



Industrie- und Handelskammer
Mittlerer Niederrhein

Neubau des „IHK-Campus Zukunft!“ in Neuss auf dem Wendersplatz

Konzept AV-Technik

Projektbeschreibung

Die IHK Mittlerer Niederrhein errichtet am Wendersplatz in Neuss (Baufeld A) den Neubau des Aus- und Weiterbildungszentrums „IHK-Campus Zukunft“. Das Gebäude umfasst ca. 4.000 m² Nutzfläche auf Erdgeschoss, vier Obergeschossen und einem Technikgeschoss.

Inhaltliches Leitbild ist eine „Erlebniswelt“ der beruflichen Bildung: Berufsorientierung, überbetriebliche Ausbildung und Weiterbildung zu Themen wie KI, Digitalisierung, Robotik und XR. Die Architektur bildet dies als vertikale Lernreise ab – vom öffentlichen, hochfrequentierten Erdgeschoss über Gruppen- und Laborflächen in den mittleren Ebenen bis zu konzentrierten, zugangsbeschränkten Bereichen in den oberen Geschossen.

Die AV-Technik ist in diesem Projekt kein ergänzendes Ausstattungsgewerk, sondern didaktisches Kernwerkzeug. Die spezifischen Nutzungsszenarien (XR-Berufsparcours, gamifizierte Planspiele, Medienproduktion, hybride Großveranstaltungen) sind ohne die zugehörige Medientechnik nicht durchführbar. Das Grobkonzept definiert daher die Raumtypen, deren mediale Leistungsfähigkeit sowie die daraus resultierenden baulichen und technischen Anforderungen.

Beschreibung Raumtypen

Art Thinking Showroom & Foyer (EG)

Kuratierter Demonstrations- und Erlebnisraum für angemeldete Gruppenformate. Hochwertige Projektion als großflächige Hauptdarstellung, sechs mobile interaktive Displays für wechselnde Themeninseln, multimediale Exponate sowie eine szenisch steuerbare Ausstellungsbeleuchtung. Der Raum kann inhaltlich schnell umkonfiguriert werden; Medien- und Lichtszenen sind über die zentrale Steuerung abrufbar.

Hintergrundbeschallung und Informationsdisplays zur Besucherinformation, Wegeleitung und Bespielung von Veranstaltungsinhalten.

Veranstaltungsbereich (1. OG)

Teilbarer Veranstaltungssaal für bis zu 198 Teilnehmende, je Raumteil autark nutzbar: LED-Wall als Bildgebung, Beschallung für Medienton, drahtlose Mikrofonierung, PTZ-Kameras für Streaming und hybride Formate, diverse Audio-/Video-Anschlusspunkte, mobile Bühne, Redepult sowie Traversensystem mit Veranstaltungsbeleuchtung. Ergänzt durch eine Regie für Audio, Video und Licht und einen Technikraum mit zentraler Steuerungstechnik. Der Bereich trägt Vorträge, Konferenzen, Pitch-Formate, Netzwerk-Events und Abschlussfeiern.

XR-Labs (1. OG)

Vier Labore für den Berufsparcours und immersive Lernerfahrungen, technisch eigenständig und akustisch zониert, sodass parallele Anwendungen möglich sind. Je Lab: Hochleistungs-PC für VR-Anwendungen, AR-Brillen und VR-Headsets, XR-Simulationsplattformen, Tracking-System mit Kamerasensoren, Simulatoren für das Maschinentraining, Greenscreenbereich sowie individuelle Beleuchtungs- und Beschallungszonen.

Communitybereich (1. OG)

Semi-offener Treffpunkt für Beratung, Networking und Matching. Infodisplays, Hintergrundbeschallung sowie 4–5 schallgedämmte Beratungsboxen mit jeweils einem Display für vertrauliche Gespräche und strukturierte Beratungen.

Kreativbereich / Agile Workshopräume (2. OG)

Räume für kollaborative Workshop- und Gruppenformate. Je Raum: zwei mobile interaktive Displays, vier PTZ-Kameras mit Autotracking, zwei Deckenmikrofone sowie Steuerung und Signalmanagement. Die Kamera-Tracking-Lösung erlaubt hybride Workshops ohne feste Sitzordnung und ohne Bedienpersonal.

