

Digitalisaation kannustinjärjestelmä 2020, hakulomake yhteishankkeisiin

Respondent:

-

Response on:

02.10.2020, 10.20 - 05.10.2020, 10.08

1. Hakijakunta/hankehallinnoija

Kankaanpään kaupunki

2. Muut työhön sitoutuneet kunnat, järjestöt, yritykset (ml. järjestelmätoimittajat), oppilaitokset ja muut toimijat

Pomarkku, Karvia, Jämijärvi, Siikainen, Isojoki, Karijoki, Teuva, Honkajoki kuntaliitoksen myötä osana Kankaanpäästä □

DigiLuonto – hanke (TAU, TuKKK), Lauhanvuori-Hämeen kangas Geopark Ry, Ecomuseum-hanke (SAMK), Metsähallitus, SataDigi - hanke, Jämin kehityshanke □

3. Hankkeen nimi

Digitaalisten vapaa-ajanpalveluiden kehittäminen Pohjois-Satakunnan ja eteläisen Etelä-Pohjanmaan alueella

4. Hankkeen kuvaus

Suomessa koronaviruksen aiheuttaman poikkeuksellisen kevään ja kesän myötä, on syntynyt ennen kokematon lähimatkailu- ja retkeilybuumi. Ihmiset ovat kiinnostuneet uudella tavalla oman lähiympäristönsä hyödyntämisestä vapaa-ajanpalveluiden saralla. Etätyön ja monipaikkaisen työn kehittyminen on herättänyt myös kiinnostusta maaseudulla asumisesta, jos työ ei enää ole paikkariippuvaista. □

Tämä on luonut tarpeen kehittää, etätyön mahdollisuuksien kehittämisen ohella, vapaa-ajanpalveluiden laajempaan ja yksilölähtöisempään saavutettavuutta erityisesti digitaalisissa ympäristöissä. Tietoa vapaa-ajanpalveluista ja esimerkiksi virkistysreitistöistä on, mutta usein se on hankalasti saatavilla ja ripoteltuna erilaisissa formaateissa eri toimijoiden kotisivuilla tai applikaatioissa. Vapaa-ajanpalveluiden saavutettavuuden parantaminen ja palveluiden markkinointi toimivat myös avoimena porttina alueen elin- ja työskentely-ympäristön markkinointiin. □

Hankkeen tavoitteena on kehittää Pohjois-Satakunnan ja eteläisen Etelä-Pohjanmaan (Isojoki, Karijoki ja Teuva) kuntien vapaa-ajanpalveluiden digitalisointia sekä alueen vetovoimaa ja elämystalouden kasvuedellytyksiä yhteisesti ja näin myös turhia päällekkäisyyksiä välttämällä. Hankealueen kuntien vapaa-ajan palveluiden digitalisoinnin piiriin kuuluvat mm. lähimatkailun, retkeilyn, lähiliikuntapaikkojen käytön sekä paikallisen, tunnistetun taiteen ja kulttuurin palvelumallien kartoitusta. Kartoitus ja yhteinen kehittäminen hyödyttävät niin kuntien asukkaita palvelun paranemisena, tuovat lisää sisältöä ja toimintoja kuntamarkkinointiin sekä vahvistavat alueen laajempaa matkailustatusta. □

Hankkeessa on mahdollista hyödyntää Turun yliopiston kauppakorkeakoulun Porin yksikön sekä Tampereen yliopiston Porin yksikön (tekniikka) DigiLuonto-yhteishankkeessa kehitettyjä helppokäyttöisiä alustatalouden palvelutoiminnallisuuksia. Ydinhyötyjä alustatalouden digitaalisten ratkaisujen hyödyntämisessä ovat mm. saavutettavuuden sekä palvelujen löydettävyyden, kokemuksellisuuden ja esteettömyyden parantuminen, sekä mahdollisuus jatkossa kytkeä digitaaliseen kehittämiseen elämystalouden toimijoita laajasti. □

Tavoitteena on luoda monikäyttöisiä ja helposti päivitettävissä olevia digitaalisia kokemussisältöjä seudun vapaa-

ajantoimintaan ja elämismahdollisuuksiin liittyen. Tähän kuuluvat mm. teemalliset ja sosiaalisesti jaettavat paikkatietoa hyödyntävät digitaaliset kartat sekä elämymissisällöt, ml. 360-kuvat kohteista ja käyttäjien mahdollisuus osallistua sisältöjen kehittämiseen ja antaa palautetta tai kehitysehdotuksia sovellusta hyödyntäen. Palvelusta halutaan rakentaa pysyvä ja helposti saavutettava, luonnon, rakennetun kulttuurin sekä digitaalisten palveluiden rajapinta, joka kytkee yrityksiä ja palvelutuottajia mukaan seudun digitaaliseen kehittämiseen. □

5. Hankkeen organisointi

Hanketyötä hallinnoi hankkeeseen rekrytoitava koordinaattori. Koordinaattori huolehtii hankkeen raportoinnista, kustannusseurannasta, viestinnästä, tapaamisten järjestelyistä ja muista käytännön toimista. Ulkoisia asiantuntijapalveluita käytetään muun muassa teknisen toteutuksen tukena. □

