

VÝZVA K SOUTĚŽI

veřejné zakázky

VIZUÁLNÍ IDENTITA GALERIE MĚSTA PARDUBIC (GAMPA)

Galerie města Pardubic (GAMPA) vyhlašuje veřejnou vícekolovou soutěž na vizuální identitu galerie. Předmětem soutěže je vytvoření nové vizuální identity výstavní instituce zaměřené na prezentaci současného umění. O vítězi rozhodne odborná porota.

Vyhlašovatel: GAMPA – Galerie města Pardubic, Centrum pro otevřenou kulturu, p. o.

Předmět soutěže: Nová vizuální identita

Kategorie: Logo a vizuální identita

OBSAH:

O GAMPĚ	3
Předmět soutěže	3
Cíle nové vizuální identity	3
Požadavky na návrh	4
Logo a Logotyp	4
Charakter a průběh soutěže	4
PŘIHLÁŠKA DO SOUTĚŽE	5
SOUTĚŽNÍ PODMÍNKY 1. KOLA	5
Předmětem nabídky v rámci 1. kola Soutěže je následující návrh:	5
SOUTĚŽNÍ PODMÍNKY 2. KOLA	6
Předmětem nabídky v rámci 2. kola Soutěže je následující návrh:	6
Termíny	7
Vyhodnocení 1. kola soutěže:	9
Vyhodnocení 2. kola soutěže:	9

O GAMPĚ

GAMPA neboli Galerie města Pardubic je městská nesbírkatvorná galerie zaměřující se na prezentaci a podporu současného umění v kontextu světových souvislostí. Posláním galerie je soudobou uměleckou tvorbu přibližovat široké veřejnosti a vytvářet platformu pro diskuzi nad aktuálními uměleckými i společenskými tématy.

Galerie GAMPA funguje od roku 2012. První desetiletí své existence obývala prostor zrekonstruované barokní sýpky na Příhrádce, v těsné blízkosti pardubického zámku v historickém centru města. V roce 2023 se jejím novým sídlem stal areál Automatických mlýnů, kde na půdorysu bývalého skladu balené mouky vyrostla stavba architekta Jana Šěpky.

Více informací o galerii GAMPA je uvedeno v „**Představení galerie GAMPA**“ v příloze č. 1 této Výzvy k soutěži.

GAMPA se změnou svého působiště hledá novou vizuální identitu, která bude reflektovat její aktuální potřeby.

V současné době galerie nedisponuje komplexní vizuální identitou, která by zajistila jednotný styl komunikace na online i offline platformách.

Předmět soutěže

Předmětem soutěže je návrh celkového konceptu jednotné vizuální identity pro Galerii města Pardubic (GAMPA) podle stanovených soutěžních pravidel. Cílem je získat komplexní systém vizuální komunikace, který bude nástrojem pro dlouhodobě udržitelnou komunikaci galerie. Hlavní důraz je kladen na koncept a sjednocující systém celé vizuální komunikace.

Typ soutěže

Soutěž je vyhlášena jako veřejná, vícekolová, neanonymní.

Účel soutěže

Účelem soutěže je nalézt nejvhodnější řešení jednotného vizuálního stylu Galerie města Pardubic, které splní požadavky vyhlášovatele obsažené v těchto soutěžních pravidlech. Vyhlášovatel soutěže s výhercem uzavře smlouvu o dílo a licenční ujednání na vytvoření kompletního grafického manuálu, který se stane podkladem pro vizuální prezentaci galerie.

Cíle nové vizuální identity

Nová vizuální identita galerie by měla být snadno identifikovatelná ve veřejném prostoru a jasně rozpoznatelná od dalších subjektů v areálu Automatických mlýnů potažmo i aktérů širší české kulturní scény.

Vizuální identita bude reflektovat zaměření galerie na podporu a prezentaci současného umění, stejně jako její poslání soudobou uměleckou tvorbu přibližovat široké veřejnosti.

Nový jednotný styl má přinést ucelený a dostatečně flexibilní systém vizuální komunikace, který systematizuje prezentaci galerie a umožní ji prezentovat výstavy, programy a dílčí projekty srozumitelně a atraktivně.

