

Tulosyksiköt

Tavoite	Mittari	Lähtöarvo (viimeisin käytettävissä oleva tieto)	Selite 30.4.	Tila 30.4.
Yksikkö : KP1230-Liikunnan ja urheilun tulosyksikkö				
Digitaalisen kulttuurin kehittäminen yhteistyössä yritysten, oppilaitosten ja harrastajien kanssa.	Digitaalisen kulttuurin toimintojen (harrasteryhmät, tapahtumat jne.) määrä Tunnistetaan Espoole tärkeitä digitaalisen kulttuurin ilmiöitä	Digitaalisen kulttuurin toimintojen (harrasteryhmät, tapahtumat jne.) määrä lähtöarvo: 3 tapahtumaa , Tavoitearvo: Tunnistetaan Espoole tärkeitä digitaalisen kulttuurin ilmiöitä lähtöarvo: Pelikulttuuri ja peliala , Tavoitearvo:	Digitaalisen kulttuurin ilmiöitä on tunnistettu, e-urheilun ja liikuntapeliin lisäksi, pelikasvatus ja peliala. Uusia toimintoja, Elisa Masters Espoo 2022, Assembly Game Day Espoo, GameJam Otaniemi, Digitalisoituvan urheilun ja liikunnan EU-hanke lisäksi; Keskustellaan eri pelitapahtumien järjestämisestä Espoossa: League of Legends (opiskelijoiden SM-kilpailu), Kanaliiga CS:GO-finaali ja Install 2023. Harrastekerhojen määrä 2 (Westend Indians). Espoon lukioiden (Leppävaaran lukio, Kuninkaantien lukio, Espoonlahden lukio ja Espoon yhteislyseo) yhtenäinen e-urheilukurssi yhteistyössä Ence Esports Oy:n kanssa.	Etenee suunnitellusti
Edistetään sellaisia liikunnan ja ulkoilun rakentamishankkeita, jotka ovat käyttösuunnitelman mukaisia eivätkä ole kaupungin rakentamishjelmassa.	Käynnissä olevien rakentamishankkeiden määrä	Käynnissä olevien rakentamishankkeiden määrä lähtöarvo: 2 , Tavoitearvo: 4	Edistämme näitä rakentamishankkeita: Kameleonten, Latokaskenniitty, Olarinniitty, Esport konserni / Leiki ja liiku.	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	Leiki ja liiku-toiminta käynnistyy elosyyskuussa Kameleontenissa, Leppävaarassa. Vielä olemme suunnittelu-vaiheessa ja lukujärjestystä rakennetaan.	Etenee suunnitellusti

Tulosyksiköt

Tavoite	Mittari	Lähtöarvo (viimeisin käytettävissä oleva tieto)	Selite 30.4.	Tila 30.4.
<p>Vahvistetaan maksutonta harrastamisen polkua erityisesti ala-yläkoulu sekä yläkoulu- toinen aste-ikäluokissa (12-13 v. ja 15-16 v.).</p>	<p>Olemassa olevien maksuttomien liikuntaryhmien määrä.</p>	<p>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 ...</p>	<p>Liikuntaryhmien määrä on pysynyt samana.</p>	<p>Etenee suunnitellusti</p>
<p>Talous toteutuu enintään alkuperäisen talousarvion ja Take:n mukaisesti.</p>	<p>Patu-tuotteista toteutuu KS2023 mukaisesti % Take-tuottavuustavoitteiden 2023 toteuma -% Toimintakatteen alijäämä / tulot ja menot KS2023</p>	<p>Patu-tuotteista toteutuu KS2023 mukaisesti % lähtöarvo: , Tavoitearvo: Take-tuottavuustavoitteiden 2023 toteuma -% lähtöarvo: , Tavoitearvo: Toimintakatteen alijäämä / tulot ja menot KS2023 lähtöarvo: , Tavoitearvo:</p>	<p>Patu-tuotteista toteutuu 100%. Take- tavoitteista toteutuu 80-90%. Toimintakate toteutuu.</p>	<p>Ei voida vielä arvioida</p>