

Digiagenda 3.0 -kokeiluohjelman loppuraportti

Valia Wistuba, Terhi Aho
ja Susanna Kilappa

Espoon kaupunki helmikuu 2025



Saatesanat

Kansainvälistä ja kehittyvää Espoota haastavat palvelutarpeen kasvu ja vieraskielisten asukkaiden kasvava määrä.

Asiakkaat odottavat arjen sujuvuutta sekä ajasta, paikasta ja kielestä riippumattomia palveluita.

Digitaalisilta palveluilta ja uusilta teknologioilta odotetaan käytettävyyttä, saavutettavuutta, nopeutta, tehokasta ja turvallista tiedon käsittelyä sekä hyödynnettävyyttä.

Espoon digiagenda julkaistiin 2015. Yhtenä johtavana ajatuksena on synergioiden löytäminen ja skaalattavuus. Kokeilujen avulla on pyritty tunnistamaan ratkaisuja ja toimintatapoja, jotka voisivat palvella useita kaupungin palveluja ja toimintoja.

Kokeiluja on toteutettu useiden toimintojen ja kumppaneiden kanssa yhteiskehittämisen hengessä. Espoon henkilöstö, erilaiset yritykset, asukkaat ja asiakkaat, tutkimus- ja oppilaitokset sekä järjestöt ovat osallistuneet kokeiluihin ja oppineet niistä. Haluamme kiittää koko Espoo-yhteisöä ohjelman onnistuneesta toteutuksesta.

Kokeilujen merkittävin hyöty on niiden tarjoama tieto ja ymmärrys tulevaisuuden kyvykkyyksien kehittämiseksi sekä se, miten muutokseen tulisi varautua.

Innovaatiot tarjoavat oppia esimerkiksi tuote- ja palvelukehitykseen, palvelujen muotoiluun, hankintojen suunnitteluun, prosessien ja tehtävien kehittämiseen sekä tarvittavien resurssien, roolien ja vastuiden arvioimiseen.

Kokeilut ovat oivallinen paikka verkostoitumiselle ja kyvykkyyksien, kuten osaamisen kehittämisen, muutosvalmiuden ja muutosvaikutusten arvioimiselle.

"Kokeilevalla kehittämisellä valmistaudumme muutokseen ja haarukoimme tarpeisiimme sopivia tulevaisuuden ratkaisuja."
- *Valia Wistuba, kehittämispäällikkö*

"Digiagenda-ohjelma on herättänyt kansallista ja kansainvälistä kiinnostusta ja edistänyt Espoon mainetta edelläkävijänä ja kokeilukulttuurina edistävänä kaupunkina ja yhteisönä."
- *Piia Wollstén, digipalvelun kehittämisjohtaja*

Sisällysluettelo

Saatesanat.....	2
1 Yhteenveto.....	4
2 Espoon tarpeet ja haasteet.....	5
3 Espoon digitalisaation painopistealueet.....	6
4 Ohjelman tavoitteet, hyötytavoitteet ja tuotostavoitteet.....	7
5 Ohjelman hyötyjä.....	10
6 Ohjelman avainlukuja.....	11
7 Digiagenda 3.0 tiekartta.....	12
8 Digiagendan toimintamalli.....	13
9 Organisointi.....	16
10 Ohjelman viestintä.....	17
11 Kustannukset ja resurssit.....	20
12 Keskeiset opit.....	21
13 Ohjelman kokeilut 2023-2024.....	24
14 Kokeilun arvioinnin viitekehys.....	36
15 Kokeilun arviontipolku.....	40
16 Ohjelman tulokset ja vaikuttavuus.....	34
17 Muutosvaikutusten arviointi.....	41
18 Kehitysideat.....	43
19 Reflektiot.....	44
20 Sanasto.....	45

1. Yhteenveto

Digiagenda: mistä on tultu, missä ollaan ja mihin ollaan menossa?

Digiagenda on vuodesta 2015 lähtien edistänyt kokeilukulttuuria ja yhteiskehittämistä. Ohjelmaan on saatu yli 200 kokeiluideaa, joista 23 on toteutettu. Yhteistyötä on tehty yli 70 yhteistyökumppanin, 7500 asukkaan ja asiakkaan sekä 500 kaupungin asiantuntijan kanssa.

Kokeilut ovat tarjonneet arvokkaita oppeja ja kokemuksia, joita on hyödynnetty muun muassa prosessien ja osaamisen kehittämiseen, markkinoiden kartoitukseen, hankintojen suunnitteluun sekä ratkaisujen skaalautuvuuden arviointiin. Yritykset ja yhteisöt ovat saaneet palautetta ja ideoita tuote- ja palvelukehitykseen, ja asukkaat ovat päässeet kokeilemaan innovaatioita ja antamaan niistä palautetta.

Onnistumisesta kertoo osaltaan kolmen viimeisimmän kokeilun valinta kaupunginjohtajan innovaatiokilpailun 2024 finalisteiksi. Tästäkin saamme kiittää organisaatiomme rohkeita edustajia ja yhteistyökumppaneita!

Digikokeilut ovat yksi Espoon strategisista työkaluista, joilla kaupunki tunnistaa tulevaisuuden toimintatapoja ja digitaalisia ratkaisuja, oppii ja varautuu muutokseen. Kokeilut tarjoavat tietoa ja ymmärrystä sekä kaupungin tuleviin digitaalisten palvelujen hankintoihin että osaamisen kehittämiseen.

Digitaaliset palvelut ja uuden teknologiat kehittyvät nopeasti ja vaikuttavat sekä kaupungin toimintoihin että asiakasvuorovaikutukseen. Tekoäly tarjoaa mahdollisuuksia, mutta myös muuttaa työtapoja, ammatteja, viestintää ja asiointia.

Digiagenda 3.0:n tulokset ja reflektiot

Digiagendan oppeja ja kokemuksia voidaan hyödyntää myös Espoon uutta strategiaa tehdessä.

Toimintaympäristön muutokset, palvelutarpeen ja vieraskielisten asiakkaiden määrän kasvu haastaa Espoota löytämään eettisiä, kestäviä, luotettavia, kustannusvaikuttavia ja ihmislähtöisiä digitaalisia palveluita myös jatkossa. Esimerkiksi palvelurobotiikka, virtuaaliteknologiat ja tekoäly tarjoavat mahdollisuuksia, mutta samalla haastavat kaupunkia kehittämään toimintakulttuuria, prosesseja ja tietoturvallisia ratkaisuja.

Tulos

- Kokeilut toimivat oivallisena oppimispaikkana, joka tarjoaa näkymää digitaalisten palvelujen kehittämiseen ja hankintojen suunnitteluun.
- Saatiin asiakkaita ja organisaation sisäisiä toimijoita hyvin mukaan kokeiluihin.
- Kokeilujen esittelyvideot ja tiivistelmät on koettu hyödyllisiksi.

Reflektio

- Herättää kuntalaisissa ja asiakkaissa kiinnostusta edistään Espoon mainetta edelläkävijä kaupunkina niin kansallisesti kuin kansainvälisesti.
- Kokeilut edistävät työhyvinvointia kun asiantuntijat voivat päästä vaikuttamaan omaan työhönsä ja tulevaisuuden ratkaisuihin.

2. Espoon tarpeet ja haasteet

Espoon väestö kasvaa,
eri kieliryhmien ja ikääntyvien
asukkaiden osuus lisääntyy
=
palvelun tarve kasvaa

*Asukkaat ja asiakkaat odottavat
lähipalveluita ja ajasta, paikasta ja kielestä
riippumattomia palveluita.*

*Palvelujen digitaalisuus ja uudet teknologiat
voivat helpottaa arjen sujumista.*



3. Espoon digitalisaation edistämisen painopistealueet, joita Digiagenda toteuttaa



- Digiagenda edistää kaupungin kyvykkyyksien kehittämistä, muun muassa osaamisen kehittymistä, sekä lisää tietoa ja oppeja hankintojen suunnitteluun.
- Menettely täyttää tasavertaisen kohtelun (riittävä avoimuus ja syrjimättömyys) kriteerit.
- Kokeiluohjelman tunnettuus lisääntyy ja Espoon maine edelläkävijäkaupunkina, elinvoimaisuutta ja kokeilukulttuuria edistävänä toimijana, toteutuu.
- Toimintamalli selkeyttää eri toimijoiden rooleja ja vastuita.
- Kokeilujen jälkeen opit leviävät, jälkiarviointi toteutuu ja jatkopolkuja edistetään.

- Kokeiluille saadaan vahva omistajuus ja riittävä resursointi.
- Prosessi ei muodostu liian työlääksi ja on mahdollisimman automatisoitu (kevennetään manuaalista työtä).
- Asukkaat ja asiakkaat saadaan paremmin mukaan kokeilujen ideointiin, kokeilujen toteutukseen ja arviointiin.
- Toimintatapa ja kannustimet motivoivat eri toimijoita.
- Ideoiden jalostus ja priorisointi on sujuvaa ja automatisoitua. Kaupunkitasoinen yhteinen kanava ja automatisoitu työkalu puuttuvat.
- Ideat palvelevat omaa ja toteutuskumppaneiden kehittämistä.
- Digiagenda toimii testialustana kehitettävillä käyttäjälähtöisillä työkaluilla. (On jo testattu: kokeilukortti, ideasalkku, turvallinen tietoprojektin tietojen käsittelytoimien kuvaus, muutosvaikutusten arviointia)



4.1. Ohjelman hyötytavoitteet

Saavutettu hyvin:

- Saadaan oppia hankintojen suunnitteluun ja ratkaisujen toteutukseen
- Saadaan oppia toimittajahallintaan ja kumppanuusyhteistyöhön
- Saadaan kokemusta uusien teknologioiden ja toimintatapojen toimivuudesta ja laajennettavuudesta
- Kokeiluprosessi on systemaattinen ja tehokas

Tunnistettu vielä kehitettävää:

- Kokeiluilla voidaan testata uusia asioita pienemmillä investoinneilla/tappioilla kuin jos suoraan toteutettaisiin isompi projekti
- Kaupungin ja kaupunkiyhteisön osaaminen, digitaaliset taidot, työtaidot ja työvälineet kehittyvät vastaamaan tulevaisuuden tarpeisiin ja haasteisiin
- Saadaan oppeja ajoituksesta ja siitä, mitä ratkaisuja kannattaa edistää ja mitä ei



4.2. Ohjelman tuotostavoitteet

Saavutettu hyvin:

- Ohjelman suunnitelma ja viestintäpaketti (3 kielellä)
- Priorsoidut ja arvioidut kokeiluideat Espoon ideasalkussa/ projektisalkkujärjestelmässä
- Kokeilujen suunnitelmat hyödynnettävissä
- Kokeilujen toteutuksen palautekyselyn tulokset
- Kokeilujen yhteenvetoraportit
- Kokeilujen videoesittelyt
- Kokeilujen tuotokset hyödynnettävissä
- Kokeilujen tiivistelmät (3 kielellä)
- Kokeilujen muutosvaikutusten arviointi
- Ohjelman loppuraportti (3 kielellä)
- Espoon Kokeilujen satoa -tilaisuuden videotallenne

Tunnistettu vielä kehitettävää:

- Hilma-ilmoitukset, hankintapäätökset ja sopimukset liitteineen
- Työkaluja kokeilujen toteutukseen ("kehittäjien tietopankki")
- Kokeilujen vaikuttavuuden arviointi



5. Ohjelman hyötyjät

Digiagenda 3.0 tuo hyötyjä ja yhteistyön mahdollisuuksia eri toimijoille

Yritykset

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

Järjestöt

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

Asukkaat ja asiakkaat

- Osallistuminen ja vaikuttaminen
- Oppiminen
- Yhteisöllisyys
- Sujuvampi arki

Tutkimuslaitokset

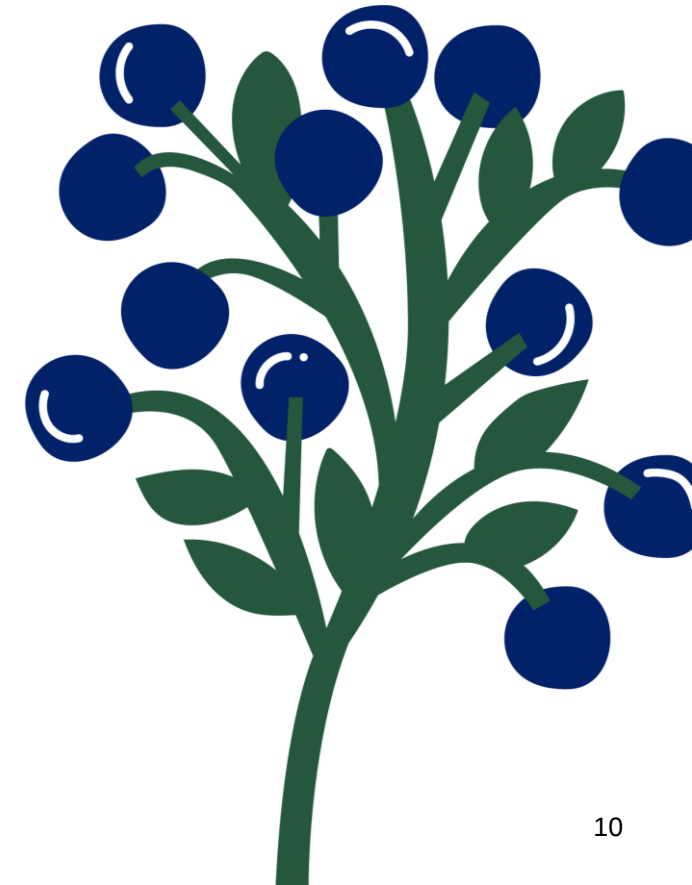
- Oppiminen
- Näkyvyys ja maine
- Osallistuminen ja uudet yhteistyökumppanit
- Taloudellinen hyöty

