

Tehdään yhdessä Espoo-tarina

Digiagenda 3.0 -kokeiluohjelma



Espoo kasvaa, monimuotoistuu ja ikääntyy – palveluntarve kasvaa

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

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

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





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

Jukka Mäkelä, kaupunginjohtaja



Digiagenda 3.0:n tavoitteena on sujuvampi Espoo

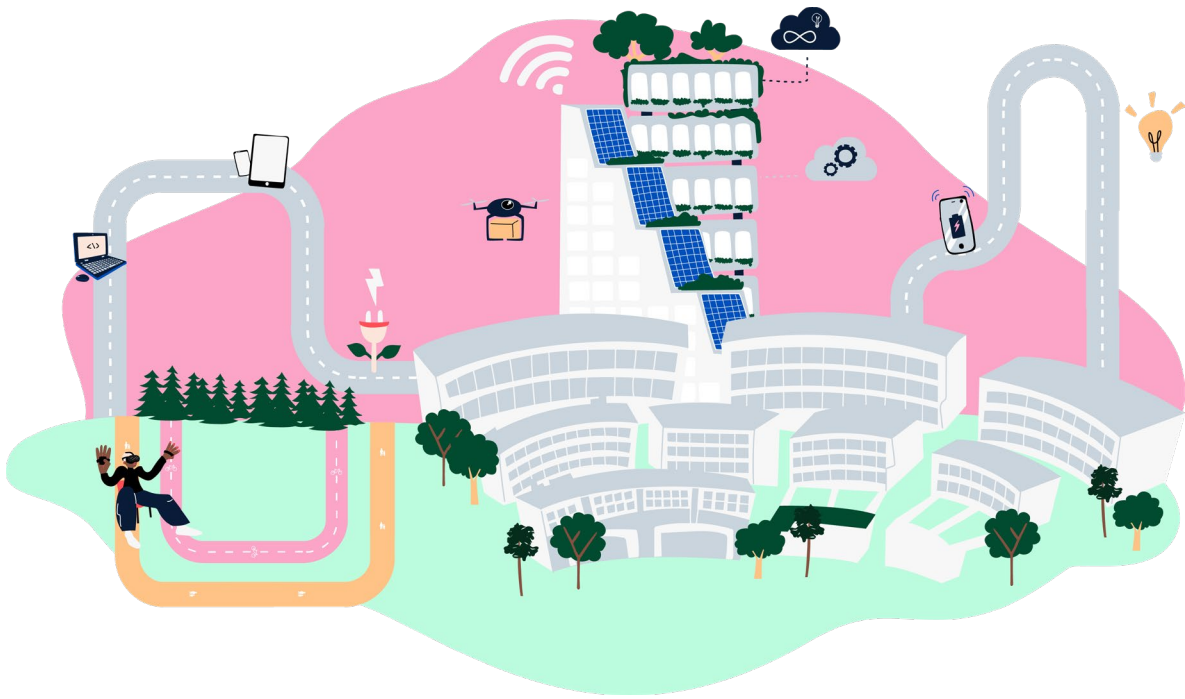
Digiagenda 3.0 on Espoon kokeiluohjelma, jolla edistämme:

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

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

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





Digitarina

Espeen digivisio

Älykkäät ja ennakoivat digipalvelut toimivat Espoon uudistumisen kiihdyttäjinä.

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

Espoon digitarina

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

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

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



Kaupunkitasoiset digitalisaation edistämisen painopistealueet 2023

Painopistealueiden on tarkoitus toimia suunnannäyttäjinä toimialojen digikehitykselle.



