



INBJUDAN: Projekttävlingen Försöksfinland

1. Upphandlande enhet	2
2. Projekttävlingens syften och mål	2
2.1. Utmaningar	2
2.2. Tävlingsuppgiften	3
2.3 Beskrivning av förfarandet	3
3. Mål för tidtabellen	4
4. Val av deltagare	4
4.1. Minimikrav för team	4
4.2. Grunder för val av deltagare i projekttävlingen	5
4.3. Ansökan	5
4.4. Konfidentialitet	5
4.5. Inlämnande av ansökan	6
5. Hackathon	6
5.1. Tillgängliga resurser	6
5.2. Hackathon-evenemanget	6
5.3. Bedömningskriterierna för hackathon	6
6. Tävlingsbidraget	7
6.1. Inlämnande av tävlingsbidrag	7
6.2. Kriterier för bedömning av tävlingsbidrag	7
6.3. Jury för projekttävlingen	8
7. Kontraktet	8
8. Närmare uppgifter	8
8.1. Frågor och svar	8
8.2. Ytterligare uppgifter om försöksplattformen	8

INBJUDAN: Projekttävlingen Försöksfinland

1. Upphandlande enhet

Projekttävlingen startas av statsrådets kansli (SRK). SRK ansvarar för Juha Sipiläs spetsprojekt "Införande av en försökskultur".

Det egentliga kontraktet ska undertecknas med blivande ägarinstans, men vid behov kan SRK verka som förhandlare och som undertecknare av kontraktet på ägarorganisationens vägnar.

2. Projekttävlingens syften och mål

[L rapporten](#) om alternativ för genomförandet av försöksfinansieringen identifierades hindren för försökskulturen; att det inte finns tillräcklig, flexibel mikrofinansiering för försöken, att fältet är splittrat och att fungerande lösningar förblir okända.

Som stöd för försökskulturen ska det inrättas en digital finansieringsplattform som i bästa fall kan stärka demokratin. Syftet med projekttävlingen är att hitta den bästa lösningen med tanke på de utmaningar som presenteras nedan.

2.1. Utmaningar

Följande utmaningar har identifierats som centrala vid främjandet av försökskulturen:

1. Idéskaparna: Hur kan de delta med sitt eget kunnande i utvecklandet av samhället och/eller delta i sådana teman som är viktiga för dem själva? Hur kan också det innehåll som producerats av andra hittas och utnyttjas?
2. De som genomför försöket: Hur kan man få finansiering, stöd och kontakter för genomförandet av det egna försöket?
3. Finansiärer: Hur kan egna sätt att finansiera försök tas med i plattformen och användningen ändå upplevas som enhetlig? Hur kan man hitta de mest lovande finansieringsobjekten?
4. Informationsanvändare: Hurdan form ska det innehåll som söks ha för att vara ändamålsenligt? Hur kan idéerna och försöken nyttjas som en del av samhällsutvecklingen?

2.2. Tävlingsuppgiften

Uppgiften går ut på att skapa en digital plattform som möjliggör delaktighet. I försöksplattformen kan man föra in utmaningar, idéer, försök och lösningar. Utvecklandet sker kollaborativt (se Bilaga 1: Användare av försöksplattformen).

De viktigaste funktionerna är att samla in och klassificera informationen om utmaningarna, idéerna, försöken och lösningarna samt att hitta lösningar för gräsrotsfinansiering och verktyg som möjliggör nätverksskapande och interaktion. Genom att skapa egna profiler kan uppföljningen av innehållen specificeras och de egna insatserna i utvecklingsprocesserna synliggörs. Plattformens vyer kan infogas på andra webbsidor. Plattformen kan också integreras i befintliga innovationsgemenskaper. Den information som fås via tjänsten klassificeras och överlämnas via öppna gränssnitt. Sådan information som fås via de offentliga databaserna värderas högt.

