

Harrastuspassi-innovaatiokilpailun hakuilmoitus

Opetus- ja kulttuuriministeriö yhdessä Helsingin kaupungin kanssa

Mitä jos nuori pääsisi harrastamaan omaa suosikkia tai kokeilemaan uusia harrastuksia ilmaiseksi?

Harrastuspassi on opetus- ja kulttuuriministeriön uusi aloite lisätä yläkouluikäisten harrastusmahdollisuuksia. Harrastuspassissa voisi olla nuorille räätälöityjä harrastusetuja, kuten pääsylippuja uimahalliin ja kuntosalille, lippuja esityksiin, konsertteihin, tapahtumiin ja mahdollisesti myös ilmaisia julkisen liikenteen matkoja.

Aloitteen tarkoitus on edistää nuorten harrastamista. Passiin etuja voisivat tarjota kuntien lisäksi yhdistykset, säätiöt, yritykset ja kunnan sosiaalitoimi. Passissa voisivat olla yhteisöjen luomisen ominaisuus, joka tukee kavereiden kanssa harrastamista.

Miksi nuorille halutaan lisää harrastusmahdollisuuksia? Harrastukset ovat tärkeä osa nuorten elämää. Harrastuksissa on kyse mieleisistä tekemisistä, kaverisuhteiden vaalimisesta, itsensä kehittämisestä, omista unelmista ja vahvuuksien löytämisestä sekä vuorovaikutuksesta valmentajan tai ohjaajan kanssa. Harrastus on nuoren valinta viettää vapaa-aikaa. Yläkouluikäisessä harrastukset usein vaihtuvat eikä aina uuden, mieleisen harrastuksen löytäminen tai aloittaminen ole helppoa. Monilla nuorilla ei ole aikaa säännölliseen harrastamiseen, kun on paljon muutakin tekemistä ja on myös tärkeää olla kavereiden kanssa.

Aloitteen tavoitteena on lisätä nuorten tasavertaisia mahdollisuuksia löytää oma mieleinen harrastus ja tehdä se yhdessä kavereiden kanssa. Passi lisäisi merkittävästi nuorten mahdollisuuksia epäsäännölliseen harrastamiseen (harrastan silloin kun ehdin). Jos Harrastuspassi on henkilökohtainen, etuja voidaan lisätä paitsi kaikille myös tietyille ryhmälle nuoria. Harrastuspassi tarjoaisi paikallisille yrityksille, järjestöille ja sosiaalitoimelle mahdollisuuden tukea ja auttaa nuoria.

Harrastuspassin konseptia ei ole vielä suunniteltu, ja nyt haetaan innovaatiokumppania suunnittelemaan ja toteuttamaan edellä mainittuja tavoitteita ja jäljempänä listattuja

vähimmäisvaatimuksia vastaava palvelu. Osaisiko sinun tiimisi suunnitella ja toteuttaa ratkaisun, joka vastaisi haasteeseen ja olisi mahdollista ottaa käyttöön valtakunnallisesti yläkoululaisten harrastusmahdollisuuksien lisäämiseksi?

Harrastuspassi-innovaatiokilpailu toteutetaan hankintalain mahdollistamalla innovaatiokumppanuusmenettelyllä. Yksi ehdotus etenee pilotointiin. Tilaajalla on mahdollisuus hankkia kilpailun voittaneelta ja pilotin onnistuneesti toteuttaneelta osallistutaholta palvelu tai tuote ilman toista, erillistä kilpailutusmenettelyä. Hankintailmoitus asiakirjoineen löytyy HILMAsta.

Mentorit ja taustamateriaali

Jokaiselle tiimille nimetään mentori, joka tuo työn tueksi tietoa ja osaamista harrastamisesta sekä tilaajan tarpeista. Kilpailun eri vaiheissa on mukana tiimien asiantuntija-apuna nuoria.

Tiimien käytössä on laajasti tutkimustietoa sekä selvityksiä nuorten harrastamisesta.