Digiagenda 3.0:n kärkiteemat luovat monipuolisesti sujuvampaa Espoota

Kärkiteemat ovat:

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



Näin Digiagenda 3.0 -kokeiluohjelma toimii

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

Ohjelma:

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

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



Digiagenda 3.0 tuo hyötyjä ja yhteistyön mahdollisuuksia kaikille kaupunkilaisille

Yritykset

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

Tutkimuslaitokset

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

Järjestöt

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

Oppilaitokset

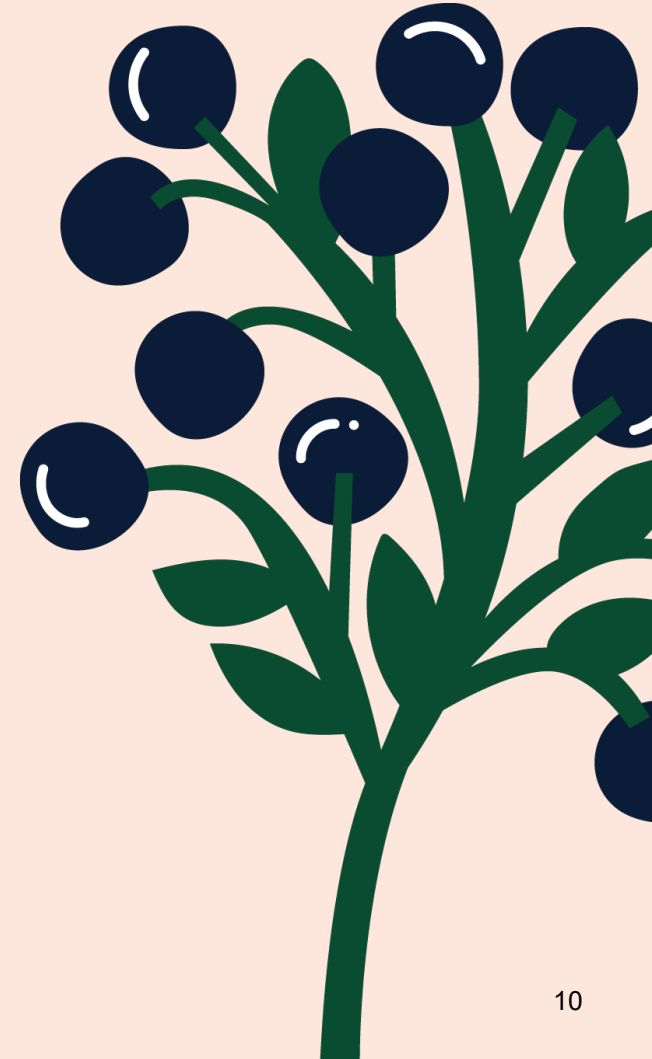
- Oppiminen ja osallistuminen
- Näkyvyys ja maine
- Taloudellinen hyöty

Asukkaat ja asiakkaat

- Osallistuminen ja vaikuttaminen
- Oppiminen
- Yhteisöllisyys
- Sujuvampi arki

Espoon kaupunki

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



Kokeiluprosessin kuvaus



Nostoja kokeiluprosessin vaiheista

1. Ideat kerätään avoimella haulla

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

Kokeilujen ideoinnissa kartoitetaan **tarpeet, hyödyt, toteutettavuus, skaalautuvuuspotentiaali**

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

Markkinavuorokeskustelut ja viestintä henkilöstön, yritysten, yhteisöjen ja kuntalaisten kanssa



2. Valitaan kokeilut toteutukseen

Priorisointi, toteutustavan ja hankintamenettelyn valinta:

- Pienhankintana puitesopimustoimittajalla toteutettuna
- Pienhankintana tarjouspyynnöllä kilpailuttaen tai perusteltuna suorahankintana

Kokeilun suunnitelman ja sopimuksen laadinta toteutuskumppaneiden kanssa

Kokeilun sopimuksessa kuvataan **ratkaisun käyttötarkoitus ja tietojen käsittely**

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

Viestitään kokeilujen valintapäätöksestä

3. Kokeillaan ketterästi

Ratkaisun **testausta, systemaattista oppien keruuta ja vaikutusten arviointia**

Viestintä henkilöstön, yritysten, yhteisöjen ja kuntalaisten kanssa

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



4. Arvioidaan ja opitaan

Kokonaisarviointi ja tunnistetaan mahdolliset jatkopolut

Hankintamenettelyn suunnittelu:

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

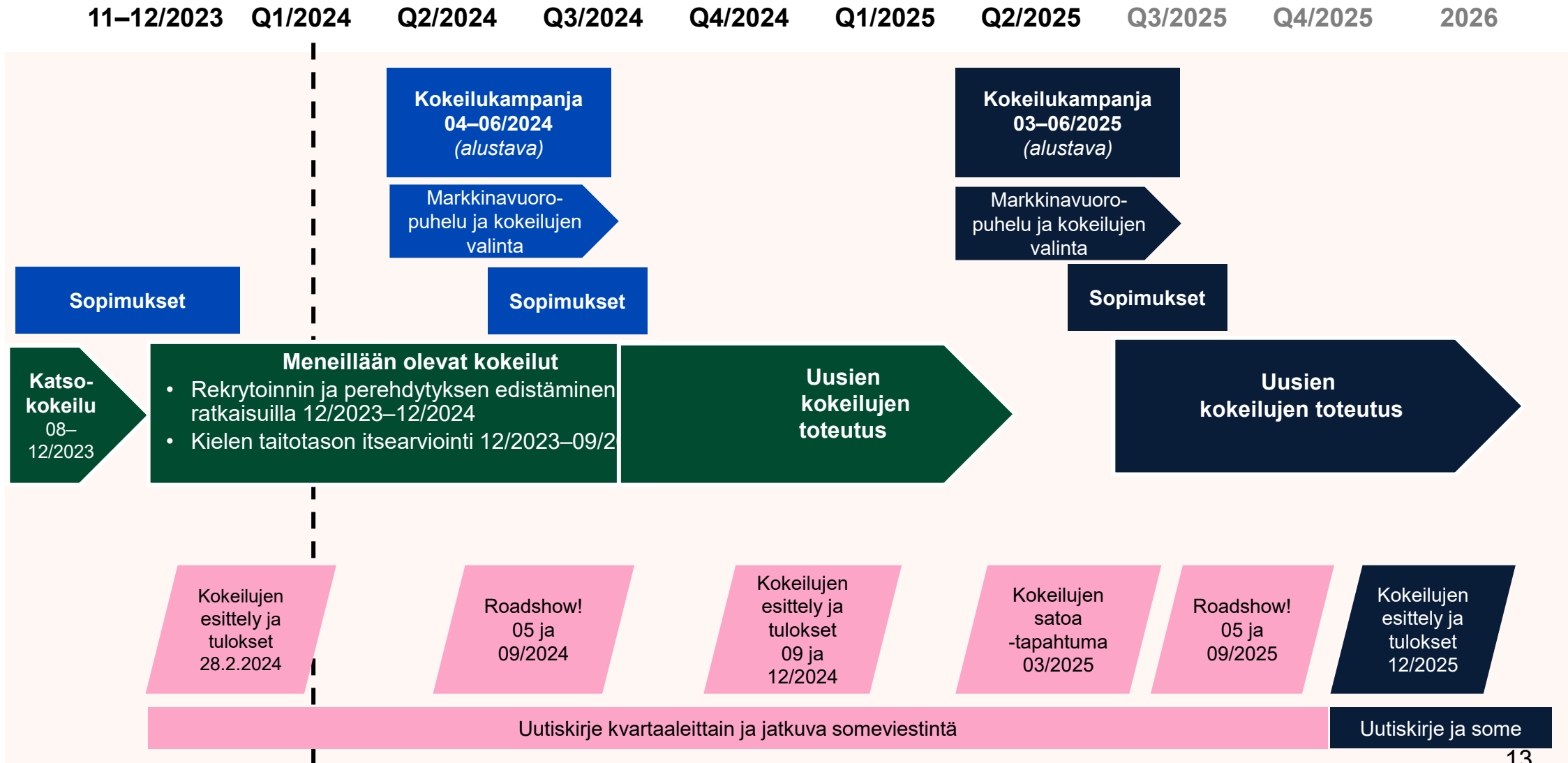
Jatkokehittävien ratkaisujen käyttötarkoitusten määrittely ja tietojen käsittelyn kuvaus

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

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

Digiagendan aikataulu 2024–2025

Uusi valtuustokausi
06/2025–05/2029



Ohjelman avainlukuja

Digiagenda 2.0 2015-2021 aikana tuloksia:



Digiagenda 3.0 2022-2025 askeleittain edeten:



Tutustu Digiagenda 2.0 loppuraporttiin

Yhteenveto

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

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

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

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

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

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

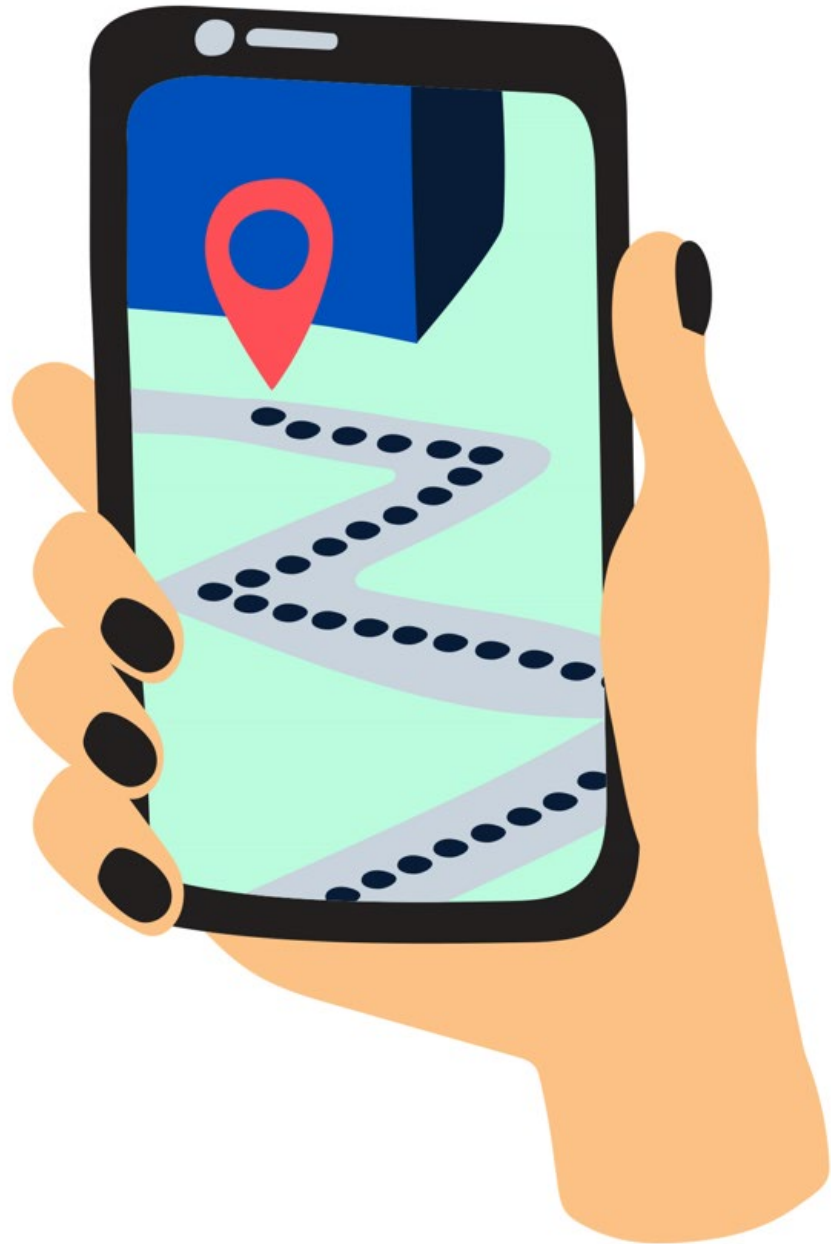
Korona on vaikuttanut ihmisten kanssakäymiseen ja työtapoihin. Tässä poikkeuksellisessa ajassa, innovatiivinen toiminta ja toimivien digitaalisten palvelujen merkitys arjen sujumiseksi korostuvat. Ohjelman erilaiset verkkopalvelu- ja chattibotti-kokeilut tukivat useita kaupungin toimintoja kuten etäkoulunkäyntiä,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

”Kannustamme kaikkia yhteiskehittämään kokeillen ja tekemään yhdessä Espoo-tarinaa.”
– Jukka Mäkelä, kaupungin johtaja

”Kokeilevalla kehittämisellä ja verkostoimisella yhteistyöllä rakennamme kestävämpää tulevaisuutta.”
– Päivi Sutinen, palvelukehitysjohtaja

Sisällysluettelo

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



Esimerkki kokeilusta: Palvelutorilla testattiin digisovellusta

Ison Omenan palvelutorilla oli tarve uudentlaisille asiakaspalautteen ja osallistumisen kanaville.

