

**REDESIGN
INFOCENTRA
PRE TURISTOV**



Vyhlasovateľ:

Košice - Turizmus

Hlavná 59, 040 01, Košice, SR

IČO: 42632247

DIČ: 2023458745

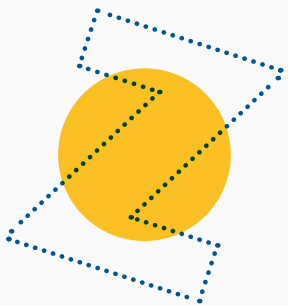
Sekretár súťaže:

Mgr. Igor Kupec

január, 2020

OBSAH

I. Zámer	4
II. Východisková situácia	5
III. Zadanie	7
VI. Priečelie budovy	12
V. Podmienky súťaže	14



I. ZÁMER:

Redesign turistického informačného centra, ktoré sídli v budove Starej radnice na Hlavnej 59 v Košiciach.

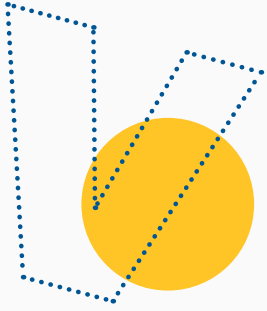
Slovo *redesign* je použité preto, lebo v ňom nebudeme robiť zásadné stavebné zásahy a úpravy. Hľadáme skôr vizuálne a designové oživenie - v zmysle zmeny kompozície a využitia interiéru, nákupu nového vybavenia, designových prvkov a nábytku či zrušenia priečok.

Infopoint musí spĺňať moderné štandardy a trendy v turistickom ruchu, byť bezbariérový a atraktívny pre domácich i zahraničných návštevníkov. Človek by sa v ňom mal cítiť príjemne a uvoľnene.

Návštevník v ňom získa potrebné informácie, bude mať možnosť si kúpiť suveníry, miestne produkty, ľudové výrobky a interaktívnou formou sa dozvedieť niečo o Košiciach a Slovensku.

Súčasťou riešenia musí byť návrh oživenia a zvýšenia atraktivity samotného **dvora**, v ktorom informačné centrum sídli. Mal by sa stať zaujímavým miestom na "turistickej mape" a priťahovať tak väčšie množstvo ľudí.

Riešenie dvora aj informačného centra by malo zohľadňovať fakt, že sa jedná o budovu v centre mesta. Hľadáme moderné riešenie, no chceme zachovať historický kontext miesta.



Pri tvorbe konceptu treba zohľadniť to, že Stará radnica je dodnes využívaná na **reprezentatívne účely**. Prijímajú sa tu zahraničné návštevy, hostia a delegácie. Chceme, aby bol infopoint miestom, kde im budeme vedieť odprezentovať Košice v modernom duchu, teda interaktívne, vizuálne zaujímavo a obsahovo hodnotne.

II. VÝCHODISKOVÁ SITUÁCIA

OBECNÉ INFO:

- Infocentrum funguje na Hlavnej ulici od roku 2010
- Jedná sa o 3 prepojené miestnosti o rozlohe 142,4 m²
- Na informačnom pulte sú prítomní vždy 1-2 zamestnanci
- Hlavné využitie: informácie, mapy, suveníry
- Funguje celoročne a tur. sezóna trvá od apríla do októbra
- V lete je 50% návštevníkov zo SR a 50% zo zahraničia
- V infocentre funguje aj bezplatná úschovňa batožín

V rámci analýzy súčasného stavu sme identifikovali viacero problémov a nedokonalostí tohto priestoru.

Neprehľadnosť: Priestor nie je dispozične dobre riešený. Ťažko sa v ňom orientuje a produkty nie sú systematicky rozradené, človek má pocit stiesnenosti.

Neefektívne využitý priestor: Vzhľadom na celkovú plochu návštevníckeho centra je užitočne využitá len jeho malá časť.

Špeciálne problematická je zadná časť (v pôdoryse je označená č.8) a sklad (7, 9, 10), ktorý by sme radi premenili na interaktívnu miestnosť.

"Zastrčenosť": Do návštevníckeho centra nevedie vstup priamo z Hlavnej ulice, čo mnoho potenciálnych návštevníkov odradí.

Nemodernosť: Interiér, jeho dekorácia a ostatné vizuálne prvky v ňom umiestnené vytvárajú zastaralý dojem.

