

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Karelia-amk
Suvi Hakkarainen

MOBIILISOVELLUS JOENSUUN KUNINKUUSRAVEIHIN

Opinnäytetyö
Toukokuu 2016



OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2016
Viestinnän koulutusohjelma

Länsikatu 15
80110 JOENSUU
050 311 6310

Tekijä
Suvi Hakkarainen

Nimeke
Mobiilisovellus Joensuun Kuninkuusraveihin

Toimeksiantaja
Elektroniikkapalvelu Parikka

Tiivistelmä

Mobiilisovelluksista on tullut niiden yleistymisen myötä tärkeä osa tapahtumia. Perinteisen paperisen käsiohjelman rinnalla tai jopa sen tilalla mobiilisovellukset toimivat asiakkaan apuna ja tarjoten tapahtuman tärkeimmän informaation kätevästi ja reaaliaikaisesti. Yhä useammin mobiilisovelluksen avulla tapahtumasta halutaan myös tehdä henkilökohtaisempi asiakkaalle ja tarjota esimerkiksi personoinnin mahdollisuus.

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan erilaisten tapahtumien mobiilisovelluksia ja tapahtumasovellusten erityispiirteitä. Lisäksi pohditaan Kuninkuusraveja ja niitä piirteitä, jotka erottavat sen perinteisestä urheilutapahtumasta ja jotka tulee ottaa huomioon Kuninkuusravien mobiilisovellusta suunniteltaessa.

Opinnäytetyön lopputuloksena syntyi suunnitelma Joensuun Kuninkuusravien mobiilisovelluksen toteutukselle. Valmis sovellus oli käytössä kuninkuusraveissa elokuussa 2015. Opinnäytetyössä tehdään kriittinen analyysi sovelluksen suunnittelun onnistumisesta sekä sovelluksen ominaisuuksista. Opinnäytetyön pohjalta luodaan katsaus tapahtumasovellusten tulevaisuuteen ja niihin ominaisuuksiin, joita tulevaisuuden sovelluksissa – kenties Kuninkuusravit 2.0 –sovelluksessa - tullaan näkemään.

Kieli

suomi

Sivuja 69

Liitteet 3

Liitesivumäärä 4

Asiasanat

mobiilisovellus, mobiiliopas, ravit, kuninkuusravit, tapahtuma



THESIS
May 2016
Degree Program in Communications

Länsikatu 15
80110 JOENSUU
FINLAND
050 311 6310

Author
Suvi Hakkarainen

Title
Mobile Application for the Royal Race in Joensuu

Commissioned by
Elektroniikkapalvelu Parikka

Abstract

This thesis studies event mobile applications and the special features they have. Furthermore, the aim was to analyse the Royal Race for the Finnhorse as an event and find the characteristics that make it different from other major events. Those features should also be taken into account when designing a mobile application for the Royal Race. The study was qualitative by nature and the data was collected from four different event mobile application. The research also included current literature and studies from mobile industry.

Event mobile applications are nowadays nearly as important as paper handbills when giving customers information. Mobile application can send real-time information and increasingly applications are wanted to make the event more personal for customers. Personalization gives user the possibility to create their own version of the event program and thereby get a more individual experience.

The outcome of the project was a mobile application for the Royal Race and the application was available in the event in August 2015. This thesis includes a critical analysis on the designing process and the outcome of the application. On the basis of the results, an overview can be provided of the future of event mobile applications. The discussion studies also the features that the next application for the Royal Race could include.

Language

Finnish

Pages 69

Appendices 3

Pages of Appendices 4

Keywords

mobile application, trotting, the royal race, event

Sisältö

1	Johdanto	7
2	Tutkimusmenetelmät ja -materiaali	8
2.1	Tutkimusaineisto	8
2.2	Tutkimusmenetelmät	9
3	Mobiilisovellusten hyödyntäminen tapahtumissa	10
3.1	Mobiilisovellukset yleisesti	10
3.2	Mobiilisovellukset Suomessa	12
3.3	Mobiilisovellukset tapahtumissa	13
4	Katsaus tapahtumien mobiilioppaisiin	15
4.1	Monipuolinen Provinssi	15
4.1.1	Toiminnallisuus	15
4.1.2	Sisältö	18
4.2	EURO2016 – tapahtuman ennakointi mobiilisovelluksessa	19
4.2.1	Toiminnallisuus	19
4.2.2	Sisältö	22
4.3	Valtavan potentiaalinen Formula 1 App	23
4.3.1	Toiminnallisuus	23
4.3.2	Sisältö	25
4.4	Yksinkertainen ja selkeä Eurobasket 2015	26
4.4.1	Toiminnallisuus	26
4.4.2	Sisältö	29
4.5	Yhteenvedo sovelluksista	30
5	Kuninkuusravit – mistä on kyse?	33
5.1	Kuninkuusravit tapahtumana	33
5.2	Mobiilisovelluksen suunnittelun erityisvaatimukset	34
6	Kuninkuusravit 2015 –mobiilisovellus	35
6.1	Tavoite	35
6.2	Kohderyhmä	35
6.3	Sisältö	37
6.3.1	Ideasta suunnitelmaksi	37
6.3.2	Ohjelma	40
6.3.3	Miun Kunkkarit	42
6.3.4	Hevoset	43
6.3.5	Lähtölistat ja tulokset	45
6.4	Toiminnallisuus	46
6.4.1	Käyttöliittymä	46
6.4.2	Lähtölistojen ja tulosten syöttäminen sovellukseen	49
6.5	Ulkoasu	50
6.6	Haasteet ja ratkaisut	51
6.6.1	Aikataulutus	51
6.6.2	Raviosaamisen merkitys	53
7	Kuninkuusravit 2.0	53
7.1	Mitä sovelluksesta jäi käteen?	53
7.2	Kohti seuraavaa sovellusta	56
8	Lopuksi	58
	Lähteet	61

Liitteet

Liite 1

Rautalankamallit Kuninkuusravit-sovelluksesta

Liite 2

Excel-taulukko Kuninkuusravit-sovelluksen sisällöistä

Liite 3

Kuninkuusravit-sovelluksen pääkilpailujen hevosten kilpailuhistoria

Käsitteet

Hybridisovellus: HTML5-tekniikoilla toteutettu mobiiliapplikaatio, joka ajetaan mobiililaitteessa omana sovelluksenaan. Hybridisovellukset voivat hyödyntää mobiililaitteiden toimintoja kuten natiivisovellukset, mutta ovat ketterämpiä ja kustannustehokkaampia toteuttaa. (W3 2012.)

Mobiililaitte: Mukana kannettava laite, joka soveltuu tiedon käsittelyyn tai langattomaan tiedonsiirtoon (Sanastokeskus TSK 2015, 18). Mobiililaitteita ovat esimerkiksi älypuhelimet sekä tablettitietokoneet.

Mobiilisovellus: Ohjelma tai ohjelmakokonaisuus, joka toimii mobiililaitteella (Sanastokeskus TSK 2015). Sovelluksia voidaan rakentaa Android, iOS tai Windows-käyttöjärjestelmälle. Useimmiten sovelluskaupoista ladattavat mobiilisovellukset ovat pelejä, viestisovelluksia, opastyyppejä sovelluksia, pankkisovelluksia tai erilaisia yhteisöllisiä sovelluksia.

Natiivisovellus: Tietylle käyttöjärjestelmälle suunniteltu mobiilisovellus, joka hyödyntää tehokkaasti laitealustan omia toimintoja ja rajapintoja. Hybridisovelluksiin verrattuna natiivisovelluksessa on hyvä suorituskyky erityisesti paljon grafiikkaa sisältävissä sovelluksissa. (W3 2012.)

Offline-sovellus: Mobiilisovellukset voidaan rakentaa toimimaan joko verkkoyhteyttä hyödyntäen tai siten, että sovellus toimii ongelmitta myös ilman verkkoyhteyttä. Offline-sovelluksessa kaikki sisältö on saatavilla ilman verkkoyhteyttä. Offline-ratkaisut ovat yleisiä erilaisissa karttasovelluksissa sekä esimerkiksi ulkomailla käytettävissä opassovelluksissa.

Personointi: Käyttäjä voi valita sovelluksessa erilaisten painotusten avulla omia suosikkiaiheitaan ja räätälöidä niiden avulla juuri itselleen mielenkiintoisen kokonaisuuden.

