




usBIM.bSDDeditor


Manuel Utilisateur

	usBIM.bsDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026

SOMMAIRE


Sommaire

1	Introduction au bsDD (buildingSMART Data Dictionary)	4
1.1	LE SERVICE EN LIGNE BUILDINGSMA RT DATA DICTIONARY (bsDD)	4
2	usBIM.bsDDeditor	5
3	Création d'un document bsdd avec usBIM.bsDDeditor	6
3.1	INSERTION D'UNE CLASSE DANS LE DOCUMENT BSDD	9
3.1.1	Définition.....	10
3.1.2	Synonymes	11
3.1.3	Pays.....	12
3.1.4	Relations	12
3.1.5	Classes associées.....	13
3.1.6	Propriétés.....	13
3.2	INSERTION D'UNE PROPRIETE DANS LE DOCUMENT BSDD	15
3.2.1	Définition.....	16
3.2.2	Contraintes.....	17
3.2.3	Valeurs autorisées.....	18
3.2.4	Pays.....	18
3.2.5	Relations	19
3.2.6	Classes associées.....	20
4	Modification d'un document bsDD avec bsDDeditor	20
4.1	TRADUCTION DU DOCUMENT BSDD	22
5	Références.....	23

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026

INDEX DES FIGURES

Figure 1 – Structure de l'interface de usBIM.bSDDeditor	5
Figure 2 – Création d'un nouveau document à partir de usBIM Cloud	6
Figure 3 – Nouveau Document bsdd	7
Figure 4 – Définir la langue à partir de bSDDeditor	7
Figure 5 – Interface bSDDeditor	8
Figure 6 – Connexion sur bSI	9
Figure 7 – Insertion d'une nouvelle classe	9
Figure 8 – Interface de modification de la classe	10
Figure 9 – Interface de modification de la classe : onglet Définition	11
Figure 10 - Interface de modification de la classe : onglet Synonymes	11
Figure 11 - Interface de modification de la classe : onglet Pays	12
Figure 12 - Interface de modification de la classe : onglet Relation.....	12
Figure 13 – Interface de modification de la classe : onglet Propriétés	13
Figure 14 - Ajouter des propriétés à une classe	14
Figure 15 – Fenêtre d'ajout de propriétés à une classe	14
Figure 16 - Interface de modification de la propriété	15
Figure 17 – Interface de modification de la propriété : onglet Définition	16
Figure 18– Interface de modification de la propriété : onglet Contraintes	17
Figure 19 – Interface de modification de la propriété : onglet Valeurs autorisées	18
Figure 20 – Interface de modification de la propriété : onglet Relations	19
Figure 21 – Interface de modification de la propriété : onglet Classes associées	20
Figure 22 – Document bsdd dans usBIM	20
Figure 23 – Option de modification.....	21
Figure 24 – Interface bSDDeditor	21
Figure 25 – Mode de traduction de bSDDeditor	22

	usBIM.bsDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026

1 Introduction au bsDD (buildingSMART Data Dictionary)

Le buildingSMART Data Dictionary est un conteneur de dictionnaires, géré par buildingSMART International afin de rendre cohérentes les définitions des termes des classifications, des matériaux et des propriétés des projets IFC.

Chaque dictionnaire présent dans le conteneur est tenu à jour par une organisation qui en assure la rédaction et la maintenance, et en demande la publication et la transmission au service BuildingSmart.

La structure du dictionnaire est basée sur les normes ISO 12006-3 et ISO 23386 et sur les lignes directrices « Linked Data » ; chacune des trois fournit des directives sur la manière correcte de produire un dictionnaire de termes techniques destiné au secteur de la construction mais capable de se rendre interprétable par la machine.

Chaque dictionnaire a un code d'identification unique, une version de publication, et contient des classes et des propriétés, également identifiées par un code univoque.

Le code du dictionnaire, avec le code de l'organisation, contribue à créer une adresse Internet appelée URI qui renvoie de manière univoque à l'élément ciblé.

Le dictionnaire est utilisé dans le cycle openBIM pour rendre cohérents à l'échelle mondiale les termes utilisés dans les documents IFC (Industry Foundation classes) et dans les spécifications IDS (Information Delivery Specification).

1.1 Le service en ligne BuildingSMART Data Dictionary (bsDD)

Le service bsDD de buildingSMART est disponible sur un site accessible au public à partir d'Internet¹, en se connectant à partir de n'importe quel navigateur disponible sur notre ordinateur ou autre appareil.


Le service bsDD est un dictionnaire public librement accessible, qui permet la publication de dictionnaires créés par les organisations inscrites au service.

bsDD héberge des dictionnaires et des systèmes de classification nationaux et internationaux (par exemple Uniclass, CCI), de domaine disciplinaire ou non (par exemple ETIM), de grandes entités patrimoniales ou d'entreprises privées qui ont l'intention de partager leurs systèmes personnalisés pour assurer une plus grande cohérence des informations produites par les donneurs d'ordre.

Il est également possible d'enregistrer des dictionnaires privés, accessibles au sein de votre organisation ou en attente d'être rendus publics.

La consultation du service bsDD est gratuite, tandis que le partage de dictionnaires privés est soumis à des droits de publication.

¹Actuellement, le service est accessible à l'adresse <https://search.bsdd.buildingsmart.org/>

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026

2 usBIM.bSDDeditor

usBIM.bSDDeditor est un outil disponible dans la suite *usBIM* d'ACCA Software S.p.A. Basé sur le service bSDD, il permet de créer et de modifier l'arborescence des classes et des propriétés d'un fichier bSDD.

L'interface de l'outil se compose de quatre sections : en-tête, menu, contenu et outils.

- En-tête : contient le logo du logiciel, les informations sur le fichier telles que l'état d'affichage, la gestion des langues et les données du compte utilisé ;
- Menu : permet à l'utilisateur de se déplacer dans la structure du dictionnaire : entre les classes et les propriétés ;
- Contenu : il se contextualise en fonction de ce qui est sélectionné dans le menu (ex : données du dictionnaire, données de la classe, etc.). Le contenu peut être divisé en plusieurs sections en fonction de la quantité d'informations envisagées pour l'entité sélectionnée.
- Outils : permet de filtrer les données du menu, télécharger et charger un dictionnaire, valider et envoyer le dictionnaire au service bSDD.

