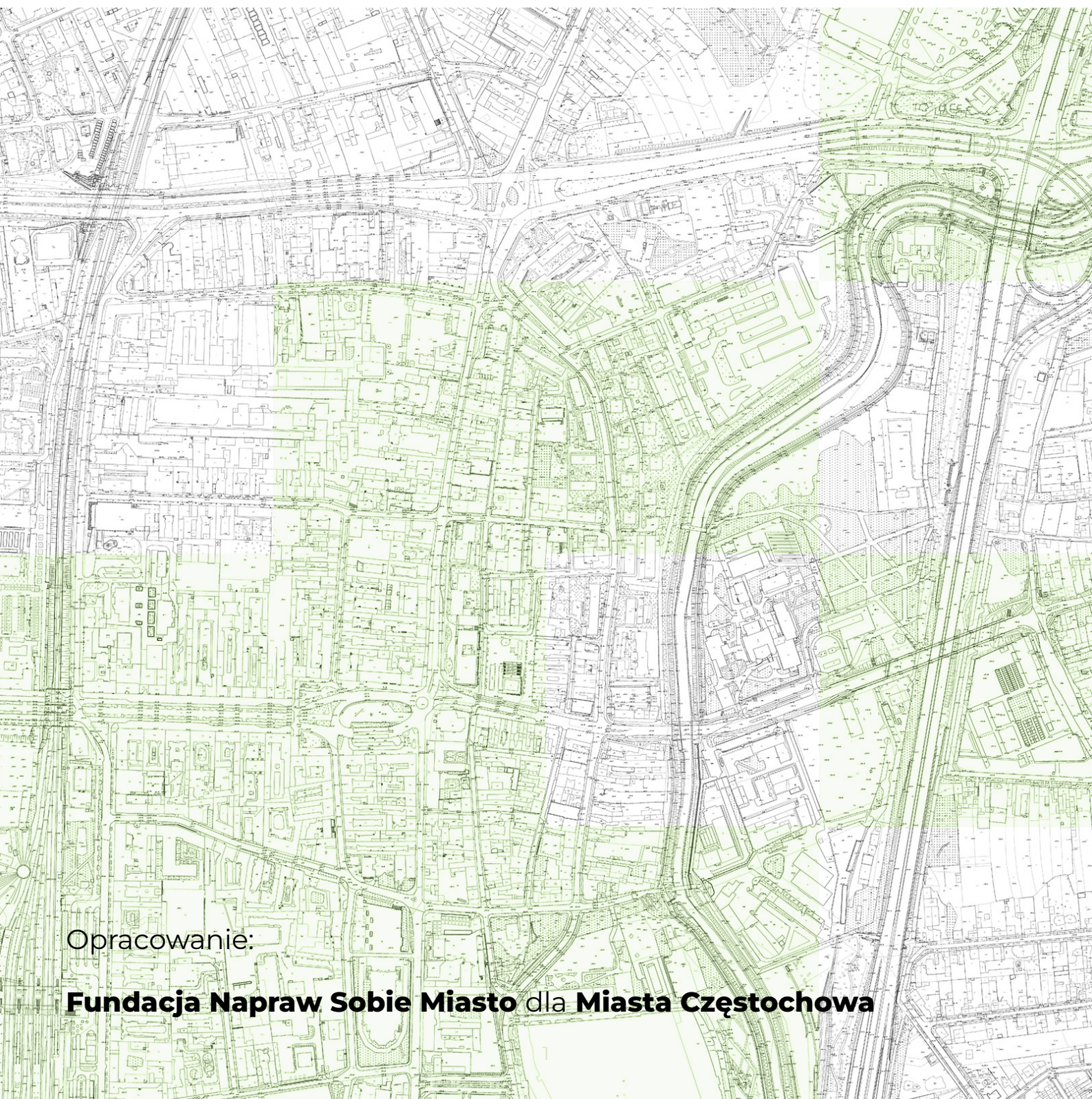


# Stare Miasto: OdNowa

Raport końcowy z hackathonu urbanistycznego



Opracowanie:

**Fundacja Napraw Sobie Miasto dla Miasta Częstochowa**

# Spis treści

<b>Synteza dla decydenta</b>	<b>4</b>
<b>1. Wprowadzenie</b>	<b>6</b>
1.1. Charakter przedsięwzięcia .....	6
1.2. Przedmiot i cel raportu .....	6
1.3. Zakres opracowania .....	7
1.4. Bilans realizacji projektu .....	7
1.5. Podstawa opracowania .....	8
1.6. Źródła i terminologia .....	8
<b>2. Geneza projektu</b>	<b>9</b>
2.1. Hackathon jako narzędzie pracy projektowej .....	9
2.2. Punkty odniesienia: duże hackathony polskie i publiczne .....	9
2.3. Edukacyjny charakter projektu .....	9
2.4. Stare Miasto jako studium przypadku .....	10
2.5. Kontekst powstania hackathonu .....	10
2.6. Założenia programowe i cele wydarzenia .....	11
2.7. Model pracy: wizja makro i akupunktura miejska .....	11
2.8. Ograniczenia wdrożeniowe i warunki dalszych kroków .....	12
<b>3. Stare Miasto jako obszar interwencji</b>	<b>13</b>
3.1. Położenie i znaczenie dzielnicy w strukturze miasta .....	13
3.2. Diagnoza społeczna .....	14
3.3. Diagnoza przestrzenna, techniczna i gospodarcza .....	15
3.4. Dziedzictwo kulturowe i tożsamość miejsca .....	15
3.5. Tereny Elanexu i planowany stadion Rakowa jako kontekst urbanistyczny .....	15
3.6. Środowisko, Warta i błękitno-zielona infrastruktura .....	17
3.7. Mobilność, parkowanie i transport .....	17
3.8. Ramy planistyczne i formalne .....	18
<b>4. Przygotowanie hackathonu</b>	<b>19</b>
4.1. Partnerstwo instytucjonalne i role organizacyjne .....	19
4.2. Ewolucja programu i harmonogramu .....	19
4.3. Rekrutacja i profil uczestników .....	20
4.4. Eksperti, tutorzy i goście .....	23
4.5. Logistyka, przestrzeń i budżet .....	23
4.6. Dane wejściowe, narzędzia i warsztat AI .....	23
<b>5. Przebieg hackathonu</b>	<b>25</b>
5.1. Architektura procesu: część stacjonarna, praca zdalna i część finalna .....	25
5.2. Dzień 1 - diagnoza i empatia .....	25

5.3. Dzień 2 - ekologia i klimat .....	26
5.4. Dzień 3 - struktura i funkcja .....	27
5.5. Dzień 4 - detal i prototypowanie .....	28
5.6. Dzień 5 - konfrontacja i debata .....	29
5.7. Część zdalna i dopracowanie prac końcowych .....	30
5.8. Obrona prac końcowych 30 marca 2026 r. ....	30
<b>6. Rezultaty zespołów: materiał etapowy i projekty końcowe</b> .....	<b>31</b>
6.1. Status materiału wynikowego .....	31
6.2. Synteza propozycji w skali makro .....	32
6.3. Synteza propozycji w skali mikro .....	32
6.4. Motywy wspólne i rozbieżności między zespołami .....	32
6.5. Projekty zespołów - dokumentacja indywidualna .....	33
6.6. Odpowiedź projektów na potrzeby Starego Miasta .....	39
6.7. Projekty końcowe .....	39
<b>7. Stanowisko Śląskiej Okręgowej Izby Architektów RP i odpowiedź miasta</b> .....	<b>61</b>
7.1. Główne tezy stanowiska Izby .....	61
7.2. Odpowiedź miasta .....	61
7.3. Znaczenie korespondencji dla dalszych działań .....	62
<b>8. Ocena formuły edukacyjnej i potencjał wykorzystania wyników</b> .....	<b>64</b>
8.1. Mocne strony formuły .....	64
8.2. Słabe strony, ograniczenia i ryzyka .....	64
8.3. Ewaluacja uczestników .....	65
8.4. Granice interpretacji i odpowiedzialnego wykorzystania materiału .....	66
8.5. Potencjał wykorzystania wyników w dalszych pracach miejskich .....	66
<b>9. Wnioski i rekomendacje</b> .....	<b>67</b>
9.1. Rekomendacje dla miasta .....	67
9.2. Rekomendacje dla organizatora i partnerów .....	68
9.3. Warunki ewentualnej kontynuacji prac .....	68
9.4. Podsumowanie .....	69
<b>10. Podziękowania</b> .....	<b>70</b>
10.1. Podziękowania dla partnerów i instytucji wspierających .....	70
10.2. Podziękowania dla Huberta Wąska i SARP Częstochowa .....	70
<b>11. Załączniki</b> .....	<b>71</b>
11.1. Bibliografia i wykaz źródeł publicznych .....	71
11.2. Wykaz dokumentów planistycznych i danych przestrzennych .....	71
11.3. Wykaz publikacji, komunikatów i materiałów prasowych .....	72

# Synteza dla decydenta

## 01.

### Czym było wydarzenie.

Hackathon urbanistyczny „Stare Miasto: OdNowa” był **projektem edukacyjno-warsztatowym** przygotowanym przez Miasto Częstochowa i Fundację Napraw Sobie Miasto, którego przedmiotem było **Stare Miasto jako studium przypadku**. Celem było **połączenie diagnozy, pracy zespołowej i budowania koncepcji urbanistycznych w realnym kontekście miejskim**, przy stałej weryfikacji pomysłów w rozmowach z ekspertami z różnych dziedzin. Wydarzenie **nie było konkursem realizacyjnym, procedurą konsultacyjną ani zamówieniem na dokumentację projektową**<sup>1</sup>, a jego główną wartością był **proces edukacyjny prowadzący do wypracowania i uzasadnienia własnych stanowisk przez uczestników**.

## 02.

### Jaka była skala projektu.

Do udziału zgłosiło się **prawie 150 osób**, z których wyłoniono **30 uczestniczek i uczestników pracujących w 6 zespołach projektowych**<sup>2</sup>. Proces obejmował **5 dni części stacjonarnej, 14 dni pracy zdalnej oraz część finałową**, w trakcie których zespoły rozwijały swoje koncepcje w iteracyjnym trybie pracy i konsultacji eksperckich. Każdy zespół przygotował **wizję dla całej dzielnicy, syntezę przestrzenną oraz mikrointerwencję**, a finalnym efektem były **4 plansze B1 i opis autorski do 5000 znaków**<sup>3 4</sup>.

<sup>1</sup> [Przepisy regulujące rewitalizację](#), Gov.pl.

<sup>2</sup> „Informacja prasowa projektu „Stare Miasto: OdNowa””, Fundacja Napraw Sobie Miasto, 04.03.2026.

<sup>3</sup> „Regulamin Hackathonu „Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa””, Miasto Częstochowa i Fundacja Napraw Sobie Miasto, 2026, § 5 oraz załącznik nr 1, cz. I-III.

<sup>4</sup> Tamże, § 1 pkt 3 oraz § 5.

# Synteza dla decydenta

## 03.

### Co z projektu wynika dla miasta.

Hackathon wytworzył **sześć równoległych hipotez projektowych**, stanowiących przegląd przemysłów i możliwych kierunków zmian dla Starego Miasta. Miasto otrzymało **uporządkowany materiał diagnostyczny i koncepcyjny o wartości analitycznej, komunikacyjnej i wystawienniczej**, który może wspierać dalszą rozmowę z mieszkańcami i interesariuszami. Projekty mają **charakter inspiracyjny i nie stanowią podstawy do bezpośrednich decyzji inwestycyjnych ani do zamówień publicznych**, w tym przetargów czy zamówień z wolnej ręki, oraz **nie są programem funkcjonalno-użytkowym w rozumieniu Prawa Zamówień Publicznych**.

## 04.

### Jakie są dalsze kroki.

Jeżeli Miasto Częstochowa uzna dorobek hackathonu za użyteczny, powinno potraktować go jako **etap przygotowawczy w dalszym procesie planistycznym**. Oznacza to **publiczne udostępnienie materiałów**, ich wykorzystanie jako narzędzia komunikacji i inspiracji oraz **przeprowadzenie rozmów z interesariuszami i mieszkańcami**. Kolejnym krokiem powinna być **weryfikacja planistyczna, konserwatorska i prawna**, a następnie – w przypadku decyzji o kontynuacji – **przygotowanie odrębnej, formalnej ścieżki konsultacyjnej i konkursowej**<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Tamże; por. także Konsultacje społeczne projektu Gminnego Programu Rewitalizacji dla miasta Częstochowy, BIP Miasta Częstochowy.

# 01. Wprowadzenie

## 1.1. Charakter przedsięwzięcia

Hackathon urbanistyczny „**Stare Miasto: OdNowa**” był **projektem edukacyjno-warsztatowym** osadzonym na **Starym Mieście jako studium przypadku**. Łączył diagnozę, pracę zespołową i budowanie koncepcji urbanistycznych, nie pełniąc funkcji konkursu realizacyjnego, procedury konsultacyjnej ani zamówienia na dokumentację projektową<sup>1</sup>.

Wypracowane materiały miały status **koncepcji dydaktyczno-projektowych**. Ich znaczenie polegało na rozpoznaniu problemów, przetestowaniu kierunków myślenia i zaproponowaniu rozwiązań w skali makro i mikro. Ewentualna kontynuacja wymagałaby już odrębnych działań konsultacyjnych, planistycznych i projektowych<sup>2</sup>.

## 1.2. Przedmiot i cel raportu

Raport dokumentuje hackathon urbanistyczny „**Stare Miasto: OdNowa**”, zorganizowany w Częstochowie w dniach **9-13 marca 2026 r.** przez **Miasto Częstochowa i Fundację Napraw Sobie Miasto**, przy udziale partnerów instytucjonalnych, środowiskowych i komercyjnych<sup>3</sup>.

Podstawowym celem raportu jest **udokumentowanie przebiegu projektu edukacyjnego**, syntetyczne przedstawienie jego rezultatów etapowych oraz ocena tego, w jakim stopniu zastosowana formuła pozwoliła połączyć naukę, diagnozę i projektowanie z realnym kontekstem miejskim. Celem wtórnym jest uporządkowanie relacji między dorobkiem hackathonu a oficjalnymi politykami miasta, zwłaszcza rewitalizacją, planowaniem przestrzennym i polityką mieszkaniową.



<sup>1</sup> [Przepisy regulujące rewitalizację](#), Gov.pl.

<sup>2</sup> Tamże; por. także [Konsultacje społeczne projektu Gminnego Programu Rewitalizacji dla miasta Częstochowy](#), BIP Miasta Częstochowy

<sup>3</sup> [Hackathon urbanistyczny dla Starego Miasta trwa](#), Urząd Miasta Częstochowy, 09.03.2026.

### 1.3. Zakres opracowania

Raport obejmuje: **genezę projektu, kontekst Starego Miasta jako obszaru interwencji, przygotowanie organizacyjne, przebieg pięciodniowej części stacjonarnej, rezultaty etapowe sześciu zespołów, stanowisko Śląskiej Okręgowej Izby Architektów RP i odpowiedź miasta, ocenę formuły edukacyjnej oraz rekomendacje dla miasta i organizatorów.** W dokumencie ujęte zostały także aneksy przedstawiające zespoły, materiał wynikowy i publiczne źródła.

### 1.4. Bilans realizacji projektu



Projekt został zrealizowany jako **spójny proces edukacyjno-warsztatowy**, łączący nabór uczestników, pracę zespołową, część ekspercką, etap projektowy i publiczną prezentację efektów. W jego ramach odbyły się **wizja lokalna**, warsztaty metodologiczne, wykłady, debaty tematyczne, konsultacje wspierające pracę zespołów oraz część finalna połączona z publiczną obroną.

W wymiarze rzeczowym hackathon przyniósł **sześć prezentacji etapowych** oraz **sześć projektów końcowych**, przygotowanych zgodnie z logiką przyjętą w regulaminie: wizja dla całej dzielnicy, synteza przestrzenna oraz mikrointerwencja pokazana na **czterech planszach B1** i opisana w krótkim tekście autorskim. Efektem projektu był również **cykl debat i wystąpień eksperckich**, materiał dokumentacyjny oraz publiczna ekspozycja rezultatów.

## 1.5. Podstawa opracowania

Podstawę źródłową tworzą cztery grupy materiałów. Pierwszą stanowią **dokumenty oficjalne miasta**: przede wszystkim **Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy, Strategia Rozwoju Miasta Częstochowa 2030+, Raport o stanie miasta** oraz materiały BIP i oficjalnej strony miasta. Drugą jest **publiczna komunikacja projektu**: informacja prasowa, komunikaty medialne i materiały promocyjne. Trzecią grupę tworzą **materiały organizacyjne i regulacyjne projektu**: regulamin, program warsztatów oraz prezentacje i prace wraz z opisami stworzone przez zespoły uczestniczące w hackathonie. Czwartą - **opracowania pomocnicze i metodyczne** dotyczące rewitalizacji oraz hackathonów publicznych.

## 1.6. Źródła i terminologia

W pierwszej kolejności wykorzystano dokumenty miasta, **Biuletyn Informacji Publicznej (BIP)** i akty uchwałodawcze, w drugiej - publiczne komunikaty projektu i materiały prasowe, w trzeciej - materiały organizacyjne projektu.

Podstawową nazwą wydarzenia jest **hackathon urbanistyczny „Stare Miasto: OdNowa”** albo skrótowo **hackathon**. Skrót **GPR** oznacza **Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy**. Uczestniczki i uczestnicy są opisywani przede wszystkim jako pracujący w **zespołach**. Określenie **prezentacje etapowe** odnosi się do materiału przygotowanego po części stacjonarnej, natomiast **prace końcowe** - do materiału broniącego po części zdalnej, w ramach **części finalnej**.



# 02. Geneza projektu

## 2.1. Hackathon jako narzędzie pracy projektowej

Hackathon w klasycznym rozumieniu jest formatem **intensywnej, ograniczonej w czasie pracy zespołowej**, nastawionej na wygenerowanie rozwiązań wobec jasno zdefiniowanego problemu. W sektorze publicznym i miejskim formuła ta była już wykorzystywana w Polsce jako narzędzie pracy nad transformacją klimatyczną, innowacjami samorządowymi i projektowaniem usług<sup>1</sup>. Jej siła polega na połączeniu **koncentracji czasu, interdyscyplinarności, szybkiej syntezy danych** oraz **bezpośredniego kontaktu z ekspertami i interesariuszami**. Zarazem literatura i praktyka hackathonów publicznych pokazują, że ich naturalnym produktem są raczej **prototypy, koncepcje i kierunki działania** niż dokumenty gotowe do wdrożenia bez dalszych procedur<sup>2</sup>.

W projekcie „Stare Miasto: OdNowa” formuła ta pozwalała połączyć **diagnozę miejsca, pracę zespołową i pracę koncepcyjną** bez wchodzenia od razu w rygory formalne konkursu architektonicznego albo procedury planistycznej. Przy tym jest to etap wstępny do dalszych prac, a nie efekt końcowy – materiał do testów, weryfikacji i rozwijania, a nie rozwiązanie gotowe do wdrożenia.

## 2.2. Punkty odniesienia: duże hackathony polskie i publiczne

Polskie instytucje publiczne wykorzystywały już hackathony do pracy nad problemami miejskimi i publicznymi. Dobrym punktem odniesienia był **Klimaton dla Miast**, promowany przez administrację centralną jako hackathon odpowiadający na wyzwania klimatyczne polskich miast<sup>3</sup>. Innym przykładem był **hackathon dla Zduńskiej Woli**, zorganizowany jako samorządowa formuła pracy nad rozwojem miasta<sup>4</sup>. Przydatne są też opracowania PFR pokazujące, jak w Polsce opisywano przejście od **pomysłu i prototypu** do dalszych etapów pracy nad rozwiązaniami miejskimi<sup>5</sup>.

Na tle tych przykładów częstochowski hackathon wyróżniał się silnym osadzeniem w **architekturze, urbanistyce i rewitalizacji konkretnego podobszaru miasta**. Jego celem było wypracowanie kilku równoległych spojrzeń na to samo wyzwanie przestrzenne.

## 2.3. Edukacyjny charakter projektu

Projekt miał **charakter edukacyjno-warsztatowy**. Potwierdzają to regulamin i publiczna komunikacja organizatorów, w których podkreślano rolę nauki przez projektowanie, pracy interdyscyplinarnej i wsparcia ekspertów<sup>6</sup>. O takim charakterze wydarzenia świadczyły także: ograniczenie wieku do **18-**

<sup>1</sup> [Hackathon as a participatory method of generating ideas and activation of older people - a case study](#), Joanna Kwinta-Odrzywołek, 2025; [Hackathon dla rozwoju otwartych innowacji w klastrze](#), Bogusław Piotr Bembenek, 2020.

<sup>2</sup> [Od pomysłu do wdrożenia - projekty z Hackathonu pomagają miastom](#), Polski Fundusz Rozwoju, 2021.

<sup>3</sup> [Klimaton dla Miast - rusza pierwszy hackathon odpowiadający na wyzwania klimatyczne polskich miast](#), Gov.pl, 2021.

<sup>4</sup> [Hackathon dla Zduńskiej Woli](#), Miasto Zduńska Wola, 2025.

<sup>5</sup> [Od pomysłu do wdrożenia - projekty z Hackathonu pomagają miastom](#), Polski Fundusz Rozwoju, 2021.

<sup>6</sup> Regulamin Hackathonu „Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa”, Miasto Częstochowa i Fundacja Napraw Sobie Miasto, 2026, § 1 pkt 4 oraz § 2 pkt 1, 4-5; por. „Informacja prasowa projektu „Stare Miasto: OdNowa””, Fundacja Napraw Sobie Miasto, 04.03.2026.

**35 lat**, model stypendialny, rola tutorów, warsztat **sztucznej inteligencji (AI)** i rozpisanie kolejnych dni wokół określonych motywów dydaktycznych. Taka konstrukcja pozwalała uczestnikom pracować na realnym, trudnym i politycznie wrażliwym obszarze, ucząc myślenia o mieście z uwzględnieniem warunków społecznych, ekonomicznych, krajobrazowych i historycznych.



## 2.4. Stare Miasto jako studium przypadku

Wybór Starego Miasta nie był przypadkowy. Z perspektywy miejskiej był to obszar o **nagromadzeniu problemów społecznych, funkcjonalno-przestrzennych i technicznych**, a zarazem miejsce o bardzo silnym znaczeniu symbolicznym dla historii i tożsamości Częstochowy<sup>7</sup>. Z perspektywy edukacyjnej był to teren niemal modelowy: łączył **warte ochrony dziedzictwo, zdegradowaną tkankę miejską, problemy mieszkaniowe i komunikacyjne, kryzys społeczny, brak dobrze działających przestrzeni publicznych oraz silną relację z rzeką Wartą**.

To właśnie ta wielowarstwowość sprawiła, że Stare Miasto było dobrym **case study**, a nie tylko „tematem zadania”. Obszar zmuszał zespoły do myślenia jednocześnie o mieszkalnictwie, transporcie, retencji, usługach, dziedzictwie, aktywizacji społecznej i testowaniu rozwiązań w **skali mikro**.

## 2.5. Kontekst powstania hackathonu

Hackathon pojawił się w momencie, gdy miasto miało już nowy **Gminny Program Rewitalizacji**, a debata o Starym Mieście była jednocześnie żywa i niedomknięta. Równoległe miasto rozpoczęło

<sup>7</sup> [Rewitalizacja](#), BIP Miasta Częstochowy; [Historia Częstochowy - miasta nad Wartą](#), Muzeum Częstochowskie.

przygotowania do stworzenia Planu ogólnego Częstochowy (POG). Z jednej strony istniała diagnoza i formalne osadzenie obszaru w polityce rewitalizacji. Z drugiej - widoczna była potrzeba **nowego impulsu projektowego** i publicznego namysłu nad przyszłością miejsca, które przez lata było opisywane głównie przez pryzmat kryzysu<sup>8</sup>.

Organizatorzy uznali, że dobrą odpowiedzią na ten stan nie będzie kolejna ogólna debata ani kolejna pojedyncza inwestycja punktowa, lecz **intensywny proces zespołowej pracy projektowej**. Taki proces jednocześnie otwierał rozmowę o obszarze, przyciągał młodych profesjonalistów i wytwarzał pakiet koncepcji pokazujących różne możliwe kierunki myślenia.

## 2.6. Założenia programowe i cele wydarzenia

W dokumentach organizacyjnych i publicznych komunikatach cel wydarzenia był opisywany na kilku poziomach. Po pierwsze, był to **cel edukacyjny**: przygotowanie uczestników do pracy nad złożonym problemem miejskim w warunkach nacisku czasu i interdyscyplinarności. Po drugie, **cel projektowy**: wypracowanie wizji dla całej dzielnicy i jednocześnie konkretnych pomysłów w skali mikro. Po trzecie, **cel komunikacyjny i wizerunkowy**: uruchomienie nowej narracji o Starym Mieście jako miejscu przyszłości, a nie jedynie obszarze problemowym<sup>9</sup>.

Na poziomie operacyjnym każdy zespół pracował nad trzema warstwami rezultatu: **wizją makro, syntezą przestrzenną / aksonometrią** oraz **mikrointerwencją „Akupunktura 2027”**. Finalny produkt składał się z **czterech plansz B1**, z obowiązkowym komponentem wizualnym i uproszczonym kosztorysem mikrointerwencji<sup>10</sup>.

## 2.7. Model pracy: wizja makro i akupunktura miejska

Jednym z najmocniejszych założeń merytorycznych hackathonu był model **„dwóch prędkości”**. Na poziomie pierwszym zespoły budowały **strategię dla całej dzielnicy**, czyli odpowiedź na pytanie, jaką rolę Stare Miasto powinno pełnić w strukturze miasta w perspektywie wieloletniej. Na poziomie drugim wybierały **fragment, miejsce lub układ lokalny**, który opracowywały jako mikrointerwencję pozwalającą sprawdzić kierunek myślenia w konkretnej skali przestrzennej.



<sup>8</sup> [Komitet Rewitalizacji](#), Urząd Miasta Częstochowy; [Rewitalizacja](#), Urząd Miasta Częstochowy.

<sup>9</sup> „Informacja prasowa projektu „Stare Miasto: OdNowa””, Fundacja Napraw Sobie Miasto, 04.03.2026; [Stare Miasto w Częstochowie zyska zupełnie nowy charakter?](#), Radio Jura, 13.02.2026.

<sup>10</sup> „Regulamin Hackathonu „Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa””, Miasto Częstochowa i Fundacja Napraw Sobie Miasto, 2026, § 5 oraz załącznik nr 1, cz. I-III.

Ten model dobrze porządkował myślenie projektowe. Chronił przed czysto dekoracyjnym podejściem do „ładnych obrazków”, a zarazem zmuszał do przejścia od ogólnej wizji do konkretności. W wynikach zespołów widać, że był to ruch nie tylko formalny, ale rzeczywisty: od **relacji z Wartą, mieszkalnictwa, układu usług, mobilności i zielonej infrastruktury** do konkretnych placów, ulic, podwórek i stref interwencji, a także propozycji działań “miękkich”, propozycji uchwał, programów miejskich i wydarzeń, które uzupełniają wachlarz działań infrastrukturalnych o myślenie “tu i teraz”, rozwiązania doraźne i niskobudżetowe ale pozwalające osiągnąć pewne przewidywane cele szybciej.