Koordinaattorin tehtäviin kuuluu myös kuntakohtaisen sisällöntuotannon aikataulutus, teknisen laitteiston ylläpito ja hankinta, yhteydenpito hankkeeseen oleellisesti liittyvien tahojen kanssa ja sisällöntuotannon reaaliaikainen seuranta ja raportointi. □

Hankkeelle perustetaan ohjausryhmä, johon kuuluu edustaja jokaisesta mukana olevasta kunnasta. Hakijakunnan edustaja toimii ohjausryhmän puheenjohtajana ja hankekoordinaattori sihteerinä. Kuntien edustajat huolehtivat hankkeen raportoinnista eteenpäin omassa kunnassaan. □

Kuntien toimijoiden lisäksi hankkeessa on tarpeellista luoda riittävä yhteistyöpohja sekä Metsähallituksen, että Puolustusvoimien kanssa maankäytöllisistä syistä. Myös muut alueen hankkeet ja yhdistykset otetaan tiiviisti mukaan kehitystyöhön. □

6. Mitä tuotoksia hankkeessa luodaan ja millaisin toimenpitein niihin päästään?

Hankkeen tavoitteena on kartoittaa mukana olevien kuntien alueelta ulkoilureitit, luontopolut, retkipaikat, kulttuurikohteet ja -kierrokset sekä lähiliikuntapaikat. Näistä luodaan digitaaliset kartat, jotka kerätään yhteiseen sovellukseen / digitaaliseen alustaan. Sovelluksessa hyödynnetään myös paikannuspalvelua. □

Tavoitteena on hyödyntää monikäyttöistä ja helposti päivitettävissä olevaa DigiLuonto Satakunta –hankkeessa kehitettyä kokemusalustaa ja älykkäitä palvelutoiminnallisuuksia seudun vapaa-ajantoiminnan sekä -sisältöjen kehittämiseksi ja digitaalisen saavutettavuuden lisäämiseksi. Näihin tavoitteisiin päästään luomalla vankka yhteistyöpohja kaikkien mukana olevien tahojen kanssa sekä ottamalla mallia niistä kunnista ja muista hankkeista, joissa vapaa-ajanpalveluiden saavutettavuutta on jo parannettu tai parannetaan digitoimalla sisältöjä. □

Suunnitellut toimenpiteet: □

1. □**Tilannekuvan luominen:** Arvioidaan yhteistyössä hankkeeseen sitoutuneiden toimijoiden kanssa alueen vapaa-ajanpalveluiden digitalisaation nykytila. Käytännössä tuodaan esiin se, mitä eri kunnissa on jo mahdollisesti tehty ja selvitetty. Selvitetään muiden saman tyyppisten hankkeiden tuloksia toiminnan suunnittelun tueksi. Arvioidaan tarvittavien käytännön toimenpiteiden ja hankkeen ulkopuolisten henkilöresurssien tarve, jotta tavoite saavutetaan. □

2. □**Digitaalisten alustojen kartoitus ja palvelumuotoilu:** Määritellään vaatimukset tarvittavalle digitaalisille toiminnoille, ml. reittikartoituksen käytännön toteutukselle. Tunnistetaan parhaita älykkään elämystalouden (ml. vapaa-aika ja matkailu) kehittämisen käytänteitä ja kerätään taustatiedoksi saatavilla olevaa käyttäjätietoa digitaalisten ratkaisujen käytöstä. Tässä pyritään hyödyntämään mahdollisimman laajasti muiden samankaltaisten hankkeiden kokemuksia kuntakentältä. Palvelumuotoilussa määritellään haluttu käyttäjäkokemus, profiloidaan eri asiakasryhmiä ja avataan asiakkaan saamia hyötyjä. □

3. □**Kokeilut, kehittäminen ja palautteen keruu:** Luonto- ja kulttuurimatkojen sekä elämispalvelujen kehittämisen DigiLuonto -webratkaisuja ja skaalautuvia toiminnallisuuksia hyödynnetään helppokäyttöisten ja saavutettavien sisältöjen kehittämisessä seudulle. Hankkeen käytännön toteutuksen kannalta on oleellista, että valittua digitaalista alustaa päästään testaamaan ja jalostamaan käytännössä heti hankkeen alusta alkaen, jotta sitä voidaan edelleen kehittää halutun käyttäjäkokemuksen luomiseksi. Tässä vaiheessa on oleellisen tärkeää

myös osallistaa kuntalaisia eri kohderyhmistä testaukseen palautteen ja kehitysehdotusten muodossa. □

4. **Koulutus, neuvonta ja markkinointiviestintä:** Ensisijainen tarkoitus on luoda älykkäitä ja monikäyttöisiä sisältöjä, jossa helppokäyttöisyys, saavutettavuus ja käyttäjän opastus on huomioitu jo kehittämissivaiheessa. Tämä vähentää tarvetta loppukäyttäjien neuvontaan. Satakuntaliiton SataDigi-hanke koordinoi alueella digituen järjestämistä ja hanke on yhteistyökumppanina mukana myös tämän hankkeen mahdollisen digituen tarpeen selvittämisessä. Tässä vaiheessa markkinoinnin ja viestinnän toimenpiteitä kuntalaisten suuntaan lisätään oleellisesti. □