Oppilaitokset

- Oppiminen ja osallistuminen
- Näkyvyys ja maine
- Taloudellinen hyöty

Espoon kaupunki

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



6. Ohjelman avainlukuja

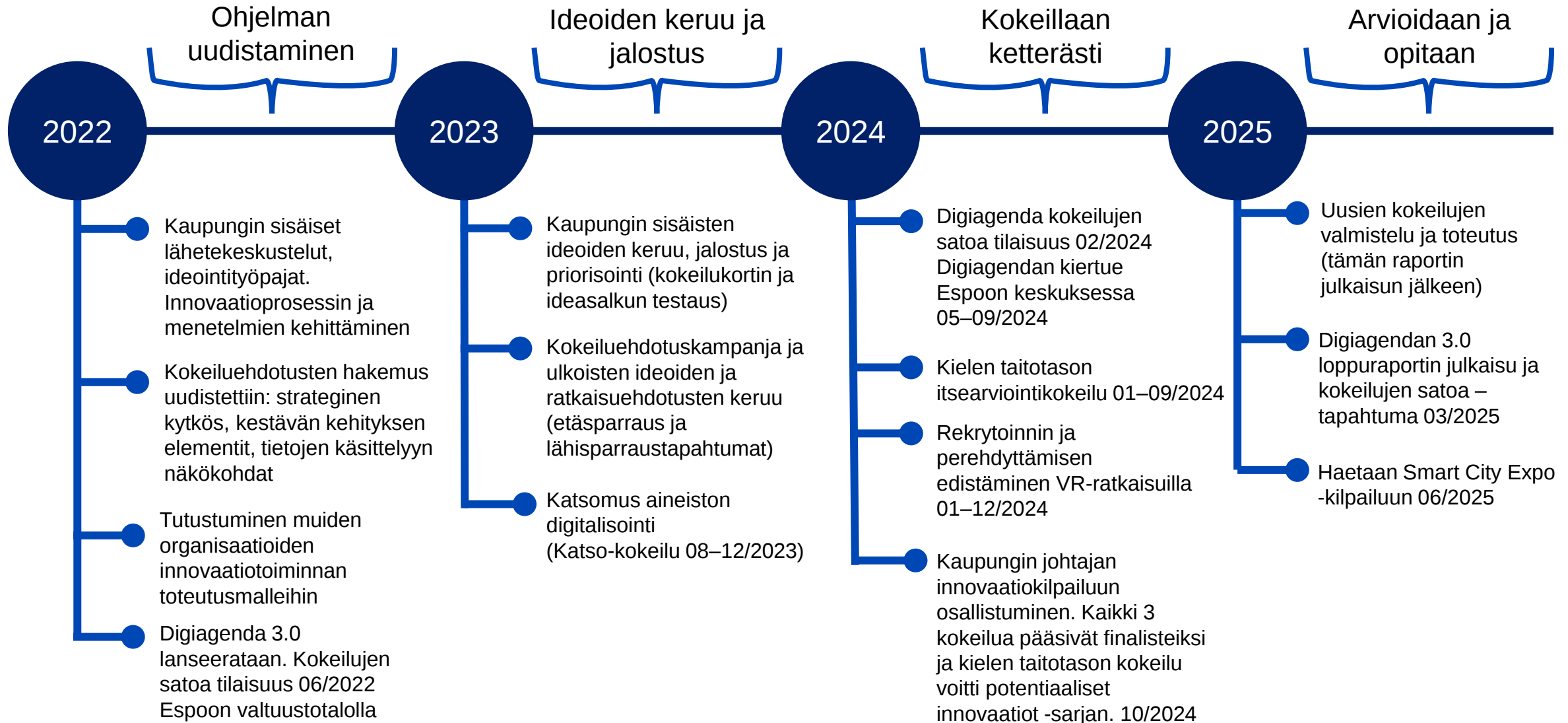
Digiagenda 2.0 2017–2021



Digiagenda 3.0 2022–2025



7. Digiagenda 3.0 tiekartta



8. Digiagendan toimintamalli

Vaihe 1: Ideat kerätään avoimella haulla

Ensimmäisessä vaiheessa kartoitetaan kokeilutarpeet ja kerätään ideoita avoimen haun avulla. Tarpeet voivat liittyä esimerkiksi toimintaympäristön, teknologian tai lainsäädännön muutoksiin, eri toimijoiden tarpeisiin, tapahtumiin, viestintäkanaviin tai tunnistettuihin ongelmiin. Ideat liittyvät erityisesti kuntapalveluiden digitalisointiin ja uusien toimintatapojen kehittämiseen. Samalla valmistaudutaan hankintaprosessiin kehittämällä ideoita edelleen.

Vaihe 2: Valitaan kokeilut toteutukseen

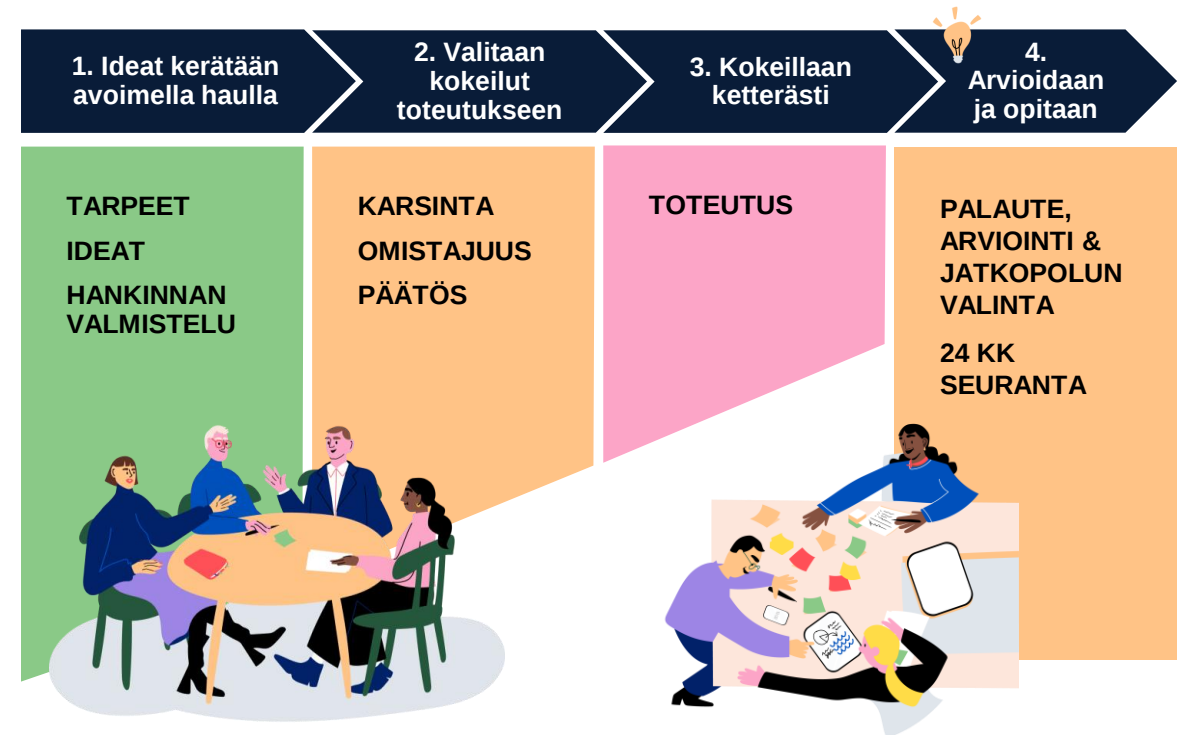
Toisessa vaiheessa ideoita arvioidaan ja priorisoidaan markkinavuoropuheluiden ja jalostamisen kautta. Priorisoinnissa korostetaan Espoo-tarinan mukaisia tavoitteita, digipainopisteitä sekä asiakkaalle, kaupungille ja yhteisölle koituvaa hyötyä. Omistajuus varmistetaan nimeämällä vastuutahot ja huomioimalla resurssit, budjetti ja hankinnan vaikutukset. Lopuksi tehdään päätökset kokeiluihin liittyvistä hankinnoista, kilpailutuksista ja sopimuksista.

Vaihe 3: Kokeillaan ketterästi

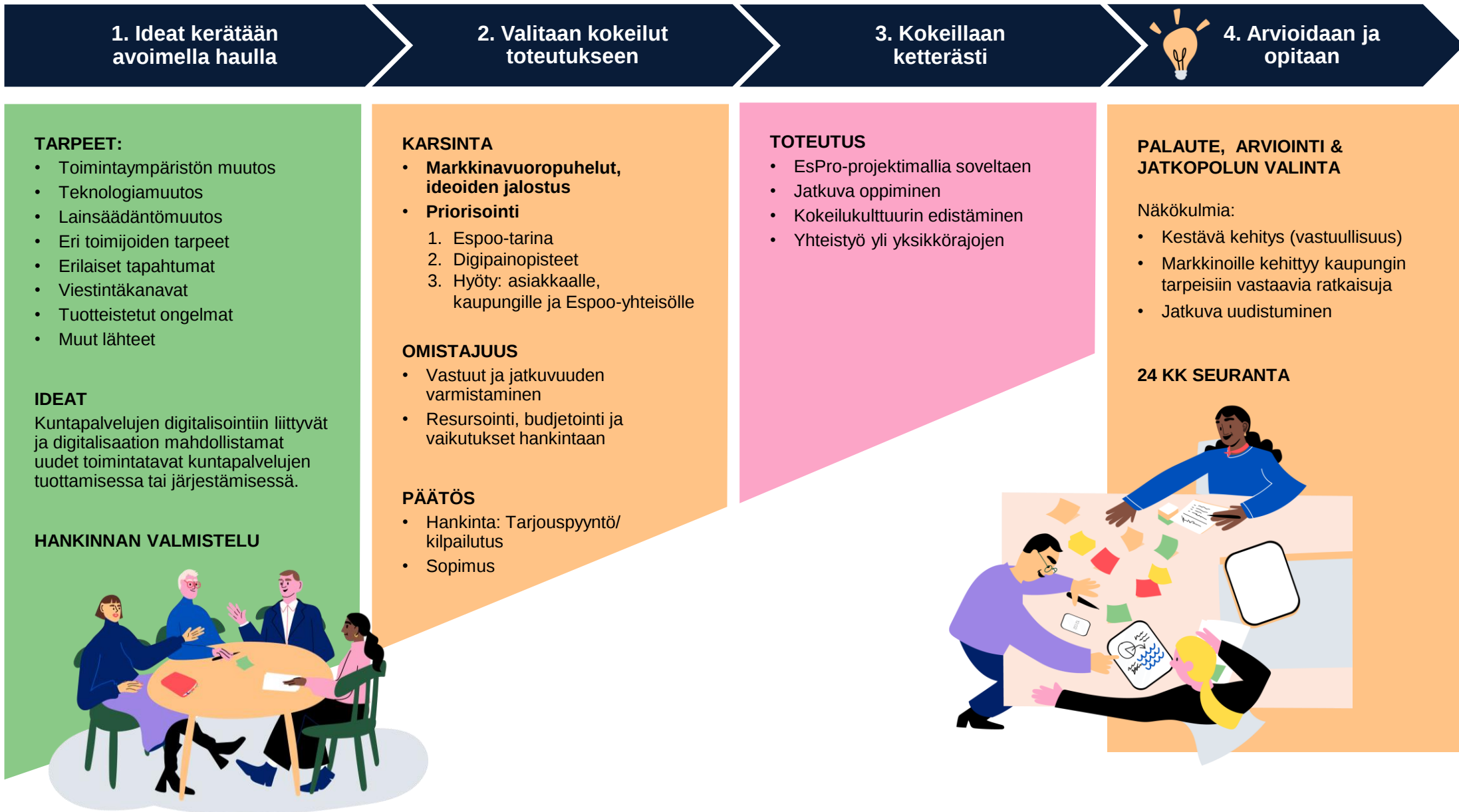
Kolmannessa vaiheessa valitut kokeilut toteutetaan ketterästi hyödyntäen EsPro-projektimallia. Prosessin aikana korostetaan jatkuvaa oppimista, kokeilukulttuurin edistämistä ja yksikkörajat ylittävää yhteistyötä.

Vaihe 4: Arvioidaan ja opitaan

Neljännessä vaiheessa kokeiluista saatu palaute arvioidaan ja tehdään päätöksiä jatkopoluista. Arvioinnissa huomioidaan erityisesti kestävä kehitys ja vastuullisuus, markkinoille kehitettyjen ratkaisujen yhteensopivuus kaupungin tarpeisiin sekä jatkuvan uudistumisen mahdollisuudet. Lisäksi prosessin vaikutuksia seurataan 24 kuukauden ajan.



8.1. Toimintamallin ja innovaatioprosessin kuvaus



8.2. Vinkit toimintamalliin ja innovaatiotoiminnan organisointiin

Vaihe 1: Ideat kerätään avoimella haulla

- Asukkaiden ja asiakkaiden mukaan ottaminen aikaisessa vaiheessa ohjaa kokeilun toteutuksen aikana oikeaan suuntaan ja parantaa kokeilun onnistumismahdollisuuksia.