## 2.8. Ograniczenia wdrożeniowe i warunki dalszych kroków

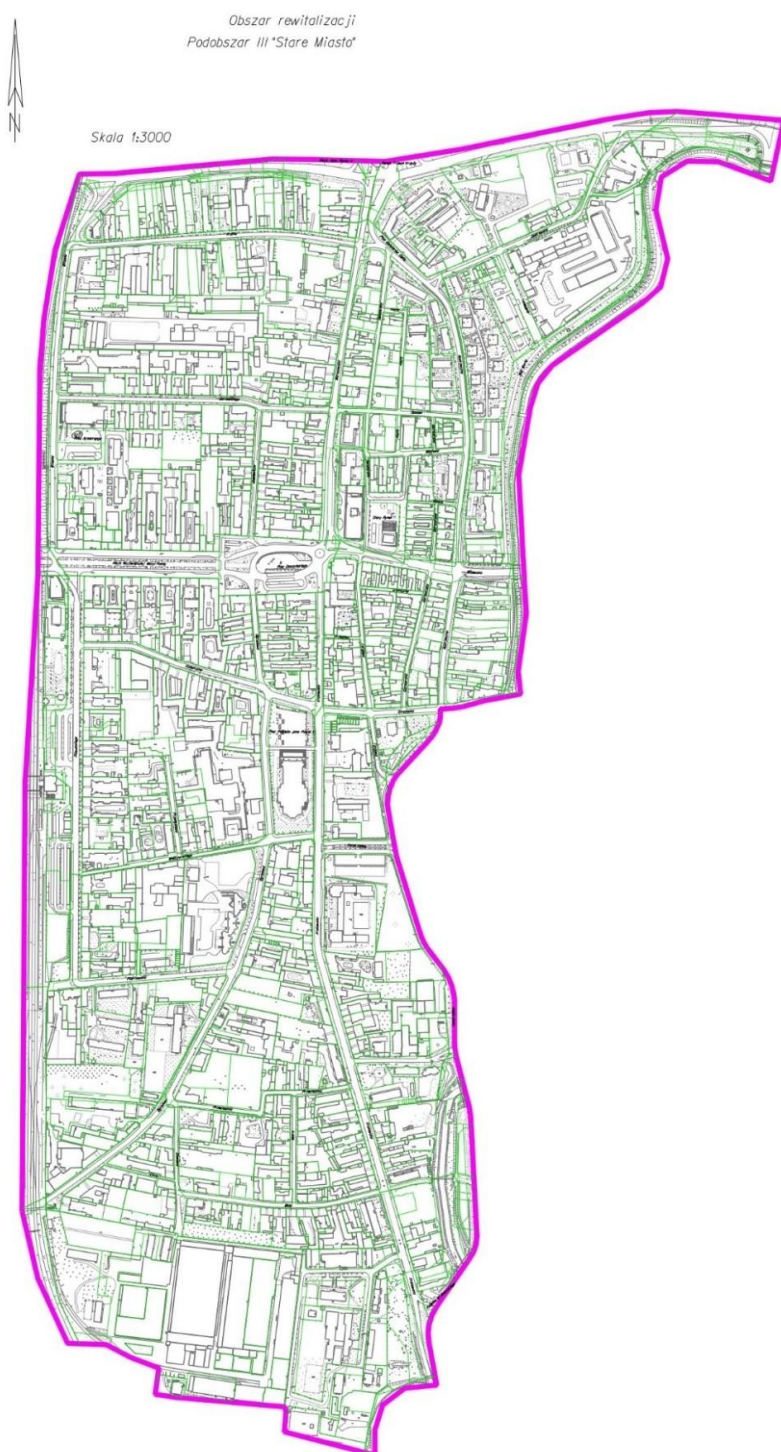
To, że w programie pojawiał się język „realnego wpływu” albo „projektu pilotażowego”, nie może przesłaniać najważniejszej kwestii: **prace zespołów nie były projektami wykonawczymi**. Nie były one przygotowywane w trybie zamówienia projektowego, nie poprzedził ich kompletny proces konsultacyjny, nie stanowiły też wyniku konkursu prowadzonego według standardów zawodowych i przepisów zamówień publicznych.

Miasto może korzystać z dorobku hackathonu tylko jako z **materiału inspiracyjnego, diagnostycznego i programowego**. Jeżeli uznaloby, że niektóre wątki są warte dalszego rozwijania, powinno przejść przez kolejne etapy: **upublicznienie wyników, weryfikację zgodności z dokumentami planistycznymi, szeroką rozmowę z interesariuszami i mieszkańcami, a następnie przygotowanie odrębnej ścieżki konkursowej lub projektowej**. W przeciwnym razie ryzyko pomylenia projektu edukacyjnego z procedurą wdrożeniową będzie zbyt wysokie.



# 03. Stare Miasto jako obszar interwencji

## 3.1. Położenie i znaczenie dzielnicy w strukturze miasta

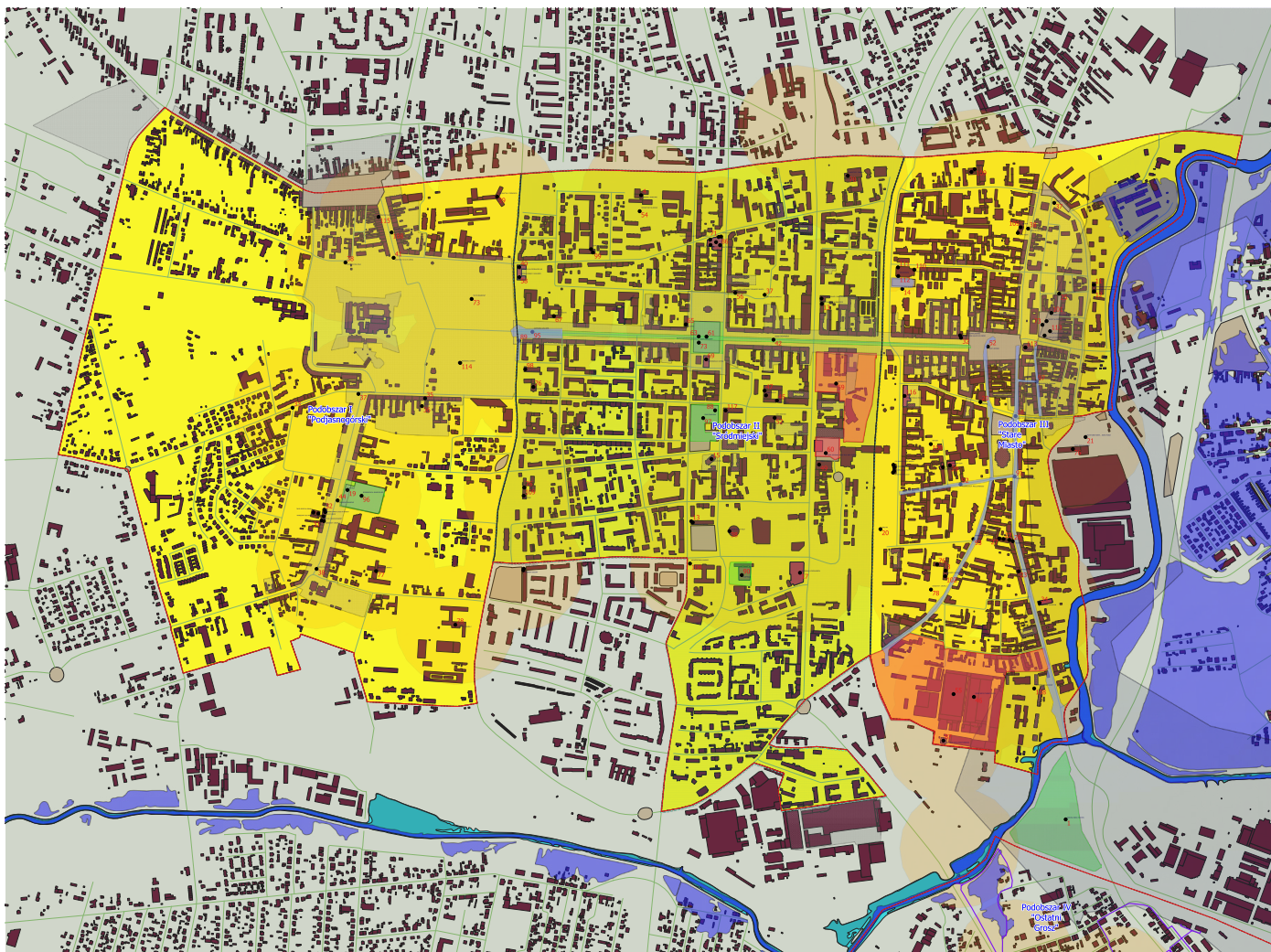


Według **Gminnego Programu Rewitalizacji** Stare Miasto jest jednym z pięciu podobszarów obszaru rewitalizacji w Częstochowie i należy do centralnego zgrupowania przestrzennego obejmującego także Podjasnogórski i Śródmiejski<sup>1</sup>. To nie jest peryferyjna dzielnica problemowa, ale część historycznej osi rozwoju miasta - od Jasnej Góry, przez Aleje Najświętszej Maryi Panny, po Stare Miasto nad Wartą. Sama lokalizacja obszaru sprawia, że wszelkie dyskusje o jego przyszłości są w rzeczywistości dyskusją o tym, jak miasto rozumie swoje centrum, swoją historię i relacje między reprezentacyjnością a codziennością.

Oficjalne dokumenty miasta pokazują przy tym szersze tło: obszar zdegradowany obejmował **3146,6 ha** i był zamieszkały przez **60 572 osoby**, czyli **31,2% ludności Częstochowy**. Sam obszar rewitalizacji obejmował natomiast **866,78 ha**, czyli **5,4% powierzchni miasta**, i był zamieszkały przez **47 380 osób**, co stanowiło **24,4% populacji miasta** w roku 2023<sup>2</sup>. To oznacza, że problem rewitalizacji nie dotyczy marginesu, tylko znaczącej części miejskiej wspólnoty.

<sup>1</sup> *Rewitalizacja*, BIP Miasta Częstochowy; Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy, 2025.

<sup>2</sup> Tamże.



## 3.2. Diagnoza społeczna

GPR identyfikuje w obszarze rewitalizacji nakładanie się takich zjawisk, jak **depopulacja i starzenie się ludności, bezrobocie, ubóstwo ekonomiczne, deficyty mieszkaniowe, problemy zdrowotne i edukacyjne oraz zagadnienia związane z bezpieczeństwem publicznym**<sup>3</sup>. Ta charakterystyka ma znaczenie podstawowe, bo pokazuje, że hackathon nie pracował nad „pustym terenem”, lecz nad obszarem, w którym kryzys przestrzeni publicznej był ściśle sprzężony z kryzysem społecznym.

Ważne jest zarazem, że nowsza diagnoza miejska nie daje obrazu wyłącznie katastroficznego. Dokument GPR wskazuje, że w skali całego obszaru rewitalizacji sytuacja społeczna jest zróżnicowana, a w przypadku podobszaru Stare Miasto w ostatnich latach zarejestrowano **kierunek zmian poprawiających się**, choć nadal nie na tyle silny, by uznać problemy za rozwiązane<sup>4</sup>. W całym obszarze rewitalizacji przeciętny roczny ubytek ludności w latach **2016-2023** wyniósł **2,11%**, podczas gdy dla całej Częstochowy było to **1,96%**, co dobrze pokazuje skalę presji demograficznej działającej na centralne podobszary miasta<sup>5</sup>. To z kolei uzasadnia, dlaczego zespoły warsztatowe tak często pracowały nad kategoriami **reaktywacji, odzyskiwania życia między budynkami, lokalnej aktywności i mieszkalnictwa**, a nie wyłącznie nad przekształceniami estetycznymi.

<sup>3</sup> Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy, 2025.

<sup>4</sup> Tamże.

<sup>5</sup> Tamże.

### 3.3. Diagnoza przestrzenna, techniczna i gospodarcza

---

Oficjalna diagnoza miasta łączy problemy społeczne z problemami sfery **gospodarczej, funkcjonalno-przestrzennej i technicznej**. Wprost mówi o znaczeniu rynku pracy, przedsiębiorczości, jakości przestrzeni publicznych, transportu, ochrony zabytków oraz stanu zasobu mieszkaniowego, w tym komunalnego<sup>6</sup>. W praktyce oznacza to, że Stare Miasto trzeba było czytać jako obszar, w którym kryzys dotyczy zarówno **używania przestrzeni**, jak i **materialnej kondycji tkanki miejskiej**.

Raport ewaluacyjny z programu rewitalizacji podkreśla, że poprawa jakości życia na obszarze rewitalizacji była w dużej mierze kojarzona przez interesariuszy z **materialnymi przekształceniami przestrzeni**: remontami, przebudowami i projektami w tkance miejskiej<sup>7</sup>. Jednocześnie wskazuje, że miasto odpowiadało za **21 z 28** ostatecznie wdrożonych przedsięwzięć rewitalizacyjnych, z czego większość była ukierunkowana na łagodzenie zdiagnozowanych problemów społecznych<sup>8</sup>. To bardzo istotny kontekst dla hackathonu. Zespoły nie pracowały bowiem w próżni ideowej, lecz w miejscu, gdzie odnowa przestrzeni była przez mieszkańców i instytucje odczytywana jako coś realnie wpływającego na codzienne funkcjonowanie.

### 3.4. Dziedzictwo kulturowe i tożsamość miejsca

---

Stare Miasto pozostaje jednym z tych fragmentów Częstochowy, w których **kategoria dziedzictwa** nie jest dodatkiem, lecz warunkiem rozumienia całego obszaru. Osi historycznej miasta, relacji z Wartą i roli dawnego rynku nie da się oddzielić od pytania o współczesne funkcje tego miejsca<sup>9</sup>. To dlatego już pierwszego dnia hackathonu w programie znalazły się wystąpienia Juliusza Sętowskiego i Jana Sętowskiego, czyli osób wprowadzających uczestników w historyczny i współczesny kontekst obszaru<sup>10</sup>.

W praktyce projektowej oznaczało to stałe napięcie między **ochroną dziedzictwa, potrzebą zamieszkiwania i aktywności gospodarczej** oraz **przekształceniami koniecznymi z punktu widzenia klimatu i mobilności**. Napięcie to jest widoczne niemal we wszystkich prezentacjach zespołów i właśnie ono sprawiło, że Stare Miasto okazało się dobrym obszarem pracy edukacyjnej.

### 3.5. Tereny Elanexu i planowany stadion Rakowa jako kontekst urbanistyczny

---

Jednym z najważniejszych kontekstów przestrzennych dla pracy nad Starym Miastem były tereny dawnej Przędzalni Czesankowej „Elanex” przy ul. Krakowskiej i Stawowej. Obszar ten znajduje się blisko centrum miasta, w sąsiedztwie terenów objętych dyskusją o rewitalizacji, mobilności i przyszłych funkcjach publicznych. W ostatnich latach stał się także jedną z analizowanych lokalizacji dla planowanego nowego stadionu Rakowa Częstochowa. W raporcie należy jednak traktować ten temat jako uwarunkowanie urbanistyczne i scenariusz rozwojowy, a nie jako przesądzoną inwestycję.

W marcu 2024 r. Miasto Częstochowa poinformowało o podpisaniu umowy na przygotowanie studium wykonalności budowy nowego stadionu piłkarskiego. Opracowanie miało obejmować m.in. analizę rynku stadionów, oszacowanie popytu, wskazanie optymalnej wielkości obiektu, ocenę potencjalnych lokalizacji, schemat funkcjonalny, analizę kosztów realizacji i eksploatacji oraz identyfikację ryzyk przedsięwzięcia. Studium miało więc charakter przygotowawczy i analityczny, a nie projektowy i realizacyjny<sup>11</sup>.

---

<sup>6</sup> Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy, 2025.

<sup>7</sup> „Raport z ewaluacji ex-post Programu Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy na lata 2017-2023”, Częstochowa, 2024.

<sup>8</sup> Tamże.

<sup>9</sup> [Stary Ratusz](#), Muzeum Częstochowskie; [Stary Ratusz ONLINE](#), Muzeum Częstochowskie.

<sup>10</sup> „Program hackathonu „Stare Miasto: OdNowa””, 18.02.2026.

<sup>11</sup> Miasto Częstochowa, „Stadion Rakowa – prace nad studium wykonalności rozpoczęte”, 18.03.2024 <https://www.czestochowa.pl/stadion->

## Tereny zieleni



We wrześniu 2024 r. miasto przedstawiło główne rekomendacje wynikające ze wstępnego studium wykonalności. Analizowano cztery lokalizacje: stadion żużlowy „Włókniarza” przy ul. Olsztyńskiej, obecny stadion Rakowa przy ul. Limanowskiego, działki przy al. Wojska Polskiego w dzielnicy Wyczerpy-Aniołów oraz teren dawnego Elanexu. Jako lokalizację rekomendowaną wskazano teren byłej przędzalni czesankowej Elanex. Wstępne parametry mówiły o obiekcie na ok. 15 tys. widzów, możliwym czasie realizacji ok. 5-6 lat i szacunkowym koszcie inwestycji wraz z systemem parkingów na poziomie ok. 443 mln zł, przy czym sam stadion z zagospodarowaniem terenu oszacowano orientacyjnie na ok. 335 mln zł<sup>12</sup>. Dane te należy rozumieć jako wynik studium i punkt wyjścia do dalszych analiz, a nie jako zatwierdzony zakres inwestycji.

Znaczenie terenów Elanexu wzrosło po działaniach miasta zmierzających do przejęcia tego obszaru. W grudniu 2025 r. Częstochowa wylicytowała dwie nieruchomości składające się na kompleks byłej przędzalni za łączną kwotę niemal 22,4 mln zł. W komunikacie miasta podkreślano, że rozstrzygnięcie licytacji otwiera możliwość przejęcia terenów poprzemysłowych i ich przyszłego odblokowania pod kątem inwestycji, przy czym stadion wskazywano jako jedną z możliwych funkcji w ramach szerszego przekształcenia tego obszaru<sup>13</sup>.

W styczniu 2026 r. miasto przedstawiło koncepcję „Przędzalni Przyszłości”, czyli badania możliwości zagospodarowania terenów Elanexu w formule partnerstwa publiczno-prywatnego. Kierunek ten został następnie potwierdzony uchwałą Rady Miasta Częstochowy z 22 stycznia 2026 r. w sprawie wyrażenia woli przystąpienia do realizacji przedsięwzięcia pn. „Zagospodarowanie terenu - Przędzalnia przyszłości” w formule PPP. W tej logice stadion nie był opisywany jako samodzielna, przesądzona inwestycja, lecz jako potencjalny element większego programu obejmującego funkcje sportowe, usługowe, społeczne, mieszkaniowe i przestrzenie publiczne<sup>14</sup>.

---

[-rakowa-prace-nad-studium-wykonalnosci-rozpoczete](#)

<sup>12</sup> Miasto Częstochowa, „Rekomendacje dotyczące nowego stadionu Rakowa”, 10.09.2024 <https://www.czestochowa.pl/rekomendacje-dotyczace-nowego-stadionu-rakowa>

<sup>13</sup> Miasto Częstochowa, „Licytacja terenów Elanexu po myśli miasta”, 17.12.2025 <https://www.czestochowa.pl/licytacja-terenow-elanexu-po-mysli-miasta>

<sup>14</sup> Miasto Częstochowa, „Przędzalnia Przyszłości”, 20.01.2026, <https://www.czestochowa.pl/przedzalnia-przyszlosci>; Uchwała nr 319. XXIX.2026 Rady Miasta Częstochowy z dnia 22.01.2026 r. w sprawie wyrażenia woli przystąpienia do realizacji przedsięwzięcia pn. „Zagospodarowanie terenu - Przędzalnia przyszłości” w formule partnerstwa publiczno-prywatnego, <https://bip.czestochowa.pl/uchwala/1189119/uchwala-nr-319-xxix-2026>

Osobnym i istotnym uwarunkowaniem jest ochrona konserwatorska kompleksu Elanexu. Już wcześniej część zabudowy przemysłowej i mieszkaniowej znajdowała się w ewidencji lub rejestrze zabytków, co miasto uwzględniało w analizach lokalizacyjnych stadionu<sup>15</sup>. Następnie, 19 grudnia 2024 r., Śląski Wojewódzki Konserwator Zabytków wszczął z urzędu postępowanie w sprawie wpisu do rejestru zabytków nieruchomości województwa śląskiego zespołu zabudowy Przędzalni Czesankowej „Elanex” w rejonie ul. Krakowskiej i ul. Stawowej<sup>16</sup>. Według informacji miasta z 2025 i 2026 r. postępowanie zakończyło się decyzją rozszerzającą zakres ochrony, od której Częstochowa złożyła odwołanie do Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Miasto wskazywało, że ostateczny zakres ochrony konserwatorskiej będzie miał wpływ na możliwość i sposób przyszłego zagospodarowania terenu<sup>17</sup>.

Z punktu widzenia Starego Miasta teren Elanexu pozostaje więc jednym z kluczowych obszarów przyszłych decyzji urbanistycznych. Łączy w sobie dziedzictwo przemysłowe, potencjał dużego programu publiczno-prywatnego, kwestię nowej infrastruktury sportowej, problem dostępności komunikacyjnej oraz pytanie o sposób włączania zdegradowanych terenów w strukturę centrum miasta. Dla uczestników hackathonu był to ważny kontekst myślenia o dzielnicy, ale nie temat wymagający przyjęcia jednego przesądzonego rozwiązania. Dlatego planowany stadion Rakowa należy ujmować jako jeden z możliwych elementów dalszej transformacji obszaru, zależny od rozstrzygnięć własnościowych, konserwatorskich, finansowych, planistycznych i konsultacyjnych.

### 3.6. Środowisko, Warta i błękitno-zielona infrastruktura

Jednym z najbardziej konsekwentnych motywów obecnych zarówno w diagnozie miasta, jak i w pracach zespołów, była **Warta** oraz szerzej rozumiana **błękitno-zielona infrastruktura**. W oficjalnych dokumentach miejskich sfera środowiskowa jest ujmowana jako element diagnozy podobszarów rewitalizacji, obok kwestii społecznych, gospodarczych i technicznych<sup>18</sup>. W programie hackathonu została ona dodatkowo wyeksponowana przez cały **dzień 2**, poświęcony ekologii, retencji i „zielonemu szkieletowi”.

Nie jest przypadkiem, że aż trzy spośród sześciu zespołów zbudowały swój główny przekaz wokół relacji z rzeką. Warta została potraktowana nie jako tło krajobrazowe, ale jako **rdzeń porządkujący przyszły układ przestrzeni publicznych, zieleni, retencji i połączeń pieszo-rowerowych**. Warta jest postrzegana jako historyczny, pierwotny zasób i sprzyjającą okoliczność, dzięki której miasto powstało właśnie w tym miejscu. Skupienie na wartości rzeki w koncepcjach projektowych jest zatem mostem łączącym źródła Starego Miasta z wizją jego przyszłości, wskazującym na ciągłość jego historii i poszukującym rozwiązań trwałych, ponadczasowych i opartych na naturze.

### 3.7. Mobilność, parkowanie i transport

Kolejnym kluczowym polem diagnozy była **mobilność**. Zarówno dokumenty miasta, jak i sam program warsztatów wskazują, że Stare Miasto było czytane przez pryzmat konfliktu między ruchem samochodowym, potrzebami pieszych, obsługą komunikacyjną i jakością przestrzeni publicznych<sup>19</sup>. Nie przypadkiem trzeci dzień hackathonu skoncentrowano wokół stadionu Rakowa, układu kwartałów,

<sup>15</sup> Miasto Częstochowa, „Rekomendacje dotyczące nowego stadionu Rakowa”, 10.09.2024 <https://www.czestochowa.pl/rekomendacje-dotyczace-nowego-stadionu-rakowa>

<sup>16</sup> Biuletyn Informacji Publicznej Urzędu Miasta Częstochowy, „Zawiadomienie Śląskiego Wojewódzkiego Konserwatora Zabytków w Katowicach o wszczęciu z urzędu postępowania administracyjnego w sprawie wpisu do rejestru zabytków nieruchomości woj. śląskiego następującego zabytku: Zespołu zabudowy Przędzalni Czesankowej »Elanex« w rejonie ul. Krakowskiej i ul. Stawowej w Częstochowie”, opublikowano 07.01.2025, <https://bip.czestochowa.pl/arttykul/71570/1184656/zawiadomienie-slaskiego-wojewodzkiego-konserwatora-zabytkow-w-katowicach-o-wszczeciu-z-urzedu-postepowania-administracyjnego-w-sprawie-wpisu-do-rejestru-zabytkow-nieruchomych-woj-slaskiego-nastepujacego-zabytku-zespołu-zabudowy-przedzalni-czesankowej-elanex-w-rejonie-ul-krakowskiej-i-ul-stawowej-w-czestochowie>

<sup>17</sup> Miasto Częstochowa, „Spotkanie z Rakowem”, 25.06.2025, <https://www.czestochowa.pl/spotkanie-z-rakowem>; Miasto Częstochowa, „Przędzalnia Przyszłości”, 20.01.2026, <https://www.czestochowa.pl/przedzalnia-przyszlosci>

<sup>18</sup> Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy, 2025.

<sup>19</sup> Tamże.

funkcji i systemu transportu.

To również jedna z najsilniejszych osi różnic między zespołami. Jedne zespoły szukały przede wszystkim **uspokojenia ruchu**, inne **uporządkowania ciągów komunikacyjnych**, a jeszcze inne próbowały łączyć wątek mobilności z reprezentacyjnością i dostępnością handlu lokalnego. W każdym przypadku transport nie był traktowany jako temat techniczny, lecz jako warunek tego, czy Stare Miasto może znowu stać się miejscem codziennego użytkowania.

### 3.8. Ramy planistyczne i formalne

Najważniejszymi dokumentami formalnymi osadzającymi obszar były na moment hackathonu: **Gminny Program Rewitalizacji, Studium uwarunkowań i kierunków zagospodarowania przestrzennego, Strategia Rozwoju Miasta Częstochowa 2030+** oraz akty i programy odnoszące się do polityki mieszkaniowej<sup>20</sup>. Ten zestaw dokumentów wyznaczał jednocześnie granice i możliwości pracy koncepcyjnej.

Sama obecność tych dokumentów nie zamieniała hackathonu w formalny instrument planistyczny. Stanowiły one **punkt odniesienia**, wobec którego zespoły mogły sprawdzać zgodność lub świadomie formułować propozycje wyprzedzające obecny stan planowania.



<sup>20</sup> [Rewitalizacja](#), BIP Miasta Częstochowy; [Strategia Rozwoju Miasta Częstochowa 2030+](#), BIP Miasta Częstochowy; [Raport o stanie miasta. Częstochowa 2024 r.](#), BIP Miasta Częstochowy.

# 04. Przygotowanie hackathonu

## 4.1. Partnerstwo instytucjonalne i role organizacyjne

Rdzeń organizacyjny hackathonu tworzyli **Miasto Częstochowa** oraz **Fundacja Napraw Sobie Miasto**<sup>1</sup>. Miasto zapewniało ramę publiczną i formalną, natomiast fundacja wносиła kompetencje z zakresu urbanistyki partycypacyjnej, warsztatów i pracy procesowej. Do tego dochodzili partnerzy akademicy, środowiskowi, medialni i komercyjni, m.in. **Politechnika Częstochowska, Galeria Jurajska, Architektura & Biznes, Towarzystwo Urbanistów Polskich, Stowarzyszenie Architektury Krajobrazu, Grupa Arche i FULCO SYSTEM**<sup>23</sup>.

Materiały przygotowawcze obejmowały szeroką listę partnerów, ekspertów i gości. Nie wszystkie osoby musiały uczestniczyć w całym programie w tym samym zakresie, dlatego w dalszej części opracowania rozdzielono listę planowanych partnerstw od przebiegu faktycznie udokumentowanego.



## 4.2. Ewolucja programu i harmonogramu

prawie **150** zgłoszonych osób  
**30** uczestniczek i uczestników  
**6** zespołów

Materiały przygotowawcze pokazują, że program ewoluował od szerokiej, bardzo ambitnej koncepcji warsztatów urbanistycznych do zwartej formuły pięciu dni roboczych, dwóch tygodni pracy zdalnej i części finalnej<sup>4</sup>. W roboczych wersjach programu widoczna była silna potrzeba połączenia wystąpień eksperckich, debat,

pracy terenowej, warsztatów projektowych, konsultacji z mentorami i momentów publicznych.

Najbardziej stabilny element programu stanowiły **motywy przewodnie kolejnych dni**: diagnoza i empatia, ekologia i klimat, struktura i funkcja, detal i prototypowanie, konfrontacja i debata<sup>5</sup>. To uporządkowanie okazało się nie tylko organizacyjnym szkieletem wydarzenia, ale także czytelnym modelem dydaktycznym, który stopniowo przesuwał uczestników od rozpoznania miejsca do propozycji interwencji.