5. **Jatkokehitys:** Jatkokehitystä tehdään osittain hankkeen aikana ja osittain hankkeen päättymisen jälkeen. Kunnat ja yhteistyökumppanit sopivat jatkokehityksestä yhteisesti hankkeen päättymisen jälkeen. Sovelluksen jatkokehityksessä voidaan huomioida alustatalouden ja digitaalisen palvelumuotoilun monipuoliset mahdollisuudet edistää alueellista kasvua ja kestäviä älykkäitä ratkaisuja. DigiLuonto Satakunta –hankkeen selainpohjaisten ratkaisujen lisäksi benchmarking -kohteita ovat esimerkiksi HAMK-ammattikorkeakoulun 2019 pilotoima DigiTrail-sovellus, sekä Suomen Sotilasurheiluliiton kehittämä Liikkuri-sovellus, jossa kerätään aktiivisuuspisteitä liikkumalla eri kohteissa. Tämä malli on suoraan hyödynnettävissä mm. koulujen liikunta- ja luonnontieteiden opetukseen. Selvitetään mitä muita ominaisuuksia voidaan mahdollisesti ottaa jatkokehitykseen.

7. Hankkeen toteutusaikataulu ja toimenpiteiden vaiheistus

Hanke toteutetaan aikavälillä 3/2021 – 11/2022. □

Tilannekuvan luominen toukokuu 2021 – elokuu 2021 □

Digitaalisten alustojen kartoitus ja palvelumuotoilu elokuu 2021 – helmikuu 2022 □

Kokeilut ja kehittäminen tammikuu 2022 – lokakuu 2022 □

Koulutus, neuvonta ja markkinointiviestintä kesäkuu 2022 – lokakuu 2022 □

Jatkokehitys elokuu 2022 – lokakuu 2022 □

8. Millaisen toiminnallisen parannuksen tuotokset saavat aikaan hakukohteessa?

Kehitystyö edesauttaa kuntien digitaalista markkinointia muiden markkinointitoimenpiteiden tukena ja vahvistaa elämystalouden (matkailu-, kulttuuri-, tapahtumat, hyvinvointipalvelut) digitaalisia toimintaedellytyksiä seudulla. Vapaa-ajanpalveluiden digitalisaatio auttaa palveluiden löytämistä ja niiden monipuolisempaa ympärivuotista käyttöä, myös kuntarajojen ulkopuolella. Esimerkiksi luontokohteisiin ja retkeilemään lähtemisen kynnys madaltuu, jos kohde on helposti valittavissa oman fyysisen kunnon / kiinnostuksen kohteen mukaan ja siihen voi tutustua etukäteen. Fyysisten opasteiden sijoittaminen jokaisen reitin varrelle on mahdotonta, joten digitaaliset karttaopasteet paikkaavat niiden puutetta kustannustehokkaasti. □

Paikkatietoa hyödyntävät sovellukset helpottavat navigointia niin maastossa, kuin kaupunkikohteissakin. Retkipaikkoja, kuten laavuja ja nuotiopaikkoja voidaan kuvata kartalle 360 -kameralla, jolloin palvelua käyttävä henkilö saa lisätietoa kohteesta jo etukäteen. Paikkatietoa voidaan hyödyntää myös palautteenannossa, mikä edesauttaa mm. retkipaikkojen ylläpitoa. Reittien kuvauksissa voidaan hyödyntää myös eri käyttäjäryhmien profiileja; esimerkiksi reittien vaikeusaste, esteettömyys, lapsiystävällisyys, telttailu- ja yöpymismahdollisuudet, turvallisuusasiat, vesipisteet ja niin edelleen voidaan kaikki tallentaa järjestelmään, jolloin käyttäjäkokemus helpottuu ja paranee. □

Sovelluksen jatkokehityksen tavoitteena on luoda esimerkiksi koulujen ja yhdistysten käyttöön nuoria lähiliikuntaan, ulkoiluun ja oppimiseen aktivoivia älykkäitä sisältöjä. □

Pohjois-Satakunta maantieteellisenä alueena on luonnoltaan kiinnostava, Lauhanvuori – Hämeen kangas Geopark sai UNESCO:n Geopark statuksen loppukesällä 2020. Hanke edesauttaa myös tämän alueen matkailullisia tarpeita, Geoparkin sijoittuen useimman hankkeessa mukana olevan kunnan alueelle. Lähimatkailun ja retkeilyn näkökulmasta tämä palvelee myös laajasti alueen vakituksia asukkaita. □

9. Mikä muuttuu kunnan toimintatavoissa ja prosesseissa?

Elinvoimainen kunta tarjoaa monipuolisia vapaa-ajan harrastusmahdollisuuksia, mutta niiden pitää olla myös kaikkien kuntalaisten helposti saavutettavissa. Helppokäyttöisen, räätälöitävän (mm. kunnan / palvelutoimijoiden oma ilme ja sisällöt sen mukaan kenen verkkosivulta tai maastolinkistä käyttäjä palveluun tulee) ja laiteriippumattoman yhteisen digitaalisen alustaratkaisun myötä paperikarttojen ja fyysisten opasteiden tarve vähenee. Liittämällä palveluun paikkatietoa hyödyntävä palaute- ja kehitysehdotuspalvelu, tiedonkulku palvelun käyttäjän ja ylläpitävän tahon välillä nopeutuu, jopa reaaliaikaistuu. ☐