Malá interaktivita: Vzhľadom na účel tohto priestoru sa v ňom využíva málo moderných technológií, ktoré by mali informačný, edukačný, či zábavný charakter.

III. ZADANIE

Chceme vytvoriť moderné, bezbariérové infocentrum, ktorého design musí súvisieť s súčasnou prezentáciou mesta Košice. Vizuálne sa nemá sa jednať len o "obchod so suvenírmi", ale o štýlový priestor, ktorý bude prezentovať mesto, ako pulzujúce, kultúrne a kreatívne.

Silnými značkami, ktoré sa s Košicami spájajú sú Európske hlavné mesto kultúry 2013 a UNESCO Creative City of Media Arts 2018.



1. CELKOVÝ KONCEPT: Potrebujeme vymyslieť celkový koncept a design - kde by spolu jednotlivé prvky a časti infopointu navzájom vizuálne ladili a komunikovali.

2. SORTIMENT: Veľká časť infopointu slúži ako predajňa suvenírov a regionálnych produktov. Potrebujeme pre ich predaj nájsť vhodné dispozičné riešenie, vymyslieť design regálov a pultov, kde návštevníkom budeme ponúkať:

- **Suveníry** (pohľadnice, magnetky, plagáty...)
- **Produkty** (cider, víno, medovina, Tatratea, džemy...)
- **Oblečenie** (s motívom Košíc)
- **Umenie** (designové predmety, obrazy...)
- **Knihy**, brožúry a mapy
- **Hudobné nástroje** (koncovka, drumblá...)

Nechceme priestor týmito produktmi úplne zaplniť - skôr sa budeme snažiť ponúkať len zaujímavé a atraktívne diela, ktoré budú prezentovať kreativitu a šikovnosť miestnych tvorcov.

3. INFORMAČNÝ PULT: Miesto pre zamestnanca, ktorý návštevníkom poskytne potrebné informácie, či mapu mesta. Okrem toho na tomto mieste ponúkame:

- **Prehliadky mesta** (klasické, maďarské, židovské...)
- **Lístky** na podujatia v meste

Návštevníkom poskytujeme tieto typy informácií:

- Čo v meste vidieť: pamiatky, zaujímavosti, história...
- Čo sa v meste deje: udalosti, eventy, koncerty, akcie...
- Čo sa v meste dá robiť: aktivity, workshopy, hry, prechádzky...
- Kde sa v meste najesť: tipy na reštaurácie / gastro...
- Kde sa ubytovať: tipy na hotely, hostely...
- Tipy na výlety: čo vidieť v okolí a regiónne...
- Doprava: MHD, prenájom auta, regionálne spojenia...

Niektoré z vyššie-uvedených informácií (napríklad "čo sa dá v meste robiť") by sme radi komunikovali formou nástenky, tabule či iného vizuálneho riešenia, teda systémom, ktorý sa dá pravidelne obmieňať.

4. MEETING POINT: Ďalšia časť infocentra by mala slúžiť ako miesto na schôdzky, ktoré budú súvisieť s činnosťou infocentra alebo prezentáciou Košíc.

4. MIESTO PRE "CUDZIE" LETÁKY A PLAGÁTY: Momentálne sa nachádza hneď pri vstupe. Radi by sme tejto časti informačného centra dali istý poriadok a logiku, aby nepôsobila chaoticky a neusporiadane. Potrebovali by sme pre ňu vymyslieť funkčný systém, či dizajnové riešenie.

5. INTERAKTÍVNA ČASŤ: Turistické centrum má informačný, predajný, ale aj edukatívny účel. Má prezentovať mesto zaujímavým a za pamätateľným spôsobom.

Sme otvorení interaktívnym inštaláciám, či projekciám, vďaka ktorým sa človek niečo dozvie o Košiciach a Slovensku.

Za týmto účelom sme oslovili miestnych digitálnych umelcov s ktorými budete musieť priebežne komunikovať, aby interaktívna časť vizuálne ladila so zvyškom priestoru.

Chceme jej venovať jednu miestnosť, ktorá by mala byť tmavšia, nepresvetlená, aby v nej inštalácie vynikli. Tie sa budú v pravidelných časových intervaloch meniť.

Na tento účel by sa ideálne hodil súčasný sklad (na pôdoryse

označený číslami 7,9,10). Jeho obsah by sme vedeli presunúť do zadných skladov.

Pri riešení tejto miestnosti treba myslieť na to, aby sa kvôli nej nemusel zvyšovať počet personálu - teda, musí byť "kontrolovateľná" osobou na infopulte alebo kamerou.