Responsiivisuus: Verkkosivuston muokkautuminen erilaisille näytöille. Responsiivisesti toteutettu verkkosivusto tunnistaa käytettävän päätelaitteen ja mukauttaa sisällön, toiminnallisuudet ja ulkoasun sen mukaan. Näin sisältö näyttää samalta päätelaitteesta riippumatta. (Responsiivisuus 2016.)

1 Johdanto

Mobiililaitteille optimoidut sivustot ja mobiilisovellukset ovat nykyään arkipäivää yritysten ja tapahtumajärjestäjien elämässä. Älypuhelimien myötä kaikki internetistä löytyvä tieto on jatkuvasti käden ulottuvilla ja kuluttajat janoavat informaatiota yhä nopeammin. Kaiken tiedon pitäisi olla helposti saatavilla ja hidas internet tai huonosti toimivat verkkosivut pilaavat nopeasti asiakkaan käyttökokemuksen. Pahimmillaan toimimattomat sivut tai epämiellyttävä ulkoasu saavat kuluttajan tekemään päätöksen jatkaa tiedonhakua muualla tai jopa olla ostamatta tuotetta.

Kun internetistä on tullut ensisijainen tiedonlähde, verkkosivustojen suunnittelun haasteet ovat suurentuneet. Yhä useampi käyttäjä selaa sivustoja mobiililaitteilla, jolloin tiedon pitäisi olla helposti löydettävissä ja oikein sijoiteltu. Lisäksi sivustojen tulisi toimia hyvin myös eri kokoisilla näytöillä pienimmistä älypuhelimista suurempiin tablettitietokoneisiin ja desktop-näyttöihin. Responsiivisuus on yhä useammin tärkeä osa sivustojen suunnittelua, sillä vaikealukuiset sivut ja huono käytettävyys saavat kuluttajan siirtymään nopeasti muualle (Routa 2016).

Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan mobiililaitteille suunniteltuja mobiilisovelluksia, keskittyen erityisesti tapahtumien mobiiliapplikaatioihin. Selvitän työssäni myös Kuninkuusravien erityispiirteitä ja tapahtuman vaatimuksia mobiilisovellukselle. Lopputuloksena valmistuu suunnitelma historian ensimmäisen Kuninkuusravien mobiilisovelluksen toteutukselle.

Tutkin työssäni erilaisia mobiilisovelluksia ja sitä, mitä ne tarjoavat kuluttajille. Mitkä ovat tapahtumasovellusten tärkeimpiä ominaisuuksia ja mikä informaatio on syytä jättää muualla tarjottavaksi? Mikä on ominaista tapahtumasovellukselle ja löytyykö urheilu- ja festarisovelluksista eroja?

Opinnäytetyöni keskeinen tutkimus pohtii, mitä Kuninkuusravien kaltaisen tapahtuman mobiilisovelluksen tulee sisältää ja mitkä ovat suuren ravitapahtuman ominaispiirteitä. Kuninkuusraviyleisö on moniulotteinen joukko, johon kuuluu

monen ikäisiä ihmisiä, joiden kiinnostuksen kohteet saattavat erota laajasti toisistaan. Osa yleisöstä saapuu Kuninkuusraveihin ensisijaisena tarkoituksenaan totopelaaminen, toiset haluavat nähdä kilpahevosta maamme huipulta ja osa haluaa päästä kokemaan suurtahtuman ainutlaatuisen tunnelman. Miten tahtuman mobiilisovellus onnistuu palvelemaan parhaiten kaikkia näitä erilaisia kävijöitä?

2 Tutkimusmenetelmät ja -materiaali

2.1 Tutkimusaineisto

Tutkielmani tutkimusaineisto perustuu mobiilisovelluksia ja niiden suunnittelua käsitteleviin tutkimuksiin sekä erilaisiin julkaisuihin alan asiantuntijoilta. Aiheeseen liittyvän kirjallisuuden lisäksi tutkin tarkemmin neljää tapahtumasovellusta, jotta sain havainnoilleni käytännön esimerkkejä ja näin, mihin ajankohtaisissa mobiilisovelluksissa ja niiden suunnittelussa on keskitytty. Olen tutustunut myös aihealueeseen kuuluviin blogiteksteihin ja mobiilialaa aktiivisesti seuraavien journalistien kirjoittamiin artikkeleihin.

Olen keskittynyt aihealueen tuoreimpiin julkaisuihin, sillä ala kehittyy niin nopeasti, että jo muutaman vuoden takaisten tutkimusten tieto on osittain vanhentunutta. Kun kehittyvät alat ympäri maailman ovat ottaneet mobiilisovellukset vahvasti omikseen ja samalla mobiilisovelluksilla on potentiaalia vallata suurilla aloilla yhä suurempi markkinaosuus, mobiilisovellusmarkkinoiden tuoton ennustetaan jopa kaksinkertaistuvan seuraavien neljän vuoden aikana (App Annie 2016). Kasvava ala näkyy myös korkeakouluissa, ja esimerkiksi Karelia-ammattikorkeakoulussa on julkaistu viimeisten viiden vuoden aikana yli 50 responsiivisuutta ja mobiilisovelluksia käsittelevää opinnäytetyötä (Theseus 2016). Tutkimusaineistoa kerätessäni tutustuin tarkemmin muun muassa Marissa Kopolan vuonna työhön Ansaintamahdollisuudet festivaalisovelluksissa, Anu Karaisen tutkimukseen mobiilipalveluiden sisältösuunnittelusta sekä Hanna Kinnusen responsiivista verkkosuunnittelua ja offline-mobiilisovelluksen rakentamista

tutkivaan opinnäytetyöhön. Mobiilimarkkinoiden voimasuhteiden tutkimusaineisto pohjautui muun muassa Kari Jussilan pro gradu –tutkielmaan sekä mobiilianalytiikkayritys App Annien tutkimusten tuloksiin. Myös analytiikkayritys Vision Mobilen tutkimukset mobiilialan tämänhetkisestä suunnasta ja suunnittelun trendeistä muodostuivat tärkeäksi aineistoksi.

2.2 Tutkimusmenetelmät

Kirjallisen aineiston lisäksi olen tutustunut erilaisiin mobiilisovelluksiin ja tutkinut niin kotimaisten kuin ulkomaisten sovellusten ominaisuuksia ja erityispiirteitä. Rajasin tarkasteltavat sovellukset tapahtumasovelluksiin ja vielä tarkemmin urheilu- ja musiikkifestivaalien opassovelluksiin. Koin, että tällä rajauksella saan parhaan otannan juuri omassa tutkimuksessani tarvitsemiini tietoihin ja ominaisuuksiin. Halusin mukaan sellaisia tapahtumia, jotka ovat kokoluokaltaan riittävän isoja ja halukkaita toteuttamaan mahdollisimman laadukkaan ja monipuolisen mobiilisovelluksen, jotta pääsen kartoittamaan sovellusten ominaisuuksia riittävän laajasti. Tärkeää oli myös se, että sovellukset eivät ole tapahtuman ensimmäisiä, vaan että tapahtumalla on jo historiaa mobiilisovellusten parissa. Näiden kriteerien pohjalta valitsin mukaan tutkimukseen muun muassa koripallon ja jalkapallon arvokisojen sekä suurten kotimaisten musiikkifestivaalien sovelluksia. Halusin sovelluksista saatavan tutkimustiedon olevan ajankohtaista, joten valitsin mahdollisimman uusia sovelluksia. Koripallon EM-kisojen Eurobasket 2015 julkaistiin viime kesänä ja tulevan kesän jalkapallon EM-kilpailujen EURO 2016 –sovellus on päivitetty viimeksi 23. helmikuuta 2016 (Google Play 2016). Formula 1 App seuraa F1:n MM-sarjaa tapahtuma tapahtumalta läpi kesän 2016. Suomalaisista tapahtumista valitsin mukaan tarkempaan tarkasteluun musiikkifestivaali Provinssin. Lisäksi sivuan työssäni Ilosaarirockin sovellusta, jota olin itse suunnittelemassa vuonna 2014. Provinssi ja Ilosaarirock ovat perinteisiä kotimaisia kesän suurtapahtumia, jotka ovat kehittäneet toimintaansa vuosi vuodelta ja tuoneet tarjolle mobiilisovellukset ensimmäisten suomalaisten suurtapahtumien joukossa.

