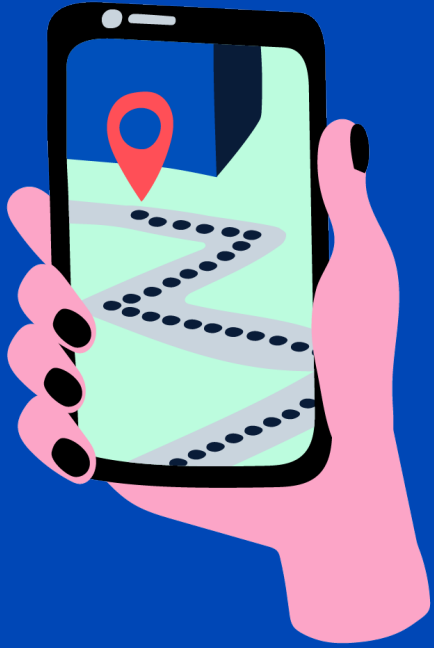




Tehdään yhdessä Espoo-tarina

Digiagenda 3.0 -kokeiluohjelma



Espoo kasvaa, monimuotoistuu ja ikääntyy – palveluntarve kasvaa

Kun Espoo kasvaa, kaupungin pitää vastata monenlaisiin haasteisiin, esimerkiksi:

- ehkäistä nuorten syrjäytymistä
- huolehtia työllisyydestä ja kotoutumisesta
- turvata monikieliset, saavutettavat ja sujuvat palvelut
- luoda toimivaa ja fiksua kaupunkiympäristöä ja tehdä ilmastotoimia sekä
- houkutella investointeja, kasvattaa verotuloja ja huolehtia, että yritykset pysyvät Espoossa.

Kun palvelutarve kasvaa ja maailma muuttuu, palvelujen digitaalisuus ja uudet teknologiat helpottavat arjen sujumista. Asukkaat ja asiakkaat odottavat ajasta, paikasta ja kielestä riippumattomia palveluja.





"Kannustamme kaikkia yhteiskehittämään kokeillen ja tekemään yhdessä Espoo-tarinaa."

Jukka Mäkelä, kaupunginjohtaja



Digiagenda 3.0:n tavoitteena on sujuvampi Espoo

Digiagenda 3.0 -kokeiluohjelmalla edistämme:

- kuntapalvelujen digitalisointia
- uuden teknologian ja toimintatapojen käyttämistä
- sujuvien ja monipuolisten palvelujen luomista
- osallisuutta ja digitaalista yhdenvertaisuutta sekä
- palvelujen tuottavuutta ja kustannusvaikuttavuutta.

Kokeileva toiminta on yksi keinoista, joilla Espoo vastaa kaupunkiyhteisön haasteisiin ja muutoksiin. Kokeilut tuottavat arvokasta tietoa ja auttavat tunnistamaan ratkaisuja, joita voidaan hyödyntää useissa eri palveluissa.

Vahvistamme kokeilukulttuuria ja kehitämme kaupunkia. Kutsumme asukkaat ja asiakkaat, järjestöt, yritykset ja oppilaitokset mukaan.





Digitarina

Espoon digivisio

Älykkäät ja ennakoivat digipalvelut toimivat Espoon uudistumisen kiihdyttäjinä.

Niillä tuotetaan haluttavia palveluja kaupungin asukkaiden ja asiakkaiden tarpeisiin sekä varmistetaan palvelutuotannon tuottavuus ja vaikuttavuus.

Espoon digitarina

Espoossa arki sujuu kohdennetuilla ja ennakoivilla digitaalisilla palveluilla ajasta ja paikasta riippumatta. Digitaaliset palvelut täydentävät ja tehostavat kaupungin palveluja sekä ottavat huomioon asukkaiden ja asiakkaiden monimuotoiset tarpeet.

Panostamme hyvään digitaaliseen työntekijäkokemukseen työhön sopivilla välineillä sekä automatisoiduilla ja älykkäillä prosesseilla.

Digitaalisilla palveluilla parannetaan kaupunkiyhteisön elinvoimaa. Espoo kiihdyttää digitalisaatiolla vastuullisesti kaupungin ekologista, sosiaalista, taloudellista ja kulttuurillista kestävästä kehitystä.



Kaupunkitasoiset digitalisaation edistämisen painopistealueet

Painopistealueet näyttävät toimialojen digikehitykselle suuntaa.



Digiagenda 3.0:n kärkiteemat luovat monipuolisesti sujuvampaa Espoota

Kärkiteemat ovat:

- palvelujen ja toimintojen kestävä uudistaminen digitaalisia ratkaisuja ja tarvittavia kyvykkyyksiä tunnistamalla
- sujuva digitaalinen asiointi- ja asiakaspalvelu
- digitaalisen yhdenvertaisuuden edistäminen ja digiosaaminen
- sujuvan palvelupolun turvaaminen kaupungin ja hyvinvointialueen välillä sekä
- sujuva työ yhteensopivilla (digitaalisilla) työvälineillä ja tehokas tiedon hyödyntäminen.



Näin Digiagenda 3.0 -kokeiluohjelma toimii

Etsimme kokeiluilla matalalla kynnyksellä vaihtoehtoisia ratkaisuja Espoon haasteisiin ja keräämme oivalluksia tulevaisuutta varten.

Ohjelma:

- kerää ja jalostaa kokeiluideoita
- toteuttaa valittuja kokeiluja ja tutkimusprojekteja asukkaiden, asiakkaiden, kaupungin henkilöstön ja yhteistyökumppaneiden kanssa
- kehittää kokeiluprosessia, työkaluja ja arviointimenetelmiä ja
- edistää osaamista sekä kokemusten ja oppien vaihtoa – on lupa kokeilla ja epäonnistuaakin.