Learnlabs (2. OG)

Räume für gamifizierte Praxistrainings, Planspiele und KI-basierte Simulationen. Je Lab: zwei interaktive Displays, UHD-LED-Wall, PTZ-Kamera, Deckenmikrofon, immersive Beschallung, Hochleistungs-PCs, Planspiel-Software sowie Steuerung und Signalmanagement. Auslegung auf Gruppenarbeit, schnelle Szenenwechsel und iterative Lernprozesse.

Studio für Digitale Bildung (2. OG)

Produktionsräume für Podcasts, Lehrvideos, Tutorials und Social-Media-Inhalte, ergänzt durch Regie und Sprecherkabine. Je Studio: eine PTZ-Kamera, zwei feste Studiokameras, Mikrofonierung, Greenscreen, Studiobeleuchtung, professionelle Schnittplätze für Ton und Bild inkl. Software sowie Streamingrecorder.

Besprechungsraum, hybrid (3. OG)

Hybrider Besprechungsraum für 10-12 Personen. Display, Lautsprecher und PTZ Kamera jeweils wandmontiert. Anschlussfeld für Laptop am Tisch.

Besprechungsraum, hybrid (4. OG)

Raum für Leitungs- und Gremienformate. Frontale LED-Wall mit Beschallung, Deckenmikrofone sowie eine Medieninsel mit Displays, Kameras und Lautsprechern, ergänzt um diverse Anschlusspunkte. Auslegung auf gleichwertige Teilnahme von Präsenz- und Remote-Teilnehmenden.

LED-Fassade

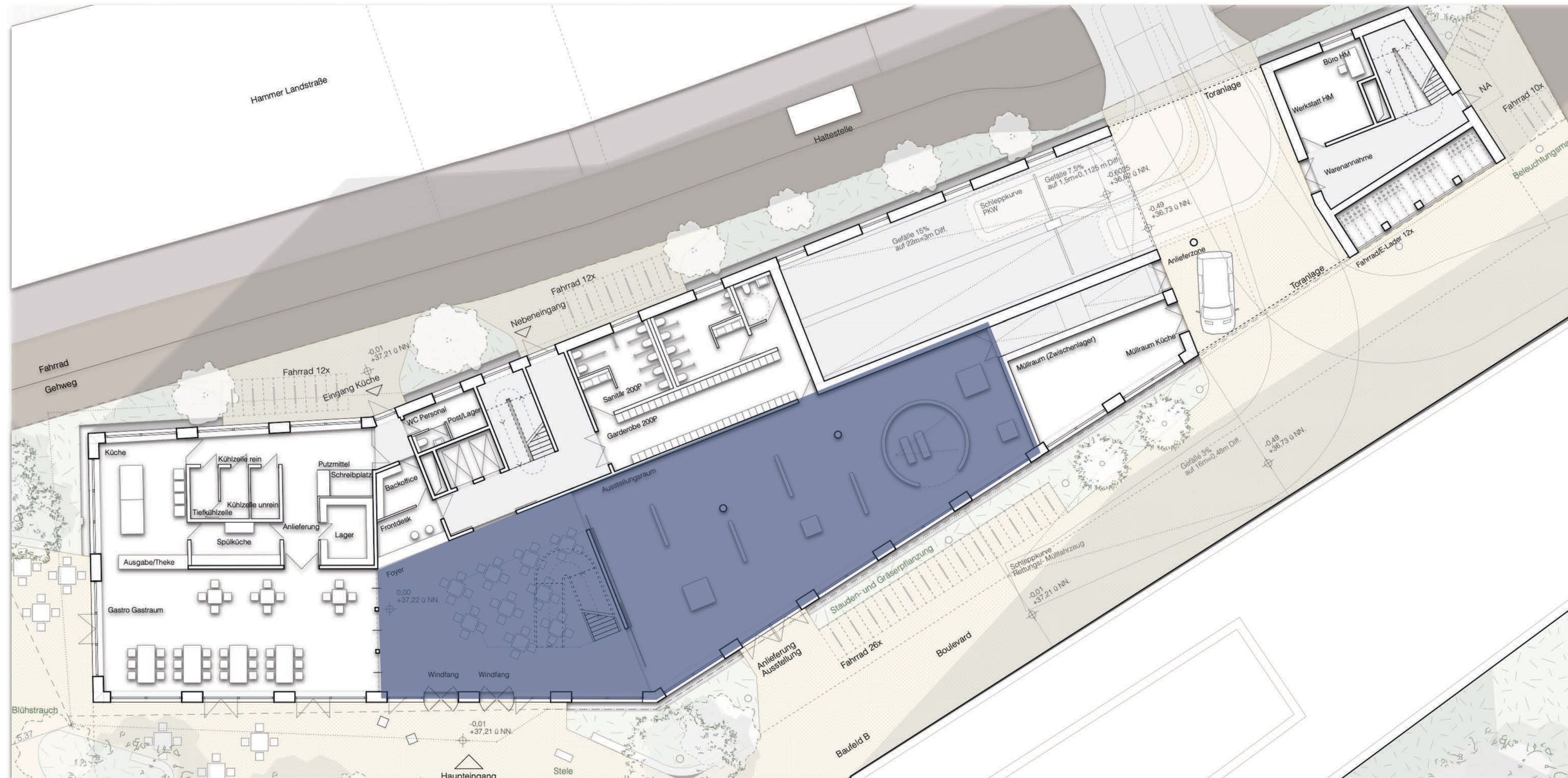
Zwei Outdoor-LED-Flächen an der Fassade, ggf. in transparenter Ausführung, zur öffentlichen Bespielung. Sie übersetzen die geforderte „Schaufenster“-Wirkung des Gebäudes in den Stadtraum und machen Bildungsinhalte von außen sichtbar.