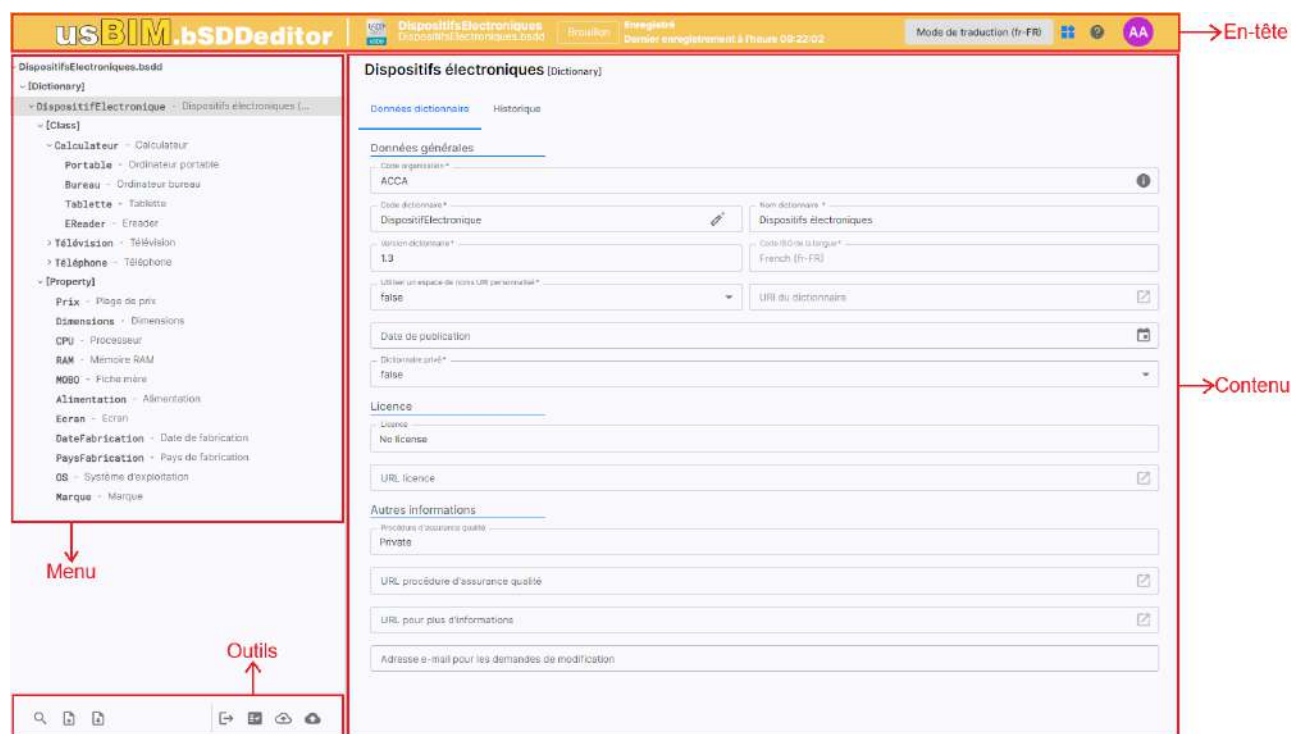



Figure 1 – Structure de l'interface de *usBIM.bSDDeditor*

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

3 Création d'un document bsdd avec usBIM.bSDDeditor

Pour créer un fichier bsdd à l'aide de usBIM.bSDDeditor, il est nécessaire d'accéder à *usBIM* et de naviguer dans l'espace de travail jusqu'au répertoire dans lequel créer le fichier.

Dans le menu latéral de droite, cliquer sur l'icône bleue en bas **Nouveau Document**.

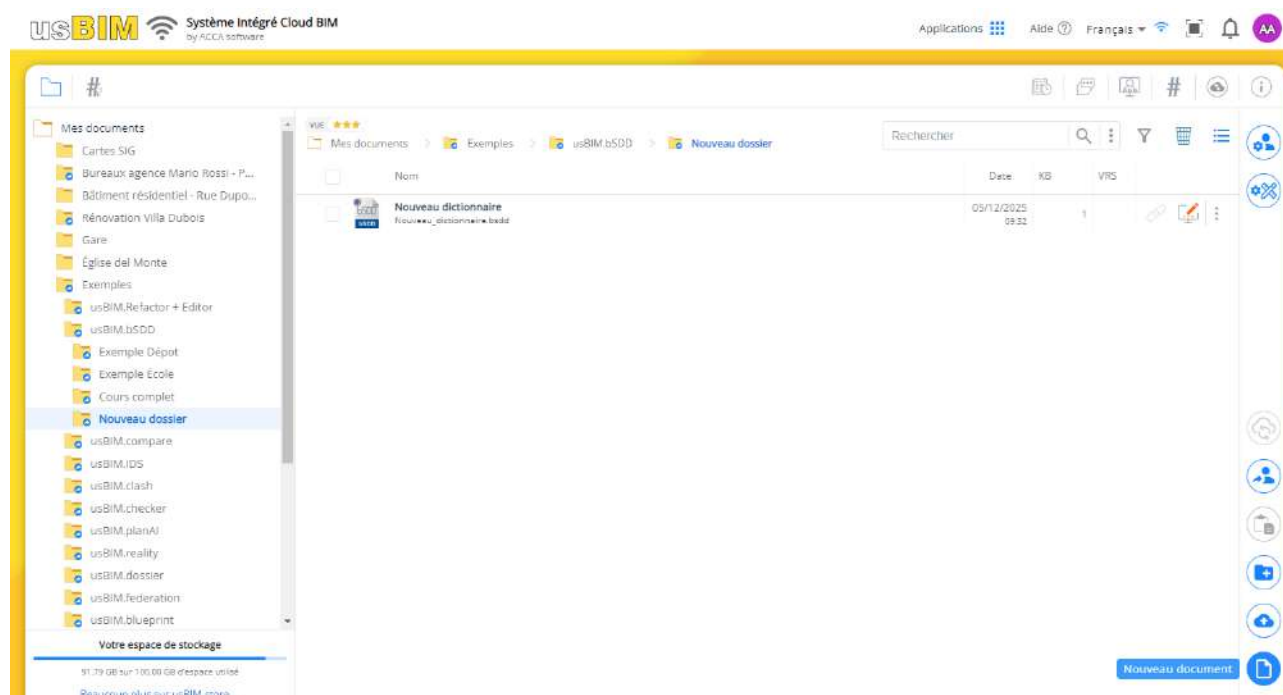



Figure 2 – Création d'un nouveau document à partir de usBIM Cloud

Une fenêtre s'affiche qui permet de sélectionner le format du fichier, en utilisant éventuellement le champ de recherche, et de saisir le titre et le nom du fichier.

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026

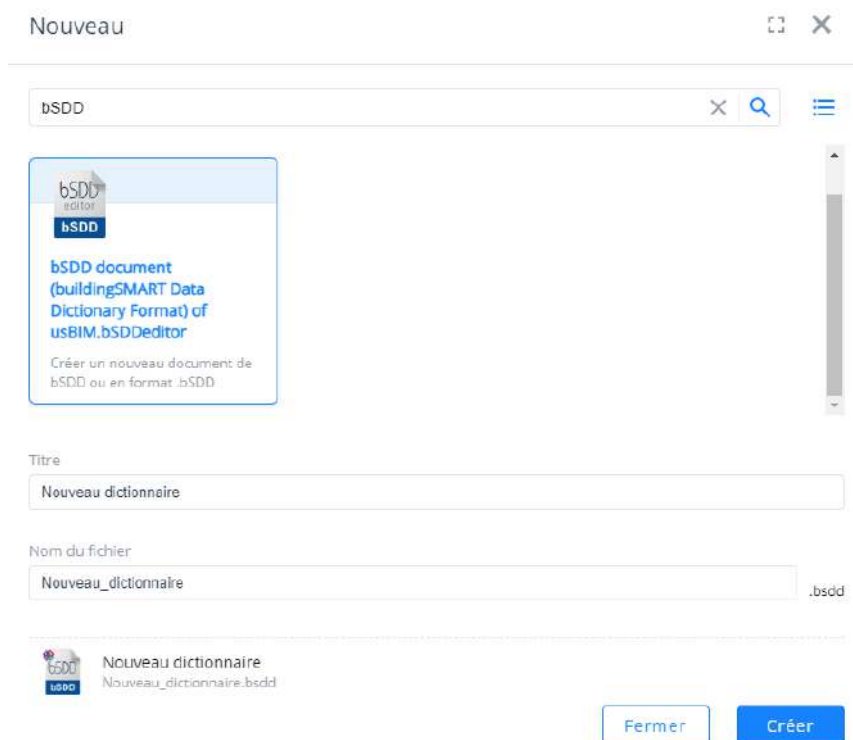


Figure 3 – Nouveau Document bsdd

En cliquant sur le bouton **Créer**, une nouvelle page du navigateur s’affiche avec l’outil *usBIM.bSDDeditor*.

Une fenêtre contextuelle s’affiche immédiatement pour la sélection de la langue, par défaut la langue utilisée par l’application est sélectionnée.