Digiagenda 3.0 on käynnissä 6/2022–5/2025.



Digiagenda 3.0 tuo hyötyjä ja yhteistyön mahdollisuuksia kaikille kaupunkilaisille

Yritykset

- Oppiminen ja osallistuminen
- Näkyvyys ja maine (referenssi)
- Uudet yhteistyökumppanit
- Taloudellinen hyöty

Tutkimuslaitokset

- Oppiminen
- Näkyvyys ja maine
- Osallistuminen ja uudet yhteistyökumppanit
- Taloudellinen hyöty

Järjestöt

- Osallistuminen ja vaikuttaminen
- Oppiminen
- Maine ja yhteisöllisyys
- Taloudellinen hyöty

Oppilaitokset

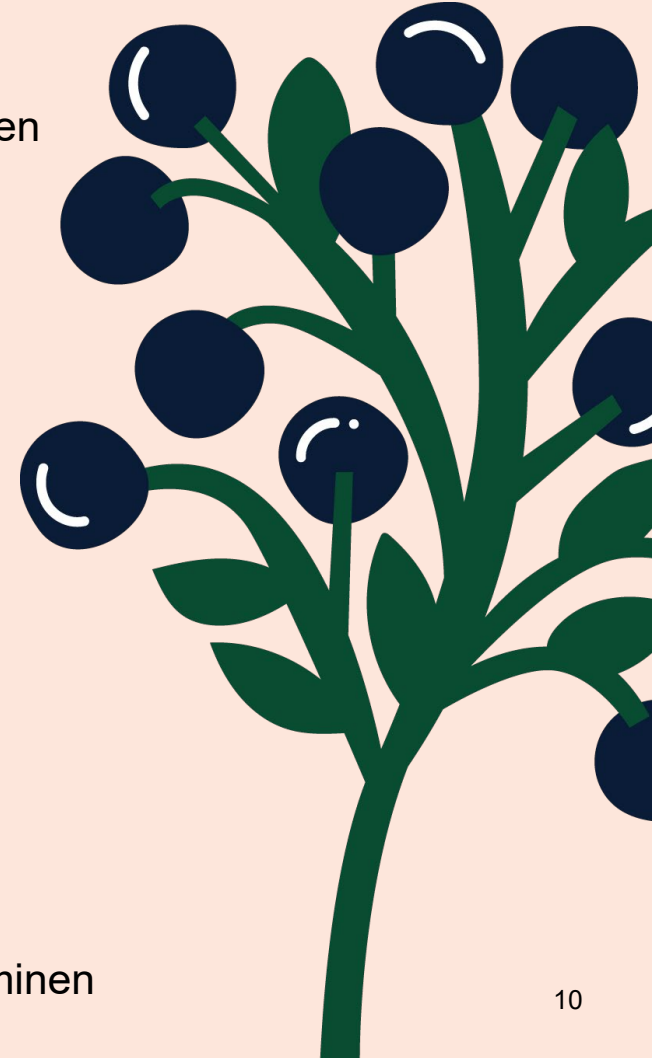
- Oppiminen ja osallistuminen
- Näkyvyys ja maine
- Taloudellinen hyöty

Asukkaat ja asiakkaat

- Osallistuminen ja vaikuttaminen
- Oppiminen
- Yhteisöllisyys
- Sujuvampi arki

Espoon kaupunki

- Oppiminen ja osallistuminen
- Vaikuttaminen ja maine
- Ennakointi ja vaihtoehtoiset ratkaisut
- Synergia ja skaalautuvuus
- Uudet yhteistyökumppanit
- Kokeilukulttuurin ja kaupunki palveluna -ajattelun vahvistuminen



Kokeiluprosessin kuvaus



Nostoja kokeiluprosessin vaiheista

1. Ideat kerätään avoimella haulla

Haasteiden ja ideoiden keruu ja ideoiden jalostus sekä organisaation sisällä että Espoo-yhteisössä avoimella ideoiden hauilla

Kokeilujen ideoinnissa kartoitetaan **tarpeet, hyödyt, toteutettavuus, skaalautuvuus** potentiaali

Huomioidaan tietosuoja ja -turva kuvaamalla käyttötarkoitukset, tietotarpeet ja tietojen käsittely

Markkinavuorokeskustelut ja viestintä henkilöstön, yritysten, yhteisöjen ja kuntalaisten kanssa



2. Valitaan kokeilut toteutukseen

Priorisointi, toteutustavan ja hankintamenettelyn valinta:

- Pienhankintana puitesopimustoimittajalla toteutettuna
- Pienhankintana tarjouspyynnöllä kilpailuttaen tai perusteltuna suorahankintana

Kokeilun suunnitelman ja sopimuksen laadinta toteutuskumppaneiden kanssa

Kokeilun sopimuksessa kuvataan **ratkaisun käyttötarkoituksen ja tietojen käsittelyn**

- Perustuuko tietojen käsittely lakisääteiseen tehtävään vai kaupungin ottamaan tehtävään
- Käsitelläänkö kokeilun aikana henkilötietoja
- Tietojen yhdistelytarpeet

Viestitään kokeilujen valintapäätöksestä

3. Kokeillaan ketterästi

Ratkaisun testausta, systemaattista oppien keruuta ja vaikutusten arviointia

Viestintä henkilöstön, yritysten, yhteisöjen ja kuntalaisten kanssa

Muutostilanteessa toteutussuunnitelma, sopimus ja tietojen käsittelykuvaus päivitetään ja riskiarviointi arvioidaan toteutuskumppaneiden kanssa



4. Arvioidaan ja opitaan

Kokonaisarviointi ja tunnistetaan mahdolliset jatkopolut

Hankintamenettelyn suunnittelu:

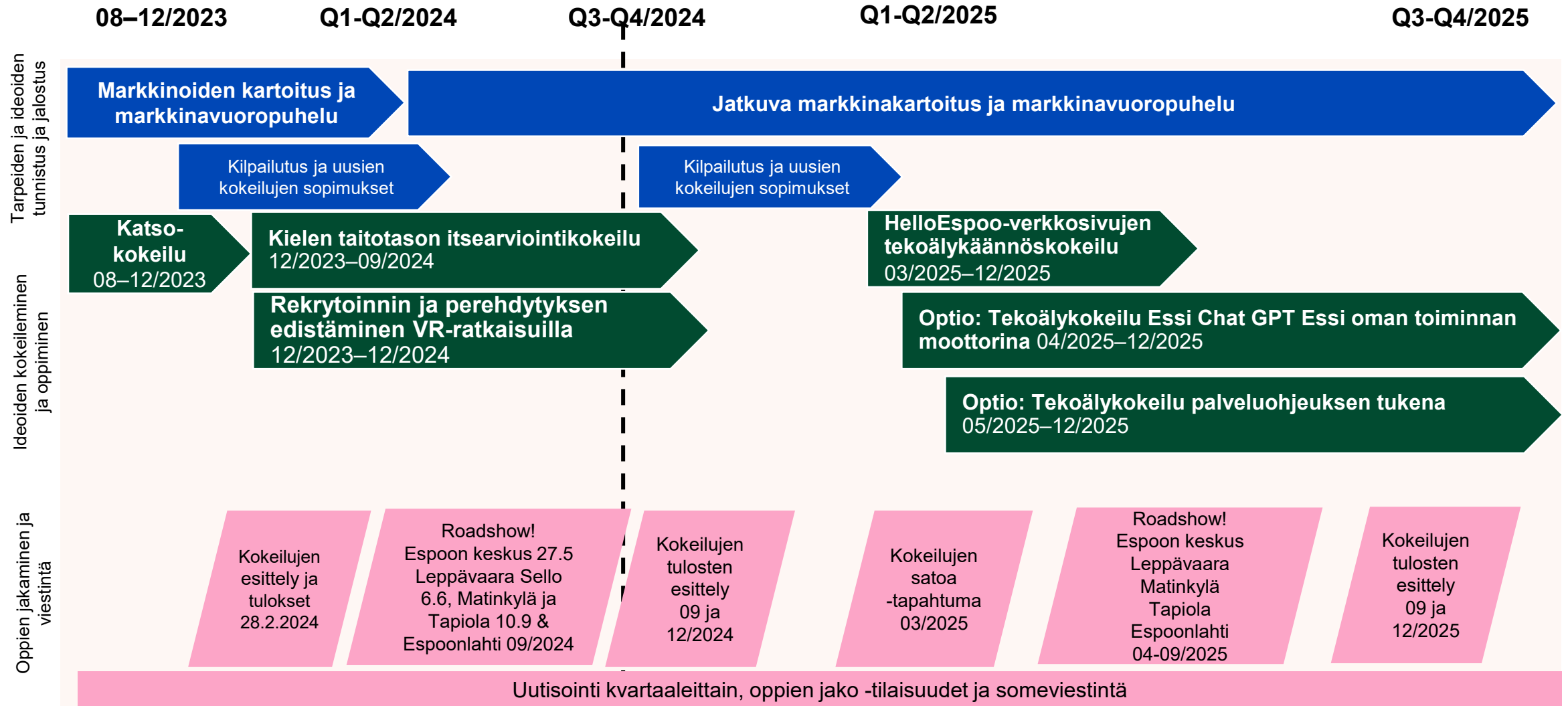
- Olemassa olevien hankintakanavien hyödyntäminen
- Olemassa olevien puitesopimustoimittajien hyödyntäminen
- Kilpailutus sopivan yhteistyökumppanin löytämiseksi
- Innovatiivinen hankintamenettely

Jatkokehittävien ratkaisujen käyttötarkoitusten määrittely ja tietojen käsittelyn kuvaus

- Perustuuko tietojen käsittely lakisääteiseen tehtävään vai kaupungin ottamaan tehtävään
- Käsitelläänkö henkilötietoja
- Tietojen yhdistelytarpeet

- Kokeilujen aikana ei sitouduta kokeiltavan ratkaisun hankintaan
- Ensisijaisesti ratkaisu toteutetaan ja ostetaan palveluna. Kokeilun aikana harvemmin rakennetaan tai tuotetaan itse digitaalisia ratkaisuja.
- Onnistuneen prosessin ja kokeilujen läpivienti edellyttää yrittäjämäistä asennetta, sitkeyttä, systemaattisuutta, epävarmuuden ja muutosten sietämistä, monialaosaamista, vuorovaikutusta ja viestintää, kannustimia ja sopivia yhteistyökumppaneita

Digiagendan aikataulu 2023–2025



Ohjelman avainlukuja

Digiagenda 2.0 2017-2021



Digiagenda 3.0 2022-2025



Tutustu Digiagenda 2.0 loppuraporttiin

Yhteenveto

Kaupunkitasoisen Digiagenda-ohjelman tavoitteena oli kehittää Espoon kaupungin palveluita ja toimintatapoja kokeilukulttuuria ja digitaalisuutta hyödyntämällä.

Ohjelman ensivaiheessa kaupungin kehittäjäverkosto laati Espoo-tarinasta johdetut Digitaalisen Espoon kehittämissinjaukset, keinot ja toimenpiteet sekä digiagendan toteuttamisen mahdollistavan hallintamallin. Digiagendaan haettiin palautetta ulkoisilta sidosryhmiltä muun muassa sosiaalisen median kautta sekä Espoon valtuustotalolla järjestetyssä avoimessa tapahtumassa.