Vizuální styl i grafické řešení jednotlivých výstupů budou vhodně navrženy tak, aby je bylo možné efektivně využívat jak v online prostředí (sociální sítě, webové stránky), tak i v offline prostředí (tištěné materiály).

Hlavní důraz je kladen na sjednocující systém celé vizuální komunikace, udržení jednotnosti, srozumitelnosti a vizuální kontinuity napříč výstupy. Důležitá je zejména praktičnost a použitelnost návrhu pro jednotlivé výstavní projekty, které podléhají vlastnímu grafickému zpracování.

Potřeby:

- výrazná vizuální identita přístupná široké veřejnosti
- vizuální identita reflektující „brand“ a poslání instituce coby prostoru pro prezentaci a podporu rozmanitých forem současného umění
- systematický ale dostatečně flexibilní systém vizuální komunikace
- vizuální identita musí fungovat jak v tištěných výstupech, tak v online komunikaci

Požadavky na návrh

Soutěžní návrhy a dokumenty budou zpracovány v českém případně slovenském jazyce.

Hlavní navrhované písmo existuje ve variantách pro češtinu a angličtinu. Doplňková písma jsou systémová (není nutné je kupovat, fungují ve veškerých elektronických výstupech – v online komunikaci, direct mailech, hlavičkových papírech, PPT prezentacích, atd.) a existují alespoň ve variantách pro češtinu, angličtinu, němčinu.

Logo a Logotyp

Galerie má v současné době k dispozici logo zkráceného názvu galerie „GAMPA“ a písmo Gampa Sans V1 vystavěném na znaku uzavřeného písmene „G“. Více informací v příloze „**Představení galerie GAMPA**“ jako příloha č. 1 této Výzvy k soutěži.

Logo, logotyp bude založen na zkratce „GAMPA“ a bude vytvořen také v rozšířené variantě o celý název „Galerie města Pardubic“. Řešení může vycházet ze stávajícího loga galerie, není to ale podmínkou.

Logo, logotyp by měl fungovat perfektně v jakémkoli formátu a orientaci od tiskovin po online prostředí a komunikaci na sociálních sítích.

Komplexnější systém vizuální komunikace může být založen na logu zkráceného názvu galerie „GAMPA“ a rozšířeného logotypu o popis celého názvu galerie „Galerie města Pardubic“ (příklad řešení pro NGP, GHMP). Není to však podmínkou.

Charakter a průběh soutěže

Soutěž na vizuální identitu proběhne jako vícekolová, neanonymní a veřejná.

Dodavatelé (účastníci) projeví svůj zájem o účast v Soutěži podáním **Přihlášky do Soutěže**, kdy na základě provedeného posouzení přihlášek budou postoupeny do 1. kola Soutěže ty přihlášky dodavatelů (účastníků), kteří splní stanovené podmínky pro podání přihlášky. V rámci **návrhu do 1. kola Soutěže** budou hodnoceny návrhy dle hodnotících kritérií, a to od nejvýhodnějšího návrhu po nejméně výhodný. Do **2. kola Soutěže postoupí 2 účastníci**, kteří budou své výsledné návrhy porotě prezentovat osobně. O vítězi rozhodne zadavatel na základě vyjádření odborné poroty.

Soutěžícím je k dispozici sada textů a obrazové materiály vztahující se ke galerii GAMPA a konkrétní výstavě, které musí být pro některé soutěžní návrhy **1. a 2. kola Soutěže** použity. **Materiály jsou součástí přílohy „Podklady pro návrhy 1. a 2. kola Soutěže“ jako příloha č.2 této Výzvy k soutěži.**

PŘIHLÁŠKA DO SOUTĚŽE

Zájem o účast v Soutěži potvrdí dodavatel (účastník) podáním **Příhlášky do Soutěže**, v rámci které vedle **svých identifikačních údajů a prohlášení o zájmu účasti v Soutěži** prokáže také **zadavatelem požadované kvalifikace dle Zadávací dokumentace**, a to prostřednictvím předložení **vyplněné Příhlášky do Soutěže**, která tvoří přílohu Výzvy k soutěži. **Přílohou přihlášky do Soutěže bude zároveň Portfolio realizovaných zakázek**, zejména těch prokazovaných v rámci Referenčního listu.

