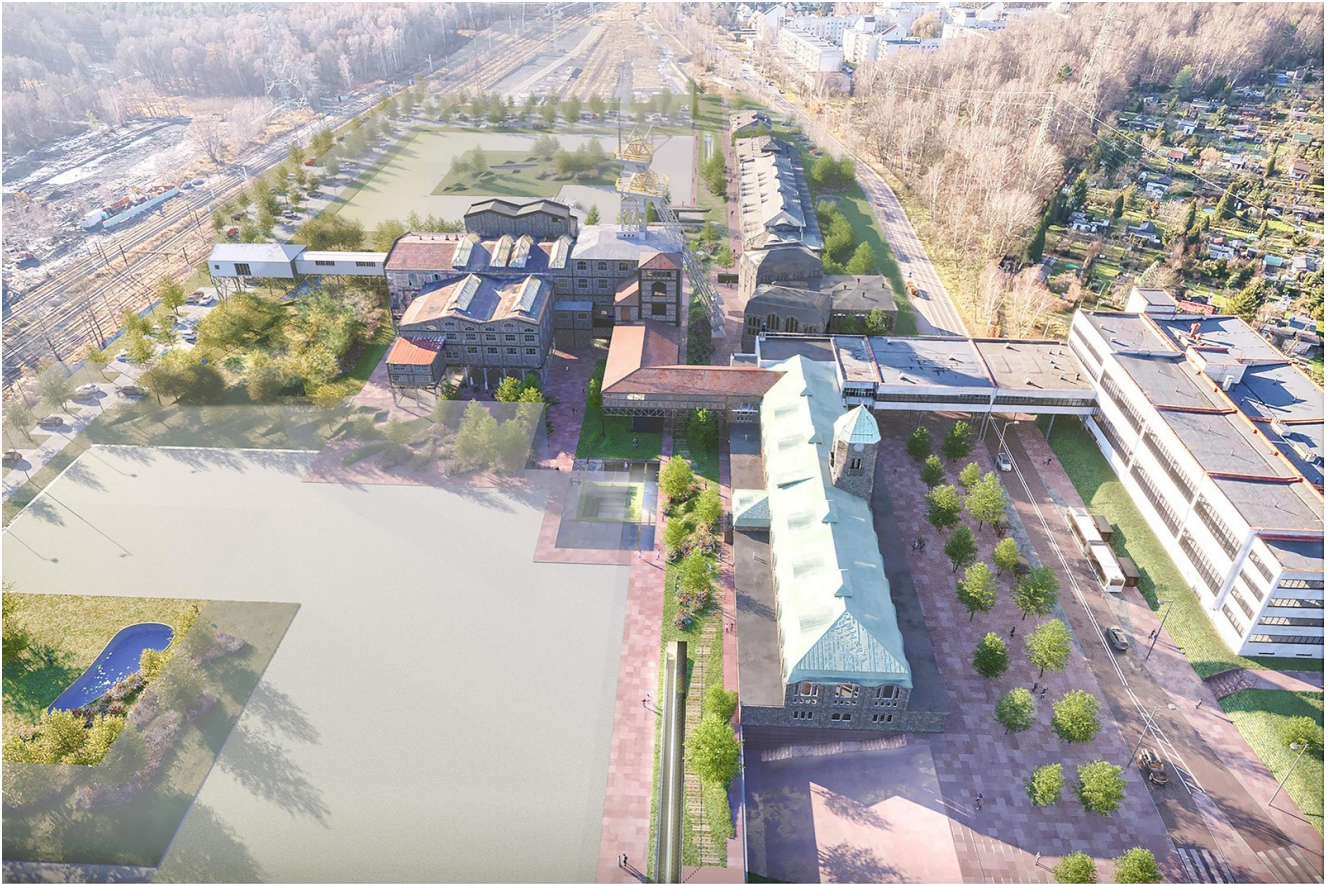


Wiemy już jak będzie wyglądał katowicki HUB Gamingowo-Technologiczny

14 lutego zaprezentowano wyniki konkursu na opracowanie koncepcji architektoniczno-urbanistycznej dla adaptacji i rewitalizacji istniejących budynków po kopalni KWK Wieczorek pod funkcje HUB-u Gamingowo-Technologicznego. Zwycięska praca wykonana została przez AMC – Andrzej M. Chołdzyński Sp. z o.o. s.k. z Lublina.

