

Tulosyksiköt

Tavoite	Mittari	Lähtöarvo (viimeisin käytettävissä oleva tieto)	Selite 31.10.	Mittarin toteuma 31.10.	Tila 31.10.
Yksikkö : KP1230-Liikunnan ja urheilun tulosyksikkö					
Edistetään sellaisia liikunnan ja ulkoilun rakentamishankkeita, jotka ovat käyttösuunnitelman mukaisia eivätkä ole kaupungin rakentamishankkeissa.	Käynnissä olevien rakentamishankkeiden määrä	Käynnissä olevien rakentamishankkeiden määrä lähtöarvo: 2 , Tavoitearvo: 4	Edistämme näitä rakentamishankkeita: Kameleonten, Latokaskenniitty, Olarinniitty, Esport konserni / Leiki ja liiku.	Käynnissä olevien rakentamishankkeiden määrä: 4,00	Etenee suunnitellusti
Tuetaan seuroja etenkin niissä tavoitteissa, joihin Espoolla ei ole omia resursseja sekä harrastamiseen ja liikuntaan tutustuminen esimerkiksi varhaiskasvatuksessa. Tavoitteena on kehittää Leiki ja liiku- toimintaa.	Käynnissä olevien sekä toteutuneiden hankkeiden määrä	Käynnissä olevien sekä toteutuneiden hankkeiden määrä lähtöarvo: 1 hankkeiden määrä, Tavoitearvo: hankkeiden määrä	Liikunnan ja urheilun, suomen- ja ruotsinkielisen varhaiskasvatuksen sekä Espoon Telinetaitureiden yhteinen Leiki ja liiku- toiminta on alkanut liikuntahalli Kameleontenissa elokuun lopussa. Leiki ja liiku- toiminnan pilottivaihe on suunnattu Leppävaaran alueen 5- ja 6- vuotiaille. Toiminta on alkanut hyvin. Ohjattuja Leiki ja liiku- ryhmiä on n. 13 ryhmää/ viikko ja edelleen pyrimme kasvattamaan ryhmien kokoa ja ryhmien määrää/viikko. 	Käynnissä olevien sekä toteutuneiden hankkeiden määrä: 1,00 hankkeiden määrä	Etenee suunnitellusti
Vahvistetaan maksutonta harrastamisen polkua erityisesti ala- yläkoulu sekä yläkoulu- toinen aste- ikäluokissa (12-13 v. ja 15-16 v.).	Olemassa olevien maksuttomien liikuntaryhmien määrä.	Olemassa olevien maksuttomien liikuntaryhmien määrä. lähtöarvo: v. 2022,ryhmien määrä: WAU (7-12 v.): kevät 87, syksy 85, Jumppi (13-18 v.): kevät 15, syksy 11, Yläk. ip- harrastustoiminta (myös seuratoiminnassa olleet): Avoimet ryhmät 22 / seuratoiminnan ryhmät 43 (koko vuosi) Alakoulut: 3 ryhmää ryhmien määrä, Tavoitearvo: Ryhmien määrä lisääntyy ryhmien määrä	Syksyn toiminta on alkanut suunnitelmien mukaisesti. Ryhmien määrä nivelvaiheissa on 32 (alakoulu, yläkoulu, jumppi).	Olemassa olevien maksuttomien liikuntaryhmien määrä.: 32,00 ryhmien määrä	Etenee suunnitellusti

Tulosyksiköt

Tavoite	Mittari	Lähtöarvo (viimeisin käytettävissä oleva tieto)	Selite 31.10.	Mittarin toteuma 31.10.	Tila 31.10.
Talous toteutuu enintään alkuperäisen talousarvion ja TakE:n mukaisesti.	Toimintakatteen alijäämä / tulot ja menot KS2023 Patu-tuotteista toteutuu KS2023 mukaisesti % TakE-tuottavuustavoitteiden 2023 toteuma -%	Toimintakatteen alijäämä / tulot ja menot KS2023 lähtöarvo: , Tavoitearvo: Patu-tuotteista toteutuu KS2023 mukaisesti % lähtöarvo: , Tavoitearvo: TakE-tuottavuustavoitteiden 2023 toteuma -% lähtöarvo: , Tavoitearvo:	Patu-tuotteista toteutuu n. 80%. Take- tavoitteista toteutuu 100%. Toimintakate: Talousarvio ylittyy n. 1,3 milj. toimitilavuokrien noususta johtuen (koulujen liikuntatilojen vuokran nousu 800 000 eur. ja ...	Toimintakatteen alijäämä / tulot ja menot KS2023: Patu-tuotteista toteutuu KS2023 mukaisesti %: TakE-tuottavuustavoitteiden 2023 toteuma -%:	Etenee suunnitellusti
Digitaalisen kulttuurin kehittäminen yhteistyössä yritysten, oppilaitosten ja harrastajien kanssa.	Tunnistetaan Espoole tärkeitä digitaalisen kulttuurin ilmiöitä Digitaalisen kulttuurin toimintojen (harrasteryhmät, tapahtumat jne.) määrä	Tunnistetaan Espoole tärkeitä digitaalisen kulttuurin ilmiöitä lähtöarvo: Pelikulttuuri ja peliala , Tavoitearvo: Digitaalisen kulttuurin toimintojen (harrasteryhmät, tapahtumat jne.) määrä lähtöarvo: 3 tapahtumaa , Tavoitearvo:	Digitaalisen kulttuurin ilmiöitä on tunnistettu, e-urheilun ja liikuntapeliin lisäksi, pelikasvatus ja peliala. Syksyllä on käynnistynyt elinkeinopalveluiden pelialan osaamiskeskittymähanke (Elinvoima). Uusia toimintoja, Elisa Masters Espoo 2022, Assembly Game Day Espoo, GameJam Otaniemi, Digitalisoituvan urheilun ja liikunnan EU-hanke lisäksi: Keskustellaan eri pelitapahtumien järjestämisestä Espoossa: Install 2023. Uusina tapahtumina on vuonna 2023 järjestetty League of Legends oSM ja Kanaliigan CS:GO Finaali. Harrastekerhojen määrä 4 (Westend Indians). Espoon lukioden (Leppävaaran lukio, Kuninkaantien lukio, Espoonlahden lukio ja Espoon yhteislyseo) yhtenäinen e-urheilukurssi yhteistyössä Ence Esports Oy:n kanssa on käynnissä.	Tunnistetaan Espoole tärkeitä digitaalisen kulttuurin ilmiöitä: 5,00 Digitaalisen kulttuurin toimintojen (harrasteryhmät, tapahtumat jne.) määrä: 4,00	Etenee suunnitellusti