<sup>1</sup> [Hackathon urbanistyczny dla Starego Miasta trwa](#), Urząd Miasta Częstochowy, 09.03.2026.

<sup>2</sup> Tamże.

<sup>3</sup> „Program hackathonu urbanistycznego. Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa. Dokument strategiczny i operacyjny”, 03.02.2026.

<sup>4</sup> Tamże.

<sup>5</sup> Tamże.

## 4.3. Rekrutacja i profil uczestników

Regulamin przewidywał, że w hackathonie weźmie udział **maksymalnie 30 osób** w wieku **18-35 lat**, pracujących w **interdyscyplinarnych zespołach**. Nabór trwał od **9 do 22 lutego 2026 r.**, a ogłoszenie wyników rekrutacji zaplanowano do **27 lutego 2026 r.** Kandydaci byli oceniani na podstawie zadania rekrutacyjnego polegającego na wykonaniu **mikro-diagnozy dysfunkcyjnego elementu przestrzeni publicznej** wraz z propozycją zmiany<sup>6</sup>. Do udziału zgłosiło się **prawie 150 osób**, z których po ocenie zadań rekrutacyjnych wyłoniono **30 uczestniczek i uczestników**, pracujących w **6 zespołach**<sup>7</sup>.

### Zespół 1 - KMEK

1.

Jedyny zespół zgłoszony jako gotowa grupa. Czteroosobowy zespół studentów architektury na Politechnice Rzeszowskiej, który w zgłoszeniu analizował problem dominacji ruchu samochodowego w sąsiedztwie historycznych rynków (case: parking przy rynku w Rzeszowie). Zaproponowali uwolnienie centrum od aut na rzecz zieleni, pieszych i rowerzystów. Jury doceniło trafność diagnozy i uwagę na jakość przestrzeni publicznej.

#### SKŁAD

- » Emilia Hals - architektura/urbanistyka
- » Kornelia Karnas - architektura/urbanistyka
- » Jakub Ślusarz - architektura/urbanistyka
- » Maciej Pietraszek - architektura/urbanistyka

### Zespół 2 - w<sup>3</sup>tam

2.

Największa grupa (6 osób), interdyscyplinarna, z praktykami. Zgłoszenia dotyczące likwidacji barier urbanistycznych - np. „muru berlińskiego” na Bazarze Różyckiego w Warszawie. Kompleksowe podejście: ciągi piesze, partycypacja, różnorodność funkcji. Jury oceniło: „nie tylko rozwiązanie, ale plan działania uwzględniający użytkowników.”

#### SKŁAD

- » Marina Alimpieva - mamArchitekci (biuro projektowe), Warszawa
- » Tobiasz Radek - Politechnika Wrocławska, Wrocław/Częstochowa
- » Wiktoria Kolaszyńska - Politechnika Warszawska / SAWAWA, Warszawa
- » Wojciech Sobociński - Politechnika Śląska, Częstochowa
- » Wiktoria Ostrowska - Uniwersytet KEN w Krakowie, gospodarka przestrzenna, Sławków
- » Agata Starzykowska-Maroszek - Politechnika Śląska / Blomm (biuro architektoniczne), Gliwice

<sup>6</sup> Regulamin Hackathonu „Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa”, Miasto Częstochowa i Fundacja Napraw Sobie Miasto, 2026, § 2 pkt 1, 5-8 oraz § 3 pkt 1-5.

<sup>7</sup> „Informacja prasowa projektu „Stare Miasto: OdNowa”, Fundacja Napraw Sobie Miasto, 04.03.2026.



### Zespół 3 - WARCI

3.

Mocny profil przyrodniczo-architektoniczny. Skupieni na potencjale terapeutycznym zieleni i rewitalizacji zaniedbanych terenów zielonych (case: teren dawnego szpitala „Drewnica” w Ząbkach). Bioróżnorodność, przestrzenie sąsiedzkie, bezpieczeństwo. Jury: „zwrócenie uwagi na terapeutyczną rolę zieleni.”

#### SKŁAD

- » Kinga Dąbrowska - Politechnika Warszawska, Ząbki
- » Martyna Sojda - Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki, Częstochowa
- » Tomasz Maśka - Politechnika Śląska, Goczałkowice-Zdrój
- » Maja Zygiel - Politechnika Poznańska, Poznań
- » Weronika Bartoszek - Politechnika Śląska, Białystok

### Zespół 4 - ZAPALENI - [RE]AKCJA

4.

Interdyscyplinarna, z silnym akcentem na adaptację zabytków. Łączy doświadczenie z różnych ośrodków akademickich. W zgłoszeniach dominował temat adaptacji niszczących kamienic i obiektów zabytkowych - od tymczasowego użytkowania po kompleksową rewitalizację. Case Jacka Sosińskiego: Dom Księcia w Częstochowie jako „żywe laboratorium kultury” z niskokosztowym użytkowaniem tymczasowym zamiast totalnego remontu.

#### SKŁAD

- » Tetiana Petrushka - Politechnika Śląska, Katowice
- » Jacek Sosiński - Politechnika Wrocławska, Częstochowa
- » Aleksandra Boszke - Politechnika Gdańska, Gdańsk
- » Piotr Turczyn - Politechnika Śląska, Zabrze
- » Aleksandra Danuta Lewko - Politechnika Gdańska, Gdynia

## Zespół 5 - RestART

# 5.

Grupa z najmocniejszym zakotwiczeniem lokalnym. Trzech z pięciu uczestników związanych z Częstochową lub regionem. Profile łączą praktykę zawodową z edukacją akademicką. W zgłoszeniach: otwieranie zamkniętych podwórek, aktywizacja pustostanów, projektowanie z udziałem mieszkańców.

### SKŁAD

- » Jakub Kaczorowski - Warszawa
- » Sofia Yaremiv - Politechnika Lubelska, Lublin
- » Igor Lasak - Politechnika Wrocławska / Olejnik Pracownia Projektowa, Częstochowa
- » Jakub Adamik - Politechnika Śląska, Kłobuck/Częstochowa
- » Kornelia Galanty - Politechnika Poznańska, Poznań

## Zespół 6 - REPREZENTATYWNÍ

# 6.

Grupa z najsilniejszą reprezentacją gdańską i warszawską. Łączy teoretyków z praktykami - od studentów po osoby z doświadczeniem biurowym (PILCH ARCHITEKCI). W zgłoszeniach: skala podwórek, architektura dnia codziennego, funkcje społeczne zamiast reprezentacyjnych.

### SKŁAD

- » Julia Robak - Politechnika Warszawska, Gdańsk
- » Jakub Pięcek - Politechnika Warszawska, Warszawa
- » Żaklina Mrówka - Politechnika Śląska, Częstochowa
- » Arkadiusz Kuciński - Politechnika Gdańska / PILCH ARCHITEKCI, Gdynia
- » Paula Ivo - Politechnika Śląska, Częstochowa



## 4.4. Eksperci, tutorzy i goście

---

Informacja prasowa, harmonogram wydarzeń otwartych i materiały programowe pokazują szeroki skład merytoryczny wydarzenia. Do grona ekspertów, tuterek, tutorów, prowadzących i moderatorów należeli m.in. **Artur Celiński, Oskar Grąbczewski, Wojciech Januszczak, Tomasz Konior, Aleksander Krajewski, Wojciech Lesiak, Michał Lorbiecki, Przemysław Łukasik, Agnieszka Majorek-Gdula, Joanna Rayss, Jan Sętowski, Juliusz Sętowski, Kamil Szewczyk, Paweł Wyszomirski, Kamil Cierpiot, Maciej Żelasko, Jacek Jędras i Dominik Bilecki**<sup>8 9</sup>.

W otwartych debatach i blokach dyskusyjnych uczestniczyli ponadto **Aleksandra Cybula, Piotr Obidziński, Piotr Pałgan, Grzegorz Pronobis i Monika Wojciechowska**<sup>10</sup>. Warsztat o skali ludzkiej, placemaking'u i małej architekturze prowadził **Grzegorz Pronobis** z udziałem partnera **FULCO SYSTEM**<sup>11</sup>. Taki skład łączył **praktykę projektową, planowanie przestrzenne, transport, krajobraz, historię miasta, aktywistyczny punkt widzenia i komunikację architektury**. To zróżnicowanie było jednym z najmocniejszych elementów całego procesu.

## 4.5. Logistyka, przestrzeń i budżet

---

Hackathon odbywał się w **Galerii Jurajskiej**, co miało duże znaczenie zarówno organizacyjne, jak i symboliczne<sup>12</sup>. Z jednej strony lokalizacja zapewniała centralność, dostępność i rozpoznawalność. Z drugiej - wprowadzała istotny kontekst: prace nad przyszłością dobra publicznego były prowadzone w **prywatnej przestrzeni komercyjnej**.

Regulamin przewidywał także konkretne warunki organizacyjne: **przestrzeń warsztatową, nocleg, całodzienny catering, wsparcie mentorów i ekspertów oraz stypendium w wysokości 1000 PLN brutto** dla każdego uczestnika spełniającego warunki pełnego udziału. „Pełny udział” zdefiniowano jako obecność na minimum **3 sesjach części stacjonarnej**, aktywność zdalną i udział w części finałowej<sup>13</sup>. Ten model odróżniał hackathon od darmowej „pracy do portfolio” i był jednym z deklarowanych elementów profesjonalizacji całego procesu.

## 4.6. Dane wejściowe, narzędzia i warsztat AI

---

Istotnym składnikiem przygotowania wydarzenia było udostępnienie uczestnikom **pakietu danych i dokumentów**: materiałów planistycznych, map, podkładów CAD, modelu 3D i zestawu linków do pracy z materiałami miejskimi. Program pierwszego dnia przewidywał dodatkowo **szkolenie z modelu AI**, co pokazuje, że organizatorzy rozumieli hackathon nie tylko jako pracę „przy stole kreślarskim”, ale jako eksperyment z nowoczesnym obiegiem wiedzy i wyszukiwaniem informacji<sup>14</sup>. Regulamin doprecyzowywał przy tym, że efektem pracy każdego zespołu był komplet **4 plansz B1 (100 x 70 cm)**, przygotowanych do druku w **PDF**, w jakości produkcyjnej i rozdzielczości minimum **300 DPI**, wraz z **opisem autorskim do 5000 znaków** i pakietem materiałów cyfrowych<sup>15</sup>.

Taki model przygotowania odpowiadał specyfice pracy nad realnym obszarem rewitalizacji, która wymaga szybkiego łączenia różnorodnych danych. Narzędzia AI i katalogi linków nie zastępowały jednak odpowiedzialnej pracy z dokumentami oficjalnymi, lecz mogły jedynie przyspieszać ich obsługę.

---

<sup>8</sup> Tamże.

<sup>9</sup> „Program hackathonu „Stare Miasto: OdNowa””, 18.02.2026.

<sup>10</sup> Tamże.

<sup>11</sup> Tamże.

<sup>12</sup> [Hackathon urbanistyczny dla Starego Miasta trwa](#), Urząd Miasta Częstochowy, 09.03.2026.

<sup>13</sup> Tamże, § 4 pkt 1-2 i 6.

<sup>14</sup> „Program hackathonu „Stare Miasto: OdNowa””, 18.02.2026.

<sup>15</sup> „Regulamin Hackathonu „Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa””, Miasto Częstochowa i Fundacja Napraw Sobie Miasto, 2026, § 5 oraz załącznik nr 1, cz. I-III.



# 05. Przebieg hackathonu

## 5.1. Architektura procesu: część stacjonarna, praca zdalna i część finalna

Formalna konstrukcja wydarzenia składała się z **pięciu dni stacjonarnych, części zdalnej oraz części finałowej**. Część stacjonarna została zrealizowana od **9 do 13 marca 2026 r.**, po niej odbywała się praca zdalna w dniach **16-29 marca 2026 r.**, a część finalna została rozpisana między **30 marca a 15 kwietnia 2026 r.**<sup>1</sup>. W wymiarze formalnym był to więc proces rozpisany na niemal trzy tygodnie pracy, a nie tylko pięciodniowe wydarzenie warsztatowe.

Głównym momentem zamknięcia procesu była **publiczna prezentacja 30 marca 2026 r.** Materiał końcowy tego etapu obejmował plansze, opisy autorskie i dokumentację fotograficzną.

## 5.2. Dzień 1 - diagnoza i empatia

Pierwszy dzień został zaprojektowany jako wejście w teren i jednoczesne ustawienie sposobu myślenia o obszarze. Program łączył **oficjalne otwarcie, warsztat „Jak rozmawiać, żeby usłyszeć, a nie tylko słuchać?”** prowadzony przez Kamila Szewczyka, szkolenie z modelu AI prowadzone przez **Pawła Wyszomirskiego**, połączone z przedstawieniem **dokumentacji planistycznej udostępnionej przez miasto**, wizję lokalną oraz dwa otwarte wystąpienia - historyczne i współczesne - prowadzone przez **Juliusza Sętowskiego i Jana Sętowskiego**. Otwarty blok pierwszego dnia, zaplanowany na **godz. 16:00-18:00**, był jednocześnie pierwszym publicznym wprowadzeniem do historii i współczesnych narracji o Starym Mieście<sup>2</sup>.

Warsztat Kamila Szewczyka miał formę **symulacji typu LARP** (live action role-playing), czyli pracy opartej na **wcielaniu się w role i improwizowanym**

## 1. dzień

**KAMIL SZEWCZYK** jest edukatorem **klimatycznym, facylitatorem i moderatorem procesów partycypacyjnych**. W hackathonie odpowiadał za otwierający warsztat LARP-owy oraz za narzędzia pracy grupowej, które pomagały uczestnikom przełożyć diagnozę społeczną na język decyzji projektowych.

**PAWEŁ WYSZOMIRSKI** jest **prezesem Fundacji Napraw Sobie Miasto** i współtwórcą projektów z pogranicza **urbanistyki, partycypacji i pracy z danymi miejskimi**. Podczas hackathonu prowadził szkolenie z narzędzi AI jako element zaplecza analitycznego dla zespołów projektowych, a równocześnie przedstawiał uczestnikom **dokumentację planistyczną udostępnioną przez miasto**.

**ALEKSANDER KRAJEWSKI** jest **członkiem zarządu Fundacji Napraw Sobie Miasto** i współtwórcą podejścia łączącego **partycypację, projektowanie urbanistyczne i proces architektoniczny**. Jego obecność wzmacniała ideowe zaplecze wydarzenia oraz sposób myślenia o projektowaniu jako procesie wymagającym rozmowy, diagnozy i pracy z różnymi interesariuszami miasta. W końcowej fazie części stacjonarnej współprowadził także debatę leaderską z udziałem zespołów projektowych.

**JULIUSZ SĘTOWSKI** jest **historykiem i popularyzatorem dziejów Częstochowy**, od lat związanym z lokalnym obiegiem wiedzy o mieście i jego dziedzictwie. W programie pierwszego dnia wnosił perspektywę historyczną, potrzebną do osadzenia Starego Miasta w długim trwaniu urbanistycznym i kulturowym.

**JAN SĘTOWSKI** jest **artystą i animatorem kultury**, uczestniczącym w działaniach miejskich i kulturalnych związanych z Częstochową. Jego wystąpienie uzupełniało historyczne wprowadzenie o współczesne praktyki, narracje i aktywności odnoszące się do obszaru Starego Miasta.

<sup>1</sup> Tamże, § 1 pkt 3 oraz § 5.

<sup>2</sup> „Program hackathonu „Stare Miasto: OdNowa””, 18.02.2026.



fot. Agata Starzykowska-Maroszek

**odgrywaniu sytuacji społecznych.** Uczestnicy prowadzili **fikcyjne konsultacje**, przyjmując role różnych aktorów miejskich i ćwicząc rozmowę o zmianie przestrzennej z perspektyw, które w rzeczywistym procesie partycypacyjnym często pozostają rozbieżne. Tego typu gry symulacyjne dobrze pokazują ograniczenia i napięcia partycypacji, ponieważ pozwalają przeżyć sytuację konfliktu interesów, asymetrii wiedzy, różnic języka i odmiennych oczekiwań wobec przestrzeni, zamiast tylko o nich rozmawiać.

To był dobrze przemyślany początek procesu. Zamiast zaczynać od gotowych rozwiązań, organizatorzy ustawili pierwszego dnia trzy warunki dalszej pracy: **kontakt z miejscem, kontakt z wiedzą i kontakt z rozmową.** W takim układzie diagnoza nie była jedynie analizą mapy, ale próbą wejścia w relację z realnym obszarem i jego wielowarstwowością. Warsztat LARP-owy wzmacniał ten kierunek, ponieważ od początku przesunął uwagę uczestników z samej formy przestrzeni na **konflikty interesów, style argumentacji i społeczne warunki rozmowy o zmianie.**

## 5.3. Dzień 2 - ekologia i klimat

Drugi dzień miał charakter programowo „nienegocjowalny”: zaczynał od założenia, że przyszłości Starego Miasta nie da się projektować bez odniesienia do **kryzysu klimatycznego, retencji, zieleni i krajobrazu.** W programie przewidziano wykład Joanny Rayss, architektki krajobrazu specjalizującej

się w błękitno-zielonej infrastrukturze, oraz Wojciecha Januszczyka, związanego z edukacją krajobrazową i Fundacją Krajobrazu, a następnie warsztaty z zakresu retencji i błękitno-zielonej infrastruktury<sup>3</sup>.

### 2. dzień

**JOANNA RAYSS** jest **architektką krajobrazu** specjalizującą się w **błękitno-zielonej infrastrukturze, retencji i rozwiązaniach opartych na naturze.** Jej obecność wzmacniała środowiskowy wymiar hackathonu i przesunęła punkt ciężkości z estetyki zieleni na odporność klimatyczną dzielnicy.

**WOJCIECH JANUSZCZYK** jest **architektem krajobrazu i edukatorem,** związanym z **Fundacją Krajobrazu.** Wnosił do pracy zespołów perspektywę krajobrazową i ekologiczną, pokazując relację między przestrzenią publiczną, wodą, zielenią i codziennym użytkowaniem miasta.

Na zakończenie dnia **Kamil Szewczyk** poprowadził dodatkowy warsztat porządkujący materiał zebrany przez uczestników. Zastosował metodę **1-2-4-All,** wywodzącą się z pakietu facylitacyjnego **Liberating Structures**<sup>4</sup>. Jest to prosta mikrostruktura pracy grupowej; uczestnicy najpierw formułują odpowiedzi indywidualnie, następnie porównują je w parach, potem w czwórkach, a na końcu wyprowadzają najważniejsze wnioski na forum całej grupy. Metoda ta pozwala szybko wydobyć szeroki zakres obserwacji, ograniczyć dominację pojedynczych osób i przejść od intuicji jednostkowych do wspólnego rozpoznania problemu.

<sup>3</sup> Tamże..

<sup>4</sup> **1-2-4-All**, Liberating Structures, dostęp 16.03.2026.

W tej formule uczestnicy wykonali **mapowanie najważniejszych problemów dzielnicy**, ze szczególnym uwzględnieniem problemów społecznych, a nie wyłącznie przestrzennych. Ćwiczenie miało pomóc zespołom projektowym przyjąć określoną optykę w dalszym procesie: nie traktować Starego Miasta jako pustego pola interwencji architektonicznej, lecz jako obszar napięć społecznych, środowiskowych i funkcjonalnych. Następnie Szewczyk przeprowadził **mapowanie przewag, zalet, miejsc i cech dzielnicy, których Stare Miasto nie może utracić**, dzięki czemu diagnoza problemów została od razu uzupełniona o rozpoznanie lokalnych zasobów i wartości wymagających ochrony.

Z perspektywy rezultatów zespołów ten dzień okazał się szczególnie skuteczny. Tematyka dnia 2 przeniknęła później do wielu koncepcji i w praktyce nadała im wspólną oś. Warta, ciężki ekologiczny, bioretencja, zielone podwórka i ochrona terenów przed nadmierną zabudową pojawiały się w pracach nie jako osobne dodatki, ale jako strukturalne założenia.

## 5.4. Dzień 3 - struktura i funkcja —

Trzeci dzień ustawiał uczestników wobec konfliktów strukturalnych. Poranną debatę o **stadionie Rakowa i relacji dużej kubatury do tkanki miejskiej** zaplanowano na **godz. 10:00-11:30**. Udział wzięli w niej **Piotr Obidziński, Agnieszka Majorek-Gdula, Michał Lorbiecki i Piotr Pałgan**, a rozmowę poprowadził **Jan Sętowski**<sup>5</sup>. Następnie odbyły się warsztaty z urbanistami, a w dalszej części dnia zespoły kontynuowały pracę nad systemem komunikacji i konfliktem między pieszymi, ruchem samochodowym i transportem zbiorowym. Kamil Drabiński i Mariusz Kawecki, przedstawiciele Miejskiego Zarządu Dróg (MZD), przeprowadzili wykład o problemach związanych z komunikacją w mieście. Wieczorna dyskusja o zabudowie śródmiejskiej, rozpisana na **godz. 17:00-19:00**, odbyła się z udziałem **Oskara Grąbczewskiego i Przema Łukasika**<sup>6</sup>.

W tej części dnia **Agnieszka Majorek-Gdula i Michał Lorbiecki** przeprowadzili z uczestnikami **analizę SWOT dzielnicy** oraz pozostawali dostępni jako konsultanci podczas pracy warsztatowej. SWOT, czyli uporządkowanie **mocnych stron, słabych stron, szans i zagrożeń**, było tutaj narzędziem porządkującym rozpoznanie obszaru przed wejściem w decyzje projektowe. Pozwalało odróżnić cechy wewnętrzne dzielnicy od uwarunkowań zewnętrznych oraz zsyntetyzować dużą liczbę obserwacji w formie przydatnej dla dalszej pracy nad funkcją, układem kwartałów i komunikacją.

To właśnie tutaj najpełniej ujawniała się miejska skala problemu. Prace zespołów musiały odpowiedzieć nie tylko na pytanie, jak „upiększyć” Stare Miasto, ale jak **przebudować jego funkcje, odzyskać spójność kwartałów, uporządkować ruch i ustawić relacje**

<sup>5</sup> „Program hackathonu „Stare Miasto: OdNowa””, 18.02.2026.

<sup>6</sup> Tamże.

## 3. dzień

**AGNIESZKA MAJOREK-GDULA** jest **urbanistką i badaczką gospodarki przestrzennej**, związaną z **Uniwersytetem Ekonomicznym w Katowicach**. W hackathonie wspierała uczestników w układach funkcjonalnych, bilansowaniu powierzchni i porządkowaniu decyzji przestrzennych.

**MICHAŁ LORBIECKI** jest **urbanistą miejskim i dyrektorem Wydziału Planowania Przestrzennego i Budownictwa Urzędu Miasta Chorzów**. Wnosił do pracy zespołów perspektywę samorządową, planistyczną i wdrożeniową.

**PIOTR OBIDZIŃSKI** pełni funkcję **Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej Rakowa Częstochowa**, dlatego w debacie o stadionie reprezentował perspektywę instytucjonalną i organizacyjną wobec dużej infrastruktury sportowej silnie oddziałującej na otoczenie miejskie.

**PIOTR PAŁGAN** jest **częstochowskim działaczem społecznym**, zaangażowanym w inicjatywy dotyczące przestrzeni miejskiej, dziedzictwa i środowiska. W debacie wnosił perspektywę strony społecznej i lokalnego doświadczenia miasta.

**OSKAR GRĄBCZEWSKI** jest **architektem, współtwórcą OVO Grąbczewscy Architekci**, pracowni łączącej architekturę z myśleniem urbanistycznym. W wieczornej dyskusji reprezentował perspektywę współczesnej zabudowy śródmiejskiej i sposobów wpisywania nowych funkcji w tkankę historyczną.

**PRZEMO ŁUKASIK** jest **architektem i współzałożycielem Medusa Group**, jednej z najbardziej rozpoznawalnych śląskich pracowni architektonicznych. Do debaty wnosił doświadczenie projektowania zabudowy śródmiejskiej, adaptacji i modeli mixed-use.

## 4. dzień

**GRZEGORZ PRONOBIS** jest **architektem i właścicielem Pronobis Studio**, od lat pracującym przy projektach architektonicznych, urbanistycznych i konsultacyjnych. W hackathonie prowadził warsztat o małej architekturze, uczestniczył w debacie o nowoczesności i historii oraz wspierał zespoły jako konsultant w zakresie **miękkich działań placemakingowych** i etapów przygotowujących procesy urbanistyczno-architektoniczne.

**TOMASZ KONIOR** jest **architektem i urbanistą**, założycielem **Konior Studio**, autorem i współautorem wielu znaczących obiektów publicznych, w tym realizacji silnie związanych z przestrzenią miejską i funkcjami publicznymi. W debacie wносił perspektywę architekta pracującego na styku budynku, miasta i instytucji.

**MONIKA WOJCIECHOWSKA** pełni funkcję **dyrektorki artystycznej Grupy Arche**. W dyskusji reprezentowała doświadczenie inwestora pracującego z obiektami historycznymi i złożonymi procesami adaptacji.

**ALEKSANDRA CYBULA** jest **dyrektorką kreatywną ds. architektury wnętrz w Grupie Arche**. Wnosila do debaty perspektywę projektowania wnętrz i budowania nowych funkcji w strukturach o silnym obciążeniu historycznym.

**ARTUR CELIŃSKI** jest **redaktorem naczelnym „Architektury-murator”**, publicystą i badaczem polityk miejskich. Jako moderator porządkował debatę wokół relacji między inwestowaniem, dziedzictwem, komunikacją projektu i odpowiedzialnością za przestrzeń.

**między centrum a terenami nadwodnymi**. Obecność Majorek-Gduli i Lorbieckiego jako osób prowadzących analizę i jednocześnie dostępnych w trybie konsultacyjnym pozwalała na bieżąco przekładać diagnozę urbanistyczną na decyzje projektowe podejmowane przez zespoły.

### 5.5. Dzień 4 - detal i prototypowanie

Czwarty dzień przesuwał akcent z wizji strategicznej na **skalę ludzką i mikrointerwencje**. Poranny warsztat o małej architekturze i projektowaniu w skali 1:1 prowadził **Grzegorz Pronobis** z udziałem partnera **FULCO SYSTEM**<sup>7</sup>. Po nim nastąpił długi blok pracy warsztatowej z mentorami; Grzegorz Pronobis pozostawał także dostępny jako **konsultant ekspercki**, koncentrując się na **miękkich działaniach placemakingowych** oraz działaniach **poprzedzających właściwe procesy urbanistyczno-architektoniczne**. Wieczorna debata „**Nowoczesność z szacunkiem dla historii**” zgromadziła **Tomasza Koniora, Monikę Wojciechowską, Aleksandrę Cybulę i Grzegorza Pronobisa**; Monika Wojciechowska i Aleksandra Cybula reprezentowały w niej **Grupę Arche**, a rozmowę poprowadził **Artur Celiński**<sup>8</sup>.

Ten dzień był ważny z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, przypominał, że każda duża wizja urbanistyczna musi ostatecznie zejść do poziomu **materiału, detalu, nawierzchni, mebli miejskich i mikrorelacji przestrzennych**. Po drugie, pokazał, że hackathon nie uciekał od trudnego pytania o to, jak łączyć nowoczesność z poszanowaniem historycznej tkanki.



<sup>7</sup> Tamże.

<sup>8</sup> Tamże.



## 5.6. Dzień 5 - konfrontacja i debata

Piąty dzień zamykał część stacjonarną. Program obejmował dalszą pracę warsztatową, konsultacje funkcjonalne przestrzeni publicznych prowadzone przez **Wojciecha Lesiaka**<sup>9</sup> oraz finalną **debate liderką**, zaplanowaną na **godz. 15:00-18:00**, którą prowadzili wspólnie **Aleksander Krajewski** i **Wojciech Lesiak**. W publicznym finale tygodnia uczestniczyli przedstawiciele sześciu zespołów projektowych: **KMEK, w³tam, WARCI, ZAPALENI, RestART** i **REPREZENTATYWNI**. To był moment, w którym poszczególne zespoły przechodziły od formuły „pracujemy nad pomysłem” do formuły „bronimy spójności naszej logiki”.