Palvelutorilla testattiin vuosina 2018–2019 digitaalista osallistamissovellusta.

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

Kokeilun jälkeen Espoo ei jatkokehittänyt sovellusta, mutta kokeilu vaikutti palvelutorin asiakasviestintään. Kokeilun oppeja on hyödynnetty asiointipalvelujen kehittämisessä.

Esimerkki kokeilusta: Käännös- ja tulkkausovellus helpotti asiakaspalvelua

Espoon työllisyyspalveluissa testattiin vuosina 2020–2021 käännös- ja tulkkausovellusta.

Kokeilulla selvitettiin, tehostaisiko sovellus usein toistuvia palvelutilanteita.

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

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

Digiagenda 3.0 -ohjelman kokeilut 2023- 2024

**Katsomuskasvatuk
sen aineiston
digitalisointi
Katso-kokeilu**



**Rekrytoinnin ja
perehdyttämisen
edistäminen VR-
ratkaisulla**



**Digipalvelu kielen
taitotason
itsearviointia
helpottamaan**

Katsomuskasvatuksen aineiston digitalisointi -kokeilu

5

kuukautta

Katso-materiaalia testattiin
3 päiväkodissa loka-
joulukuussa 2023

15

esimerkki-
katsomusta,
110 kuvaa

Katsomuskeskusteluja
käydään Espoon
päiväkodeissa
joka päivä.

Testaajat kuvasivat
materiaalia sanoilla

**Helppokäyttöinen
tärkeä
tarpeellinen**

Katso-materiaalilla on
Espoossa potentiaalisia
käyttäjiä lähes
3.000 varhaiskasvattajaa
ja noin **10.000** lasta

96 %

Esimerkkikatsomusten
edustajista osallistui
aktiivisesti toteutukseen.

Kokeilu toteuttaa Espoo –tarinan
tavoitteita

*” 1 Espoo on oppimisen ja
sivistyksen kärkikaupunki ”*

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

Kokeilu tukee Espoon
digitalisaation painopisteitä

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

*” 5 Sujuva työ uudistetuilla
tukiprosesseilla ”*

Tavoite

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

Opit

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

Jatkoaskeleet

- Tarjota koulutusta katsomuskasvatuksesta ja Katso-materiaalin käytöstä.
- Varmistaa materiaalin löydettävyyden ja aktivoi käyttöä aktiivisella viestinnällä.

Katsomuskasvatuksen aineiston digitalisointi -kokeilu

Toteuttajina Espoon varhaiskasvatuksen asiantuntijat ja kolme yksikköä:

- Metsola
- Koulumestari
- Kirsti

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

Lisätietoa: satu.nerg-ohman@espoo.fi

[Ohjevideo \(Youtube\)](#)

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

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

Rekrytoinnin ja perehdyttämisen edistäminen VR-ratkaisuilla

Espoon tilapalveluilla on tarve kiinteistöhoiton rekrytointeja helpottavalle ratkaisulle.

Kokeilulla selvitetään, tarjoaako pelielementtejä hyödyntävä sovellus vaihtoehtoisia tapoja tehokkaaseen perehdytykseen ja työnantajakuvan vahvistamiseen.

Kokeilun yhteistyökumppanina toimii Virtual Dawn.

Espoon tilapalveluista kokeilun omistajana Taneli Kalliokoski ja yhteyshenkilönä Mari Ahlgren.

