

Auftraggeber: Stiftung Schalker Markt
Projekt: VR-Erlebniszentrum Kampfbahn Glückauf
Ausgeschriebene Maßnahme: Entwicklung, Implementierung und Vermarktung einer VR-Erlebnis-Station

Leistungsbeschreibung

1. Einführung zu Projekt und Auftraggeber

Die Stiftung Schalker Markt wurde 2016 gegründet. Ihr engagiertes Team aus Vorstand, Beirat und einem prominent besetzten Kuratorium setzt sich intensiv für die Stadteilerneuerung in Gelsenkirchen-Schalke ein, der Heimat des FC Schalke 04 als sechstgrößten Fußballverein der Welt. Ein zentraler Schwerpunkt der Stiftungsarbeit liegt darin, die reiche Geschichte rund um Industrie, Zuwanderung und Fankultur im Stadtteil modern aufzuarbeiten und touristisch erlebbar zu machen. Schalke wird dabei als ein lebendiges Freilichtmuseum verstanden.

Im Rahmen des Förderprogramms EFRE/JTF-Programm NRW 2021-2027 (Aufruf: Erlebnis.NRW) realisiert die Stiftung als Einzelvorhaben das Projekt „VR-Erlebniszentrum Kampfbahn Glückauf - Gelsenkirchen-Schalke“. Das Gesamtprojekt wird in enger Kooperation mit der Stadt Gelsenkirchen, dem FC Schalke 04 und vielen weiteren lokalen Stakeholdern umgesetzt.

Gegenstand dieser Ausschreibung ist das umfassende Leistungspaket „Entwicklung, Implementierung und Vermarktung einer VR-Erlebnis-Station“. Das maximale Budget für dieses Paket beträgt 200.000,- € netto. Angebote oberhalb dieses Budgets werden vom Verfahren ausgeschlossen.

2. Beschreibung des Settings / Ausgangslage

Der historische Ort

Die denkmalgeschützte Kampfbahn Glückauf ist der authentische Schauplatz, an dem der „Schalker Kreisel“ den weltweiten Mythos des Vereins begründete. Von 1928 bis 1973 spielte hier die erste Mannschaft des FC Schalke 04. Die Spielstätte ist tief mit der Identität des Ruhrgebiets verwoben: Finanziert wurde der Bau maßgeblich von der Zeche Consolidation; auf dem Platz standen die Söhne von Einwanderern, die im Bergbau Arbeit fanden.

Heute ist von der historischen Anlage vor allem die markante Haupttribüne verblieben. Das Areal ist jedoch kein totes Denkmal, sondern eine aktive Sportstätte, die weiterhin intensiv durch lokale Vereine (wie DJK Teutonia Schalke-Nord) genutzt wird.

Touristisches Potenzial und Entwicklungsarbeit

Die Kampfbahn Glückauf birgt ein enormes touristisches Potenzial, das aktuell gerade erst erschlossen wird. Jährlich strömen rund 2,5 Millionen Event-Touristen zu Spielen und Konzerten in die nahe gelegene Arena auf Schalke. Aufgrund der räumlichen Trennung wissen jedoch viele noch nicht, welcher fußball-historischer Schatz sich auf dem alten Gelände befindet.

Genau hier setzt das Projekt an: Das geplante VR-Erlebniszentrum soll mit seiner hohen Strahlkraft und Attraktivität als starker Anshub dienen, um das Areal zu einem touristischen Ankerpunkt auszubauen. Die Maßnahme leistet dabei echte Entwicklungsarbeit im wirtschaftlich angeschlagenen Stadtteil Schalke-Nord. Durch die Etablierung dieses hochmodernen Angebots sollen Tages- und Übernachtungsgäste in den Stadtteil geholt, lokale Wertschöpfungsketten gestärkt und lokale Akteure vernetzt werden.

Räumliche Situation und prozessuale Schnittstellen

Das geplante VR-Erlebniszentrum wird in einem Raum direkt unterhalb der historischen Tribüne eingerichtet. Die genauen Maße und die Geometrie der Fläche sind dem beigefügten Grundrissplan zu entnehmen. Ebenfalls werden Fotos des aktuellen Raumzustands beigefügt.