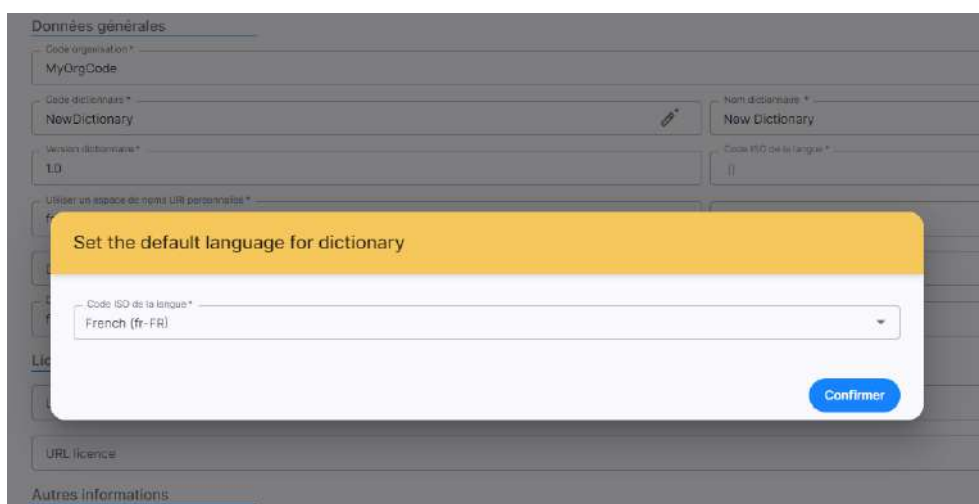



Figure 4 – Définir la langue à partir de usBIM.bSDDeditor

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

Une fois la langue sélectionnée et confirmée, la page New Dictionary relative au nouveau bSDD s'affiche avec les valeurs par défaut.

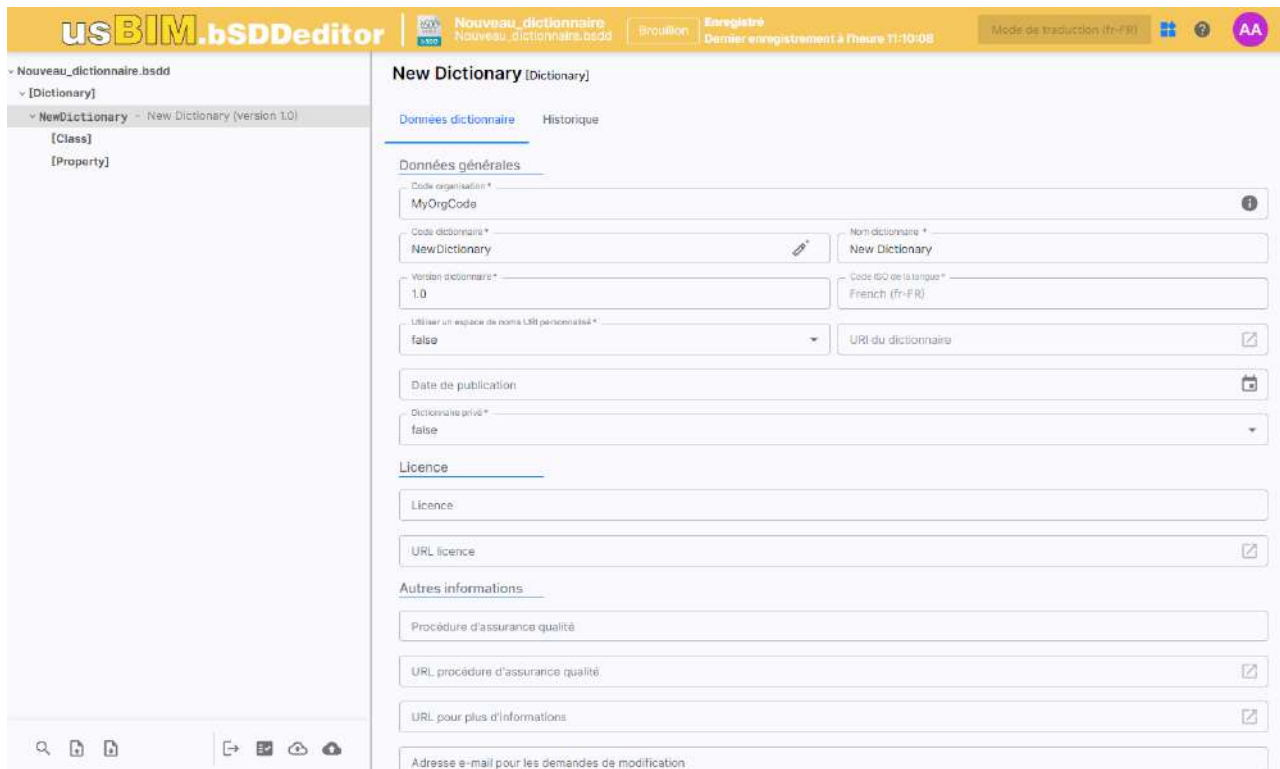



Figure 5 – Interface usBIM.bSDDeditor

En modifiant les valeurs par défaut, le *nom* et le *code* du dictionnaire visibles dans le menu de gauche sont également mis à jour en temps réel, car l'éditeur effectue l'enregistrement automatique des modifications.

Chaque champ de l'éditeur présente une infobulle qui donne des indications utiles sur comment le remplir. Des indications détaillées pour remplir correctement le formulaire sont disponibles sur l'**aide** de la page, accessible en cliquant sur le symbole « ? » en haut à droite de l'éditeur.

Le champ *Code organisation*, qui doit correspondre à celui convenu et délivré par **Building Smart International**, est particulièrement important afin que le dictionnaire soit validé et publiable.

Il est également possible de définir si le dictionnaire est privé ou public, en utilisant le champ booléen **Dictionnaire privé** : s'il est valorisé en TRUE, il ne peut être consulté que par des utilisateurs définis par le propriétaire du dictionnaire. Avec cette option, usBIM.bSDDeditor ouvre une boîte de dialogue pour se connecter au système bSI.

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026



Welcome to the buildingSMART International
Services

Please read the terms of use [here](#)

Sign in with your sign in name

[Forgot your password?](#)

Sign in

Don't have an account? [Sign up now](#)


Figure 6 - Connexion sur bSI

3.1 Insertion d'une Classe dans le document bsdd

Pour saisir une classe dans usBIM.bSDDeditor, il suffit de cliquer sur les trois points à droite de l'élément **[Class]** du menu de gauche, puis de cliquer sur l'option Accrocher.



Figure 7 – Insertion d'une nouvelle classe

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

L'onglet de la nouvelle classe s'affiche avec les champs obligatoires déjà remplis avec les valeurs par défaut.