Arvioitu ajankäyttö tiimiltä

Tiimiltä odotetaan minimissään täysipäiväistä osallistumista yhteiskehityspäivinä (2-3 henkilötyöpäivää/hlö) ja osallistumista haasteen kick off -vierailuun (0,5 päivää). Lisäksi tiimin tulisi käyttää noin 1-2 henkilötyöpäivää per tiimin jäsen idean työstämiseen kick off -vierailun ja yhteiskehityspäivien välissä, mentoria hyödyntäen.

Yhteiskehityspäivien jälkeen mahdollisen valitun innovaatiokumppanin odotetaan työstävän pilottiprojektia (MVP:n rakentaminen ja testaaminen) ja osallistuvat kahteen lähityöpäivään (kick off -tapaaminen ja tulosten viimeistely) sekä viimeiseen esittelyyn tuomaristolle, jonka perusteella hankintapäätös tehdään. Kaksi jälkimmäistä tapaamista aikataulutetaan pilotin kick offissa -tapaamisessa.

Hankinnan arvo ja palkkiot

Kaikki innovaatiokilpailuun valitut tiimit saavat yhteiskehittämispäivien aikana tehdystä työstä korvaukseksi 1 000 euroa, mikäli osallistuvat 2-3 henkilön voimin päiviin ja esittelevät päivien päätteeksi konseptinsa. Mukaan valitaan enintään 5 tiimiä.

Neuvottelumenettelyn (syyskuun yhteiskehityspäivät) perusteella valitaan yksi kumppani tekemään enintään 10 000 euron suuruinen konseptinsa pilotointi (innovaatiokumppanuuden kehitysvaihe). Onnistuneen pilotin perusteella voidaan tehdä varsinainen hankinta, jonka arvo on noin 185 000 euroa. Tavoitteena on neljän (4) vuoden sopimuskausi. Tarkoituksena on, että palvelun käyttöönoton ja ylläpidon kustannukset ovat kunnille joko maksuttomat tai kohtuuhintaiset.

Innovaatiokumppanuuden vaiheet ja aikataulu

Tämä sivu toimii tarjouspyyntönä EU-hankinnassa, joka toteutetaan innovaatiokumppanuutena . Prosessi toteutetaan vuoden 2017 alusta voimaan tulleen hankintalain (1397/2016) mukaisella innovaatiokumppanuushankintamenettelyllä, joka antaa innovaatiokilpailun järjestäjille mahdollisuuden hankkia kilpailussa suunnitellun palvelun tai tuotteen sen kehittäneeltä osallistujataholta ilman toista erillistä kilpailutusmenettelyä (olettaen, että kaikkia vaatimuksia on noudatettu). Mukaan hakevien tiimien tulee tutustua hankintailmoitukseen asiakirjoineen HILMAssa.

Kilpailun aikana tiimit tulevat ideoimaan ja konseptoimaan ehdottamansa ratkaisut yhdessä opetus- ja kulttuuriministeriön, Helsingin kaupungin ja muiden sidosryhmien mentoreiden kanssa. Kilpailun tarkoitus on löytää se ratkaisuehdotus, jota voidaan testata oikeassa ympäristössä pilotointivaiheessa. Tiimi, jolla on paras ehdotus ratkaisusta, valitaan innovaatiokumppaniksi (ks. kriteerit jäljempänä)

Tiimejä tullaan karsimaan kahdessa vaiheessa:

- 3-5 tiimiä tullaan valitsemaan innovaatiokilpailuun, joka sisältää neuvotteluvaiheen (=yhteiskehityspäivät), jonka aikana tiimit tuottavat heidän ratkaisunsa ja lopullisen tarjouksensa
- yksi tiimi mahdollisesti valitaan innovaatiokumppaniksi yhteistyön kehitysvaiheeseen (=pilottivaihe). Tämän jälkeen tiimin kanssa mahdollisesti jatketaan yhteiskehitystä hankinnan toteuttamiseksi ja toimittamiseksi (=toteutusvaihe)

Aikataulu

- Hakemukset 26.6.2018 12:00 mennessä
- Neuvottelumenettelyyn osallistuvien tiimien valinta: 27.6.2018
- Haasteen kick off -vierailu (pakollinen kaikille tiiminjäsenille): 4.9.2018 klo 16:00
- Yhteiskehityspäivät (pakollinen kaikille tiiminjäsenille): 17.9. 2018 klo 9:00 - 18.9.2018 klo 17:30
- Pilottivaihe (pakollinen jatkoon valitulle tiimille): Syyskuu - joulukuu 2018

