

Digitalisaation kannustinjärjestelmä, hakulomakkeen kysymykset

Tällä lomakkeella haetaan kuntien digitalisaation kannustinjärjestelmästä annetun valtioneuvoston asetuksen (893/2019) mukaista valtionavustusta kuntien digitalisaation edistämiseen. Lomakkeen kysymykset voi tulostaa itselleen tutustumista varten, mutta varsinainen hakemus jätetään täyttämällä tämä lomake.

Ennen hakemista, tutustu

- valtioneuvoston asetukseen kuntien digitalisaation kannustinjärjestelmästä (893/2019)
- [hakukirjeeseen](#), jossa on kuvattu rahoitusehdot ja hyväksyttävät ja ei-hyväksyttävät kustannukset
- [avustusta koskevaan valtiovarainministeriön internet-sivuun](#) ja siellä julkaistuihin muiden kuntien hankeisiin
- [kunnan digitalisaation kypsyysmalliin](#).

Avustusta voi hakea kuntien hankkeisiin, joilla edistetään digitalisaatiota ja sen edellyttämää toiminnan muutosta ja juurtumista pysyviksi ja entistä paremmiksi käytännöiksi seuraavissa kohteissa:

- kunnan sähköinen päätöksenteko ja sitä tukevat prosessit
- kunnan toimielinten sähköiset kokoukset ja sähköinen päätöksentekomenettely
- kuntalaisten ja palveluiden käyttäjien osallistuminen ja vaikuttaminen
- etätyö ja monipaikkainen työ tai
- kunnan järjestämien palvelujen digitalisaatio, esimerkiksi kulttuuri-, nuoriso-, liikuntatoimen ja vapaa-ajan palvelujen digitalisaatio.

Tässä haussa valtionavustusta myönnetään vain hankkeisiin, jotka useammat kunnat toteuttavat yhdessä.

Avustusta ei tässä haussa voi hakea sosiaali- ja terveydenhuollon kehittämishankkeisiin eikä rakennetun ympäristön toimialan hankkeisiin. Avustusta ei tänä vuonna voi hakea myöskään arkistoinnin kehittämiseen.

Hakiessaan kunnat sitoutuvat noudattamaan valtionavustuslakia (688/2001) sekä valtioneuvoston asetuksessa ja avustuksen hakukirjeessä mainittuja avustuksen käytön ehtoja. Lisäksi kunnat sitoutuvat osallistumaan valtiovarainministeriön verkostotyöhön ja raportoimaan edistymistä valtion Hankesalkku-välineellä avustuspäätöksessä määriteltävinä ajankohtina.

1. Hakijakunta (hankehallinnoija):

Kankaanpään kaupunki

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

Pomarkku, Karvia, Jämijärvi, Siikainen

Lauhanvuori-Hämeen kangas Geopark Ry, Ecomuseum-hanke, Metsähallitus, Puolustusvoimat, Jämin hanke?

3. Hankkeen nimi

Pohjois-Satakunnan digitaaliset vapaa-ajanpalvelut

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. Tämä on luonut tarpeen kehittää vapaa-ajanpalveluiden saatavuutta laajemmin digitaalisissa ympäristöissä. Tietoa on ja sitä löytyy, mutta se on usein hankalasti löydettävissä ja ripoteltuna erilaisissa formaateissa eri toimijoiden kotisivuilla ja applikaatioissa.

Tämän hankkeen tavoitteena on kehittää Pohjois-Satakunnan kuntien vapaa-ajanpalveluiden digitalisointia yhteisesti. Näiden palveluiden piiriin kuuluu mm. lähimatkailun, retkeilyn, lähiliikuntapaikkojen käytön sekä paikallisen taiteen ja kulttuurin digitaalisten palvelumallien kartoitusta ja hyödyntämistä sekä kuntien asukkaiden, että matkailun näkökulmasta.

Konkreettisesti tavoitteena on luoda monikäyttöinen ja helposti päivitettävissä oleva digitaalinen portaali / sovellus seudun vapaa-ajantoiminnan mahdollisuuksista. Tähän kuuluvat mm. digitaaliset paikkatietoa hyödyntävät kartat, 360-kuvat kohteista ja käyttäjien mahdollisuus osallistua kehittämiseen ja antaa palautetta tai kehitysehdotuksia sovellusta hyödyntäen. Palvelusta halutaan luonnon, rakennetun kulttuurin ja digitaalisten palveluiden rajapinta.