Ilosaarirock on järjestetty Joensuussa vuodesta 1971 ja mobiilisovellus on ollut käytössä vuodesta 2010. Sovelluksen suunnittelusta ja toteutuksesta vastaavat Karelia-ammattikorkeakoulun verkkomedian opiskelijat (Joensuun Popmuusikot 2016, Karelia 2015). Seinäjoella järjestettävä Provinssi kuuluu Ilosaarirockin tapaan suurimpiin kotimaisiin musiikkifestivaaleihin ja sen historia ulottuu lähes yhtä pitkälle kuin Ilosaarirockin, vuoteen 1979 (Provinssi 2016). Provinssin mobiiliopas on ollut tarjolla vuodesta 2011 lähtien.

Kotimaisten urheilutapahtumien opassovelluksia en saanut mukaan tutkimukseen, sillä niitä ei tarkasteluhetkellä löytynyt sovelluskaupoista. On mahdollista, että sellaisia ei ole toistaiseksi tehty. Faktatietoa aiheesta on vaikea löytää, sillä sovelluksista ei ole olemassa kattavaa kirjanpitoa ja vanhat sovellukset poistetaan kaupoista usein tapahtuman päättymisen jälkeen. Sovellusten tarkastelussa haasteita aiheuttaa juuri niiden riippuvuus tapahtuman ajankohdasta. Usein sovellukset julkaistaan vasta hieman ennen tapahtumaa ja poistetaan pian tapahtuman jälkeen.

Empiiristä tutkimusmenetelmää tutkielmassani edustavat omat havaintoni mobiilisovellusten suunnittelusta sekä raviurheilun ominaispiirteistä. Minulla on vahva hevosurheilutausta, jonka avulla osasin rajata tutkimukseen mukaan juuri ne asiat, joita Kuninkuusravien mobiilisovellus tulisi tarvitsemaan. Myös omat kokemukseni Ilosaarirockin 2015 mobiilisovelluksen suunnittelusta auttoivat suunnittelussa.

3 Mobiilisovellusten hyödyntäminen tapahtumissa

3.1 Mobiilisovellukset yleisesti

Nykypäivän verkkosivustoja suunniteltaessa responsiivisuus ja sivuston toimiminen mobiililaitteilla ovat tärkeimpiä painopisteitä. Mobiilikäyttäjää ei voi jättää huomioimatta, sillä yhä suurempi osa käyttäjistä saapuu sivustoille juuri mobiilia käyttäen.

Analytiikkayhtiö Alexa nostaa maailman kolmanneksi suosituimmaksi verkkosivustoksi yhteistöpalvelu Facebookin, joka on hyvä esimerkki mobiilikäytön kasvusta (Alexa 2016). Vuoden 2015 viimeisellä kvartaalilla Facebookin 1 038 000 000 päivittäisestä käyttäjästä 934 000 000 saapui mobiiliin kautta (DMR 2015.) Sivuston käyttäjistä 47 prosenttia kertoi käyttävänsä ainoastaan mobiiliversiota. Mikäli lukemaan lisättäisiin vielä Facebookin omistamien Instagramin ja WhatsAppin mobiilikäyttäjät, yhtiöstä tulisi mitä luultavammin mobiilimpi kuin mistään muusta. (Venture Beat 2015.)

Kun responsiivisuudesta on tullut yksi verkkosuunnittelun peruspilareista, myös mobiilisovellukset ovat jatkaneet kehittymistään. Mobiiliympäristö on nähtävä omana kokonaisuutenaan, eikä yritys kääntää suoraan verkkosivut toimiviksi pienellä ruudulla ei ole läheskään aina tarpeeksi toimiva ratkaisu. Se jättää tilaa kilpailijoille, joiden sisältö on suunniteltu ensisijaisesti mobiiliin. (Salmenkivi 2012). Esimerkiksi Osuuspankin mukaan heidän asiakkaidensa kesken suosituin tapa asioida pankissa on nykyään mobiili, kun helmikuussa 2016 OP-mobiiliin asiointikerrat ylittivät ensimmäistä kertaa verkkopankkiasioinnin määrän. Maaliskuussa mobiili oli jo selvästi suosituampi (Osuuspankki 2016).

Sekä Androidille että iOS-käyttöjärjestelmälle on kummallekin toteutettu jo vuonna 2015 1,5 miljoonaa sovellusta ja lisää julkaistaan joka päivä. Mobiilisovellusten ympärille on alle 20 vuodessa kehittynyt uusi ala, jota aiemmin ei voinut edes kuvitella syntyvän (VisionMobile 2015). Mobiililaitteet valtaavat yhä suuremman osan ihmisten arjesta ja samalla kun desktop-käyttäjien kuluttama aika näytön ääressä on pienentynyt, mobiililaitteiden osalta käyrä osoittaa toiseen suuntaan. Vuodesta 2013 mobiililaitteiden käytön ajallinen kasvu on ollut yhdysvalloissa valtavaa ja mobiilisovellukset ovat valtaamassa vauhdilla 50 prosenttia digitaalisen median ajankäytöstä. Suuri tekijä tämän takana on sosiaalisen median, ja etenkin Facebookin suosio (ComScore 2016).

3.2 Mobiilisovellukset Suomessa

Suomi on kuulunut mobiilisovellusten, ja etenkin mobiilipelien, kehittäjämaiden kärkikastiin Nokian siivittämänä jo viime vuosituhannen lopulta lähtien. Nokian 6110-puhelimeen vuonna 1997 kehitetystä Snake-pelistä tuli tienviitoittaja ja Nokian arvioiden mukaan peli löytyy yli 350 miljoonasta puhelimesta tehden siitä yhden historian suosituimmista mobiilipeleistä (Nokia 2005). Nokian vaikutukset näkyvät suomalaisessa mobiilipelialassa ja vuosina 2011-2014 Suomeen perustettiin 179 uutta pelialan yritystä (Neogames 2015). Kun läksyt on tehty ajallaan, mobiilipelialalla korjataan nyt satoa Nokian huippuvuosien aikana saaduista opeista (TechCrunch 2016).

Uudemmassa aallossa suomalaiset mobiilisovellukset nousivat maailmanlaajuisiksi puheenaiheeksi Rovio Mobilen Angry Birds –mobiilipelin myötä. Ensimmäinen Angry Birds –peli julkaistiin vuonna 2009 ja vuonna 2012 Rovio sai kovan kirittäjän toisesta suomalaisesta yrityksestä, Supercellistä. Supercell julkaisi vuonna 2012 kaksi hittipeliä, Hay Day ja Clash of Clans, jotka nostivat yrityksen koko maailman tietoisuuteen. Clash of Clans nousi julkaisunsa jälkeen kolmessa kuukaudessa Yhdysvaltain tuottavimmaksi peliksi (Supercell 2016). Edelleen huhtikuussa 2016 Supercell pysyy tuottavimpien sovellusten kärkipaikoilla, kun Clash Royale sekä Clash of Clans ovat ensimmäisenä ja toisena Google Playn listalla (Google Play 2016). App Storessa pelit sijoittuvat samassa kategoriassa sijoille kolme ja neljä (App Store 2016). Clash of Clansia ei ole saatavilla Windows-käyttöjärjestelmälle.

Vaikka maailmanlaajuisesti Suomi tunnetaan mobiilialalla lähinnä peleistään, sovelluskaupoista löytyy myös muunlaisia sovelluksia. Applen AppStoressa suosituimpien sovellusten listalla kärkipaikoilta löytyvät esimerkiksi ReittiGPS-reittiopassovellus, Suomen maastokartta sekä 112 Suomi –häätäpuhelusovellus (AppStore 2016). Androidin Google Play –sovelluskaupan suosituimmista löytyvät lisäksi muun muassa suoratoistopalvelut Ruutu, MTV Katsomo sekä Yle Areena –sovellukset sekä S-Mobiili-pankkisovellus (Google Play 2016).