Digital Signage System mit Wegeleitung

Raumübergreifendes Digital Signage System mit Infodisplaystelen an strategisch wichtigen Wegpunkten, sowie digital Raumbeschilderung für wichtige Räume (Büros, Labs, Veranstaltungsraum, etc.). Digitale Wegeleitung durch das Gebäude.

Raumtypen und Ausstattungen

Erdgeschoss



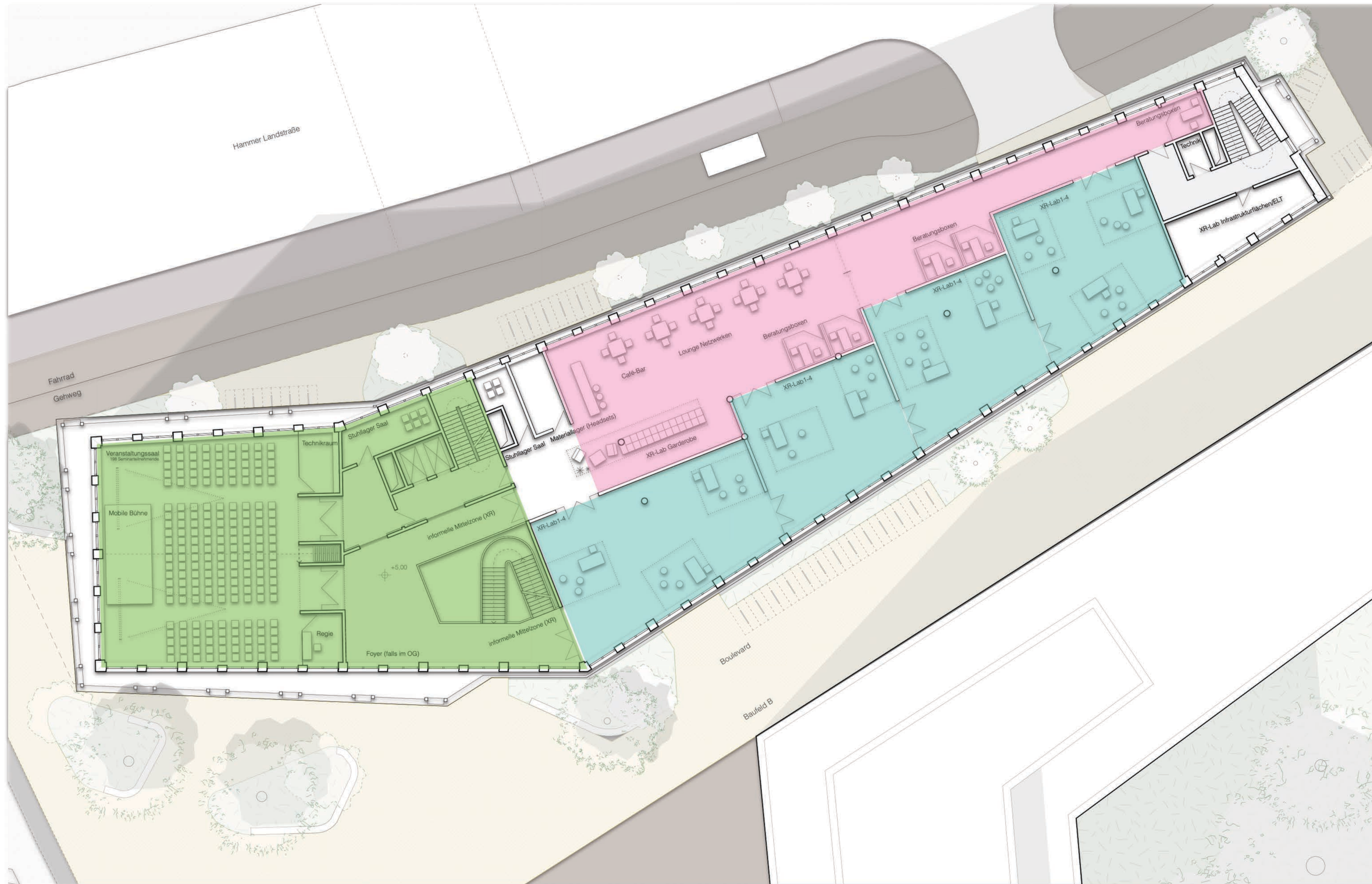
● Art Thinking Showroom

● Art Thinking Showroom

- Hochwertige Projektion
- 6 Mobile, interaktive Displays
- Multimedia Exponate
- Ausstellungsbeleuchtung

Foyer mit Hintergrundbeschallung und Informationsdisplays

1. Obergeschoss



-  Veranstaltungsbereich
-  XR Labs
-  Communitybereich

1. Obergeschoss



Veranstaltungsbereich

Teilbarer Veranstaltungssaal, je Raumteil:

- Bildgebung mit LED Wall
- Beschallung für Medienton
- Drahtlos Mikrofonierung
- PTZ Kameras für Streaming und hybride Veranstaltungen
- Diverse Anschlusspunkte für Audio und Video
- Mobile Bühne
- Redepult
- Traversensystem mit Veranstaltungsbeleuchtung

Regie für Audio, Video und Lichttechnik

Technikraum mit zentraler Steuerungstechnik

Foyer mit Hintergrundbeschallung und Informationsdisplays



XR Labs

Je XR Lab

- PC für VR Anwendungen
- AR Brillen & VR Headsets
- XR Simulationsplattformen
- Tracking-System und Kamerasensoren
- Simulatoren für das Training an Maschinen
- Greenscreenbereiche
- Individuelle Beleuchtungsszenarien
- Individuelle Beschallungszonen



