

# Revitalizace veřejného prostranství okolí budovy MěÚ ul. Soudní ve Valašském Meziříčí

## ZADÁNÍ STUDIE



Řešené území se nachází v Městské památkové zóně.

Jedná se o komplexní řešení vyznačeného území, které je bráno jako jeden celek s návazností na okolní revitalizované ulice a náměstí. Kde ve veřejném prostoru nedochází k segregaci automobilové dopravy, pěších a cyklistů ale k jejich integraci.

Revitalizace území by měla změnit místo, které je určeno pouze pro rychlý průchod nebo parkování aut na místo s potenciálem, kde je možné se potkávat s přáteli, zastavit se, sednout si na lavičku, relaxovat.

Celkové řešení zajistí atraktivitu místa a jeho bezpečnost.

1. Území bude pojato jako plocha veřejného prostranství.

2. Návrh materiálového řešení povrchů, zpevněných ploch, mobiliáře, veřejného osvětlení atd. bude vycházet z revitalizace Náměstí. Návrhy barevného řešení a materiálového řešení budou před finálním dopracováním studie schváleny zástupcem objednatele a památkáři. Objednatel požaduje před odsouhlasením navržené materiály fyzicky vyvzorkovat.

3. Studie bude řešit zejména parkování, zeleň, pěší a cyklistickou dopravu, automobilovou dopravu, dopravní značení, mobiliář, veřejné osvětlení atd.

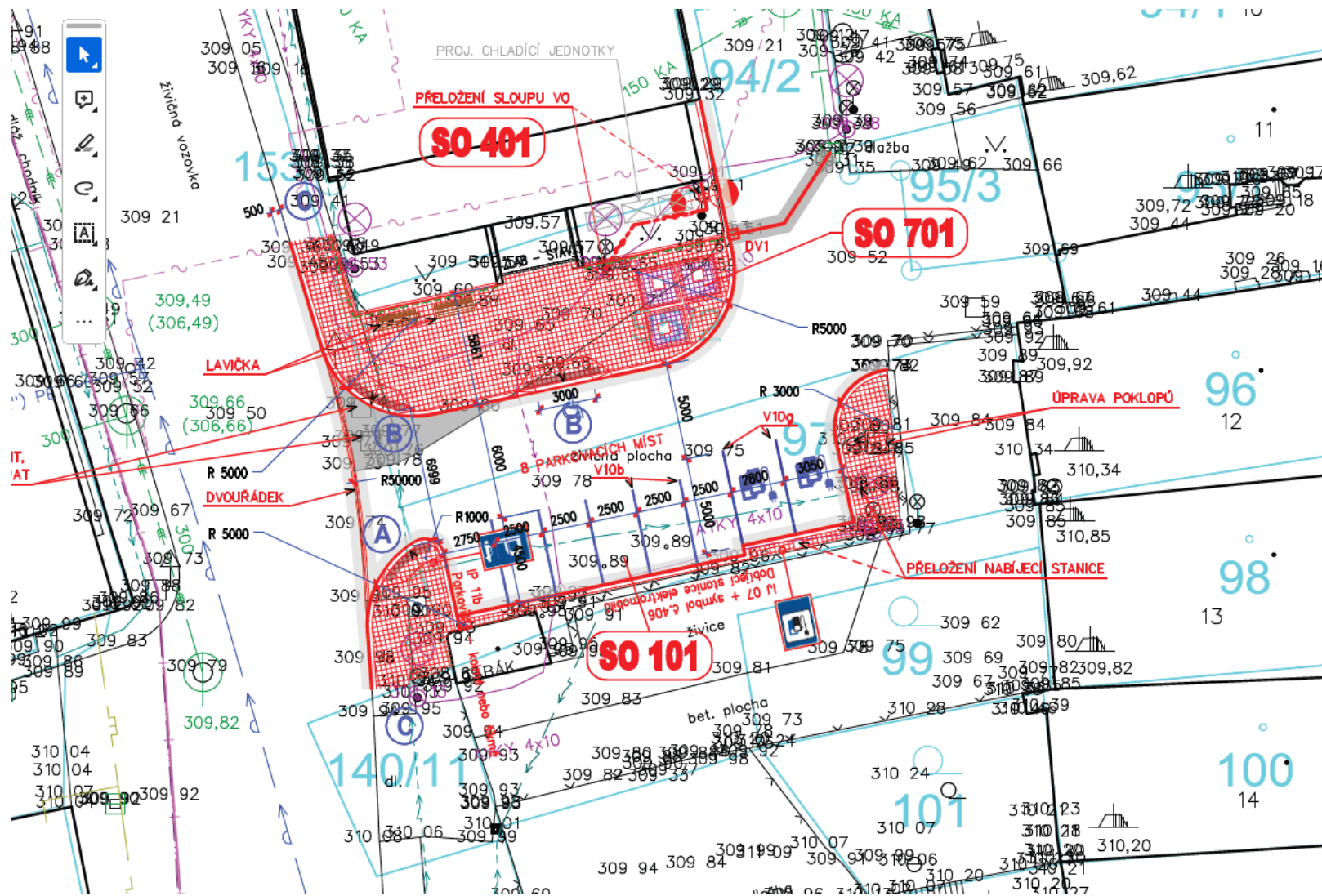
4. Parkování - vhodně zvolit počet parkovacích míst pro návštěvníky, zaměstnance MěÚ a radnice. Dále navrhnout možné alternativy pro parkování kol i pro parkování automobilů s dostatečnou kapacitou případně parkování v docházkové vzdálenosti do 300 m. Součástí budou místa pro elektronabíječky elektrokol a elektromobilů v požadovaném množství.