Vaihe 2: Valitaan kokeilut toteutukseen

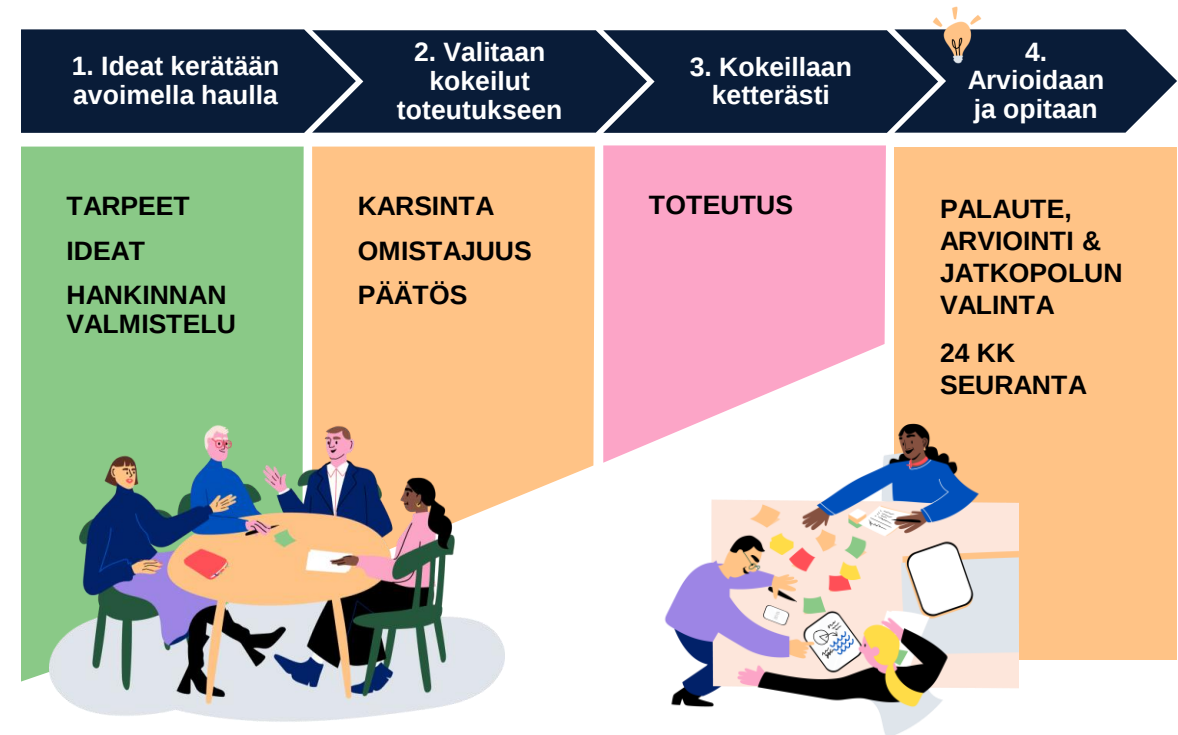
- Vahva omistajuus varmistaa, että kokeilussa keskitytään olennaisten ongelmien ratkaisemiseen ja opit viedään käytäntöön. Omistajan aktiivinen mukanaolo helpottaa päätöksentekoa.

Vaihe 3: Kokeillaan ketterästi

- Espoon kaupungin asiantuntijoiden osallistaminen jo valmisteluvaiheessa mahdollistaa sujuvan ja tietoturvallisen toteutuksen.
- Selkeä kokeiluprosessi ja keskitetty tuki mahdollistavat sujuvan etenemisen ja toimialojen edustajien tehokkaan ajankäytön.
- Sitoutunut ja asiantunteva ydintiimi pystyy tekemään nopeasti etenemiseen liittyvät päätökset.

Vaihe 4: Arvioidaan ja opitaan

- Aktiivinen viestintä kaikissa vaiheissa niin organisaation sisällä kuin kansainvälisestäikin tuo tekemisen näkyväksi muulle organisaatiolle, synnyttää vuoropuhelua ja tukee oppien hyödyntämisessä.
- Kattava ja monipuolinen dokumentointi helpottaa kokeilun jälkeistä hankintaprosessia.
- Kokeilujen kokemusten aktiivinen jakaminen varmistaa oppien hyödyntämisen ja rohkaisee myös muita innovoimaan.



9. Organisointi

Ohjelman kokeilut toteutettiin vahvasti omistavan tulosityksikön ja toimintojen vetäminä Digiagendan asiantuntijoiden tuella.

Sisäiset toimijat:

- **Omistaja** – Kokeilussa ratkaistava ongelma määritettiin yhdessä omistajan kanssa ja samalla varmistettiin sitoutuminen kokeilun toteutukseen. Kokeiluidea ei edennyt toteutukseen ilman vahvistunutta omistajuutta. Kokeilujen ideoiden jalostamisvaiheessa tunnistettiin laajennettavuus, kokeilujen jälkeiset potentiaaliset palvelut, toiminnot ja toimijat, jotka voisivat hyötyä kokeiltavasta ratkaisusta.
- **Työryhmä** – Kokeilun operatiivisesta etenemisestä huolehti 1-2 viikon välein kokoontunut työryhmä, jossa olivat toimialueen edustaja(t), toimittajan yhteyshenkilö ja Digiagendan koordinaattori.
- **Viestintä** – Viestinnällä on merkittävä rooli tietoisuuden kasvattamisessa ja oppien hyödyntämisen varmistamisessa. Viestinnän edustaja on ollut mukana ohjelman ja kokeilujen kaikissa vaiheissa.
- **Espoon kaupungin asiantuntijat** – Kokeilujen valmistelussa, toteutukseen liittyvissä valinnoissa ja dokumentaatiossa hyödynnettiin kaupungin eri alueiden, kuten tietohallinto, hankinta, tietosuoja- ja tietoturva, asiantuntijoita.

Ulkoiset toimijat:

- **Oppilaitokset** – Opiskelijat ja opettajat osallistuivat kokeilujen tuotosten testaamiseen.
- **Kirjastot ja muut tahot** – Kokeilujen esittely- ja testitilaisuuksia järjestettiin yhteistyössä, muun muassa Espoon kirjastojen tiloissa.
- **Yritykset** – Jokaisen kokeilun toteutuksesta vastasi ulkopuolinen toimittaja.
- **Asukkaat ja asiakkaat** - Keväällä ja syksyllä toteutettujen kirjasto-kiertueiden tapahtumissa Espoon asukkaat ja asiakkaat saivat mahdollisuuden tutustua kokeilujen tuotoksiin ja antaa palautetta.



10. Ohjelman viestintä

Digiagendan viestinnän kivijalka on Espoo.fi/digiagenda-verkkosivu.

Sivuilla kerrotaan ohjelman perustiedot, haasteet ja painopisteet sekä kuvataan ohjelman prosessi.

Sivuilla seurataan meneillään olevien kokeilujen etenemistä uutisoinnilla ja päivittyvillä esittelymateriaaleille sekä kerrotaan tulossa olevista tapahtumista.

Sivuilta löytyvät myös linkit kaupungin YouTube-kanavalle, jonka Digiagenda-soittolistalta löytyvät niin kokeilujen esittelyvideot kuin tapahtumista tehdyt tallenteet.

Toiminut hyvin

- Suunnitelmallisuus sekä ohjelma että kokeilutasolla
- Yhtenäisyys ja visuaalinen ilme (Digiagendan viestintäpohjat)
- Viestintä kolmella kielellä
- Verkostojen henkilökohtainen kontaktointi ja sähköpostiviestintä
- Toimittajien tuottamien uutisten ja muun materiaalin validointi
- Somekanavien hyödyntäminen, erityisesti LinkedIn

Tunnistettu kehitettävää

- Kokeilujen kohderyhmien entistä parempi tunnistaminen olisi tärkeää, jotta kohdennettua viestintää voidaan lisätä. Muun muassa testitilaisuuksiin on haastava houkutella laajaa yleisöä, kun kokeiluilla on tietty teema, joka koskee rajattua ryhmää.
- Kokeilujen aikataulut muuttuvat toteutuksen aikana. Tämä tuo haasteita rajallisten viestintäresurssien vuoksi.



10.1. Ohjelman viestintä

Ohjelmakauden viestintäsuunnitelman mukaisesti ohjelman ja kokeilujen viestintää on suunnattu sekä laajasti eri kumppaneille, kuntalaisille että kohdennetusti toteutettujen kokeilujen tunnistetuille kohderyhmille muun muassa seuraavin toimenpitein:

- Kokeilujen satoa –hybriditilaisuus 1 krt/vuodessa.
- Kvartaaleittain uutisointia Digiagendan etenemisestä.
- Espoon kaikilla suuralueilla kiertänyt Roadshow (kevät ja syksy 2024), jossa asukkailla oli mahdollisuus testata kokeilujen tuotoksien protoja ja antaa niistä palautetta.
- Roadshown viestintä sisäisesti (intra) ulkoisesti kumppaneille ja asukkaille (Espoo.fi, tapahtumakalenteri, kirjastojen infonäytöt, LinkedIn ja Instagram-tarinat).
- Kaikista kokeiluista tehtiin esittelyvideot.
- Kokeilujen avainhenkilöt kontaktoivat omia verkostojaan ja tämä poiki uutisointia alan julkaisuissa sekä huomattavaa näkyvyyttä muun muassa LinkedInissä.
- Kaikki materiaalit on toteutettu suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi.

Uutisia



[Kaupunginjohtajan innovaatiokilpailun voittajiksi LIRP – Library resource planner ja Suomen kielen nopea taitotasotesti verkossa](#)

Innovaatiotyö | Yrittäjyys



Digikokeilussa kehitettiin työllistymistä edistävä kielitaitotesti

Innovaatiotyö



Digipalveluja kehitetään kuntalaisten kanssa kokeillen

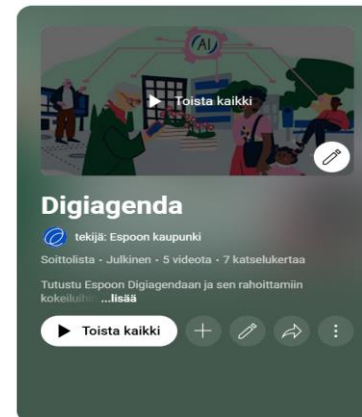
Innovaatiotyö | Työllisyys



Haku



+ Luo



Lajittelu



Kielen taitotason digikokeilu 2024 / Language proficiency level experiment 2024 / Digiagenda 3.0

Espoon kaupunki • 239 katselukertaa • 4 kuukautta sitten



Kiinteistönhoidon rekrytointi ja perehdytyksen edistäminen peleillä / Digiagendan kokeilu 2024

Espoon kaupunki • 77 katselukertaa • 2 kuukautta sitten



Varhaiskasvatuksen katsomuskeskusteluja tukeva Katso-materiaali / Digiagenda 3.0

Espoon kaupunki • 475 katselukertaa • 10 kuukautta sitten

Digiagenda - kokeilujen satoa 28.2.2024

10.2. Ohjelman viestintä

Ohjelman kokeilut osallistuivat erilaisiin sidosryhmätapahtumiin, alan kilpailuihin, haastatteluihin ja julkaisuihin. Digiagenda ja kokeilut olivat esillä muun muassa Espoo-lehdessä ja Espoon kaupungin henkilöstölehdessä Espressissä.

Lisäksi kansallisissa ja Eurooppalaisissa digitaalisten palvelujen, tekoälyn ja datan hyödyntämisestä kiinnostuneissa verkostoissa esiteltiin Digiagenda ja ohjelman kokeiluja.

Vuonna 2024 kokeilut pääsivät Espoon kaupungin innovaatiokilpailun 13 finalistin joukkoon:

- Varhaiskasvatuksen Katso-kokeilu sai kunniainnin Innovaatiot-kategoriassa
- Tilapalveluiden Rekrytöinnin ja perehdytyksen edistäminen VR-ratkaisuilla -kokeilu sai kunniainnin Potentiaaliset innovaatiot -sarjassa.
- Työölisyyspalveluiden Kielen taitotason itsearviointi -kokeilu voitti vuoden 2024 kaupungin johtajan innovaatiokilpailun Potentiaaliset innovaatiot-sarjan.



11. Kustannukset ja resurssit

Kokeilukohtainen budjettivaraus on 10 000 - 30 000 euroa. Tämän lisäksi kokeiluun kohdistuu viestintä- ja konsultaatiotukea. Tilaisuuksien ja tapahtumien tarjoilut ja kolmen kokeilun esittelyvideotuotannot. Aineistojen ja viestintämateriaalien käännökset.

Ohjelman vuosikustannukset:

Kulut 2022: 5084 €

Kulut 2023: 163 166 €

Kulut 2024: 149 899 €

Kulut 2025: ennuste 150 000 €

Ohjelmakauden ulkoisten kustannusten toteutuma 2022-23.12.2024 mennessä oli 318 149 euroa.

Vuonna 2024 ohjelmatuen sisäinen työpanos oli arviolta 163 htp:tä ja ohjelmakauden sisäinen työpanos 2022-23.12.2024 mennessä arviolta 342,2 htp:tä.

Vuoden 2022 Digiagendan toteutukseen ja matalaan kulutasoon vaikuttivat kaupungin suuret järjestelmähankkeet sekä Länsi - Uudenmaan hyvinvointiorganisaation perustaminen jotka sitoivat Espoon kaupungin eri toimintojen ja tukipalvelujen kuten viestinnän, hankinnan ja tietohallinnon resursseja.



12. Keskeiset opit

Peruskokeiluprosessi on koettu toimivaksi

Espoon kaupungin kokeiluprosessi on saanut kiitosta niin kokeilujen työryhmäläisiltä kuin toimittajilta. Prosessi koetaan systemaattiseksi ja selkeäksi.