Tjänstens källkod ska vara öppen, eftersom avsikten är att tjänsten ska kunna upprätthållas och vidareutvecklas i bred omfattning även senare. Även interoperabiliteten i den nationella servicearkitekturen (informationsleden och den nationella identifieringslösningen; <https://esuomi.fi/?lang=sv>) ska beaktas.

Innovationerna och digitaliseringen framskrider samtidigt också inom andra projekt. Vid Tekes pågår programmet Reboot Finland, och även som stöd för innovationsprocessen för det digitala Finland inrättas en plattform. På basis av bakgrundsdiskussionen har man åtminstone mellan dessa projekt identifierat beröringspunkter.

Den upphandlande enheten förbehåller sig rätten att förhandla med vinnaren/vinnarna av tävlingen i fråga om upphandlingen av den lösning som föreslagits (inkl. eventuell vidareutveckling och eventuellt upprätthållande).

2.3 Beskrivning av förfarandet

Upphandlingsförfarandet omfattar en projekttävling enligt 33–34 § i upphandlingslagen, och som en del av detta ordnas det ett hackathon-evenemang. Denna inbjudan innehåller även reglerna för projekttävlingen.

Projekttävlingen inleds med en annons i EU:s annonseringsdatabas [TED](#).

I samband med detta publiceras tävlingsinbjudan på [projekttävlingens webbsida](#).

På basis av ansökningarna om deltagande väljer man de anbudsgivare som ska bjudas in till hackathon-steget (team). De uppgifter som ska bifogas till ansökan om deltagande samt grunderna för valet till hackathon-steget beskrivs i kapitel 4. Alla deltagare meddelas huruvida ansökan är godkänd eller inte.

Efter hackathon ska anbudsgivarna returnera sina slutliga tävlingsbidrag inom den utsatta tiden. Bidragen i tävlingen bedöms anonymt. Bedömningskriterierna beskrivs i kapitel 6.2.

Med tävlingsbidraget ska bifogas ett slutet kuvert med namn och kontaktuppgifter för den anbudsgivare eller det team som lämnat in bidraget. Kuverten öppnas först då juryn har valt vinnaren av tävlingen. Om tävlingsbidraget eller dokumenteringen om det avslöjar deltagarens identitet för juryn innan vinnaren väljs, kan bidraget eventuellt uteslutas från bedömningen.

Efter projekttävlingens slut kan den upphandlande enheten inbjuda vinnaren (eller alla vinnare, om de är flera) att delta i kontraktsförhandlingarna i fråga om upphandlingen.

3. Mål för tidtabellen

Steg	Preliminär tidtabell (2016)
Tävlingsinbjudan publiceras	13 september
Ansökningarnas sista inlämningsdatum	4 oktober kl. 12.00
Deltagarna väljs	5 oktober
Hackathon: idé-sparring	24–25 oktober
Ansökningarnas sista inlämningsdatum	25 oktober kl. 14.00
Juryn offentliggör projekttävlingens vinnare (1–3)	28 oktober
SRK förhandlar med vinnaren/vinnarna och väljer den/de som ska genomföra projektet	oktober–november
Slutande av kontrakt med den som ska genomföra projektet	16 november

4. Val av deltagare

Deltagarna i projekttävlingen väljs på basis av deras kompetens och tävlingsförslag.

4.1. Minimikrav för team

Ett team av deltagare ska bestå av minst tre personer. Teamets medlemmar kan vara från ett eller flera företag eller organisationer. Om medlemmarna kommer från flera företag, ska medlemmarnas roller beskrivas så att varje medlems insats i producerandet av slutprodukten framgår. Servicedesignkunnande värderas högt. Efter hackathon är det möjligt att tillfoga medlemmar till teamet.

Det föreslagna teamet förbinder sig att delta i hackathon. Hackathon ordnas i oktober (planerad tid 24.–25.10.2016).