- Hankintapäätös tammikuu 2019

Hakijoiden soveltuvuusvaatimukset ja arviointiperusteet

Tässä innovaatiokilpailussa hyväksytään hakemuksia erilaisista yrityksistä ja yhteisöistä. Tiimissä tulee olla 2-3 jäsentä voidakseen hakea mukaan. Hakijatiimin tulee edustaa yhtä tai useampaa yritystä tai yhteisöä (y-tunnus). Jos tiimi edustaa useampaa kuin yhtä yritystä, tulee tiimin tehdä selväksi näiden välisten roolien ja vastuiden erot prosessin aikana sekä tätä mahdollisesti seuraavassa toteutusvaiheessa.

Hakijoiden soveltuvuuden vähimmäisvaatimukset on määritetty ESPD-lomakkeessa (yhteinen eurooppalainen hankinta-asiakirja). Vaatimusten täyttämisen todentamiseksi tulee hakemuksen täyttämisen lisäksi täyttää ESPD-lomake. Hankintailmoituksen (HILMA) liitteenä on ESPD-lomakkeen lisäksi myös lomaketta täydentävä liite, jossa on ohjeet lomakkeen täyttämiseen.

Jos soveltuvuudelle asetetut vähimmäisvaatimukset täyttäviä ehdokkaita on enemmän kuin viisi (5), hankintayksikkö arvioi osallistumishakemuksessa ilmoitettuja yrityksen referenssejä seuraavasti:

- Yrityksen/yhteisön aiemmat digitaalisia palveluita koskevat toimeksiannot, joiden keskeinen sisältö tai joissa merkittävä osa on ollut kehittämistä tai innovatiivisten ratkaisujen kehittämistä viimeisen kolmen vuoden ajalta. Lisäksi arvioinnissa huomioidaan aikaisempien referenssien kohdistuminen erityisesti nuoriin.

Vertailu tehdään hakemuksen liitteeksi lisättävällä referenssilomakkeella, jossa tulee esittää aiemmat toimeksiannot.

Hakemuksen voi täyttää suomeksi tai englanniksi, ja se tehdään hakusivulta löytyvän

‘apply’-toiminnon kautta. Täytetty referenssilomake tulee liittää sen liitetiedostoksi.

ESPD-lomakkeen voi täyttää ESPD-täyttöpalvelussa ja liittää hakemuksen liitteeksi.

Referenssilomakkeen sekä esitäytetyn ESPD-xml-tiedoston täyttöpalveluun liitettäväksi voi ladata hankintailmoituksen liitteistä HILMASTA.

Innovaatiokumppaniehdokkaiden vertailuperusteet

Mahdolliseksi innovaatiokumppaniksi valitaan yhteiskehityspäivien jälkeen se tarjoaja, joka on tehnyt kokonaistaloudellisesti edullisimman, hinta-/laatusuhteeltaan parhaan tarjouksen. Selkeyden vuoksi

todetaan, että mikäli yksikään kumppaniehdokas ei tee tarpeeksi hyväksyttävää tarjousta, ei hankintaa tehdä lainkaan.

Innovaatiokumppanin valinnan vertailuperusteet ovat:

Laatutekijät (painoarvo 60-80%)

Palvelukonsepti:

- Merkittävyys; vastaako tarjous laadittuun haasteeseen
- Tekninen toteutettavuus
- Palvelun käytön arvioitu houkuttelevuus nuorille, kunnille ja palveluntarjoajille

Kehitysvaiheen (pilotti) projektisuunnitelma:

- Pilotoinnin oppimistavoitteet ja lopputuotokset
- Nuorten osallistaminen pilotointiin
- Vaaditut resurssit (henkilö- ja muut); sekä tiimin että isännän

Tiimi:

- Tiimin kokemus ja referenssit digitaalisten palveluiden suunnittelusta, tuottamisesta ja ylläpidosta

Hinnoittelu (painoarvo 20-40%):

- Palvelun käyttöönoton ja ylläpidon hinnoittelumalli, sekä käytettävissä olevan tiedon perusteella arvioidut palvelun elinkaarikustannukset.