Digitaalisuuden lisäarvo:

- Tiedetään, nopeuttaako uusi alustamainen ratkaisu työllistymistä ja palveluprosesseja ja säästääkö se aikaa.
- Ymmärretään, parantaako pelillistetty sovellus työhön perehtymistä ja työhön tutustumista.
- Kokeilussa kehitettävä ratkaisu on räätälöity ja maksuton kokeiluun osallistuville.

Tavoitteet

Herättää kiinnostusta kiinteistöhoitajan tehtävään moderneja rekrytointiratkaisuja hyödyntämällä.

- Houkuttaa hakemaan kiinteistöhoitajan tehtävään.
- Tukea kiinteistöhoitajien perehdytystä videopelimuotoisen perehdytysmateriaalin avulla.
- Vähentää kiinteistöhoitajien perehdytykseen käytettävää henkilötyöaikaa.
- Mahdollistaa itseopiskelu.

Tuotokset

- Päätuotoksina rakennetaan ja testataan rekrytointipeliä, jossa esitellään kiinteistöhoiton tehtäväkenttää sekä perehdytyspeli perehdytyksen tehostamiseen.
- Lisäksi tuotoksina mm. saavutettava videopelin esittelyvideo, palautekysely ja yhteenvetoraportti

Toteutusaikataulu tammikuu-joulukuu 2024

Lisätietoa Digiagenda 3.0 ohjelmasta ja kokeilusta valia.wistuba@espoo.fi ja ext-terhi.aho@espoo.fi



Digipalvelu kielen taitotason itsearviointia helpottamaan

Espoon työllisyyspalveluilla on tarve kehittää ja automatisoida vieras-kielisten työnhakijoiden työnohjausta, tarvekartoitusta ja suomen kielen taitotason arviointia. Kokeilulla testataan, missä määrin kielen taitotason itsearviointi helpottaisi arkea ja tehostaisi toimintaa.

Kokeilu toteutetaan yhteistyössä Reactored (Rouhia Oy:n) kanssa.

Digitaalisuuden lisäarvo:

- Ymmärretään, voiko Espoon kaupunki hyödyntää kielitaitotasotietoa rekrytoinnissa ja asiakasohjauksessa.
- Saadaan tietoa, edistääkö kielitaitotasotestin digitalisointi työnhakijoiden kielitaitotasotiedon saatavuutta ja laatua.
- Kokeiluun osallistuva voi tehdä kielitaitotason itsearvioinnin omilla äylaitteillaan ja jakaa tuloksen potentiaaliselle työnantajalle.

Tavoitteet

- Vahvistaa rekrytoinnin helppoutta mahdollistamalla kielitaitotasotestin liittämisen osaksi työhakemusta.
- Selvittää, miten digitaalisen kielitaitotasotestin käyttö ja tulostiedon saatavuus vaikuttavat työllistymiseen.
- Saada asiakas tekemään kielitaitotasotesti itsenäisesti ja välittää tulos tietoturvallisesti työnantajalle tai omavalmentajalle.

Tuotokset

- Päätuotoksina rakennetaan ja testataan digitaalinen suomen kielen taitotason itsearviointiverkkopalvelu.
- Lisäksi tuotoksina mm. kielen taitotasoratkaisun esittelyvideo, palautekysely ja yhteenvetoraportti

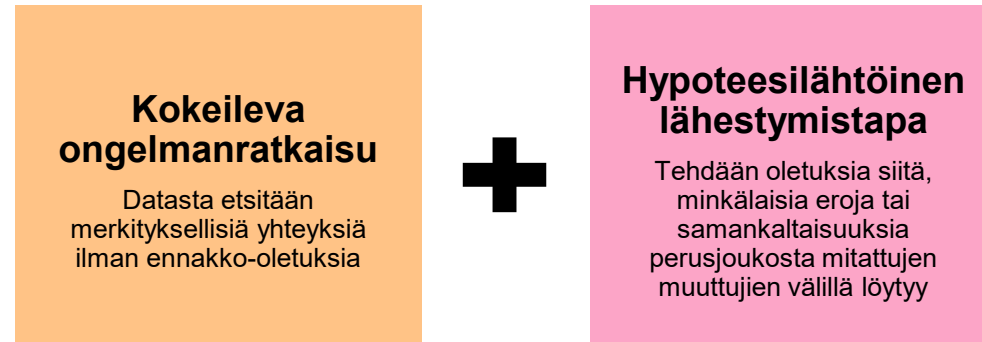
Toteutusaikataulu tammikuu-syyskuu 2024

Lisätietoa Digiagenda 3.0 ohjelmasta ja kokeilusta valia.wistuba@espoo.fi ja ext-terhi.aho@espoo.fi

