

# Soutěž: Vizuální identita pro MAPPa (Městský ateliér prostorového plánování a architektury)

Číslo: 3/CN/2020

## ABSTRAKT

Vyhlašovatel: Městský ateliér prostorového plánování a architektury, příspěvková organizace (dále jen „MAPPa“)

## TERMÍNY

Pátek 7. 2. 2020 - oficiální vyhlášení soutěže

Čtvrtek 5. 3. 2020 do 12.00 - termín pro odevzdání návrhů

Pátek 6. 3. 2020 - zasedání poroty

Úterý 10. 3. 2020 - oznámení výsledků soutěže

Pátek 13. 3. 2020 - zpětná vazba účastníkům soutěže k výsledkům soutěže

## CHARAKTER SOUTĚŽE

Otevřená jednokolová, anonymní

## POROTA

### Nezávislá část poroty / Externí odborníci:

doc. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD., vedoucí ateliéru grafického designu UTB

Adam Štěch, kreativní skupina Okolo

Martin Tošenovský, majitel marketingové agentury Leemon

Hlas poradní, náhradník za nezávislou část poroty:

Dominik Kandravý, grafický designer

### Závislá část poroty / Zástupci MAPPa:

Ondřej Vysloužil, ředitel MAPPa Ostrava

Vendula Margaretis Rechová, Brand manager MAPPa

Hlasy poradní, náhradníci za závislou část poroty:

Tomáš Zetek, komunikace a participace MAPPa

Zuzana Kotyzová, komunikace a participace MAPPa

Lenka Hochová, komunikace a participace MAPPa

## HODNOTA ZAKÁZKY

Hodnota zakázky, včetně licence na celý rozsah zakázky, kterou bude realizovat vítěz soutěže, činí 90 000 Kč bez DPH.

Odměna pro 2. místo: 15.000 Kč bez DPH, odměna pro 3. místo: 10.000 Kč bez DPH.

## PŘEDMĚTEM ODEVZDÁNÍ JE:

Grafický manuál a systém vizuální identity: úvodní představení konceptu, příklady fungování systému vizuální identity na výstupech, včetně propagačních předmětů pro MAPPa. Všechny výše zmíněné jsou uvedeny v Příloze č. 2.

## CÍL SOUTĚŽE:

Najít designéra (nebo design studio) pro vytvoření nového vizuálního stylu MAPPa. Stylu, který doplní stávající logo, které bylo vytvořeno v rámci zachování identity města Ostravy. Vizuální styl musí reprezentovat charakter veřejného prostoru v Ostravě. Najít designéra (design studio), který vytvoří komplexní manuál pro využití nového vizuálního stylu.

**ZPŮSOB ODEVZDÁNÍ:**

Poštou nebo osobně (rozhoduje datum a hodina doručení vyhledávateli) na podatelnu města Ostravy, Prokešovo nám. 1803/8, 729 30 Ostrava. Návrhy budou předloženy fyzicky vytištěné na formátu A3 a současně v elektronické podobě ve formátu PDF (na jednom nosiči USB) a nesmí být označeny jménem účastníka. Soutěžní návrh je nutné odevzdat v řádně uzavřené, neoznačené a neprůhledné obálce, která bude vložena spolu s přihláškou (viz Příloha č. 1) do další neprůhledné obálky viditelně označené nápisem: „Soutěž: Vizuelní identita pro MAPPA – NEOTVÍRAT“.

**KONTAKT**

e-mail: [info@mappaostrava.cz](mailto:info@mappaostrava.cz)

**SLOVO ŘEDITEL MAPPA**

„Přál bych si pro MAPPA vizuelní identitu, která bude přímočará, úderná a svá, tak jako Ostraváci. Informace bude sdělovat srozumitelně a bez zbytečných příkras. Přesto však bude v jádru vřelá, lidská a nebudete se s ní nudit,“ Ondřej Vysloužil.