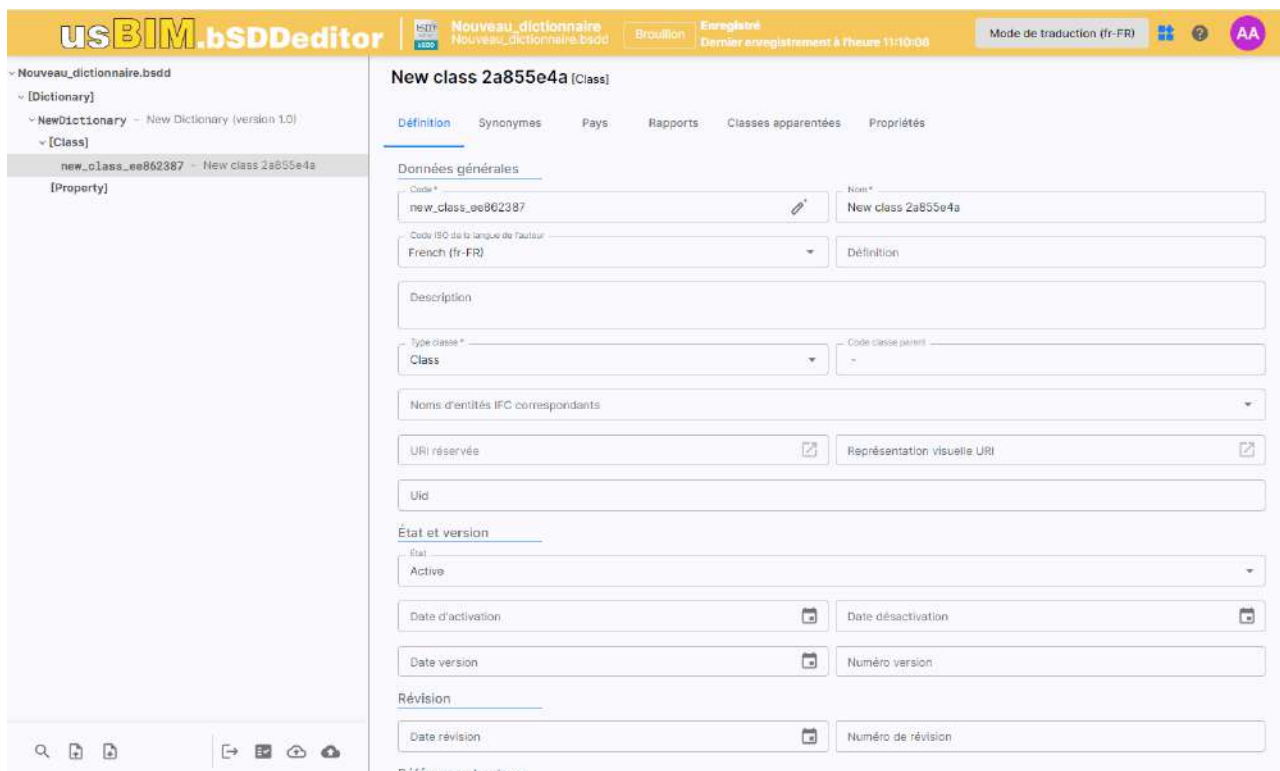


Figure 8 – Interface de modification de la classe

Encore une fois, en modifiant les valeurs, l'éditeur effectuera l'enregistrement automatique et les valeurs du code et du nom de la classe seront également mises à jour dans le menu de gauche.

Le panneau de la classe est divisé en onglets : Définition, Synonymes, Pays, Rapports, Classes apparentées et Propriétés.

3.1.1 Définition

Définition est l'onglet par défaut qui permet de saisir et d'éditer les informations principales, réparties dans les sections suivantes :

- **Données générales** : avec *code*, *nom* et *type*, champs obligatoires qui sont déjà remplis au moment de la création ; *définition* et *description* qui permettent de caractériser la classe ; liste *des noms d'entités IFC* ;
- **État et version** : l'*État*, les *dates d'activation et de désactivation*, la *date* et le *numéro de version*
- **Révision** : avec *date* et *numéro de révision* de la classe
- **Référence et autres informations** : avec *document* et *code de référence*, et *explication en cas d'obsolescence*

Ecran acoustique [Class]

Définition Synonymes Pays Rapports Classes apparentées Propriétés

Données générales

Code * ClassCode001 Nom * Ecran acoustique

Code ISO de la langue de l'auteur French (fr-FR) Définition

Description

Type classe * Class Code classe parent

Noms d'entités IFC correspondants

URI réservée Représentation visuelle URI

Uris

État et version

État Active

Date d'activation Date désactivation

Date version Numéro version

Révision

Date révision Numéro de révision

Référence et autres informations

Document de référence Code de référence

Explication en cas d'obsolescence

Figure 9 – Interface de modification de la classe : onglet Définition

3.1.2 Synonymes


Dans l'onglet **Synonymes**, il est possible d'ajouter une liste de synonymes qui se réfèrent à la classe en question.

Ecran acoustique [Class]

Définition **Synonymes** Pays Rapports Classes apparentées Propriétés


Synonymes
Liste de noms alternatifs permettant de trouver la classe plus facilement

Ajouter un synonyme +

<input type="checkbox"/>	Synonyme	Actions
<input type="checkbox"/>	Synonyme classe	 

Lignes par page : 10 1-1 de 1

Figure 10 - Interface de modification de la classe : onglet Synonymes

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

3.1.3 Pays

L'onglet **Pays** permet de saisir le pays d'origine de la classe, une liste de pays d'utilisation sélectionnables dans le menu déroulant, et une liste de régions d'utilisation.

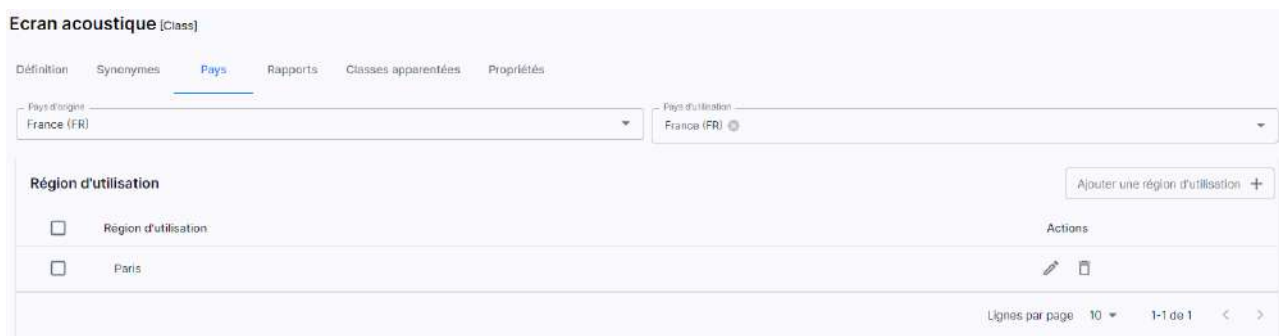


Figure 11 - Interface de modification de la classe : onglet Pays

3.1.4 Relations

Dans la section **Relations**, il est possible d'afficher la liste des autres classes (internes au même Dictionnaire ou externes) liées à la classe en question, et d'en ajouter d'autres.

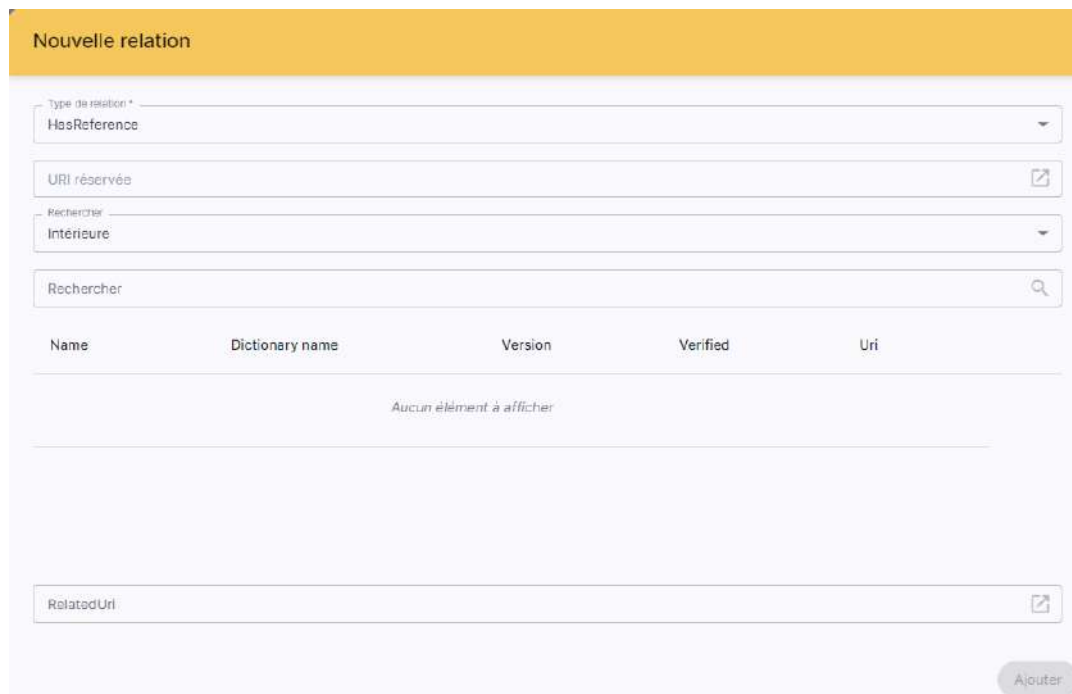



Figure 12 - Interface de modification de la classe : onglet Relation

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

Chaque relation a comme champ obligatoire le Type, qui caractérise la relation de la classe avec l'objet lié et qui peut prendre les valeurs suivantes :