4.2. Grunder för val av deltagare i projekttävlingen

Deltagarna väljs på basis av ansökningarna om deltagande. Beslut fattas med grund i följande kriterier:

- Hur bra den föreslagna idén och de teknologier som ska användas för genomförandet av den kan bemöta utmaningarna och utnyttja de offentliga databaserna.
- Hur bra det föreslagna teamet kan visa dess kompetens i fråga om att planera en digital tjänst som produceras enligt anbudsgivarens ursprungliga idé (t.ex. teammedlemmarnas tidigare erfarenhet eller case-exempel).

Högst 10 team kan väljas. Valet görs av SRK. Om det på sista plats i ordningen finns flera än 1 ansökan om deltagande, görs valet mellan dessa i sista hand genom utlottning.

4.3. Ansökan

Ansökan och bilagor till den ska göras på finska, svenska eller engelska. Alla handlingar som hänför sig till ansökan ska ingå i ansökan. Hänvisningar till webbsidor kan inte godkännas. Ansökningarna ska innehålla namnen på anbudsgivande företag eller team, namn och eventuella FO-nummer på de instanser som eventuellt deltar i anbudsgivande team och postadresser samt namn, e-postadress och telefonnummer för anbudens kontaktpersoner. Tävlingskoden ska antecknas i e-postens ämnesfält eller på kuvertet. "SRK/1677/26/2016 Projekttävling Försöksfinland"

Följande handlingar ska ingå i ansökan:

- pärmsblad (1 st. A4)
- CV eller LinkedIn-profiler i fråga om medlemmar i team (eller motsvarande beskrivning för bedömningen av kompetensen och erfarenheten hos det föreslagna teamet)
- en beskrivning av den preliminära idén och av den teknologi som ska användas (med en beskrivning av hur och varför den kan bemöta utmaningarna), (inte mer än 2 st. A4)

4.4. Konfidentialitet

Offentligheten för handlingarna i projekttävlingen bestäms i enlighet med 84 § i upphandlingslagen. För dem som projekttävlingen berör publiceras handlingarna i regel då

vinnaren av projekttävlingen har utlysts, och för allmänheten senast direkt efter att upphandlingskontraktet har slutits. Om handlingarna innehåller anbudssökandes affärs- eller yrkeshemligheter eller information som är sekretessbelagd i övrigt, ska de tydligt märkas ut som konfidentiella.

4.5. Inlämnande av ansökan

Ansökan om deltagande inklusive bilagor ska sändas till adressen kirjaamo@vnk.fi. Ansökningarna om deltagande ska ha inkommit senast den 4 oktober 2016 kl. 12.00, och de öppnas först efter detta.

5. Hackathon

5.1. Tillgängliga resurser

För projekttävlingen och även för hackathon-steget finns följande tillgängliga resurser: informationstekniska förbindelser.

Det är även möjligt att använda övriga offentliga informationskällor och tekniska lösningar.

5.2. Hackathon-evenemanget

Hackathon är ett av stegen i projekttävlingen. Efter att de team som ska delta i hackathon har valts enligt projekttävlingens kriterier har teamen tre veckor tid att utveckla sitt tävlingsbidrag. Före den slutliga tidsfristen för inlämnandet av tävlingsbidraget erbjuder man under det två dagar långa hackathon-steget i oktober (24–25.10) en möjlighet att testa och utveckla idén och prototypen tillsammans med SRK:s och "Kokeilukummit"-gruppens sakkunniga.

SRK belönar deltagarna med följande:

- 10 000 euro till hackatons vinnarteam
- 2 100 euro per team till övriga som valts för att delta i hackathon

5.3. Bedömningskriterierna för hackathon

Jury för hackathon bedömer hackathon-resultaten på basis av följande kriterier:

- Lösningen: Hur bra kan lösningen bemöta utmaningarna?
- Värde: Hur värdesätter användarna lösningen?
 - Idéskaparna, de som ska genomföra försöket, finansierarna och informationsanvändarna
- Genomförbarhet: Kan idén genomföras och vad krävs för att genomföra den?