## 5. dzień

**WOJCIECH LESIAK** jest **architektem, urbanistą i badaczem przestrzeni publicznych**, związanym z **Wydziałem Architektury Politechniki Warszawskiej**. W hackathonie wspierał zespoły w analizie funkcjonalnej przestrzeni publicznych, współprowadził debatę liderką ostatniego dnia i pomagał porządkować relacje między potrzebami użytkowników a formą projektową.

Zakończenie części stacjonarnej nie było jeszcze zamknięciem całego procesu, lecz przejściem do etapu dopracowania materiału. Prezentacje przygotowane po 13 marca miały więc charakter **prezentacji etapowych**, a nie pełnych i ostatecznych efektów hackathonu.

<sup>9</sup> Tamże.

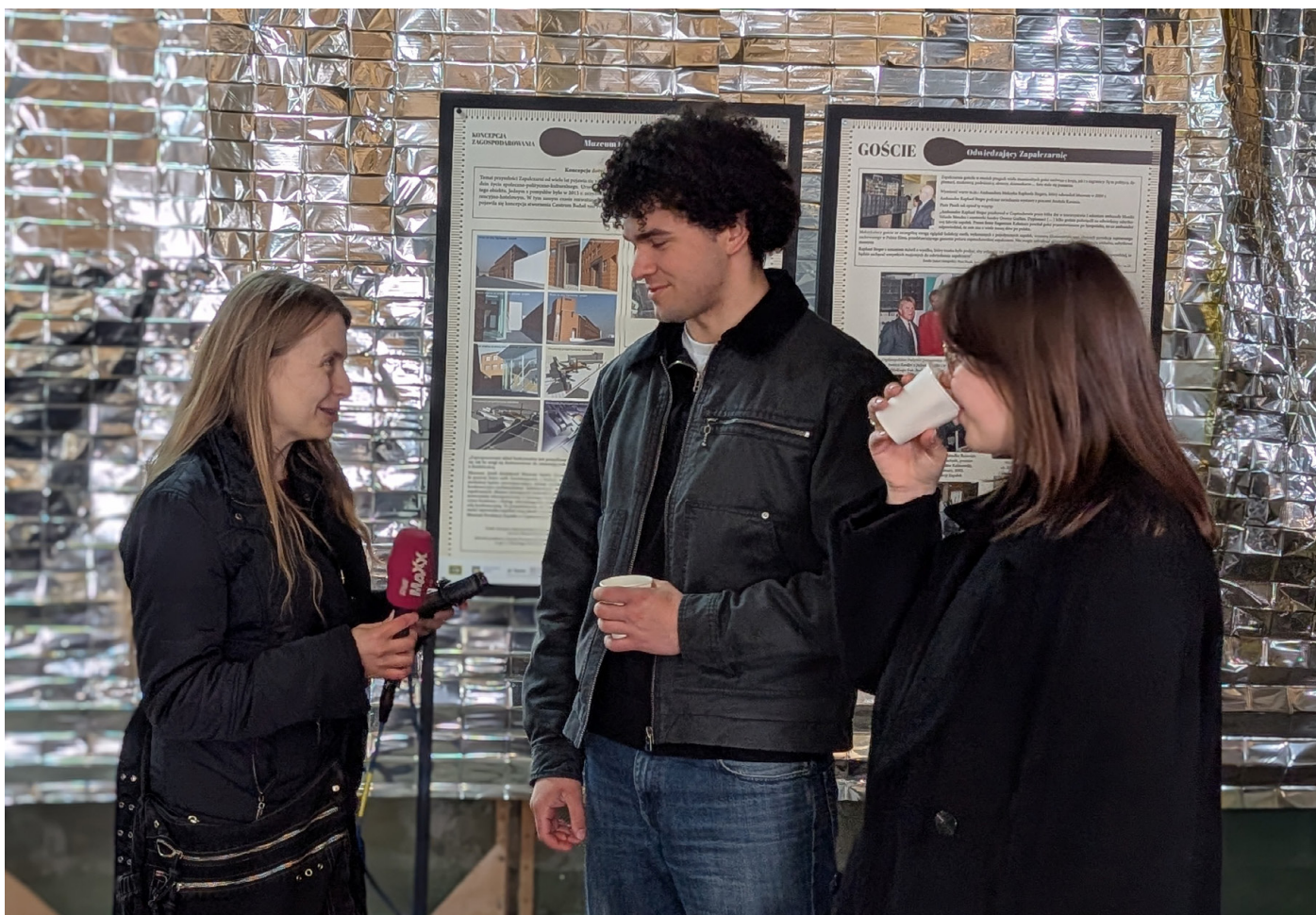
## 5.7. Część zdalna i dopracowanie prac końcowych

Po zakończeniu pięciu dni stacjonarnych zespoły przeszły do **dwutygodniowej pracy zdalnej**, w czasie której dopracowywały grafiki, wizualizacje i opisy. Prezentacje przygotowane po części stacjonarnej stanowiły ważny i merytorycznie dojrzały materiał, ale nie odpowiadały jeszcze pełnym pakietom końcowym składanym zgodnie z regulaminem.

Ważne jest przy tym, że etap zdalny nie oznaczał pozostawienia zespołów bez wsparcia. Uczestniczki i uczestnicy mogli korzystać z **konsultacji online prowadzonych przez członków zespołu Fundacji Napraw Sobie Miasto**, co pozwalało doprecyzowywać kierunek prac, porządkować materiał i konsultować kolejne decyzje podejmowane już poza częścią stacjonarną.

## 5.8. Obrona prac końcowych 30 marca 2026 r.

Publiczna obrona prac końcowych stanowiła moment domknięcia procesu i przejścia od materiału etapowego do pełnego pakietu wynikowego. Miała ona charakter jednocześnie **vernisażu, konferencji prasowej i sesji plakatowej**, w ramach której zespoły publicznie prezentowały swoje plansze oraz główne założenia projektów. To na tym etapie można było zestawić prezentacje przygotowane po części stacjonarnej z finalnymi planszami, korektami po pracy zdalnej i ostatecznym kształtem materiału oddanego przez zespoły.

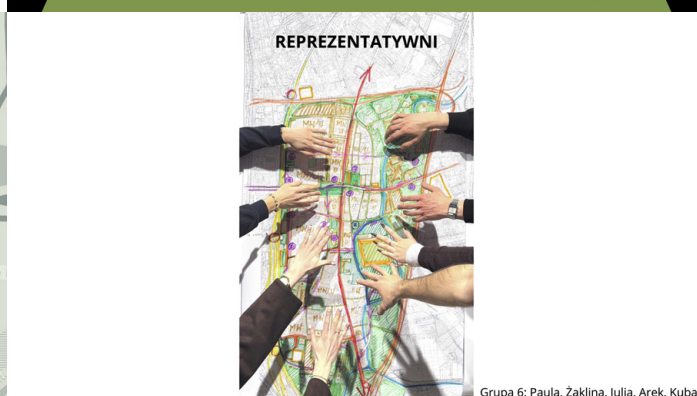


# 06. Rezultaty zespołów: materiał etapowy i projekty końcowe

## 6.1. Status materiału wynikowego

Podstawowym materiałem wynikowym są **prezentacje etapowe sześciu zespołów**, przygotowane po części stacjonarnej hackathonu, oraz przewidziane regulaminem **projekty końcowe** oddane po części zdalnej. W ocenie dorobku zespołów trzeba więc odróżnić **materiał etapowy**, który dokumentował tok pracy, od **pakietów końcowych**, obejmujących komplet plansz, opis autorski i materiał przygotowany do publicznej obrony.

Każdy zespół pracował w tej samej ogólnej logice: przygotowywał wizję makro dla obszaru, syntezę przestrzenną oraz mikrointerwencje. W efekcie powstał zbiór prac, który był wystarczająco bogaty, by poddać go analizie, ale jednocześnie wymagał późniejszego zestawienia z materiałem końcowym.



## 6.2. Synteza propozycji w skali makro

---

Na poziomie makro w projektach pojawiło się kilka wyraźnych motywów wspólnych. Po pierwsze, niemal wszystkie zespoły uznały, że przyszłość Starego Miasta wymaga **odzyskania relacji z Wartą**. Po drugie, bardzo często powracał postulat **wzmocnienia zieleni, retencji i sieci przestrzeni publicznych**. Po trzecie, prace wskazywały na potrzebę **porządkowania funkcji**: mieszkalnictwa, usług, ciągów pieszych, transportu oraz miejsc codziennej aktywności. Co najmniej **trzy z sześciu** zespołów uczyniły rzekę główną osią narracji projektowej, a co najmniej **dwa** bardzo mocno oparły swoją propozycję na reorganizacji mobilności i układu ruchu.

Wyraźnie widoczna była też krytyka obecnego modelu funkcjonowania dzielnicy. Zespoły mówiły o **braku życia między budynkami, złej kondycji społeczno-gospodarczej, depopulacji, chaosie komunikacyjnym, przewadze samochodu i słabym wykorzystaniu potencjału miejsca**. Taka zbieżność diagnoz wzmacnia wiarygodność samego rezultatu warsztatowego: różne zespoły, pracujące niezależnie, dochodziły do podobnych problemów bazowych.

## 6.3. Synteza propozycji w skali mikro

---

Na poziomie mikro zespoły koncentrowały się na konkretnych miejscach: **Starym Rynku, placu Daszyńskiego, przestrzeniach przy katedrze, ul. Ogrodowej, ul. Krakowskiej, ul. Piłsudskiego**, terenach związanych z **Parkiem Handlowym Warta**, a także odcinkach powiązanych z rzeką i zielonymi ciągami. Taki poziom ogniskowania był zgodny z zadaniem **"Akupunktura 2027"**, czyli wymogiem zaprojektowania mikrointerwencji pokazanej wraz z uproszczonym kosztorysem do **250 000 PLN brutto**<sup>1</sup>.

W proponowanych interwencjach powracały: **uspokojenie ruchu, wprowadzenie lub uporządkowanie zieleni, podniesienie jakości placów i ulic, mała architektura, lepsze połączenia pieszo-rowerowe oraz nowe miejsca lokalnej aktywności społecznej i gospodarczej**. Nawet jeśli poziom szczegółowości poszczególnych zespołów był różny, kierunek myślenia pozostawał wyraźnie miejski i publiczny.

## 6.4. Motywy wspólne i rozbieżności między zespołami

---

Najmocniejsza zgoda między zespołami dotyczyła tego, że Stare Miasto wymaga **odzyskania życia codziennego**, a nie tylko pojedynczych inwestycji wizerunkowych. Zgoda obejmowała też wątek **przywrócenia znaczenia Warty, wzmocnienia zieleni, lepszego mieszkalnictwa i przesunięcia akcentu z ruchu samochodowego na bardziej zrównoważoną mobilność**.

Różnice dotyczyły przede wszystkim akcentów. Jedne zespoły silniej eksponowały **mieszkalnictwo i Towarzystwa Budownictwa Społecznego (TBS)**, inne **strukturę przestrzeni publicznych**, jeszcze inne **ciągi komunikacyjne** albo **reprezentacyjny charakter centrum**. Te rozbieżności są wartościowe, bo pokazują, że hackathon nie wyprodukował jednej matrycy odpowiedzi, lecz kilka rozsądnych wariantów rozumienia tego samego problemu. W sensie analitycznym oznacza to, że zbiór prezentacji etapowych można czytać nie jako ranking rozwiązań, lecz jako **sześć różnych hipotez projektowych** wobec tego samego obszaru kryzysowego.

---

<sup>1</sup> Tamże, załącznik nr 1, cz. II.C.

## 6.5. Projekty zespołów - dokumentacja indywidualna

### 6.5.1. Projekt 1 - KMEK

Prezentacja zespołu **KMEK** nosi tytuł "**Nowe-Stare Miasto. Przestrzeń życia i spotkań**". Bardzo wyraźnie łączy ona wątek **rewitalizacji lokatorskiej**, mieszkaniowej i transportowej. Już na pierwszych planszach pojawiają się odwołania do przykładów TBS oraz analiza struktury komunikacyjnej. Zespół czytał odnowę Starego Miasta przez pryzmat **codziennego zamieszkiwania** i **ram funkcjonalnych**, a nie wyłącznie reprezentacyjnego liftingu.

Autorzy: **Jakub Ślusarz, Kornelia Karnas, Maciej Pietraszek, Emilia Hals.**

# Nowe-Stare Miasto *przestrzeń życia i spotkań*

Projekt grupy KMEK

Jakub Ślusarz, Kornelia Karnas, Maciej Pietraszek, Emilia Hals

Gliwice TBS

Szczecin TBS

Przykłady realizacji TBS w Polsce

Rybnik TBS „Ajnfart”



Zamykamy 2024 rok. 12 okładkowych realizacji z Architektury-murator - Architektura-Murator

Katowice TBS



www.urbanity.pl

## 6.5.2. Projekt 2 - w<sup>3</sup>tam

Projekt zespołu **w<sup>3</sup>tam** został opisany jako "**dzielnica życia warta. rewitalizacja i rewaloryzacja urbanistyczna**". Jego główna teza brzmi, że Stare Miasto cierpi na **brak życia pomiędzy budynkami**, a podstawowym narzędziem odnowy powinno być uruchomienie systemu ciągłych przestrzeni publicznych powiązanych z Wartą. Warta zostaje tu przedstawiona jako **kręgosłup przemiany** dzielnicy.

Autorzy: **Marina Alimpieva, Wiktoria Kolaszyńska, Wiktoria Ostrowska, Tobiasz Radek, Wojciech Sobociński, Agata Starzykowska-Maroszek.**



### FILOZOFIA RZEKI WARTY

Rzeka symbolizuje  
ciągłą zmianę i ruch.

Warta staje się osią  
przemiany.

### 6.5.3. Projekt 3 - WARCI

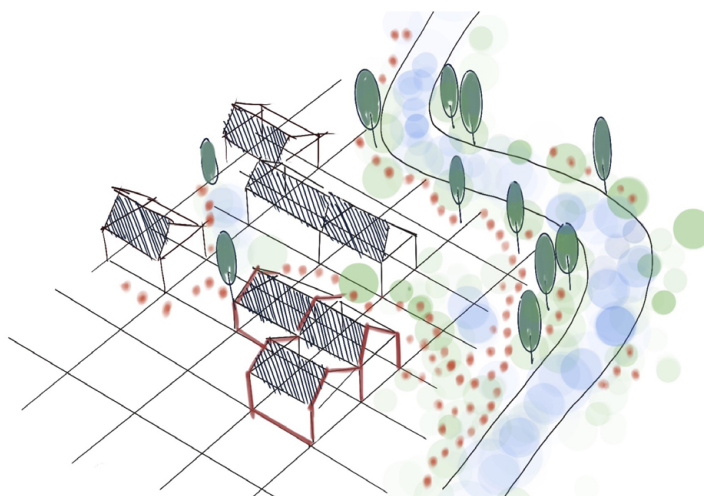
Zespół **WARCI** zbudował swój projekt wokół hasła **"Stare Miasto silne Wartą"**. To jedna z najbardziej spójnych odpowiedzi na wątek klimatyczny i krajobrazowy: zespół połączył **sieć błękitno-zielonej infrastruktury**, **reaktywację życia na ulicach i placach** oraz **napędzenie gospodarki dzielnicy**. W prezentacji pojawia się perspektywa roku **2036**, rozumiana jako horyzont odporności na kryzysy klimatyczne i społeczne.

Autorzy: **Maja Zygiel, Martyna Sojda, Kinga Dąbrowska, Weronika Bartoszek, Tomasz Maśka.**

## Stare Miasto silne Wartą



Zespół nr 3 - WARCI: Maja Zygiel, Martyna Sojda, Kinga Dąbrowska, Weronika Bartoszek, Tomek Maśka

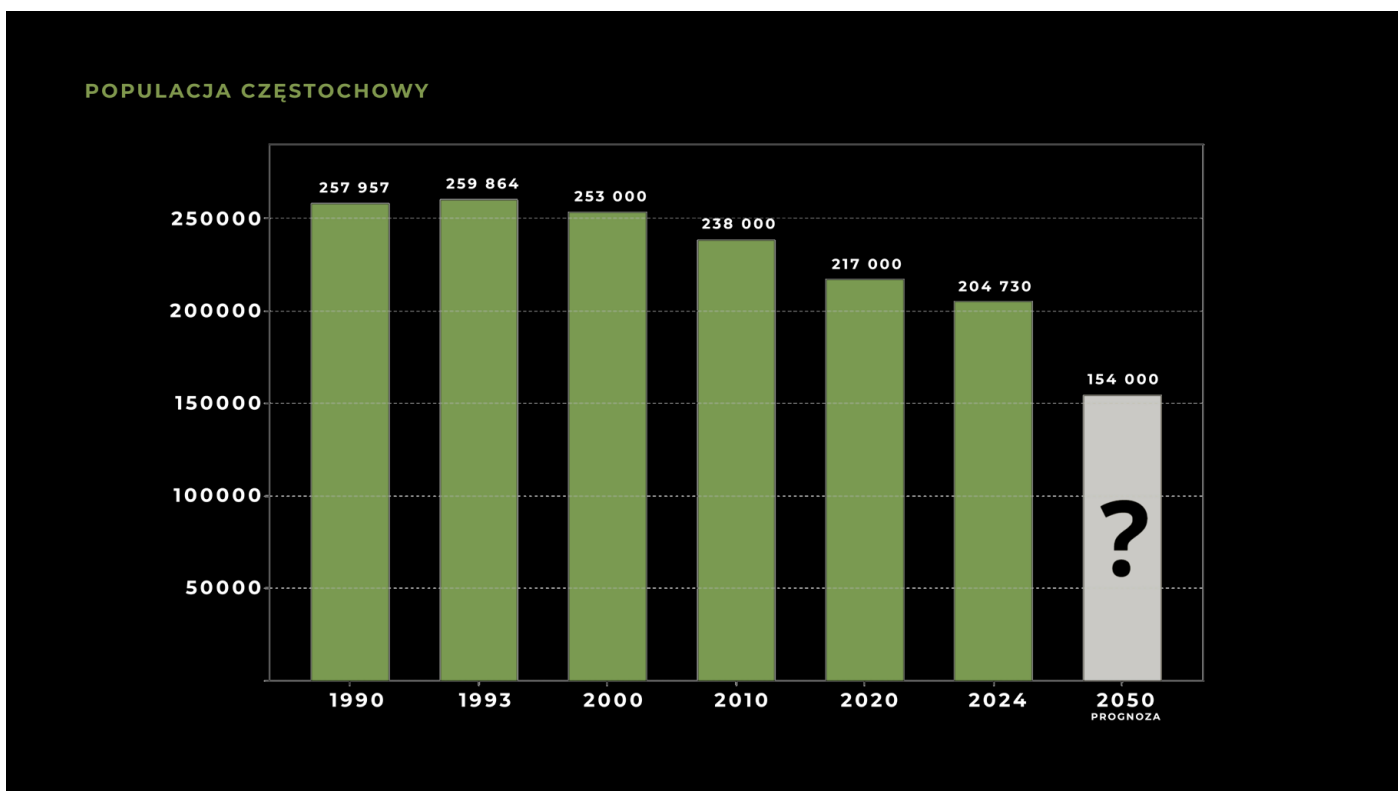


**Odnowienie połączenia dzielnicy z Wartą  
poprzez sieć błękitno-zielonej infrastruktury**

## 6.5.4. Projekt 4 - ZAPALENI

Projekt zespołu **ZAPALENI** czyta Stare Miasto przede wszystkim przez pryzmat **depopulacji, degradacji tkanki urbanistycznej, braku terenów rekreacyjnych, dominacji ruchu samochodowego i niskiej atrakcyjności terenu**. Sama nazwa zespołu i slajd **[RE]AKCJA** sugerują strategię odpowiedzi na stan kryzysowy. To jedna z tych prac, które najmocniej eksponują, że odnowa dzielnicy musi być odpowiedzią nie tylko na problem przestrzeni, ale i na **odpływ mieszkańców**.

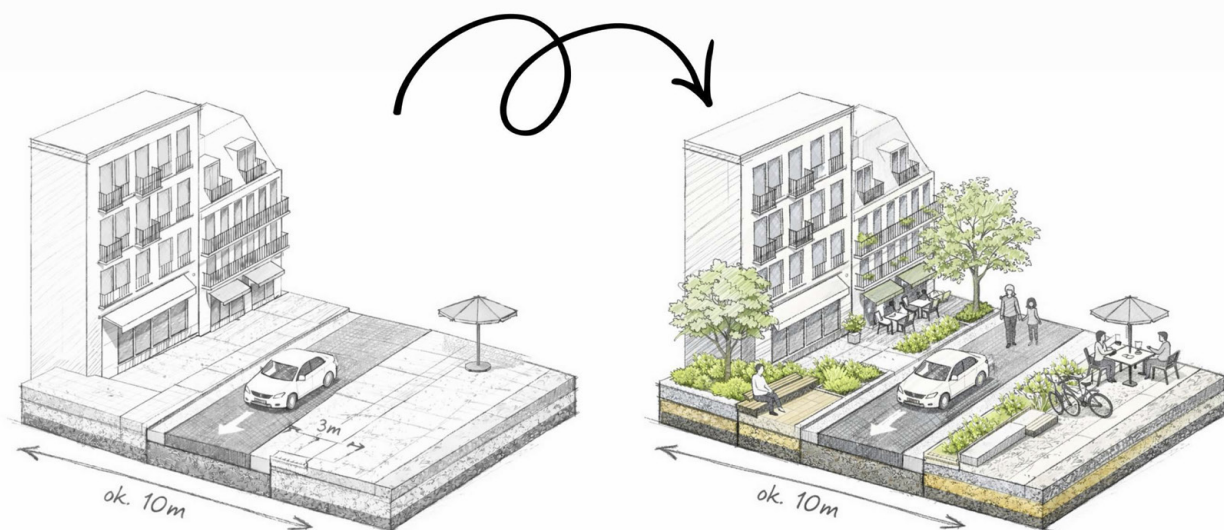
Autorzy: **Aleksandra Boszke, Aleksandra Lewko, Tetiana Petrushka, Jacek Sosiński, Piotr Turczyn.**



## 6.5.5. Projekt 5 - RestART

Projekt **RestART** nosi tytuł "**Kierunek Stare Miasto**" i koncentruje się na **ciągach komunikacyjnych jako elemencie odnowy Starego Miasta**. Pozwala to odczytać go jako pracę, w której głównym narzędziem zmiany jest **uporządkowanie mobilności i dostępności**. Sam tytuł "RestART" dobrze oddaje logikę ponownego uruchomienia dzielnicy przez korektę układu ruchu i powiązań.

Autorzy: **Kornelia Galanty, Sofia Yaremkiw, Jakub Adamik, Jakub Kaczorowski, Igor Lasak.**



## 6.5.6. Projekt 6 - REPREZENTATYWNI

Zespół **REPREZENTATYWNI** postawił tezę, że Stare Miasto powinno stać się **reprezentatywną wizytówką Częstochowy**, wspierającą lokalnych przedsiębiorców, pielęgnującą dziedzictwo i aktywizującą społecznie. Projekt jest wyjątkowo konkretny w warstwie lokalizacji: wskazuje m.in. **Stary Rynek, Plac Daszyńskiego**, przestrzeń przed katedrą, **ul. Ogrodową, ul. Krakowską, ul. Piłsudskiego**, okolice **Parku Handlowego Warta** oraz tereny pofabryczne **Elanex**. To jedna z prac najmocniej eksponujących reprezentacyjno-usługowy wymiar odnowy.

Autorzy: **Paula Ivo, Żaklina Mrówka, Julia Robak, Arkadiusz Kuciński, Jakub Piecek.**



Grupa 6: Paula, Żaklina, Julia, Arek, Kuba

legenda:

- rzeka Warta
- kanał Kohna
- zieleń
- zieleń projektowana
- nowa linia tramwajowa
- tory kolejowe
- ciąg pieszo-rowerowy
- drogi
- park and ride
- Szlak Medalików



## 6.6. Odpowiedź projektów na potrzeby Starego Miasta

---

Największą wartością poznawczą całego korpusu prac jest to, że projekty nie uciekały od głównych problemów rozpoznanych w dokumentach miasta. Zespoły odpowiadały na **depopulację, słabą kondycję tkanki mieszkaniowej i usługowej, chaos przestrzeni publicznych, osłabioną relację z Wartą, deficyt zieleni i retencji oraz konflikty komunikacyjne**. Innymi słowy, materiał warsztatowy dotyka wszystkich podstawowych sfer diagnozy rewitalizacyjnej: **społecznej, funkcjonalno-przestrzennej, technicznej, gospodarczej i środowiskowej**<sup>2</sup>. To oznacza, że jako materiał edukacyjny hackathon był dobrze osadzony w rzeczywistej diagnozie obszaru.

Jednocześnie trzeba podkreślić, że odpowiedź ta pozostaje **odpowiedzią koncepcyjną**. Projekty pokazały istotne kierunki myślenia, ale nie zamknęły jeszcze wielu kwestii: ekonomiki wdrożenia, zgodności z ograniczeniami konserwatorskimi i planistycznymi, relacji z właścicielami nieruchomości, akceptacji społecznej ani etapowania inwestycji.

## 6.7. Projekty końcowe

---

Zgodnie z regulaminem każdy zespół oddawał w części finalnej **opis autorski do 5000 znaków** oraz komplet **4 plansz B1**, przygotowanych do druku i publicznej prezentacji<sup>3</sup>. Pakiet końcowy był materiałem bardziej dopracowanym niż prezentacje etapowe i obejmował **ostateczną narrację zespołu, wybór ilustracji, strukturę plansz, stopkę autorską** oraz **korekty wprowadzone po pracy zdalnej**.

W opisie każdego projektu końcowego należy uwzględnić: **krótki opis idei projektu, opis czterech plansz, pełny opis autorski lub jego redakcyjny skrót** oraz **skład zespołu i dane identyfikujące pracę**.

### 6.7.1. Projekt końcowy 1 - KMEK

#### Opis projektu

W skali makro projekt skupia się na rozwiązaniu problemu kryzysu mieszkaniowego i zjawiska suburbanizacji. Po wizji lokalnej wybrane zostały opuszczone budynki i działki, które zostaną przeznaczone na budynki TBS (Towarzystwo Budownictwa Społecznego), mieszkania komunalne i lokale oparte na zasadzie „lokal za remont”. Domknięte zostaną pierzeje m.in. na ulicy Krakowskiej i Ogrodowej. Ma to na celu zachęcenie młodych osób, które chcą założyć rodzinę, do mieszkania w centrum miasta. TBS funkcjonują w formie niedokończonych budynków, aby nowi właściciele dokończyli swoje mieszkania, przyczyniając się do zadbanej okolicy.

Wykorzystano pomysł Alejandro Araveny, który został zrealizowany w Chile. Jego projekty mieszkaniowe są udostępnione w Open Source, a w wizualizacjach zamieszczono interpretacje domów „Villa Verde” i „Lo Barnechea”. Inne mieszkania spółdzielcze zrealizowane zostały w Stargardzie i Katowicach, gdzie cieszą się popularnością. Na parterach i dziedzińcach niektórych TBS-ów powstaną świetlice i „kluby mieszkańców”, aby sąsiedzi danego kompleksu mogli się integrować. Inspiracją dla takiego rozwiązania jest dziedziniec wykonany przez grupę OVO Grąbczewscy Architekci w Katowicach przy ulicy Mariackiej.

Lokale usługowe są przeznaczone dla lokalnych przedsiębiorców. Właściciele firm oferujących usługi

---

<sup>2</sup> Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy, 2025.

<sup>3</sup> "Regulamin Hackathonu "Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa"", Miasto Częstochowa i Fundacja Napraw Sobie Miasto, 2026, § 5 oraz załącznik nr 1, cz. I-III.