6. ZÁZEMIE: "Neviditeľná", no veľmi dôležitá časť centra.

Dôležitá je efektívna a úsporna práca s priestorom, ktorý slúži aj ako menší sklad materiálov.

7. PRIEČELIE BUDOVY: Jedná sa o komplikovanejší problém.

Chceme, aby bolo z Hlavnej ulice jasné, že sa v Starej radnici informačné centrum nachádza, no zároveň musí byť značenie dostatočne decentné, aby nerušilo historický charakter budovy. Na tento branding je možné využiť okná infocentra a tiež stojan pred budovou. Chceme však, aby mal inú podobu.

Okrem okien a stojanu je témou aj hlavná brána do budovy.

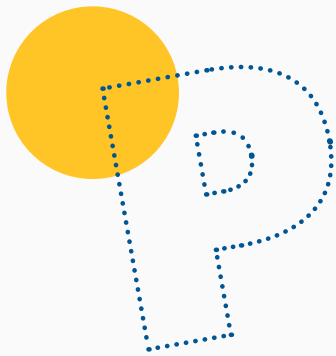
V ideálnom prípade by sme ju chceli nechať otvorenú, aby bol vchod do dvora väčší a vizuálne priťahoval ľudí. Zároveň by sa v ňom mohlo nachádzať niečo, čo by ľudí upútalo.

8. DVOR: Hľadáme víziu, ako oživiť dvor Starej radnice - aby ho navštevovalo viac ľudí a aby sa stal turisticky atraktívny.

Je možné pracovať s osvetlením, umeleckými nápismi, konceptom oddychovej oázy, interaktívnym riešením a pod.

Dvor však nebude súčasťou "redesignu" ani rekonštrukcie v tejto fáze. Víziu, ktorú navrhnete, budeme prezentovať mestu a budeme sa ho snažiť presvedčiť, aby jeho oživenie v budúcnosti zafinancoval.





Vstupná brána

Vstupná brána je uzavretá, na vstup slúži len jej malá časť. Vchod tak pôsobí tmavým dojmom a neláka ľudí.

Okná:

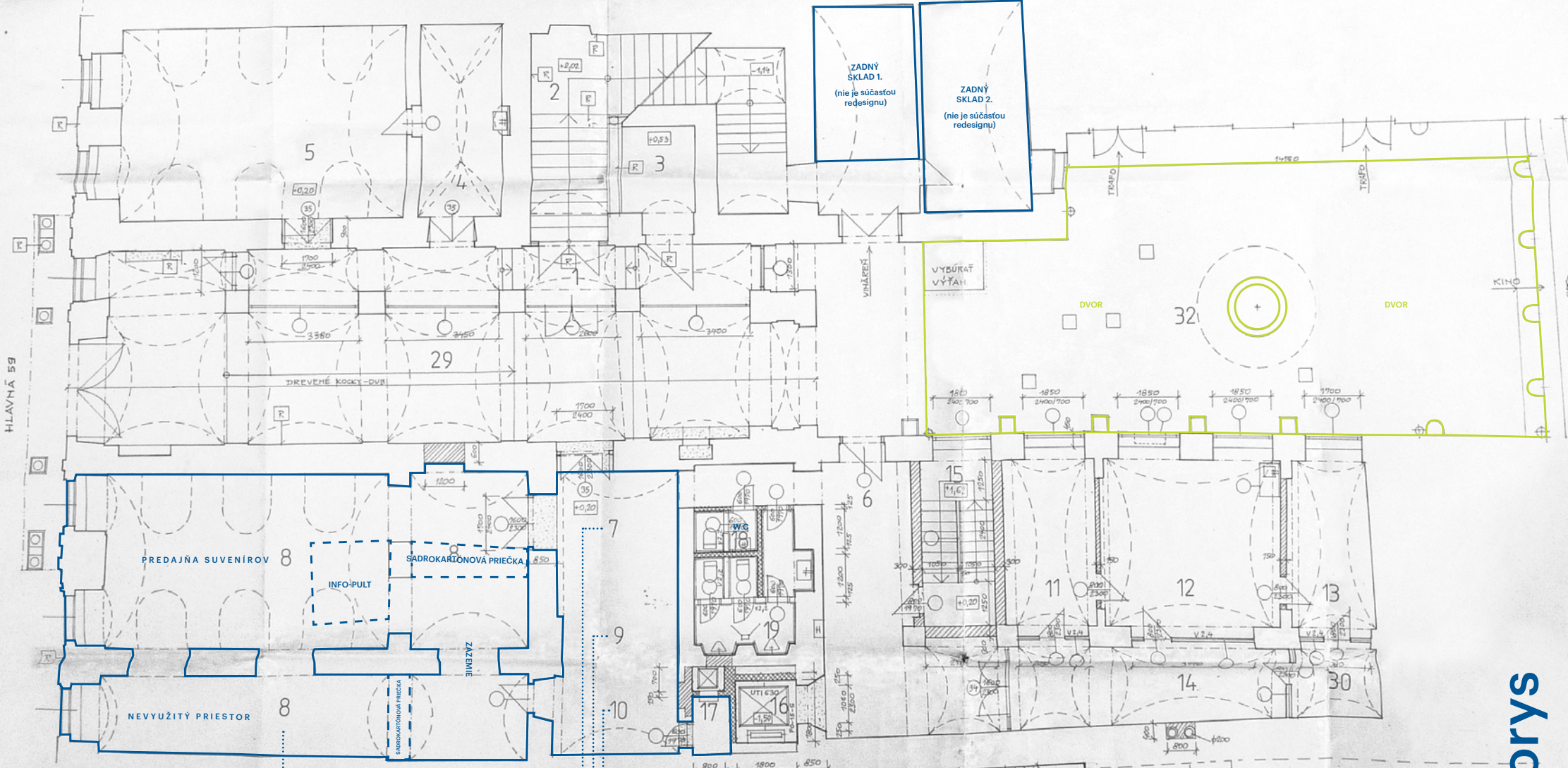
Okná používame na branding a inštaláciu plagátov našich akcií. Uvítame nové vizuálne riešenie.