SOUTĚŽNÍ PODMÍNKY 1. KOLA

Předmětem **nabídky v rámci 1. kola Soutěže** je následující **návrh**:

1. **idea identity a návrh základního principu a systému vizuální identity**
2. **návrh nového/aktualizovaného loga/logotypu galerie**
3. **návrh systému tvorby plakátů k výstavám a ukázka užití na jedné konkrétní výstavě dle určení zadavatele**
4. **návrh avatara (profilová fotka) pro sociální síť Instagram/Facebook**
5. **vysvětlující text k předloženému návrhu o maximální délce 1 strany A4**

Dodavatelé (účastníci) v 1. kole odevzdají tyto dokumenty:

A. grafická část:

1. **idea identity a návrh základního principu a systému vizuální identity**

Vizuální návrh základního principu a fungování systému vizuální identity – na čem je založena a jak bude fungovat v praxi v online i offline prostředí.

2. **návrh nového/aktualizovaného loga/logotypu galerie**

Aplikace konceptu a systému vizuální identity představeném v bodě č. 1. V barevné i černobílé verzi ve zkrácené variantě (pouze GAMPA) i ve verzi s rozšířením o popis „Galerie města Pardubic“ pouze v českém jazyce. Data ke stávajícímu řešení loga jsou poskytnuty v příloze „**Podklady pro návrhy 1. a 2. kola Soutěže**“ jako příloha č. 2 této Výzvy k soutěži.

3. **návrh systému tvorby plakátů k výstavám a ukázka užití na jedné konkrétní výstavě dle určení zadavatele**

a) návrh systému tvorby plakátů k výstavám

Aplikace konceptu a systému vizuální identity dle bodu č. 1. na návrhu univerzální bílé šablony pro plakáty k jednotlivým výstavám s jasnou specifikací jednotlivého prvku, který bude pro všechny plakáty galerie GAMPA společný. Zároveň by měla šablona dát prostor pro grafické zpracování jednotlivých výstav jinými autory. Velikost a umístění obvyklých atributů plakátu: název výstavy, název výstavy v angličtině, příp. podnázev, termín a místo konání vč. adresy, loga galerie GAMPA a loga partnerů mohou, ale nemusí být šablonou určeny.

b) ukázka užití na jedné konkrétní výstavě dle určení zadavatele

Aplikace grafické šablony pro plakáty dle bodu č. 3. Formát pro A1 tiskovinu v česko-anglické variantě s vizualizací ve veřejném prostoru.

4. **návrh avatara (profilová fotka) pro sociální síť Instagram/Facebook**

Aplikace konceptu systému vizuální identity dle bodu č.1 a loga dle bodu č.2 pro prezentaci na sociálních sítích v kruhové miniatuře pro Instagram/Facebook.

B. další součásti:

5. **vysvětlující text k předloženému návrhu o maximální délce 1 strany A4**

Součástí předmětu odevzdání bude text k předloženému návrhu, který bude obsahovat také popis použitých písem a licenční podmínky jejich užívání.

SOUTĚŽNÍ PODMÍNKY 2. KOLA

Předmětem **nabídky v rámci 2. kola Soutěže** je následující **návrh**:

1. **návrh informačních slidů pro LCD obrazovku na recepci: otevírací doba, vstupné, výstava a doprovodný program**
2. **návrh systému tvorby programových letáků a ukázka užití na programovém letáku ke konkrétní výstavě dle určení zadavatele**
3. **návrh online komunikace a postů pro sociální síť Instagram v tomto rozsahu:**
 - a) **příspěvky ke konkrétní výstavě dle určení zadavatele (post):**
 - návrh vizuální kampaně příspěvku k výstavě
 - návrh vizuální kampaně doprovodného programu
 - návrh příspěvku události komentované prohlídky
 - b) **příspěvky do stories (příběh):**
 - návrh vizuální kampaně příspěvku k výstavě do stories
 - návrh vizuální kampaně programového příspěvku do stories
 - c) **příspěvky vztahující se obecně ke galerii GAMPA a k jejímu chodu:**
 - „máme zavřeno, instalujeme novou výstavu“
 - „je to výzva“(open call)