# NOWE-STARE MIASTO przestrzeń życia i spotkań

Struktura i funkcje zabudowy obszaru charakteryzuje się znacznym zróżnicowaniem typologicznym budynków. Dominującą formą w zachodniej i centralnej części są obiekty mieszkalne, uzupełnione o rozbudowaną sieć funkcji towarzyszących. Intensywnie rozmieszczony wzdłuż głównych osi komunikacyjnych sektor usługowy i handlowy. W dzielnicy znajdują się placówki oświaty, kultury, obiekty sportowe, infrastruktura sakralna i zdrowotna. Analiza uwypukla hierarchiczny układ komunikacyjny, zintegrowany z siecią transportu zbiorowego, systemem ciągów pieszo-rowerowych oraz wschodnim klinem zieleni i wód, pełniącym funkcję stabilizatora ekosystemu. Kluczowym wnioskiem jest identyfikacja obiektów nieczynnych i zniszczonych, które wyznaczają priorytetowe kierunki rewitalizacji. To właśnie w te zdegradowane obszary możliwe jest włączenie nowej zabudowy TBS, co pozwoli na optymalne wykorzystanie istniejącej infrastruktury społecznej oraz połączenie historycznej tkanki miasta z nowoczesną funkcją mieszkaniową. Strategia ta zakłada aktywną integrację budownictwa społecznego w zdegradowane pierzeje, wykorzystując zniszczone obiekty w formule „mieszkanie za remont”. Działanie to nie tylko pozwoli na strukturalne uzupełnienie brakujących fragmentów pierzei, ale również przywróci wartość użytkową oraz społeczną nieeksploatowanym dotąd budynkom. Analogiczny mechanizm planuje się wdrożyć w odniesieniu do lokali usługowych, co umożliwi funkcjonalne domknięcie parterów, ożywienie przestrzeni publicznej wzdłuż głównych ciągów komunikacyjnych oraz kompleksową rewitalizację całej nieużytkowanej substancji budowlanej Starego Miasta

## ANALIZA URBANISTYCZNA STAREGO MIASTA 1:2000

### Struktura zabudowy

- jednorodzinna
- wielorodzinna
- handlowo-usługowa
- pozostała zabudowa

### Funkcje zabudowy

- budynki mieszkalne
- budynki oświaty
- nauki i kultury oraz budynki sportowe
- budynki szpitali i inne budynki opieki zdrowotnej
- budynki biurowe
- budynki handlowo-usługowe
- budynki przemysłowe
- budynki transportu i łączności
- pozostałe budynki niemieszkalne

### Stan techniczny budynków

- nieczynny
- zniszczony

### Infrastruktura transportowa i komunikacyjna

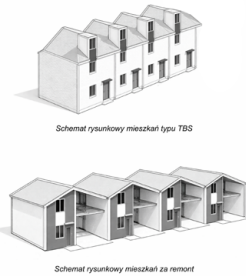
- niskie natężenie ruchu kołowego
- średnie natężenie ruchu kołowego
- duże natężenie ruchu kołowego
- tory
- ciąg ruchu pieszo i rowerowego
- przystanki autobusowe

### Struktura zieleni oraz układu wodnego

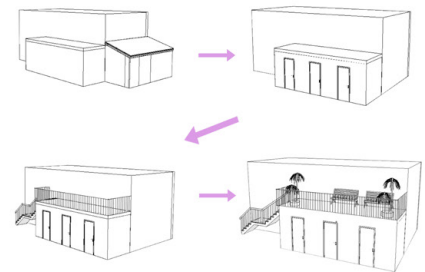
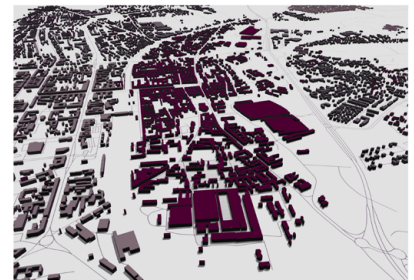
- roślinność niska
- roślinność średnia
- roślinność wysoka
- rzeki



Budowa budynków Towarzystwa Budownictwa Społecznego (TBS-y) i mieszkań komunalnych to jeden z najskuteczniejszych sposobów na walkę z kryzysem mieszkaniowym i zjawiskiem tzw. luki czynszowej. W wielu miastach, np.: w Wiedniu, nawet 60% to mieszkania socjalne lub komunalne. Miasta dbają o godne warunki mieszkalne dla każdej grupy społecznej. Takie podejście wzmacnia atrakcyjność dzielnicy jako miejsca do życia dla nowych mieszkańców. Rozproszona lokalizacja budynków w strukturze miasta pozwala integrować różne grupy mieszkańców i wspiera tworzenie zróżnicowanego, żywego środowiska sąsiedzkiego. Architektura staje się tu narzędziem budowania stabilnej, otwartej i nowoczesnej wspólnoty miejskiej.



Nasze mieszkania wielorodzinne są stworzone na podstawie projektów Alejandro Araveny. Celem tego zabiegu było pokazanie jak łatwo jest zaprojektować obiekty pierwszej potrzeby dla mieszkańców. Budynki są specjalnie częściowo niedokończone, aby osoby wprowadzające się do tych mieszkań same miały wpływ na wygląd swojego miejsca. Dodatkowo, gdy mieszkańcy włożą swój wkład własny w inwestycję, bardziej dbają o otoczenie, co ma pozytywny wpływ na wygląd dzielnicy. Takim zabiegiem miasto tworzy przywiązanie ludzi do danej okolicy, w której tworzy się zaangażowana lokalna społeczność.



1. Dwa budynki gospodarcze ograniczające przestrzeń na dziedzińcu.
2. Usunięcie mniejszego budynku gospodarczego i przerobienie większego budynku.
3. Dodanie schodów i stropodachu użytkowego.
4. Aranzacja stropodachu.

Budynk gospodarczy ze stropodachem użytkowym

## PROJEKT MIKRO-INTERWENCJI

Fundacja chrześcijańska "Adullam" w Częstochowie przy ul. Krakowskiej 34 oferuje kompleksowe wsparcie społeczne, psychologiczne, prawne i duchowe, mające na celu przywrócenie podopiecznym stabilności życiowej i umożliwienie im powrotu do życia społecznego. W ramach swojej struktury prowadzi kluczowe ośrodki, takie jak schronisko dla osób w kryzysie bezdomności, stołówkę charytatywną, świetlicę „Życie poza szkołą”, Klub Seniora „Złote lata” oraz Klub Abstynenta „Droga do Wolności” zajmując się osobami starszymi, w kryzysie bezdomności i dziećmi. W placówce mieści się ośrodek opiekuńczo-wychowawczy, hostel, stołówka i punkt odbioru ubrań dla osób bezdomnych. Po konsultacjach z przedstawicielami fundacji stwierdziliśmy, że potrzebny jest tam większy dziedziniec, który uzyskamy przez przesunięcie budynku gospodarczego. Dodany jest tam również stropodach użytkowy, aby zwiększyć obszar rekreacyjny podopiecznych fundacji. Również część elewacji dziedzińca będzie przerobiona przez użytkowników tego miejsca materiałami zakupionymi ze środków mikrointerwencji. Podopieczni będą wzięci pod uwagę również w kontekście zatrudnienia. Przedsiębiorcy korzystających z naszych lokali z interwencji makro będą zwolnieni z płacenia znacznej części czynszu jeśli zatrudnią do pracy osobę podopieczną fundacji Adullam.



w zakresie wymierających zawodów (szewcy, krawcowe, cieśle) będą w dużym stopniu zwolnieni z czynszu. Lokale gastronomiczne również, jako miejsca w dużym stopniu tworzące atmosferę okolicy. Mikrointerwencja skupia się na poprawie warunków na dziedzińcu fundacji chrześcijańskiej „Adullam”, która wspiera osoby starsze, dzieci i osoby w kryzysie bezdomności. Po konsultacjach z przedstawicielami organizacji zaprojektowano nowy budynek gospodarczy oraz zieleń na dziedzińcu. Środki z mikrointerwencji zostaną także przeznaczone na materiały do murali i mozaik, aby podopieczni fundacji mieli wpływ na wygląd swojego otoczenia. Przedsiębiorcy wynajmujący lokale usługowe będą w znacznym stopniu zwolnieni z czynszu, jeśli zatrudnią osobę będącą podopiecznym tej fundacji.

Kompleksowe działania w obu skalach przyczynią się do zniwelowania zjawiska luki czynszowej w Częstochowie, co sprawi, że miasto stanie się bardziej przyjazne dla par zakładających rodzinę. Rozwiązany zostanie także problem bezrobocia i pustostanów, ponieważ działania w skali mikro i makro będą się wzajemnie uzupełniać.

## **6.7.2. Projekt końcowy 2 - w<sup>3</sup>tam**

### **Opis projektu**

#### **ZAŁOŻENIA IDEOWE I FILOZOFIA PROJEKTU**

##### **Fundament Płynnej Tożsamości**

Wizja rewitalizacji Starego Miasta w Częstochowie opiera się na fundamencie płynnej tożsamości, gdzie rzeka Warta przestaje być barierą komunikacyjną i mentalną, a staje się technologicznym i filozoficznym kręgosłupem dzielnicy. Projekt odrzuca tradycyjne postrzeganie nabrzeża jako granicy, definiując je jako aktywny interfejs, jako miejsce osmozy między naturą a urbanistyką.

##### **Błękitna Arteria i Integracja Tkanki**

Projekt traktuje koryto rzeki jako błękitną arterię scalającą rozproszoną tkankę miejską w jeden spójny organizm o wysokim stopniu integracji społecznej. Idea rzeki jako naturalnego mostu pozwala na płynne połączenie historycznego centrum z terenami przemysłowymi dawnych zakładów Elanex oraz innych części dzielnicy, tworząc strategiczny korytarz komunikacyjny spinający najważniejsze punkty topograficzne oraz planowane w przyszłości inwestycje deweloperskie, kulturalne hotelarskie oraz sportowe.

#### **OPIS KONSTRUKCJI**

Wszystkie elementy mikrointerwencji stanowią autorski projekt zespołu, opracowany z myślą o unikalnym dziedzictwie industrialnym Częstochowy. Odstąpiono od systemów katalogowych na rzecz autorskiej inżynierii detalu. Zastosowana barwa pełni funkcję narzędzia marketingu terytorialnego

##### **Specyfikacja Techniczna mikrointerwencji**

Ideą konstrukcji jest system mocowań różnych elementów do rur stalowych. Zastosowano proste rozwiązania inżynierskie, które łączą wytrzymałość z lekkością formy rzeźbiarskiej, przy równoczesnym wykorzystaniu materiałów ogólnie dostępnych.

##### **Autorskie koncepcje modułów instalacji parkowych**

##### **Parametry techniczne rur:**

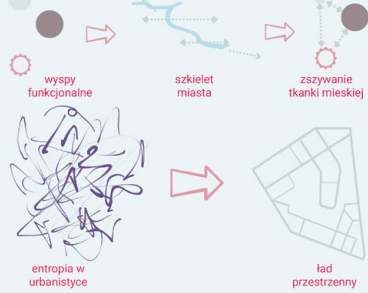
Materiał: Bezszwowe rury stalowe o podwyższonej granicy plastyczności S460MH, walcowane na



### Schemat dostępności i obecnych barier przestrzennych



### Schematy ideowe



Wizja rewitalizacji Starego Miasta opiera się na fundamencie płynnej, dynamicznej tożsamości, w której rzeka Warta przestaje być barierą, a staje się technologicznym oraz filozoficznym kręgosłupem dzielnicy. Jej obecność redefiniuje relacje między przestrzenią publiczną a użytkownikiem, wprowadzając nową jakość, opartą na otwartości, przepływie i integracji. Projekt traktuje koryto rzeki jako błękitną arterię scalającą rozproszoną tkankę miejską

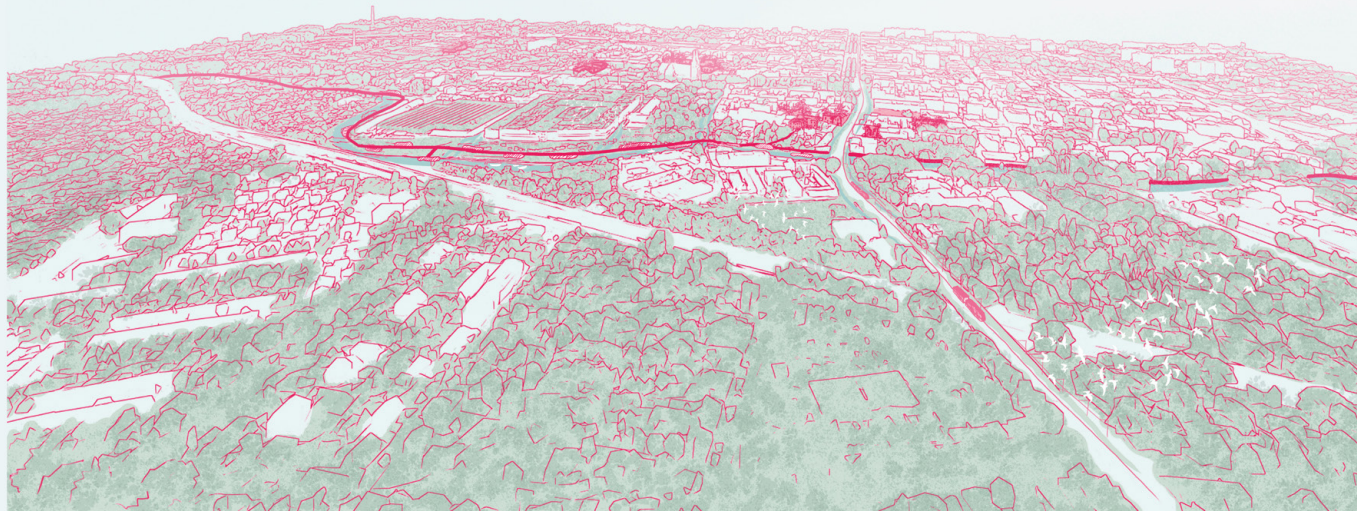
w jeden spójny organizm o wysokim stopniu integracji społecznej. Idea rzeki jako naturalnego mostu umożliwi płynne połączenie historycznego centrum z terenami poprzemysłowymi Elanexu, tworząc strategiczny korytarz komunikacyjny i przestrzenny, który staje się platformą dla nowych funkcji społecznych, kulturalnych i gospodarczych, wspierając proces długofalowej transformacji całej dzielnicy.

- Legenda**
- granicza obszaru opracowania
  - trasa rowerowa
  - przystanek autobusowy
  - kolej
  - pierzeje
  - osie kompozycyjne
  - odkryty bruk historyczny
  - placce miejskie
  - objekty tożsamości lokalnej
  - budynki istniejące
  - aleje zieleni
  - struktura zieleni
  - wody powierzchniowe
  - zabudowa mieszkaniowa jednorodzinna
  - zabudowa mieszkaniowa wielorodzinna
  - zabudowa mieszkaniowa wielorodzinna z usługami
  - zabudowa handlowo-usługowa
  - zabudowa usług powszechnych
  - zabudowa usług opieki zdrowotnej
  - zabudowa usług kultury i rekreacji
  - zabudowa usług kultu religijnego
  - zabudowa usług handlu wielkopowierzchniowego
  - zabudowa areztu śledczego
  - obszar realizacji mikrointerwencji



- Legenda**
- wody powierzchniowe
  - aleje zieleni
  - główne powiązania zieleni
  - zieleni bulwarowa
  - tereny zieleni
  - wody powierzchniowe
  - najwyższe - kluczowe ciągi i place miejskie
  - średnie - aktywne gospodarczo ulice i place o charakterze lokalnym
  - niskie (mniejsze ulice i podwórka)

Wizja rewitalizacji Starego Miasta opiera się na fundamencie płynnej, dynamicznej tożsamości, w której rzeka Warta przestaje być barierą, a staje się technologicznym oraz filozoficznym kręgosłupem dzielnicy. Jej obecność redefiniuje relacje między przestrzenią publiczną a użytkownikiem, wprowadzając nową jakość, opartą na otwartości, przepływie i integracji. Projekt traktuje koryto rzeki jako błękitną arterię scalającą rozproszoną tkankę miejską w jeden spójny organizm o wysokim stopniu integracji społecznej, idea rzeki jako naturalnego mostu umożliwi płynne połączenie historycznego centrum z terenami poprzemysłowymi Elanexu, tworząc strategiczny korytarz komunikacyjny i przestrzenny, który staje się platformą dla nowych funkcji społecznych, kulturalnych i gospodarczych, wspierając proces długofalowej transformacji całej dzielnicy. Kluczowym elementem technicznym jest retencja, wdrażająca się w strukturę miasta poprzez systemy błękitno-zielonej infrastruktury, które świadomie infiltrują betonowe place i ulice, nadając im nową funkcję ekosystemową.

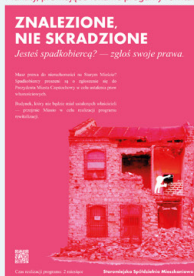


Wizualizacja zieleni ruderalnej przy opuszczonej kamienicy



W procesie transformacji kluczowe jest wzmocnienie tego, co już funkcjonuje – podwójna średnica, które dostępną zielenią, stają się punktem odniesienia dla potencjału Starego Miasta. Ich różnorodność i nieformalny charakter inspirowane projektowane przestrzenie, podkreślając znaczenie codziennych, osobistych aktywności. System dziedziców obejmuje zarówno przestrzenie kameralne, sprzyjające codziennym relacjom sąsiedzkim, jak i miejsca bardziej otwarte i aktywne. Tworzy to sieć powiązań między strefami prywatnymi, półpublicznymi i publicznymi, wzmacniając spójność społeczną i dostępność przestrzeni. Dziedzice i wnieki w zabudowie zostają włączone w integralny system zieleni. Część z nich oddana jest naturalnym procesom, tworząc pokłonicie przestrzenie dostępne dla mieszkańców oraz sprzyjające lokalnej retencji i mikroklimatowi.

Plakaty, promujące lokalne programy rewitalizacji



Proces rewitalizacji opiera się na zastosowaniu różnorodnych narzędzi wspierających stopniową reaktywację dzielnicy, zarówno w wymiarze społecznym, jak i ekonomicznym. Jednym z możliwych rozwiązań jest program START, który umożliwia udostępnianie lokalnych przedsiębiorcom na preferencyjnych warunkach, aktywizując partery budynków i wzmacniając lokalną przedsiębiorczość. Istotnym elementem jest również uporządkowanie kwestii własnościowych, które często hamują proces przemian – poprzez mobilizowanie właścicieli i sprowadzenie do działania, a w sytuacjach ich bierności umożliwiając przyznawanie nieruchomości przez miasto. Dzięki temu możliwe stało się prowadzenie spójnych działań rewitalizacyjnych i włączenie zdegradowanych obszarów w nową strukturę dzielnicy.



gorąco. Wybór tego stopu zapewnia doskonały stosunek masy do wytrzymałości, co pozwala na zastosowanie mniejszych średnic przy zachowaniu ogromnych obciążeń dynamicznych (wspinaczka, gra w siatkówkę).

**Ochrona antykorozyjna:**

Warstwa 1: Cynkowanie ogniowe (metoda zanurzeniowa) wg normy PN-EN ISO 1461.

Warstwa 2: Powłoka epoksydowa o wysokiej zawartości cynku.

Warstwa 3: Polimerowa powłoka proszkowa w technologii C5-M (ekstremalna odporność na wilgoć rzeczną i zmienne pH wody). Zastosowano kolor - RAL 4010.

Proponowana strategia kolorystyczna została zaprojektowana z myślą o maksymalizacji potencjału wizualnego w przestrzeni cyfrowej. Świadomy dobór barw ma na celu generowanie wysokich zasięgów w mediach społecznościowych, co bezpośrednio przełoży się na budowanie nowoczesnego wizerunku Częstochowy oraz skuteczną promocję projektu jako nowej, 'instagramowej' ikony miasta."

**Węzły:** Połączenia rur realizowane są za pomocą łączników odlewanych ze staliwa, a następnie obrabianych metodą CNC 5-osowego frezowania. Każdy węzeł posiada wewnętrzne gniazdo na uszczelkę elastomerową EPDM, która tłumi drgania przenoszone przez liny napinające, zapobiegając zmęczeniu materiału w punktach styku. W przypadku braku możliwości wykonania, dopuszcza się możliwość zastosowania innego typu łączenia, który nie będzie odbiegać od idei wyglądu projektu.

**Integracja Technologiczna:** Wewnątrz profilu rur o średnicy  $\varnothing$  114,3 mm (główne pylony) poprowadzono kanały dla opcjonalnego montażu zintegrowanego oświetlenia światłowodowego w przyszłości, jak również kamer miejskiego monitoringu.

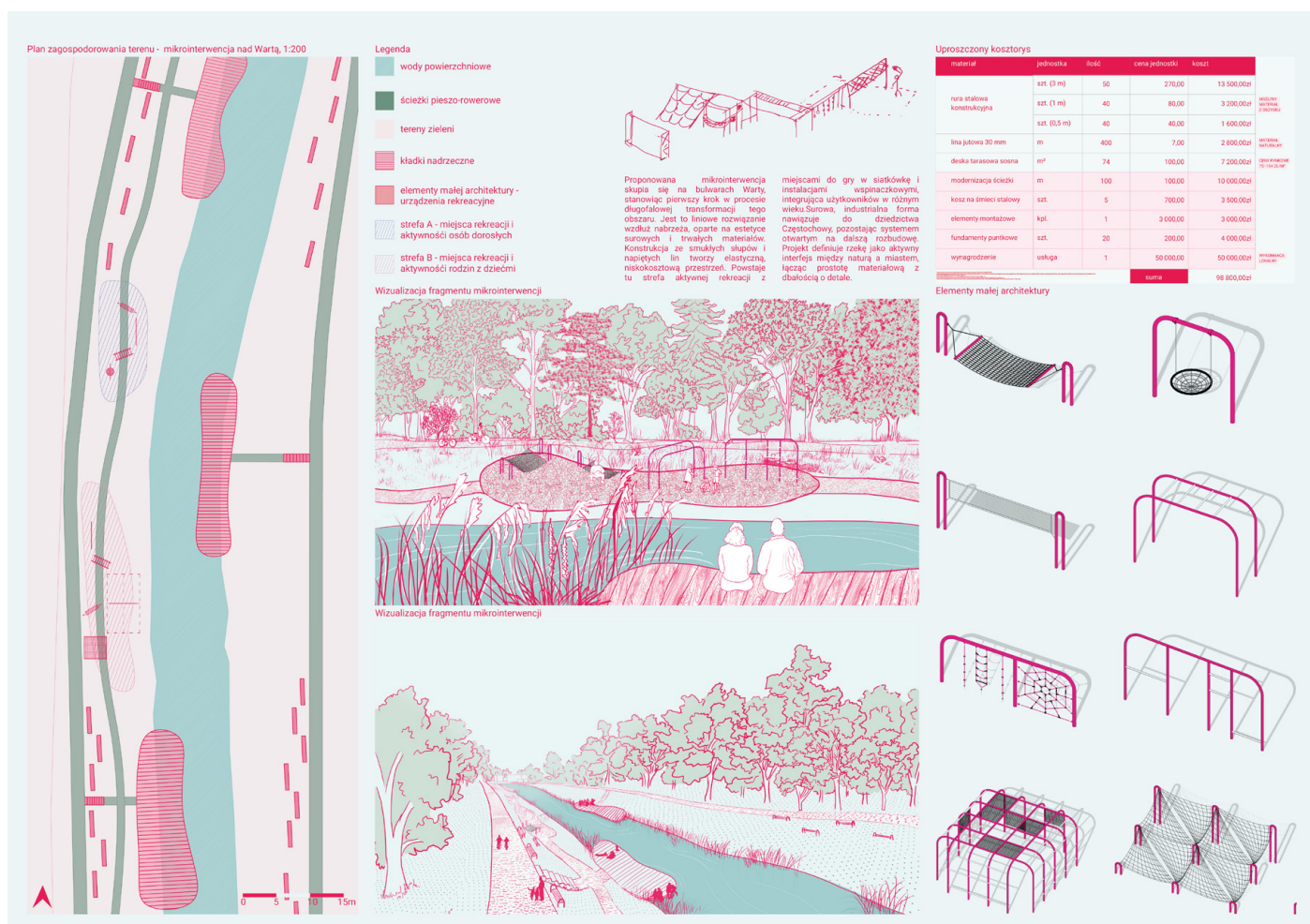
**Autorska wizja wykorzystania projektu**

**System Naciągów i Płaszczyzn Funkcjonalnych**

Zastosowano system napiętych lin kompozytowych, które tworzą elastyczną integralną część modułów funkcjonalnych.

**Liny Strukturalne:** Wykonane z włókien Dyneema SK78 w oplocie poliestrowym. Posiadają one wytrzymałość stali przy ośmiokrotnie mniejszej wadze, co pozwala na rozpiętość pól do gry w siatkówkę bez ciężkich podpór środkowych.

**Liny Dotykowe:** W strefach kontaktu bezpośredniego zastosowano liny o średnicy 30 mm z naturalnej juty z rdzeniem stalowym, co łączy ekologiczną estetykę z wymogami bezpieczeństwa dla instalacji wspinaczkowych w miejscach publicznych.



## ZAGOSPODAROWANIE TERENU I INFRASTRUKTURA BŁĘKITNO-ZIELONA

### Inżynieria Retencyjna

Kluczowym elementem technicznym jest retencja wdzierająca się w strukturę miasta poprzez systemy błękitno-zielonej infrastruktury, które świadomie infiltrują betonowe place i ulice.

Pod projektowanymi modułami i w najbliższym otoczeniu zaleca się wykonanie drenażu oraz muld chłonnych obsadzonych roślinnością hydrofitową (m.in. Iris pseudacorus, Carex elata).

System drenażu podziemnego: Wykorzystuje grawitacyjne nachylenie działki 6/1 w stronę koryta rzeki, filtrując wody opadowe z pobliskich ulic przed ich zrzutem do Warty.

### Strefowanie Funkcjonalne

Strefa Aktywnej Rekreacji: Boisko do siatkówki o zmiennej geometrii (system regulowanych lin napinanych na pylonach rurowych).

Moduły Wspinaczkowe: Autorska instalacja o skomplikowanej geometrii, oferująca drogi wspinaczkowe o różnym stopniu trudności, integrująca dzieci i dorosłych w ramach jednej płaszczyzny aktywności.

Bulwary Liniowe: Rozwiązanie o charakterze liniowym rozciągające się wzdłuż nabrzeża, wykorzystujące minimalistyczną estetykę surowych materiałów.

## Autorski przykład modułu aktywności

Proponowane typy modułów wraz z propozycjami - (koncepcja ma charakter ideowo rozwojowy):

- Moduł z hamakami siatkowymi rozpiętymi na stalowych pylonach rurowych.
- Moduł wspinaczkowy wykorzystujący rury konstrukcyjne i naprężone liny jutowe.
- Boisko do siatkówki z systemem naciągowym ukrytym wewnątrz stalowych profili.
- Huśtawka typu „bocianie gniazdo” (koło) na wzmocnionej ramie z rur grubościennych.
- Klasyczna huśtawka jednoosobowa podwieszona na łożyskowanych zawieszach stalowych.
- System poziomych i ukośnych rurek do przechodzenia, balansowania i ćwiczeń siłowych.
- Konstrukcja wsporcza pod żagiel słoneczny z membraną odprowadzającą wodę opadową.
- Moduł z lustrami ze stali polerowanej tworzący iluzje optyczne i multiplikujący widok rzeki.
- Labirynt przestrzenny z paneli stalowych i ażurowych siatek rozpiętych na systemie rurowym.
- Moduł kinetyczny z elementami obracanymi przez podmuchy wiatru nad korytem rzeki.
- Moduł edukacyjny z grawerowanymi tablicami o retencji wody i ekosystemie Warty.
- Moduł z grammi planszowymi i szachownicami zintegrowany z blatem konstrukcyjnym.
- Moduł odpoczynkowy z ergonomicznymi siedziskami.
- Zadaszone schronienie przed deszczem z dachem z poliwęglanu i systemem zbierania deszczówki.
- Moduł nocny z oświetleniem LED i czujnikami ruchu zintegrowany z perforacją rur.
- Moduł sensoryczny z rurami akustycznymi (telefony miejskie) do przesyłania dźwięku.
- Punkt zamgławiania (kurtyna wodna) chłodzący okolice w upalne dni.
- Stacja ładowania urządzeń mobilnych zintegrowana z mikro-panelami fotowoltaicznymi.
- Ramka ekspozycyjna na zdjęcia historyczne i prace lokalnych artystów.
- Stacja serwisowa dla rowerzystów z narzędziami na linkach stalowych.
- Poidelko miejskie podłączone do instalacji wodnej ukrytej w pylonie konstrukcyjnym.
- Słupki do montażu slackline (taśm do chodzenia) o podwyższonej sztywności materiałowej.
- Kosz na odpady z systemem segregacji wkomponowany w cylindryczną formę stalową.
- Moduł z pionowym ogrodem (hydroponika) nawadnianym wodą z rzeki.
- Trampolina ziemna zintegrowana z bezpiecznym kołnierzem konstrukcyjnym.
- Moduł informacyjny z mapą topograficzną i opisem Master Planu rewitalizacji.
- Podest lewitujący nad ziemią dedykowany do jogi i gimnastyki porannej.
- Moduł z barometrem i stacją pogodową.
- System ruchomych żaluzji stalowych pozwalający na regulację nasłonecznienia i prywatności.
- Stanowisko do mocowania kajaków i sprzętu wodnego przy nabrzeżu.
- Moduł z obrotowymi panelami informacyjnymi w formie quizów edukacyjnych.
- System zraszaczy ogrodowych dbających o roślinność hydrofitową pod konstrukcją.
- Moduł z drążkami o zmiennej wysokości do treningu street workout.
- Przestrzeń wystawiennicza dla rzeźb zewnętrznych mocowanych bezpośrednio do rur.
- Moduł z inteligentnym licznikiem osób monitorującym natężenie ruchu na bulwarach.

