

Analyses – Case geluidsoverlast

De gemeente van Texel gaat een vergunning verlenen voor een horecagelegenheid. De locatie van de horecagelegenheid ligt nog niet vast. Er is een aantal mogelijke locaties. Wij gaan in deze case kijken welke locatie de minste overlast zal geven.

De geplande horecagelegenheid is qua concept uniek: het zal niet gaan concurreren met bestaande cafés. Er hoeft daarom geen rekening gehouden te worden met bestaande horecagelegenheden.

Er wordt uitgegaan van 11 mogelijke locaties in bestaande panden. Deze locaties hebben we in een puntenbestand aangeleverd gekregen. In de tabel is onderscheid gemaakt per locatie hoeveel overlast het pand zal veroorzaken, wanneer het in gebruik wordt genomen. Niet ieder bestaand pand kan op dezelfde manier geïsoleerd worden, vandaar dat we werken met twee verschillende overlast afstanden.

De oefening bestaat uit de volgende stappen:

Stap 1:	Buffer.....	1
Stap 2:	Intersect	2
Stap 3:	Frequency	2
Stap 4:	Join.....	3

Stap 1: Buffer

- ❑ Indien nodig, download de oefendata, aanwezig in de leeromgeving bij de eerste oefening, en pak deze uit in de folder **C:\EsriTraining\VAAP**.
- ❑ Open een nieuw ArcGIS Pro project met een nieuwe map of maak een nieuwe map in een bestaand project.
- ❑ Maak zo nodig een folderconnectie naar de locatie waar de cursusdata is opgeslagen (**C:\EsriTraining\VAAP**).
- ❑ Uit de geodatabase **Texel.gdb (C:\EsriTraining\VAAP\Analyses_geluidsoverlast)**, voeg de featureklasse met de BAG panden (**Pand**) toe aan de nieuwe map.
- ❑ Voeg ook de **geplande_horecagelegenheden** toe.
- ❑ Open de attribuuttabel van de **geplande_horecagelegenheden** om de verschillende afstandswaarden te bekijken.

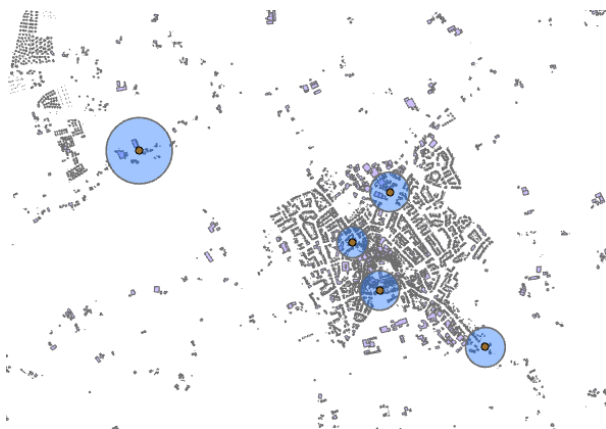
Zoals al eerder hierboven beschreven stelt de afstandswaarde de afstand voor die straks moet worden gehanteerd om de geluidsoverlast te visualiseren.

- ❑ Op het **Analysis** tabblad, open de **Buffer** tool.



De Buffer tool staat bij de favorieten, maar kan ook bij Tools gevonden worden.

- ❑ Stel de **Buffer** tool zodanig in dat deze gebruik maakt van de verschillende bufferafstanden die worden vermeld in de attribuuttabel.
- ❑ Bekijk het resultaat. Merk op dat er verschillende groottes zijn van overlastgebieden.



Stap 2: Intersect

- ❑ Gebruik de **Intersect** tool om de panden te 'intersecten' met de buffers.

We geven op deze manier de huizen informatie mee in welk buffergebied ze liggen.

- ❑ Bekijk het resultaat.

Het resultaat is een bestand waar alleen nog maar huizen zijn overgebleven binnen de buffer. De attributen van elk huis zijn aangevuld met informatie over de buffer waarin de panden liggen.

Stap 3: Frequency

- ❑ Gebruik nu de **Frequency** tool om deze nieuwe dataset te samenvatten in een tabel die weergeeft hoeveel huizen er per buffer voorkomen.

Stap 4: Join

- ❑ Koppel vervolgens deze tabel aan de originele **geplande_horecagelegenheden** featureklasse (gebruik de **Join**).
Houd de sleutelkolommen goed in de gaten!
- ❑ Geef als laatste op de kaart weer welke geplande horecagelegenheid het minste overlast zal veroorzaken.
Doe dit door middel van een label.

Dit is het einde van de oefening.