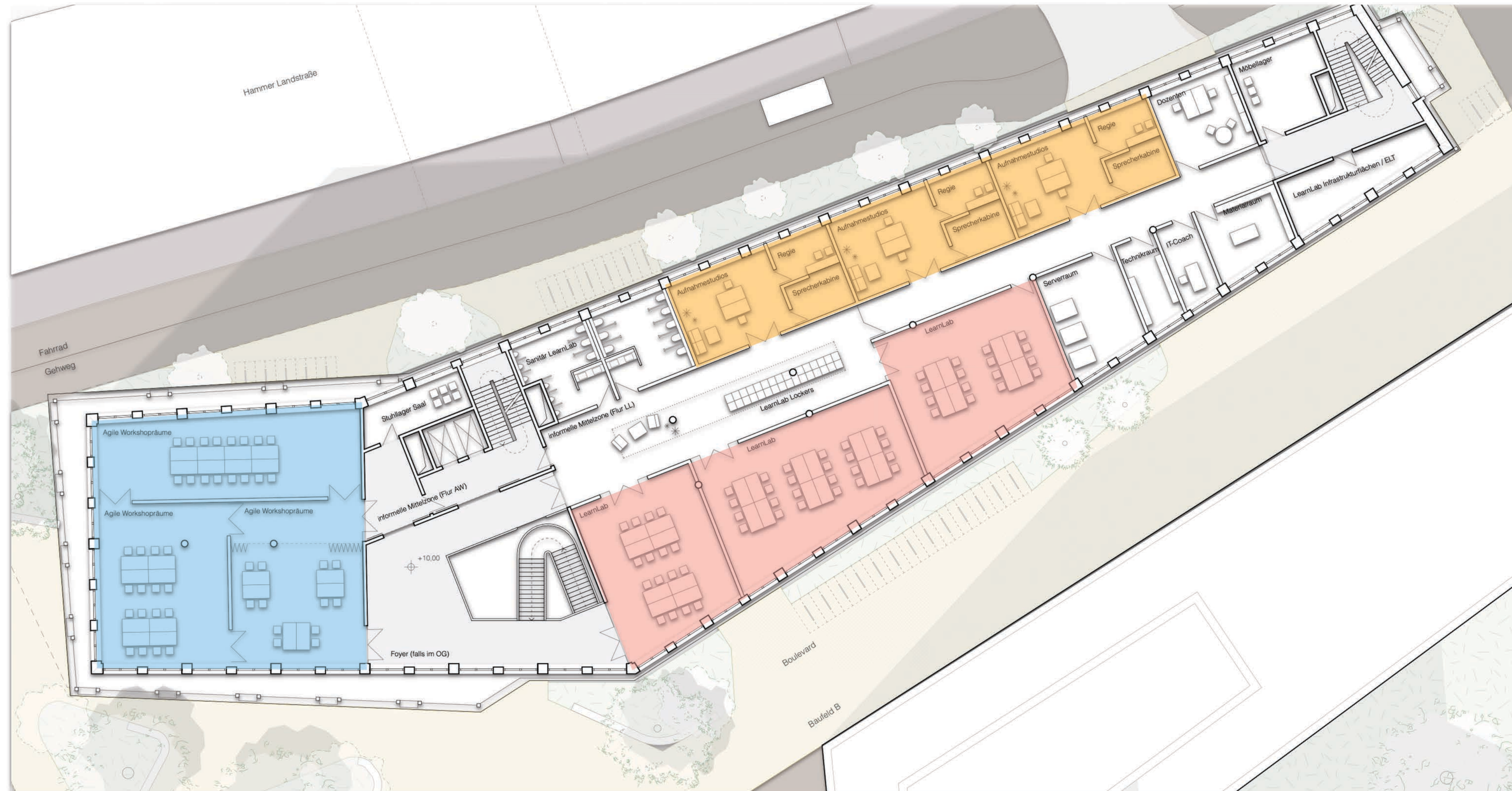
Communitybereich

Infodisplays

Hintergrundbeschallung

Beratungsboxen mit Display

2. Obergeschoss



-  Kreativbereich
-  Learnlabs
-  Studio Digitale Bildung

Hinweis:
Grundriss wird sich nochmal
ändern. Es wird 4 Learnlabs
und 1 Studio Digitale Bildung
geben.

2. Obergeschoss

Kreativbereich

Je Workshopraum:

- 2 mobile, interaktive Displays
- 4 PTZ Kameras mit Autotrackingsystem
- 2 Deckenmikrofone
- Steuerung
- Signalmanagement

Learnlabs

Je Learnlab:

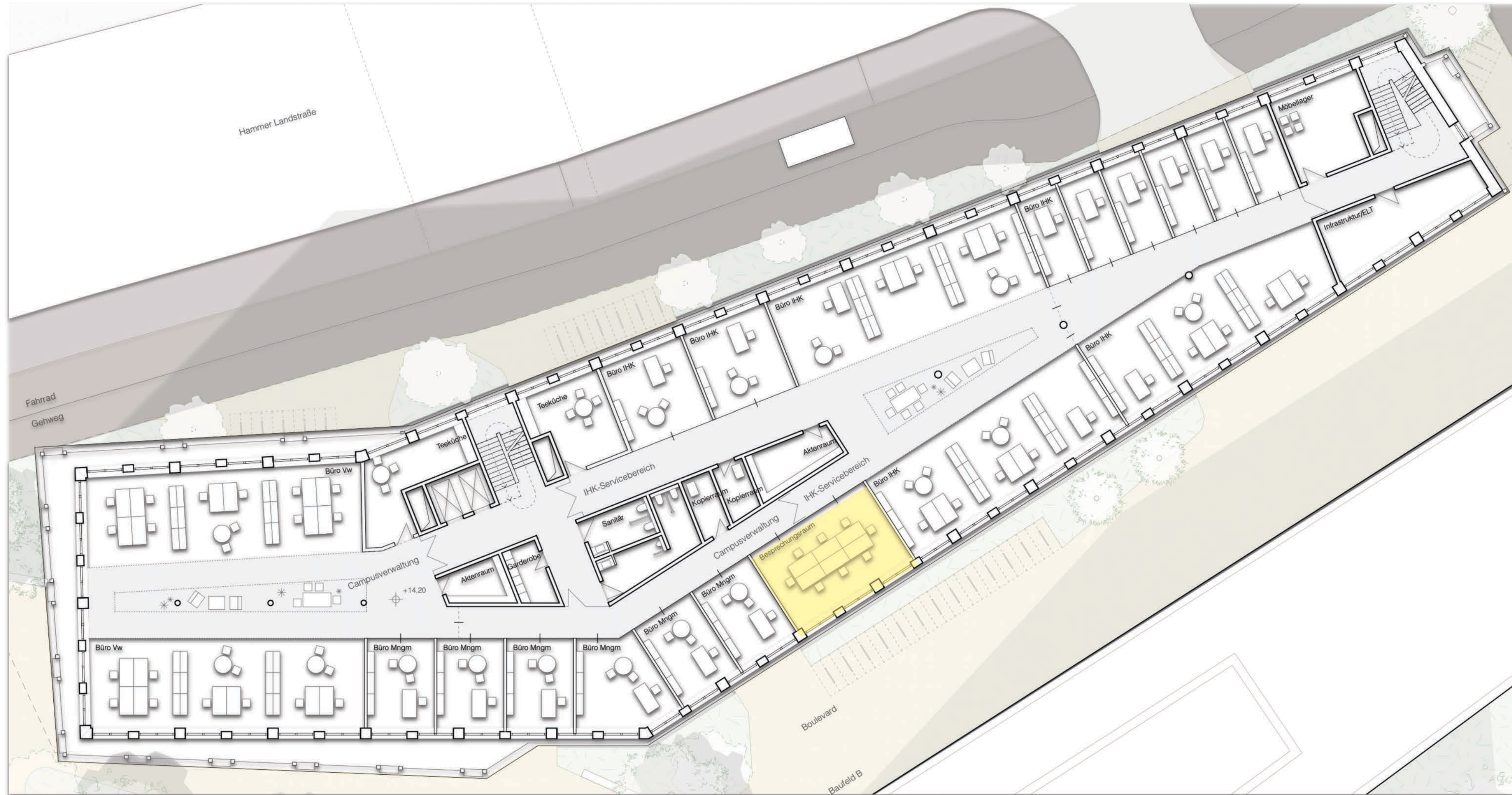
- 2 interaktive Displays
- UHD LED Wall
- PTZ Kamera
- Deckenmikrofon
- Immersive Beschallung
- Software für Planspiele
- Hochleistungs-PCs
- Steuerung
- Signalmanagement

Studio Digitale Bildung

Je Studio:

- 1 PTZ Kamera
- 2 feste Studiokameras
- Mikrofonierung
- Greenscreen
- Studiobeleuchtung
- Professionelle Schnittplätze (Ton- & Bild) inkl. Software
- Streamingrecorder