Espoon digiagenda julkaistiin 2015 ja siinä korostuivat nopeiden kokeilujen kulttuuri, kehittäjien ja kuntalaisten osallistumisen merkitys, datan avaaminen, tietojärjestelmien integroitavuus, palvelujen yksilöllisyyden kehittäminen sekä kustannusvaikutavuuden parantaminen uusilla toimintatavoilla ja modernilla teknologialla.

Yhtenä johtavana ajatuksena on ollut synergioiden löytäminen ja skaalattavuus. Kokeilujen avulla on pyritty tunnistamaan ratkaisuja ja toimintatapoja, jotka voisivat palvella useita kaupungin palveluja ja toimintoja.

Ohjelman aikana toteutettiin kolme avointa kokeiluehdotusten keruukierrosta, joiden puitteissa on saatu satoja kehittämisideoita. Näistä toteutukseen on päässyt 20 kokeilua. Noin 75 % kokeiluista on ollut vaikutuksia kokeilun jälkeen, joko ratkaisuja on jatkokehitetty tai ne ovat vaikuttaneet kaupungin kilpailutuksiin ja hankintoihin. Kokeiluja on toteutettu useiden toimintojen ja kumppaneiden kanssa yhteiskehittämisen hen-

gessä. Espoon henkilökunta, erilaiset yritykset, tutkimus- ja oppilaitokset, sekä järjestöt ovat osallistuneet kokeiluihin ja oppineet näistä. Digiagenda-ohjelma on herättänyt kansallista ja kansainvälistä kiinnostusta ja edistänyt Espoon mainetta edelläkävijänä ja kokeilukulttuuria edistävänä kaupunkina ja yhteisönä.

Korona on vaikuttanut ihmisten kanssakäymiseen ja työtapoihin. Tässä poikkeuksellisessa ajassa, innovatiivinen toiminta ja toimivien digitaalisten palvelujen merkitys arjen sujumiseksi korostuvat. Ohjelman erilaiset verkkopalvelu- ja chattibotti-kokeilut tukivat useita kaupungin toimintoja kuten etäkoulunkäyntiä, nuorten syrjäytymisen ehkäisyä lisäten myös yrityspalvelujen ja järjestötoiminnan tunnettavuutta. Vaikeana aikana onnistuttiin toteuttamaan kokeiluja myös etänä. Tämä motivoi ja kannusti kokeilemisen parissa työskenteleviä asiantuntijoita ja kumppaneita löytämään uusia luovia ratkaisuja.

”Kannustamme kaikkia yhteiskehittämään kokeillen ja tekemään yhdessä Espoo-tarinaa.”

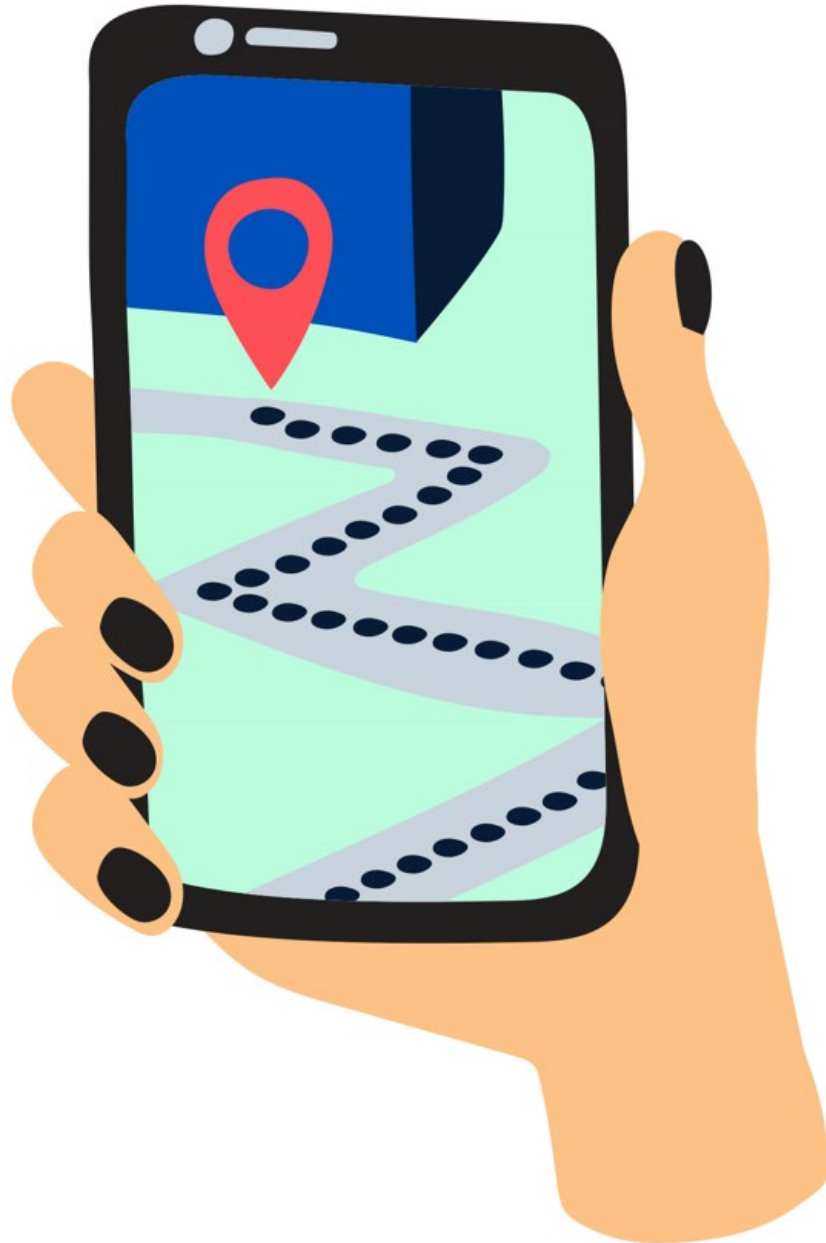
– Jukka Mäkelä, kaupungin johtaja

”Kokeilevalla kehittämisellä ja verkostoimaisella yhteistyöllä rakennamme kestävämpää tulevaisuutta.”