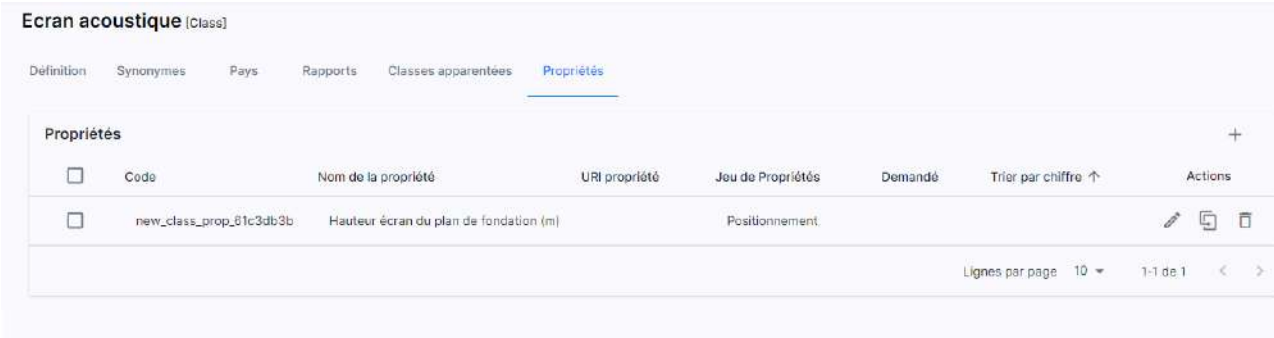
- *IsChildOf* et *IsParentOf* en cas de relations père-fils entre objets
- *HasPart* et *IsPartOf* en cas de relations de composition
- *HasMaterial* dans le cas où l'objet lié est le matériau dont l'objet est constitué
- *IsEqual* et *IsSimilar* en cas de comparaison
- *HasReference* dans le cas d'une relation générique (valeur par défaut)

3.1.5 Classes associées

La section **Classes associées** affiche la liste des classes qui ont une relation (telle que définie dans le paragraphe précédent) avec la classe en question. Le *code* de la classe, le *nom*, le *type de relation* et les *actions* possibles pouvant être effectuées sur la classe concernée sont affichés.

3.1.6 Propriétés

Dans la section **Propriétés**, il est possible d'afficher la liste des propriétés associées à la classe et en ajouter d'autres.







Ecran acoustique [Class]						
Définition	Synonymes	Pays	Rapports	Classes apparentées	Propriétés	
Propriétés						
<input type="checkbox"/>	Code	Nom de la propriété	URI propriété	Jeu de Propriétés	Demandé	Trier par chiffre ↑
<input type="checkbox"/>	new_class_prop_81c3db3b	Hauteur écran du plan de fondation (m)		Positionnement		
						Actions
						  
						Lignes par page 10 ▼ 1-1 de 1 < >

Figure 13 – Interface de modification de la classe : onglet Propriétés

Dans la colonne *Actions*, il est possible de supprimer la relation avec la propriété, de la cloner et de la modifier. L'opération de modification, en particulier, permet de mettre à jour les données relatives à la seule relation entre la classe et la propriété. En effet, il est possible de définir des contraintes et des valeurs admissibles, qui ne s'appliqueront qu'à la relation en question et qui écraseront, sans les modifier, les valeurs spécifiques de la propriété elle-même.

L'ajout d'une Propriété à la classe de référence est possible en cliquant sur le bouton « + » en haut à droite.

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

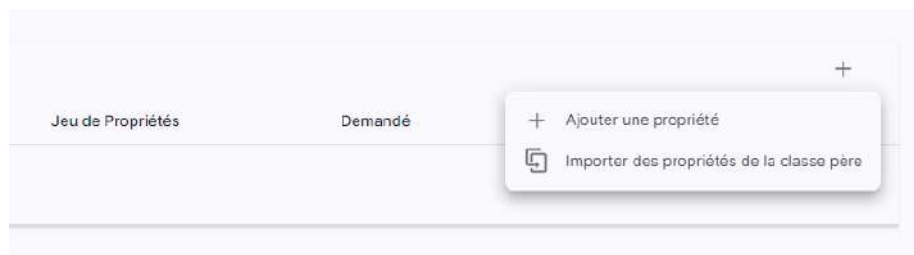


Figure 14 - Ajouter des propriétés à une classe

La fenêtre d'ajout permet de rechercher la propriété en interne dans le même dictionnaire ou en externe dans un autre dictionnaire présent sur bSDD. Une fois identifiée la propriété il est possible de définir le Property Set auquel elle appartient.

L'option « Importer propriétés de la classe parent », usBIM.bSDD permet de choisir les propriétés à copier de la classe parent à la classe fille.

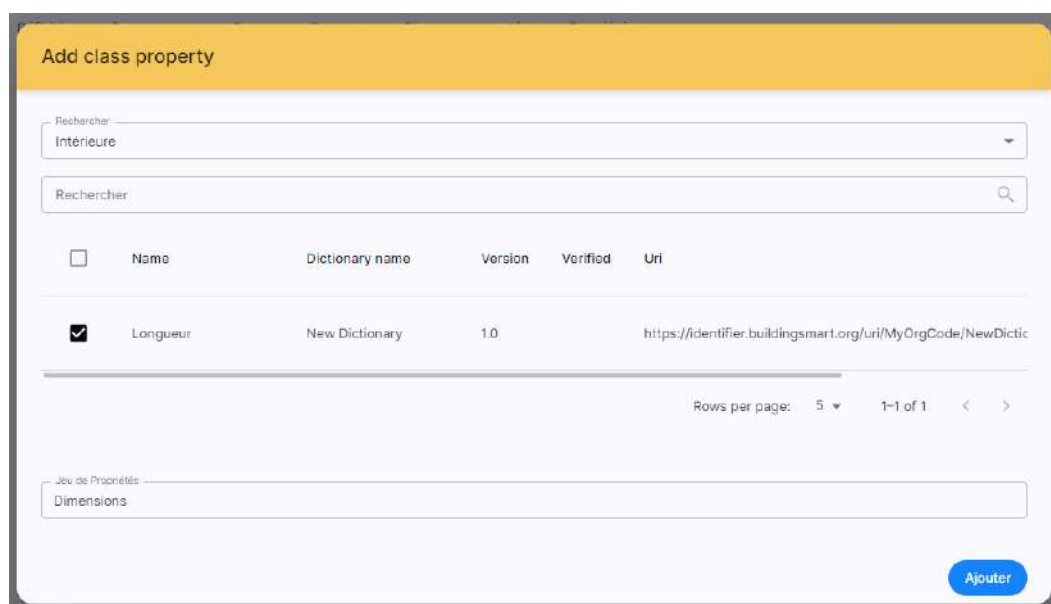



Figure 15 – Fenêtre d'ajout de propriétés à une classe

La fenêtre d'ajout de la propriété à la classe permet de sélectionner un ou plusieurs éléments.

Il existe une distinction entre la recherche interne, qui recherche des propriétés dans le dictionnaire actuel, et la recherche externe, à partir de laquelle il est possible de sélectionner des propriétés liées à d'autres dictionnaires qui ne sont pas en cours d'utilisation.

En sélectionnant la propriété à ajouter à la classe et en saisissant le PropertySet auquel elle appartient, un lien Relation entre la classe et la propriété sera créé, qu'il sera possible de modifier et de personnaliser, comme décrit précédemment.

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026

3.2 Insertion d'une Propriété dans le document bsdd

usBIM.bSDDeditor permet d'insérer les propriétés dans le document bsdd.

Comme pour les classes, il suffit de cliquer sur les trois points à droite du nœud **[Property]** du menu de gauche et de sélectionner l'option **Accrocher**.