Informačný stojan pred budovou.

Vymyslieť decentné riešenie, ktoré by upozorňovalo na infopoint a zároveň by veľmi nenarušilo Hlavnú ulicu. Množstvo komunikovaného textu musí byť výrazne menšie.



IV. PRIEČELIE BUDOVY



Pôdorys

ČK		m ²	PODL	STENY	STROP
1	CHODBA	29,7			
2	SCHODSKO	43,2			
3	ZRKADLO	7,2			
4	BEZPEČ. SLUŽBA	16,2			
5	KLUB POSLANCOV	52,8			
6	CHODBA	29,7			
7	VSTUP	23,6			
8	VÝSTAVA	98,0			
9	ŠATŇA	7,4			
10	KANCELÁRIA	7,4			
11	TLAČOVÝ TAJOM	13,5			
12	ZAHRANIČNÉ ODD.	27,5			
13	~ ~	12,5			
14	CHODBA	23,2			
15	SCHODSKO	10,5			VYBÚ- RAT
16	VÝŤAH UTI 630	3,3			
17	VÝŤAH 50KG	3,2			
18	WC ŽENY	2,4			
19	WC MUŽI	7,3			
20	ZÁDVERIE	2,5			
21	WC VODIČOV	3,0			
22	REZERVA	25,0			
23	PODCHOD				
24	PARKOVISKO				
25	PODCHOD				
26	DAVOR				
27	SCHODSKO				
28	VÝŤAH UTI 630	3,3			VYBÚ- RAT
29	PODCHOD				
30	SKLAD	6,8			
31	VODIČI	7,2			
32	ĀTRIUM				

Rozloha

V. PODMIENKY SÚŤAŽE



A/ PREDMET SÚŤAŽE: Designový návrh nového interiéru informačného centra pre turistov v Historickej radnici.

B / ÚČEL SÚŤAŽE: Nájsť najvyhovujúcejšie koncepčné riešenie redesignu infocentra z hľadiska architektonického, designového, hmotového a materiálového riešenia a funkčného usporiadania priestorových prvkov.

C / SEKRETÁR SÚŤAŽE: Mgr. Igor Kupec

D /DRUH SÚŤAŽE: Podľa ustanovenia § 1 vyhlášky Úradu pre verejne obstarávanie č. 157/2016 vyhlasujeme užšiu súťaž návrhov.

E / POČET UČASTNÍKOV: 5

Každý oslovený architekt bude mať 42 dní na vypracovanie návrhu / štúdie, ktorá by načrtla myšlienkové a designové riešenie návštevníckeho centra.