Es gehört explizit zum Leistungsumfang dieser Ausschreibung, ein durchdachtes Konzept für die funktionale Nutzung des Raumes sowie für die optimale Integration von drei VR-Stationen zu entwickeln. Da die Virtual Reality Experience und das physische Raumerlebnis vor Ort eine harmonische, immersive Einheit bilden müssen, wird vom gesuchten Anbieter das gestalterische und konzeptionelle Fundament erwartet.

Die Ausarbeitung dieses Raum- und Nutzungskonzepts erfolgt in enger, iterativer Abstimmung mit dem von der Stiftung beauftragten Architekten und der Projektleitung. Der Prozess wird partnerschaftlich und prozessorientiert gestaltet.

Die physische Umsetzung und die Kosten für die bauliche Herrichtung des Raumes (wie Arbeiten an Boden, Decke, Wänden und Beleuchtung) sowie die finale Beschaffung der Möbel und die exakte Materialauswahl sind ausdrücklich nicht Bestandteil dieser Ausschreibung. Diese Leistungen werden separat durch Fachfirmen realisiert. Erwartet werden vom Anbieter jedoch die kreativen Ideen und funktionalen Vorgaben, damit der Architekt die bauliche Umsetzung passgenau darauf abstimmen kann.

3. Ziele

Übergeordnete Ziele

Emotionale Geschichtsvermittlung am authentischen Ort: Die historische Verschränkung von Fußball-, Industrie- und Migrationsgeschichte soll am originalen Schauplatz der Kampfbahn Glückauf emotional berührend und tiefgreifend erlebbar gemacht werden.

Hohe Anziehungskraft: Der Einsatz modernster digitaler Innovationen soll ein hohes Attraktivitätspotenzial entfalten, das gezielt auch junge, technikaffine Zielgruppen und Kulturtouristen anzieht.

Touristischer Entwicklungsimpuls: Das VR-Erlebniszentrum soll als Leuchtturm-Attraktion fungieren, um das denkmalgeschützte Areal zu einem touristischen Ankerpunkt auszubauen.

Integration lokaler Akteure: Da die Kampfbahn Glückauf weiterhin aktiv genutzt wird, soll das Angebot die Brücke zur Gegenwart schlagen. Lokale Vereine, Fan-Initiativen und Unternehmen sollen in allen Phasen des Projekts eingebunden werden

Teilziele

High Quality VR-Experience: Entwicklung einer technisch performanten, flüssigen und kurzweiligen VR-Anwendung. Das Erlebnis muss ein packendes Storytelling mit einer hohen erzählerischen Dichte und einer fundierten historischen Bildungs- und Vermittlungsqualität verknüpfen.

Robustes, guide-gestütztes System: Aufbau von drei stationären VR-Einheiten, die wartungsarm, ausfallsicher und langlebig laufen. Die technische und logische Benutzerführung muss so intuitiv gestaltet sein, dass Besucher aller Altersklassen die Stationen nach einer nur kurzen, standardisierten Einweisung durch die Guides vor Ort selbstständig nutzen können.

Symbiose aus virtuellem und physischem Raum: Erarbeitung einer hohen gestalterischen Qualität für das Raumnutzungskonzept. Physisches Raumerlebnis und virtuelle Realität müssen Hand in Hand gehen, um den Besuchern ein konsistentes, atmosphärisches Gesamterlebnis zu bieten. Ganzheitliches, exklusiv buchbares Gruppenerlebnis.

Einbettung der VR-Szenen in einen dramaturgisch geschlossenen Ablauf. Das Erlebnis muss pro Slot optimal für kleine, geschlossene Gruppen anwendbar und über digitale Kanäle unkompliziert buchbar sein

Tragfähiges Markt- und Betriebsfundament: Entwicklung eines praxistauglichen Betriebs-, Vertriebs- und Marketingkonzepts. Dieses muss den reibungslosen, wirtschaftlich nachhaltigen Übergang von der geförderten Projektphase in den dauerhaften Regelbetrieb sicherstellen.