– Päivi Sutinen, palvelukehitysjohtaja

Sisällysluettelo

Yhteenveto.....	1
1 Ohjelman toteutus.....	3
1.1 Yleiskuvaus ohjelmasta ja sen etenemisestä.....	3
1.2 Ohjelman organisointi	7
1.3 Toteutuneet kustannukset, rahoitus ja resurssit	9
1.4 Ohjelman kokeilut	9
2 Ohjelman tulokset.....	39
3 Johtopäätökset ohjelman onnistumisesta ja keskeiset opit.....	41
4 Jatkonäkymiä ja kehitysideoita.....	43
5 Liitteenä sanasto.....	45



Esimerkki kokeilusta: Palvelutorilla testattiin digisovellusta

Ison Omenan palvelutorilla oli tarve uudentlaisille asiakaspalautteen ja osallistumisen kanaville.

Palvelutorilla testattiin 2018–2019 digitaalista osallistamissovellusta.

Sovellusta testattiin palveluympäristössä jatkuvana vuorovaikutuskanavana. Halusimme kokeilla, miten eri käyttäjäryhmät ottavat mobiilisovelluksen vastaan. Huomattiin, että asukkaat haluavat reaaliaikaista vuorovaikutusta ja räätälöityä, kohdennettua tietoa.

Kokeilun jälkeen emme jatkokehittäneet sovellusta, mutta kokeilu vaikutti palvelutorin asiakasviestintään. Kokeilun oppeja on hyödynnetty asiointipalvelujen kehittämisessä.

Esimerkki kokeilusta: Käännös- ja tulkkaussovellus helpotti asiakaspalvelua

**Espoon työllisyyspalveluissa testattiin 2020–2021
käännös- ja tulkkaussovellusta.**

Kokeilulla selvitettiin, tehostaisiko sovellus usein toistuvia palvelutilanteita.

Kokemukset sovelluksesta olivat hyviä. Sovellus pystyi kääntämään tekstiksi ja tulkkamaan puheeksi riittävän hyvin suomesta englanniksi, venäjäksi ja arabiaksi. Kokeilu osoitti, että äänenlaadulla on väliä, henkilökunnan pitää sitoutua sovelluksen opettamiseen ja kielten natiiviosaajien tarkastaa käännösten laatu.

Kokeilun käyttökokemuksia ja oppeja hyödynnetään Espoon kaupungin tulevissa käännös- ja tulkkausratkaisuissa. Haaveena on saada tulevaisuudessa yksi käännös- ja tulkkaussovellus asiointia ja arkisia tilanteita tukemaan.

Digiagenda 3.0 -ohjelman kokeilut 2023–2024

**Katsomuskasvatuksen
aineiston digitalisointi,
Katso-kokeilu**



**Rekrytoinnin ja
perehdyttämisen
edistäminen VR-
ratkaisulla**



**Suomen kielen
taitotason
itsearviointitesti**

Katsomuskasvatuksen aineiston digitalisointi -kokeilu

5

kuukautta

Katso-materiaalia testattiin
3 päiväkodissa loka-
joulukuussa 2023

15

esimerkki-
katsomusta,
110 kuvaa

Katsomuskeskusteluja
käydään Espoon
päiväkodeissa
joka päivä.

Testaajat kuvasivat
materiaalia sanoilla

**Helppokäyttöinen
tärkeä
tarpeellinen**

Katso-materiaalilla on
Espoossa potentiaalisia
käyttäjiä lähes

3000 varhaiskasvattajaa
ja noin **10000** lasta

96 %

esimerkkikatsomusten
edustajista osallistui
aktiivisesti toteutukseen.

Kokeilu toteuttaa Espoo-tarinan
tavoitteita

*"1 Espoo on oppimisen ja
sivistyksen kärkikaupunki"*

*"2 Espoo toteuttaa palveluja koko
Espoolaisen yhteisön voimin"*

Kokeilu tukee Espoon
digitalisaation painopisteitä

*"3 Tarvittavat kyvykkyudet,
osaaminen ja resurssit digitaaliseen
uudistumiseen"*

*"5 Sujuva työ uudistetuilla
tukiprosesseilla"*

Tavoite

- Kehittää materiaali, jolla edistetään katsomuskasvatusta ja tuetaan kotoutumista.
- Aineisto on käytettävissä sekä digitaalisena että tulostettavana.

Opit

- Konkreettinen kuvamateriaali helpottaa katsomuskeskustelujen avaamista.
- Kasvattajat kaipaavat lisäkoulutusta katsomuskasvatuksesta monikulttuurisuuden lisääntyessä.
- Digitaalista, visuaalista ja helppokäyttöistä materiaalia on mahdollista hyödyntää spontaaneidenkin keskusteluiden tukena.

Jatkoaskeleet

- Tarjotaan koulutusta katsomuskasvatuksesta ja Katso-materiaalin käytöstä.
- Varmistetaan materiaalin löydettävyys ja aktivoidaan käyttöä aktiivisella viestinnällä.

Katsomuskasvatuksen aineiston digitalisointi -kokeilu

Toteuttajina Espoon varhaiskasvatuksen asiantuntijat ja kolme yksikköä:

- Metsolan päiväkoti
- Koulumestarin päiväkoti
- Kirstin päiväkoti

Kokeilu toteutettiin yhteistyössä JokaLapsi-yrityksen kanssa Espoossa 08-12/2023. Varhaiskasvatuksesta omistajana toimi Virpi Mattila ja yhteyshenkilönä Satu Nerg-Öhman.