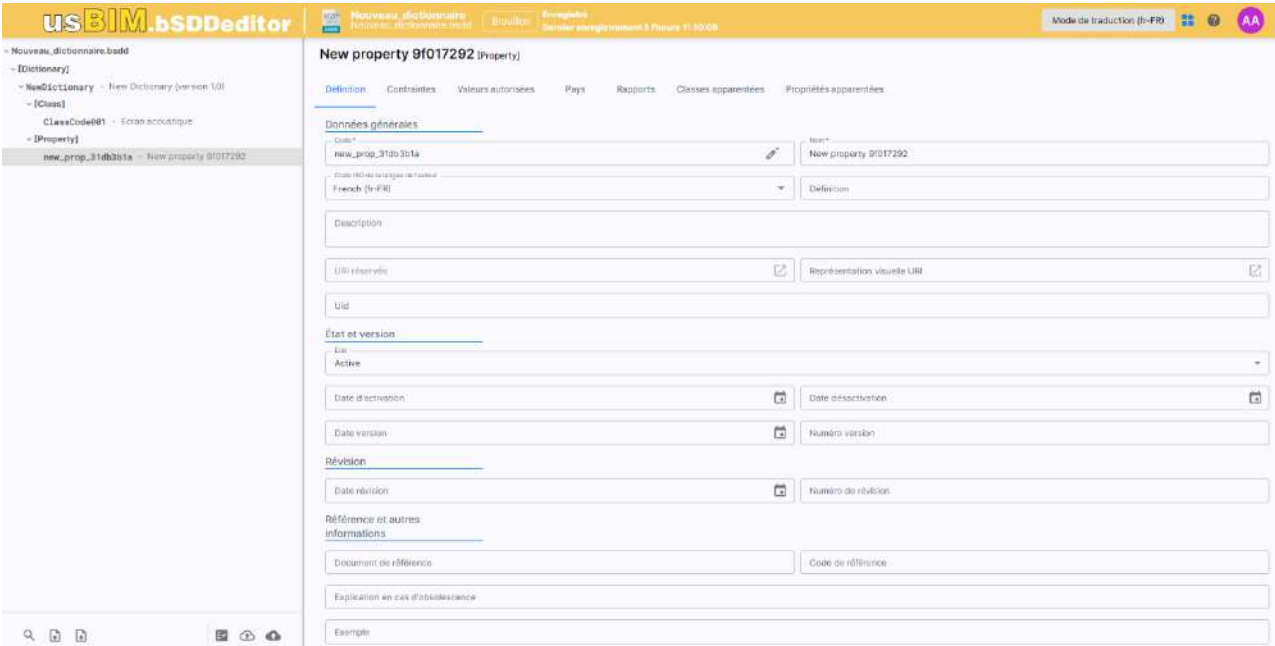



Figure 16 - Interface de modification de la propriété

Une propriété contenant les champs obligatoires des *Données Générales* déjà renseignés sera saisie. En modifiant le *Code* et le *Nom*, les valeurs correspondantes du menu de gauche seront également mises à jour en temps réel.

Comme pour les classes, l'éditeur de propriétés est également divisé en onglets *Définition*, *Contraintes*, *Valeurs autorisées*, *Pays*, *Relations* et *Classes associées*.

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

3.2.1 Définition


Dans la section principale **Définition**, il est possible de saisir et de modifier les informations principales de la propriété, réparties dans les sections suivantes :

- **Données générales** : avec *Code* et *Nom*, champs obligatoires qui sont renseignés au moment de la création : *Code ISO de la langue de l'auteur*, *Description* et *Uid* qui permettent de caractériser la propriété ;
- **État et version** : l'*État*, les *dates d'activation et de désactivation*, la *date* et le *numéro de version*
- **Révision** : avec *date* et *numéro de révision* de la propriété
- **Référence et autres informations** : avec *document* et *code de référence*, et *explication en cas d'obsolescence*


Hauteur écran du plan de fondation (m) [Property]

[Définition](#)
[Contraintes](#)
[Valeurs autorisées](#)
[Pays](#)
[Rapports](#)
[Classes apparentées](#)
[Propriétés apparentées](#)

Données générales



Code * : PropCode001 

Nom * : Hauteur écran du plan de fondation (m)

Code ISO de la langue de l'auteur : French (fr-FR) 


Définition : Hauteur de la partie supérieure de l'écran par rapport au plan de fondation, exprimée en mètres



Description :


URI réservée  Représentation visuelle URI 

Uid :


État et version

État : Active 

Date d'activation  Date désactivation 

Date version  Numéro version :

Révision

Date révision  Numéro de révision :


Référence et autres informations

Document de référence : Code de référence :

Explication en cas d'obsolescence :

Exemple :

Figure 17 – Interface de modification de la propriété : onglet Définition

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

3.2.2 Contraintes

Dans la section **Contraintes**, il est possible de définir les caractéristiques de la propriété, telles que le *type*, les *unités de mesure*, les *dimensions*, les *valeurs limites* et *d'autres informations*.

Hauteur écran du plan de fondation (m) [Property]

Définition **Contraintes** Valeurs autorisées Pays Rapports Classes apparentées Propriétés apparentées

Données générales

Type de donnée: Integer

Type de valeur de la propriété: Single

Quantité physique:

Format texte:

Dimensions

Dimension:

Valeurs limites

Minimum (inclus):

Minimum (exclu):

Autres informations


Pattern:

Dynamique: false

Unité de mesure:

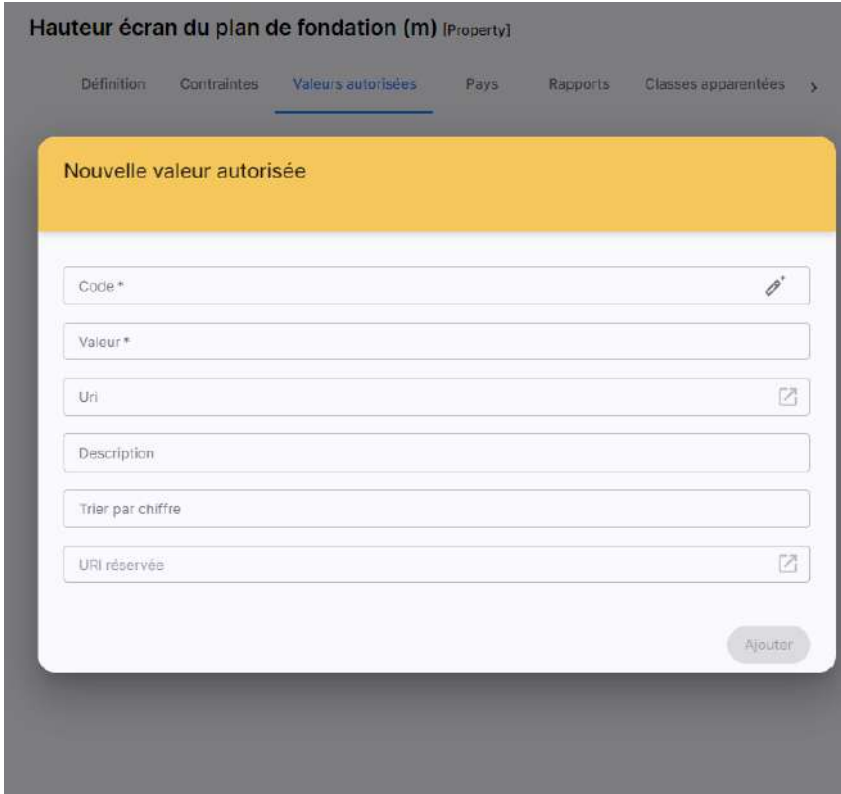
- newton (N)
- millimètre (mm)
- decibel (dB)
- kelvin degrees (K)
- celsius degrees (°C)
- newton per metre (N/m)
- joule (J)
- henry (H)
- pixel (px)
- power factor (pf)
- ph (pH)
- percent relative humidity (%RH)
- Codes propriétés paramètres dynamiques

Figure 18– Interface de modification de la propriété : onglet Contraintes

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026

3.2.3 Valeurs autorisées

Sous **Valeurs autorisées**, une liste des valeurs que la propriété peut prendre est affichée. Il est également possible de saisir une nouvelle valeur autorisée en cliquant sur le symbole « + » en haut à gauche, et en remplissant les champs de la fenêtre contextuelle qui apparaît.




The screenshot shows a software window titled 'Hauteur écran du plan de fondation (m) [Property]'. It has several tabs: 'Définition', 'Contraintes', 'Valeurs autorisées' (which is selected), 'Pays', 'Rapports', and 'Classes apparentées'. A modal dialog box titled 'Nouvelle valeur autorisée' is open. It contains the following fields: 'Code *' (with a small edit icon), 'Valeur *', 'Uri' (with a link icon), 'Description', 'Trier par chiffre', and 'URI réservée' (with a link icon). An 'Ajouter' button is located at the bottom right of the dialog.

