



Der Entwurf „Kollaborativer Campus Iserlohn“ (KCI) schafft ein nachhaltiges Stadtquartier, welches durch die exponierte Lage repräsentativ auf den Megatrend der Digitalisierung eingeht. Neben digitalen Nutzungsangeboten des Campus sollen kommunikationsfördernde Räume entstehen, die die zwischenmenschliche Komponente nicht außer Acht lassen. Zuletzt durch die Corona-Krise merkte man zunehmend wie freiere Arbeitsstrukturen (z.B. des Homeoffice) dennoch gelegentlich auf physische Treffen angewiesen sind. So soll der KCI diese Räume für Lernende und Arbeitende bieten und dabei ein Ort der Kommunikation bilden. Denn neuartige Arbeitsformen brauchen angepasste Räume. Komplementiert werden diese durch verschiedene Freizeit- und Kulturangebote.

Die Planung orientiert sich dabei an den Bestand und versucht vorhandene Potentiale zu nutzen und Mängel zu beseitigen. Dabei wurden die großen Zukunftsthemen des Klimawandels, des Demographischen Wandels, der Digitalisierung und der neuen Wissenskultur aufgegriffen und mit in den Entwurf eingeplant.

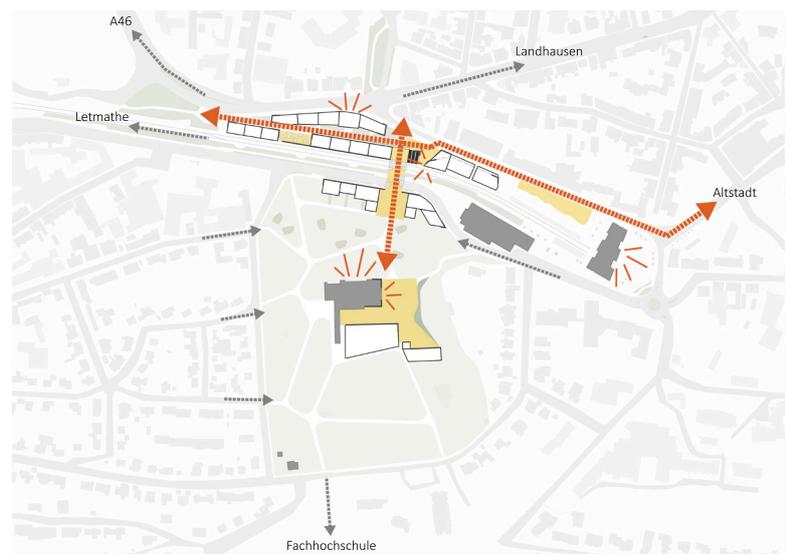
Die Bebauung konzentriert sich auf die Fläche an der Hans-Böckler-Str./Rahmenstraße und auf den nördlichen Bereich der Alexanderhöhe. Auf eine Bebauung im Rest des Parks wurde bis auf eine ergänzende Bebauung am Parktheater gänzlich verzichtet. Stattdessen soll der Park weiter entsiegelt werden und durch neue Wegebeziehungen und Nutzungen neu qualifiziert werden. Neben Erfüllung der Aufgaben der Zukunftstrends, spielt er eine zentrale Rolle bei der Versorgung von öffentlichen wohnungsnahen Freiraum.

Die Planung gründet auf zwei zentrale Achsen. Zum einen die Nord-Süd Verbindung, welche mit einer Grünbrücke über das Bahngleis in Richtung Parktheater und Hochschule führt und zum anderen die Ost-West Verbindung vom Wissenscampus über den Bahnhof in Richtung Innenstadt. Beide Achsen kreuzen sich am Digitalen Rathaus. Die Achsen sind so gestaltet, dass sie dem Besucher eine spannende Abfolge von verschiedenen Freiräumen aus Plätzen, Arcaden und Verweilorten bieten. Belebte Erdgeschosszonen an den Plätzen ergänzen dieses Angebot.