Návrh by měl upravit režim povolení vjezdu na plochu za MěÚ, a upravit tak celou plochu jako sdílený prostor/obytnou komunikaci, která by navazovala až na předprostor před základní školou.

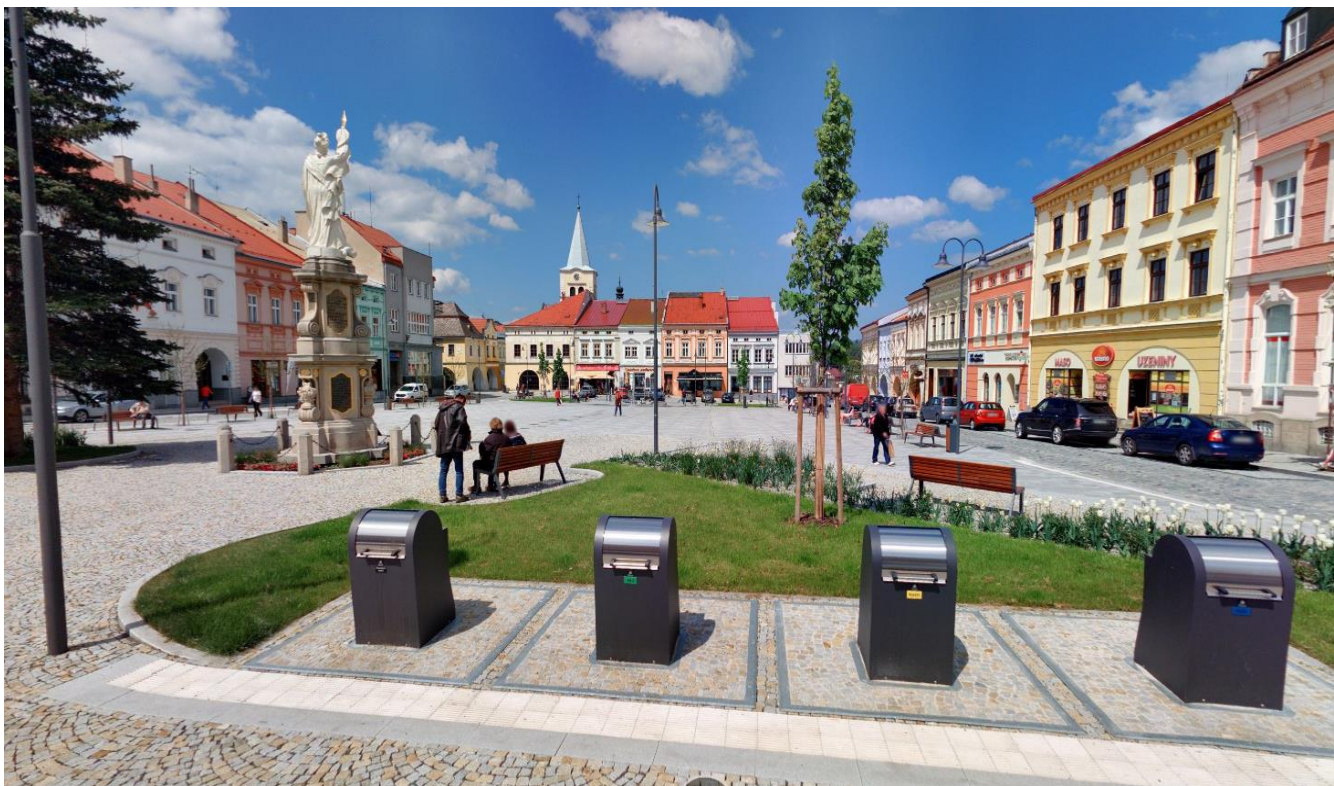
V maximální míře by měl být zachován stávající počet parkovacích stání.