# Podrobné informace k soutěži

## 1. CÍL SOUTĚŽE

Najít designéra (nebo design studio) pro vytvoření nového vizuálního stylu MAPPA. **Stylu, který doplní stávající logo, které bylo vytvořeno v rámci zachování identity města Ostravy.** Vizuální styl musí reprezentovat charakter veřejného prostoru v Ostravě. Najít designéra (design studio), který vytvoří komplexní manuál pro využití nového vizuálního stylu.

## 2. ÚČASTNÍCI SOUTĚŽE

Soutěž o návrh je otevřena pro širokou odbornou i laickou veřejnost. Účastníkem soutěže o návrh může být kterákoliv fyzická i právnická osoba se zastoupením fyzických osob, které řádně vyplní přihlášku (viz Příloha č. 1) a dodrží všechny podmínky soutěže.

Soutěže se nemohou účastnit autoři, popř. spoluautoři či spolupracovníci, kteří:

- se bezprostředně účastnili přípravy soutěžního zadání a vyhlášení soutěže,
- jsou řádnými členy nebo náhradníky poroty, sekretářem poroty, přezkušovatelem soutěžních návrhů, nebo přizvaným odborníkem této soutěže,
- jsou manželi, přímými příbuznými, trvalými projektovými partnery, bezprostředními nadřízenými, či přímými spolupracovníky těchto osob,
- jsou členy samosprávných orgánů vyhlášovatele nebo zaměstnancem úřadů města Ostravy nebo právnických osob zřízených městem Ostrava, které se podílely na projednávání a schvalování soutěžních podmínek, soutěžního zadání anebo se budou podílet na projednávání a schvalování výsledků, výsledků řízení o zadání zakázky v návaznosti na soutěž a výsledků zakázky zadané v návaznosti na soutěž.

Pokud v průběhu soutěže vyjde najevo, že tyto podmínky vyzvané týmy nesplňují, budou ze soutěže vyloučeni.

## 3. POŽADAVKY NA NÁVRH

### 3.1 SPECIFIKA MAPPA

MAPPA!!! je organizace, která vznikla jako příspěvková organizace města Ostrava. Zkratka názvu značí Městský ateliér prostorového plánování a architektury. Cílem této organizace je postarat se o to, aby Ostrava byla městem pro lidi, městem pro život. Úkolem organizace je práce na rozvojových a urbanistických projektech a kultivace veřejného prostoru v Ostravě. Našimi projekty mohou být velké architektonické soutěže (např. koncertní síň pro Ostravu), ale také menší dílčí úpravy městských částí (např. lavičky a zeleň na vhodných místech).

### 3.2 POŽADAVKY NA VIZUÁLNÍ IDENTITU

MAPPA nechce být jen další příspěvkovou organizací města. Chce být tím, kdo přinese kultivovanost do veřejného prostoru, ale zároveň ukáže obyvatelům města, že je Ostrava městem pro jejich život. Vizuální identita by měla být propojena s městem Ostravou, zároveň být hravá a vitální. Stejně jako město, měla by identita být také nadčasová a udržitelná. Měla by splňovat podmínky pro širokou implementaci – od online prostředí až po veřejný prostor.

Nová vizuální identita musí být především:

- originální a sebevědomá
- nezaměnitelná, tj. jasně odlišitelná od jiných podobných organizací a zároveň by měla korespondovat s vizuální identitou města Ostravy, aby šlo poznat, že je MAPPa ostravská.
- jednoduchá a srozumitelná
- nadčasová a udržitelná, aby se dala implementovat dlouhodobě a korespondovala s aktuálními trendy
- široce implementovatelná
- hravá a vitální

Další požadavky:

- **Doporučená barevnost** – MAPPa již využívá logo, které má černou a bílou barvu, jsou to barvy základní, tudíž se vůbec nebráníme doplnění o další, spíše naopak
- při implementaci je možno využít jak zkratku MAPPa (popř. MAPPa!!!), tak celý název Městský ateliér prostorového plánování a architektury

Požadavky na vizuální identitu jsou stanoveny jako doporučující a jejich nedodržení není důvodem k vyřazení návrhu z posuzování a k vyloučení účastníka ze soutěže. Kvalita a komplexnost zpracování těchto požadavků do soutěžního návrhu bude předmětem hodnocení poroty v rámci kritérií uvedených v kapitole 6 těchto soutěžních pravidel.