Powyższy system może być stosowany na terenach przemysłowych jako parki industrialne, na betonowych placach śródmiejskich jako mobilne strefy cienia (żagle), na osiedlach jako nowoczesne place zabaw o wysokiej trwałości, a także wzdłuż tras rowerowych jako multifunkcyjne punkty odpoczynku zintegrowane z drenażem i retencją miejską. Wszystkie moduły są skalowalne i mogą być dopasowane do każdej działki miejskiej wymagającej mikrointerwencji.

## PODSUMOWANIE I KONKLUZJE

Podsumowując, projekt mikrointerwencji nie jest jedynie doraźnym uzupełnieniem infrastruktury rekreacyjnej. To manifest nowego myślenia o Starym Mieście jako dzielnicy, która po dekadach degradacji odwraca się z powrotem ku wodzie.

## Skalowalność i Modelowość Rozwiązania

Zaproponowany system rurowo-linowy został zaprojektowany jako „otwarty kod” urbanistyki. Dzięki

modułowości i wykorzystaniu prostych elementów konstrukcyjnych, projekt ten może być powielany wzdłuż całego biegu Warty. Tworzy to szansę na wykreowanie spójnego estetycznie systemu „przystanków aktywności”, które krok po kroku zrewitalizują cały korytarz rzeki, łącząc wyspy funkcji i inne dzielnice Częstochowy w jeden spójny organizm.

### **Rewitalizacja Społeczna i Międzypokoleniowa**

Kluczowym sukcesem mikrointerwencji jest jej demokratyczny charakter. Dzięki połączeniu strefy wypoczynku, sportu wyczynowego oraz strefy wyzwań dla najmłodszych), projekt znosi bariery wiekowe. Z wielu elementów systemu mogą bez obaw korzystać osoby z niepełnosprawnościami. Nabrzeże staje się bezpiecznym i atrakcyjnym „salonem miejskim”, oferującym kontakt z naturą bez konieczności opuszczania miasta.

### **Odpowiedź na Wyzwania Klimatyczne i Ekologiczne**

W dobie postępujących zmian klimatycznych, nasza mikrointerwencja pełni funkcję aktywnego filtra. Projekt wykazuje niski ślad węglowy dzięki zastosowaniu materiałów o wysokim wskaźniku LCA. Systemy infiltracyjne to kluczowe ogniwa w budowaniu odporności Częstochowy na zjawiska pogodowe oraz zmiany glebowo-gruntowe wynikające z degradacji gleb i cieków wodnych w Dzielnicy Stare Miasto i całej Częstochowie przez ostatnie 200 lat.

### **Trwałość i Utrzymanie**

Konstrukcja charakteryzuje się minimalnymi kosztami eksploatacji. System pozwala na wymianę poszczególnych elementów linowych lub rurowych bez konieczności demontażu całego obiektu, co zapewnia trwałość inwestycji na dekady.

### **Dziedzictwo Przemysłowe w Nowym Wydaniu**

Wykorzystanie stali to świadomy hołd dla industrialnej historii Częstochowy. Nie kopiujemy przeszłości, lecz ją reinterpreterujemy. Projekt udowadnia, że przemysłowa tożsamość miasta może być lekka, nowoczesna i ekologiczna oraz stanowić swoistą reklamę miasta ze względu na być może kontrowersyjną kolorystykę.

## **MYŚL PRZEWODNIA PROJEKTU**

Rzeka nie jest barierą dla miasta, jest jego odbiciem i centrum ludzkiego połączenia. Moduły mikrointerwencji sygnalizują, iż stalowa precyzja spotyka się z nurtem natury, by przywrócić Częstochowie jej wodną duszę. Nie budujemy tylko konstrukcji; budujemy relację między mieszkańcem a rzeką, która na nowo staje się kręgosłupem naszej wspólnej tożsamości.

## **6.7.3. Projekt końcowy 3 - WARCI**

### **Opis projektu**

Stare Miasto w Częstochowie to miejsce z ogromną historią, lecz obecnie zapomniane i zaniedbane. Rzeka stanowi rdzeń miasta, a tym bardziej tej dzielnicy, dlatego duży nacisk położono na odnowienie jej roli przyrodniczej oraz przekształcenie w główne miejsce rekreacji i spotkań. Aby ożywić tę opuszczoną część miasta, zaproponowano wizję dzielnicy odpornej na kryzysy społeczne i przyrodnicze poprzez utworzenie sieci powiązanych ze sobą miejsc dostępnych i pełnych zieleni, sprzyjających kontaktom sąsiedzkim oraz wypoczynkowi. Kluczowe jest zachowanie charakteru miejsca, dlatego wprowadzenie zieleni ma wspierać jego odnowę bez radykalnych przekształceń. Nie planuje się dużych inwestycji, a jedynie naprawę istniejących budynków i przestrzeni pomiędzy nimi. Głównym celem jest stworzenie sieci korytarzy zieleni łączących się z Wartą, które pozwolą na ochłodzenie klimatu, przeciwdziałanie podtopieniom oraz zwiększenie bioróżnorodności. Ma to ograniczyć efekt miejskiej wyspy ciepła i poprawić komfort przebywania w dzielnicy. Realizacja

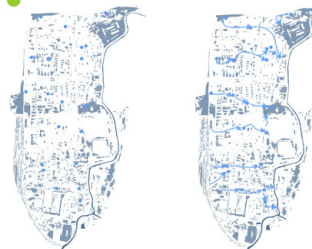
# STARE MIASTO: SILNE WARTĄ

czyli jak: płynąć z nurtem przyrody i pielęgnować lokalne wartości przestrzeni

## Problemy Starego Miasta to:

1. Brak relacji dzielnicy z rzeką Wartą i brak zielonej infrastruktury.
2. Zanik aktywności w przestrzeniach publicznych.
3. Zła kondycja społeczna i gospodarcza.

stan obecny



**Analiza przebiegu gromadzenia się wód opadowych** pozwoliła na wyznaczenie punktów zlewni, które kumulując w sobie wodę, zapobiegają miejscowym podtopieniom.



**Synteza relacji między przestrzeniami publicznymi, a istniejącymi terenami zielonymi** pozwoliła na stworzenie korytarzy ekologicznych, łączących ścieżki zwierząt i ludzi



Stworzenie **stref uspokojenia ruchu**, które:  
- ograniczają prędkość samochodów

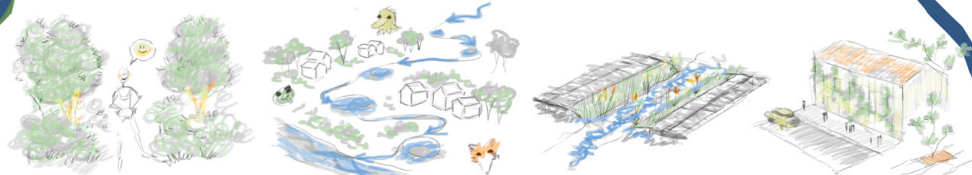
przez co pozwalają na zmianę hierarchii na rzecz:

- ruchu pieszego,
- rowerowego
- komunikacji publicznej

## Legenda:

- istniejąca zielen
- rzeka
- zlewnie
- ciągi ekologiczne
- budynki
- istotne przestrzenie publiczne
- strefa uspokojenia ruchu
- ▲ przystań kajakowa
- ▲ Podwórkó Katedralne

eko-korytarze to:



poprawa samopoczucia

system przyrodniczy

rowy retencyjne

zielone ściany, ulice lub też podwórka

skala 1:2000

**Masterplan**



GRUPA WARCZY: WERONIKA BARTOZEK | ERGA DĄBRÓWSKA | TOMEK NAJŚKA | MARTYNA SOJKA | MAJA ZYGIEL | STANISŁAW OD NOWA | PLANUSA SA KATEDRALNA 2050 | MARZEC 2024

zakłada wprowadzenie zieleni od strony rzeki w głąb dzielnicy poprzez system ogrodów deszczowych, zbiorników retencyjnych, rowów infiltracyjnych opartych na roślinności, parków kieszonkowych na terenach niezabudowanych oraz przekształcenie terenów nadrzecznych w bulwary. Zielone przestrzenie nad rzeką mają sprzyjać spacerom oraz aktywnościom takim jak spływy kajakowe. Wyznaczono miejsca pod niecki retencyjne gromadzące wody opadowe, bazując na obszarach narażonych na podtopienia podczas intensywnych opadów. System tych rozwiązań jest powiązany i zaprojektowany tak, aby maksymalnie zatrzymywać wodę w miejscu jej opadu, ograniczając jej odpływ do innych części miasta.

Zidentyfikowano także kluczowe przestrzenie publiczne wokół ważnych punktów Starego Miasta, takich jak Stary Rynek, Bazylika Archikatedralna Świętej Rodziny, Galeria Jurajska, Filharmonia Częstochowska czy tereny przemysłowe ELANEX. Stanowią one istotny potencjał rozwojowy. W ich otoczeniu planuje się tworzenie centrów aktywności lokalnej wspierających rozwój przedsiębiorczości oraz organizację wydarzeń, takich jak jarmarki czy spotkania sąsiedzkie. Dodatkowo wzdłuż ulic i na podwórkach mogą powstawać ogrody społeczne, współpracujące z lokalami gastronomicznymi, co ma pobudzać życie społeczne i ekonomiczne dzielnicy.

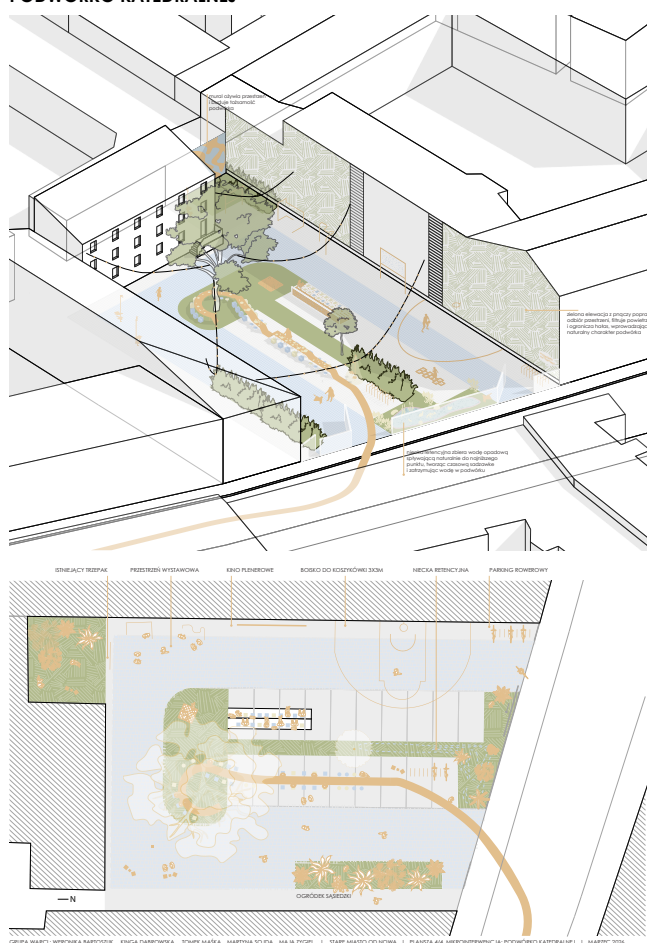
Jednym z założeń jest zwiększenie atrakcyjności dzielnicy jako miejsca do życia poprzez wprowadzenie stref uspokojonego ruchu w formie stref zamieszkania. Rozwiązanie to ma zapewnić ciszę i bezpieczeństwo oraz priorytet dla ruchu pieszego, jednocześnie ograniczając korzystanie z samochodów. Planowana jest także sieć nowych ścieżek rowerowych oraz – w miarę potrzeb – stacje roweru miejskiego przy kluczowych punktach usługowych. Istotne jest również wzmocnienie komunikacji publicznej poprzez zwiększenie liczby przystanków i uruchomienie nowych tras autobusowych, szczególnie w południowo-zachodniej części dzielnicy, co poprawi dostępność m.in. do Muzeum Produkcji Zapatek.

Projekt mikrointerwencji na placu po kamienicy przy ul. Katedralnej zakłada stworzenie wielofunkcyjnej,

zielonej przestrzeni sprzyjającej integracji mieszkańców oraz poprawie mikroklimatu. Centralnym elementem jest charakterystyczny, pofalowany stół o zróżnicowanych wysokościach, dostosowany do użytkowników w różnym wieku. Jego forma otacza pień istniejącej lipy, podkreślając jej rolę jako naturalnego centrum miejsca, a następnie przechodzi w prostą linię skierowaną ku ulicy. Symboliczne przedłużenie stanowi namalowany pas prowadzący od stołu do wejścia na plac, podkreślający jego dostępność i zapraszający przechodniów.

Uzupełnieniem programu jest kino plenerowe dla około 30 osób, umożliwiające organizację wydarzeń społecznych i kulturalnych, a także boisko do koszykówki 3x3, stojaki rowerowe oraz kameralne siedziska z niewielkimi stolikami do gier. Kluczową rolę odgrywa zieleń i rozwiązania retencyjne – przewidziano nowe nasadzenia oraz przekształcenie części terenu w nieckę retencyjną gromadzącą wodę opadową i poprawiającą mikroklimat. Ze względu na niedawną modernizację nawierzchni ingerencję ograniczono do minimum, koncentrując się na obszarze stołu oraz fragmentach przy muralu, gdzie zaplanowano nasadzenia pnączy, w tym winobluszczu trójklapowego.

#### PODWÓRKO KATEDRALNEJ



- KINO PLENEROWE  
PRZESTRZEŃ WYKONCZOGADANIA
- MIEJSCA SIEDZĄCE  
MIEJSCA PRZEMIANCZAJĄCE
- MIEJSCA ROWEROWE  
NOWOCZESNA FORMA DO CZWIERZCI
- TĘŻALNIE  
ZACHOWANIE TOŻSAMOŚCI I KLIMATU PODWÓRKA
- STAJANKI ROWEROWE  
WSPARCIE MOBILNOŚCI
- STÓL  
PROSTAKA WYKONCZOGADANIA  
AKTYWIZACJA PRZESTRZENI
- LAMPY ZE STROSIEM  
WYKONCZOGADANIE PRACODŁU  
KOLEGI I KOLEŻY, SĄDZI, WARCZY
- WÓDNIKI  
INTEGRACJA I WYKONCZOGADANIE  
POPRAWA JAKOŚCI ŻYCIOWEJ



## 6.7.4. Projekt końcowy 4 - ZAPALENI

### Wprowadzenie

Częstochowa, w czasie ogólnopolskiej depopulacji i ryzyka stagnacji rozwojowej, jest miastem, które będzie musiało zmierzyć się z ogromnymi wyzwaniami społecznymi, gospodarczymi i infrastrukturalnymi. Projekt [RE]akcja jest strategią odpowiadającą współczesnym i przyszłym zmianom dotyczącym miasta, drogowskazem dla władz miejskich i mieszkańców. Autorzy, uwzględniając nieuchronność i nieodwracalność niektórych procesów, proponują rozwiązania elastyczne, dające impuls rozwojowy tam, gdzie jest on konieczny i możliwy do zrealizowania oraz minimalizację ryzyka w obszarach objętych globalnymi zagrożeniami.

# [RE]akcja

projekt odnowy  
Starego Miasta w Częstochowie



## WIZJA

Dzielnica złożona ze wspólnotowych osiedli o postindustrialnym charakterze z wysokiej jakości infrastrukturą społeczną. Dualizm (kaniki miejskie) na Starym Mieście (średniowieczna północ - porzemysłowe południe) oraz trend depopulacyjny są wyznacznikami głównej myśli urbanistycznej polegającej na uzupełnianiu zabudowy w północnej części i stopniowym jej rozrzedzeniu w kierunku południowym, kreując tym samym przestrzeń rozwoju systemu przyrodniczego. Sieć transportowa oparta na rdzeniu komunikacji zbiorowej, dostępnej z każdego punktu dzielnicy w ciągu 15-minutowego spaceru, sieci pieszo-rowerowej i uspokojonym ruchu kołowym, z parkingami na obrzeżach umożliwiających przesiadkę na inne środki transportu. Impulsem inicjującym odrodzenie dzielnicy jest wsparcie integracji mieszkańców, ich poczucia odpowiedzialności i tożsamości z miejscem.

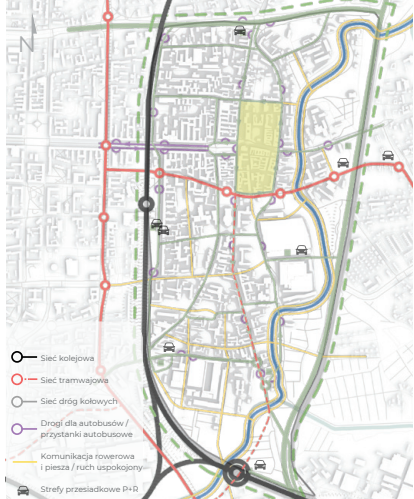
## UKŁAD FUNKCJONALNO-PRZESTRZENNY



## ZIELONA SIĘĆ MIASTA



## ROZWIĄZANIA TRANSPORTOWE



## LEGENDA:

- Tereny zieleni (obszary renaturalizacji, parki, ogrody, ogródki działkowe)
- Korytarze ekologiczne - szlaki łączenia miasta z rzeką
- Planowane węzły skupiska zieleni
- Istniejąca zabudowa
- Istniejące linie kolejowe
- Istniejąca linia tramwajowa / przystanki
- Planowana linia tramwajowa / przystanki
- Planowane drogi ruchu kołowego
- Planowane ciągi piesze / rowerowe / ruch uspokojony
- Planowane przystanki autobusowe
- Strefy przesiadkowe P-R
- Granica obszaru opracowania

## Diagnoza

Stare Miasto ma bogatą historię zapisaną w dualistycznej strukturze: północ gęsto zabudowana o korzeniach średniowiecznych oraz południe o znacznie rozrzedzonej tkance o genotypie przemysłowym, powstałe głównie w czasie rozwoju miasta w XIX wieku.

Do mocnych stron należą m.in. unikatowe relikty przemysłowe, charakterystyczne materiały budowlane, regularna siatka urbanistyczna, naturalny charakter Warty, rozwijająca się oferta kulturalna oraz inicjatywy społeczne.

Słabości to przede wszystkim niszcząca tkanka urbanistyczna, zdegradowana struktura społeczna, brak poczucia tożsamości, niska jakość przestrzeni publicznej i niedobory infrastruktury.

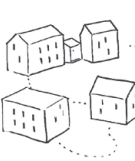
Szanse obejmują wykorzystanie istniejących szlaków transportowych, powrót mieszkańców z przedmieść oraz potencjał turystyczny.

Zagrożenia to m.in. marginalizacja dzielnicy, utrata zabytków, depopulacja i regres gospodarczy.

### STRATEGIA 2050+



#### NOWE ŻYCIE PUSTOSTANÓW



Przestrzenie zniegrodzone i pustostany jako potencjał rozwoju dzielnicy. Adaptacja do nowych funkcji zamieszkania, proces przekształcania budynków w elastyczne funkcjonalnie przestrzenie mieszkaniowe, usługowe i społeczne, odpowiadające na aktualne potrzeby mieszkańców. Dopiero pełne wykorzystanie istniejącej struktury budowlanej pozwala planować nowe inwestycje z zachowaniem balansu pomiędzy przestrzenią prywatną i publiczną. Pustostany przestają być problemem, a stają się narzędziem regeneracji, integrując istniejącą tkankę miasta i przywracając jej życie.

#### PRZESTRZENIE WSPÓLNE



Wysokiej jakości przestrzenie wspólnych jako podstawy życia społecznego. Plac, podwórze i wnętrza kwaterów stają się miejscami codziennej aktywności, integrując mieszkańców i budując lokalną tożsamość. Wielofunkcyjne przestrzenie publiczne i wspólnotowe umożliwiają organizację spotkań, wydarzeń i rekreację oraz dbałość o dobro ich charakter sprzyja spontanicznemu użytkowaniu. Dostępność tego rodzaju infrastruktury pomaga nawiązywać i utrzymywać relacje sąsiedzkie oraz wspiera kontrolę społeczną wśród mieszkańców.

#### ZIELENE KORYTARZE



Zieleń i woda stanowią integralny element struktury dzielnicy, tworząc ciągły system powiązań przyrodniczych przenikający tkankę miejską. Parki, ścieżki, podwórza i placiki łączy się w korytarze ekologiczne, wspierające retencję wody, poprawiające mikroklimat oraz utrzymujące bioróżnorodność. Zieleń nie jest dodatkowym, lecz integralnym elementem infrastruktury – organizuje przestrzeń, poprawia komfort życia. Część terenów, szczególnie w podziemnej części dzielnicy posiadanie nieurządzenia, umożliwiające powstanie obszarów w pełni naturalnych z różnymi gatunkami, nie generujących kosztów utrzymania.



ul. Opatowska | park apatowski i renowacja podziemia w Opatowicach



ul. Katedralna | park apatowski i renowacja podziemia w Opatowicach



ul. Opatowska | Muzeum Produkcji Zapasów + wódnierz z zewnętrznej przestrzenią ekspozycyjną

## Wnioski

Rozwój komunikacji zbiorowej, wspieranej systemem parkingów „park and ride” oraz siecią przystanków dostępnych w promieniu 15 minut pieszo, może znacząco poprawić jakość życia i dostępność dzielnicy.

W obliczu trendów demograficznych konieczne jest myślenie o „kurczącym się mieście” w sposób kontrolowany i inteligentny. Polityka mieszkaniowa powinna wspierać osoby wykluczone oraz

umożliwiać oddolne inicjatywy, takie jak remonty pustostanów w modelu współdzielenia lub cohousingu.

Część terenów zdegradowanych może zostać czasowo pozostawiona naturze, co pozwoli ograniczyć koszty i skierować środki na najpilniejsze inwestycje infrastrukturalne.

## Wizja

Dzielnica ma funkcjonować jako zespół wspólnotowych osiedli o postindustrialnym charakterze, z wysokiej jakości infrastrukturą społeczną. Dualizm struktury (średniowieczna północ i przemysłowe południe) staje się podstawą strategii: zagęszczanie zabudowy na północy i stopniowe jej rozrzedzanie na południu, co umożliwi rozwój systemu przyrodniczego.

Transport opiera się na komunikacji zbiorowej, uzupełnionej siecią pieszo-rowerową i uspokojonym ruchem samochodowym. Kluczowe jest budowanie więzi społecznych i poczucia odpowiedzialności za przestrzeń.

## Strategia 2050+

Miasto traktowane jest jako system działający w cyklach rozwoju i regresu. Strategia zakłada równowagę między tkanką urbanistyczną a przyrodniczą, z możliwością przesunięć w zależności od fazy rozwoju.

Pustostany i tereny zdegradowane traktowane są jako zasób – adaptowane do nowych funkcji zamiast wyburzane. Przestrzenie wspólne, takie jak place i podwórza, pełnią kluczową rolę społeczną, integrując mieszkańców i wspierając lokalną tożsamość.

### INTERWENCJA 2027

#### LEGENDA:

##### ELEMENTY PLACU ZABAW

— Zjeżdżalnia wbudowana w skarpę

— Paliśka i skłaki do wspierania

##### ELEMENTY DO SIADZENIA I ODPOCZYNYKU

— Ławka z belki rozbiórkowej

— Stół

##### ELEMENTY DODATKOWE

— Koc na śmieci

— Stołek na rowery

— Drewniany panel informacyjny

##### OSWIETLENIE I MONITORING

— Latarnie parkowe

— Słupki LED niskie

— Kamera monitoringu obrotowa

##### NAWIERZCHNIE

— Trawa

— Ścieżka sensoryczna (kamień, żwir, kora, drewno, pręta drzewa)

— Płasek

##### NASADZENIA PROJEKTOWANE

— Drzewa, krzewy, zieleń podstojna

#### ZAGOSPODAROWANIE TERENU | SKALA 1:500



#### ETAPOWANIE PRAC

##### 1 PRZYGOTOWANIE TERENU

— Oczyszczenie terenu z odpadów i śmieci, usunięcie krzewów chwastów, wyfotowanie terenu, przygotowanie osłonek pod dalsze prace.

##### 2 MODELOWANIE GÓRKI

— Uformowanie góry ziemnej (ok. 25-30 cm) wraz z dowozem i zagospodarowaniem terenu oraz obsianiem traw.

##### 3 ZIELEN

— Nasadzenie traw ozdobnych i trawozłaz, wraz z przygotowaniem podłoża, sadzeniem roślin, oraz sadzeniem i uprawianiem sennej rośliny zielnej.

##### 4 MAŁA ARCHITEKTURA OSWIETLENIE I MONITORING

— Montaż pni do balansowania, montaż doświetlenia oraz prostych pagórków, przygotowanie elementów i zapewnienie bezpieczeństwa użytkownika.

##### 5 ŚCIEŻKA SENSORYCZNA

— Wytyczenie przebiegu ścieżki oraz podział na różnego rodzaju faktury, przygotowanie elementów i zapewnienie bezpieczeństwa użytkownika.

##### 6 ZJEZDŻALNIA NA GÓRCIE

— Uformowanie wejścia na górę oraz podział na różnego rodzaju faktury, przygotowanie elementów i zapewnienie bezpieczeństwa użytkownika.

#### MAŁA ARCHITEKTURA

##### OSWIETLENIE

— Zastosowano oświetlenie PATHWAY LED PRO 3000K, służące doświetlaniu ciągów komunikacyjnych oraz osłonek NIKON (Nonoskoroski Lighting) akcentujące strefy rekreacyjne. Rozważano to z perspektywy bezpieczeństwa, czytelności przestrzeni i komfortu użytkownika.

##### ŁAWKA ZE STAREJ BELKI ROZBIÓRKOWEJ

— Ławka wykonana z belki rozbiórkowej stanowi trwały i estetyczny element przestrzeni. Wykorzystanie materiałów z recyklingu wpisuje się w założenia zrównowagowanego projektowania. Drewniane siedzisko oraz stalowa konstrukcja zapewniają trwałość, stabilność i komfort użytkownika.

##### STAŁOWA ZJEZDŻALNIA

— Stałowa zjeżdżalnia wkomponowana w naturalny pagórek stanowi bezpieczny i atrakcyjny element przestrzeni. Wpisane w teren ogranicza wysokość konstrukcji i zwiększa bezpieczeństwo użytkownika. Trwałe materiały zapewniają odporność na warunki atmosferyczne.