5. Hankkeen organisointi

Hanketyötä hallinnoi hankkeeseen rekrytoitava hankekoordinaattori. > henkilöstöjärjestelyt vielä avoinna.

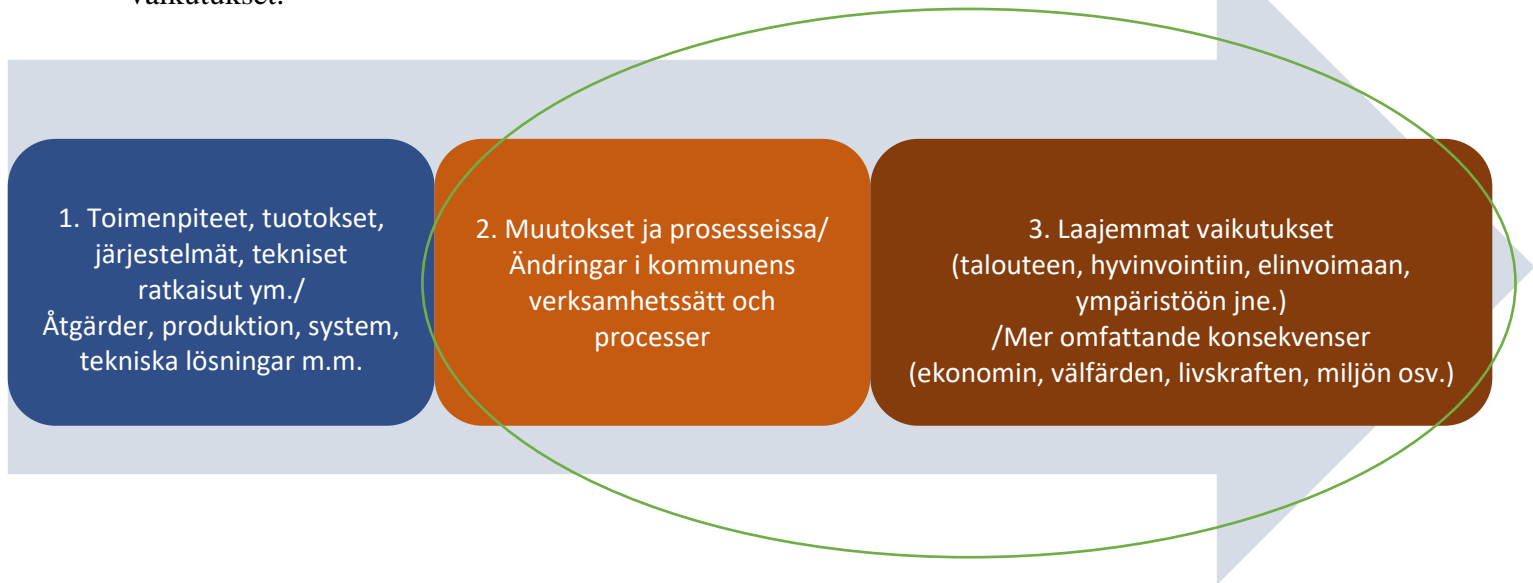
Koordinaattori huolehtii hankkeen raportoinnista, kustannusseurannasta, viestinnästä, tapaamisten järjestelyistä ja muista käytännön toimista. Ulkoisia asiantuntijapalveluita käytetään tarpeen mukaan.

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.

Toimintatapojen ja prosessien muutokset ja niiden seuranta

Seuraavat kysymykset noudattavat kaavion logiikkaa. Konkreettisten toimenpiteiden ja tuotosten lisäksi erittäin tärkeässä asemassa ovat muutokset kunnan toimintatavoissa ja laajemmat vaikutukset.



kuvan alt-teksti: Konkreettisten toimenpiteiden ja tuotosten lisäksi erittäin tärkeässä asemassa ovat muutokset kunnan toimintatavoissa ja laajemmat vaikutukset.

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

Hankkeen tavoitteena on kartoittaa Pohjois-Satakunnan alueen ulkoilureitit, luontopolut, retkipaikat, kulttuurikierrokset ja lähiliikuntapaikat. Näistä luodaan digitaaliset kartat, jotka kerätään yhteiseen sovellukseen. Sovelluksessa halutaan hyödyntää myös paikannuspalvelua.