Opracowanie koncepcji architektoniczno-urbanistycznej dla I etapu inwestycji pn.: „Dzielnica Nowych Technologii – Katowicki HUB Gamingowo-Technologiczny” obejmującego adaptację i rewitalizację istniejących budynków po kopalni KWK Wieczorek pod funkcje HUB-u Gamingowo-Technologicznego to pierwszy krok w kierunku realizacji głównego założenia powstania HUB-u, jakim jest skupienie w jednym miejscu przedsiębiorców z branży e-sportu i gier komputerowych, a także firm technologicznych, przy jednoczesnej rewitalizacji i adaptacji do nowych celów przestrzeni należącej wcześniej do KWK Wieczorek.

– Jestem przekonany, że za kilka lat projekt, jakim jest powstanie Dzielnicy Nowych Technologii będzie mógł być porównywany do rewitalizacji terenów po kopalni Katowice, a tym samym powstania Strefy Kultury. Na terenie należącej wcześniej do kopalni Wieczorek powstanie nowoczesne centrum technologiczno-gamingowe. Przekształcenie tych miejsc w przestrzeń dla sektora nowoczesnych technologii pozwoli nam wrzucić szósty bieg i stanie się kolejnym kamieniem milowym w rozwoju Katowic – ocenia **Marcin Krupa**, prezydent Katowic.



WIDOK Z LOTU PTAKA W KIERUNKU POŁUDNIOWO-ZACHODNIM

Jednym z wyznaczników dobrze zarządzanego miasta jest strategia uwzględniająca trendy i tendencje rynkowe. Wizja przyszłości Katowic zakłada większe zaangażowanie w branżę technologii informatycznych. W tę ideę wpisuje się realizacja HUB-u Gamingowo-Technologicznego. Kompleks powstanie w ramach Dzielnicy Nowych Technologii. Obiekty będą mieścić się wokół szybów Pułaski i Poniatowski, należących do byłej kopalni Wieczorek. Hybrydowy projekt zakłada zagospodarowanie budynków należących do nieaktywnej kopalni, a także budowę nowego zaplecza. W tym założeniu odzwierciedla udaną rewitalizację Strefy Kultury i nową siedzibę Muzeum Śląskiego.

W portfolio HUB-u mają znaleźć się między innymi: wynajem powierzchni biurowych i coworkingowych, usługi korzystania ze współdzielonej infrastruktury, wynajem studiów telewizyjnych i nagrań, laboratoria, zaplecze infrastruktury IT (data center, farma renderująca), sale konferencyjne i pomieszczenia edukacyjne oraz usługi towarzyszące firmom zatrudniającym setki pracowników.

W konkursie na opracowanie koncepcji architektoniczno-urbanistycznej dla adaptacji i rewitalizacji istniejących budynków po kopalni KWK Wieczorek pod funkcje HUB-u Gamingowo-Technologicznego w wyznaczonym terminie złożono 5 prac konkursowych. Wszystkie dostarczone prace zostały ocenione zgodnie z zasadami i kryteriami ustalonymi w Regulaminie konkursu. Niestety, dwie prace konkursowe nie spełniały warunków Regulaminu konkursu i nie zostały dopuszczone do oceny. Prace, przez cały czas trwania oceny przez sąd konkursowy pozostawały dla niego anonimowe, jednak ich zakres i czytelność były wystarczające dla właściwej oceny zgodnie z kryteriami i wytycznymi Regulaminu konkursu.

Inwestycja realizowana będzie na podstawie zwycięskiego projektu wykonanego przez AMC – Andrzej M. Chołdzyński Sp. z o.o. s.k. z Lublina, które otrzymało I nagrodę w wysokości 100 tys. zł oraz zaproszenie do udziału w negocjacjach umowy na przygotowanie dokumentacji projektowej jury konkursowe przyznało za wnikliwe podejście do tematu konkursu. – *Praca charakteryzuje się pieczołowitością zarówno w propozycjach architektonicznych, w tym właściwej adaptacji i aranżacji wewnątrz zabytkowych, jak też konstrukcyjnych i technologicznych w zakresie instalacyjnym. Mamy tu do czynienia ze zróżnicowanymi propozycjami projektowymi dotyczącymi obiektów zabytkowych oraz obiektów nowych. Szczególną wartością dodaną opracowania jest oryginalne rozwiązanie dwupoziomowego pasażu integrującego zróżnicowany zespół adaptowanych obiektów dawnej kopalni* – podsumowuje wybór **Stanisław Podkański**, architekt miasta i przewodniczący sądu konkursowego. Dodatkowo, uwagę sądu konkursowego zwróciła propozycja utworzenia przystanków autobusowych pod przewieszonym nad ulicą Szopienicką budynkiem nr 2.