**V rámci požadavků je však nutné zachování stávajícího loga a využití fontů dle manuálu města Ostravy.**

**Další informace o MAPPa:**

- založena k 1. 7. 2019
- ateliér výhradně pro město Ostrava
- ředitel MAPPa je zároveň Městským architektem

## **4. PRAVIDLA SOUTĚŽE**

### **4.1 CHARAKTER A PRŮBĚH OTEVŘENÉ SOUTĚŽE**

Soutěž je vyhlášena jako otevřená, anonymní.

Soutěž je anonymní a je řešena otevřenou výzvou, do které se může hlásit neomezený počet uchazečů. Ti předloží vyhlášovateli neotevřený návrh spolu s vyplněnou přihláškou (viz Příloha č. 1). Každý účastník může do soutěže přihlásit max. 2 návrhy a odevzdat je zvlášť, tedy ve 2 obálkách. Všechny návrhy budou předloženy jak fyzicky (ve formátu A3), tak elektronicky (na nosiči USB, ve formátu PDF).

Odborná porota z přijatých návrhů vybere 3, kterým udělí 1., 2. a 3. místo.

### **4.2 POROTA SOUTĚŽE**

Soutěžní návrhy posoudí a vyhodnotí porota jmenovaná vyhlášovatelem soutěže v následujícím složení:

**Nezávislá část poroty / Externí odborníci:**

doc. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD., vedoucí ateliéru grafického designu UTB

Adam Štěch, kreativní skupina Okolo

Martin Tošenovský, majitel marketingové agentury Leemon

Hlas poradní, náhradník za nezávislou část poroty:

Dominik Kandravý, grafický designér

**Závislá část poroty / Zástupci MAPPA:**

Ondřej Vysloužil, ředitel MAPPA Ostrava

Vendula Margaretis Rechová, Komunikace a řízení značky MAPPA

Hlasy poradní, náhradníci za závislou část poroty:

Tomáš Zetek, Komunikace a participace MAPPA

Zuzana Kotyzová, Komunikace a participace MAPPA

Lenka Hochová, Komunikace a participace MAPPA

#### **4.3 HARMONOGRAM PRŮBĚHU SOUTĚŽE**

Pátek 7. 2. 2020 - oficiální vyhlášení soutěže

**Čtvrtek 5. 3. 2020 do 12.00 - termín pro odevzdání návrhů**

Pátek 6. 3. 2020 - zasedání poroty

Úterý 10. 3. 2020 - oznámení výsledků soutěže

Pátek 13. 3. 2020 - zpětná vazba účastníkům soutěže k výsledkům soutěže

do 16. 3. 2020 - podpis Smlouvy o dílo a licenčního ujednání

do 31. 3. 2020 - dodání části díla A, B, C dle Přílohy č. 2

do 30. 6. 2020 - zpracování připomínek vyhlášovatele a odevzdání finální podoby díla, dle Přílohy č. 2

#### **4.4 ZPŮSOB PODÁNÍ NÁVRHU**

Poštou nebo osobně (rozhoduje datum a hodina doručení vyhlášovateli) na podatelnu města Ostravy, Prokešovo nám. 1803/8, 729 30 Ostrava. Návrhy budou předloženy fyzicky vytištěné na formátu A3 a současně v elektronické podobě ve formátu PDF (na jednom nosiči USB) a **nesmí být označeny jménem účastníka**. Soutěžní návrh je nutné odevzdat v řádně uzavřené, neoznačené a neprůhledné obálce, která bude vložena spolu s přihláškou (viz Příloha č. 1) do další neprůhledné obálky viditelně označené nápisem: „Soutěž: Vizuální identita pro MAPPA – NEOTVÍRAT“.

Rozhodující je okamžik doručení do podatelny města Ostravy, v případě osobního doručení okamžik převzetí nabídky pracovníkem podatelny. Za včasné doručení odpovídá soutěžící. Obálku je možno doručit prostřednictvím doručovací služby nebo osobně. Soutěžní návrhy doručené po uvedeném termínu nebudou přijaty k hodnocení. Otevírací dobu podatelny města Ostravy najdete na webových stránkách [www.ostrava.cz](http://www.ostrava.cz).