Tavoitteena on luoda monikäyttöinen ja helposti päivitettävissä oleva digitaalinen portaali / sovellus seudun vapaa-ajantoiminnan mahdollisuuksista. Näihin tavoitteisiin päästään luomalla vankka yhteistyöpohja kaikkien mukana olevien tahojen kanssa.

Hankkeeseen on tarpeellista kartoittaa aikaisessa vaiheessa sopivia sovelluskehittäjiä, joilla on tarvittava tietotaito sekä toteuttaa käytännön toimenpiteet, että toimia asiantuntijaosapuolena teknisen toteutuksen onnistumisen tueksi.

Suunnitellut toimenpiteet:

- 1. Tilannekuvan luominen:** Arvioidaan yhteistyössä hankkeeseen sitoutuneiden toimijoiden kanssa alueen vapaa-ajanpalveluiden digitalisaation nykytila. Käytännössä tarkoittaen, se mitä eri kunnissa on jo mahdollisesti tehty ja selvitetty. Arvioidaan tarvittavien käytännön toimenpiteiden ja hankkeen ulkopuolisten henkilöresurssien tarve, jotta tavoite saavutetaan.
- 2. Digitaalisten alustojen kartoitus ja palvelumuotoilu:** Määritellään vaatimukset tarvittavalle digitaaliselle alustalle ja reittikartoituksen käytännön toteutukselle. Kartoitetaan

muita toimijoita, jotka ovat jo hyödyntäneet digitaalisia kartoja toiminnassaan ja kerätään taustatiedoksi saatavilla olevaa käyttäjätietoa. Tässä pyritään hyödyntämään mahdollisimman laajasti muiden samanlaisten hankkeiden kokemuksia kuntakentältä. Palvelumuotoilussa määritellään haluttu käyttäjäkokemus ja asiakkaan saama hyöty.

3. **Kokeilut, kehittäminen ja palautteen keruu:** Hankkeen käytännön toteutuksen kannalta on oleellista, että valittuja digitaalisia alustoja päästään testaamaan käytännössä, jotta niitä voidaan edelleen kehittää halutun käyttäjäkokemuksen luomiseksi. Tässä vaiheessa on oleellisen tärkeää myös osallistaa kuntalaisia testaukseen palautteen ja kehitysehdotusten muodossa.

Sovelluksen jatkokehityksessä voidaan hyödyntää muita saman tyyppisiä sovelluksia. Näistä esimerkkinä Suomen Sotilasurheiluliiton kehittämä Liikkuri-sovellus, jossa kerätään aktiivisuus pisteitä liikkumalla eri kohteissa. Tämä malli on suoraan hyödynnettävissä mm. koulujen liikunta- ja luonnontieteiden opetukseen.

4. **Koulutus ja neuvonta:** Ensisijainen tarkoitus on luoda sovellus / portaali, jossa helppokäyttöisyys, saavutettavuus ja käyttäjän opastus on huomioitu jo kehittämisvaiheessa. Tämä vähentää tarvetta loppukäyttäjien neuvontaan. Satakuntaliiton SataDigi-hanke koordinoi alueella digituen järjestämistä ja hanke on yhteistyökumppanina mukana myös tämän hankkeen mahdollisen digituen tarpeen selvittämisessä.

7. Hankkeen toteutusaikataulu ja toimenpiteiden vaiheistus

Hanke toteutetaan aikavälillä 5/2021 – 11/2022.

Tilannekuvan luominen toukokuu 2021 – elokuu 2021

Digitaalisten alustojen kartoitus ja palvelumuotoilu elokuu 2021 – helmikuu 2022

Kokeilut ja kehittäminen tammikuu 2022 – kesäkuu 2022

Koulutus ja neuvonta kesäkuu 2022 – marraskuu 2022

Jatkokehitys elokuu 2022 – marraskuu 2022

8. Millaisen toiminnallisen parannuksen tuotokset saavat aikaan hakukohteessa?

Vapaa-ajanpalveluiden digitalisaatio edesauttaa palveluiden löytämistä ja niiden monipuolisempaa käyttöä. 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 ja ulkoiluun aktivoiva toiminto.

9. Mikä muuttuu kunnan toimintatavoissa ja prosessissa?

Elinvoimainen kunta tarjoaa monipuolisia vapaa-ajan harrastusmahdollisuuksia, mutta niiden pitää olla myös kaikkien kuntalaisten helposti saavutettavissa. Digitaalisten sovellusten myötä paperikarttojen ja fyysisten opasteiden tarve vähenee. Liittämällä palveluun paikkatietoa hyödyntävä palaute- ja kehitysehdotuspalvelu, tiedonkulku palvelun käyttäjän ja ylläpitävän tahon välillä nopeutuu.