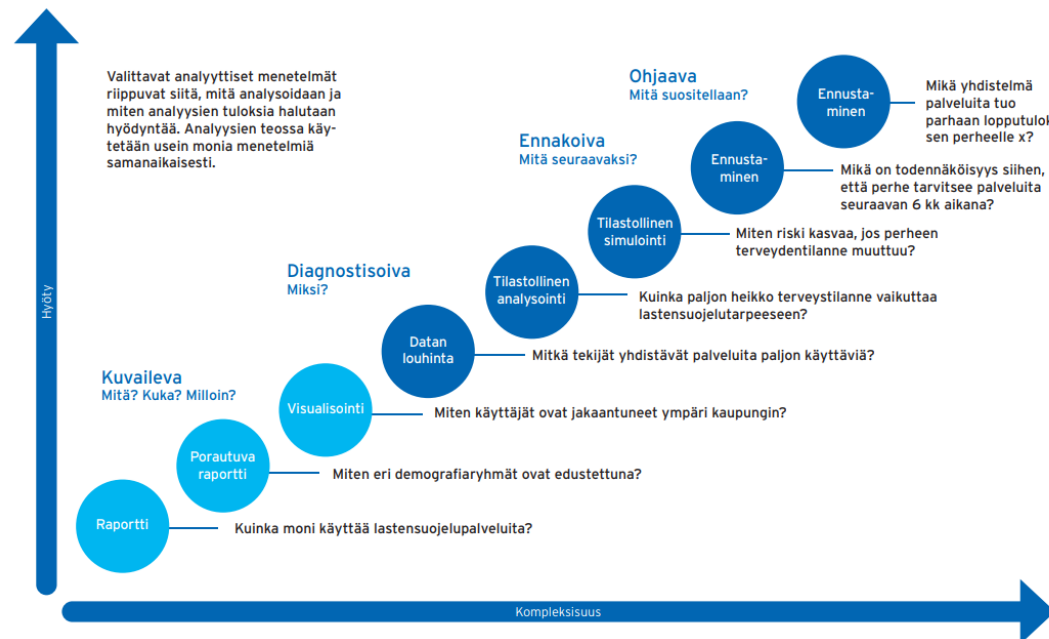


Miksi kokeilla?

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



Kuva: Mallintaminen ja analysointi: lähestymistavat. Lähde: [Asiakkuustiedon tuottamisen ja hyödyntämisen käsikirja sivu 13.](#)



Kuva: tiedon jalostamisen ja datatarpeiden ja datalähteiden määrittely. Lähde: [Asiakkuustiedon tuottamisen ja hyödyntämisen käsikirja sivu 19.](#)