Zur Überwindung der Bahngleise gelangt man vom Rathausvorplatz über eine breit gestaltete Treppenanlage auf die Grünbrücke. Ergänzt wird die Treppe durch eine Rampe, wel-

che entlang der Gebäudefassade führt. Diese ermöglicht eine barrierefreie Erschließung in Richtung Parktheater. Die Grünbrücke endet auf ein in den Hang gebautes Gebäude, bei dem ein Parkhaus den Gebäudesockel für die daraufgesetzten soziale Nutzungen bildet.

Die Gebäudekubaturen im Plangebiet sind so gehalten, dass sie die Blickbeziehungen zum Parktheater nicht stören und dabei spannende Blickbeziehungen fördern. Die verspringenden Gebäudehöhen bilden einen interessanten Höhenverlauf,



welcher zwischen 3-4 geschossigen Gebäudehöhen alterniert und so einer Monotonie entgegenwirkt. Lediglich das Rathaus und das 5-geschossige Open Innovation Lab springen als Hochpunkte aus dem Gebäudeensemble hervor. Das 6-geschossige Digitale Rathaus bildet das repräsentativste Gebäude, welches durch den Einschnitt im Erdgeschossbereich einen Überhang mit anschließender Arcade bildet und so Kontakt zum Vorplatz sucht. Es sticht somit in Richtung Bahnschienen und Rahmenstraße als Landmarke hervor.

Das gesamte Areal bleibt frei von privaten KFZs und kann von Radfahrern befahren werden. Zu den Stellplatzflächen des Parkhauses im Hang soll das bestehende Parkhaus am Bahnhof um zwei Geschosse aufgestockt werden und zu einem Mobility Hub umgebaut werden.

Nutzungsbausteine

Medienmanufaktur:

Hier können digitale Medien entworfen, produziert und weiterverarbeitet werden.



Digital Hotel & Smart Boarding House:

Eine zentrale Übernachtungsmöglichkeit in der rund um die Uhr ohne Personal eingeecheckt werden kann. Unterscheiden tun sich die beiden Nutzungen in der Aufenthaltsdauer der Gäste und dementsprechender Ausstattung der Zimmer.

Digitales Rathaus:

Eine städtische Einrichtung bei der behördliche Vorgänge ganz einfach digital von Zuhause erledigt werden können. Das Gebäude dient dabei als ein Ort der Bürgerschaft, währenddessen die Verwaltung ausgelagert wird.



Digitaler Supermarkt:

Der Digitale Supermarkt kommt ohne Personal aus und wird durch automatisierte Vorgänge betrieben.

Lernzentrum:

Ein ergänzendes Angebot zur VHS, in der Medienkompetenzen erlernt und Räumlichkeiten für Co-Studying vorhanden sind.



Stadtmediathek:

Ein Ort den man zum Lesen und Lernen nutzt und bei Bedarf auf verschiedenste moderne Medien zugreifen kann. Ein ergänzendes Angebot zu der Stadtbibliothek.

Open Innovation Lab:

Ein Ort in denen die regionalen Unternehmen zusammengebracht und vernetzt werden, um sich so konkurrenzfähiger gegen äußeren Wettbewerb zu machen. Offene Innovationsprozesse spielen dabei eine zentrale Rolle.



Start-Up Inkubator:

Räumlichkeiten für neu gegründete Unternehmen, welche durch Mentoren unterstützt werden. Kooperationspartner ist die Fachhochschule Südwestfalen. Hiermit sollen junge Unternehmen an die Region gebunden bleiben.

Co-Working Spaces:

Arbeitsräume mit flexiblen Strukturen, in denen verschiedene Berufe interdisziplinär nebeneinander arbeiten können.



Lerninseln:

Dies sind Orte des Arbeitens und des Lernens unter freiem Himmel im Park. Ausgestattet sind die Lerninseln mit WLAN und Strom.

Mobility Hub:

Ein Knotenpunkt für das Umsteigen auf diverse Verkehrsmittel, in dem sowohl motorisierte als auch nicht motorisierte Verkehrsangebote zur Verfügung stehen.



Fabrication Lab:

Eine offene Werkstatt in denen Werkzeuge für moderne Fertigungsverfahren genutzt werden können beispielsweise zur Nutzung eines Lasercutters oder 3D-Druckers.