



KUTSU: SUUNNITTELUKILPAILU KOKEILEVA SUOMI

Sisältö

1.	Hankintayksikkö	2
2.	Suunnittelukilpailun tarkoitus ja tavoite	2
2.1.	<i>Haasteet</i>	2
2.2.	<i>Kilpailutehtävä</i>	2
3.	Tavoiteaikataulu	4
4.	Osallistujien valinta	4
4.1.	<i>Minimivaatimukset tiimeille</i>	4
4.2.	<i>Suunnittelukilpailun osallistujien valintaperusteet</i>	4
5.	Hackathon	5
5.1.	<i>Käytettävissä olevat resurssit</i>	5
5.2.	<i>Hackathon-tilaisuus</i>	6
5.3.	<i>Hackathonin arviointikriteerit</i>	6
6.	Kilpailutyö	6
6.1.	<i>Kilpailutöiden jättäminen</i>	6
6.2.	<i>Kilpailutöiden arviointikriteerit</i>	6
6.3.	<i>Suunnittelukilpailun tuomaristo</i>	7
7.	Sopimus	7
8.	Tarkentavat tiedot	7
8.1.	<i>Kysymykset ja vastaukset</i>	7
8.2.	<i>Lisätietoa Kokeilun paikasta</i>	7
9.	Päivämäärä ja allekirjoitukset	8

Kutsu: Suunnittelukilpailu Kokeileva Suomi

1. Hankintayksikkö

Suunnittelukilpailun käynnistää valtioneuvoston kanslia (VNK). VNK vastaa Juha Sipilän hallituksen kärkihankkeesta "Otetaan käyttöön kokeilukulttuuri".

Varsinainen sopimus allekirjoitetaan tulevan omistajatahon kanssa, mutta tarvittaessa VNK voi toimia neuvottelijana ja sopimuksen allekirjoittajana omistajaorganisaation puolesta.

2. Suunnittelukilpailun tarkoitus ja tavoite

Kokeilukulttuurin esteiksi tunnistettiin kokeilurahoituksen toteutusvaihtoehtoja selvittäneessä [raportissa](#), että kokeilulle ei ole riittävästi tarjolla joustavaa pienrahoitusta, ja että ongelmana on myös kentän pirstaleisuus ja toimivien ratkaisujen jääminen piiloon.

Kokeilukulttuurin tueksi on tarkoitus pystyttää [digitaalinen rahoitus](#)alusta, joka voisi parhaimmillaan vahvistaa demokratiaa. Tämän suunnittelukilpailun tarkoitus on löytää toimivin ratkaisu kilpailukutsussa esitettyihin haasteisiin.

2.1. Haasteet

Seuraavat haasteet on tunnistettu keskeisiksi kokeilukulttuurin edistämiseksi:

1. Ideoijat: Miten osallistua yhteiskunnan kehittämiseen omalla osaamisella ja/tai itselle tärkeissä teemoissa? Miten löytää ja hyödyntää myös toisten tuottamat sisällöt?
2. Kokeilijat: Miten saada rahoitusta, tukea ja verkostoja oman kokeilun toteuttamiseen?
3. Rahoittajat: Miten tuoda oma tapa rahoittaa kokeiluja alustalle ja silti säilyttää käyttökokemus yhtenäisenä? Miten löytää lupaavimmat rahoituksen kohteet?
4. Tiedon käyttäjät: Miten sisältöjä saadaan haettua mielekkäässä muodossa? Miten ideat ja kokeilut viedään osaksi yhteiskunnan kehittämistä?

2.2. Kilpailutehtävä

Tehtävänä on laatia yhteisöllisyyden mahdollistava digitaalinen kehittämisalusta. Kokeilun paikkaan (työnimi) voi syöttää haasteita, ideoita, kokeiluja ja ratkaisuja. Kehittäminen tapahtuu joukkoistamalla (Ks. Liite 1 Kokeilun paikan käyttäjätarinoita).

Merkittävimmiksi toiminnallisuuksiksi on tunnistettu haasteita, ideoita, kokeiluja ja ratkaisuja koskevan tiedon keruu ja luokittelu, kokeilujen joukkorahoitusratkaisut sekä verkostoitumisen ja vuorovaikutuksen mahdollistavat työkalut. Oman profiilin luomalla sisältöjä voi seurata kohdennetusti, ja profiilissa näkyvät myös omat panokset kehittämisprosesseihin. Alustan näkymiä on mahdollista upottaa toisille sivuille. Alusta voi myös integroitua jo olemassa oleviin innovaatioyhteisöihin. Palvelusta saa ulos tietoa luokiteltuna ja avoimien rajapintojen kautta. Tiedonhakua julkisista tietokannoista arvostetaan.