Kaupunkitasolla innovaatioprosessi on vielä hajanainen

Yhtenäistämisen myötä voitaisiin eri sidosryhmiltä kerätyt kehittämisideat ja -tarpeet saada sujuvammin eteenpäin ja tuettua kokeiltujen ratkaisujen skaalaamista.

Kokeiluoppien jakaminen muiden kuntien/toimijoiden kanssa

Aktiivinen vuoropuhelu muiden kuntien ja toimijoiden kokeiluvastaavien kanssa auttaa kokeilukohteiden valinnassa. Espoon ei tarvitse kokeilla kaikkea, vaan soveltuvilta osin voidaan hyödyntää muiden kokeiluoppeja.



12.1. Ideointi ja kokeilun valmisteluvaiheen opit

Digiagenda-ohjelman sekä kokeilujen eri vaiheisiin liittyviä oppeja:

Ideoiden keruuvaihe

Ideoiden tunnistamiseen ja jalostamiseen kannattaa panostaa. Toimittajien kanssa järjestettiin etäsparrauksia ennen kokeiluidean jättämistä sekä muun muassa tuotedemoja sisältäneitä markkinavuoropuhelutapaamisia valintaprosessin osana. Molemmat koettiin hyödyllisinä. Näin saatiin konkreettisempia ehdotuksia ja tunnistettua toteutuskelpoisimmat ideat.

Vaiheeseen kaivattiin työkalua, jolla prosessia (ideoiden keruu, jalostaminen ja priorisointi) saataisiin automatisoitua.

Manuaalinen työ vaatii paljon aikaa ja on altis virheille.

Kokeilun valmisteluvaihe

Omistajuuden varmistaminen on pakollista ennen etenemistä. Kokeilulla on huonot edellytykset onnistua ilman sitoutunutta omistajaa.

Toimittajilla on vaihteleva osaaminen tietojen käsittelyn ja tietoturva-asioiden kuvaamisessa. Tämä venyttää erityisesti valmistelu- ja sopimusvaihetta.



12.2. Toteutus, arviointi- ja seurantavaiheen opit

Toteutusvaihe

Digikokeilut vaativat moniosaajatiimin onnistuakseen. Toimintojen kokeiluihin/kehittämistoimenpiteisiin varaamia resursseja on tarpeen lisätä aidon kehittämisen mahdollistamiseksi. Lisäksi kokeiluosaamisen kehittämiseen ja verkostomaiseen organisoitumiseen on hyvä kiinnittää huomiota.

Loppuasiakkaita on tärkeä ottaa mukaan kokeiltavan ratkaisun testaamiseen pitkin kokeiluprojektia, mahdollisimman aikaisesta vaiheesta alkaen. Näin ratkaisua pystytään kehittämään oikeaan suuntaan.

Arviointivaihe

Asiakaspalautteen kerääminen kannattaa aloittaa mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Tällöin sitä voidaan hyödyntää jo kokeiltavan ratkaisun rakentamisvaiheessa ja onnistumisen todennäköisyys paranee. Jatkuva palautteenkeruu mahdollistaa myös ratkaisun kehityskaaren seurannan.

Seurantavaihe

Oppien hyödyntämisen varmistaminen on vaatinut aktiivisuutta Digiagendan puolelta. Arjen kiire ja vaihdokset avainhenkilöissä aiheuttavat helposti sen, että hyödyntäminen jää muun tekemisen jalkoihin. Muistuttelu on kuitenkin koettu arvokkaana ja opit edelleen arvokkaina.



13. Ohjelman kokeilut 2023–2024

Katsomuskasvatuksen
aineiston digitalisointi
Katso-kokeilu



Rekrytoinnin ja
perehdyttämisen
edistäminen
VR-ratkaisuilla



Digipalvelu kielen
taitotason itse-
arviointia helpottamaan

13.1. Katso-kokeilu

Tarve

Varhaiskasvatuksessa oli tunnistettu tarve katsomuskasvatuksen yleishyödylliselle tuki- ja toteutusmateriaalille. JokaLapsi Oy ehdotti kuvatukea tarjoavan materiaalin luomista varhaiskasvatuksen kasvattajien käymien katsomuskasvatuskeskusteluiden tueksi. Keskusteluita käydään lasten ja huoltajien kanssa niin arjen spontaaneissa kohtaamisissa kuin suunnitelluissa pedagogisissa tilanteissa.

Lopputulokseksi haluttiin katsomuskasvatuskeskustelujen tukimateriaali, jota on mahdollista käyttää sekä digitaalisena että tulostettuna. Materiaalia lähdettiin rakentamaan tyhjältä pöydältä.

Kokeilun tavoitteet

1. Katsomuskasvatuksen edistäminen tulostettavissa olevan digitaalisen materiaalin avulla, jota kaikkien Espoon varhaiskasvatuksen toimipisteiden kasvattajat voivat hyödyntää. Materiaalin on tarkoitus toimia konkreettisena työkaluna dialogin avaamisessa.
2. Tukea kotoutumista.

Kokeilu tukee Espoon strategisia tavoitteita

Kokeilu vahvistaa Espoon toimintaa oppimisen ja sivistyksen kärkikaupunkina. Kokeilua toteutettiin laajasti espoolaisen yhteisön voimin. Samalla vahvistettiin uudenlaista osaamista ja kyvykkyyksiä digitaaliseen uudistumiseen

- Materiaalia voivat kokeilun jälkeen hyödyntää kaikki Espoon varhaiskasvatuksen toimipisteet ja varhaiskasvattajat.
- ”Sujuva työ uudistetuilla tukiprosesseilla ”

”Digitaalisen Katso-materiaalin voi ottaa nopeasti katsomuskeskustelun tueksi omalla päätelaitteella.”

”Tukee kotoutumista tutustuttamalla vieraisiin katsomuksiin kuuluviin asioihin.”



13.1. Katso-kokeilu

Toteutus

Kokeilu toteutettiin yhteistyössä Espoon varhaiskasvatuksen asiantuntijoiden, ja JokaLapsi Oy:n kanssa. Testaukseen osallistuivat varhaiskasvattajat seuraavista yksiköistä: Koulumestari, Kirsti ja Metsola.

Ratkaisu

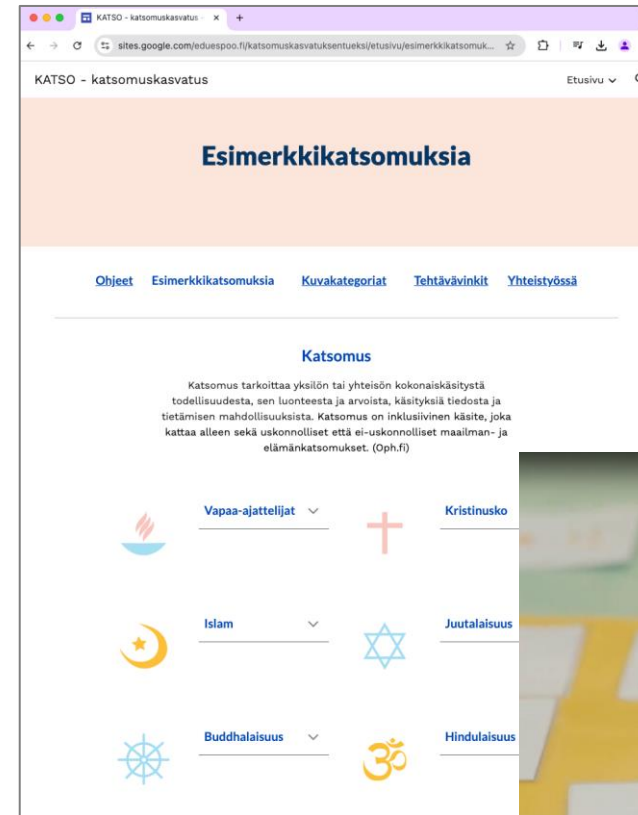
Kokeilussa testattiin lyhyillä ja selkeillä tekstimuotoisilla ohjeilla varustettua yksinkertaista kuvamateriaalia katsomuskasvatuksen keskusteluiden tukena. Materiaali oli käytettävissä joko digitaalisena omalta päätelaitteelta (tabletti tai tietokone) tai paperille tulostettuna.

Tuotokset

Kokeilun aikana syntyi digitaalinen kuvia, kuvatekstejä, kirjallisia ohjeita ja ohjevideon sisältävä katsomuskasvatuskeskustelujen tukimateriaali.

Digitaalinen materiaali ja siitä laadittu tulostettava versio jaeltiin Espoon ylläpitämällä, avoimella ja saavutettavalla, Katso-sivustolla.

Materiaalissa on 15 esimerkkikatsomusta ja 22 kuvakategoriaa, joissa jokaisessa 5 kuvaa sekä lisäksi yksi tyhjä kortti, jonka sisällön lapsi saa itse määrittää. Sivustolta löytyy myös kirjallisia ohjeita ja esimerkkejä materiaalin käytön tueksi sekä ohjevideo.



Katso-verkkosivustolla on esimerkkejä eri katsomuksista.



Katso-materiaalin kortit voi myös tulostaa.

13.1. Katso-kokeilu

Kokeilun tulokset

Jo kokeilun aikana tuli spontaania palautetta, että Katso-materiaali aktivoi tunnistamaan mahdollisuuksia katsomuskeskusteluille. Materiaalin koettiin rohkaisevan varhaiskasvatuksen ammattilaisia keskusteluiden käymiseen ja madalsi keskusteluiden aloituskynnystä. Kuvamateriaali toi konkretiaa katsomuskeskusteluihin. Kuvitus oli monipuolista, mutta riittävän yksinkertaista ja selkeää eri-ikäisille lapsille. Katso-materiaali koettiin helposti löydettäväksi ja helppokäyttöiseksi joko suoraan verkkosivustolta tai tulostettuna.

Käyttäjäkokemukset

"Ymmärsimme mitä katsomuskasvatus ylipäättensä tarkoittaa"
- Varhaiskasvatuksen työntekijä

"Kauniisti ja kunnioittavasti esitetyt esimerkit."
- Katsomuksen edustaja

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

Opit ja jatkoaskeleet (mm. skaalautuvuuspotentiaali)

Kokeilu toi esille, että kasvattajat kaipaavat lisäkoulutusta katsomuskasvatuksesta monikulttuurisuuden lisääntyessä. Konkreettinen kuvamateriaali helpottaa katsomuskeskustelujen avaamista. Digitaalista, visuaalista ja helppokäyttöistä materiaalia on mahdollista hyödyntää spontaaneidenkin keskusteluiden tukena.

Oppeja ja tuotoksia hyödynnetään jatkossa tarjoamalla koulutusta katsomuskasvatuksesta ja Katso-materiaalin käytöstä. Katso-materiaalin löydettävyyttä tuetaan viestimällä aktiivisesti materiaalin olemassa olosta.

Esimerkkejä tilanteista, joissa mahdollisuus hyödyntää materiaalia:

1. Lapsi mainitsee jonkin katsomukseen liittyvän asian.
2. Kirjan lukemisen tai muun materiaalin käytön ohessa.
3. Juhlapäivänä tai juhlapäivän lähestyessä pohditaan juhlaan liittyviä asioita.

Edellä mainituissa tilanteissa varhaiskasvattaja voi ottaa yhden tai useita kuvakortteja Katso-materiaalista ja niiden avulla keskustella lasten kanssa asiasta.

13.2. Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen VR-ratkaisuilla

Tarve

Kiinteistöhoitajien tehtäväkenttä ei houkuta uusia työntekijöitä, mutta nykyisistä ammattilaisista yksi viidesosa eläköityy neljän vuoden sisällä. Työhön perehdytys tapahtuu Tilapalveluiden esihenkilöiden toimesta ja perehdyttäminen vie paljon aikaa. Lisäksi osa perehdytyksistä joudutaan toistamaan.

Espoon kaupunki on tunnistanut tarpeen kehittää työnantajakuva ja helpottaa rekrytointia, koska monipuoliset tehtävät ja perehdytettävien vaihteleva kielitaito tuo perehdyttämiseen lisähaastetta.

Kokeilu tukee Espoon strategisia tavoitteita

Kokeilu osallisti laajasti espoolaisen yhteisön eri osapuolia kehittämään tarvepohjaisesti moderneja digitaalisia ratkaisuja. Pelen testaamiseen osallistuivat niin asukkaat, oppilaitosten opiskelijat kuin Espoon työntekijät.

Yhdessä tekeminen vahvisti niin digitaaliseen kehittämiseen kuin toimintatapojen uudistumiseen tarvittavia kyvykkyyksiä.

Kokeilun tavoitteet

Kokeilulla haluttiin selvittää pystytäänkö moderneilla rekrytointiratkaisuilla lisäämään kiinnostusta kiinteistöhoitajien tehtävää kohtaan.

Lisäksi haluttiin ymmärrystä tehostaako VR-pohjainen materiaali perehdytystä.



"Kokeilussa kokeiltiin aidosti uutta alalla, ja se vahvisti Espoon työnantajamielikuvaa edelläkävijänä".

13.2. Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen VR-ratkaisuilla

Kokeilun toteutus

Videopelit toteutettiin yhteistyössä Espoon Tilapalveluiden ja Midnight Force Oy:n (Virtual Dawn) kanssa. Testaamiseen ja järjestylihin osallistuivat myös Espoon kirjastot ja Omnia ammattiopiston opettajat ja opiskelijat. Havaintoja ja palautetta kerättiin 18 tilaisuudessa, joihin osallistui yhteensä 141 ulkoista ja 25 sisäistä testaaajaa.