3. Obergeschoss



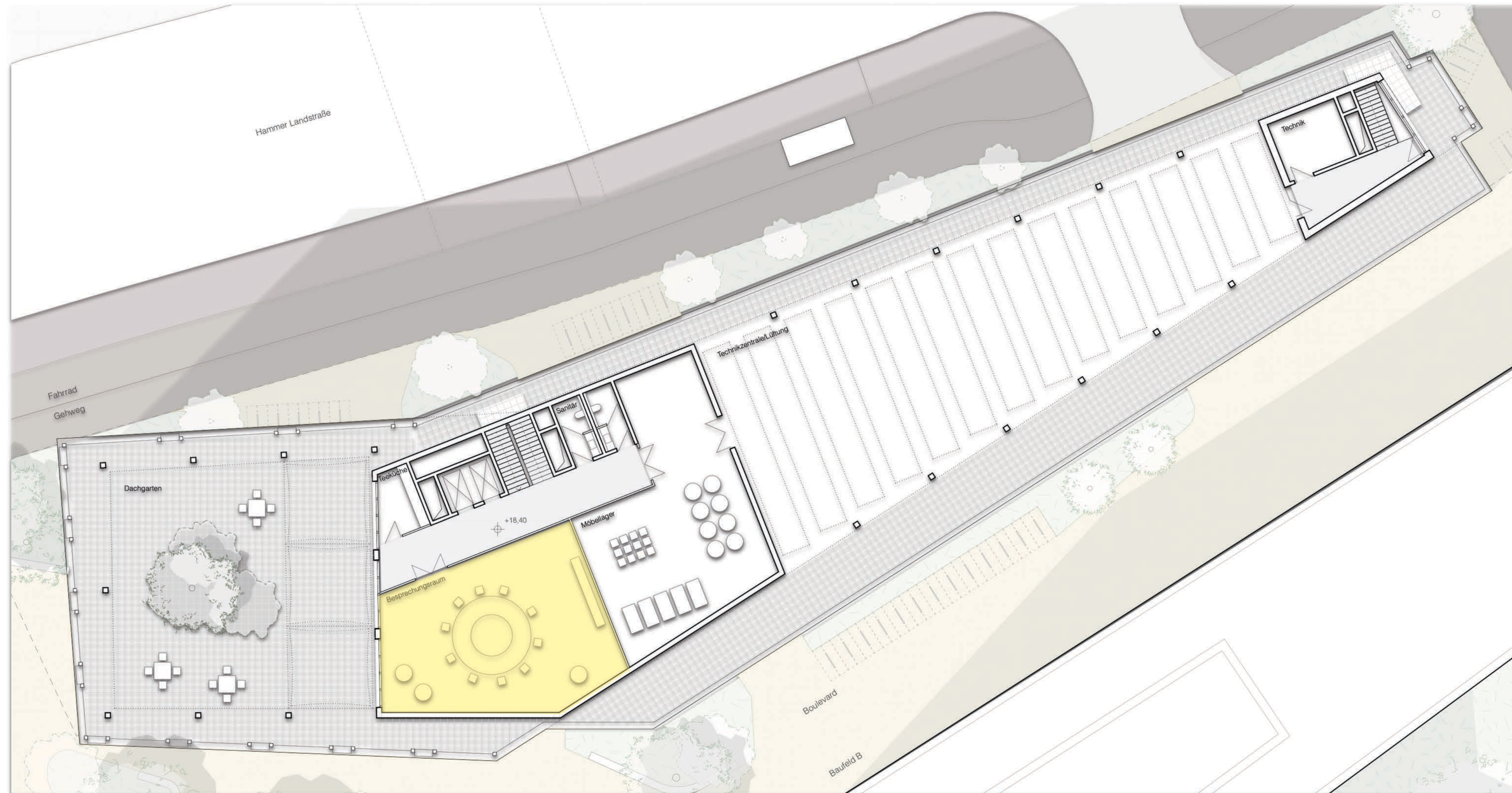
 Besprechungsraum

3. Obergeschoss

● Besprechungsraum (hybrid)

- Display mit Beschallung
- Deckenmikrofon
- PTZ Kamera
- Anschlussfeld am Tisch

4. Obergeschoss



 Besprechungsraum

4. Obergeschoss

● Besprechungsraum (hybrid)

- LED Wall (frontal) mit Beschallung
- Deckenmikrofone
- Medieninsel mit
 - Displays
 - Kameras
 - Lautsprecher
- Diversen Anschlusspunkte

Fassade



- 2x Outdoor LED an der Fassade
 - Ggf. transparent

Wegeleitung und Türdisplays

- 55“ Displaystelen an strategisch wichtigen Wegpunkten
- Digital Türdisplays an wichtigen Räumen
- Digital Signage Software inkl. Wegeleitung