Vuonna 2015 parhaiksi suomalaisiksi mobiilisovelluksiksi valittiin muun muassa hyöty-kategorian ykkönen eTasku sekä ajanvietepalveluna palkittu Ventoura (Best Mobile Service in Finland 2015). Vuodesta 2012 järjestetyssä kilpailussa on palkittu ainoastaan kerran tapahtumiin liittyvä mobiilisovellus, kun Ravintolapäivä palkittiin parhaiten mobiilia hyödyntävänä yrityksenä.

3.3 Mobiilisovellukset tapahtumissa

Mobiilisovellusten arkipäiväistyminen on luonut uuden alustan ja lukuisia mahdollisuuksia myös tapahtumajärjestäjille. Kun kuluttaja haluaa päästä kiinni tapahtuman tuoreimpiin uutisiin ja esimerkiksi aikatauluihin reaaliajassa, mobiilisovellukset tuovat luonnollisen työkalun tiedonhakuun. Älypuhelin on niin vahvasti läsnä ihmisten arjessa, että esimerkiksi tapahtuman ohjelman seuraaminen saattaa tuntua jo luonnollisemmalta mobiilista kuin paperisesta käsiohjelmasta.

Mobiilisovellukset tuovat tapahtumissa asiakkaiden käden ulottuville ajankohtaiset asiat ja sen avulla on mahdollista parantaa asiakkaan kokemusta. Sovellukset tarjoavat myös uusia mahdollisuuksia tapahtuman toteuttamiseen ja ihmisten tiedottamiseen: hätäilmoitukset, ohjelmanmuutokset ja muut ajankohtaiset asiat saadaan mobiiliin kautta asiakkaiden tietoon reaaliajassa. Lisäksi ne tarjoavat ekologisemman vaihtoehdon paperisille käsiohjelmille ja voivat tehdä tapahtuman kokemuksesta asiakkaalle yhteisöllisemmän esimerkiksi sosiaalisen median jako-ominaisuuksien avulla. Sovelluksen avulla tapahtumajärjestäjät voivat lisätä myös esimerkiksi sponsorien näkyvyyttä ja kohdentaa näkyvyyttä aiempaa paremmin (Solaris 2015, 28).

Mobiilisovellus tarjoaa järjestäjille oivallisen keinon tuoda tapahtuman lähemmäs asiakkaita. Sovelluksen avulla tapahtumasta on mahdollista muokata itsensä näköinen kokoamalla esimerkiksi tarjolla olevasta ohjelmasta itselleen mielenkiintoinen kokonaisuus. Yrityksillä on nykyään käytössään valtava määrä tietoa asiakkaistaan ja sen kautta myös mobiilisovelluksista on mahdollista tehdä hyvin henkilökohtaisia (Melvin 2015). Festivaalisovelluksissa käyttäjälle voi-

daan tarjota juuri hänen musiikkimakunsa mukaisia keikkoja tai vastaavasti urheilutapahtumien sovelluksissa voidaan rajata pois ne lajit tai kilpailut, jotka eivät kiinnosta käyttäjää.

Mobiilisovellus tarjoaa toimivan alustan myös laajemmalle kokonaisuudelle, sillä vaikka itse sovellukseen ei sijoittaisi esimerkiksi mahdollisuutta ostaa lippuja tapahtumaan, sen kautta voi ohjata käyttäjiä toivomilleen sivustoille. Suorat linkit lippukauppaan helpottavat asiakkaan toimimista ja voivat jopa johtaa nopeaan ostopäätökseen. Linkkien kautta on myös mahdollisuus tarjota asiakkaalle sellaista tietoa, jonka kokoamiseen omat voimavarat eivät riitä. Tällaista informaatiota voisi olla esimerkiksi tapahtumaan liittyvät uutiset muualta tai esimerkiksi kaukojunien, lentojen tai linja-autojen aikataulut tapahtumapaikkakunnalle.

Suurempien urheilu- ja festivaalitapahtumien lisäksi mobiiliin ladattavia sovelluksia voi hyödyntää myös pienemmissä tapahtumissa. Jo olemassa olevien suomalaisten sovellusten avulla maratonin osallistujat voivat seurata sovelluksen avulla omaa etenemistään kilpailussa ja koripallo-ottelussa yleisö pääsee äänestämään mielestään parasta pelaajaa suoraan puhelimellaan (Helsinki City Run 2016, Salon Seudun Sanomat 2016).

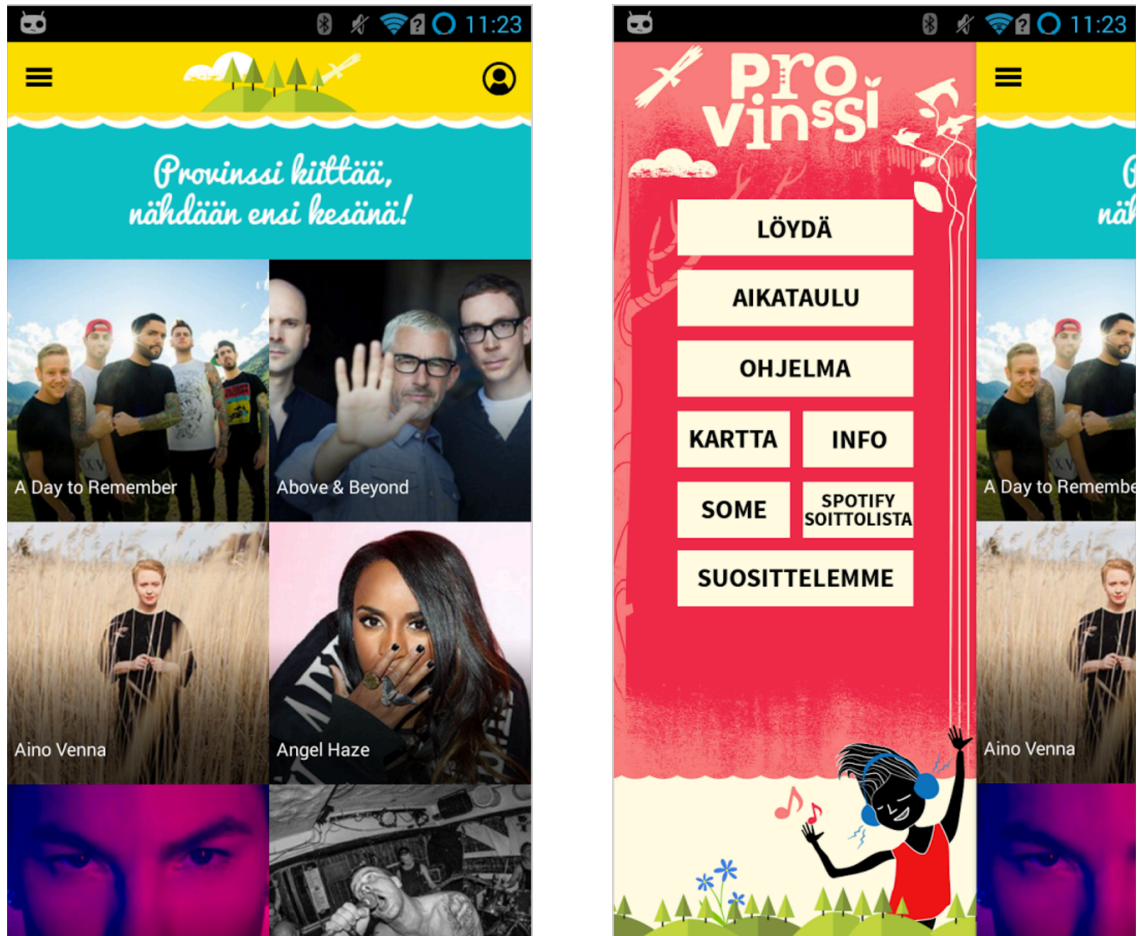
Keskityin tutkimuksessani tarkastelemaan kuutta tapahtumaan suunniteltua mobiilisovellusta. Mukana on musiikkifestivaalien sekä suurten urheilutapahtumien sovelluksia, jotka valitsin mukaan sen perusteella, että aihealueet osuvat mahdollisimman lähelle Kuninkuusraveja. Näin saan koottua tarkasteluni perusteella hyvät perustiedot ajankohtaisista mobiilisovelluksista ja kartoitettua aiheeni kannalta tärkeimmät sisältöominaisuudet sekä toiminnallisuudet. Tutkin sovelluksia käytössäni olleen iPhonen avulla. Sovellusten toiminnallisuus erilaisissa käyttöjärjestelmissä ei ole tutkimuksessani relevanttia, sillä Kuninkuusravien mobiilisovelluksen haluttiin olevan hybridisovellus, jolloin ulkoasu ja toiminnallisuus ovat samanlaiset käyttöjärjestelmästä riippumatta (W3 2012). Kaikki tutkimani sovellukset on saatavilla sovelluskaupoista ilmaiseksi, mutta osaan on mahdollista hankkia lisää ominaisuuksia päivittämällä maksulliseen versioon.