6. Tävlingsbidraget

6.1. Inlämnande av tävlingsbidrag

Tävlingsbidragen inlämnas i slutet av hackathon (25.10 kl. 14:00). Efter inlämningsdatumet kan man inte göra ändringar i tävlingsbidraget. Tävlingsbidragen ska lämnas in anonymt så att de inte på något sätt avslöjar teamets identitet. Om identiteten avslöjas för projektävlingens jury, kan bidraget eventuellt inte bedömas och måste då uteslutas från projektävlingen. Med tävlingsbidraget ska bifogas ett slutet kuvert med namn och kontaktuppgifter för den anbudsgivare eller det team som lämnat in bidraget

Tävlingsbidraget ska lämnas in i sådan form att det kan läsas som en helhet och att det framgår hur bidraget kan bemöta utmaningen. Tävlingsbidraget får också innefatta rörliga bilder och ljud.

6.2. Kriterier för bedömning av tävlingsbidrag

Teamen ska lämna in sitt tävlingsbidrag inom utsatt tidsfrist (25.10 kl. 14:00). Projektävlingens jury bedömer bidragen på basis av följande kriterier:

Idéns genomförbarhet i förhållande till utmaningen

- trovärdig plan för idéns genomförande
- kostnadsbedömningen i förhållande till den angivna budgeten (se punkt 7 i inbjudan)
- den tekniska genomförbarheten i förhållande till den angivna tidtabellen
- (beta-versionen ska vara tillgänglig före utgången av 2016)

Värdet för slutanvändarna i förhållande till utmaningen (se även Bilaga 1: Användare av försöksplattformen)

- idéskaparna
- de som ska genomföra försöket
- finansiärerna
- informationsanvändarna

Idéns genomförbarhet bedöms på basis av alla underkriterier (plan för genomförande, kostnadsbedömning, teknisk genomförbarhet) enligt skalan (utmärkt=3, nöjaktig=2, försvarlig=1). Värdet för slutanvändaren bedöms på basis av alla tre underkriterier (de som genomför försöket, finansiärer, informationsanvändare) enligt skalan (utmärkt=3, nöjaktig=2, försvarlig=1). Det maximala antalet poäng för tävlingsbidraget är således 18 poäng.

6.3. Juryn för projekttävlingen

De jurymedlemmar som bedömer deltagarnas bidrag i projekttävlingen är opartiska, sakkunniga som har kännedom om olika delar av helheten. Medlemmarna av juryn offentliggörs den 26 september 2016. Samtidigt publiceras svaren till frågorna angående upphandlingen.

7. Kontraktet

SRK kan i egenskap av representant för ägarorganisationen omedelbart inleda förhandlingar med vinnaren eller vinnarna av projekttävlingen, om ägarorganisationen ännu inte är fullt verksam vid tidpunkten för undertecknandet av kontrakten. Kontraktsförhandlingarna gäller upphandlingen av tävlingsbidraget (inkl. eventuell vidareutveckling och eventuellt upprätthållande). Värdet på kontraktets första år är högst 100 000 euro. Kontraktets totala värde uppskattas vara 200 000 euro (4-6 år).

Kontraktperioden börjar då kontraktet undertecknas och gäller tills vidare. Uppsägningstiden är 3 månader för alla parter.

8. Närmare uppgifter

8.1. Frågor och svar

Frågor angående upphandlingsannonsen ska inkomma senast den 23 september kl. 12.00 via e-post till adressen kirjaamo@vnk.fi. SRK svarar på frågorna före den 26 september 2016 kl.16.15 på projekttävlingens webbsida.

Svaren skickas till alla som ställt frågor eller som lämnat sina kontaktuppgifter.

8.2. Ytterligare uppgifter om försöksplattformen

Bilaga 1: [Användare av försöksplattformen](#)

Bilaga 2: [En visuell berättelse om försöksplattformen](#)