Sovellus edesauttaa digitalisaation ja älykkään alustatalouden kehitystä kuntamarkkinoinnissa. Vapaa-ajanpalveluiden käyttö ei enää ole vain kuntarajojen sisällä tapahtuvaa toimintaa, vaan lähialueilla liikutaan ja koetaan laajemmin. Koronatilanne ja etätyön kehittyminen ovat luoneet monelle mahdollisuuden tehdä työtä etänä tai monipaikkaisesti, maaseudulle muutto on monen kasvukeskuksissa asuvan haaveissa. ☐

Esimerkki: Nelihenkinen perhe Porista päättää viikonloppuna lähteä luontoon retkelle. Sovelluksen avulla he löytävät lapsiystävällisen, digitaalisesti moniteemaisen luontoreitin Pomarkun Isonervalta, jossa on tarjolla paikkatietoa hyödyntäviä vaihtoehtoisia elämyssisältöjä ja myös hoidettu laavu. Retken jälkeen sovellus suosittelee perheelle lähipalveluja ja he päättävät käydä ruokaostoksilla Pomarkun keskustassa. Samalla he tutustuvat kunnan keskusta ja palveluihin. Perhe ihastuu alueen rauhallisuuteen ja kauniiseen luontoon. Matkaa työpaikalle Poriin on vain 30km, ja vanhemmilla on mahdollisuus tehdä töitä myös etänä. He alkavat tutkia muita kunnan palveluita, josko uusi koti löytyisikin maaseudun rauhasta. ☐

Vapaa-ajanpalveluissa työskentelevä henkilöstö saa digitaalisen työkalun kuntalaisten opastamiseen ja sisällölliseen rikastamiseen vapaa-ajanpalveluissa. Liikuntapaikkojen ylläpitokustannuksia voidaan priorisoida käyttöasteen mukaan. ☐

Esimerkki: Liikuntapalvelun työntekijä opastaa sovelluksen avulla kuntalaista löytämään oman asuinympäristönsä lähipiirissä olevat lähiliikuntapaikat, luontoreitit, hiihtoladut ja pururadat. Liikkumaan lähteminen ja omien liikunnallisten tavoitteiden saavuttaminen ja seuranta helpottuu. ☐

Esimerkki (jatkokehitys): Liikuntapaikkojen ylläpitoa ja vetovoimaisuutta voidaan tehostaa, jos käytännössä tiedetään, mikä paikkojen ja jopa yksittäisten palvelusisältöjen käyttöaste kohteissa on. Tarjottavaan palveluun voidaan mahdollisesti integroida kävijälaskuri, jonka kautta voidaan seurata esim. hiihtolatuksen käyttöastetta. Jos todetaan, että tietyn ylläpitoa vaativan kohteen käyttöaste on matala, voidaan resurssi siirtää suuremman käyttöasteen liikuntapaikalle. Sovelluksessa voidaan hyödyntää myös reaaliaikaista liikuntapaikkojen kunnossapitoa. Asiakas näkee esim. mikä latu on ajettu, onko retkiluistelupaikka kunnostettu tms. ☐

Myös suora palautteenantomahdollisuus sovelluksen kautta edistää liikunta- ja retkeilypaikkojen ylläpitoa (esim. kävijä voi kertoa suoraan paikannusta hyväksi käyttäen vaikka pururadan valaistuksen puutoksesta tai opasteen kaatumisesta jne.) IoT:n ja koneoppimisen sovelluksien resurssien käytön ja jakamistalouden mahdollisuuksia sekä fyysisten ympäristöjen vuorovaikutteisuutta voidaan tulevaisuudessa kehittää alustalla edelleen. ☐

Koulut voivat aktivoida nuoria liikkumaan ja oppimaan ulkona monipuolisemmin sovelluksen avulla. ☐

Esimerkki (jatkokehitys): sovelluksessa voidaan pelillistää ja pisteyttää kohteita. Nuori käy lähipuistossa: 5 pistettä, nuori käy kiertämässä 3km luontoreitin: 10 pistettä jne. Luokat voivat kilpailla aktiivisuudessa ja ulkona oppimisessa, kaupunki voi palkita aktiivisimmin luokan ja kannustaa muilla tavoilla oman lähipiirin tutkimiseen ja kokemiseen. Luontokohteiden tutkimista sovelluksen avulla voidaan hyödyntää myös biologiassa, maantiedossa, ympäristöopissa ym. oppimissisältöjen kokemisessa. ☐

Hankkeen alustatalouden älykkäitä ratkaisuja hyödyntävillä tuloksilla ja digitaalisilla sisällöillä mahdollistetaan yksilöohjautuvien palveluiden kehittäminen, joilla vähennetään esim. palkatun henkilökunnan tarvetta ohjaus- ja opastuspalveluihin. Tuotetun digitaalisen palvelun sisällöt ovat paikasta ja ajasta riippumattomia sekä saavutettavissa olevia. Hanke mahdollistaa uusien älykkäiden palveluiden kokemisen kohteissa, niiden tarjoamisen

kuntalaisille, satunnaisille kävijöille ja matkailijoille sekä tehostaa prosesseja. □