Dodavatelé (účastníci) v 2. kole odevzdají tyto dokumenty:

1. **návrh informačních slidů pro LCD obrazovku na recepci**

Aplikace konceptu a systému vizuální identity na návrhu informačních slidů do LCD obrazovky na recepci, které budou obsahovat informace o otevírací době, vstupném, aktuální výstavě a doprovodném programu.
2. **návrh systému tvorby programových letáků k výstavám a ukázka užití na programovém letáku k jedné konkrétní výstavě dle určení zadavatele**

Aplikace konceptu a systému vizuální identity na univerzální bianco šabloně pro programový leták k jednotlivým výstavám s jasnou specifikací jednotlivého prvku, který bude pro všechny letáky galerie GAMPA společný a bude patrný z titulní strany letáku. Na titulní straně musí být uveden název výstavy, trvání výstavy a místo konání a to jak v českém tak i anglickém jazyce. Návrh a ukázka programového letáku ke konkrétní výstavě bude ve formě vizualizace. Zároveň bude jasně čitelný formát letáku jak ve složené a rozložené variantě (v případě skladu).
3. **návrh online komunikace a postů pro sociální síť Instagram v tomto rozsahu:**
 - a) **příspěvky ke konkrétní výstavě dle určení zadavatele (post):**
 - **návrh vizuální kampaně příspěvku k výstavě**

Aplikace konceptu a systému vizuální identity na návrhu vizuální online kampaně základního příspěvku ke konkrétní výstavě s jasnou specifikací jednotlivého prvku, který bude pro všechny základní příspěvky k výstavě společný a bude patrný z titulního snímku. Návrh bude obsahovat základní informace jako název a trvání výstavy. Další informace jako seznam vystavujících, uvedení kurátora, název a adresa galerie jsou volitelné. Zpracování je ve volitelném rozsahu snímků carouselu. Odevzdání jako vizualizace v prostředí platformy Instagramu.

- **návrh vizuální kampaně doprovodného programu**

Aplikace konceptu a systému vizuální identity na návrhu vizuální online kampaně doprovodného programu. Může být řešeno jako přehled programu (kalendář akcí) či jako jednotlivé akce (text+fotografie) na jeden snímek carouselu. Odevzdání jako vizualizace v prostředí platformy Instagramu.

- **návrh příspěvku události komentované prohlídky**

Aplikace konceptu a systému vizuální identity na návrhu vizuální online kampaně příspěvku jako událost komentované prohlídky. Odevzdání jako vizualizace v prostředí platformy Instagramu.

b) příspěvky do stories (příběh):

- **návrh vizuální kampaně příspěvku k výstavě do stories**

Aplikace konceptu a systému vizuální identity na návrhu vizuální online kampaně základního příspěvku ke konkrétní výstavě do stories s jasnou specifikací jednotlivého prvku, který bude pro všechny základní příspěvky k výstavě společný. Návrh bude obsahovat základní informace jako název a trvání výstav a název galerie. Řešení by mělo plnit funkci „banneru výstavy“ vhodně navrženého do online prostoru sociálních sítí.

- **návrh vizuální kampaně programového příspěvku do stories**

Aplikace konceptu a systému vizuální identity na návrhu programového příspěvku do stories na konkrétním programu, Rodinné středě.

Návrh bude koncipován jako univerzální systém použitelný pro prezentaci libovolného programu doprovodného programu. Řešení bude primárně navrženo s využitím fotografie jako klíčového vizuálního prvku, přičemž fotografie nemusí být využita výhradně jako pozadí, ale může být součástí kompozice navrženého konceptu. Prezentace programové řady Tvůrčích programů (Rodinná středa, Seniorský pátek, Tvůrčí neděle) může být vhodně diferencována s ohledem na cílovou skupinu při zachování jednotného konceptu a systému vizuální identity.

c) příspěvky vztahující se obecně ke galerii GAMPA a k jejímu chodu:

- „máme zavřeno & instalujeme novou výstavu“

- „je to výzva“(open call)

Aplikace konceptu a systému vizuální identity na návrhu příspěvků vztahujících se obecně ke galerii GAMPA a k jejímu chodu, jejíž součástí může, ale nemusí být zadavatelem navržená textace.