#### **4.5 ODMĚNY A HODNOTA ZAKÁZKY**

O pořadí soutěžících rozhoduje porota uvedená v těchto pravidlech. Podle hodnotících kritérií uvedených v čl. 5. Vyhlášovatel je stanoviskem poroty vázán.

Odměny za 2. a 3. místo budou vyplaceny do 30 dnů od oznámení výsledků soutěže na základě vystavené faktury. V případě, že soutěžící nepřipraví soutěžní návrh podle těchto pravidel, nárok na odměnu mu nevznikne.

Odměna pro soutěžící, hodnota zakázky:

- 1. místo: Zakázka v hodnotě 90 000 Kč + DPH, je-li účastník plátcem DPH.
- 2. místo: 15.000 Kč + DPH, je-li účastník plátcem DPH.
- 3. místo: 10.000 Kč + DPH, je-li účastník plátcem DPH.

Vítěz soutěže získá zakázku na vypracování kompletního grafického manuálu, požadované implementace a licence v hodnotě 90 000 Kč + případné DPH, je-li účastník plátcem DPH. Cena za následnou zakázku bude výherci vyplacena dle harmonogramu plateb, který je uveden ve smlouvě. Cena za zpracování kompletního grafického manuálu a požadované implementace, včetně licence k celému předmětu zakázky, není předmětem soutěže, ale je stanovena jako pevná částka, která činí 90 000 Kč + DPH, je-li účastník jeho plátcem.

Položkový rozsah grafického manuálu a požadované implementace je specifikován v Příloze č. 2 a bude upřesněn při osobní konzultaci při podpisu smlouvy. Vítěz soutěže uzavře s vyhlášovatelem bez zbytečného odkladu smlouvu o dílo a licenční smlouvu na vytvoření grafického manuálu jednotného vizuálního stylu. Smlouva o dílo a licenční smlouva je součástí těchto podmínek jako příloha č. 3, její znění je finální a účastníci soutěže s ním podáním soutěžního návrhu do soutěže souhlasí.

Odměna pro účastníka za 3. místo je 10.000 Kč + DPH, je-li účastník plátcem DPH. Za 2. místo pak 15.000 Kč + DPH, je-li účastník plátcem DPH.

#### 4.6 PŘEDMĚT ZAKÁZKY

Položkový rozsah následné zakázky je podrobně popsán v příloze č. 2 těchto pravidel:

- Koncepte vizuální identity MAPPA
- Koncepte vizuální identity MAPPA – vzorové aplikace pro interní grafické výstupy (úřední dokumenty)
- Koncepte vizuální identity MAPPA – vzorové aplikace pro externí grafické výstupy (plakát, leták, pozvánka)
- Merchandising
- Implementace-konzultace, školení odpovědných pracovníků, externích grafiků a dalších osob s manuálem pracujících – 10 hodin
- Licence k celému předmětu zakázky
- Webové stránky nejsou součástí zakázky

Předpokládaná doba plnění zakázky je od termínu podpisu smlouvy do 30. 6. 2020. Místem plnění zakázky je kancelář vyhlášovatele (Nádražní 17, 702 00 Moravská Ostrava a Přívoz).

## 5. KRITÉRIA PRO HODNOCENÍ

Kritéria pro hodnocení soutěže:

**1. Kvalita provedení grafického řešení**(Je koncept návrhu dostatečně kvalitní? Má návrh dostatečnou úroveň grafického a typografického zpracování?)

**2. Vizuální výraznost, odlišnost a atraktivita**

(Zaujme na první pohled? Není podobná jiným podobným organizacím? Budou se s ní občané identifikovat? Je v souladu s charakterem města a DNA značky MAPPA?)