10. Miten toimintatapojen ja prosessien muutos johdetaan ja viedään läpi? Miten sitä seurataan?

Hankkeessa mukana olevilta kunnilta edellytetään sitoutumista uusien toimintatapojen implementoimiseen ja digitaalisten palveluiden käyttöönottoon. Kuntien eri toimialojen sitouttaminen hankkeeseen jo alkuvaiheessa on tärkeää. □

Ohjausryhmän vastuuhenkilöt ovat avainasemassa muutoksen läpiviemisessä omassa kunnassaan. Koordinaattori seuraa toimintojen kehittämistä ja raportoi ohjausryhmälle. Hankkeen edistymistä dokumentoidaan ja seurataan vaihe vaiheelta. □

Koska kyseessä on uusi toiminto, yhteistyö, eri vaiheista oppiminen ja hankkeessa tehtävä selvitystyö ovat avainasemassa muutoksen läpiviemisessä. □

11. Miten hanke kytkeytyy siihen sitoutuneiden kuntien strategioihin?

Jokainen mukana oleva kunta on strategiassaan sitoutunut kuntalaisten hyvinvointia edistävien palveluiden tuottamiseen, alueen elinvoiman ylläpitämiseen ja palveluiden jatkuvaan parantamiseen.

12. Mihin laajempiin asioihin toiminnan muutoksella on vaikutuksia?

Asukkaiden hyvinvointi paranee

Alueen elinvoima vahvistuu

Palveluiden järjestäminen taloudellisesti, sosiaalisesti ja ympäristöllisesti kestäväällä tavalla edistyy

Kuntien talous vahvistuu

Eriarvoisuus tai syrjäytyminen vähenee

Osallisuus paranee

Ympäristön tila paranee tai päästöt vähenevät

13. Perustelut vaikutuksista (kysymys 12)

Vapaa-ajanpalveluiden digitalisaatiolla parannetaan ensisijaisesti asukkaiden hyvinvointia ja osallistumista oman kunnan palveluiden kehittämiseen. Nämä palvelut helpottavat ja lisäävät kuntalaisten liikunnan, kulttuurin ja taiteen kokemisen mahdollisuuksia itsenäisesti ajasta ja paikasta riippumatta. Näin ollen myös syrjäytyminen ja eriarvoisuus vähenee. Asukkaiden profiloinnilla kehitysvaiheessa saavutetaan kaikki käyttäjäryhmät huomioon ottava palvelukokonaisuus. □

Alueen elinvoimaa vahvistavana tekijänä voidaan pitää kehitettävien älykkäiden sisältöjen mahdollisuuksia kuntamarkkinoinnissa. Etätyömahdollisuuksien lisääntyminen on aiheuttanut kiinnostusta maalla asumisesta ja maaseutukuntien on mahdollista aktiivisella kuntamarkkinoinnilla vastata tähän kysyntään. Vapaa-ajanmahdollisuuksien kautta on mahdollista saada kävijät tutustumaan myös muihin kuntien tarjoamiin mahdollisuuksiin ja digitaalisiin palvelusisältöihin. □

Talouden vahvistuminen voidaan nähdä kahdella tavalla; kuntien sisäiset säästöt prosessien kehittymisen kautta, sekä kehitettävän palvelun matkailuun linkittyvä rajapinta. Kunnissa tehdään paljon parannuksia mm. infrastruktuurin parantamiseen vapaa-ajan saralla. Hankkeessa tavoitellaan kunnan tarjoamien palveluiden käyttöasteen lisäystä, kehittämällä uudenlaista palvelua ihmisten tavoittamiseen ja kohteiden markkinointiin. □

Ympäristön tila paranee ja päästöt vähenevät, jos lähimatkailun ja retkeilyn suosio jää pysyväksi ilmiöksi. Lentomatkailu vähenee, jos lomaa vietetään kotimaassa ja lähiympäristössä. Paperikarttojen tarve vähenee. Digitaalinen palvelu on ennen kaikkea ympäristöystävällinen ja sosiaalisesti kestävä tapa järjestää palveluita. □

14. Arvio hankkeen taloudellisista vaikutuksista ja kustannussäästöistä.

Hankkeen taloudelliset vaikutukset syntyvät osittain suoraan ja osittain välillisesti. Suorat taloudelliset vaikutukset ja kustannussäästöt syntyvät paperikarttojen, opastuspalveluiden ja fyysisen reittiviitoituksen vähenemisestä. Henkilöstöresurssin tarve vähenee. Vastaavasti, aineettoman arvonluonnin mahdollisuudet yli toimialarajojen moninkertaistuvat. □

Kuntamarkkinointi: jos alueelle saadaan uusia asukkaita ja matkailutuloa, elinvoima paranee ja verotulot kasvavat. □

Liikuntapaikkojen ylläpitoa voidaan tehostaa ja priorisoida jos palvelusta saadaan käyttäjätiedon kautta jopa reaaliaikaista tietoa liikuntapaikkojen käyttöasteesta. □