4 Katsaus tapahtumien mobiilioppaisiin

4.1 Monipuolinen Provinssi

4.1.1 Toiminnallisuus

Seinäjoella järjestettävän Provinssin (ennen Provinssirock) mobiilisovellus on ollut tarjolla vuodesta 2011 lähtien. Sovelluksen on toteuttanut ranskalainen Grenencopper, joka on tuottanut mobiilisovelluksia lukuisille muillekin musiikkifestivaaleille (Google Play 2016). Valitsin sovelluksen tarkasteltavaksi sen monipuolisten ominaisuuksien vuoksi ja siksi, että siinä on monia sellaisia elementtejä, joita halusin käyttää Kuninkuusravien sovelluksessa. Näitä olivat esimerkiksi helppokäyttöinen oma ohjelma sekä artistien esittelysivu. Halusin myös tutustua sosiaalisen median tuomiseen mukaan ohjelmaan, vaikka ominaisuutta ei lopulta Kuninkuusravien sovellukseen tuotukaan.



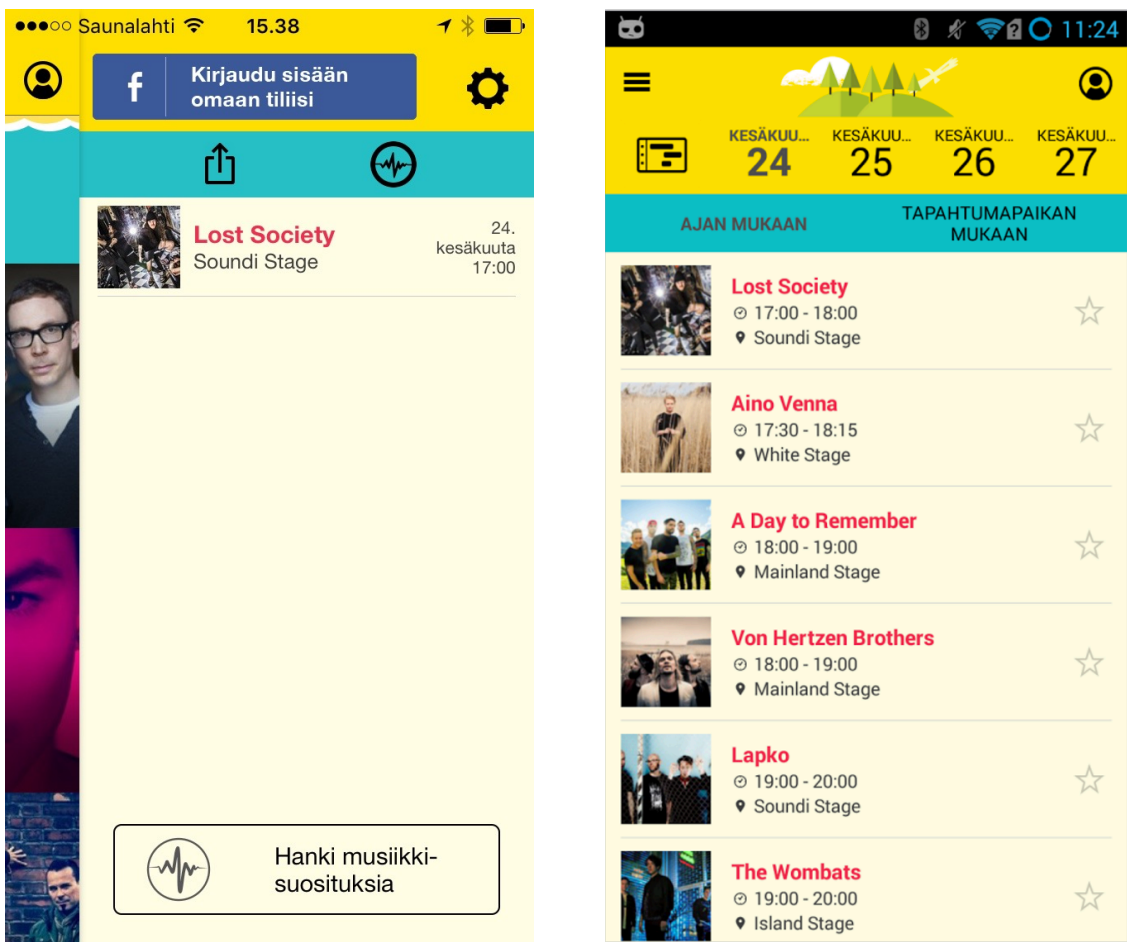
Kuva 1. Proviinssin etusivuna toimiva Löydä-sivu (vasemmalla) sekä vasemmalta puolelta avautuva päävalikko (Kuvat: Greencopper, käyttö lupa 28.4.2016).

Proviinssin sovelluksen valikko löytyy hampurilaisvalikon takaa vasemmasta yläreunasta ja sen saa näkyville painamalla kuvaketta. Valikko liukuu esiin vasemmalta työntäen etusivun syrjään (Kuva 1). Valikko on jaettu kahdelle palstalle ja se sisältää kahdeksan linkkiä. Kahden palstan jako toimii erinomaisesti kun valikon sanat ovat lyhyitä: valikko on selkeä ja ilmava, mutta siihen saa mahtumaan silti monta alasivua. Samalla rikutulla listan järjestyksellä tuodaan visuaaliseen ilmeeseen hieman eloa.

Etusivun oikealta puolelta avautuu käyttäjän oma sivu, joka liukuu etusivun tilalle oikealta (Kuva 2). Tällainen kahden valikon toimintaperiaate toimii hyvin tapahtumasovelluksessa, jonka avulla halutaan päästä nopeasti käsiksi omaan ohjelmaan. Omalta sivulta voi tarkastella itse lisäämiänsä artistisuosikkeja ja samalta sivulta voi kirjautua sovellukseen omien Facebook-tunnuksien avulla.

Oman sivun kautta pääsee käsiksi myös asetuksiin ja henkilökohtaiseen musiikkisuositteleejaan, joka yhdistyy musiikkipalvelu Spotifyyn.

Uudet sivut avautuvat sovelluksessa esillä olevan näytön päälle alhaalta liukuen ja ne suljetaan yläreunan X-ikonista. Sivulta päin liukuvat sivut saa suljettua työntämällä, mutta avaaminen vetämällä onnistuu ainoastaan vasemman puolen linkkeihin. Tähän toispuoleisuuteen en keksinyt käytettävyyteen liittyvää syytä ja ensimmäisiä kertoja sovellusta käyttäessä se hämmensi hieman.



Kuva 2. Provinssin oma ohjelma –sivu (vasemmalla) sekä aikataulu, jonka näkymää saa vaihdettua headerin alla olevasta valikosta (Kuvat: Greencopper 2015, käyttöluva 28.4.2016).

Sovellus on liitetty tiiviisti Spotifyyn sekä sosiaaliseen mediaan. Spotifyn kautta pääsee kuuntelemaan Provinssin kokoamaa soittolistaa ja etsimään juuri itselleen mieluisaa musiikkia. Some-painikkeen takaa löytyvät Provinssin Twitter-, Facebook- ja Instagram-tilit. Toiminnallisuus some-osiossa on hieman jäykkää,

sillä ainoastaan Twitteriin kirjautuminen omilla tunnuksilla tapahtuu automaattisesti Provinssi-sovelluksen sisällä. Facebook ja Instagram sen sijaan ohjautuvat sovellusten verkkoversioon ja vaativat erillistä kirjautumista. Provinssi oli tarkastelemistani sovelluksista ainoa, joka hyödynsi sosiaalista mediaa näin laajasti. Mieleen nousi kysymys siitä, onko tapahtumasovellukseen tarpeellista ottaa mukaan kaikki sosiaalisen median kanavat, jos käyttäjällä on niiden omat sovellukset jo ladattuna puhelimeen?