Figure 19 – Interface de modification de la propriété : onglet Valeurs autorisées

Il est nécessaire de saisir le *code* et la *valeur*, les champs obligatoires, ainsi que les *Uri*, la *description* et le *numéro d'ordre*.

3.2.4 Pays

Comme pour les classes, l'onglet **Pays** est également disponible pour les propriétés, ce qui permet de saisir le pays d'origine de la propriété, une liste de pays d'utilisation sélectionnables dans le menu déroulant, et une liste de régions d'utilisation.

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

3.2.5 Relations

L'onglet **Relations** affiche les classes et les propriétés liées à la propriété en question.

Même dans ce cas, il est possible d'ajouter une relation, en cliquant sur le symbole « + » en haut à droite, en indiquant un type entre HasReference (par défaut), IsEqualTo et IsSimilarTo, et en recherchant l'entité à mettre en relation.

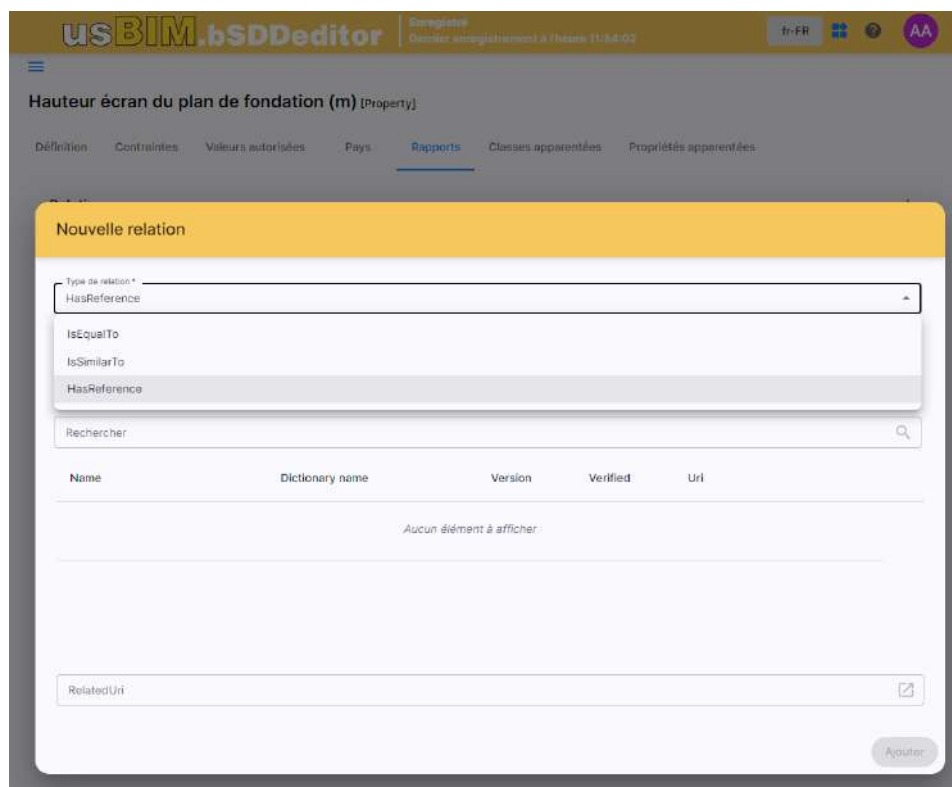



Figure 20 – Interface de modification de la propriété : onglet Relations

Dans la colonne Actions, il est possible de modifier ou supprimer la relation elle-même.

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

3.2.6 Classes associées

L'onglet **Classes associées** permet d'afficher les classes qui présentent la propriété en question parmi celles qui sont apparentées.

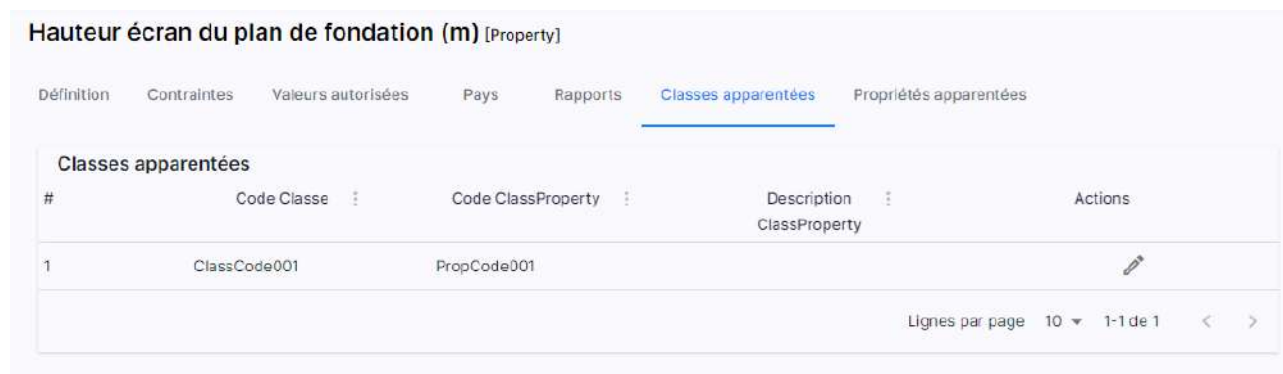


Figure 21 – Interface de modification de la propriété : onglet Classes associées

4 Modification d'un document bsdd avec usBIM.bSDDeditor

Une fois créé, le document bsdd peut être visualisé à travers *usBIM*. La mise à jour du fichier durant le processus de création est garantie par l'enregistrement automatique au cours des opérations décrites ci-dessus. Il est possible de modifier le document bsdd en se connectant à usBIM et en cliquant sur l'icône du crayon à droite du fichier.

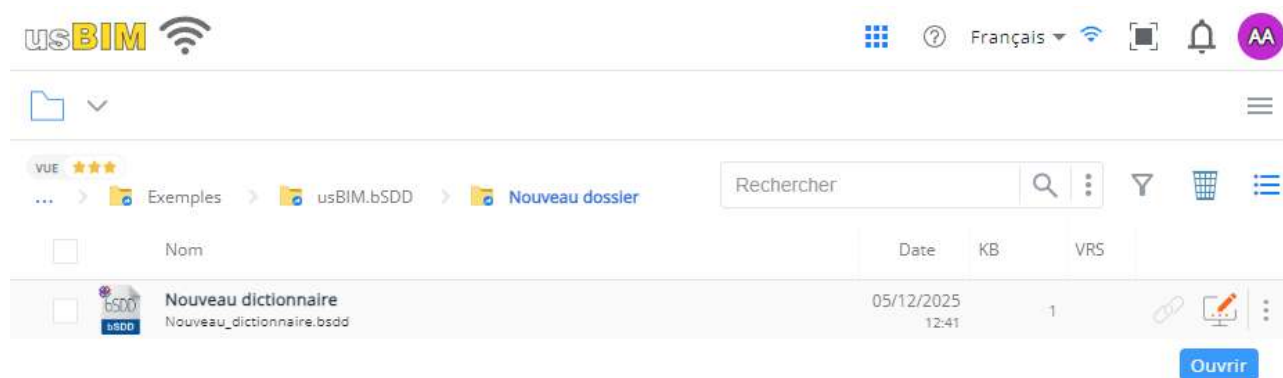



Figure 22 – Document bsdd dans usBIM

Il suffit de cliquer sur l'option de modification pour ouvrir la fenêtre de usBIM.bSDDeditor dans le navigateur.