Välilliset vaikutukset syntyvät asukkaiden hyvinvoinnin kautta; palvelun laatu paranee ja itseohjautuva liikkuminen helpottuu. Kuntalaisia aktiivisemmin liikkumaan ja itseohjautuvasti kokemaan ohjaavan palvelun toivotaan tuovan säästöjä myös terveydenhuollon kustannuksiin. □

Hankkeella on myös suora vaikutus alueen matkailuun. Matkailijoita hyödyttävä sovellus ja älykkäät toiminnallisuudet edesauttavat paikallisten matkailupalveluyritysten toimintaa ja tuo sitä kautta tuloja alueelle. □

15. Ovatko vaikutukset ja säästöt?

pysyviä

16. Millä mekanismilla vaikutukset ja säästöt syntyvät?

Vaikutukset ja säästöt syntyvät käyttöön ja kysyntään perustuen, esimerkiksi kohdentamalla liikuntapaikkojen ylläpidon resursseja niihin paikkoihin, missä käyttöaste on korkea. Käyttäjien palautteen perusteella voidaan kohdentaa ylläpidon resursseja, ts. käyttäjät tekevät laadunvalvontaa. □

Käyttäjien luomat reittisisällöt monipuolistavat alueen liikuntatarjontaa, täten säästäen liikuntapalveluiden henkilöstöresursseja. □

Pidemmällä aikavälillä yleisen hyvinvoinnin lisääntymisellä ja kuntalaisten sekä erilaisten palvelutoimijoiden osallistamisen, sekä uusien asukkaiden myötä lisääntyvillä verotuloilla. □

Vaikutukset matkailuun lisäävät alueen vetovoimaisuutta. □

17. Millä aikataululla vaikutusten ja säästöjen odotetaan syntyvän?

Osittain hankkeen aikana ja lopullisesti palvelun lanseeraamisen jälkeen.

18. Miten vaikutusten ja säästöjen syntymistä seurataan?

Hankeraportoinnissa seurataan hankkeen aikana syntyviä vaikutuksia ja säästöjä. Kunnat seuraavat omassa raportoinnissaan ja talouden suunnittelussaan alueellisia vaikutuksia ja säästöjä. Kaikkia säästöjä (esim. Sote -menot) ei välttämättä pystytä suoraan kohdentamaan hankkeen vaikutuksiksi. □

Vaikutuksia matkailuun voidaan seurata yhteistyössä alueen matkailuyrittäjien kanssa. □

19. Millaiset päätökset hankkeen toteuttamisesta on tehty ja koska?

Hakijakunta/hankehallinnoija

Kankaanpään kaupunki, yhdistymishallituksen päätös 28.09.2020

kunta A

Teuva kunnanjohtajan viranhaltijapäätös 5.10.2020

kunta B

Isojoki kunnanhallituksen päätös 5.10.2020

kunta C

Jämijärvi kunnanjohtajan viranhaltijapäätös 29.9.2020

kunta D

Karvia kunnanhallituksen päätös 21.9.2020, Kunta E: Siikainen kunnanhallituksen päätös 21.9.2020, Kunta F: Karijoki kunnanhallituksen päätös 1.10.2020, Kunta G: Pomarkku kunnanjohtajan viranhaltijapäätös 2.10.2020

20. Mitkä ovat hankkeen toteuttamisen merkittävimmät riskit?

Organisoitumiseen ja prosessiin liittyvät riskit, millaiset:

Kuntaorganisaatioiden henkilöresursseihin liittyvät riskit, muiden mukana olevien tahojen (yhdistykset, valtionhallinto) päätöksentekoon liittyvät riskit

Aikatauluun liittyvät riskit, millaiset:

Kehitettävien toimintojen odotettua suurempi määrä, henkilöresursseihin liittyvä riski

Kuntien päätöksentekoon ja toimintakulttuuriin liittyvät riskit, millaiset:

Kuntaorganisaatioiden muutosjohtamiseen liittyvä riski, palvelun käyttöönottoon liittyvä riski

Resursointiin, osaamiseen tai kustannusarvioon liittyvät riskit, millaiset:

Sovelluskehittäjään liittyvä riski, kustannusarvion pitävyyteen liittyvä riski

Tekniset riskit, millaiset:

Sovelluskehittäjään / digitaalisen alustan tarjoajaan liittyvä riski

Toiminnan tehostumishyötyä ei saavuteta

Muut riskit, millaiset:

Liian monta lusikkaa sopassa -riski, eli jos kunnat ja alueen muut toimijat eivät pääse yhteisymmärryksessä edistämään kehitystä.