5. Zeleň - by měla být navrhnutá v souladu s historickým kontextem místa s prvky modrozelné infrastruktury, případně s dalšími požadavky, které by vzešly z případného čerpání dotace. Je kladen důraz na výsadbu zeleně-stromů před travnatou plochou tak, aby bylo zabráněno vyšlapávat zde chodníčky- zkratky.

6. Odpadové hospodářství – V letošním roce se realizují před budovou MěÚ 3 zapuštěné kontejnery pro komunální a tříděný odpad. Jejich přemístění bude navrženo a řádně odůvodněno pouze v nezbytně nutném případě. V maximální míře bude zachován rovněž nový chodník z žulových kostek (vyznačeno červeně), realizace 2024.



## Zapuštěné kontejnery – Náměstí Valašské Meziříčí



**7. Mobilář** – v rámci mobiliáře budou navrženy odpadkové koše, lavičky, stojany na kola atd. Návrh mobiliáře by měl navazovat na revitalizaci náměstí.

**8. Spojovací krček** - V rámci studie bude řešena rekonstrukce spojovacího krčku radnice s městským úřadem. Nátěr nosných konstrukcí krčku může být navržen v barevném provedení, které bude vhodně zvoleno vůči svému okolí. Nemusí být nutně pouze v neutrálních barvách bílé, šedé, černé. Opláštění by mělo být provedeno transparentními materiály, aby bylo dosaženo maximálního splynutí spojovacího krčku s okolím.



**8. Záložní zdroj** - V rámci studie bude řešeno umístění záložního zdroje pro městský úřad. Jedná se o novou stavbu objektu náhradního elektrického zdroje, který bude v provedení kontejner o rozměru cca 2,5x2,5m, na délku cca 5,5m. Tento bude usazen na zpevněné ploše.

**9. Tepelná čerpadla** – Studie bude rovněž řešit plochu pro budoucí osazení tepelných čerpadel. Bližší technické parametry a údaje budou poskytnuty vítěznému uchazeči.

**10. Etapizace** - Součástí projektu bude i navržená etapizace, která bude respektovat největší problémy v území a priority města. Etapizace bude zohledňovat požadavek na zachování provozu úřadu a okolních subjektů.

Řešené území není plně v majetku města, součástí studie bude i projednání a odsouhlasení řešení s vlastníky dotčených parcel a přilehlých nemovitostí. Rovněž je nutné v odůvodněných případech řešit zásobování soukromých provozoven a přeložky sítí.

Zeleně označené jsou parcely ve vlastnictví města