Provinssin sovellus ei tarjoa suoraan esimerkiksi lipunoston mahdollisuutta, mutta ulkoisia linkkejä on käytetty Info-sivuilta löytyvissä ohjeistuksissa muun muassa lippukauppaan sekä VR:n sivuille. Linkkien avautuessa sovelluksen graafiset ominaisuudet jäävät selaimen päälle, jolloin ilme pysyy Provinssin näköisenä vaikka ostot ja muu toiminta tapahtuu kyseisten palveluntarjoajien verkkosivujen kautta.

4.1.2 Sisältö

Provinssin sovelluksen etusivuna toimii Löydä-sivu, jolta löytyy kaikki festareilla esiintyvät artistit sekä ajankohtainen tervetuloivotus (Kuva 1). Koska vuoden 2015 festivaali on jo ohi, tekstissä kiitetään menneestä tapahtumasta. Tekstitervehdys tuo heti sovelluksen avatessa käyttäjälle tunteen siitä, että sisältö on ajan tasalla. Kaikista artisteista löytyy suppea kuvallinen esittely ja esiintymisaika. Artistisivuilla on lisäksi linkit artistien virallisille verkkosivuille ja Facebookiin. Artistisivuilla on myös jaa-toiminto, jonka kautta artistin tiedot voi jakaa omille Facebook-seuraajilleen.

Aikataulu on rakennettu kattavaksi ja sitä voi selata eri tavoilla (Kuva 2). Näkymän saa valittua päiväkohtaiseksi vaakasuunnan kalenteriksi tai ajan tai tapahtumapaikan mukaan jäsenneltyyn listaan. Vaakasuunnan kalenteri täyttää uuteena ikkunana koko näytön.

Kartoista on tarjolla kaksi erilaista graafisesti piirrettyä versiota, joista käyttäjä pääsee valitsemaan haluamansa Kartta-sivulla avautuvasta listamaisesta näy-

töstä. Festivaalialue on tehty omaksi kartakseen ja Seinäjoen keskustasta on tarjolla omansa. Karttoihin on mahdollista tehdä omia merkintöjä. Molemmat kartat ovat hyvin pelkistettyjä ja piirretty vaakamallisiksi. Kokonsa vuoksi kartat vaativat paljon zoomausta, mikä johtaa siihen, että niitä on vieritettävä reilusti vaakasuuntaan, jotta pääsee käsiksi haluamaansa tietoon. Käyttömukavuudessa on karttojen osalta parantamisen varaa, sillä sovellus ei käänny puhelimen näyttöä kääntäessä. Kartta on yksi tärkeimmistä tapahtumasovelluksen elementeistä, joten sen käytettävyyteen tulisi kiinnittää erityistä huomiota (McCulloch 2014).

Sovelluksen ilme on festivaalin ilmeen mukaisesti raikkaan keltainen, punaisella ja turkoosilla väritettynä. Graafiseen ilmeeseen kuuluu piirroksellisuutta ja esimerkiksi valikko sisältää paljon erilaisia graafisia osia. Tämä tekee sovelluksesta elävällisen näköisen, vaikka siinä ei ole käytetty siirtymiä enempää liikkuvaa grafiikkaa.

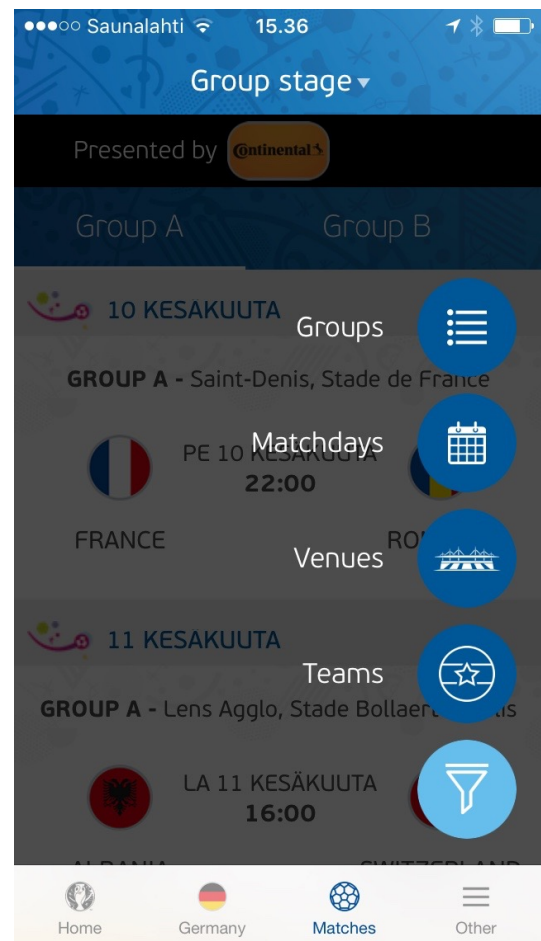
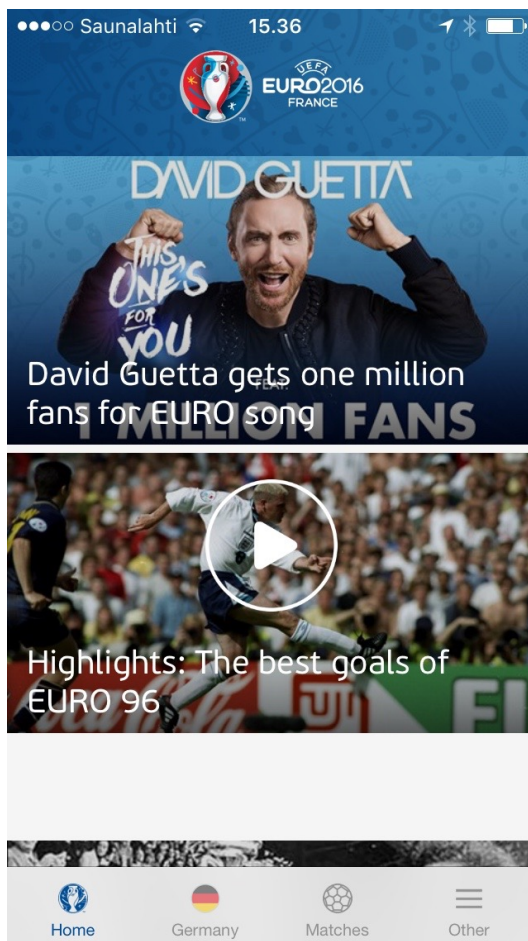
Vaikka sovelluksessa on runsaasti erilaisia toimintoja ja graafinen ilme on värikäs, sovellusta on helppo käyttää ja haluamansa löytää ensitutustumisen jälkeen nopeasti. Sovellus toimii perustoimintojensa osalta myös offlinessa, joten esimerkiksi aikatauluihin ja karttoihin pääsee käsiksi myös ilman verkkoyhteyttä. Tämä on festivaalisovelluksessa erityisen tärkeää, sillä suuren ihmismassan pakkautuessa pienelle alueelle puhelinyhteydet toimivat vieläkin usein heikosti (Vatanen 2012).

4.2 EURO2016 – tapahtuman ennakointi mobiilisovelluksessa

4.2.1 Toiminnallisuus

EURO 2016 –sovellus toimii jalkapallon EM-kilpailujen seuraamisen apuna mobiilissa. Euroopan jalkapalloliitto UEFA pitää vahvaa jalansijaa sovelluskaupoissa erilaisten mobiiliapplikaatioiden avulla. UEFA toi verkkosivustostaan mobiiliapplikaation kaappoihin vuonna 2009 ja nyt sillä on esimerkiksi Google Play –sovelluskaupassa peräti 12 erilaista sovellusta (Uefa 2009). Sovellus valikoitui

tarkasteltavaksi, sillä halusin selvittää minkälaista sisältöä tapahtuma tarjoaa mobiilissa jo hyvissä ennen tapahtuman alkamista. EM-kilpailut pelataan Ranskassa kesä-heinäkuussa. Sovelluksen perusteella pohdin, olisiko myös Kuninkuusravien mobiilisovelluksen syytä olla tarjolla jo kuukausia ennen tapahtumaa vai riittääkö julkaisu muutamaa viikkoa ennen tapahtumaa. Halusin myös tutustua otteluohjelma-sivulla tarjolla olevaan lisävalikkoon ja sen toimintaan (Kuva 3).