Lisätietoa: satu.nerg-ohman@espoo.fi

[Ohjevideo \(Youtube\)](#) 

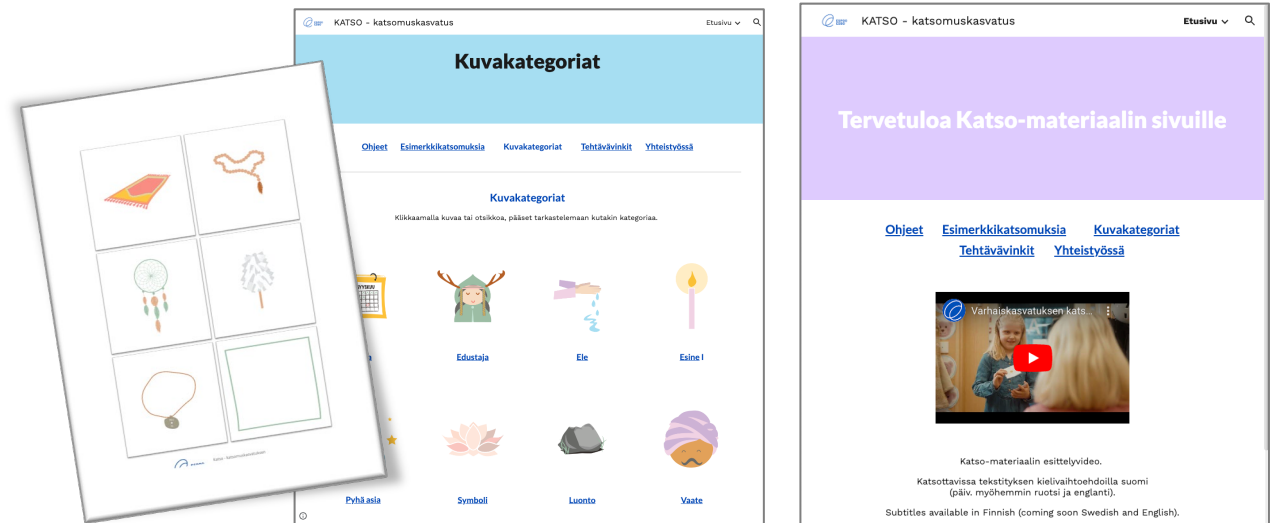
[Katso-sivusto](#) 

"Materiaali tarjoaa uusia näkökulmia katsomuskasvatukseen"

"Ilman tätä materiaalia en olisi käynyt näitä keskusteluja, joten jo sen perusteella materiaali on tarpeellinen."

Espoon kaupungin Digiagendan kokeilu, jossa tuotettiin digitaalisia kuvia, kuvatekstejä, kirjallisia ohjeita ja ohjevideon sisältävä katsomuskasvatuskeskustelujen tukimateriaali.

- Digitaalinen materiaali ja siitä laadittu tulostettava versio jaeltiin Espoon ylläpitämällä, avoimella ja saavutettavalla, Katso-sivustolla. Sivustolla on:
 - 22 kuvakategoriaa, joissa jokaisessa 5 kuvaa ja yksi tyhjä kortti
 - 15 esimerkkikatsomusta
 - Ohjeita ja esimerkkejä materiaalin käytöstä
- Materiaali rohkaisi varhaiskasvatuksen ammattilaisia keskusteluiden käymiseen ja madalsi keskusteluiden aloituskynnystä.



Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen virtuaalisilla ratkaisulla -kokeilu

12
kuukautta

Videopelejä testattiin
18 testilaisuudessa
maalis-lokakuussa
2024

**Avoimiin tehtäviin
EI ole saatu
riittävästi hyviä
hakemuksia.**

**Perehdytys
vaatii toistoja**

10
kiinteistöhoitajaa
eläköityy
4 vuoden sisällä

Kokeilussa mukana:

141 asiakasta

25

Espoon työntekijää

48
kiinteistöhoitajaa

+10
harjoittelijaa

**Kokeilu toteuttaa
Espoo -tarinan
tavoitteita**

*"2 Espoo toteuttaa palveluja
koko Espoolaisen yhteisön
voimin"*

**Kokeilu tukee
Espoon kestävän
kehityksen
tavoitteita**

**Kokeilu tukee Espoon
digitalisaation painopisteitä**

*"2 Tiedolla johdettu, ennakoiva,
älykäs kaupunki"*

*"3 Tarvittavat kyvykkyydet,
osaaminen ja resurssit
digitaaliseen uudistumiseen"*

*"5 Sujuva työ, uudistetuilla
tukiprosesseilla"*

Tavoitteena oli selvittää,

1. pystytäänkö moderneilla rekrytointiratkaisulla lisäämään kiinnostusta kiinteistöhoitajien tehtävää kohtaan sekä
2. tehostaako VR-pohjainen materiaali perehdytystä.

Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen virtuaalisilla ratkaisulla -kokeilu

Toteuttajana Espoon Tilapalvelut

Tilapalveluista omistajana toimi Mari Ahlgren ja työparina Ville Kaisla. Kokeilu toteutettiin yhteistyössä Virtual Dawn -yrityksen kanssa Espoossa 01-12/2024.