Termíny

Zadavatel níže uvádí předpokládaný harmonogram průběhu výběrového řízení a Soutěže o návrh, a to s ohledem na plánované postupy v rámci tohoto výběrového řízení:

PŘIHLÁŠENÍ DO SOUTĚŽE

- **2. července 2026, do půlnoci** – *termín pro doručení přihlášek do Soutěže, a to v rozsahu:*

Předložení řádně vyplněné **Přihlášky do Soutěže**, v rámci které vedle **svých identifikačních údajů a prohlášení o zájmu účasti v Soutěži** prokáže dodavatel (účastník) také **zadavatelem požadované kvalifikace dle ustanovení čl. 8 Zadávací dokumentace, a to údaje k prokázání:**

1) Základní způsobilosti dle čl. 8. bodu 1) této Zadávací dokumentace;

2) Profesní způsobilosti dle čl. 8. bodu 2) této Zadávací dokumentace;

3) Technické kvalifikace dle čl. 8. bodu 3) této Zadávací dokumentace.

Přílohou přihlášky do Soutěže bude zároveň Portfolio realizovaných zakázek, zejména těch prokazovaných v rámci Referenčního listu.

- **30. června 2026 v 15:00 hodin a 30. července 2026 ve 14:00 hodin** – prohlídky galerie určené dodavatelům (účastníkům) Soutěže.

PRŮBĚH 1. KOLA

- **30. srpna 2026, do půlnoci** – odevzdání návrhů do 1. kola soutěže
- **3. září 2026** – zasedání poroty (prezenčně) na adrese Automatické mlýny 1962 a prezentace návrhů účastníků 1. kola soutěže, online / prezenčně (na účastnících). Každý soutěžící má 35 min na prezentaci svého návrhu a diskuzi se členy poroty.
- **nejpozději do 11. září 2026** – vyhlášení výsledků 1. kola soutěže

PRŮBĚH 2. KOLA

- **10. listopadu 2026, do půlnoci** – odevzdání návrhů 2. kola
- **24. listopadu 2026** – zasedání poroty (prezenčně) a osobní prezentace návrhů účastníků 2. kola soutěže, na adrese Automatické mlýny 1962.
- **nejpozději 7. prosince 2026** – vyhlášení výsledků 2. kola soutěže

Zadavatel si vyhrazuje právo shora uvedený předpokládaný harmonogram průběhu výběrového řízení a Soutěže o návrh upravit či aktualizovat dle svých potřeb, resp. v souvislosti s průběhem výběrového řízení.

Způsob odevzdání

Dodavatel svou přihlášku / nabídku (návrh) doručí vždy v **elektronické podobě**, a to **prostřednictvím datové schránky zadavatele**, a to s požadovanými dokumenty k doložení pro odevzdání přihlášky, resp. nabídky (návrhu) do 1. a 2. kola ve formátu PDF.

Kam (ID Datové schránky zadavatele): iwn5kf2 (Centrum pro otevřenou kulturu, příspěvková organizace)
Do hlavičky zprávy uveďte **“VIZUÁLNÍ IDENTITA GAMPA”**

Kontaktní osoba: MgA. Lucie Oplíštilová, PR/produkční
Kontaktní e-mail: lucie.oplistilova@gmpardubice.cz

Odměny

1. místo: Zakázka na vypracování vizuální identity Galerie města Pardubic včetně licence činí 150.000 Kč.

Následná zakázka na implementaci vizuální identity na dalších třech výstavách činí 100.000 Kč

2. místo: odměna 25.000 Kč

Skicovné pro první tři nepostoupivší účastníky 15.000 Kč.

V případě odměny za zakázku na dopracování grafického manuálu se její výplata řídí dle harmonogramu učeném zadavatelem ve smlouvě.

Rámcový obsah grafického manuálu je specifikován v příloze č. 3 této Výzvy k soutěži a bude upřesněn při podpisu smlouvy. Součástí zakázky je implementace na dalších třech výstavních projektech v následujících cca 2 letech.

