

# **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			
Käyttäytymisen 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**

<b>1 Johdanto</b>	<b>1</b>
<b>Lähteet</b>	<b>1</b>

# 1 Johdanto

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

## Lähteet

- [AKW09] Arteaga, S., Kudeki, M. ja Woodworth, A.: *Combating obesity trends in teenagers through persuasive mobile technology*. ACM SIGACCESS Accessibility and Computing, (94):17–25, 2009.
- [CESL06] Consolvo, S., Everitt, K., Smith, I. ja Landay, J.: *Design requirements for technologies that encourage physical activity*. Teoksessa *Proc. of the SIGCHI conf. on Human Factors in computing systems*, sivut 457–466. ACM, 2006.
- [CMT<sup>+</sup>08] Consolvo, S., McDonald, D., Toscos, T., Chen, M., Froelich, J., Harrison, B., Klasnja, P., LaMarca, A., LeGrand, L., Libby, R. et al.: *Activity sensing in the wild: a field trial of ubifit garden*. Teoksessa *Proc. of the SIGCHI Conf. on Human Factors in Computing Systems*, sivut 1797–1806. ACM, 2008.
- [dOCO10] Oliveira, R de, Cherubini, M. ja Oliver, N.: *MoviPill: improving medication compliance for elders using a mobile persuasive social game*. Teoksessa *Proc. of the 12th ACM international conf. on Ubiquitous computing*, sivut 251–260. ACM, 2010.
- [FDK<sup>+</sup>09] Froehlich, J., Dillahunt, T., Klasnja, P., Mankoff, J., Consolvo, S., Harrison, B. ja Landay, J.: *UbiGreen: investigating a mobile tool for tracking and supporting green transportation habits*. Teoksessa *Proc. of the SIGCHI Conf. 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, J. ja Koivisto, J.: *Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise*. Teoksessa *Proc. of ECIS*, 2013.
- [OKH09] Oinas-Kukkonen, H. ja Harjumaa, M.: *Persuasive Systems Design: Key Issues, Process Model, and System Features*. Communications of the Association for Information Systems, 24(1):28, 2009.

- [Sat01] Satyanarayanan, M.: *Pervasive computing: Vision and challenges*. Personal Communications, IEEE, 8(4):10–17, 2001.
- [SM03] Saha, D. ja Mukherjee, A.: *Pervasive computing: a paradigm for the 21st century*. Computer, 36(3):25–31, 2003.