Kokeiltu ratkaisu

Kokeilussa testattiin videopelin toimivuutta kiinnostuksen herättäjänä ja tehtävään tutustuttajana sekä virtuaalipelin toimivuutta työhön perehdyttämisessä.

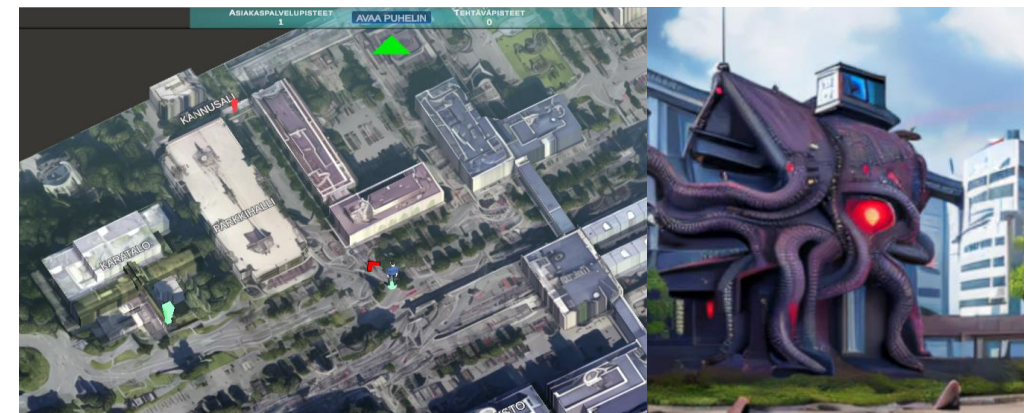
Kokeilun tuotokset

Kokeilun aikana syntyi kaksi videopeliä: Selainpohjainen **Pelasta Espoo** -videopeli rekrytoinnin tueksi ja virtuaalilaseilla pelattava **perehdytyspeli**. Molemmat tutustuttavat kiinteistöhoitajan todellisiin tehtäviin hausalla tavalla. VR-pelissä tehtävien suorittaminen tapahtuu todentuntuisesti käsiohjaimia käyttäen.

Lisäksi tuotettiin esittelyvideo ja kattava dokumentaatio sisältäen mm. tavoitellun toimintaprosessin, tietosuoja- ja riskiarvioinnit.



Perehdytyspeliä pelataan VR-lasien ja -ohjainten avulla.



Pelasta Espoo –videopeli hyödyntää kauhupelien elementtejä.

13.2. Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen VR-ratkaisuilla

Kokeilun tulokset

Kokeilu oli onnistunut. Videopeli- ja virtuaaliteknologian koettiin tukevan hyvin kiinteistöhoidon rekrytointia ja perehdytystä.

Pelien hyödyntämisestä saatiin monipuolisesti oppeja oikeilta kohderyhmiltä, mm. tulevilta kiinteistöhoitajilta. Lisäksi pelatessa käyttäjä saa tehdä virheitä ja oppia niistä.



Opit ja jatkoaskeleet (mm. skaalautuvuuspotentiaali)

Tulokset puoltavat vahvasti sitä, että pelillisuus on oikea tapa lähestyä nuoria ja nuoria aikuisia. Aktiivinen testaaminen yhdessä kohderyhmäläisten kanssa jo mahdollisimman aikaisessa vaiheessa oli avain onnistumiseen. Kokeilun aikana havaittiin, että peli kannattaa pitää tiukasti rajattuna valittuun tarpeeseen.

Espoo jatkaa syntyneiden pelien hyödyntämistä, arvioi jatkokehitysmahdollisuuksia sekä pelillisten ratkaisujen hyödyntämistä laajemmin.

Käyttäjäkokemukset

"Love craft -teema ja tumma tyyli toimivat."

"Hauska. Tehtävälistan avulla tiesi, mitä tehdä."

"Pelissä toimiminen oli varsin realistista"

"Pelit antavat meille uudenlaisen tavan kertoa, mitä kaikkea kiinteistöissä tehdään."

-projektipäällikkö, Tilapalvelut

13.3. Digipalvelu kielen taitotason itsearviointia helpottamaan

Tarve

Espoon Työllisyyspalveluiden omavalmentajat joutuvat arvioimaan vieraskielisten asiakkaiden suomen kielen taitotasoa kyetäkseen ohjaamaan heitä eteenpäin, koska tieto puuttuu 50 % osalta. Tarve kielitaidon arvioimiseen tulee kasvamaan tulevaisuudessa. Vuonna 2024 vieraskielisten työnhakijoiden osuus oli 23 % (12.000) ja ennusteen mukaan vuonna 2035 jo 30 %.

Kokeilu tukee Espoon strategisia tavoitteita

Kokeilu osallisti monipuolisesti espoolaisen yhteisön eri toimijoita ja tulokset tukevat Espoon pyrkimyksiä olla Suomen paras kotouttaja.

Palvelujen digitalisoiminen ja toimintamallien uudistaminen tukee sujuvaa työtä ja uudistumista.

Kokeilun tavoitteet

Tammi-syyskuussa 2024 toteutetun kokeilun tavoitteena oli selvittää, miten digitaalisen kielitaitotasotestin käyttö ja tulostiedon saatavuus vaikuttavat työllistymiseen.

Kokeilun osana haluttiin myös

- helpottaa rekrytointia mahdollistamalla kielitaitotasotestin liittäminen osaksi työhakemusta
- tarjota asiakkaille itsenäisesti tehtävä kielitaitotasotesti.



”Kätevää, että digitaalisen testin voi tehdä aika- ja paikkariippumattomasti omalla laitteella ja saada tulokset välittömästi.”

13.3. Digipalvelu kielen taitotason itsearviointia helpottamaan

Kokeilun toteutus

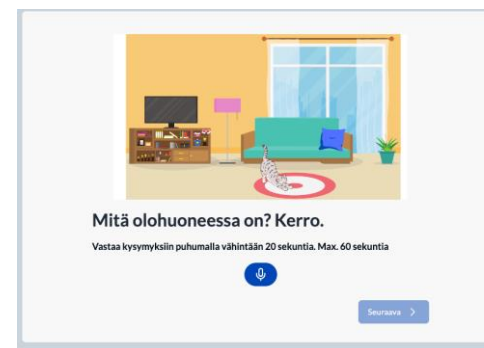
Digitaalinen kielen taitotason itsearviointitesti rakennettiin yhteistyössä Espoon kaupungin Työllisyyspalveluiden ja Rouhia Oy:n (Reactored) kanssa. Testaamiseen ja järjestelyihin osallistuivat myös Espoon kirjastot, Hello Espoo -infon asiantuntijat sekä Omnian ammattiopiston opettajat ja opiskelijat.

Kokeiltu ratkaisu

Selainpohjainen, neljä kielitaiton aluetta kattava suomen kielen taitotason testi. Testin kesto oli 20-30 minuuttia, ja sen tekeminen oli mahdollista verkkosivulinkin avulla aika- ja paikkariippumattomasti tietokoneella ja mobiililaitteella. Tulokset tarkistettiin koneellisesti, niistä tarjottiin pdf-muotoinen raportti, joka oli lähetettävissä edelleen. Testillä ei pyritty korvaamaan virallista kielitasotestausta, vaan se on suuntaa-antava.

Kokeilun tuotokset

Kokeilun aikana rakennetun testin lisäksi sen käytöstä tehtiin videoesittely ja kattava dokumentaatio toimintaprosessin ja tietosuojan näkökulmasta. Näitä voidaan hyödyntää jatkon kehityksen ja hankintojen tukena.



Esimerkki kielen taitotasotestin kysymyksestä.



Taitotasotestin tulossivulla annetaan arvion lisäksi lisätietoja erilaisista mahdollisuuksista.

13.3. Digipalvelu kielen taitotason itsearviointia helpottamaan

Kokeilun tulokset

Kokeilu vahvisti käsitystä kielen taitotasotiedon tarpeellisuudesta työllisyyspalveluissa. Potentiaalisia muita hyödyntämiskohteita tunnistettiin koulutusohjelmien aikana sekä sisäisten ja ulkoisten rekrytointiprosessien osana.

Kielen taitotasotesti sai käyttäjiltä positiivista palautetta maksuttomuudesta sekä hyödyllisyydestä työkaluna oman kielitaidon arvioinnissa ja YKI-testiin valmistautumisessa. Myös testiin tulosraportin jaottelu neljään kielitaidon alueeseen sai kiitosta. Jaottelun ansiosta työnhakija saa käsityksen, millä alueilla kielitaito kaipaa vahvistusta.

Testien myötä vahvistui tarve informoida testin tekijöitä yksityiskohtaisesti testiprosessista ja siihen liittyvästä tietojen käsittelystä. Maahanmuuttajataustaisten henkilöiden suhtautuminen viranomaisiin saattaa olla varauksellista ja vaikuttaa täten haluun tehdä itse testi.

Kokeilussa havaittiin, että itsenäisesti tehty kielitaitotesti poistaa omavalmentajilta arviointiin kuuluvan työvaiheen ja tehostaa näin heidän työtään. Lisäksi testi ja siitä saatu tulos auttavat maahanmuuttajataustaisia henkilöitä itse edistämään omaa työllistymistään.

Opit ja jatkoaskeleet (mm. skaalautuvuuspotentiaali)

Kokeilun opit:

1. Testin tekeminen vaatii rauhallisen testiympäristön.
2. Käyttäjien digitaidot huomioitava, sillä niissä saattaa olla suuria eroja.
3. Käyttäjiä on motivoitava testin tekoon parhaiden tulosten saamiseksi.
4. Testikokonaisuuden osalta tunnistettiin jatkokehitystarpeita.

Jatkopolut: Espoo arvioi jatkokehitysmahdollisuuksia ja ratkaisun hankintaa

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

Käyttäjäkokemukset

"Hyvä, että tämän voi tehdä kotona rauhassa."
- Käyttäjä

"Positiivista havaita, miten moniin eri tilanteisiin kielitaitotesti voi tuoda lisäarvoa."
- Toimittajan edustaja

"Aiemmin jouduin itse arvioimaan asiakkaan kielitaitoa. Nyt voin nojata tulokseen ohjatessani asiakasta eteenpäin."
- Omavalmentaja, Työllisyyspalvelut

14. Kokeilun arvioinnin viitekehys

Espoolla on ollut käytössä kokeilun arvioinnin viitekehys, jonka avulla toteutettavia kokeiluja tyypitellään ja analysoidaan kehittämisen luonteen ja toiminnallisen muutoksen näkökulmista. Jos kokeilu sisältää useita eri kohteita tai toimijoita, niitä voidaan arvioida ja analysoida erikseen.

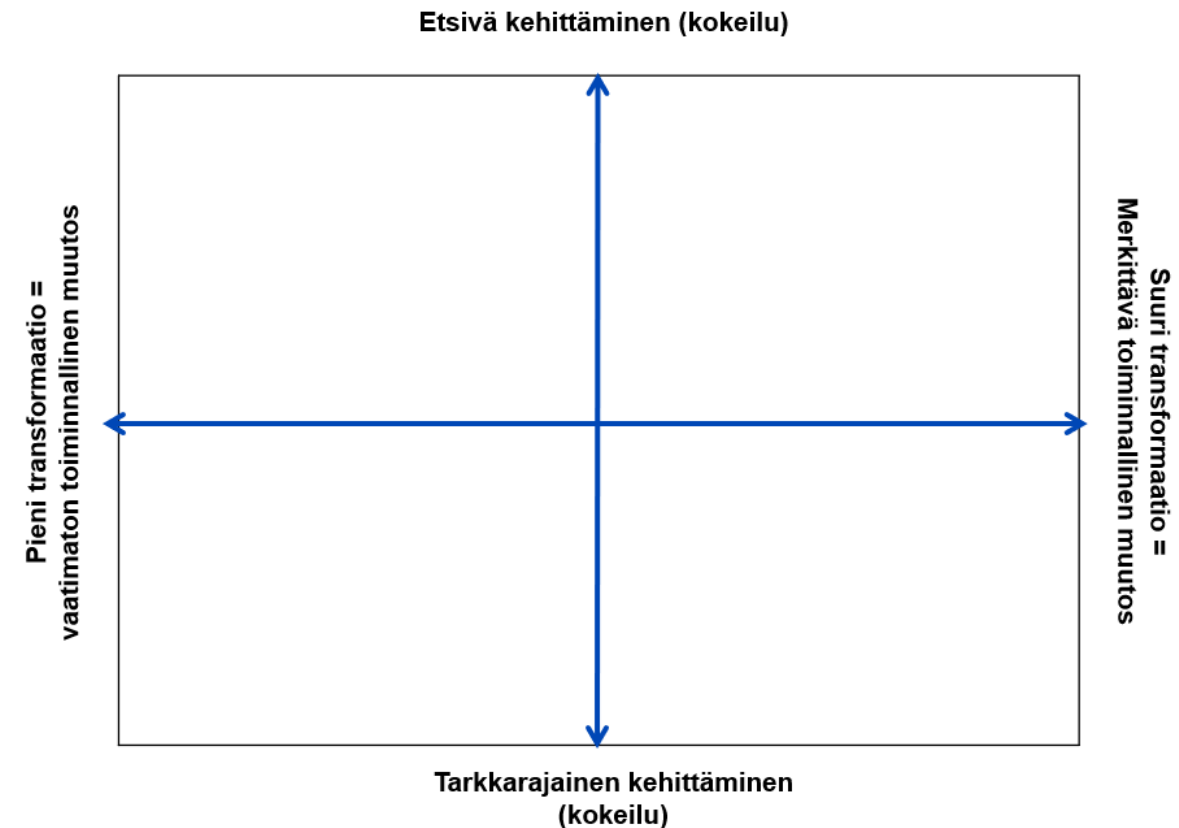
Arviointi tehdään kokeilun alussa ja siihen palataan kokeilun lopussa. Näin voidaan selvittää onko tapahtunut muutosta alkuarvioinnin jälkeen ja miten isosta muutoksesta on kyse kokeilun jälkeen.