Palvelu on tuotettava avoimella lähdekoodilla, koska tavoitteena on mahdollistaa palvelu, jota voidaan laajasti ylläpitää ja jatkokehittää myöhemminkin. Yhteentoimivuus kansallisen palveluarkkitehtuurin kanssa (palveluväylä ja kansallinen tunnistusratkaisu; <https://esuomi.fi/palveluntarjoajille/>) kannattaa ottaa huomioon.

Innovaatiot ja digitalisaatio edistyvät samaan aikaan muissakin hankkeissa: käynnissä on Tekesin Reboot Finland -ohjelma ja digitaalisen Suomen innovaatioprosessin tueksi pystytetään myös alustaa. Taustakeskusteluissa ainakin näiden hankkeiden välillä on tunnistettu yhtymäkohtia.

Hankintayksikkö varaa oikeuden neuvotella kilpailun voittajan / voittajien kanssa näiden esittämän ratkaisun hankkimisesta (mukaan lukien ratkaisun mahdollinen jatkokehitys ja ylläpito).

2.3 Menettelyn kuvaus

Hankintamenettelynä on hankintalain 33-34§:ssä tarkoitettu suunnittelukilpailu, jonka osana järjestetään hackathon-tapahtuma. Tämä kutsudokumentti muodostaa samalla suunnittelukilpailun säännöt.

Suunnittelukilpailu aloitetaan tekemällä sitä koskeva ilmoitus EU:n [TED-ilmoituskanavalla](#). Samassa yhteydessä tämä kilpailukutsu julkaistaan [suunnittelukilpailusivustolla](#).

Osallistumishakemusten perusteella valitaan hackathon-vaiheeseen kutsuttavat tarjoajat (tiimit). Osallistumishakemukseen liitettävät tiedot sekä valintaperusteet hackathon-vaiheeseen on kuvattu luvussa 4. Kaikille osallistujille ilmoitetaan, onko niiden hakemus hyväksytty vai ei.

Hackathonin jälkeen tarjoajat palauttavat lopulliset kilpailutyönsä annettuun määräaikaan mennessä. Työt arvioidaan nimettöminä. Arviointikriteerit on kuvattu tämän dokumentin luvussa 6.2.

Kilpailutyöhön tulee oheistaa suljettu kirjekuori, jossa on työn jättäneen tarjoajan/tiimin nimi ja yhteystiedot. Kuoret avataan vasta, kun suunnittelukilpailun tuomaristo on valinnut kilpailun voittajan. Mikäli osallistujan henkilöllisyys paljastuu kilpailutyöstä tai sen dokumentaatiosta tuomaristolle ennen voittajan valintaa, työ saatetaan joutua sulkemaan arvioinnin ulkopuolelle.

Suunnittelukilpailun päättymisen jälkeen hankintayksikkö voi kutsua voittajan (tai kaikki voittajat, jos voittajia on useita) osallistumaan sopimusneuvotteluihin kilpailutyön hankkimisesta.

3. Tavoiteaikataulu

Vaihe	Alustava aika (2016)
Kilpailukutsu julkaistaan	13. syyskuuta
Hakemusten viimeinen jättöpäivä	4. lokakuuta klo 12:00
Osallistujat valitaan	5. lokakuuta
Hackathon: ideoiden sparraus	24.– 25. lokakuuta
Kilpailutöiden viimeinen jättöpäivä	25. lokakuuta klo 14:00
Tuomaristo julistaa suunnittelukisan 1-3 voittajaa	28. lokakuuta
VNK neuvottelee voittajan/ien kanssa ja valitsee toteuttajan/t	loka – marraskuu
Sopimus valitun toteuttajan kanssa	16. marraskuuta

4. Osallistujien valinta

Osallistujat suunnittelukilpailuun valitaan heidän osaamisensa ja kilpailuehdotustensa perusteella.

4.1. Minimivaatimukset tiimeille

Osallistuja muodostaa vähintään kolmen hengen tiimin. Tiimin jäsenet voivat olla yhdestä tai useammasta yrityksestä tai organisaatiosta. Jos jäsenet ovat useammasta yrityksestä, jäsenten roolit on kuvattava niin, että käy ilmi, mikä on kunkin jäsenen osuus lopputuotteen tuottamisessa. Arvostamme palvelumuotoiluosaamista. Hackathonin jälkeen tiimiin voi tarvittaessa lisätä jäseniä.

Ehdotetun tiimin pitää sitoutua osallistumaan hackathoniin. Hackathon järjestetään lokakuussa (tavoiteaikataulu 24.–25.10.2016).