##### POWIERZCHNIA TERENU

— Zastosowano nawierzchnie o zróżnicowanej strukturze, wspierające rozwój sensoryczny i aktywność dzieci. Ścieżki z kamienia i żwiru stymulują zmysły i koordynację ruchową, a elementy z pni drzew zapewniają bezpieczne, naturalne i angażujące użytkownika przestrzeni.

#### WIDOKI



Zieleń i woda tworzą spójny system infrastruktury ekologicznej, poprawiający mikroklimat i retencję. Część terenów pozostaje celowo nieurzędzona, umożliwiając rozwój naturalnych ekosystemów.

Istotne jest także stworzenie spójnego systemu wizualnego opartego na lokalnych materiałach, wzmacniającego tożsamość miejsca.

### Interwencja 2027

Projekt pilotażowy dotyczy terenu między ul. Ogrodową i Przechodnią. Zakłada stworzenie ogólnodostępnego placu zabaw o charakterze naturalnym, wykorzystującego istniejącą zieleni oraz materiały takie jak drewno, kamień i żwir.

W przestrzeni przewidziano m.in. pagórek z funkcją widokową, elementy wspinaczkowe, piaskownicę, ścieżkę sensoryczną oraz niewielki amfiteatr. Realizacja ma charakter etapowy i opiera się na wykorzystaniu materiałów lokalnych i z odzysku oraz zaangażowaniu społeczności.

Projekt ma niski koszt utrzymania i może stanowić model dla podobnych interwencji.

### Wizualizacje

Przedstawione przykłady pokazują możliwe kierunki zmian: adaptacje budynków na funkcje mieszkalne i usługowe, przekształcenia ulic w woonerfy, rozwój zieleni oraz integrację funkcji kulturalnych i społecznych.

## 6.7.5. Projekt końcowy 5 - RestART

### Opis projektu

Częstochowa współcześnie zmagają się z wieloma problemami typowymi dla polskich miast postindustrialnych, takimi jak wyludnienie, przestarzała infrastruktura oraz porzucone tereny mieszkaniowe i fabryczne. Dzielnica Stare Miasto stanowi epicentrum tych zjawisk. Pomimo centralnej lokalizacji, łączącej ją ze stacją PKP, Jasną Górą, Aleją NMP i Galerią Jurajską, obszar ten sprawia wrażenie opustoszałego, zdominowanego przez samochody i parkingi. Historyczna zabudowa jest w złym stanie technicznym, wiele budynków pozostaje pustych lub zrujnowanych. Główne ciągi komunikacyjne nie sprzyjają ruchowi pieszemu ani rowerowemu, a rozległe parkingi dodatkowo wzmacniają dominację transportu samochodowego. Duży stopień uszczelnienia powierzchni przyczynia się do efektu miejskiej wyspy ciepła oraz ogranicza rozwój zieleni. W rezultacie dzielnica nie jest atrakcyjna ani dla mieszkańców, ani dla turystów, co hamuje rozwój lokalnej gospodarki. Wymaga pilnej rewitalizacji, uwzględniającej komfort życia, zazielenienie, poprawę mobilności oraz skalę ludzką przestrzeni.

Projekt stanowi próbę przywrócenia Staremu Miastu roli pełnoprawnej, atrakcyjnej i intensywnie użytkowanej części miasta. Punktem wyjścia była diagnoza obszaru o wysokiej wartości historycznej i kulturowej, ale jednocześnie dotkniętego problemami funkcjonalno-przestrzennymi, takimi jak słabe powiązania wewnętrzne, niedobór zieleni i terenów rekreacyjnych, obecność pustostanów oraz niewykorzystany potencjał gospodarczy i turystyczny. Dokumenty planistyczne wskazują również na potrzebę poprawy dostępności pieszej, uporządkowania przestrzeni publicznych oraz lepszego wykorzystania doliny Warty jako korytarza ekologicznego i rekreacyjnego.

Celem koncepcji jest stworzenie wizji rozwoju dzielnicy do 2050 roku, opartej na sieci wzajemnie wzmacniających się interwencji. Główną ideą jest odbudowa spójności przestrzennej poprzez poprawę powiązań pieszych, rowerowych, krajobrazowych i funkcjonalnych. Istotnym założeniem jest również wytworzenie ciągłości zieleni prowadzonej przez ulice i kwartały zabudowy, łączącej różne poziomy

# KIERUNEK: STARE MIASTO RESTART

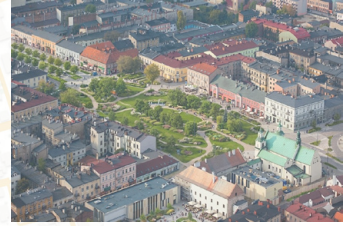
## Potencjalne obszary rozwoju



Bulwary nad Wartą



Stary Rynek



Plac Daszyńskiego



ul. Ogrodowa



Stary Browar



Muzeum Produkcji Zapalek



Park dla południowego Starego Miasta



Przędzalnia Przyszłości



Grupa RestART - Kornelia Galanty, Sofia Yaremkiv, Igor Lasak, Jakub Adamik, Jakub Kaczorowski

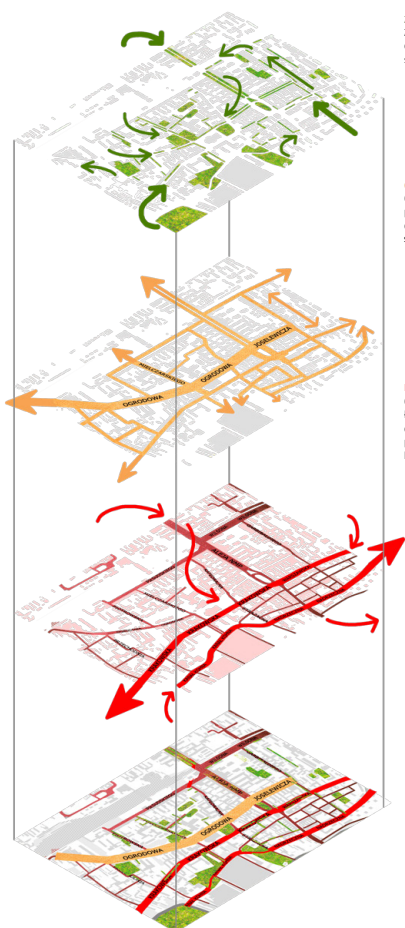
Grupa RestART - Kornelia Galanty, Sofia Yaremkiv, Igor Lasak, Jakub Adamik, Jakub Kaczorowski

- Projekt**
- Potencjalne obszary rozwoju
  - Projektowana zabudowa
  - Projektowany parking kondygnacyjny
  - Projektowane tereny zieleni
  - Projektowana siećkana czasoprzestrzenna
  - Projektowane połączenia trasek i czwartej przynody
- Stan istniejący**
- Drzewa
  - Zabudowa
  - Tereny zieleni
  - Wody powierzchniowe
- Projektowany układ komunikacyjny**
- Drogi z ruchem autobusów
  - Ciąg pieszo-rowerowy północ-południe
  - Drogi tranzytowe
  - Drogi zbiorcze
  - Drogi lokalne
  - Wonerfy reprezentacyjne
  - Wonerfy
  - Drogi piesze

przyrody i poprawiającej mikroklimat, retencję oraz jakość codziennego korzystania z przestrzeni. W skali makro projekt porządkuje układ komunikacyjny i hierarchię ulic, nadając priorytet ruchowi pieszemu, rowerowemu i transportowi zbiorowemu. Kluczowym elementem jest przekształcenie ciągu Joselewicza–Ogrodowa–Stawowa w bezpieczną i atrakcyjną oś pieszo-rowerową lub woonerf, łączącą Aleję NMP z dawnym browarem Kmicic, Muzeum Produkcji Zapalek i terenami Elanexu. Uzupełnieniem tego założenia jest ograniczenie ruchu samochodowego, z wyjątkiem autobusów, na placu Daszyńskiego oraz na odcinku ul. Mirowskiej, co pozwala stworzyć silny ciąg pieszy w relacji Aleja NMP – plac Daszyńskiego – Mirowska. Dodatkowo zmiana organizacji ruchu na ul. Krakowskiej umożliwia lepsze skanalizowanie ruchu samochodowego i odciążenie wnętrza dzielnicy. Takie rozwiązania odpowiadają na konflikt między historycznym układem ulic a współczesnym ruchem tranzytowym i parkowaniem.

Istotnym elementem projektu jest również stworzenie reprezentacyjnej przestrzeni typu woonerf w osi dworzec kolejowy – ul. Ogrodowa – Galeria Jurajska, prowadzonej przez ul. Mielczarskiego. Zakłada się także utworzenie nowego parku w południowej części dzielnicy oraz aktywizację kluczowych przestrzeni publicznych i obiektów o znaczeniu symbolicznym. Obejmuje to m.in. przywrócenie funkcji placu Jana Pawła II przy katedrze, rewitalizację placu przy Domu Wodociągów wraz z odtworzeniem fontanny oraz adaptację dawnego browaru na funkcje biurowo-hotelowe. Uzupełnieniem są drobne interwencje, takie jak punktowe rozszczelnianie nawierzchni i wprowadzenie pnączy poprawiających estetykę zdegradowanych elewacji.

Mikrointerwencja koncentruje się na rewitalizacji skweru na skrzyżowaniu ul. Ogrodowej i Katedralnej, traktowanego jako początek przyszłego woonerfu i ciągu pieszo-rowerowego. Projekt obejmuje uporządkowanie nawierzchni, wprowadzenie ogrodu deszczowego i pasów roślinnych, budowę fontanny posadzkowej pełniącej również funkcję retencyjną oraz dodanie elementów małej architektury, stojaków rowerowych i nowych nasadzeń. Interwencja została zaplanowana etapowo, tak aby przy stosunkowo niewielkich nakładach szybko poprawić jakość przestrzeni i zainicjować dalsze zmiany.



**ZIELONA I BIEŻĄCA INFRASTRUKTURA**  
Zieleń wprowadzana sukcesywnie wzdłuż dróg (również tych o ograniczonej szerokości) przynosi liczne korzyści środowiskowe i społeczne:

- o ogranicza efekt tzw. „betonowy”, czyli nadmierne nagrzewanie się otoczenia wynikającego z akumulacji ciepła przez nawierzchnie utwardzone;
- o podnosi walory estetyczne przestrzeni publicznej;
- o zwiększa potencjał retencji wody – zarówno w gruncie, jak i w tkankach roślinnych.

**CIĄGI PIESZO-ROWEROWE**

Ograniczenie przepływu kołowego w obrębie dzielnicy stwarza przestrzeń dla intensyfikacji ruchu pieszo- i rowerowego. Kluczowe osie komunikacyjne powinny w pełni zapewniać swobodę poruszania się pieszo. Zakres proponowanych zmian obejmuje:

- o zmianę charakteru ulic Joselewicza i Ogrodowej na przyjazne ciągi pieszo-rowerowe lub woonerfy;
- o podkreślenie roli mniejszych uliczek w kształtowaniu unikalnego charakteru dzielnicy;
- o zapewnienie sprawnego połączenia z każdym punktem dzielnicy bez konieczności korzystania z samochodu.

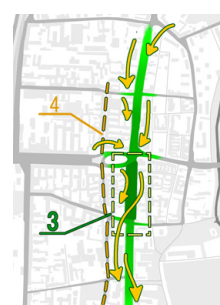
**KOMUNIKACJA KOLEJOWA**

Obecny nielub komunikacyjny jest szczególnie widoczny na trasie łączącej ulicę Warszawską z Galerią Jurajską. Korekta kierunku ruchu na odcinku ulicy Krakowskiej (pomiędzy placem Daszyńskiego a Katedrą) pozwoli na uporządkowanie przepływu aut. Rezultatem tego zabiegu będzie:

- o przekierowanie głównego ruchu samochodowego na wschodnią stronę dzielnicy;
- o ograniczenie liczby aut na pozostałych drogach, a tym samym redukcja hałasu;
- o otwarcie dzielnicy na bezpieczny ruch pieszy i rowerowy.



1 – Plac Daszyńskiego – brak możliwości gęstości w kierunku ulicy Krakowskiej  
2 – Skrzyżowanie przy ulicy katedralnej – miejsce skupienia wielu wązów komunikacyjnych



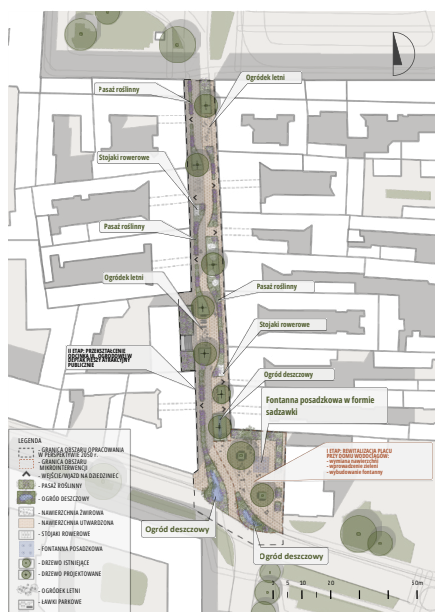
3 – Ulica Krakowska – zmiana kierunku ruchu w stronę południową, uporządkowanie przepływu samochodowego i eliminacja drogi objazdowej  
4 – Objazdowa oś komunikacyjna – możliwość lokalizacji ciągu pieszo-rowerowego oraz zmniejszenie ruchu samochodowego



**ZINTEGROWANY UKŁAD FUNKCJONALNY**

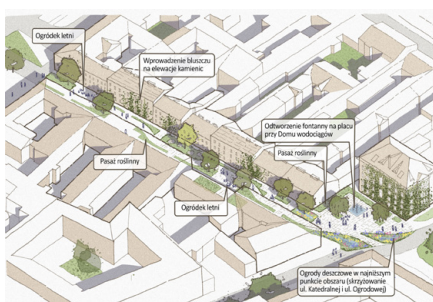
Sumą powyższych działań jest układ komunikacyjny wyraźnie podkreślający wagę czynnika ludzkiego w przestrzeni starówki, przy jednoczesnym zachowaniu sprawnej komunikacji kolejowej. Dopelnieniem zmian jest zieleń przenikająca tkankę miejską i integrująca infrastrukturę z systemem przyrodniczym. Redukcja wysp ciepła, retencja wód opadowych oraz poprawa jakości przestrzeni publicznej naturalnie współgrają z ideą miasta przyjaznego mieszkańcom.

Proponowana koncepcja traktuje Stare Miasto jako dzielnicę wymagającą nie tylko odnowy, lecz przede wszystkim ponownego włączenia w codzienne życie miasta. Łączy ona ochronę i wykorzystanie dziedzictwa historycznego z poprawą mobilności, jakości przestrzeni publicznych, dostępności zieleni oraz relacji z Wartą. W efekcie powstaje wizja dzielnicy bardziej spójnej, zielonej, bezpiecznej i atrakcyjnej jako miejsce do życia, pracy, odwiedzania i dalszego inwestowania.



Rewitalizacja skweru na skrzyżowaniu ul. Ogrodowej i Katedralnej

## MIKROINTERWENCJA



Lp.	Opis	Ilość	Jm.	Cena jedn.	Wartość
1	Rehabilitacja i udogodnienia	1	lot	10 000 zł	10 000 zł
2	Podpora i naprawy nawierzchni	300	m <sup>2</sup>	50 zł	15 000 zł
3	Nowa nawierzchnia utwardzona	500	m <sup>2</sup>	200 zł	100 000 zł
4	Nawierzchnia z zielenią	35	m <sup>2</sup>	70 zł	2 450 zł
5	Przebieg szlaku, kładki, tryfony	100	m	200 zł	20 000 zł
6	Ogród deszczowy	1	lot	100 000 zł	100 000 zł
7	Kawalki parkowe	6	szt.	3 500 zł	21 000 zł
8	Stojaki rowerowe U-kształtne	3	szt.	1 500 zł	4 500 zł
9	Strawo projektowane	2	szt.	1 000 zł	2 000 zł
10	Zabezpieczenie i uporządkowanie stref przy drzewach istniejących	2	szt.	1 500 zł	3 000 zł
11	Ochrona, leniwki wyspalcowe, odwieńnianie	1	lot	6 000 zł	6 000 zł



Grupa ReSTART - Kornelia Galanty, Sofia Yaremkiv, Igor Lasak, Jakub Adamik, Jakub Kaczorowski

## 6.7.6. Projekt końcowy 6 - REPREZENTATYWNI

### Opis projektu

#### INTERWENCJE – Szlak Medalików

Plan rozwoju dzielnicy Stare Miasto opiera się na wdrożeniu sieci interwencji w tkankę miejską – od skali mikro po makro. Punktem wyjścia stała się analiza lokalnej kultury, cennych obiektów historycznych i architektonicznych oraz wydarzeń istotnych dla integracji społeczności. Kluczowe jest pielęgnowanie dziedzictwa i tradycji oraz przywracanie rytuałów obecnych w pamięci mieszkańców. Na tej podstawie zaproponowano „Szlak Medalików” – trasę turystyczną umożliwiającą odkrywanie dziedzictwa kulturowego dzielnicy. Obejmuje ona kościoły, budynki pofabryczne, historyczne kamienice i inne ważne miejsca. Szlak byłby uzupełniony o infrastrukturę pieszą i rowerową, miejsca odpoczynku oraz lokale gastronomiczne.

#### WODA

Woda od wieków stanowi fundament rozwoju miast i aktywności społecznej. W przypadku Częstochowy kluczową rolę odgrywa rzeka Warta jako główny element błękitnej infrastruktury. Pełni funkcję kolektora wód z całego obszaru, jednak jej wschodnia odnoga została zasypana w związku

# WIZJA 2050 CZĘSTOCHOWA

Stare Miasto reprezentatywną wizytówką Częstochowy wspierającą lokalnych przedsiębiorców, pielęgnującą dziedzictwo kulturowe i będącą miejscem aktywacji społecznej



## Masterplan - Stare Miasto

### Legenda

- granica opracowania
- strefy zabudowy mieszkaniowej z dopuszczeniem usług w parterach
- strefy usługowe
- uzupełnione obszary zielone
- woda powierzchniowa
- budynki
- parking wielopoziomowy
- parking podziemny
- tory kolejowe
- tory tramwajowe
- droga
- szlak medalików
- proponowana linia tramwajowa
- odbudowany kanał Kohna
- zieleni

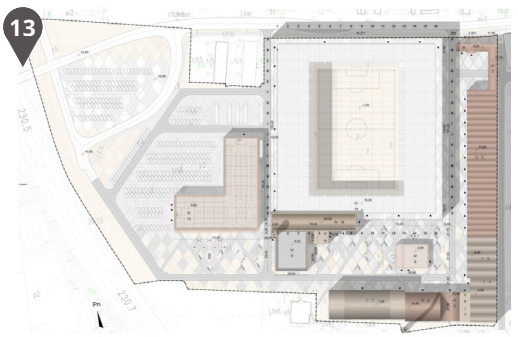
Skala 1:2000



## Obecny stan - śladem tożsamości Częstochowy

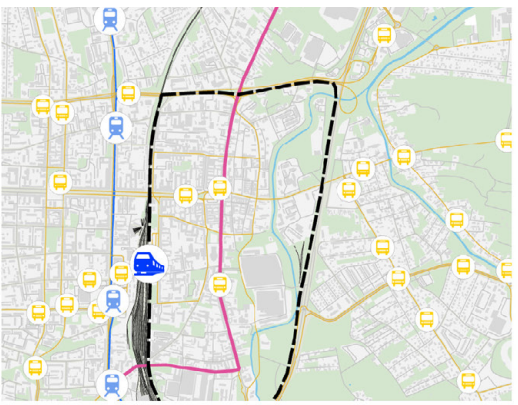


## Centrum aktywności społecznej z poszanowaniem zabytków



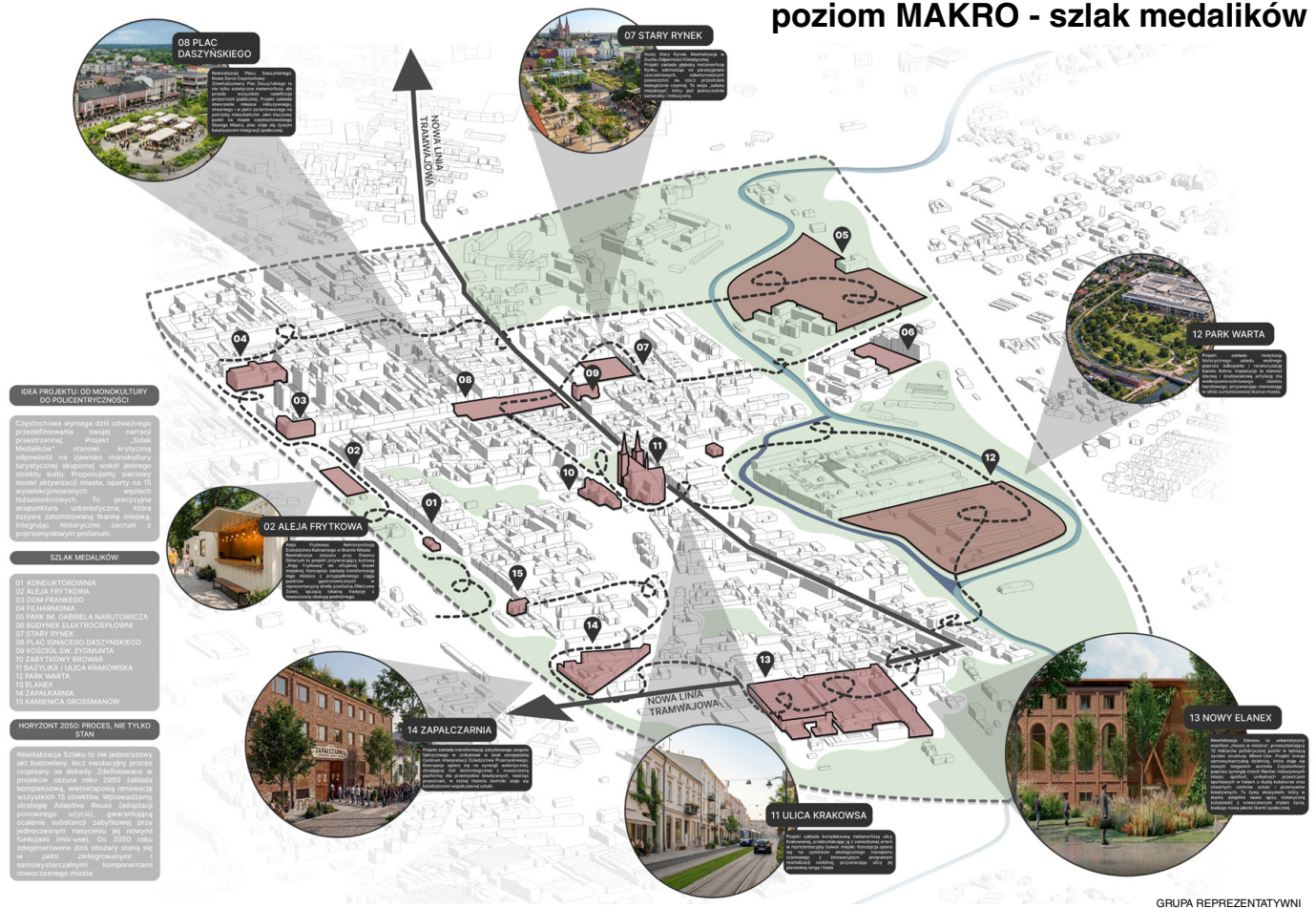
- Działki stacji
- Obiekty zabytkowe
- Zieleni projektowana
- Droga projektowana
- Droga poza obszarem opracowania
- Chodnik/Plac
- Granica działki
- Granica bezpieczeństwa placu zabaw
- Kota wysokościowa
- Ławka
- Wejścia do budynków
- Różki kondygnacji
- Oś konstrukcyjna
- Stożki z parasolem
- 1,2 Hotel
- 3,4,5 Sklepy/Kawaleria/Restauracja
- 6 Muzeum Fabryki "Elsinex"
- 7 Warsztatowia/Bura
- 8 Kasy bilotowej/Sklep kibica
- 9 Hala sportowa
- 10 Zaplecze sportowe/ Biura
- 11 Wieża widokowa
- 12 Muzeum Klubu/Restauracja
- 13 Parking wielopoziomowy
- 14 Stadion

## Mapa dostępności komunikacyjnej



- przystanek tramwajowy
  - stacja kolejowa
  - przystanek autobusowy
  - granice opracowania Stare Miasto
  - proponowana linia tramwajowa
  - trasy autobusowe
  - tory kolejowe
  - tory tramwajowe
- Skala 1:10000
- 0 100 200 m
- Dane: Autorskie obserwacje, EDOTiK, @OSM Contributors
- GRUPA REPREZENTATYWNY

## poziom MAKRO - szlak medalików



z budową Galerii Jurajskiej.

Proponowane jest przywrócenie jej pierwotnego biegu, co zwiększyłoby atrakcyjność przestrzeni oraz wzmocniło funkcjonowanie systemu błękitno-zielonej infrastruktury.

### ZIELEŃ

Istniejące tereny zielone są obecnie rozproszone i nie tworzą spójnego systemu. Projekt zakłada stworzenie ciągłej sieci zieleni obejmującej tereny rekreacyjne, ulice o ograniczonym ruchu, zielone dziedzińce oraz duży park zlokalizowany na obszarze otoczonym przez Wartę. Rozwiązania te wspierają retencję wody i poprawiają jakość przestrzeni publicznych, tworząc atrakcyjne miejsca do wypoczynku. Dodatkowo przewidziano wprowadzenie zieleni na istniejące place miejskie, co pozwoli na zwiększenie zacienienia i komfortu użytkowania.

### TRANSPORT PUBLICZNY

W celu ograniczenia ruchu samochodowego w centrum zaproponowano nową linię tramwajową wzdłuż Alei Krakowskiej. Rozwiązanie to ma usprawnić poruszanie się po Starym Mieście i zachęcić do korzystania z transportu zbiorowego.

Przebieg linii przez środek obszaru zapewnia dogodny dostęp pieszy do najważniejszych obiektów kulturalnych i usług publicznych.

### BUDYNKI

Projekt zakłada przywrócenie funkcji mieszkalnej opuszczonym obiektom oraz aktywizację parterów poprzez wprowadzenie lokali usługowych. Ma to ożywić ulice i place oraz stworzyć warunki dla rozwoju lokalnych przedsiębiorstw.

Szczególny nacisk położono na wspieranie rzemiosła, lokalnej produkcji i dziedzictwa kulturowego.

### TOŻSAMOŚĆ – Aleja Frytkowa

Wątek tożsamości stał się kluczowy zarówno dla działań w skali całej dzielnicy, jak i pojedynczych

interwencji. Punktem wyjścia było pytanie o to, jakie miejsca i wydarzenia są ważne dla mieszkańców oraz za czym odczuwają nostalgię.

Jednym z takich elementów jest festiwal FrytkaOFF oraz związana z nim „Aleja Frytkowa”. Projekt zakłada jej reaktywację w pobliżu dworca poprzez wprowadzenie pawilonu gastronomicznego oferującego potrawy z ziemniaków w różnych formach. Miejsce to mogłoby być powiązane z wydarzeniami kulturalnymi organizowanymi w sąsiednim parku.

W dalszej perspektywie możliwe jest rozwinięcie tej koncepcji o kolejne punkty, co pozwoliłoby przywrócić znaczenie Alei Frytkowej i wzmocnić lokalną tożsamość.

## poziom MIKRO - AKUPUNKTURA 2027

Projekt oparty na idei mikro-akupunktury miejskiej zakłada subtelną, ale znaczącą interwencję w przestrzeń istniejącego parku, której celem jest jego odnowienie, przywrócenie funkcji społecznych oraz poprawa jakości użytkowania. Kluczowym założeniem jest uporządkowanie terenu i ograniczenie zjawisk degradujących przestrzeń, takich jak jej zaniedbanie czy niepożądane formy użytkowania, przy jednoczesnym zachowaniu i podkreśleniu jej naturalnego charakteru. Szczególną wagę przywiązano do istniejącej zieleni, zwłaszcza drzew, które stanowią najcenniejszy element tożsamości miejsca — ich ochrona, pielęgnacja oraz ekspozycja stają się fundamentem całej koncepcji.