Kuva 3. EURO2016-sovelluksen etusivun uutisvirta (vasemmalla) sekä otteluohjelman lisävalikko avattuna vaaleansinisestä painikkeesta (Kuvat: UEFA 2016).

Jalkapallon EM-kisasovelluksessa EURO2016:ssa sovellus haluaa heti ensimmäistä kertaa avattaessa tietää käyttäjän suosikkijoukkueen, jonka se sen jälkeen lisää alavalikkoon. Käyttäjä voi myös yhdistää sovelluksessa käyttöönsä jo olemassa olevan UEFA-tilinsä. Sovellus muistaa käyttäjän valitseman suosikkijoukkueen myös uudelleen käynnistettäessä, mutta maa on tarvittaessa helppo

muuttaa. Oman suosikkimaan lisäksi kiinteässä alavalikossa ovat etusivu, ottelut ja muut-valikko. Etusivulla käyttäjälle tarjotaan samoja tuoreimpia uutisia ja videoita kuin mitä EM-kisojen verkkosivuilla on julkaistu, mutta aivan kaikkia uutisia sovellukseen ei ole tuotu (UEFA 2016). Kiinteä alavalikko helpottaa navigointia sovelluksessa, mutta toisaalta se vie tilaa jo valmiiksi pieneltä mobiilinäytöltä.

Sovellus on toiminnallisuudeltaan todella yksinkertainen. Uusi sivu siirtää vanhan sivun syrjään, mutta missään kohdassa uusi sivu ei avaudu kokonaan näytön päälle ja takaisin pääsee aina samanlaisesta nuolesta. Tämä lisää sovelluksen selkeyttä ja helpottaa käyttöä. Sovelluksessa kaikki otsikot kuvaavat hyvin niiden takaa löytyvää sisältöä. Lisäksi painikkeiden määrä on niin pieni, että selaaminen on helppoa.

Kiinteän alavalikon lisäksi ottelut-sivulla on käytössä erillinen valikko, josta käyttäjä pääsee muokkaamaan otteluohjelman esittämistavan itselleen sopivaksi. Näkymän vaihto tapahtuu helposti oikeassa alakulmassa olevaa ikonia painamalla, jolloin näkyviin tulee erilaiset jäsentelymahdollisuudet. Toiminnallisuus on sovelluksen tyyliin hyvin yksinkertaista. Tällainen lisävalikko voisi toimia myös Kuninkuusravien mobiilisovelluksessa, sillä sovelluksen ohjelma on todella moniulotteinen ja siihen saisi tuotua paljon enemmän tietoa kuin mitä mobiilinäytölle on mahdollista sovittaa kerralla.

Ulkoisia linkkejä sovelluksesta on muun muassa lipunmyyntiin sekä isäntäkaupunkien esittelyihin, mutta linkit aukeavat verkkoselaimeen sovelluksen sisällä, joten ilme pysyy EURO2016-sovelluksen näköisenä koko ajan. Ainoastaan mainoslinkit avaavat sisällön erilliseen selaimen. Ulkoiset linkit vähentävät sisällön määrää itse sovelluksessa ja tekee siitä osittain helpommin päivitettävän, kun verkkosivuille tehtävät päivitykset siirtyvät suoraan myös mobiilisovellukseen. Samalla ulkoiset linkit kuitenkin hidastavat selailua ja käyttäjä saattaa jättää selailun nopeasti kesken huomatessaan, että esimerkiksi isäntäkaupunkien esittelyt latautuvat verkkoselaimeen.

4.2.2 Sisältö

Sovelluksesta löytyy EM-kisoista kiinnostuneelle kaikki tärkein tieto ja etenkin oman joukkueen tietojen löytyminen heti alavalikosta tekee sovelluksesta käyttäjälle heti henkilökohtaisemman. Kaikki ottelut löytyvät samasta paikasta ja käyttäjä saa itse valita niiden selaustavan erilaisten suodattimien avulla. Näiden pienten personointimahdollisuuksien kautta sovellus on käyttäjälle henkilökohtaisempi ja sitouttaa käyttäjän sovellukseen ja itse tapahtumaan paremmin (CrowdCompass 2016, 10).

Otteluohjelmasta ei pääse tutustumaan tarkemmin joukkueisiin, vaan navigointi niihin ja esimerkiksi lohkojen tilanteisiin tehdään alavalikon Muut-painikkeen takaa. Yksinkertaisuus toimii sovelluksessa, mutta samalla se tekee esimerkiksi juuri lohkojen tilanteen löytämisestä hieman hankalaa.

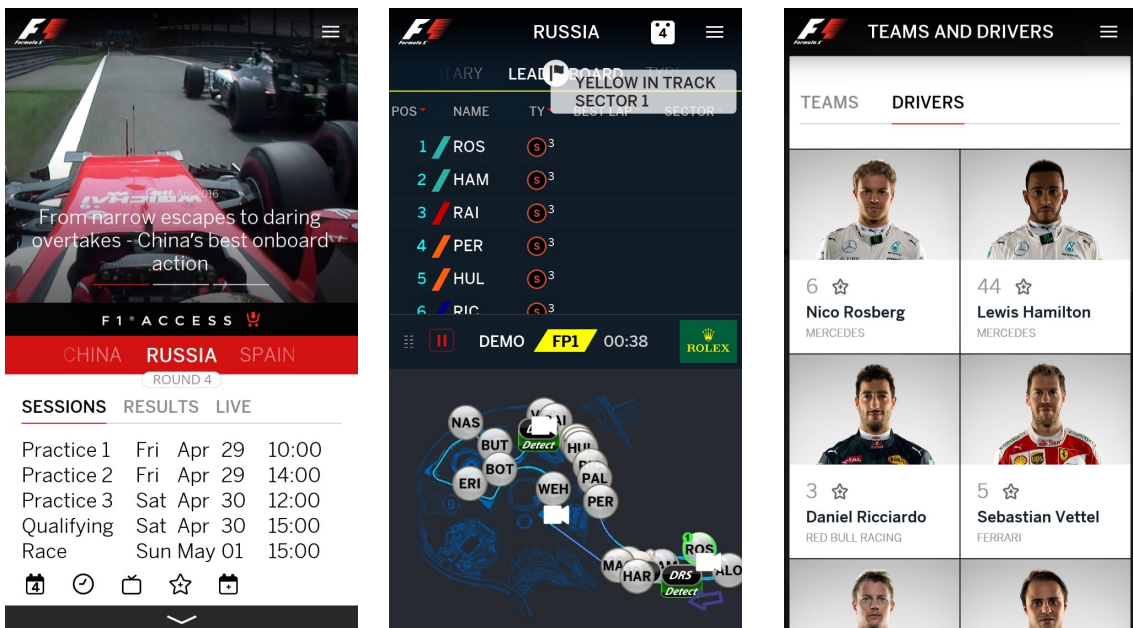
Sovellukseen on upotettu EM-kisojen yhteistyökumppanien mainoksia, joita löytyy muun muassa uutisten väliin upotettuina. Etenkin animoidut mainokset tekevät sovelluksesta hieman levottoman, vaikka ulkoasultaan mainokset eivät pistä erityisesti silmään.

Sovellus vaatii täydellisesti toimiakseen internetyhteyden, mutta tärkeimmät tiedot, kuten otteluohjelma, ovat saatavilla myös offline-tilassa. Myös sovelluksen graafinen ilme kärsii ilman verkkoyhteyttä selatessa, sillä logoa lukuun ottamatta kuvat ja maiden liput jäävät latautumatta. Sovellus myös kaatuu herkemmin kun sitä käyttää ilman verkkoyhteyttä, joten selaaminen tuntuu huomattavasti raskaammalta. Esimerkki vahvisti vaatimuksia siitä, että Kuninkuusravien mobiilisovelluksen tulee toimia kiitettävästi myös ilman verkkoyhteyttä.