4.2. Suunnittelukilpailun osallistujien valintaperusteet

Osallistujat valitaan osallistumishakemusten perusteella. Päätökset tehdään seuraavien kriteerien nojalla:

- Miten hyvin ehdotettu idea ja sen toteuttamiseen kuvatut teknologiat voivat ratkaista esitetyt haasteet ja hyödyntää julkisia tietokantoja.
- Miten hyvin ehdotettu tiimi osoittaa kyvykkyyttä, jonka avulla se voi suunnitella ja tarjoaja voi tuottaa alkuperäisen ideansa mukaisen digitaalisen palvelun (esim. tiimin henkilöiden aiempi kokemus tai case-esimerkit)

Mukaan valitaan enintään 10 tiimiä. Valinnan tekee VNK. Jos viimeisellä hyväksyttävällä sijaluvulla on useampi kuin yksi osallistumishakemus, valinta näiden kesken tehdään viime kädessä arpomalla.

4.3. Hakemuksen laatiminen

Hakemus liitteineen on jätettävä suomeksi, ruotsiksi tai englanniksi. Kaikki hakemuksen dokumentit on sisällytettävä hakemukseen, viittauksia nettisivuun ei voida hyväksyä.

Hakemusten on sisällettävä tarjoajayrityksen / tarjoavan ryhmän nimi, mahdolliseen tarjoavaan ryhmään osallistujien tahojen nimet ja mahdolliset Y-tunnukset, postiosoitteet sekä tarjouksen yhteyshenkilön nimi, sähköpostiosoite ja puhelinnumero. Sähköpostin aihekenttään tai kirjekuoren päälle on merkittävä kilpailutunnus "VNK/1677/26/2016 Suunnittelukilpailu Kokeileva Suomi"

Hakemuksessa on oltava seuraavat dokumentit:

- Kansilehti (yksi A4)
- Tiimin jäsenten CV:t tai LinkedIn-profiilit (tai vastaava kuvaus, jonka perusteella voidaan arvioida ehdotetun tiimin kyvykkyyttä ja kokemusta)
- Kuvaus alustavasta ideasta ja käytettävästä teknologiasta (sisältäen kuvauksen siitä, miten ja miksi ehdotus ratkaisee esitetyt haasteet) (korkeintaan kaksi A4)

4.4. Luottamuksellisuus

Suunnittelukilpailun asiakirjojen julkisuus määräytyy hankintalain 84 §:n mukaisesti. Asiakirjat tulevat pääsääntöisesti julkisiksi suunnittelukilpailun asianosaisille, kun suunnittelukilpailun voittaja on julistettu ja yleisöjulkisiksi viimeistään sen jälkeen, kun hankintasopimus on tehty. Jos asiakirjoissa on ehdokkaan liike- tai ammattisalaisuuksia tai muuten salassa pidettävää tietoa, tulee tällainen tieto selvästi merkitä luottamukselliseksi.

4.5. Hakemusten jättäminen

Osallistumishakemus liitteineen on lähetettävä osoitteeseen: kirjaamo@vnk.fi

Osallistumishakemusten tulee olla perillä viimeistään 4.10.2016 kello 12:00 ja ne avataan vasta tämän jälkeen.

5. Hackathon

5.1. Käytettävissä olevat resurssit

Suunnittelukilpailussa, mukaan lukien hackathon-vaihe, tiimien käytössä ovat seuraavat resurssit:

Tietoliikenneyhteys

Myös muiden julkisten tietolähteiden ja teknologiaratkaisujen käyttö on mahdollista.

5.2. Hackathon-tilaisuus

Hackathon on yksi vaihe suunnittelukilpailussa. Sen jälkeen, kun hackathoniin osallistuvat tiimit on valittu suunnittelukilpailun kriteerien mukaan, tiimeillä on kolme viikkoa aikaa kehittää kilpailutyötensä. Ennen lopullista kilpailutyön jättöaikaa kaksipäiväinen hackathon tarjoaa lokakuussa (24. - 25.10.) mahdollisuuden testata ja kehittää ideaa ja prototyyppiä VNK:n ja Kokeilukummit-ryhmän asiantuntijoiden kanssa.

VNK palkitsee osallistujat seuraavasti:

- 10 000 euroa hackathonin voittajatiimille
- 2 100 euroa jokaiselle muulle hackathoniin valitulle osallistujatiimille

5.3. Hackathonin arviointikriteerit

Hackathonin tuomaristo arvioi hackathonin tulokset seuraavien kriteerien perusteella:

- Ratkaisu: Kuinka hyvin ratkaisu vastaa haasteeseen?
- Arvo: Kuinka suuri on käyttäjärhmien kokema arvo?
 - o Ideoijille, kokeilijoille, rahoittajille, tiedon käyttäjille
- Toteutettavuus: Kuinka toteutettava / toimeenpantavissa idea on?