21. Onko hankkeen pohjana hyödynnetty muiden kuntien tekemää työtä?

Kyllä, mitä:

SavoGrow – Kohti eKuntaa – hanke, eMaaseutu, DigiLuonto -hanke (ELY hanke)

22. Voidaanko hankkeen oppeja ja lopputuloksia hyödyntää ja monistaa muissa kunnissa? Miten?

Kyllä. Monilla alueilla on sekä kuntien, että muiden toimijoiden kautta saman tyyppisiä hankkeita. Varsinkin pienet kunnat voivat suoraan hyödyntää tämän hankkeen tuotoksia. Hankkeen tavoitteena on luoda laaja yhteistyöverkosto saman profiilin digitalisaatiohankkeiden kanssa (alle 15 000 asukkaan kuntien yhteishankkeet), jonka kautta informaatiota jaetaan. ☐

Hankkeen yhteistyökumppanina oleva Lauhanvuori-Hämeen kangas Geopark ry on kuntien hallinnoima yhdistys, tämän hankkeen tuotoksia voidaan suoraan hyödyntää niissä kunnissa, jotka ovat mukana kyseisessä yhdistyksessä. ☐

23. Millainen suunnitelma hankkeeseen sisältyy näiden kokemusten ja tiedon jakamiseksi?

a. Minkä hankkeella tavoiteltavien tulosten arvioitte olevan sellaisia, että ne tulisi ottaa käyttöön muissa kunnissa?	Tietämys ja kokemukset digitaalisten alustojen käytöstä vapaa-ajan palveluissa, digitaalisten reittien kartoittamiseen vaadittavat toimenpiteet ja sovellusalustat, käyttökokemukset pilotoinnista ja kehitysmahdollisuudet.
b. Luoko hanke edellytyksiä kuntien väliselle yhteistyölle (esimerkiksi tiedon yhteiseen käyttöön) ?	Ehdottomasti, hankkeessa on tarkoitus muodostaa laaja yhteistyöverkosto saman profiilin kuntahankkeiden kanssa.
c. Ketkä ovat tulosten hyödynsaajat ja miksi?	Kuntalaiset, kunnan eri toimialojen henkilökunta, matkailijat, lähialueen asukkaat, muut kunnat
d. Minkälaisia toimenpiteitä kunnat aikovat tehdä tulosten laajemmaksi levittämiseksi?	Hankkeessa mukana olevat kunnat, ensisijaisesti hakijakunta ovat sitoutuneet olemaan aktiivisesti mukana valtakunnallisissa ja alueellisissa digitalisaation liittyvissä verkostoissa, tapahtumissa ja työpajoissa. Hankkeen tuloksia tullaan esittelemään näissä foorumeissa ja tietoa jaetaan myös pyydettyä. Kunnat tiedottavat hankkeesta ja sen tuotoksista aktiivisesti omissa tiedotuskanavissaan.
e. Keiden tahojen tulisi olla mukana? Hyödynnettävät yhteistyöverkostot	Alueen muut hankkeet ja toimijat, mainittuna sivulla 1. Tämän lisäksi Valtionvarainministeriö, Kuntaliitto, Satakuntaliitto sekä korkeakoulut (SAMK, TAU, TaKKK) ja alueen muut oppilaitokset mm. Sataedu.
f. Minkälaisia resursseja se edellyttäisi?	Tiedon levittäminen vaatii hankkeessa mukana olevilta kunnilta henkilöresursseja, joita on jo valmiiksi sidottu hankkeen tavoitteiden toteuttamiseksi. Hankkeeseen palkattava työntekijä sitoutuu toteuttamaan säännöllistä yhteydenpitoa muiden toimijoiden kanssa (muut hankkeet ja toimijat) ja levittämään tietoa heille.
g. Mitä kanavia ja toimintatapoja levittämiseksi tarvitaan?	Alueellinen informaatio: paikallismedia, www-sisällöt, sosiaalinen media, maksullinen markkinointi, tapahtumat. Muut (kuin mukana olevat) kunnat: Yhteistyöfoorumit eri toimijoiden kanssa (Kuntaliitto, VM, DVV jne.), osallistuvien kuntien omat verkostot ja yhteistyökumppanit.
h. Aikataulu	Toteutetaan aktiivisesti koko hankkeen ajan. Hankkeelle laaditaan oma viestintä ja markkinointisuunnitelma, jota päivitetään toimenpideohjelman varmistumisen myötä.

24. Kuvaa hankkeen suhde ja riippuvuudet muihin samaan kokonaisuuteen liittyviin keskeisiin valtakunnallisiin tai alueellisiin hankkeisiin ja niiden toteutukseen

Pohjois-Satakunnan digitalisaatiohanke: Käynnissä oleva hanke edistää alueellista digitalisaatiota. Samat kunnat ovat mukana myös tässä haussa. ☐

DigiLuonto – hanke: DigiLuonto Satakunta -hanke (ELY, 2019-21) pyrkii laajentamaan matkakohteiden kehittämistä digitaalisesti ja tukemaan matkailun siirtymää kohti älykkäämpiä palveluympäristöjä. Hankkeessa tullaan hyödyntämään DigiLuonto -hankkeen jo kehittämää digitaalista alustaa. ☐

Lauhanvuori-Hämeen kangas Geopark ry: Geopark sijaitsee usean hankkeessa mukana olevan kunnan alueella. Alueen kehittäminen matkailun ja lähialueen kävijöiden näkökulmasta on yhteinen intressi. ☐

Jämin kehityshanke: Jämin matkailumahdollisuudet linkittyvät hankkeen tavoitteisiin oleellisesti. ☐

eMaaseutu: Jo päättyneessä hankkeessa kehitettiin Pohjois-Savon mobiilireitit –sovellus. Hanke ja sen tulokset liittyvät tämän hankkeen suunnitteluun. ☐

Ecomuseum: Hanke kehittää muun muassa Kankaanpään taidekehän digitalisointia, liittyy oleellisesti yhteistyöhön taidekehän reittien ja teosten osalta. ☐

SataDigi: Kehittää alueellista digituen verkostoa Satakunnassa. ☐

25. Hyödynnetäänkö hankkeessa kansallisia yhteisiä palveluja, kuten sähköisen asioinnin tukipalveluja (Suomi.fi-palvelut?)