Schnittstellen

Nr.	Schnittstelle	Beschreibung
1	Architektur	Abstimmung von Raumgeometrie, Sichtachsen, Deckenhöhen, Technikraum- und Stellflächen sowie Einbausituationen für Displays, Projektion und Lautsprecher.
2	Tragwerksplanung	Klärung von Lastannahmen und Befestigungspunkten für Displays, Projektoren, Lautsprecher, Rigging und Deckenabhängungen.
3	Inneneinrichtung	Koordination von Möblierung, Bestuhlungsvarianten und Oberflächen mit Bedienpositionen, Anschlussstellen und Einbauten in Tischen und Pulten.
4	Raumakustik	Festlegung der akustischen Zielwerte als Grundlage für Beschallungs-, Konferenz- und Aufnahmetechnik sowie Abstimmung von Absorberflächen mit Technikeinbauten.
5	Elektrotechnik	Klärung von Anschlussleistungen, Verkabelungsinfrastruktur
6	IT	Klärung von Netzanbindung, VLAN- und Bandbreitenbedarf, PoE-Versorgung, Serverstandorten, UC-Plattformen.
7	Beleuchtung / Lichtplanung	Abstimmung von Beleuchtungsstärken, Blendfreiheit und Farbwiedergabe für Projektion, Displays und Videokonferenz inkl. Szenensteuerung.
8	Sonnenschutz / Verschattung	Festlegung von Verdunkelungsgrad, Steuerungsanbindung und Positionierung zur Vermeidung von Reflexionen und Kontrastverlust.
9	Heizung / Lüftung / Klima	Abstimmung von Wärmelasten
10	Gebäudeleittechnik	Definition der Kopplung von Medien-, Licht-, Verschattungs- und Raumsteuerung inkl. Schnittstellenprotokollen und Zuständigkeitsgrenzen.
11	Brandmeldeanlage	Festlegung der Zwangsabschaltungen
12	Sprachalarmierung / ELA	Abgrenzung zwischen Alarmierungsanlage und medientechnischer Beschallung inkl. Vorrangschaltung und gemeinsamer Lautsprechernutzung.
13	Barrierefreiheit	Berücksichtigung von Höranlagen, visuellen und akustischen Informationswegen, Bedienhöhen und barrierefreier Bedienbarkeit.
14	Betrieb / Facility Management	Abstimmung von Betriebs-, Support- und Monitoringkonzept, Zuständigkeiten, Wartungszugängen und Schulungsbedarf.
15	Nutzer / Betreiberorganisation	Erfassung der Nutzungsszenarien, Bedienkompetenz und organisatorischen Abläufe als Grundlage der Anforderungsdefinition.
16	Projektsteuerung / Terminplanung	Abstimmung von Schnittstellenterminen, Vorleistungen anderer Gewerke und Vergabezeitpunkten.

Terminschiene (Meilensteine)

Terminplan Gesamtprojekt (alle Gewerke)

Beauftragung	Dezember 2026
Abschluss LPH 3	28.04.2027
Abschluss LPH 5	27.04.2028
Abschluss LPH 6	03.03.2028
Abschluss LPH 7	26.05.2028
Beginn LPH 8	17.01.2028
Abschluss LPH 8	02.10.2029

Kostenschätzung

KG 455 Audiovisuelle Medien- und Antennenanlagen und KG 470 Nutzungsspezifische Anlagen

	Art Thinking Showroom	Veranstaltungs- bereich	XR-Labs	Community- bereich	Kreativbereich	Learnlabs	Studio Digitale Bildung	Besprechungs- raum 3. OG	Besprechungs- raum (hybrid)	LED Fassade	Wegeleitung	Gesamtergebnis
Bilddarstellung	101.000,00 €	288.500,00 €	281.600,00 €	8.000,00 €	69.000,00 €	440.000,00 €	14.000,00 €	9.000,00 €	89.000,00 €	250.000,00 €	70.000,00 €	1.620.100,00 €
Audiosystem	12.000,00 €	118.000,00 €		3.500,00 €	24.000,00 €	90.000,00 €	1.500,00 €	6.000,00 €	25.000,00 €			280.000,00 €
Signalquellen		20.000,00 €	280.000,00 €			96.000,00 €				9.000,00 €		405.000,00 €
Signalübertragung		25.000,00 €				10.000,00 €	5.500,00 €	5.000,00 €	12.500,00 €	8.000,00 €		66.000,00 €
Beleuchtung	11.000,00 €	182.500,00 €	110.000,00 €				10.000,00 €					313.500,00 €
Medienmöbel		19.000,00 €										19.000,00 €
Technikmöbel	11.000,00 €	8.000,00 €										19.000,00 €
Dienstleistung	10.000,00 €	100.000,00 €	120.000,00 €	1.800,00 €	15.000,00 €	80.000,00 €	6.500,00 €	2.500,00 €	15.000,00 €			350.800,00 €
Steuerungssystem		12.000,00 €	556.000,00 €		37.500,00 €	120.000,00 €	20.000,00 €	2.500,00 €	5.000,00 €		25.000,00 €	778.000,00 €
Gesamtergebnis (netto)	145.000,00 €	773.000,00 €	1.347.600,00 €	13.300,00 €	145.500,00 €	836.000,00 €	57.500,00 €	25.000,00 €	146.500,00 €	267.000,00 €	95.000,00 €	3.851.400,00 €
Gesamtergebnis (brutto)												4.583.166,00 €