Lisätietoa:
mari.ahlgren@espoo.fi

[Esittelyvideo \(YouTube\)](#)
[Pelasta Espoo -peli](#)
[VR-pelin traileri](#)

Ratkaisut

Pelasta Espoo -videopeli rekrytoinnin tueksi

- Selainpohjainen peli
- Pelattavissa tietokoneella tai mobiililaitteella
- Tutustuttaa kiinteistönhoitajan tehtäviin hausalla tavalla



Kiinteistönhoidon VR-perehdytyspeli

- Virtuaalitodellisuuspeli
- Perehdyttää kiinteistönhoitajan tehtäviin
- Tehtävien suorittaminen tapahtuu todentuntuisesti käsiohjaimia käyttäen



Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen virtuaalisilla ratkaisulla -kokeilu

Käyttäjäkokemukset:

- Kiinnostava ja innostava
- Tutustuttaa kiinteistönhoitajan työhön
- Tylsätkin tehtävät tuntuvat hauskoilta

Huomioitavaa:

- Kieliversiot (en, sv) suomen kieltä heikommin osaavia varten
- VR-lasien hankinta Espoolle
- Virtuaalitekniikan hyödyntäminen myös muissa toiminnoissa



Kokeilun opit:

1. Pelillisuus on oikea tapa lähestyä nuoria ja nuoria aikuisia
2. Pelin laajuus kannattaa pitää tiukasti rajattuna valittuun tarpeeseen
3. Aktiivinen testaaminen kohderyhmäläisiä osallistaen jo mahdollisimman aikaisessa vaiheessa on avain onnistumiseen.

Kokeilussa mukana:

166

testaajaa

Jatkopolut:

Espoo jatkaa syntyneiden pelien hyödyntämistä, arvioi jatkokehitysmahdollisuuksia ja pelillistettyjen ratkaisujen hyödyntämistä laajemmin.

Suomen kielen taitotason itsearviointitesti -kokeilu

**10
kuukautta**

Kielen taitotasoa testattiin
20 eri testilaisuudessa
huhti-syyskuussa 2024

Tällä hetkellä suomen kielen
taitotasotieto saatavilla

vain 50%:lla

työnhakija-asiakkaista

**Espoon työnhakijoista
vieraskielisiä**

12 000

Kokeilussa mukana:

110 asiakasta,
työnhakijaa ja opiskelijaa

23

Espoon työntekijää

+1000

**Vieraskielisten
työnhakija-
asiakkaiden määrän
kasvu vuosittain**

Vaikuttaa

200

omavalmentajan työhön

**Kokeilu toteuttaa Espoo
-tarinan tavoitteita**

*"2 Espoo toteuttaa palveluja
koko Espoolaisen yhteisön
voimin"*

*"7 Espoo on Suomen paras
kotouttaja"*

**Kokeilu tukee Espoon
digitalisaation painopisteitä**

*"3 Tarvittavat kyvykkyydet,
osaaminen ja resurssit
digitaaliseen uudistumiseen"*

*"5 Sujuva työ, uudistetuilla
tukiprosesseilla"*

Tavoitteet

- Helpottaa rekrytointia mahdollistamalla kielitaitotasotestin liittämisen osaksi työhakemusta.
- Selvittää, miten digitaalisen kielitaitotasotestin käyttö ja tulosten saatavuus vaikuttavat työllistymiseen.
- Saada kielitaitotasotesti asiakkaiden itsenäiseen käyttöön ja tulokset tietoturvallisesti työnantajalle tai omavalmentajalle.

Suomen kielen taitotason itsearviointitesti -kokeilu

Toteuttajana Espoon työllisyyspalvelut

Työllisyyspalveluista omistajana toimi Caritta Perttunen ja yhteyshenkilönä Olga Silfver. Kokeilu toteutettiin yhteistyössä Rouhia Oy:n (Reactored) - yrityksen kanssa Espoossa 12/2023-09/2024.

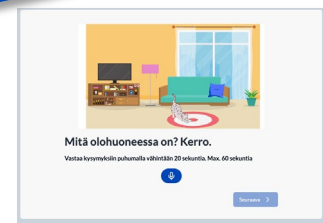
Lisätietoa: olga.silfver@espoo.fi

[Esittelyvideo \(YouTube\)](#)

Ratkaisu: Selainpohjainen suomen kielen taitotason testi, joka testaa neljää kielen taitotason aluetta:

1. kuunteleminen
2. luetun ymmärtäminen
3. kirjoittaminen ja
4. puhuminen.

- Käyttö tietokoneella tai mobiililaitteella, aika- ja paikkariippumattomasti
- Kesto 20-30 minuuttia
- Vastausten tarkistus koneellisesti
- Tulosraportti lähetettävissä linkkinä ja ladattavissa (pdf)
- Tulokset suuntaa-antavia, eivät virallisia



Suomen kielen taitotason itsearviointitesti -kokeilu

Käyttäjäkokemukset:

- Käyttäjäystävällinen
- Tarjoaa testituloksen nopeasti
- Sopii eri käyttötilanteisiin
- Nopeuttaa alkukartoitusta

"Hyvä saada alueittain ymmärrystä, mitkä tehtävät meni hyvin ja mitkä oli haasteellisia."

"Tämä palvelee tosi isoa osaa meidän asiakkaista."

Kokeilun opit:

1. Vaatii rauhallisen testiympäristön
2. Käyttäjien digitaidot huomioitava
3. Käyttäjiä motivoitava testin tekoon
4. Tunnistettiin jatkokehitystarpeet

Kokeilussa mukana:

133
testaajaa

Ratkaisun arviointi-tarkkuus
70-80%
kokeilussa

Kehitettävää:

- Tuloksen luotettavuus vaatii lisävalidointia
- Kysymysten muotoiluun ja kuviin kiinnitettävä huomiota (saavutettavuus)
- Mahdollinen käyttöönotto vaatii toimintatapojen ja tilarakenteen tarkastelua



Jatkopolut: Espoo arvioi jatkokehitysmahdollisuuksia ja ratkaisun hankintaa

Potentiaaliset käyttökohteet: Espoon työllisyys-, rekrytointi-, opetus- ja kotoutumispalvelut

Miksi kokeilla?