4. Konkrete Leistungen

Die von dem zu beauftragenden Anbieter zu erbringenden Leistungen gliedern sich analog zur Struktur im Preisblatt:

Virtual Reality Experience

- **Konzept-Entwicklung:** Umfasst die "schlüsselfertige" Erarbeitung des inhaltlichen Storyboards, die funktionale Planung der Raumnutzung innerhalb des Tribünenraums (in enger Abstimmung mit dem Architekten) sowie das interaktive Spieldesign (Gameplay).
- **Software-Entwicklung:** Beinhaltet die vollständige softwareseitige Programmierung der Anwendung, die Content-Produktion sowie das gesamte nutzerzentrierte UX/UI-Design.
- **Hardware (3 VR-Stationen):** Umfasst die Beschaffung sowie die betriebsfertige Installation und Einrichtung von drei stationären VR-Systemen (Qualitätsklasse Meta Quest 3). Die gesamten Anschaffungskosten der nötigen VR-Hardware sowie sämtlichen Zubehörs sind im Pauschalpreis mit zu kalkulieren. Die Durchführung intensiver Testläufe und des Bugfixings vor Ort ist ebenfalls Bestandteil dieser Leistung.
- **Schulung & Support:** Beinhaltet die Konzeption und Durchführung von praxisnahen Schulungen für das Betreuungspersonal vor Ort (bis zu 4 Schulungstermine) sowie die Bereitstellung eines verlässlichen technischen Supports auf Abruf während der gesamten Projektlaufzeit.

Implementierung & Projektmanagement

- **Entwicklung Betriebskonzept:** Erbringung von Beratungs- und Projektmanagementleistungen (kalkuliert auf Basis von 25 Personentagen) zur Unterstützung der Projektleitung bei der Erstellung eines nachhaltigen Betreiberkonzepts. Dies beinhaltet u. a. die Definition von Buchungsprozessen, Öffnungszeiten und die Einbindung lokaler Akteure.
- **Eröffnung & Einführung Regelbetrieb:** Erbringung von begleitenden Projektmanagementleistungen (kalkuliert auf Basis von 35 Personentagen) zur Absicherung des Testbetriebs, der feierlichen Eröffnung sowie der Startphase des regulären Betriebs.

Marketing

- **Webdesign:** Konzeption, Gestaltung und technische Umsetzung einer responsiven, suchmaschinenoptimierten Projekt-Website inklusive der vollständigen Integration eines einsatzbereiten Online-Buchungstools.
- **Design (Mini-Corporate-Design):** Entwicklung eines eigenständigen Projektlogos sowie der Design-Grundlagen (Farbwelt, Typografie) für das VR-Erlebniszentrum unter Berücksichtigung der bestehenden Designvorgaben der Stiftung Schalker Markt. Ebenfalls enthalten ist die Gestaltung von analogen Werbematerialien (Poster und Falzflyer) für die Startphase.

- **Social-Media-Kampagne:** Strategische Konzeption, Contenterstellung und operative Steuerung einer reichweitenstarken Social-Media-Kampagne zur Bewerbung des Angebots während der Start- und Eröffnungsphase. Das Budget für bezahlte Anzeigen ist hier nicht mit zu kalkulieren.

5. Meilensteine

Fristen des Vergabeverfahrens

- Veröffentlichung des Vergabeverfahrens: 29.06.2026
- Ende der Frist für Bieterfragen:

Fragen zur Bekanntmachung oder den Vergabeunterlagen dürfen die Bieter **bis zum 14.07.2026** über die elektronische Vergabeplattform einreichen. Die Auftraggeberin wird ergänzende und berichtigende Angaben in einem Fragen- und Antwortenkatalog zusammenfassen und diesen auf der elektronische Vergabeplattform veröffentlichen. Die Bieter sind verpflichtet, den Fragen- und Antwortenkatalog regelmäßig zu prüfen und die sich hieraus ergebenden Anforderungen zu berücksichtigen.

- Ende der Angebotsfrist (Angebotsabgabe): 22.07.2026, 12:00 Uhr
- Voraussichtlicher Zuschlag: ab dem 03.08.2026
- Bindefrist der Angebote: 15.08.2026
- Voraussichtlicher Leistungsbeginn: 15.08.2026
- Leistungsende: 31.03.2028

Projekt-Meilensteine (Ausführungsfristen)

- Leistungsbeginn (Projektstart / Kick-off): 15.08.2026
- Abschluss der Konzeptphase: 30.10.2026
- Start des Testbetriebs vor Ort: 01.08.2027
- Abnahme der VR-Stationen (Hard- und Software): 15.11.2027
- Feierliche Eröffnung und Start des Regelbetriebs: Dezember 2027
- Leistungsende (inkl. Support & Begleitung): 31.03.2028