Vapaa-ajanpalveluissa työskentelevä henkilöstö saa digitaalisen työkalun kuntalaisten opastamiseen vapaa-ajanpalveluiden käyttöön. 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.

Koulut voivat aktivoida nuoria liikkumaan enemmän sovelluksen avulla. Esimerkki: sovelluksessa voidaan pisteyttää kohteita. Nuori käy lähipuistossa: 5 pistettä, nuori käy kiertämässä 3km luontoreitin: 10 pistettä jne. Luokat voivat kilpailla aktiivisuudesta, kaupunki voi palkita aktiivisimmin liikkuvan luokan ja kannustaa muilla tavoilla oman lähipiirin tutkimiseen. Luontokohteiden tutkimista sovelluksen avulla voidaan hyödyntää myös biologiassa, maantiedossa ja ympäristöopissa.

Hankkeen tuloksilla 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 palveluiden tarjoamisen kuntalaisille sekä tehostaa prosesseja.

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

Hankkeessa mukana olevilta kunnilta edellytetään sitoutumista uusien toimintatapojen implementointiin 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.

12. Mihin laajempiin asioihin toiminnan muutoksella on vaikutuksia?

- a. Asukkaiden hyvinvointi paranee
- b. Alueen elinvoima vahvistuu
- c. Palveluiden järjestäminen taloudellisesti, sosiaalisesti ja ympäristöllisesti kestäväällä tavalla edistyy
- d. Kuntien talous vahvistuu
- e. Eriarvoisuus tai syrjäytyminen vähenee
- f. Osallisuus paranee
- g. Ympäristön tila paranee tai päästöt vähenevät
- h. Muu, mikä?

13. Perustelut vaikutuksista (kysymys 12)

Vapaa-ajanpalveluiden digitalisaatiolla parannetaan ensisijaisesti asukkaiden hyvinvointia ja osallistumista oman kunnan palveluiden kehittämiseen. Nämä palvelut 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.

Talouden vahvistuminen voidaan nähdä kahdella tavalla; kuntien sisäiset säästöt prosessien kehittymisen kautta, sekä kehitettävän palvelun matkailuun linkittyvä rajapinta.

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.

Rakennetun ympäristön maksimaalinen hyödyntäminen, peruskorjaukset, lähiliikuntapaikkojen rakentaminen jne.

Taloudelliset vaikutukset ja riskit

Hankkeella saavutettavat taloudelliset vaikutukset ja kustannussäästöt. Taloudelliset vaikutukset voivat myös tarkoittaa uusia pysyviä kustannuksia.

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 reitti- ja viitoituksen vähenemisestä. Henkilöstöresurssin tarve vähenee.

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

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

15. Ovatko vaikutukset ja säästöt

- a. kertaluonteisia: _____
- b. pysyviä: _x
- c. sekä että _____

16. Millä mekanismilla vaikutukset ja säästöt syntyvät?

Vaikutukset ja säästöt syntyvät tehtävien uudelleenjärjestelyistä ja henkilöstön rakenteen muuttumisesta, sekä pidemmällä aikavälillä yleisen hyvinvoinnin lisääntymisellä.

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.

19. Millaiset päätökset hankkeen toteuttamisesta on tehty ja koska?

- d. Hakijakunta/hankehallinnoija: _____
- e. <kunta A>
- f. <kunta B>
- g. <kunta C>
- h. jne.

20. Mitkä ovat hankkeen toteuttamisen merkittävimmät riskit?

- a. Organisoitumiseen ja prosessiin liittyvät riskit, millaiset:
Kuntaorganisaatioiden henkilöresursseihin liittyvät riskit, muiden mukana olevien tahojen (yhdistykset, valtionhallinto) päätöksentekoon liittyvät riskit
- b. Aikatauluun liittyvät riskit, millaiset: Kehitettävien toimintojen odotettua suurempi määrä, henkilöresursseihin liittyvä riski
- c. Kuntien päätöksentekoon ja toimintakulttuuriin liittyvä riskit, millaiset:
Kuntaorganisaatioiden muutosjohtamiseen liittyvä riski, palvelun käyttöönottoon liittyvä riski
- d. Resursointiin, osaamiseen tai kustannusarvioon liittyvät riskit, millaiset:
Sovelluskehittäjään liittyvä riski, kustannusarvion pitävyyteen liittyvä riski
- e. Tekniset riskit, millaiset: Sovelluskehittäjään liittyvä riski, hinta/hyötysuhderiski
- f. Toiminnan tehostumishyötyä ei saavuteta
- g. Hanke luo pysyviä kustannuksia, jotka eivät tehosta toimintaa
- h. Muut riskit, millaiset:

Tulosten jakaminen ja aiempien kokemusten hyödyntäminen

21. Onko hankkeen pohjana hyödynnetty muiden kuntien tekemää työtä?

- i. Kyllä, mitä?
SavoGrow – Kohti eKuntaa – hanke, eMaaseutu

22. Voidaanko hankkeen oppeja ja lopputuloksia voidaan 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.

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 vapaa-ajanpalveluiden henkilökunta, matkailijat, muut kunnat
- d. Minkälaisia toimenpiteitä kunnat aikovat tehdä tulosten laajemmaksi levittämiseksi?
Yhteistyöverkostot, omat tiedotuskanavat.
- e. Keiden tahojen tulisi olla mukana? Hyödynnettävät yhteistyöverkostot
Alueen muut hankkeet ja toimijat, mainittuna sivulla 1.
- f. Minkälaisia resursseja se edellyttäisi?
- g. Mitä kanavia ja toimintatapoja levittämiseksi tarvitaan
- h. Aikataulu

Kansallisten palvelujen hyödyntäminen, yhteiskäyttöisyys, lainsäädännön vaatimukset

24. Kuvaa hankkeen suhde ja riippuvuudet muihin samaan kokonaisuuteen liittyviin keskeisiin valtakunnallisiin tai alueellisiin hankkeisiin ja niiden toteutukseen
Geopark, Jämin kehityshanke, eMaaseutu
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>)?
27. Kuinka varmistetaan digitaalisten palvelujen sisältöjen havaittavuus ja ymmärrettävyys sekä käyttöliittymien ja navigoinnin hallittavuus ja toimintavarmuus saavutettavuusvaatimusten mukaisesti? (Laki digitaalisten palvelujen tarjoamisesta 306/2019)

Saavutettavuus otetaan huomioon lähtökohtaisesti, kun teknistä toteutusta suunnitellaan. Kaikille hankkeessa mukana oleville kunnille tehdään saavutettavuusarvioinnit 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?
- j. Kyllä
- k. Ei, miksi? x, 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.

2. liite

Hankkeen talousarvio

29. Arvioi seuraavien hankkeissa mahdollisesti syntyvien kustannusten suuruus euroina ilman arvonlisäveroa
- henkilöstökustannukset; 85 500 €
 - ostetun tai käyttöluvalla hankitun tutkimuksen, tietämyksen sekä konsultoinnin ja vastaavien palveluiden kustannukset, joita käytetään yksinomaan hanketta varten; 35 000 €
 - matkakustannukset; 5000 €
 - toimitilojen vuokrat; 5500 €
 - muut toimintakustannukset, mukaan lukien suoraan hankkeesta aiheutuvat materiaalien, tarvikkeiden ja vastaavien tuotteiden kustannukset. 2000 €
 - Arvonlisäverottomat kokonaiskustannukset 133 000€

30. Kuvatkaa tarkemmin, mistä asioista syntyvät kustannukset muodostuvat:

Rahoitus (hankkeen tulot)

113 050 € Kuntien digikannustin hakuosuus, kuntien osuus 15% 19 950 €.

31. Arvioi hankkeen rahoitus euroina arvonlisäverottomista kustannuksista euroina

- a. Digitalisaation kannustinjärjestelmästä haettava (voi olla enintään 85 % arvonlisäverottomista kustannuksista) 113 050 €
- b. Osallistujatahojen rahoitusosuudet
 - i. Kankaanpää (mukana Honkajoki) 12 516 €
 - ii. Karvia 2277 €
 - iii. Pomarkku 2045 €
 - iv. Jämijärvi 1724 €
 - v. Siikainen 1389 €
- c. Hankkeen kokonaisrahoitus arvonlisäverottomista kustannuksista 133 000 €

32. Hankkeen vastuuhenkilön yhteystiedot

- g. Heli
- h. Puputti
- i. heli.puputti@kankaanpaa.fi
- j. 044 577 2231