Hankkeen puitteissa selvitetään, onko Suomi.fi –palveluille yhteistä hyödynnettävää rajapintaa. ☐

26. Syntyykö hankkeessa tietomäärytyksiä, jotka tulisi kuvata Yhteentoimivuusalustalle (<http://yhteentoimiva.suomi.fi>) ?

Selvitetään hankkeen puitteissa. ☐

27. Kuinka varmistetaan digitaalisten palveluiden sisältöjen havaittavuus ja ymmärrettävyys sekä käyttöliittymien ja navigoinnin hallittavuus ja toimintavarmuus saavutettavuusvaatimusten mukaisesti? (Laki digitaalisten palveluiden tarjoamisesta 306/2019)

Saavutettavuus otetaan huomioon lähtökohtaisesti, kun teknistä toteutusta suunnitellaan. Usealle hankkeessa mukana oleville kunnille tehdään saavutettavuusarviointit vuoden 2020 aikana ja tietämystä asiasta lisätään yhteisillä koulutuksilla. ☐

28. Onko hankkeessa tehty EU:n yleisen tietosuoja-asetuksen (GDPR) 35 artiklan mukainen tietosuoja koskeva vaikutustenarviointi?

Ei, miksi?

Koska suunniteltavissa olevan teknologian käyttö ei tule aiheuttamaan korkeaa riskiä luonnollisen henkilön oikeuksien ja vapauksien kannalta. Jos valittava digitaalinen alusta vaatii toimenpiteitä asian suhteen, GDPR asiat otetaan huomioon jo alkuvaiheissa.

29. Liitä tähän hankkeessa tehty EU:n yleisen tietosuoja-asetuksen (GDPR) 35 artiklan mukainen tietosuoja koskeva vaikutustenarviointi

30. Arvioi seuraavien hankkeessa mahdollisesti syntyvien kustannusten suuruus euroina ilman arvonlisäveroa

a. henkilöstökustannukset	85500
b. ostetun tai käyttöluvalla hankitun tutkimuksen, tietämyksen sekä konsultoinnin ja vastaavien palveluiden kustannukset, joita käytetään yksinomaan hanketta varten	52000
c. matkakustannukset	5000
d. toimitilojen vuokrat	5500
e. muut toimintakustannukset, mukaan lukien suoraan hankkeesta aiheutuvat materiaalien, tarvikkeiden ja vastaavien tuotteiden kustannukset.	2000
f. arvonlisäverottomat kokonaiskustannukset	150000

31. Kuvatkaa tarkemmin, mistä kustannukset muodostuvat:

Hankkeen henkilökustannukset muodostuvat hankkeeseen rekrytoitavan työntekijän / työntekijöiden palkasta. Matkakulut työntekijöiden työpaja- ja kokousmatkoista. Toimitilakustannus tulee työntekijöiden työtilan vuokrasta. □

Ostopalvelukustannukset muodostuvat hankkeeseen liittyvien keskeisten aihealueiden asiantuntijapalveluista, -koulutuksista ja neuvontapalveluista sekä hanketta varten kokeiluun hankittavien järjestelmien kustannuksista. Muihin toimintakustannuksiin sisältyy mahdollisia kuntalaisten osallistamiseen liittyviä kustannuksia. □

Digitalisaation kannustinjärjestelmästä haettava (voi olla enintään 85 % arvonlisäverottomista kustannuksista) 127 500 €. Osallistujatahojen yhteinen rahoitusosuus on 22 500 €, joka jaetaan suhteessa kuntien asukasluukuun seuraavasti: □

Kankaanpää (mukana Honkajoki) 10 088 € □

Teuva 3968 € □

Karvia 1831 € □

Pomarkku 1633 € □

Jämijärvi 1359 € □

Siikainen 1123 € □

Isojoki 1525 € □

Karjajoki 973 € □

32. Arvioi hankkeen rahoitus arvonlisäverottomista kustannuksista euroina

a. Digitalisaation kannustinjärjestelmästä haettava (voi olla enintään 85% arvonlisäverottomista kustannuksista)	127500
b. Osallistujatahojen rahoitusosuudet (euroa)	22500
b. Osallistujatahojen rahoitusosuudet (euroa)	No answers
b. Osallistujatahojen rahoitusosuudet (euroa)	No answers
c. Muu rahoitus, mikä? (euroa)	No answers
c. Muu rahoitus, mikä? (euroa)	No answers
c. Muu rahoitus, mikä? (euroa)	No answers
d. Hankkeen kokonaisrahoitus arvonlisäverottomista kustannuksista (euroina)	150000

33. Hankkeen vastuuhenkilön yhteystiedot

Etunimi	Heli
Sukunimi	Puputti
Sähköposti	heli.puputti@kankaanpaa.fi
Puhelinnumero	0445772231