

Käyttäytymisen muuttaminen mobiilisovelluksilla

Topias Heinonen

Aine
HELSINGIN YLIOPISTO
Tietojenkäsittelytieteen laitos

Helsinki, 13. helmikuuta 2014

Tiedekunta — Fakultet — Faculty		Laitos — Institution — Department	
Matemaattis-luonnontieteellinen		Tietojenkäsittelytieteen laitos	
Tekijä — Författare — Author			
Topias Heinonen			
Työn nimi — Arbetets titel — Title			
Käyttötymisen muuttaminen mobiilisovelluksilla			
Oppiaine — Läroämne — Subject			
Tietojenkäsittelytiede			
Työn laji — Arbetets art — Level		Aika — Datum — Month and year	Sivumäärä — Sidoantal — Number of pages
Aine		13. helmikuuta 2014	2
Tiivistelmä — Referat — Abstract			
<p>Usein ihmiset tekevät itselleen ja yhteiskunnalle huonoja valintoja johtuen tiedon tai motivaation puutteesta. Tässä kirjoituksessa käyn läpi tutkimusta mobiilisovelluksista, joiden tarkoituksena on antaa sekä tietoa että motivaatiota parempien valintojen tueksi. Yksi parhaiten toimivista tekniikoista tämän saavuttamiseksi on pelillistäminen, eli pelillisten elementtien tuominen uusiin ympäristöihin.</p>			
Avainsanat — Nyckelord — Keywords			
avainsana 1, avainsana 2, avainsana 3			
Säilytyspaikka — Förvaringsställe — Where deposited			
Muita tietoja — Övriga uppgifter — Additional information			

Sisältö

1 Johdanto	1
Lähteet	1

1 Johdanto

Mobiilisovellusten käyttämistä ihmisten käyttäytymisen muokkaamiseen on tutkittu paljon [CESL06, CMT⁺08, FDK⁺09, AKW09, dOCO10]. Jonkun verran on myös tutkittu olemassaolevia sovelluksia [HK13]. Hyödyllisiä taustalähteitäkin on. [Sat01, SM03, Fog03, OKH09]

Lähteet

- [AKW09] Arteaga, Sonia M, Kudeki, Mo ja Woodworth, Adrienne: *Combating obesity trends in teenagers through persuasive mobile technology*. ACM SIGACCESS Accessibility and Computing, (94):17–25, 2009.
- [CESL06] Consolvo, Sunny, Everitt, Katherine, Smith, Ian ja Landay, James A: *Design requirements for technologies that encourage physical activity*. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems*, sivut 457–466. ACM, 2006.
- [CMT⁺08] Consolvo, Sunny, McDonald, David W, Toscos, Tammy, Chen, Mike Y, Froehlich, Jon, Harrison, Beverly, Klasnja, Predrag, LaMarca, Anthony, LeGrand, Louis, Libby, Ryan *et al.*: *Activity sensing in the wild: a field trial of ubifit garden*. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, sivut 1797–1806. ACM, 2008.
- [dOCO10] Oliveira, Rodrigo de, Cherubini, Mauro ja Oliver, Nuria: *Movi-Pill: improving medication compliance for elders using a mobile persuasive social game*. Teoksessa *Proceedings of the 12th ACM international conference on Ubiquitous computing*, sivut 251–260. ACM, 2010.
- [FDK⁺09] Froehlich, Jon, Dillahunt, Tawanna, Klasnja, Predrag, Mankoff, Jennifer, Consolvo, Sunny, Harrison, Beverly ja Landay, James A: *UbiGreen: investigating a mobile tool for tracking and supporting green transportation habits*. Teoksessa *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, sivut 1043–1052. ACM, 2009.
- [Fog03] Fogg, BJ: *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. Morgan Kaufmann, 2003.
- [HK13] Hamari, Juho ja Koivisto, Jonna: *Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise*. Teoksessa *Proc. of ECIS*, 2013.

- [OKH09] Oinas-Kukkonen, Harri ja Harjumaa, Marja: *Persuasive Systems Design: Key Issues, Process Model, and System Features*. Communications of the Association for Information Systems, 24(1):28, 2009.
- [Sat01] Satyanarayanan, Mahadev: *Pervasive computing: Vision and challenges*. Personal Communications, IEEE, 8(4):10–17, 2001.
- [SM03] Saha, Debashis ja Mukherjee, Amitava: *Pervasive computing: a paradigm for the 21st century*. Computer, 36(3):25–31, 2003.