

# Kosteneinteilung bei Medienintegration in Ausstellungen

Diese Übersicht dient als Orientierung für die Budgetierung von Ausstellungsprojekten in Abhängigkeit vom Grad der Medieneinbindung. Sie berücksichtigt typische Szenografie-, Medien- und Integrationskosten in deutschen Museen. Die Angaben sind unverbindliche Spannen und abhängig von Projektgröße, Innovationsgrad und baulichen Rahmenbedingungen. Sie ergänzt die gesondert behandelte [Honorarordnung für Ausstellungsgestaltung \(HOAS\)](#) und unterscheidet sich von klassischen Planungsmodellen wie der [HOAI](#), die technische und ingenieurbezogene Leistungen adressieren.

## Qualitäts- und Medienstufen

### Basis Szenografie ohne Medien

Einbauten, Grafiken und Vitrinen ohne digitale Interaktion.

- Regionalmuseen, archäologische Präsentationen
- Fokus auf Objekte, konservatorische Anforderungen
- Kostenrahmen: 1 200–2 500 EUR/m<sup>2</sup> netto

### Geringe Medienintegration

Einzelne Standard-AV-Elemente wie Displays oder Audiostationen.

- Stadtmuseen, Dokumentationen, historische Themen
- Beschränkte Interaktion, vorproduzierte Inhalte
- Kostenrahmen: 2 500–4 000 EUR/m<sup>2</sup> netto

### Mittlere Medienintegration

Mehrere interaktive Stationen je Saal, Touchscreens, Audio-Guidance.

- Themenmuseen, Naturkunde, Technik light
- Stärkere Besucherinteraktion, mehr Content-Produktion
- Kostenrahmen: 4 000–6 000 EUR/m<sup>2</sup> netto

### Hohe Medienintegration

Sensorische Interfaces, Projektionen, synchrone Mediensysteme.

- Wissenschaftszentren, Kindermuseen
- Hoher Programmier- und Integrationsaufwand
- Kostenrahmen: 6 000–10 000 EUR/m<sup>2</sup> netto

### Medienreiche Exzellenzausstellung

Echtzeitgrafik, Show-Control, AR/VR-Systeme, räumliche Medieninszenierung.

- Interaktive Erlebnisswelten, Innovationsausstellungen
- Custom-Software, Tracking-Systeme, komplexe Wartung
- Kostenrahmen: 10 000–18 000 EUR/m<sup>2</sup> netto

## High-End Sonderfall

Robotermechanik, Großprojektionen, immersive Spezialeffekte.

- Flagship-Installationen, Corporate Experience
- Hoher Anteil forschungsnaher Technologieentwicklung
- Kostenrahmen: 18 000–30 000+ EUR/m<sup>2</sup> netto

## Matrix: Medienintegration und Kostenspanne

| Stufe | Medienintegration | Typische Inhalte                              | Beispiel Museumstyp  | Kosten pro m <sup>2</sup> (netto) |
|-------|-------------------|---|----------------------|-----------------------------------|
| 1     | Keine Medien      | Szenografie. Grafiken. Vitrinen.              | Regionalmuseum       | 1.200–2.500 EUR/m <sup>2</sup>    |
| 2     | Gering            | Ein Display. Standard Audio.                  | Stadtgeschichte      | 2.500–4.000 EUR/m <sup>2</sup>    |
| 3     | Mittel            | Mehrere Touchpoints. Basis-Interaktion.       | Themenmuseum         | 4.000–6.000 EUR/m <sup>2</sup>    |
| 4     | Hoch              | Projektion. Sensorik. Synchronisierte Medien. | Wissenschaftszentrum | 6.000–10.000 EUR/m <sup>2</sup>   |
| 5     | Exzellenz         | AR/VR. Tracking. Echtzeitgrafik.              | Erlebnismuseum       | 10.000–18.000 EUR/m <sup>2</sup>  |
| 6     | Sonderfall        | Robotik. Spezialeffekte. IP-Produktion.       | Corporate Flagship   | 18.000–30.000+ EUR/m <sup>2</sup> |

## Hinweise

- Spannen beziehen sich auf typische Projektgrößen zwischen 300–2 000 m<sup>2</sup>
- Content-Produktion ist entscheidender Kostentreiber ab Stufe 3
- Technische Infrastruktur des Gebäudes kann Budget signifikant beeinflussen
- Betriebskosten steigen proportional zur Medientechnik

## Quellen und Branchenbezug

- Empfehlungen aus musealen Projektplanungen und Ausschreibungen
- Erfahrungswerte aus Wissenschaftszentren, Themenmuseen und Corporate Exhibitions

From: <https://www.wiki.ct-lab.info/> - Creative Technologies Lab | dokuWiki

Permanent link: <https://www.wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:project-management:kostenmatrix-mediale-ausstellung>

Last update: 2025/11/05 08:01