F / Každý súťažný návrh musí obsahovať:

- Textovú časť v ktorej architekt popíše svoj koncept redesignu infocentra, riešenie brandingu na čele budovy a nápad na oživenie dvora.
- Skeče alebo vizualizácie infocentra.
- Pôdorys navrhovaného stavu.
- Približný, položkový rozpočet.

G / Víťazný návrh musí po dopracovaní obsahovať:

- Realizačnú projektovú dokumentáciu.
- Detailnú vizualizáciu priestoru, plány a zadanie pre zhotoviteľa a remeselníkov.
- Detailný rozpočet, ktorý bude konzultovaný so zhotoviteľom a organizáciou Visit Košice.

H / HARMONOGRAM

20. marec:	Vyhlásenie súťaže
25. marec	Lehota na predloženie žiadostí o účasť
01. máj:	Lehota na predkladanie súťažných návrhov
04. máj:	Prezentácia súťažných návrhov
06. máj:	Vyhlásenie víťaza súťaže
20. jún:	Odovzdanie dopracovaného víťazného návrhu
júl / august	Predpokladaný začiatok rekonštrukčných prác

I /KRITÉRIA VÝBERU ÚČASTNÍKOV:

- účastník súťaže musí mať prax v odbore architektúra alebo design aspoň v trvaní aspoň 3 roky
- účastník súťaže sa musí preukázať portfóliom uskutočnených projektov (e-mailom na adresu zadávateľa súťaže)
- účastník musí mať príslušné vzdelanie v odbore architektúra alebo design
- Súťaže sa môže zúčastniť vyzvaná fyzická alebo právnická osoba so sídlom na území Slovenskej republiky
- Podmienkou účasti v súťaži je zaslanie žiadosti o účasť a to e-mailom na adresu igor.kupec@visitkosice.org

J / OSOBY VYLÚČENÉ Z ÚČASTI NA SÚŤAŽI:

Účastníkom súťaže nemôže byť osoba, ktorá:

- a) je členom alebo náhradníkom súťažnej poroty alebo členom pomocného orgánu súťažnej poroty.
- b) Vypracoval v návrhu súťažných podmienok kritériá výberu účastníkov, alebo kritériá hodnotenia návrhov
- c) je k osobám uvedeným pod písmenami a/, b/ osobou blízkou podľa ustanovení § 116 Občianskeho zákonníka, trvalým alebo iným spolupracovníkom.
- d) je zamestnancom vyhlasovateľa súťaže

K / SPÔSOBU KOMUNIKÁCIE MEDZI

VYHLASOVATEĽOM A ÚČASTNÍKMI SÚŤAŽE:

Akákoľvek komunikácia medzi vyhlasovateľom súťaže a účastníkmi bude prebiehať:

- **elektronicky / e-mailom** (igor.kupec@visitkosice.sk)
- **telefonicky** (+421 944 493 785)

Súťažné návrhy musí každý účastník doručiť na e-mailové adresy všetkých členov poroty (uvedené nižšie - v podkapitole "porota").

L / MOŽNOSŤ ZRUŠENIA SÚŤAŽE:

Podľa zákona 343/2015 Z. z. o verejnom obstarávaní, kedy podľa § 57 ods. 2, podľa ktorého obstarávateľ môže zrušiť verejné obstarávanie ak nebolo predložených viac ako dve ponuky.

M / SPÔSOB OZNAČENIA SÚŤAŽNÝCH NÁVRHOV:

Súťažné návrhy budú označené "poradovým číslom", podľa času a dátumu, kedy budú porote doručené.

N / KRITÉRIÁ HODNOTENIA NÁVRHOV:

- Celková kvalita návrhu z architektonicko-designového hľadiska
- Nápaditosť a invencia
- Kvalita návrhu z hľadiska funkčne-prevádzkového riešenia
- Reálnosť a realizovateľnosť navrhnutého riešenia.
- Hospodárnosť a ekonomická primeranosť navrhnutého riešenia.

O / DÔVODY VYLÚČENIA NÁVRHU ZO SÚŤAŽE:

Porota vylúči z posudzovania všetky návrhy, ktoré nesplňajú obsahové a formálne požiadavky vyhlasovateľa uvedené v podmienkach súťaže, alebo neboli doručené v požadovanom termíne.