1. Kokeilulla opitaan ja kerätään arvokasta tietoa sekä ymmärrystä hallitulla riskillä ja pienellä investoinnilla.
2. Kokeilussa osallistetaan eri toimijat ratkomaan tulevaisuuden haasteita ja innovoimaan sopivia ratkaisuja.
3. Kokeilut toimivat parhaimmillaan muutoksen ajureina ja tarvittavien kyvykkyyksien tunnistajina, esimerkiksi prosessin ja osaamisen sekä markkinoiden kehittäjinä.





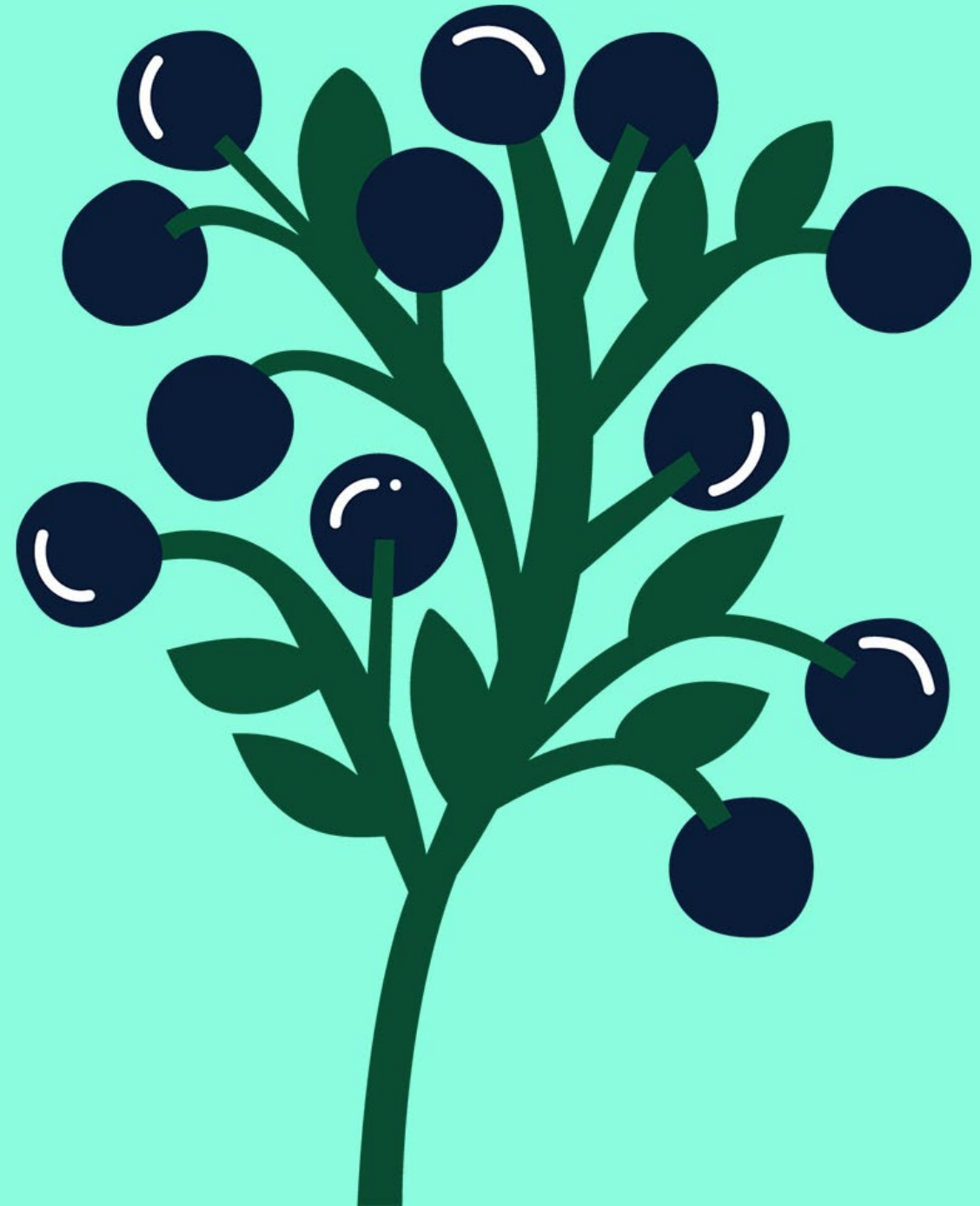
Mistä tiedämme onnistuneemme?

Arvioimme kokeilujen toiminnallisia ja tiedollisia tuloksia lyhyellä ja pidemmällä aikavälillä:

- relevanssia
- hyötyjä
- vaikuttavuutta
- toiminnan uudistettavuutta
- toteutettavuutta ja saavutettavuutta
- oppimista sekä
- skaalautuvuutta ja juurrutettavuutta.

Digiagendan vaikuttavuus

- Digiagenda 2.0 kokeiluista 75 %:lla oli vaikutusta kaupungin palvelujen ja toimintojen kehittämiseen. Saimme muun muassa oppia prosessien kehittämiseen, hankintojen suunnitteluun ja osaamisen kehittämiseen.
- Yrityksille ja yhteistyökumppaneille kokeilut tarjosivat arvokasta oppia tuote- ja palvelukehitykseen sekä arvokkaan referenssin.
- Asukkaat ja asiakkaat saivat mahdollisuuden osallistua kokeiluihin ja vaikuttaa tulevaisuuden palveluihin.



Kiitos mielenkiinnosta – tehdään yhdessä Espoo-tarina!



Ohjelmakysymykset:

Valia Wistuba, kehittämispäällikkö
puh. 043 825 2905



Viestintä ja mediayhteydenotot:

Susanna Kilappa, viestintäpäällikkö
puh. 050 544 6044

[Digiagendan verkkosivut](#)