

Installatiekosten, waarom werken die euro/m² kengetallen niet altijd?

Deel 2: functioneel oppervlak

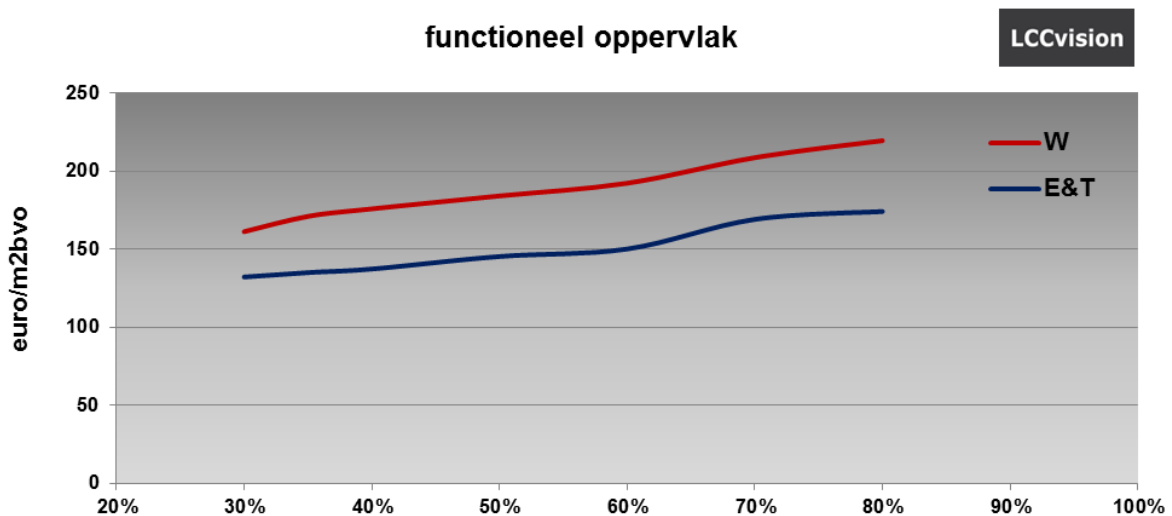
Vaak worden budgetten in euro/m² vastgesteld, echter blijken achteraf kleine, of erger, grote aanpassingen op dit budget bedrag noodzakelijk. Hierdoor ontstaan, vroeg of laat, vaak de nodige uitdagingen in het project die tot kwaliteitsvermindering leiden. Om dit te voorkomen en de bewustwording te vergroten, zullen wij in de komende edities van de nieuwsbrief toelichten waarom euro/m² kengetallen in de installatietechniek niet altijd werken.

Als je een zak chips opent vind je dan ook dat er zo weinig in zit? Stel je voor dat er meer chips in zou zitten, dan wordt de zak chips wel duurder.

Ongeveer hetzelfde principe werkt ook bij installaties. Als een gebouw een bepaalde omvang heeft en daar wordt maar ca 50% nuttig gebruikt voor werk/vergaderruimte en de rest zijn gangen opbergruimte etc., dan

Bij een groter nuttig oppervlak kunnen meer mensen in het gebouw worden gehuisvest. Dus hoe groter het oppervlak zal zijn waar mensen verblijven, hoe meer licht, lucht en techniek er verhoudingsgewijs nodig zal zijn voor het gebouw, waardoor de totale installatiekosten dus stijgen.

Om de mate van impact aan te geven hieronder een korte analyse, waarbij van referentiegebouwen met een verschillende functionele oppervlakte de installatiekosten zijn uitgerekend. Onderverdeeld in de werktuigbouwkundige en elektrotechnische (incl. transport) installatie.



Uit deel 1 schaalgrootte bleek dat de schaalgrootte mede bepalend was tot circa 5.000 m²bvo dus hebben wij voor de berekening in het vervolg een gebouw van 6.000 m²bvo aangehouden.

Al deze gebouwen hebben allemaal dezelfde gevels en opbouw en allen dezelfde technische uitgangspunten.

Dus let op en hou rekening met het functionele oppervlak!

Gebruik niet alleen de bovenstaande grafiek om de installatiekosten reëler te krijgen, want in het volgende artikel zal een andere belangrijke factor ook inzichtelijk worden gemaakt.

Bernd Karstenberg
LCCvision bv