



Virtual Design als gamechanger

Minecraft, GTA 5, Quake 2 en Radial G zijn de game-hits van 2015. Maar, wat hebben deze games met onze verwachting voor 2016 te doen? Meer dan je denkt, want al deze games worden gespeeld in een virtuele wereld met behulp van de Oculus Rift. De Oculus Rift is een 3D-bril die het mogelijk maakt om in een virtuele wereld te (over)leven. Maar wat als we deze mogelijkheid zouden gebruiken om onze leefwereld te maken?

Kragten heeft van ZO Wonen de opdracht gekregen om in het project Vonderstraat te Schinnen Ketensamenwerking in gebiedsontwikkeling te introduceren en te implementeren, waarbij Kragten verantwoordelijk is voor de beheersing van het ontwerpproces. Het project Vonderstraat doorloopt het volledige proces van sloop van de huidige situatie tot en met het beheer van de nieuwe situatie. Een proces dat natuurlijk beïnvloed wordt door ZO Wonen, maar ook door de gemeente Schinnen, de verschillende aannemers (sloop, infra en bouw), de nutsbedrijven, de architect, de stedenbouwkundige, de landschapsarchitect en de bestaande huurders als ook de huurders van de nieuwe woningen.

Als onderdeel van zijn opdracht zal Kragten het Infra Informatie Model 4D opmaken. Dit Infra Informatie Model 4D (kortweg: IIM-4D) is een Civil3D omge-

ving, waarin op basis van GEO-data (GIS) de hele omgeving is gemodelleerd. Ook alle fysieke en planologische begrenzings zijn hierin opgenomen, waardoor de beschikbare ruimte (fysiek en juridisch) altijd zichtbaar is. Binnen deze ruimte zullen de stedenbouwkundige, de landschapsarchitect en de architect hun ontwerp inpassen. Maar niet alleen deze ontwerpers zullen hun inbreng hebben en geven, ook de ontwerpers van de ondergrondse infrastructuur, de nutsbedrijven en de rioolbeheerder, leveren hun ontwerp en randvoorwaarden in en voor het model aan.

De sloop-, bouwkundige en civieltechnische specialisten uit de keten brengen in deze 3D-wereld de vierde dimensie (4D) in: de tijd. In drie interactieve workshops worden in de virtuele wereld van het 3D-ontwerp verschillende scenario's in uitvoering en tijd bekeken en vergeleken, waarbij alle fysieke en planologische grenzen en voorwaarden als ook de onderlinge raakvlakken tussen de uitvoering van de sloop en de realisatie van de verscheidene objecten voortdurend zichtbaar zijn.

Kragten en ZO wonen zijn ervan overtuigd dat ze met de combinatie van de Ketensamenwerking en het gebruik van het IIM-4D, de sleutel tot succes in handen hebben.