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

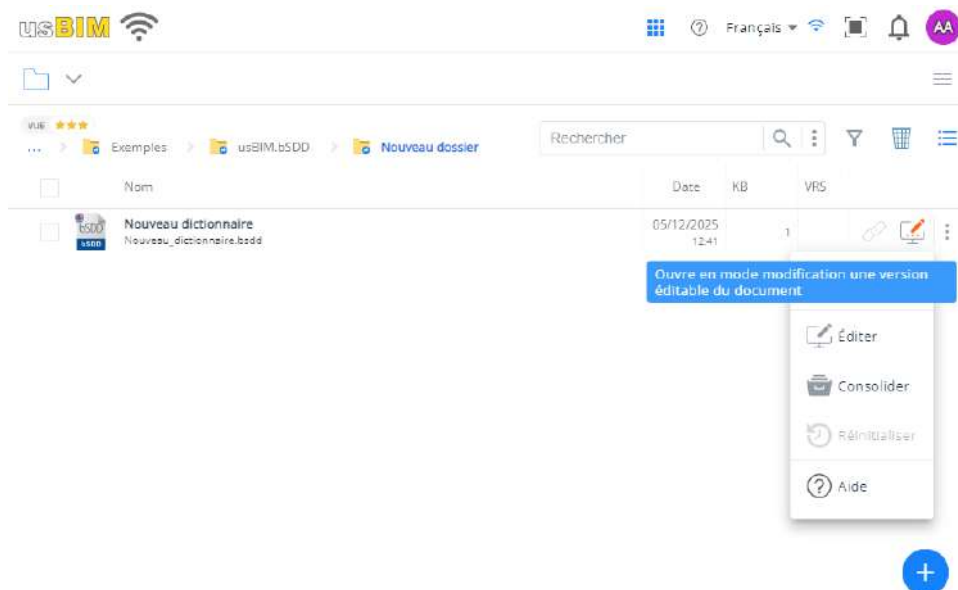


Figure 23 – Option de modification

L'éditeur s'ouvre sur la page des *données du dictionnaire*, et il est possible de naviguer les champs du document à travers le menu de gauche, en développant de manière appropriée les nœuds concernant les classes et les propriétés et en cliquant sur le nom correspondant.

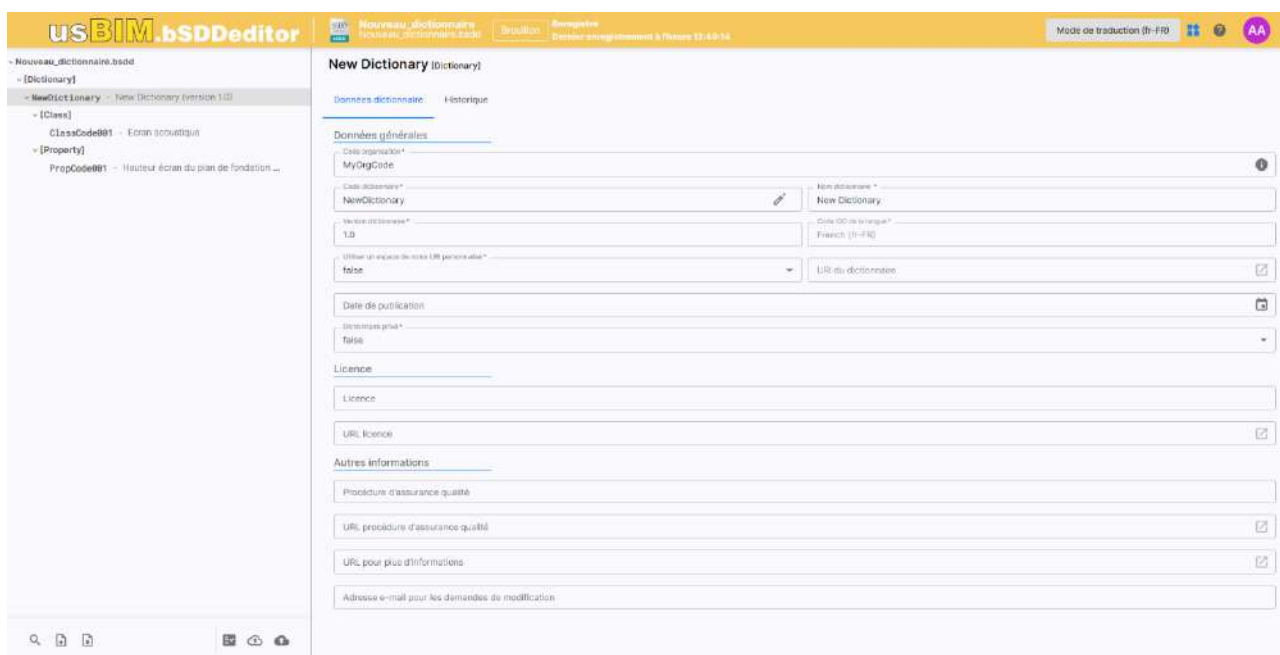



Figure 24 – Interface usBIM.bSDDeditor

	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur		Éd.	1
			Rév.	1
			Date	12/01/2026

4.1 Traduction du document bSDD

Il est possible de traduire le document en cliquant sur le bouton « **Mode traduction** » situé à droite du ruban supérieur.

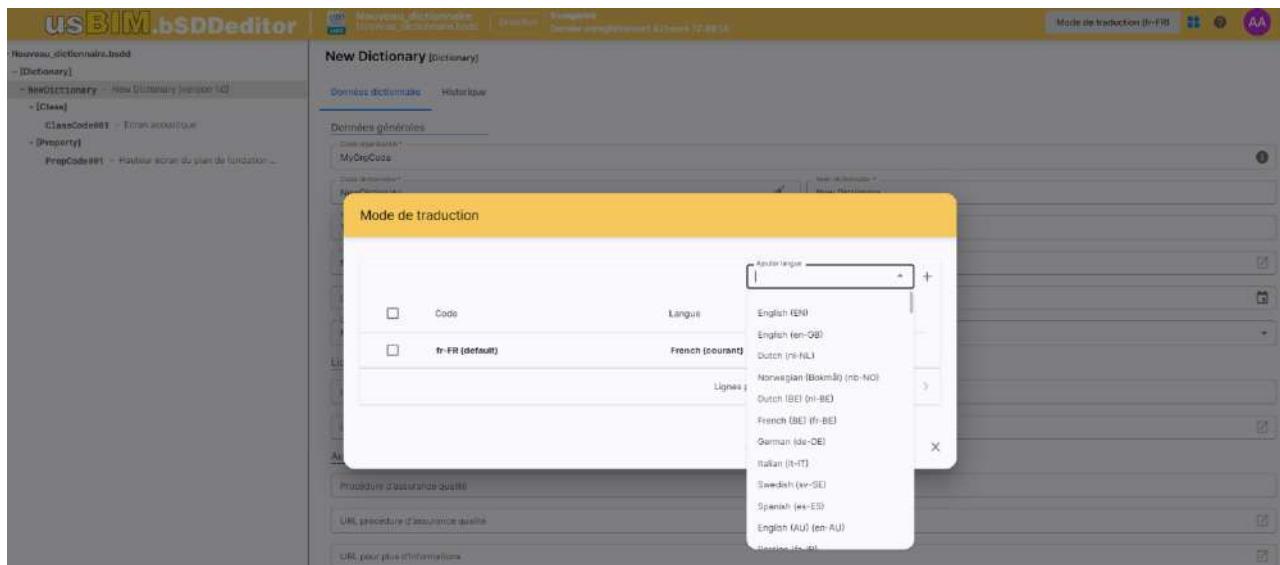



Figure 25 – Mode de traduction de usBIM.bSDDeditor

Après avoir choisi et paramétré la nouvelle langue, le système permet de traduire tous les champs textuels définis comme traduisibles par bSI, à l'exclusion de ceux relatifs au codage et aux URI.

Pour quitter le mode traduction et revenir à la langue par défaut du dictionnaire, il est nécessaire de cliquer à nouveau sur le bouton « **Mode traduction** » et de sélectionner la langue souhaitée.

 ACCA SOFTWARE	usBIM.bSDDeditor – Manuel Utilisateur	Éd.	1
		Rév.	1
		Date	12/01/2026

5 Références

<https://www.buildingsmart.org/users/services/buildingsmart-data-dictionary/>

La page principale du service BuildingSmart bSDD

<https://biblus.accasoftware.com/fr/plateforme-bsdd/>

La plateforme bSDD au sein de l'écosystème openBIM®

<https://search.bsdd.buildingsmart.org/>

Page de recherche du service bSDD

<https://www.accasoftware.com/fr/ids-for-everyone>

Le livre sur l'IDS OpenBIM de ACCA Software