– Kluczowe dla projektu były warstwa historyczna tego miejsca oraz jego nowoczesne, innowacyjne przeznaczenie. Stąd nasza propozycja – dostrzegająca najbliższe otoczenie, a więc sąsiedztwo Nikiszowca i Giszowca oraz kompleksowy charakter istniejącej zabudowy po KWK Wieczorek, który z punktu widzenia kulturowego jest dziełem dokonanym – aby zintegrować te istniejące przestrzenie z nową funkcją. Dlatego zaprojektowaliśmy duży park, który integruje te budynki. I trochę wzorem paryskiego Luwru, część dolną, podziemną kondygnację z ogrodem, która będzie zawierała funkcje dodane, dzięki czemu na powierzchni układ budynków pozostanie niezmienny – przedstawił założenia projektu architekt **Andrzej Chołdzyński**.

Drugie miejsce i nagrodę w wysokości 50 tys. zł zdobyła pracownia WXCA Sp. z o.o., natomiast trzecie miejsce i nagrodę w wysokości 30 tys. zł pracownia Ostrowscy Architekci Biuro Projektowe Sp. z o.o. Oceny prac konkursowych dokonywał sąd konkursowy, którego przewodniczącym był Stanisław Podkański, architekt miasta, a członkami architektki, przedstawiciele SARP: arch. Piotr Fischer, arch. Andrzej Grzybowski, Michał Jędrzejek, arch. Aleksandra Tomkiewicz, Bolesław Błachuta oraz Małgorzata Domagańska.

Zwycięscy konkursu, po zakończeniu negocjacji i podpisaniu umowy, będą mieć 12 miesięcy na wykonanie dokumentacji projektowej. Następnie przeprowadzona zostanie jej weryfikacja i ogłoszenie przetargu na wybór wykonawcy inwestycji. Finansowanie na realizację inwestycji ma pochodzić z budżetu miasta Katowice, a także trwają starania pozyskania dofinansowania, jak i funduszy prywatnych inwestorów.



Rozstrzygnięty konkurs dotyczy I etapu inwestycji. Kolejne etapy zadania pn.: „Dzielnica Nowych Technologii – Katowicki HUB Gamingowo-Technologiczny” przedstawiają się następująco:

- w etapie II wybudowane zostaną hale produkcyjne, które mogą być przedmiotem adaptacji do różnych celów – ich zakładanym przeznaczeniem są studia telewizyjne i studio nagrań dla obsługi przemysłu e-sportowego. Prace projektowe planuje się na 2023 rok (z odpowiednio wcześniej ogłoszonym postępowaniem na wyłonienie Projektanta), a zakończenie realizacji inwestycji na koniec 2025 roku,
- etap III polegać będzie na uzbrojeniu obiektów w sprzęt technologiczny oraz sprzęt ogólnego przeznaczenia. Zakłada się realizację tego etapu do połowy 2026 roku,

- w etapie IV przewiduje się wybudowanie biurowców o łącznej powierzchni użytkowej ponad 84.000 mkw. przeznaczonych dla około 2 800 pracowników. Moment i zakres realizacji tego etapu uzależniony będzie od potwierdzenia zainteresowania najmem przez przedsiębiorstwa,
- etap V dotyczyć będzie południowej części terenu, gdzie znajdzie się miejsce zapewne dla kolejnych budynków biurowo-usługowych lub produkcyjnych oraz parkingów. Zakłada się, że inwestycje realizowane będą w dużej mierze w oparciu o kapitał prywatny,
- etap VI – Szyb Poniatowski – zaplanowany został jako wzmocnienie ponadprzeciętnej atrakcyjności historycznego układu urbanistyczno- architektonicznego zabytkowego osiedla Nikiszowiec.



Źródło: UM Katowice