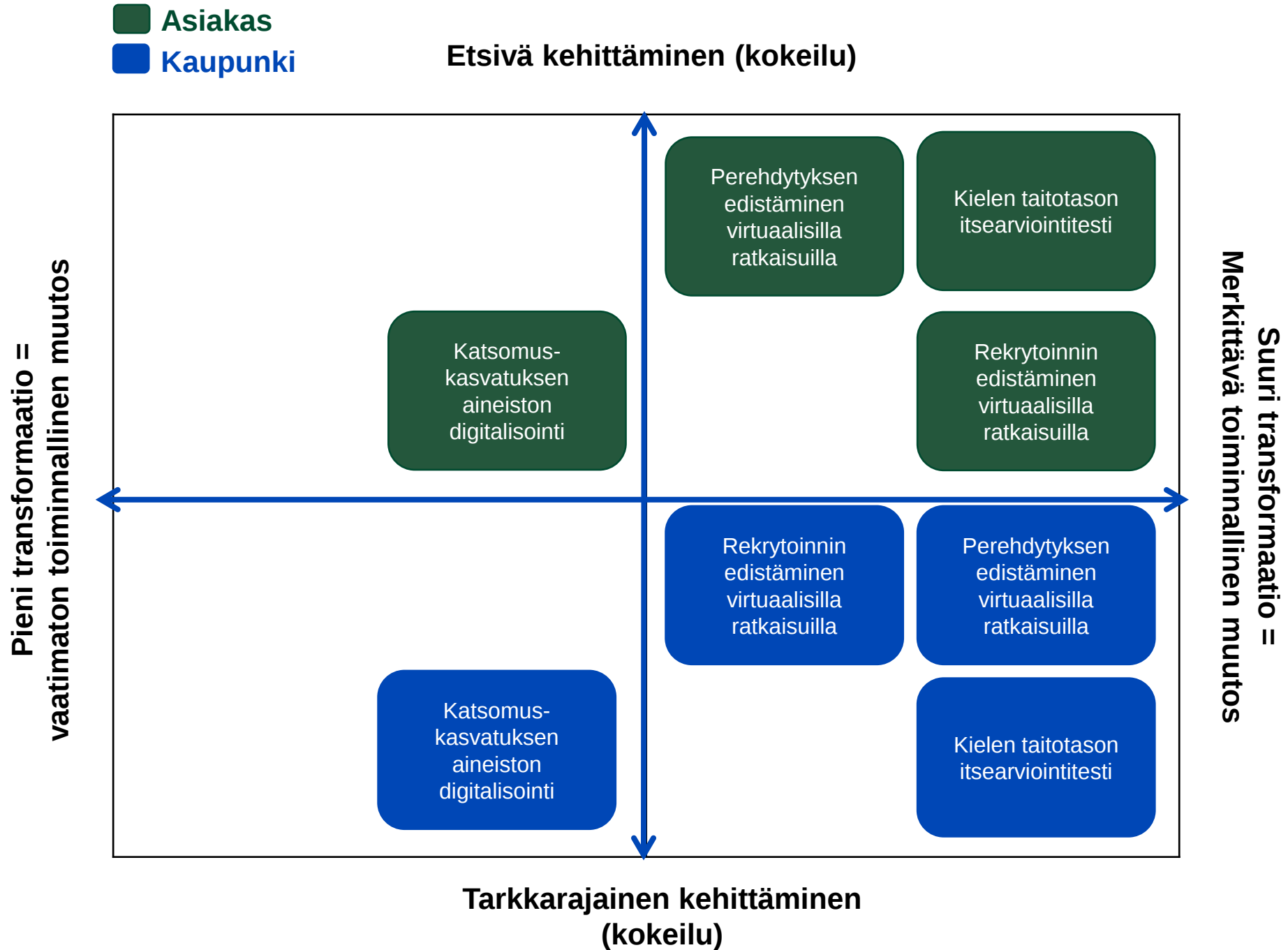
Etsivä kokeilu = kokeilu jossa ei kokeilun alussa tarkkaan tiedetä mihin palveluun/palveluihin tai toimintoihin ratkaisu toimii tai kokeiltavaa toimivaa konseptia etsitään/kehitetään. Etsivässä kehittämisessä tunnistetaan tarve, haaste, ongelma, jota pyritään ratkomaan. Tarkkoja tavoitteita tai kokeiltavaa ratkaisua ei voida asettaa etukäteen.

Tarkkarajainen kokeilu = kokeilu jossa kokeilun alussa tiedetään tarkasti mille palvelulle tai toiminnolle ratkaisua kokeillaan tai alustava konsepti on tiedossa mitä kokeillaan. Tarkkarajaisessa kehittämisessä on määriteltä selkeät tavoitteet ja kokeiltava ratkaisu(t).

Pieni transformaatio = kokeiluun sisältyy palvelun tai prosessin digitalisointia ja uuden teknologian hyödyntämistä, - ei suurta toiminnallista muutosta.

Suuri transformaatio = kokeiluun sisältyy palvelun tai prosessin digitalisointia ja uuden teknologian hyödyntämistä, ja suurta, radikaalista toiminnallista muutosta.





14.1. Kokeilujen muutosvaikutusten arviointi (Asiakasnäkökulma)

Katsomuskasvatuksen digitaalinen tukimateriaali

Digitalisointi edustaa vain pientä toiminnallista muutosta asiakkaalle, mutta parantaa palvelun saatavuutta ja parantaa tasalaatuisuutta varhaiskasvattajien kesken. Helposti saatavilla oleva materiaali lisää katsomuskasvatuskeskustelujen käymistä ja tukee kotoutumista.

Rekrytointi virtuaalitekniikan avulla

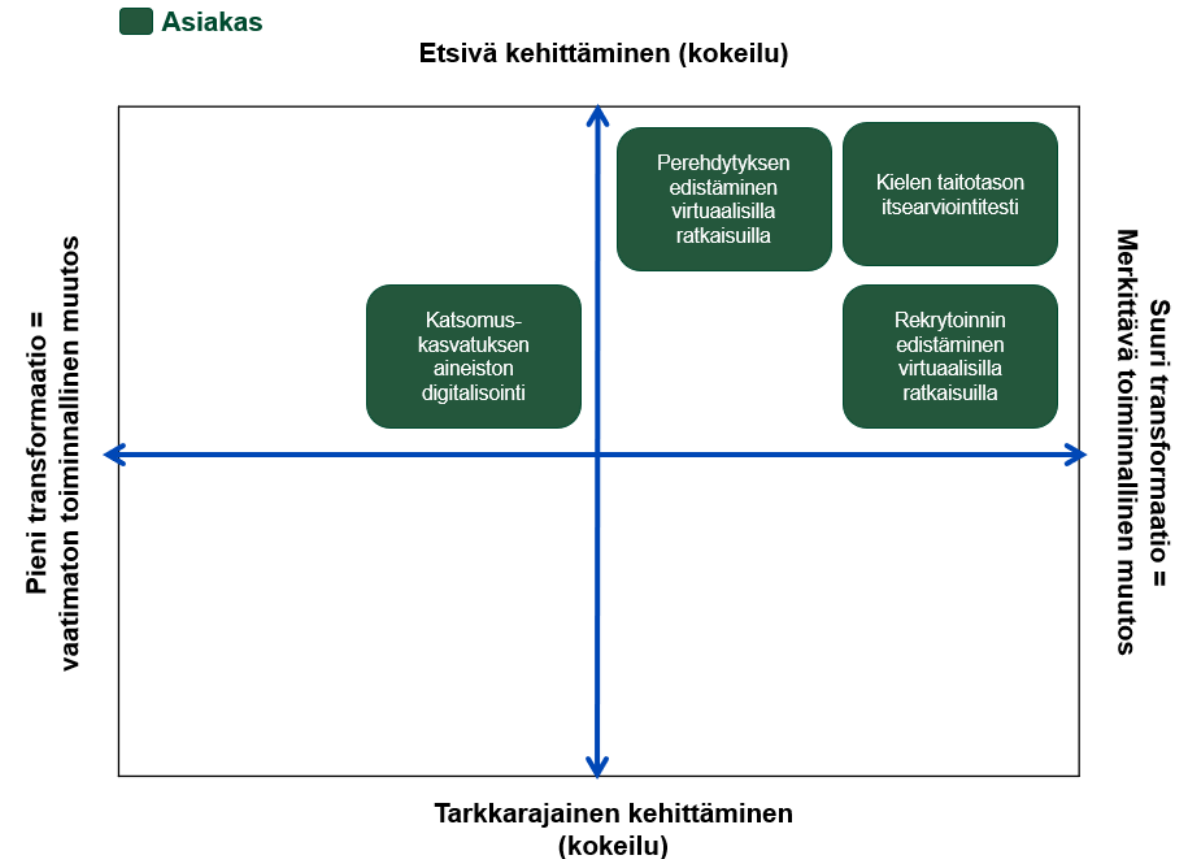
Perinteisen tekstimuotoisen rooliesittelyn sijaan työnhakija voi tutustua tehtävään pelin avulla, jossa hänen hahmonsa toimii avoimena olevan tehtävän mukaisessa roolissa. Pelillisyyttä houkuttelee tutustumaan tehtävään paremmin ja antaa itse tehtävästä todennäköisemmän ja monipuolisemman kuvan.

Perehdytys virtuaalitekniikan avulla

Uudet työntekijät voivat saada virtuaalisen teknologian avulla paremman perehdytyksen, sillä pelillinen toteutus mahdollistaa useammat toistot sekä yrityksen ja erehdyksen kautta oppimisen. Perehdytysprosessi voi osittain muuttua täysin VR-pelin avulla toteutettavaksi.

Kielen taitotason itsearviointi

Digitaalinen aika- ja paikkariippumaton kielen taitotason testi voi radikaalisti vaikuttaa siihen, miten nopeasti Työllisyyspalvelujen vieraskieliset asiakkaat työllistyvät ja saavat tukea osaamisen kehittämiseen. Itsepalveluna tehtävä testi voi auttaa muuttamaan heidän rooliaan aktiivisemmiksi toimijoiksi yhteiskunnassa.



14.2. Kokeilujen muutosvaikutusten arviointi (Kaupunkinäkökulma)

Katsomuskasvatuksen digitaalinen tukimateriaali

Digitalisointi mahdollistaa laadukkaan tukimateriaalin tarjoamisen kaikille kaupungin varhaiskasvattajille. Tukimateriaali on helposti ja nopeasti käytettävissä omilla päätelaitteilla.

Rekrytointi virtuaaliteknologian avulla

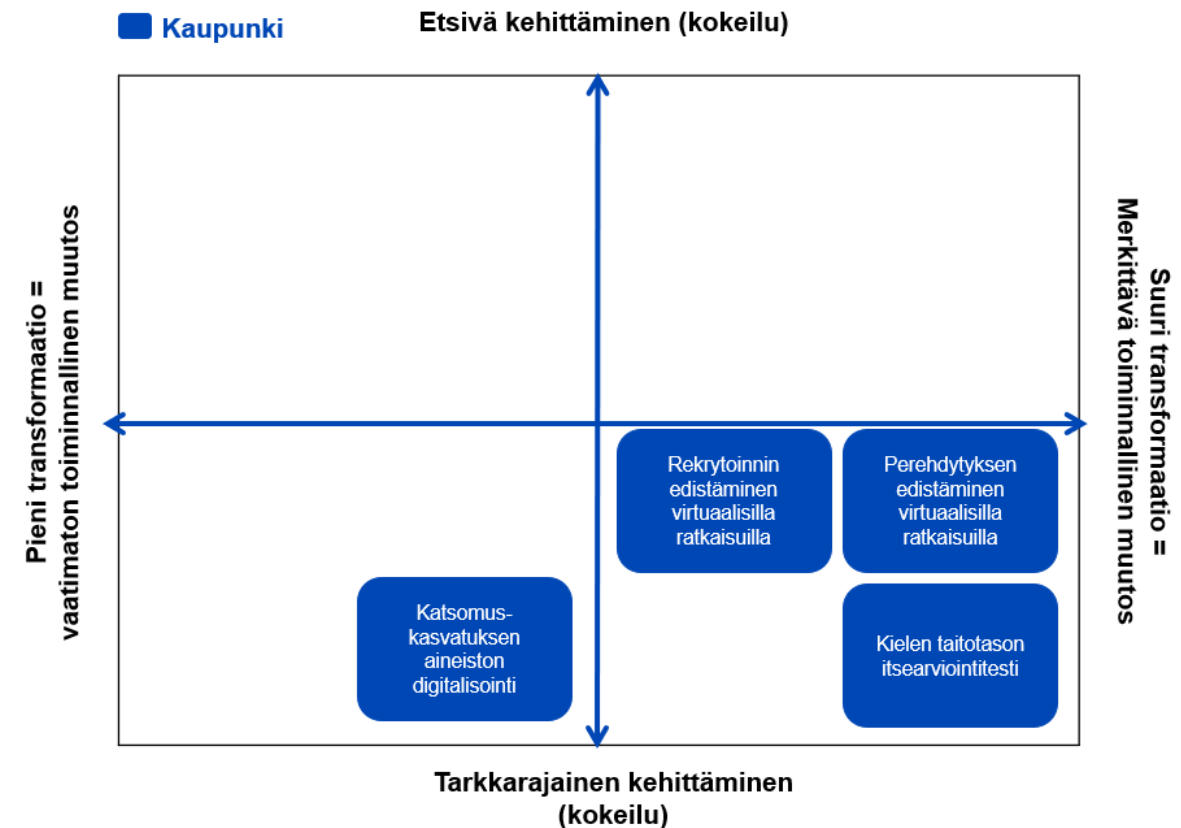
Kaupunki voi tuoda pelillisyyttä laajemminkin rekrytointiin ja vahvistaa Espoon työnantajamielikuvaa edelläkävijänä. Pelillisyyden ansiosta erityisesti nuoremmat työnhakijat voivat olla kiinnostuneempia Espoosta työnantajana ja perehtyä paremmin avoimina oleviin työpaikoihin.