P / POROTA SÚŤAŽE:

Mgr. Marcel Gibóda (marcel.giboda@kosice.sk) - viceprimátor mesta Košice

Ing. Michaela Halász (michaela.halasz@visitkosice.org) - riaditeľka Košice Turizmus

Mgr. Igor Kupec (igor.kupec@visitkosice.org) - produktový manažér

Ing. arch. Michal Hladký (michal.hladky@cike.sk) - riaditeľ CIKE

Ing. arch. Irakli Eristavi (studio@zerozero.sk) - Zerozero, s.r.o

Mgr. art. Dorota Kenderová, ArtD. (kenderova@vsg.sk) - riaditeľka VSG

V prípade neúčasti niektorého z členov na posudzovaní súťažných návrhov sa tohto procesu zúčastnia ich náhradníci:

Lukáš Berberich (lukas@kinousmev.sk) - Riaditeľ Kina Úsmev

R / CENA ZA VÍTAZNÝ NÁVRH:

Odmena za víťazný návrh: 3000 eur.

S / AUTORSKÉ PRÁVA A ZVEREJNENIE SÚŤAŽNÝCH NÁVRHOV

Autorské práva súťažiacich: Autori súťažných návrhov môžu svoje diela publikovať a voľne reprodukovat'.

Súhlas k použitiu autorského diela pre účely tejto súťaže: Ocenený návrh sa stáva majetkom organizácie Košice-Turizmus. Autor/ka tohto návrhu udeľuje vyhlasovateľovi súťaže právo použiť ich diela pre účely tejto súťaže a verejnej prezentácie. Použitie autorského diela pre iné, ako horeuvedené účely je viazané na výslovný súhlas autora. Návrhy vylúčené zo súťaže budú na požiadanie vrátené ich autorom.

Súhlas s vystavením a zverejnením súťažných návrhov: Odovzdaním súťažných návrhov vyslovujú súťažiaci súhlas s bezplatnou reprodukciou, zverejnením a vystavením svojich súťažných návrhov v rámci propagácie súťaže a jej výsledkov.

Náležitosti oznámenia a vyhlásenia výsledkov súťaže: Výsledok súťaže bude oznámený formou zaslania protokolu o priebehu a výsledkoch súťaže všetkým súťažiacim.

T / PROTOKOL O PRIEBEHU A VÝSLEDKU SÚŤAŽE:

Obsah protokolu o priebehu a výsledkoch súťaže:

Obsahom protokolu o priebehu a výsledkoch súťaže je hlavne zápisnica zo zasadnutia poroty vrátane hlasovania, či rozhodnutí o vylúčení zo súťaže. Protokol tiež obsahuje zoznam všetkých posudzovaných súťažných návrhov, posúdenie jednotlivých návrhov, rozhodnutia o udelení ceny vrátane zdôvodnenia. Protokol potvrdia na záverečnom hodnotiacom zasadnutí svojim podpisom všetci riadni členovia poroty. Do protokolu o priebehu a výsledkoch súťaže musia byť zaznamenané odlišné názory členov poroty, ak o to výslovne požiadajú. Kópiu protokolu spolu so sprievodným listom zašle predseda súťažnej poroty všetkým účastníkom a vyhlasovateľovi súťaže.

Obsah zápisníc z jednotlivých zasadnutí poroty: Po stretnutí poroty musí byť zapisovateľom spracovaná zápisnica o zasadnutí poroty. Zapisovateľom sa rozumie člen poroty poverený predsedom vedením zápisnice zo zasadnutia. Zápisnica z jednania poroty obsahuje popis všetkých skutočností, ktorými sa porota zaoberala, vrátane prezenčných listín a výpisu hlasovania. Správnosť zápisu potvrdzuje svojim podpisom predseda poroty. Vyhlasovateľ sa zaväzuje, že finančné plnenie za víťazný návrh bude realizované najneskôr do konca júla 2020.

U / SÚŤAŽNÉ PODKLADY:

Každý zapojený súťažiaci obdrží e-mailom digitálny hmotový model infocentra a súbor s presným zameraním priestorov.

V / SCHVÁLENIE SÚŤAŽNÝCH PODMIENOK:

Tieto súťažné podmienky boli schválené vyhlasovateľom v predkladanom znení dňa 19. marca 2020.

X / DODATOK: Vyhlasovateľ si vyhradzuje právo presunúť termíny redesignu návštevníckeho centra a vyplatenia odmeny víťazovi v prípade: neschválenia projektu štátnej dotácie na rok 2020 či v prípade zásadných zmien v rozpočte organizácie Košice - Turizmus z dôvodu neočakávaných udalostí.