**3. Praktická využitelnost konceptu vizuální identity MAPPA**

(Budou zástupci MAPPA schopni vizuální identitu využívat ve své každodenní praxi? Je funkční pro obvyklé druhy aplikací v online i offline prostředí? Je vizuální identita připravena tak, aby s ní mohli pracovat další grafičtí designéři a byl jim zřejmý koncept vizuální identity? Nabízí variabilitu použití? Naplňuje požadavky na návrh uvedené v těchto pravidlech?)

O výsledku soutěže rozhodne porota dle těchto pravidel na základě uvedených kritérií pro hodnocení.

## 5.1 ZPŮSOB HODNOCENÍ

Hodnotící komise okomentuje návrhy a určí pořadí soutěžních návrhů odrážející míru naplnění preferencí vyhlášovatele vyjádřenou v těchto soutěžních pravidlech.

## 6. SEZNAM MATERIÁLŮ K ODEVZDÁNÍ V SOUTĚŽI

Odevzdávejte ve formátu PDF a zároveň vytištěné na formátu A3. Každý účastník může maximálně odevzdat 10 listů A3. Soutěžní návrh bude obsahovat:

Grafický manuál a systém vizuální identity: úvodní představení konceptu, příklady fungování systému vizuální identity na výstupech, včetně propagačních předmětů pro MAPPA. Všechny výše zmíněné jsou uvedeny v Příloze č. 2.

Další vytvořené položky:

- Vysvětlující text (max. 1x tištěná normostrana A4) – Stručné textové vysvětlení k předloženému návrhu vizuální identity – na čem je založena a jak bude fungovat v praxi, jak bude fungovat v online/offline prostředí. Využití písem se očekává dle manuálu města Ostrava.
- Vyplněná a podepsaná přihláška – formulář v Příloze č. 1
- Nosič (USB flash disk) se soutěžním návrhem ve formátu PDF. V případě rozporu mezi návrhem odevzdaným účastníkem na USB flash disku, má přednost návrh odevzdaný v listinné podobě.

Nejzazší termín pro odevzdání návrhů je 5. 3. 2020 do 12:00. Návrh v řádně uzavřené a neprůhledné obálce viditelně označené: „Soutěž: Vizuální identita pro MAPPA – NEOTVÍRAT“ musí být do tohoto termínu doručen vyhlášovateli.

Následně proběhne zasedání poroty a výběr účastníků, kteří se umístí na 1. 2., a 3. místě.

## 7. KOMUNIKACE S UČASTNÍKY

V průběhu celé soutěže se účastníci mohou s dotazy obracet na e-mail: [info@mappaostrava.cz](mailto:info@mappaostrava.cz)

Odpovědi na došlé dotazy bude vyhlášovatel soutěže zveřejňovat na webové stránce

[www.mappaostrava.cz/soutez](http://www.mappaostrava.cz/soutez).

Dotazy musí být doručeny nejpozději 7 dní před uplynutím lhůty pro podání soutěžních návrhů. Na dotazy doručené po této lhůtě není vyhlášovatel povinen odpovědět.

## 8. PRÁVNÍ UJEDNÁNÍ

Účastník odevzdáním soutěžního návrhu stvrzuje, že se seznámil a souhlasí s těmito soutěžními pravidly a všemi jejich přílohami včetně Smlouvy o dílo a licenční smlouvy a zavazuje se je dodržovat.

Účastník je oprávněn odeslat pouze takový soutěžní návrh, který je výsledkem jeho vlastní tvůrčí činnosti, případně tvůrčí činnosti kolektivu autorů, kteří s užitím návrhu pro účel soutěže souhlasí.

Účastník garantuje, že vytvořením soutěžního návrhu a jeho užitím pro účel soutěže nezasáhne neoprávněně do jakýchkoliv práv třetích osob, zejména do práv autorských a práv souvisejících s právem autorským ve smyslu zák. č. 121/2000 Sb., autorský zákon, ve znění pozdějších předpisů.

Odesláním soutěžního návrhu účastník prohlašuje, že je oprávněn vykonávat veškerá práva související se zhotovením a užitím díla. Použití cizího písma v autorově návrhu je dovoleno za podmínky uvedení autora písma a informace o licenčních podmínkách jeho případného využití. V případě nepravdivosti tohoto prohlášení odpovídá účastník za veškerou újmu, která by tím vyhlášovateli vznikla.