Perehdytys virtuaaliteknologian avulla

Kaupunki pystyy tarjoamaan yksilöllisempää ja hauskeempaa perehdytystä kustannustehokkaasti. Madaltunut kynnys uudelleen perehtymiseen voi näkyä työn laadun parantumisena.

Kielen taitotason itsearviointi

Kaikilla vieraskielisille työnhakijoille voidaan tarjota mahdollisuus tehdä objektiivinen suomen kielen taitotason testi. Kielen taitotasotiedon ansiosta työnantajien on helpompi rekrytoida heitä ja vastaavasti heidät pystytään ohjaamaan nopeammin sopivien palveluiden pariin. Nämä kaikki toimenpiteet tukevat kotoutumista.



15. Kokeilun arviointipolku

Kokeilujen yksi keskeisimmistä tavoitteista on saada ymmärrystä ja oppia tulevaa varten. Kokeilun suunnittelussa määritellään mitä ymmärrystä ja oppia kokeilulla halutaan. Näitä voivat olla esimerkiksi ratkaisun käytettävyyttä, ratkaisun laatutasoa, palvelun toimivuus, asiakashaluamaa, käyttäjäpotentiaalia, vaikutuksia prosesseihin, tehtäviin, rooleihin ja vastuisiin. Ratkaisun vaikutuksia resursseihin, kustannuksiin ja osaamisiin, tiedon hallintaan, tiedon siirtoon ja tiedon hyödynnettävyyteen. Tunnistetaan ja arvioidaan ennen kokeilua, kokeilun aikana ja kokeilun jälkeisiä riskejä ja hallintatoimia.

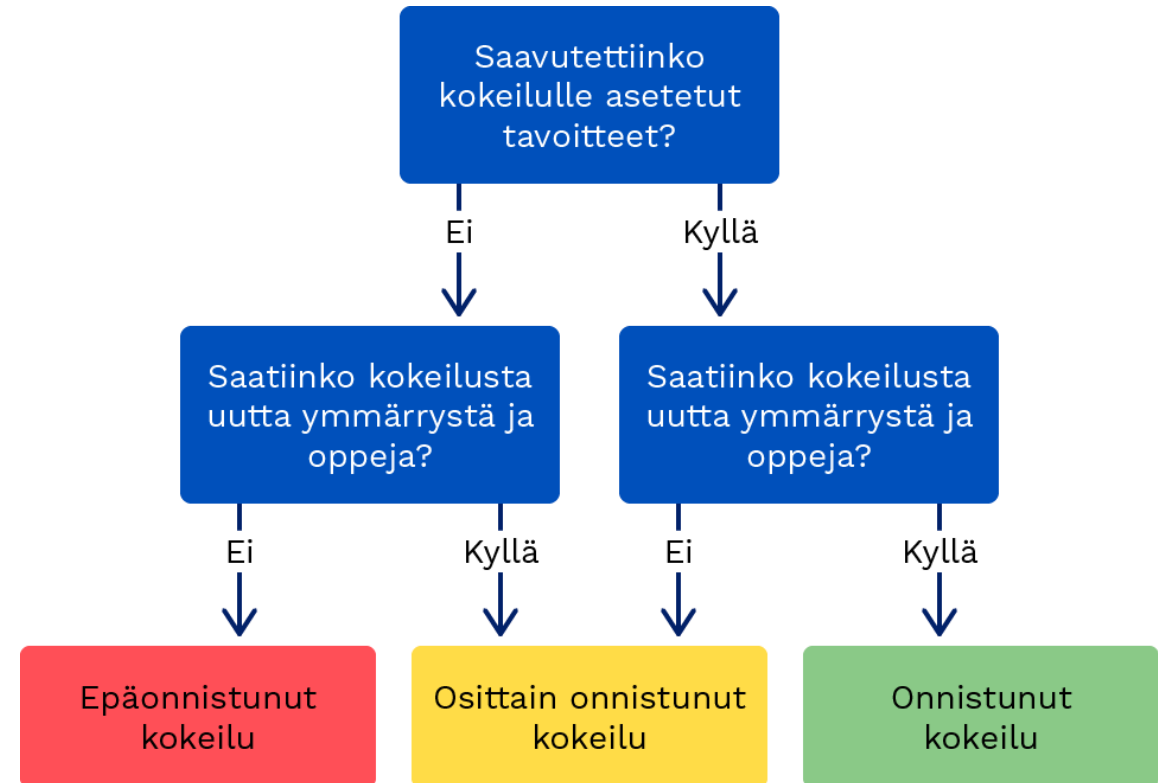
Arviointipolku lähtee liikkeelle arvioimalla saavutettiin kokeilulle asetetut tavoitteet. Tämän jälkeen edetään kahta vaihtoehtoista polkua:

Polku 1: Mikäli tavoitteet saavutettiin, seuraavaksi arvioidaan saatiinko kokeilusta uutta ymmärrystä ja oppeja. Tämän arvion pohjalta arvioidaan samalla, missä määrin kokeilussa on onnistuttu.

Mikäli oppeja saatiin, kokeilu on onnistuneeksi, mikäli ei, kokeilu todetaan vain osittain onnistuneeksi.

Polku 2: Mikäli tavoitteita ei saavutettu, seuraavaksi arvioidaan saatiinko kokeilusta uutta ymmärrystä ja oppeja. Tämän arvion pohjalta arvioidaan samalla, missä määrin kokeilussa on onnistuttu.

Mikäli tavoiteltuja oppeja saatiin, kokeilu on osittain onnistunut, mikäli ei saatu tavoiteltuja oppeja, kokeilu todetaan epäonnistuneeksi.



16. Ohjelman tulokset ja vaikuttavuus

Miten tavoitteissa onnistuttiin?

Kokeiluehdotuksia saatiin runsaasti (60 kpl), huolimatta siitä, että keruu tapahtui koronapandemian aikana. Kokeilujen valinnassa panostettiin ehdotuksen avulla saatavan hyödyn arviointiin, alkuvaiheen ongelmamäärittelyyn ja vahvan omistajuuden varmistamiseen.

Kaupungin toimintaan liittyneiden muutospaineiden vuoksi vähäisemmät resurssit keskitettiin harvempiin kokeiluihin (3).

Yhteistyökumppaneita (20) ja henkilöstön edustajia (150) osallistui varsin paljon suhteessa vain kolmeen käynnistettyyn kokeiluun. Kokeilujen oppeja jaettiin aktiivisesti, mikä vahvisti osallistujien kokeiluosaamista.

Kokeiluihin osallistuneet asukkaat ja asiakkaat (300) pääsivät konkreettisesti testaamaan kokeilujen aikana testattuja ratkaisuja. Heille tarjottiin mahdollisuuksia osallistua testaamiseen aktiivisesti koko kokeilujen toteutuksen ajan, heti ensimmäisten kehitysversioiden valmistumisesta alkaen.

Laaja vaikutuspiiri (25.000) mahdollistaa kokeilujen tulosten hyödyntämisen ja mahdollisen skaalautumisen. Lopullisten vaikutusten saaminen vaatii kuitenkin vielä aktiivisia toimia kokeilujen jälkeen.

Miten Digiagenda on vaikuttanut?

- **Työllisyyspalvelut:** Potentiaalinen, kustannustehokas sekä aika- ja paikkariippumaton digiratkaisu suomen kielen taitotason arviointiin.
- **Tilapalvelut:** Uusia, toimiviksi todistettuja keinoja hyödyntää pelillisyyttä kiinteistönhoitajan työn houkuttelevuuden parantamiseksi nuorten parissa.
- **Varhaiskasvatukseen** saatiin konkreettista tukea varhaiskasvatussuunnitelman (VASU) mukaisten katsomuskasvatusdialogien toteutukseen.

"Kielen taitotasotestille löytyy Työllisyyspalveluiden lisäksi potentiaalisia käyttökohteita muun muassa rekrytoinnin tukena niin Espoon kaupungin sisällä kuin muissa organisaatioissa ja yrityksissä."

- Olga Silfver, Työllisyyspalvelut

"Pelillisuus houkuttelee nuoria oppimaan ja tutkimaan itsenäisesti hausalla tavalla perinteisesti tylsiltä kuulostavia asioita."

- Ville Kaisla, Tilapalvelut

16. Ohjelman tulokset ja vaikuttavuus

Digiagenda on tuonut Espoon kaupungin kokeilevaa kehitystoimintaa näkyväksi niin asukkaille, yrityksille ja oppilaitoksille kuin opiskelijoille. Heille on tarjottu mahdollisuuksia osallistua kehittämistoimintaan tai erilaisten ratkaisujen testaamiseen.

Kokeilut ovat tuoneet positiivista näkyvyyttä Espoolle ja sen toimijoille. Kokeilut ja niiden tulokset ovat herättäneet kiinnostusta muissa organisaatioissa, kunnissa ja oppilaitoksissa.

Kokemukset

"Digiagendan tarjoaman tuen avulla pääsimme toteuttamaan digitaalisen aineiston, jota varhaiskasvattajat voivat helposti hyödyntää lasten kanssa arjessa."
- Satu Nerg-Öhman, Espoon varhaiskasvatus

"Kokeilun toteutus olisi ollut haastavaa ilman Digiagendan tarjoamaa kokeilurakennetta, koordinoititukea ja kehitysosaamista."
- Olga Silfver, Työllisyyspalvelut

"Kokeilu on tuonut paljon näkyvyyttä ja yhteydenottoja. Ne lisäävät arvostusta alaa ja tehtäviä kohtaan."
- Mari Ahlgren & Ville Kaisla, Tilapalvelut

"Näin laadukasta Katso-materiaalia emme olisi saaneet ilman moniammatillista yhteistyötä: varhaiskasvattajien, eri katsomuksen edustajien ja Digiagendan ohjelmatoimiston tuella."
- Kia Olkkola, Jokalapsi Oy

"Yrityksen kyvykkyys toteuttaa systemaattisesti kokeiluprojekteja vahvistui."
- Kari Savolainen, Reactored (Rouhia Oy)

"Espoo osoitti intohimonsa uuden tekemiseen kirjaimellisesti esittelemällä uusia innovaatioita loppukäyttäjille Espoon elämusbussissa ja kutsuen kirjastoissa testikäyttäjiä."
- Antti Martikainen, Virtual Dawn (Midnight Forge Oy)

17. Muutosvaikutusten arviointi:

Ihminen ja toiminta

Espoolla on käytössä muutosvaikutusten arviointi. Kokeilut laativat arvion 5 näkökulmasta ja esittelevät kokeilun muutosvaikutuksia Espoon kokonaisarkkitehtuuriryhmässä. Kaupunkitasoinen asiantuntijaryhmä sparraa eri näkökulmia.

Tämä menettely on osa Espoon kaupungin tiedonhallintaa ja eri ratkaisujen yhteentoimivuutta edistävää prosessia. Tällä varmistetaan, että erityisesti kokeiluissa, joiden ratkaisuilla on vaikutusta kokeilun jälkeen, tulee huomioiduksi lakisääteinen tiedonhallinta ja asiakirjahallinta.



Ihmisnäkökulma

Uusien digitaalisten ratkaisujen käyttö voi lisätä asiakastyytyväisyyttä, mutta samalla vaatii digitaitojen kehittämistä.

Kaupungin työntekijöiden on sopeuduttava uusien toimintamallien ja teknologioiden käyttöön, mistä voi aiheutua muutosvastarintaa.

- **Haasteet:** Muutosvastarinnan hallinta ja työntekijöiden koulutus ovat keskeisiä ihmislähtöisen muutoksen onnistumisessa.
- **Mahdollisuudet:** Tekoäly ja VR/AR voivat tukea oppimista ja lisätä vuorovaikutteisuutta, mikä vähentää muutosvastarintaa ja parantaa asiakas- ja työntekijäkokemusta.

Toiminnan näkökulma

Asiakkaiden käyttökokemus paranee, kun palvelut digitalisoidaan ja tuodaan saavutettavammiksi.

Kaupungin toimintamallit tehostuvat, mutta tämä edellyttää prosessien uudelleensuunnittelua ja selkeitä tavoitteita digikokeiluille.

- **Haasteet:** Toiminnan kehittäminen voi hidastua resurssien rajallisuuden ja vanhojen toimintatapojen vuoksi.
- **Mahdollisuudet:** Digitaaliset alustat ja IoT-ratkaisut voivat tehostaa toimintaa ja mahdollistaa uusien palvelumallien kehittämisen.

17. Muutosvaikutusten arviointi:

Tieto, tietojärjestelmä ja teknologia

Tiedon näkökulma

Asiakkailta saatu data voi parantaa palvelujen räätälöintiä heidän tarpeisiinsa. Tämä kuitenkin edellyttää tietoturvallista ja eettistä tiedonhallintaa.