6. Kilpailutyö

6.1. Kilpailutöiden jättäminen

Kilpailutyöt palautetaan hackathonin jättöpäivänä (25.10. klo 14). Jättöpäivän jälkeen kilpailutyöhön ei ole enää mahdollista tehdä muutoksia. Kilpailutyöt tulee jättää nimetöminä siten, ettei siitä mitenkään paljastu tiimin henkilöllisyys. Jos henkilöllisyys paljastuu suunnittelukilpailun tuomaristolle, työtä ei mahdollisesti pystytä arvioimaan vaan se joudutaan jättämään suunnittelukilpailun ulkopuolelle. Kilpailutyöhön tulee oheistaa suljettu kirjekuori, jossa on työn jättäneen tarjoajan/tiimin nimi ja yhteystiedot

Kilpailutyön palautusmuotona tulee olla sellainen luettava kokonaisuus, josta selviää miten työ vastaa asetettuun haasteeseen. Kilpailutyö voi kuitenkin pitää sisällään liikkuvaa kuvaa tai ääntä.

6.2. Kilpailutöiden arviointikriteerit

Tiimit jättävät kilpailutyönsä määräaikaan (25.10. klo 14) mennessä. Suunnittelukilpailun tuomaristo arvioi työt seuraavien kriteerien nojalla:

Idean toteutettavuus suhteessa esitettyyn haasteeseen

- uskottava toteutussuunnitelma idean toteuttamiseksi
- kustannusarvio suhteessa esitettyyn budjettiin (ks. kutsun kohta 7)
- tekninen toteutettavuus suhteessa annettuun aikatauluun (beta-version on oltava käytettävissä vuoden 2016 loppuun mennessä)

Arvo loppukäyttäjille suhteessa esitettyyn haasteeseen (ks. myös: Liite 1: Kokeilun paikan käyttäjätarinoita)

- ideoijille

- kokeilijoille
- rahoittajille
- tiedonkäyttäjille

Idean toteutettavuutta arvioidaan kaikkien kolmen alakriteerin (toteutussuunnitelma, kustannusarvio, tekninen toteutettavuus) perusteella asteikolla (erinomainen=3, tyydyttävä =2, välttävä =1).

Arvoa loppukäyttäjälle arvioidaan kaikkien kolmen alakriteerin (kokeilijat, rahoittajat, tiedonkäyttäjät) perusteella asteikolla (erinomainen=3, tyydyttävä =2, välttävä =1).

Näin ollen maksimipisteet kilpailutöistä ovat 18 pistettä.

6.3. Suunnittelukilpailun tuomaristo

Puolueettomat, asiantuntevat ja kokonaisuuden erilaisia osia tuntevat tuomariston jäsenet arvioivat suunnittelukilpailuun osallistujien työt. Tuomariston jäsenet julkaistaan 26.9.2016. Samaan aikaan julkaistaan vastaukset hankintaa koskeviin kysymyksiin.

7. Sopimus

VNK voi käynnistää omistajaorganisaation edustajana sopimusneuvottelut suunnittelukilpailun voittajan tai voittajien kanssa välittömästi, jos omistajaorganisaatio ei ole vielä täydessä toiminnassa sopimusten allekirjoituksen ajankohtana. Sopimusneuvottelujen kohteena on kilpailutyön hankkiminen (ml. mahdollinen jatkokehitys ja ylläpito). Ensimmäisen vuoden sopimuksen arvo on korkeintaan 100 000 euroa. Sopimuksen arvioitu kokonaisarvo on 200 000 euroa (kesto 4-6 vuotta).

Sopimuskausi alkaa sopimuksen allekirjoittamisen ajankohdasta ja se on voimassa toistaiseksi. Irtisanomisaika on 3 kuukautta kaikille osapuolille.

8. Tarkentavat tiedot

8.1. Kysymykset ja vastaukset

Hankintailmoitusta koskevat kysymykset on lähetettävä viimeistään 23.9. klo 12 sähköpostitse osoitteeseen kirjaamo@vnk.fi. VNK vastaa kysymyksiin viimeistään 26.9.2016 klo 16:15 [suunnittelukilpailusivustolla](#). Vastaukset lähetetään kaikille kysymyksiä esittäneille tai muutoin yhteystietonsa jättäneille.

8.2. Lisätietoa Kokeilun paikasta

Liite 1: [Kokeilun paikan käyttäjätarinoita](#)

Liite 2: [Kokeilun paikka visuaalisena tarinana](#)

9. Päivämäärä ja allekirjoitukset

Helsingissä 13.9.2016
Valtioneuvoston kanslia

Helsingissä 13.9.2016
Valtioneuvoston kanslia



Taina Kulmala
Yksikön päällikkö



Ira Alanko
Projektipäällikkö