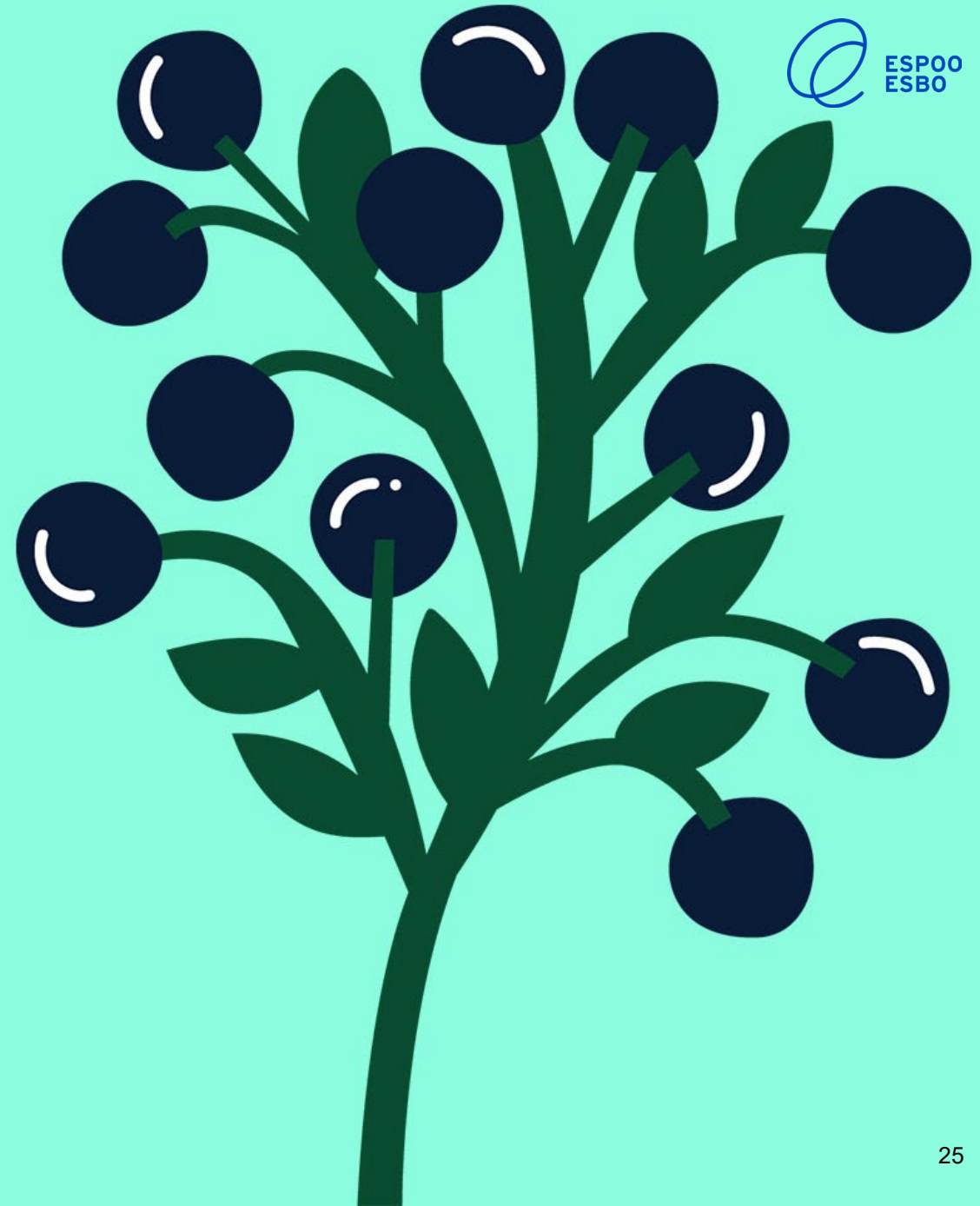
Mistä tiedämme onnistuneemme?

Arvioimme kokeilujen toiminnallisia ja tiedollisia tuloksia lyhyellä ja pidemmällä aikavälillä:

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

Digiagendan vaikuttavuus

- Digiagenda 2.0 kokeiluista 75% oli vaikutusta kaupungin palvelujen ja toimintojen kehittämiseen muun muassa saatiin oppia prosessien kehittämiseen, hankintojen suunnitteluun ja osaamisen kehittämiseen
- Yrityksille ja yhteistyökumppaneille kokeilut tarjosivat arvokasta oppia tuote –ja palvelukehitykseen sekä arvokkaan referenssin
- Asukkaille ja asiakkaille mahdollisuuden osallistua kokeiluihin ja vaikuttaa tulevaisuuden palveluihin



Kiitos mielenkiinnosta – tehdään yhdessä Espoo-tarina!



Ohjelmakysymykset:

Valia Wistuba, kehittämispäällikkö
puh. 043 825 2905



Viestintä ja mediayhteydenotot:

Susanna Kilappa, viestintäpäällikkö
puh. 050 544 6044

[Digiagenda verkkosivut](#)