Kaupunki voi analytiikan ja tekoälyn avulla hyödyntää kerättyä dataa palveluiden ja resurssien suunnittelussa.

- **Haasteet:** Tietoturva ja yksityisyys ovat kriittisiä kysymyksiä datan käytössä ja uusien teknologioiden käyttöönotossa.
- **Mahdollisuudet:** Tekoäly nopeuttaa ja mahdollistaa paremman tiedon saatavuuden, analyysin ja ennusteiden laatimisen, mikä parantaa palvelujen kohdentumista ja päätöksenteon laatua.

Tietojärjestelmän näkökulma

Digitaalisten palveluiden parempi yhteensopivuus ja käytettävyys lisäävät asiakkaiden tyytyväisyyttä ja käyttökokemusta.

Kaupunki tarvitsee uusia tietojärjestelmiä ja integrointiratkaisuja, jotta vanhat järjestelmät toimivat yhteen uusien teknologioiden kanssa.

- **Haasteet:** Vanhojen ja uusien järjestelmien yhteensopivuus on haaste, joka voi hidastaa teknologioiden käyttöönottoa.
- **Mahdollisuudet:** Pilvipohjaiset ja tekoälypohjaiset järjestelmät voivat tehostaa tiedonkulkua ja palveluprosesseja.

Teknologian näkökulma

Teknologioiden, kuten tekoälyn ja virtuaalimaailmojen (VR), hyödyntäminen parantaa palvelujen saatavuutta ja kokemuksellisuutta asiakkaille.

Teknologiat, kuten esineiden internet (IoT) ja digitaaliset alustat, mahdollistavat älykkäämmän ja resurssitehokkaamman palveluiden tuottamisen.

- **Haasteet:** Nopeasti kehittyvät teknologiat voivat aiheuttaa osaamisvajetta ja resursoinnin ongelmia kaupungille.
- **Mahdollisuudet:** Innovatiiviset teknologiat tarjoavat mahdollisuuden kehittää älykaupunki-ratkaisuja, jotka parantavat palvelujen laatua ja tehokkuutta.



18. Kehitysideat



Kokeilujen nopeampi skaalaaminen

Tunnistetaan jo alkuvaiheessa kokeilut, joilla on potentiaalia laajempaan käyttöönottoon. Luodaan selkeä jatkopolku menestyville kokeiluille.

Yhtenäinen innovaatioprosessi

Espoossa on kokeilukulttuuria ja digitalisaatiota edistävä toimintamalli, mutta innovaatioprosessi on edelleen hajanaista eri yksiköissä. Jotta kaupungin kehitys olisi tehokkaampaa ja vaikuttavampaa, tarvitaan yhtenäinen, läpinäkyvä ja systemaattinen kehitysprosessi, joka auttaa viemään kokeiluideat palveluiksi johdonmukaisesti koko kaupungissa.

Kokeiluympäristön laajentaminen yli Espoon rajojen

Espoo voisi vielä vahvistaa yhteistyötä muiden kuntien ja yritysten kanssa, jotta kokeilujen tulokset hyödyttäisivät laajempaa yhteisöä. Yhteistyöhankkeet ja toimiminen verkostoissa sekä osallistuminen kansallisiin tai kansainvälisiin kehitysympäristöihin voisi tarjota kustannusvaikuttavampaa digitaalisten palvelujen kehittämistä.

Tietosuoja- ja tietoturvaosaamisen vahvistaminen kaupungin sisällä

Espoon kaupungin tulee vahvistaa tietosuoja- ja tietoturvaosaamista kaikilla organisaatiotasoilla, jotta se voi ottaa käyttöön uusia teknologioita ja tarjota turvallisia ja luotettavia digipalveluita asukkailleen. Tämä edellyttää muun muassa koulutuksia, tietoturvakäytäntöjen integrointia palvelukehitykseen. Vahva tietoturvakulttuuri vähentää riskejä ja tukee digitaalisten palveluiden kestävä kehitystä. Vaatii myös hyviä tukityökaluja ja mallipohjia pienhankintoina toteutettavien kokeilujen valmisteluvaiheen nopeuttamiseksi.

Rahoitus ja resurssit

Hyödynnetään aiempaa enemmän ulkoisen rahoituksen suomia mahdollisuuksia. Kaupunkitasoiselle kokeilevalle kehittämiselle varataan riittävä koko valtuustokauden kattava budjetti. Jaetaan ja lainataan resursseja ja asiantuntijoita muiden julkisorganisaatioiden kanssa.

19. Reflektiot

Kokeilut ovat tuottaneet arvokasta tietoa ja ymmärrystä kaupungin digitaalisten palveluiden ja toimintatapojen kehittämiseksi. Ne ovat mahdollistaneet osaamisen kehittämistä, verkostojen luomista ja uusien teknologioiden testaamista ennen laajempaa käyttöönottoa. Tämä malli auttaa vähentämään suurten hankkeiden epäonnistumisriskiä.

On tärkeää varmistaa, että kokeilut vastaavat todellisia käyttäjien tarpeita. Palvelumuotoilun ja käyttäjälähtöisen kehittämisen tulisi olla entistä tiiviimmin mukana kokeiluissa.

Vieraskielisten ja ikääntyvien asukkaiden määrän kasvu haastaa kaupungin kehittämään ihmislähtöisiä, eettisiä ja kustannustehokkaita digitaalisia palveluita.

Tekoälyn hyödyntäminen tuo mukanaan eettisiä kysymyksiä, kuten päätöksenteon läpinäkyvyyden ja tietoturvan. Kaupungin tulisi määritellä tarkat periaatteet tekoälyn ja datan hyödyntämiselle palveluissaan. Kokeilut toimivat näköalapaikkana ja oppimispolkuna uusille vaatimuksille ja tarvittavien kyvykkyyksien kehittämiseksi.

Espoon Digiagenda-ohjelma on herättänyt laajaa kansallista huomiota ja se on noteerattu kansainvälisestikin, mikä on vahvistanut kaupungin mainetta edelläkävijänä. Espoon kokeilukulttuuri toimii hyvänä esimerkkinä yrityksille ja julkisorganisaatioiden toimijoille.



20. Sanasto

Digitalisaatio

Digitalisaatiolla tarkoitetaan liiketoiminta- ja toimintamallien systeemistä, merkittävää, isoa, radikaalia, täydellistä, totaalista muutosta, transformaatiota perustuen uusiin teknologioihin, erityisesti laajamittaiseen digitalisointiin.

Palvelujen digitalisoinnilla tarkoitetaan palvelujen ja niihin liittyvien prosessien kehittämistä tai palvelukanavien ja sähköisen asiainnin monipuolistamista digitalisoimalla palveluratkaisuja olemassa olevien toimintamallien ja liiketoimintamallien puitteissa.

Immersiivisyys

Immersiivisyydellä tarkoitetaan kokemusta täydellisestä uppoutumisesta tiettyyn ympäristöön tai tilanteeseen. Immersiivisyys pyrkii poistamaan rajat käyttäjän ja kokemuksen välillä, jolloin henkilö voi tuntea olevansa osa simuloitua maailmaa.

Immersiivisyys on yleistä vihteessä, kuten peleissä ja elokuvissa, mutta sitä käytetään myös koulutuksessa, terveydenhuollossa ja simulaatioharjoituksissa tarjoamaan realistisia kokemuksia.



20. Sanasto

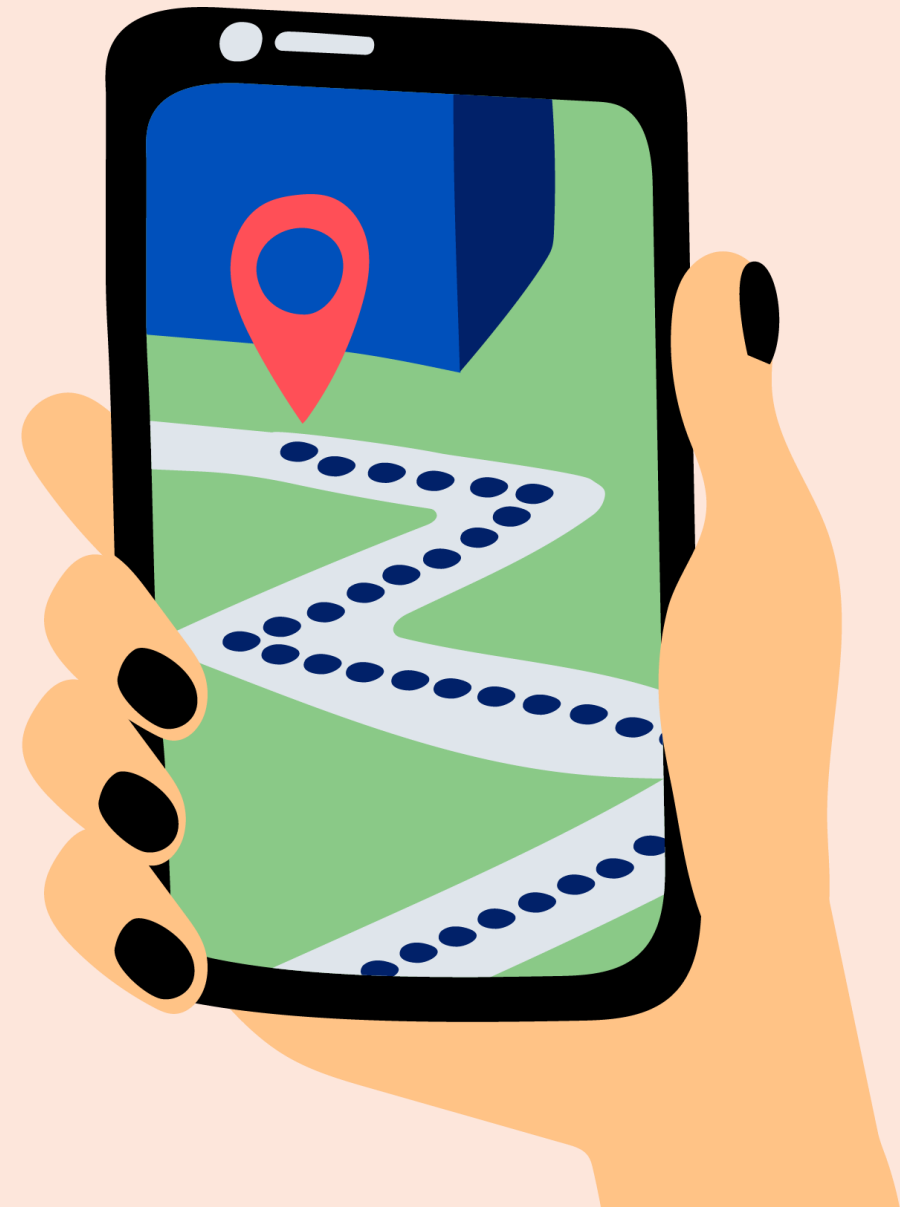
Kokeilu

Kokeilun tavoitteen on kerätä kokemuksia, oppeja ja tietoa kehittämisen valintojen tueksi. Kokeilulla pyritään löytämään vastauksia kysymyksiin kuten:

- Missä on suurin potentiaali ja hyödyt?
- Millä ratkaisulla palvellaan parhaiten asukkaita ja asiakkaita?
- Mitä uusi ratkaisu vaatii kaupungilta ja yhteistyökumppaneiltaan toimiakseen?

Kokeiluja on erilaisia. Kokeilut voivat olla jonkin aivan uuden idean varhaisen vaiheen testausta, prototypointia tai jo valmiin ratkaisun kokeilemistä yhdessä loppukäyttäjien kanssa tai esimerkiksi täysin uudessa toimintaympäristössä. Kokeilut vaihtelevat laajuudeltaan, kestoaltaan ja toteutustavoiltaan. Niissä tulee kuitenkin aina tunnistaa mikä on kehittämistarve ja mitä kokeilusta halutaan oppia.

Kokeilut voivat olla vastikkeettomia tai vastikkeellisia, jolloin niistä maksetaan yritykselle tai yhteisölle pieni korvaus. Vastikkeelliset kokeilut käynnistetään aina hankinnan kautta.



20. Sanasto

Tekoäly

Tekoäly (AI, artificial intelligence) tarkoittaa tietokoneiden tai ohjelmistojen kykyä suorittaa tehtäviä, jotka yleensä vaativat ihmisen älykkyyttä. Tähän voi kuulua esimerkiksi oppiminen, ongelmanratkaisu, päätöksenteko ja kielen ymmärtäminen. Tekoälyä käytetään monilla eri aloilla automatisoimaan prosesseja ja tuottamaan yhteenvetoja tai ennusteita päätöksenteon tehostamiseksi.

Esimerkkejä ovat tekoälyratkaisu, joka muuttaa puheen tekstiksi, kuten puheentunnistusohjelmat, ja ratkaisut, jotka luovat kuvia tekstin tai annettujen kuvien perusteella perusteella.

Virtuaalitodellisuus, VR

Keinotekoinen digitaalinen 3D-ympäristö, jossa käyttäjä voi olla vuorovaikutuksessa ja joka jäljittelee aitoa todellisuutta.

VR-laitteet, kuten VR-lasit tai kuulokkeet, antavat vaikutelman siitä, että olet osa tätä virtuaalista maailmaa. VR-teknologiaa hyödynnetään esimerkiksi peleissä tarjoamaan elämyksiä tai simulaatioita, joita ei olisi mahdollista kokea tavallisessa todellisuudessa.





ESPOO
ESBO