Vyhlašovatel se zavazuje, že nezneužije žádný z návrhů, ani jeho části. Účastník je srozuměn s tím, že zasláný soutěžní návrh (soutěžní dílo) a jméno autora mohou být vyhlášovatelem (MAPPA) zveřejněny a dále užity k účelům výstavním, zpravodajským, archivním a propagačním, a to odpovídajícími

způsoby užití, včetně sdělování prostřednictvím internetu. Toto oprávnění se uděluje jako opravňující, bezúplatné, bez časového, místního, technologického a množstevního omezení. Návrh může být vyhláшателеm dále poskytnut a ke stejným účelům užit třetí osobou.

Výslovně se uvádí, že pokud zvítězí, resp. pokud bude realizován, návrh kolektivu autorů, bude skicovné a odměna za dopracování následné zakázky předáno jednomu zástupci kolektivu (resp. bude uzavřena smlouva o dílo a licenční smlouva se zástupcem kolektivu), jehož jméno bude uvedeno v přihlášce, která je přílohou č. 1 těchto pravidel a doloženo příslušnými zmocněními před uzavřením smlouvy.

Účastníci odesláním soutěžního návrhu souhlasí s komunikací formou elektronické pošty/telefonu. Vyhlášovatel nenese odpovědnost v případě, kdy nebude možné vybrané finalisty a/nebo vítěze soutěže úspěšně kontaktovat na e-mailové adrese a/nebo mobilním telefonním čísle, které byly uvedeny v přihlášce do soutěže z důvodů na straně této osoby, zejména pro nesprávnost či nefunkčnost e-mailové adresy a/nebo mobilního telefonního čísla. Vyhlášovatel soutěže není odpovědný za technické problémy při přenosu dat elektronickými prostředky.

Účast v soutěži nepodléhá žádnému poplatku. Výherci jsou povinni vypořádat své daňové povinnosti, pokud jim v souvislosti s obdržením odměny vzniknou.

## **9. ZRUŠENÍ SOUTĚŽE**

### **9.1 PODMÍNKY V PŘÍPADĚ ZRUŠENÍ SOUTĚŽE**

Vyhlašovatel si vyhrazuje právo soutěž ukončit bez určení vítěze soutěže. Vyhlášovatel si vyhrazuje právo soutěž kdykoli zrušit před nejzazším termínem pro odevzdání soutěžních návrhů. Pokud bude soutěž z jakéhokoliv důvodu zrušena po termínu pro odevzdání soutěžních návrhů, bude všem účastníkům soutěže vypláceno skicovné ve výši 5 000 Kč + DPH.

### **9.2 PODMÍNKY V PŘÍPADĚ, ŽE VÍTĚZ NEBUDE REALIZOVAT NÁSLEDNOU ZAKÁZKU**

Pokud nebude vítěz soutěže realizovat zakázku z důvodu překážky na straně MAPPA, náleží mu odměna za vítězství v soutěži v hodnotě 15.000 Kč bez DPH, pokud z důvodů na straně účastníka soutěže, náleží mu skicovné 5.000 Kč bez DPH. Neuzavře-li vítěz s vyhlášovatelem z jakéhokoliv důvodu Smlouvu o dílo a licenční smlouvu, může vyhlášovatel jednat s účastníkem v pořadí, které stanoví porota, případně následně se třetím účastníkem v pořadí soutěže.

## **10. SCHVÁLENÍ SOUTĚŽNÍCH PODMÍNEK**

Tato pravidla byla schválena v konečném znění vyhlášovatelem soutěže včetně všech příloh dne 4. 2. 2020.

## **11. SEZNAM PŘÍLOH**

1. Přihláška do soutěže a čestné prohlášení
2. Položkový rozsah zakázky na grafický manuál vizuální identity pro MAPPA a harmonogram plnění smlouvy a termíny vyplacení dílčích částek odměny
3. Smlouva o dílo a licenční smlouva
4. Podklady pro vytvoření soutěžního návrhu