Hodnocení soutěže

Hodnotícím kritériem této veřejné zakázky je **kvalita předloženého návrhu**, a to na základě níže uvedených dílčích hodnotících kritérií:

1) kvalita a profesionalitu zpracování

- 2) originalita řešení, které bude vhodně reflektovat základ identity galerie GAMPA jako živé a otevřené instituce zaměřené na prezentaci současného umění
- 3) potenciál vizuální identity dobře fungovat jak v online, tak i offline prostředí
- 4) dlouhodobá udržitelnost, praktičnost a použitelnost návrhu pro jednotlivé galerijní projekty
- 5) čitelnost a přístupnost celého konceptu vizuální identity

Vyhodnocení 1. kola soutěže:

Ze soutěžních návrhů splňujících stanovené požadavky na obsah a formu vybere porota 2 nejlepší návrhy, které postoupí do druhého kola soutěže. Výsledky prvního kola soutěže oznámí všem účastníkům prostřednictvím elektronické pošty na adresu uvedenou v přihlášce.

Vyhodnocení 2. kola soutěže:

Porota soutěže ve druhém kole vyhodnotí nejlepší návrh a určí pořadí soutěžících – 1. a 2. místo. Vyhlášovatel oznámí výsledky soutěže účastníkům 2. kola soutěže prostřednictvím elektronické pošty na adresu uvedenou v přihlášce.

Vítěz soutěže uzavře s vyhlášovatelem bez zbytečného odkladu smlouvu o dílo a licenční ujednání na vytvoření Grafického manuálu jednotného vizuálního stylu. Návrh Smlouvy o dílo a licenční ujednání je přílohy č. 4 této Výzvy k soutěži.

Porota (hodnotící komise)

Zadavatel níže uvádí předpokládané složení hodnotící komise pro posouzení a hodnocení nabídek v rámci 1. i 2. kola Soutěže ve výběrovém řízení, a to s ohledem na zajištění transparentnosti průběhu výběrového řízení a předcházení případnému střetu zájmů:

- **Za organizaci zadavatele:**
 - MgA. Zdeněk Závodný*
 - MgA. Vojtěch Novák*
 - MgA. Lucie Oplíštilová*
 - Bc. Jaroslav Tarnovski*
- **Externí specialisté a odborníci z oboru:**
 - MgA. Jakub Spurný*
 - MgA. Max Dvořák*

Zadavatel si vyhrazuje právo shora uvedené složení hodnotící komise pro posouzení a hodnocení nabídek v rámci 1. i 2. kola Soutěže ve výběrovém řízení upravit či aktualizovat dle svých potřeb, resp. v souvislosti s průběhem výběrového řízení.

Prohlídka galerie GAMPA

Ve dne 30. června 2026 v 15:00 hodin a 30. července 2026 ve 14:00 hodin nabízíme účastníkům soutěže prohlídku objektu GAMPA s možností seznámit se s výstavními prostory, budovou a propagačními materiály galerie GAMPA, včetně poskytnutí vstupu do expozice zdarma.

Prohlídky jsou na vyžádání a probíhají osobně v prostorách GAMPA – Galerie města Pardubic sídlem v Pardubicích (Automatické mlýny 1962, Pardubice 530 03). Konkrétní termín a čas si vyžádejte na kontaktu lucie.oplistilova@gmpardubice.cz

Během prohlídky objektů nebudou zodpovídaný dotazy týkající se průběhu Soutěže, kvůli zachování rovného přístupu k informacím, s těmi se soutěžící mohou obracet e-mailem na kontaktní osobu zadavatele shora uvedenou.

Přílohy

PŘÍLOHA č. 1: **Představení galerie GAMPA**

PŘÍLOHA č. 2: **Podklady pro návrhy 1. a 2. kola soutěže**

PŘÍLOHA č. 3: **Rámcový obsah zakázky grafického manuálu**

PŘÍLOHA č. 4: **Návrh Smlouvy o dílo**

PŘÍLOHA č. 5: **Zadávací dokumentace**

PŘÍLOHA č. 6: **Přihláška do Soutěže**