UPROSZCZONY KOSZTORYS		
ELEMENT PROJEKTU	ZAKRES	SZACUNKOWY KOSZT
Budka (kontener)	Zakup pawilonu, montaż	95 000 PLN
Zieleni (nasadzenia)	Drzewa, krzewy	10 000 PLN
Wyposażenie	Sprzęt gastronomiczny	35 000 PLN
Przyłącza i fundament	Podłączenia wody, prądu	25 000 PLN
Lawki parkowe	Zakup, przygotowanie podłoża	20 000 PLN
Oświetlenie i kosze	Zakup i montaż	20 000 PLN
		<b>RAZEM 205 000 PLN</b>

DOBÓR MAŁEJ ARCHITEKTURY		
KATEGORIA	TYPMATERIAL	OPIS
Nawierzchnia	Mineralno-żwirowa	Przepuszczalna dla wody - na alejki parkowe
Nawierzchnia	Kostka granitowa	Bardziej trwałe, sugerowana bezpośrednio wokół budki z frytkami
Lawki	Stalowo-drewniane	Nowoczesne ławki z oparciem, stal malowana proszkowo
Oświetlenie	Lampy solenne LED	Ekologiczne rozwiązanie, nie wymaga prowadzenia kabli w głąb parku
Kosze na śmieci	Stal ocynkowana	Stylistycznie dopasowane do ławek, o pojemności min. 50L

Projekt przewiduje wprowadzenie czytelnego układu ścieżek, który porządkuje ruch pieszy i zachęca do eksploracji przestrzeni, a także tworzy warunki do bezpiecznego i komfortowego przebywania w parku. Jako pierwszy etap działań zaproponowano realizację niewielkiego, ale znaczącego punktu aktywizującego – budki gastronomicznej zlokalizowanej przy tzw. „alei frytkowej”, która nawiązuje do lokalnej tradycji wspólnego spędzania czasu przy prostym jedzeniu. To miejsce, uzupełnione o ławki i elementy małej architektury, ma szansę stać się złącznikiem pozytywnych przemian – przyciągając użytkowników, budując poczucie bezpieczeństwa i stopniowo przywracając parkowi jego społeczną rolę.



### Legenda

- istniejące drzewo
- zabudowa
- droga główna
- etap I inwestycji
- obiekt gastronomiczny
- projektowana ławka
- drogi piesze
- ścieżka projektowana

projekt zagospodarowania terenu przy ul. Marszałka Józefa Piłsudskiego 1:500



GRUPA REPREZENTATYWNI

# 07. Stanowisko Śląskiej Okręgowej Izby Architektów RP i odpowiedź miasta

## 7.1. Główne tezy stanowiska Izby

W toku przygotowań do hackathonu pojawiło się stanowisko **Śląskiej Okręgowej Izby Architektów RP**, w którym Izba **nie rekomendowała udziału w warsztatach**<sup>1</sup>. Aleksander Krajewski, członek zarządu Fundacja Napraw Sobie Miasto oraz jeden z współtwórców hackathonu był jednocześnie członkiem Rady Izby Architektów. Krytyka nie dotyczyła potrzeby odnowy Starego Miasta jako takiej, lecz formuły dochodzenia do rozwiązań przestrzennych. W ocenie Izby zaproszenie do udziału w wydarzeniu pomniejszało rolę architekta w procesie inwestycyjnym, rozmywało zakres odpowiedzialności zawodowej i stawiało zbyt blisko siebie kompetencje uprawnionych architektów oraz decyzje zespołów powołanych wyłącznie na potrzeby warsztatów.

Izba podnosiła również, że rewitalizacja Starego Miasta wymaga **holistycznego podejścia do prac przedprojektowych i projektowych**, szerokiego zakresu badań, a następnie wypracowania rozwiązań w procedurze konkursowej, poprzedzonej dialogiem z mieszkańcami, ekspertami i środowiskami twórczymi. W tym sensie stanowisko Izby było obroną standardów zawodu architekta oraz procedur właściwych dla przygotowania inwestycji o dużym znaczeniu publicznym.

## 7.2. Odpowiedź miasta

W odpowiedzi skierowanej do Izby miasto podkreśliło, że hackathon **nie jest programem zagospodarowania Starego Miasta ani substytutem konkursu architektonicznego**, lecz jednym z etapów poszukiwania kierunków dla tej części Częstochowy<sup>2</sup>. Zastępca Prezydenta Miasta Łukasz Kot wskazał, że przedsięwzięcie ma charakter otwarty, twórczy i przygotowawczy, a współpraca z **Fundacją Napraw Sobie Miasto** ma zapewniać odpowiedni poziom merytoryczny oraz innowacyjny sposób pracy nad problemami miejskimi.

Kluczowym argumentem miasta była także sytuacja formalna terenu po dawnej przędzalni **Elanex**. W piśmie wskazano, że po objęciu tego obszaru nową decyzją konserwatorską i po złożeniu przez miasto zażalenia nie było jeszcze możliwe jednoznaczne określenie zakresu przyszłego projektu architektonicznego ani uruchomienie procedury konkursowej. W tej sytuacji samorząd uznał za zasadne równoległe prowadzenie diagnozy, pracy terenowej i zbierania koncepcji, zamiast wstrzymywania wszelkich działań do czasu ostatecznego rozstrzygnięcia kwestii ochrony konserwatorskiej.

Miasto podkreślało również, że intencją przedsięwzięcia **nie było umniejszenie roli architektów** ani zrównanie kompetencji zawodowych z pracą zespołów warsztatowych. W piśmie akcentowano raczej potrzebę wykorzystania każdej wartościowej formy pracy koncepcyjnej, która może pomóc w przygotowaniu przyszłych działań wobec Starego Miasta.

<sup>1</sup> "74-SLOR/2026. Prezydent Miasta Częstochowy w sprawie hackathonu urbanistycznego", 2026; "Stanowisko Śląskiej Okręgowej Izby Architektów RP w sprawie hackathonu urbanistycznego", 2026; "Odpowiedź na pismo Izby w sprawie hackathonu urbanistycznego", 2026.

<sup>2</sup> Tamże.

## 7.3. Znaczenie korespondencji dla dalszych działań

Korespondencja między Izbą a miastem dotyczyła przede wszystkim **kolejności narzędzi** stosowanych wobec Starego Miasta. Izba wskazywała na potrzebę wcześniejszego uruchomienia badań, konsultacji i procedury konkursowej. Miasto uznało natomiast, że przy niepewności formalnej związanej z terenem po dawnym Elanexie zasadne było najpierw przeprowadzenie etapu edukacyjno-koncepcyjnego, który porządkuje diagnozę i pozwala zebrać materiał do dalszej rozmowy<sup>3</sup>.

W praktyce korespondencja ta wyznaczyła granicę między **etapem warsztatowym** a **etapem formalnych działań projektowych**. Hackathon dostarczył materiału rozpoznawczego i koncepcyjnego. Ewentualna kontynuacja wymagałaby już odrębnych działań: konsultacji, prac przedprojektowych i konkursu.



### Fundacja Napraw Sobie Miasto

jest ruchem oddolnym, powstałym z inicjatywy mieszkańców miast Śląska. Od 14 lat promuje partycypacyjne kształtowanie przestrzeni publicznej z wykorzystaniem narzędzi prototypowania urbanistycznego (m.in. w Krakowie, Dąbrowie Górniczej, Warszawie).

Fundacja od zawsze stoi na stanowisku, że **właściwą ścieżką dalszych działań** powinny być  **pogłębione konsultacje społeczne**, rzetelne prace przedprojektowe i następnie **konkurs architektoniczny lub urbanistyczno-architektoniczny**. Hackathon nie umniejsza roli **architektów, urbanistów** ani innych specjalistek i specjalistów potrzebnych w tak złożonym procesie, w tym **architektów krajobrazu, konserwatorów zabytków, specjalistów transportu i inżynierii ruchu, ekspertów mieszkalnictwa i polityki społecznej, specjalistów środowiskowych i hydrologicznych, ekonomistów miejskich oraz praktyków partycypacji społecznej**.

W tym sensie hackathon był **działaniem edukacyjnym** i jedynie **skromnym asumentem do dalszych działań**, które mogą służyć poprawie sytuacji w dzielnicy Stare Miasto, ale nie mogą zastąpić właściwych procedur projektowych, konsultacyjnych i decyzyjnych.

<sup>3</sup> Tamże.



# 08. Ocena formuły edukacyjnej i potencjał wykorzystania wyników

## 8.1. Mocne strony formuły

Największą siłą hackathonu było połączenie **nauki, diagnozy i projektowania** w jednym procesie. Skala tego procesu była wyraźna: **30 uczestników, 6 zespołów, 5 dni stacjonarnych, 14 dni pracy zdalnej**, otwarte bloki debat i wymóg przygotowania **4 plansz B1** na zespół<sup>1 2 3</sup>. Taka konstrukcja pozwalała przejść od obserwacji miejsca do propozycji interwencji bez rozdzielania części dydaktycznej od części projektowej.



Drugą mocną stroną była **interdyscyplinarność**, a trzecią **czytelny model makro/mikro**. Program łączył urbanistów, architektów, ekspertów krajobrazowych, historyków miasta i osoby zajmujące się partycypacją. Z kolei podział pracy na wizję dla całej dzielnicy i interwencję w skali lokalnej porządkował tok projektowania i ograniczał ryzyko powierzchniowych odpowiedzi.

## 8.2. Słabe strony, ograniczenia i ryzyka

Podstawowym ograniczeniem formuły był **czas**. Pięć dni części stacjonarnej i dwa tygodnie pracy zdalnej wystarczyły do wytworzenia materiału koncepcyjnego, ale nie do pełnego rozpoznania złożonego obszaru śródmiejskiego. Drugie ograniczenie dotyczyło **warunków pracy i konstrukcji programu**: dużego zagęszczenia aktywności eksperckich, ograniczonej liczby dłuższych bloków projektowych oraz akustycznie trudnej przestrzeni pracy.

Istotne były także dwa kolejne ryzyka. Pierwsze to brak od początku jasno opisanego etapu **co dalej po hackathonie**, czyli sposobu wykorzystania materiału po zakończeniu wydarzenia. Drugie to relacja między **zakresem pracy a wysokością stypendium**: kwota 1000 PLN brutto porządkowała status udziału, ale przy obowiązku wielodniowej pracy stacjonarnej, etapu zdalnego i oddania kompletnego pakietu końcowego pozostawiała pytanie o proporcję między nakładem pracy a gratyfikacją<sup>4 5</sup>.

<sup>1</sup> "Informacja prasowa projektu 'Stare Miasto: OdNowa'", Fundacja Napraw Sobie Miasto, 04.03.2026.

<sup>2</sup> Tamże, § 1 pkt 3 oraz § 5.

<sup>3</sup> "Regulamin Hackathonu 'Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa'", Miasto Częstochowa i Fundacja Napraw Sobie Miasto, 2026, § 5 oraz załącznik nr 1, cz. I-III.

<sup>4</sup> Tamże, § 4 pkt 1-2 i 6.

<sup>5</sup> Tamże, § 5 oraz załącznik nr 1, cz. I-III.

## 8.3. Ewaluacja uczestników

Internetowa ankieta ewaluacyjna wypełniona przez **uczestniczki i uczestników hackathonu** potwierdza, że wydarzenie zostało bardzo wysoko ocenione jako **format edukacyjny i środowiskowy**, a słabiej jako **format pracy w konkretnej przestrzeni i tempie organizacyjnym**. W badaniu zebrano **14 odpowiedzi**. Średnia ocena tempa pracy wyniosła **3,64/5**, poczucie wysłuchania i uwzględnienia pomysłów **4,21/5**, a gotowość polecenia udziału innym studentom **4,93/5**. Oznacza to, że niemal wszyscy respondenci deklarowali gotowość polecenia udziału w hackathonie innym osobom.

### OCENY

» tempo pracy: **3,64/5**

» poczucie wysłuchania

i uwzględnienia pomysłów: **4,21/5**

» gotowość polecenia udziału

innym studentom: **4,93/5**

### Opinie uczestników

„To są najlepsze warsztaty, na których byłam, merytorycznie, tempowo-czasowo i ludzko!”

„Mega przygoda ze świetnymi ludźmi”

„Od ludzi dla ludzi, przez ludzi”

„Wartościowi ludzie przywracający wartość miastom”

„Coś czego chcę robić więcej w przyszłości”

„Kreatywna burza mózgów z nadzieją na lepszą przyszłość dla Starego Miasta”

W odpowiedziach otwartych najczęściej powracały cztery mocne strony: **dobór ekspertów i tutorów, atmosfera współpracy, wartość merytoryczna wykładów, debat i konsultacji oraz brak rywalizacji między zespołami**. Uczestnicy pisali o "najlepszych warsztatach, na których byłam, merytorycznie, tempowo-czasowo i ludzko", o "mega przygodzie ze świetnymi ludźmi", o "ogromie wiedzy zdobytej na prelekcjach i debatach" oraz wprost podkreślali, że "to nie był konkurs, więc nie było wyścigu szczurów między grupami". W nowych odpowiedziach mocniej wybrzmiał także wątek **wartościowych relacji i sieciowania**: spotkania ludzi z różnych miast, rozmów z ekspertami i możliwości pracy z osobami spoza własnej bańki akademickiej i zawodowej.

Najbardziej krytyczne uwagi nadal dotyczyły **warunków pracy**. Powracały: hałas i przeciążenie sensoryczne związane z pracą w Galerii Jurajskiej, niedobór naturalnego światła, trudności w komunikacji przy stołach oraz nie dość jednoznaczne zdefiniowanie zadania na początku procesu. Najmocniejszy głos w tej części ankiety nadal brzmiał: "Nigdy więcej w galerii handlowej". Druga grupa uwag dotyczyła **proporcji między wykładami, debatami i czasem na projektowanie**. Część uczestników oczekiwała większej liczby bloków roboczych, lepiej moderowanych debat, większej liczby ćwiczeń integracyjnych, większej ilości pracy w terenie i mocniejszego kontaktu ze społecznością lokalną. W nowych odpowiedziach wyraźniej pojawił się też postulat **większej jasności wymagań na poszczególnych etapach** oraz lepszego doprecyzowania celu i formatu prezentacji od samego początku.

Wyniki ankiety wskazują więc jednoznacznie: mocną stroną wydarzenia byli **ludzie, wiedza, współpraca i format edukacyjny**, a najsłabszym punktem pozostawały **ergonomia pracy i organizacja przestrzeni**. Ewentualna kolejna edycja wymagałaby przede wszystkim poprawy warunków pracy, doprecyzowania briefu i lepszego wyważenia programu eksperckiego wobec czasu przeznaczonego na pracę zespołów.

## 8.4. Granice interpretacji i odpowiedzialnego wykorzystania materiału

Wykorzystanie wyników hackathonu wymaga kilku zastrzeżeń. Po pierwsze, w obiegu funkcjonują zarówno **prezentacje etapowe**, jak i **projekty końcowe**, pełniące różne role w procesie. Po drugie, nie jest to wynik konkursu ani konsultacji. Po trzecie, sama atrakcyjność plansz nie może przesłonić faktu, że wiele zagadnień - społecznych, ekonomicznych, konserwatorskich i proceduralnych - pozostało na poziomie koncepcji.

Właśnie dlatego dorobek hackathonu powinien być wykorzystywany **odpowiedzialnie**: jako materiał do dalszej rozmowy, a nie jako gotowy mandat do budowy, przebudowy lub wyburzeń.

## 8.5. Potencjał wykorzystania wyników w dalszych pracach miejskich

Mimo tych ograniczeń hackathon ma realną wartość dla miasta jako **materiał inspiracyjny i przygotowawczy**. Może zasilać rozmowę o **Starym Mieście w politykach miejskich**, pomóc w dopracowaniu **briefu konsultacyjnego lub konkursowego** oraz stanowić publicznie dostępny korpus koncepcji pokazujący, jak młode zespoły projektowe czytają ten obszar.

Najbardziej realne pola wykorzystania wyników to: **prace przygotowawcze związane z GPR, rozmowy w ramach Komitetu Rewitalizacji i innych ciał doradczych, uzupełnienie debaty o przestrzeniach publicznych i relacji z Wartą oraz przygotowanie wystawy, publikacji albo otwartego przeglądu koncepcji**. Materiał ten nie powinien być jednak traktowany jako wystarczająca podstawa do bezpośrednich decyzji inwestycyjnych. Wyniki pracy zespołów powinny inspirować mieszkańców Częstochowy do aktywności obywatelskiej: podjęcia dalszych działań na przykład w formie wniosków do budżetu obywatelskiego, zainteresowania pracami Komitetu Rewitalizacji czy podjęcia rozmów z miejskimi radnymi.



# 09. Wnioski i rekomendacje

## 9.1. Rekomendacje dla miasta

Miasto powinno po pierwsze **jasno zakomunikować charakter dorobku hackathonu**. Oznacza to przygotowanie jednego komunikatu lub noty, w której zostanie wyraźnie zapisane, że prace mają charakter **edukacyjno-koncepcyjny**, a nie wykonawczy. W tym samym miejscu warto potwierdzić strukturę naboru, liczbę osób zakwalifikowanych do udziału oraz komplet materiału końcowego udostępnionego po finale.

Po drugie, należy **udostępnić finalny korpus prac** w przejrzystej formie: plansze, opisy, składy zespołów, dokumentacje debat i fotografie. Bez tego dorobek projektu szybko rozproszy się w obiegu promocyjnym i przestanie być użytecznym zasobem. Minimalny pakiet publikacyjny powinien obejmować: finalne PDF-y plansz, opis autorski każdego zespołu, skład osobowy, datę obrony i krótką notę o dalszych krokach. Fundacja NSM upubliczni efekty prac, które powstały w ramach hackathonu na swojej stronie internetowej.

Po trzecie, jeżeli miasto chce korzystać z wyników, powinno uruchomić **kolejny, jawny etap**: najpierw upublicznienie dorobku, potem spotkanie z interesariuszami i rozmowę z mieszkańcami, następnie weryfikację planistyczną, konserwatorską i prawną, a dopiero potem decyzję o konkursie, zleceniu projektu lub innych formach kontynuacji.

Po czwarte, w każdym dalszym wykorzystaniu materiału trzeba zachować **czytelne oznaczenie autorstwa zespołów**. Poszanowanie praw osobistych i widzialności autorów jest tu tak samo istotne jak same kwestie formalnoprawne.



## 9.2. Rekomendacje dla organizatora i partnerów

W przyszłych edycjach organizatorzy powinni jeszcze wyraźniej oddzielać trzy porządki: **wydarzenie edukacyjne**, **publiczną komunikację projektu** i **ścieżkę ewentualnej kontynuacji prac**. To właśnie mieszanie tych poziomów generuje najczęściej nieporozumień.

Potrzebny jest także jeden **finalny pakiet dokumentacyjny** po wydarzeniu: program zrealizowany, skład ekspertów, zestawienie prac, dokumentacja fotograficzna, komunikat podsumowujący i uporządkowane dane liczbowe. Taki pakiet powinien stać się **podstawowym źródłem referencyjnym** dla partnerów, mediów i uczestników.

Trzecia rekomendacja dotyczy języka komunikacji. Im bardziej wrażliwy jest temat miejski, tym bardziej komunikacja projektu powinna być **precyzyjna**, zwłaszcza przy liczbach, nazwach formuły i zapowiedziach możliwych dalszych działań.



## 9.3. Warunki ewentualnej kontynuacji prac

Po finale powinny zostać wykonane cztery kroki. Po pierwsze, trzeba **domknąć dokumentację**: finalne plansze, opisy, skład zespołów, potwierdzenie daty i przebiegu finału oraz materiał fotograficzny. Po drugie, należy przygotować **publiczny katalog wyników**, najlepiej z krótką informacją o zmianach wprowadzonych po etapie zdalnym. Po trzecie, miasto powinno jednoznacznie zdecydować, czy materiał pozostaje zamkniętym rezultatem edukacyjnym, czy staje się punktem wyjścia do dalszych działań. Po czwarte, jeśli wybrana zostanie druga droga, dalszy proces powinien mieć **osobną ścieżkę konsultacyjną i konkursową**.

Tylko po wykonaniu tych kroków hackathon może stać się czytelnym etapem przygotowawczym poprzedzającym bardziej formalne procedury.



## 9.4. Podsumowanie

---

Hackathon "**Stare Miasto: OdNowa**" przyniósł wartościowy materiał edukacyjny i koncepcyjny, dobrze osadzony w realnych problemach dzielnicy. Jego znaczenie polegało na połączeniu pracy warsztatowej, diagnozy i projektowania w jednym procesie oraz na wytworzeniu sześciu odrębnych sposobów myślenia o przyszłości Starego Miasta. Wartość tego dorobku będzie jednak zależeć od tego, czy zostanie on dalej wykorzystany **odpowiedzialnie**: jako punkt wyjścia do rozmowy, konsultacji i przygotowania właściwych procedur, a nie jako substytut tych procedur.

# 10. Podziękowania

## 10.1. Podziękowania dla partnerów i instytucji wspierających

Realizację wydarzenia umożliwiły: **Miasto Częstochowa**, **Galeria Jurajska**, partnerzy akademicki, branżowi i środowiskowi oraz wszyscy eksperci, tutorzy i goście, którzy przekazali uczestnikom swoją wiedzę i czas. Istotny był zarówno wkład merytoryczny, jak i organizacyjny, logistyczny i komunikacyjny.

Osobnego podkreślenia wymaga rola partnerów, którzy wzmacniali konkretne osie programu: **Politechniki Częstochowskiej** jako partnera edukacyjnego, **FULCO SYSTEM** jako partnera dla skali detalu i małej architektury, a także podmiotów branżowych i medialnych, które osadzały projekt w szerszej debacie o mieście.

Warto również wyrazić wdzięczność za otwarcie na dialog i współpracę w szeroko rozumianym interesie publicznym. Mając świadomość różnicy interesów, zdań i stanowisk w ważnych miejskich sprawach szczególne podziękowania należą się członkom Grupy Elanex z Piotrem Pałganem oraz Panu Eugeniuszowi Kałamarzowi, który aktywnie opiekuje się Muzeum Produkcji Zapalek. Ich udział w wydarzeniach udowadnia, że hackaton był również platformą rozmowy o mieście, ścieraniem się poglądów i obrony najważniejszych wartości, możliwością zaistnienia w debacie o mieście głosów krytycznych.

## 10.2. Podziękowania dla Huberta Wąska i SARP Częstochowa

Osobne podziękowania należą się **Hubertowi Wąskowi**, członkowi **Zarządu częstochowskiego oddziału SARP**, oraz **SARP Częstochowa** za wsparcie środowiskowe i rolę odegraną na etapie poprzedzającym hackathon. W **2024 r.** Hubert Wąsek zaprosił do Częstochowy **Aleksandra Krajewskiego** z **Fundacji Napraw Sobie Miasto**, otwierając częstochowskiemu środowisku architektonicznemu i urbanistycznemu przestrzeń do rozmowy o partycypacji. To wcześniejsze spotkanie i rozwinięty wokół niego dialog stały się ważnym punktem wyjścia dla późniejszej współpracy przy hackathonie. Dzięki niemu kilkanaście osób, w tym architektów, społeczników i urzędników miejskich zauważyło istotę roli udziału lokalnej społeczności w podejmowaniu decyzji przestrzennych i strategicznych. Spotkanie to otworzyło drogę do współpracy Fundacji z miastem Częstochowa.

# 11. Załączniki

## 11.1. Bibliografia i wykaz źródeł publicznych

---

- Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy, BIP Miasta Częstochowy, 2025.
- Konsultacje społeczne projektu Gminnego Programu Rewitalizacji dla miasta Częstochowy, BIP Miasta Częstochowy, 2025.
- Strategia Rozwoju Miasta Częstochowa 2030+, BIP Miasta Częstochowy, 2016.
- Raport o stanie miasta, Częstochowa 2024 r., BIP Miasta Częstochowy, 2025.
- Raport z ewaluacji ex-post Programu Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy na lata 2017-2023, Częstochowa, 2024.
- Komitet Rewitalizacji, Urząd Miasta Częstochowy, 2026.
- Hackathon urbanistyczny dla Starego Miasta trwa, Urząd Miasta Częstochowy, 09.03.2026.
- Informacja prasowa projektu "Stare Miasto: OdNowa", Fundacja Napraw Sobie Miasto, 04.03.2026.
- Program hackathonu "Stare Miasto: OdNowa", 18.02.2026.
- Program hackathonu urbanistycznego. Warsztaty architektoniczno-urbanistyczne - Stare Miasto: OdNowa. Dokument strategiczny i operacyjny, 03.02.2026.
- Stanowisko Śląskiej Okręgowej Izby Architektów RP w sprawie hackathonu urbanistycznego, 2026.
- Odpowiedź na pismo Izby w sprawie hackathonu urbanistycznego, 2026.
- 74-SLOR/2026. Prezydent Miasta Częstochowy w sprawie hackathonu urbanistycznego, 2026.
- Historia Częstochowy - miasta nad Wartą, Muzeum Częstochowskie, 2026.
- Stary Ratusz, Muzeum Częstochowskie, 2026.
- Stary Ratusz ONLINE, Muzeum Częstochowskie, 2026.
- Przepisy regulujące rewitalizację, Gov.pl.
- Joanna Kwinta-Odrzywołek, Hackathon as a participatory method of generating ideas and activation of older people - a case study, 2025.
- Bogusław Piotr Bembenek, Hackathon dla rozwoju otwartych innowacji w klastrze, 2020.
- Liberating Structures - 1-2-4-All, 2026.
- Klimaton dla Miast, Gov.pl, 2021.
- Hackathon dla Zduńskiej Woli, Miasto Zduńska Wola, 2025.
- Od pomysłu do wdrożenia - projekty z Hackathonu pomagają miastom, Polski Fundusz Rozwoju, 2021.

## 11.2. Wykaz dokumentów planistycznych i danych przestrzennych

---

- Gminny Program Rewitalizacji dla Miasta Częstochowy.
- Studium uwarunkowań i kierunków zagospodarowania przestrzennego miasta Częstochowy.
- Strategia Rozwoju Miasta Częstochowa 2030+.
- Wieloletni program gospodarowania mieszkaniowym zasobem Gminy Miasta Częstochowy.
- Pakiet danych transportowych i mapowych udostępnionych uczestnikom.
- Podkład DWG i model 3D obszaru Starego Miasta.

### 11.3. Wykaz publikacji, komunikatów i materiałów prasowych

- "Częstochowa: Stare Miasto w projektowym ogniu – pomysły, debaty, koncepcje zmian", Serwis Samorządowy PAP, 11.02.2026.
- "Stare Miasto w Częstochowie zyska zupełnie nowy charakter?", Radio Jura, 13.02.2026.
- "Warsztaty „Stare Miasto OdNowa” – Nowe Pomysły dla Przyszłości Częstochowy", Częstochowa Miasto, 13.02.2026.
- "Stare Miasto: OdNowa. Hackathon urbanistyczny, jakiego jeszcze nie było!", Architektura & Biznes, 17.02.2026.
- "Hackathon urbanistyczny dla Starego Miasta trwa", Urząd Miasta Częstochowy, 09.03.2026.
- "Zaprojektują nową wizję Starego Miasta. W Galerii Jurajskiej rusza hackathon urbanistyczny", wCzestochowie.pl, 09.03.2026.
- "Znani architekci, młodzi urbaniści i wielkie projektowanie. Rusza hackathon urbanistyczny w Galerii Jurajskiej", Życie Częstochowy, 09.03.2026.
- "Ruszył hackathon urbanistyczny dla Starego Miasta", wCzestochowie.pl, 09.03.2026.
- "Stare Miasto w Częstochowie. Jak może wyglądać jego przyszłość?", Radio Jura, 10.03.2026.
- "Stare Miasto w Częstochowie na warsztat. Co powstanie do połowy kwietnia?", Polityka.co.pl, 10.03.2026.