Hankinnan kohdetta koskevat vähimmäisvaatimukset

Kehitettävän palvelun tai konseptin tulee

- Olla toteutukseltaan ja ominaisuuksiltaan kiinnostava ja houkutteleva yläkouluikäisille nuorille (13-16-vuotiaat)
- Ottaa huomioon valtakunnalliset, kunnalliset ja yksityiset harrastusten ja muiden sisältöjen tarjoajat
- Olla palautteen perusteella muiden kehitettävissä jatkossa
- Skaalautua monipuolisiin harrastuksiin, aktiviteetteihin ja niiden tarjoajiin
- Olla käyttöönotettavissa laajasti suomalaisissa kunnissa niin, että kunnat voivat vapaaehtoisesti ottaa Harrastuspassin käyttöön joko maksutta tai kohtuullisella maksulla
- Harrastuspassi tulee suunnitella yhdessä yläkoululaisten kanssa

Tekniset vähimmäisvaatimukset

Pilottivaiheen ja hankinnan kohteen ohjelmisto toimitetaan jatkohyödyntämisen ja -kehityksen varmistamiseksi avoimen lähdekoodin oikeudet antavilla lisenssiehdoilla, sisältäen vähintään:

- Oikeuden ajaa ohjelmaa millä tahansa laitteistolla ja käyttää sitä mihin tahansa tarkoitukseen.
- Oikeuden jaella ohjelmistoa suoritettavassa ja lähdekoodimuodossa. Kaikilla käyttäjillä on yhtäläiset oikeudet ohjelmistoon.
- Oikeuden muokata ohjelmistoa haluamallaan tavalla ja jaella muutettua ohjelmistoa.
- Oikeuden käyttää ohjelmaa minkä tahansa ohjelmiston kanssa. Lisenssi ei saa rajoittaa sitä, minkälaisien ohjelmistojen kanssa sitä käytetään, olivatpa ne suljettuja tai avoimia. Lisenssi ei saa myöskään olla riippuvainen isommasta ohjelmistokokonaisuudesta, jonka osana ohjelma toimitetaan.

Ohjelmistokehityksessä on mahdollistettava avoimet, koko ekosysteemiä hyödyntävät ratkaisut ja esimerkiksi muut rinnakkaiset käyttöliittymät, jotka hyödyntävät samoja rajapintoja harrastustoiminnan edistämiseksi. Ratkaisujen on oltava toimittajasta riippumattomia ja siirrettävissä muun toimijan tai esimerkiksi Helsingin kaupungin ylläpidettäväksi käyttöönotto- ja ylläpitovaiheen päättyessä.

Ohjelmistokehityksessä noudatetaan yhdessä sovittavia parhaita käytäntöjä ja toimintamalleja mm. dokumentoinnin ja automaattisen testauksen suhteen.

Immateriaalioikeudet sekä Helsingin kaupungin rooli

Innovaatiokumppaniksi valitun tulosta lukuun ottamatta yhteiskehityspäivien aikana ja sitä ennen tehdyn kehitystyön tulosten immateriaalioikeudet jäävät tarjoajille.

Mikäli innovaatiokumppanuusmenettelyn perusteella tehdään hankinta, niin sitä koskevan hankintapäätöksen ja -sopimuksen tekee Helsingin kaupunki. Hankittavan palvelun käyttöön ottavat kunnat laativat käyttöönotosta ja ylläpitopalvelusta palveluntuottajan kanssa erillisen sopimuksen ja vastaavat itse niistä mahdollisesti aiheutuvista kustannuksista.

Lisäkysymykset

Kaikki tiedustelut tulee kysyä Questions & Answers -toiminnolla maanantaihin 18.6.2018 klo 18.00 mennessä. Saapuneet kysymykset julkaistaan vastauksineen alla viimeistään keskiviikkona 20.6. Klo 18.00, jossa ne ovat julkisesti kaikkien nähtävillä.