4.3 Valtavan potentiaalın Formula 1 App

4.3.1 Toiminnallisuus

Official Formula 1 App –sovellus tarjoaa käyttäjälle ajankohtaista informaatiota Formula 1 –kauden edetessä. Sovellus seuraa tarkasti MM-sarjan etenemistä tapahtuma tapahtumalta ja mukana on näyttäviä visuaalisia toimintoja. Sovelluksen on julkaissut Formula One Digital Media Limited ja ensimmäinen versio sovelluksesta on julkaistu vuonna 2014 (iTunes 2016). Valitsin sovelluksen tarkasteltavaksi sen laajuuden ja valtavan potentiaalın vuoksi. Vaikka kyseessä ei ole Kuninkuusravien kaltainen muutaman päivän tapahtuma, sovelluksesta tehdyt huomiot auttavat ymmärtämään mobiilisovellusten mahdollisuuksia urheilun ja tapahtumien saralla.



Kuva 4. Official F1 App –sovelluksen etusivu (vasemmalla), live timing –tulosseurantasivu (keskellä) sekä kuljettajien alavalikko (Kuvat: Formula One Digital Media Limited 2016).

Sovellus tarjoaa todella laajan kattauksen Formula ykkösen käynnissä olevaan kauteen. Oikean yläkulman päävalikko avautuu oikealle puolelle työntäen sen hetkisen sivun syrjään ja valikko sisältää peräti kymmenen linkkiä. Linkkejä on

sovelluksessa huomattavasti esimerkiksi EURO2016-sovellusta enemmän ja lähes jokaisella sivulla on lisää painikkeita lisätietoihin aiheista.

Sovelluksen etusivuna on kilpailukalenteri sekä pääkuvan paikalle nostetut tuoreimmat uutiset (Kuva 4). Sivua alaspäin rullaamalla käyttäjä löytää lisää tietoa seuraavasta kilpailusta ja tarjolla on muun muassa rataesittely, mahdolliset rengasvalinnat sekä sää kilpailupaikalla. Etusivu on ikään kuin tiivis katsaus ajankohtaisista asioista. Etusivun uutiset eivät vaihdu karusellissa itsestään, vaan käyttäjä saa vaihdettua niitä sivulle liu'uttamalla. Myös muualla sovelluksessa käyttäjälle on jätetty paljon valinnanvaraa: tuloslistalta pystyy poimimaan juuri itseään kiinnostavat väliajat tai parhaat sektoriajat ja interaktiiviset 3D-kartat saa käännettyä mieleiseen kuvakulmaan. Asetuksista pääsee valitsemaan juuri ne push-ilmoitukset, jotka haluaa nähdä ja myös kielen pystyy valitsemaan annetuista vaihtoehdoista.

Kilpailukalenteri toimii kätevästi etusivun pienessä tilassa, sillä kilpailun saa avattua alaspäin ohuesta karusellivalikosta ja kilpailuviikon tapahtumien alla on lisäpainikkeet esimerkiksi tarkempiin aikatauluihin ja rataesittelyihin. Tällainen moniulotteinen kalenterinäkyvä voisi tuoda myös Kuninkuusravien sovellukseen paljon mahdollisuuksia, kun jokaisesta ohjelman osasta olisi mahdollista kertoa enemmän. F1-kalenterin tapahtumia voi lisätä tähdellä omiin suosikkeihin, jolloin sovellus muistuttaa käyttäjää radan tapahtumista. Käyttäjystävällisyyttä lisää se, että vaikka sovellus sisältää valtavasti tietoa, käyttäjälle tarjotaan nopeasti mahdollisuus nuolen avulla avata lisää tietoa aiheesta tai vastaavasti sivua on helppo rullata nopeasti alaspäin sen pysähtyessä automaattisesti seuraavan uuden osion kohdalle. Erilaisista toiminnallisuuksista huolimatta sovellus toimii nopeasti ja sen käyttö on hyvin sujuvaa.

Päävalikosta valitut sivut avautuvat näytölle niin, että vain yläpalkki otsakkeineen ja hampurilaisvalikoineen jää näkyviin. Liikkuminen tapahtuu päävalikon kautta. Uudet lisätietosivut sen sijaan nousevat alhaalta edellisen sivun päälle niin, että valikon ikonin korvaa raksi, josta sivun saa suljettua. F1-sovelluksessa sisältö on jäsenelty paitsi eri sivuille, myös erilaisia visuaalisia keinoja käyttäen. Erilaiset visuaaliset ominaisuudet yhdistettynä sovelluksen monimutkaiseen

rakenteeseen tekevät sovelluksesta kuitenkin myös sekavan. Vaikka navigointi sovelluksen sisällä on suhteellisen helppoa, kokonaisuuden hahmottaminen on käyttäjälle vaikeaa.

Sovellus tarjoaa todella paljon informaatiota radan tapahtumista ja Live Timingin avulla käyttäjä pystyy seuraamaan harjoitusten ja kilpailujen etenemistä pienintä yksityiskohtaa myöten (Kuva 4). Samankaltainen seuranta toimisi loistavasti myös Kuninkuusravien mobiilisovelluksessa, mutta toteutusta ei lähdetty edes miettimään, kun suurimman osan sovelluksen lataajista oletettiin olevan paikalla tapahtumassa. Tällöin liveseurannan tarve ei ole niin suuri, kuin maailmanlaajuisesti seurattavissa Formula ykkösissä.

F1-sovelluksen tuloslista on muokattavissa juuri käyttäjän omien mieltymysten mukaan ja kilpailuja voi seurata joko kuljettajia visuaalisesti radalla seuraamalla, pelkästään tuloslistan avulla tai itse haluamallaan tavalla jakamalta ruudulta. Myös interaktiivista 3D-karttaa voi käänellä oman mielen mukaan. Käyttäjän on mahdollista muokata sovelluksen sisältö näkymään haluamallaan tavalla, mikä tekee käyttökokemuksesta persoonallisen. Kun käyttäjä tietää saavansa näkyviin juuri haluamansa informaation, hänet on helpompi sitouttaa seuraamaan Formula ykkösiä sovelluksen avulla ja sitä kautta laajentaa kokemuksiaan esimerkiksi saapumalla paikan päälle itse kilpailuun. Official F1 App on käyttäjän sitouttamisessa ja toiminnan muuttamisessa tuloiksi selvästi edellä muita tarkastelemiani sovelluksia.

4.3.2 Sisältö

Formula 1 App sisältää todella paljon informaatiota lajin ystäville. Laajan tulospalvelun ja liveseurannan lisäksi sovellus tarjoaa valtavan määrän F1-uutisia. Uutisia, videoita ja kuvagallerioita on saatavilla kaikista osakilpailuista ja jokaisesta radasta on olemassa yksityiskohtainen esittely. Myös kuljettajista ja talleista on kattavat esittelyt, jotka sisältävät pitkät tekstit kuljettajista ja lyhyet tiivistelmät jokaisesta heidän ajamastaan kaudesta. Lisäksi mukana on kuvia ja

kuljettajien tilastot numeroina. Maksullisessa versiossa myös kuljettajia ja talleja voi valita omiin suosikkeihin.

Sovelluksen ilmaisversio tarjoaa käyttäjälle perustiedot MM-sarjan tapahtumista, mutta maksulla sitä on mahdollista päivittää vastaamaan myös tosifanin tarpeita. Maksullisessa versiossa käyttäjälle avautuu mahdollisuus seurata radan tapahtumia Live Timing and Tracker –toiminnolla, joka näyttää jokaisen kuljettajan sijoittumisen radalle. Lisäksi käyttäjä pääsee seuraamaan tarkkoja väliaikaitietoja ja esimerkiksi kuskien rengasvalintoja reaaliajassa ja muokkaamaan tulostusta mieleisensä. Maksullisessa versiossa on tarjolla myös F1:sen virallinen selostus.

Mahdollisuus sovelluksen päivittämiseen maksulliseen versioon tarjotaan jo etusivulla päävalikon linkin lisäksi. Päävalikossa on myös linkit F1-lippujen ostoon sekä Formula1-kauppaan. Molemmat linkit avautuvat ulkoiseen selaimeen, mutta ne on merkitty selvästi ikoneilla, joten käyttäjä pystyy varautumaan siihen jo kuvakkeen nähdessään. Sovelluksen helppokäyttöisyyttä on lisätty myös erillisellä oppaalla ja useimmin kysytyillä kysymyksillä. Kuvalliset ohjeet opastavat käyttäjää muun muassa monimutkaisen tulospalvelun seuraamiseen.

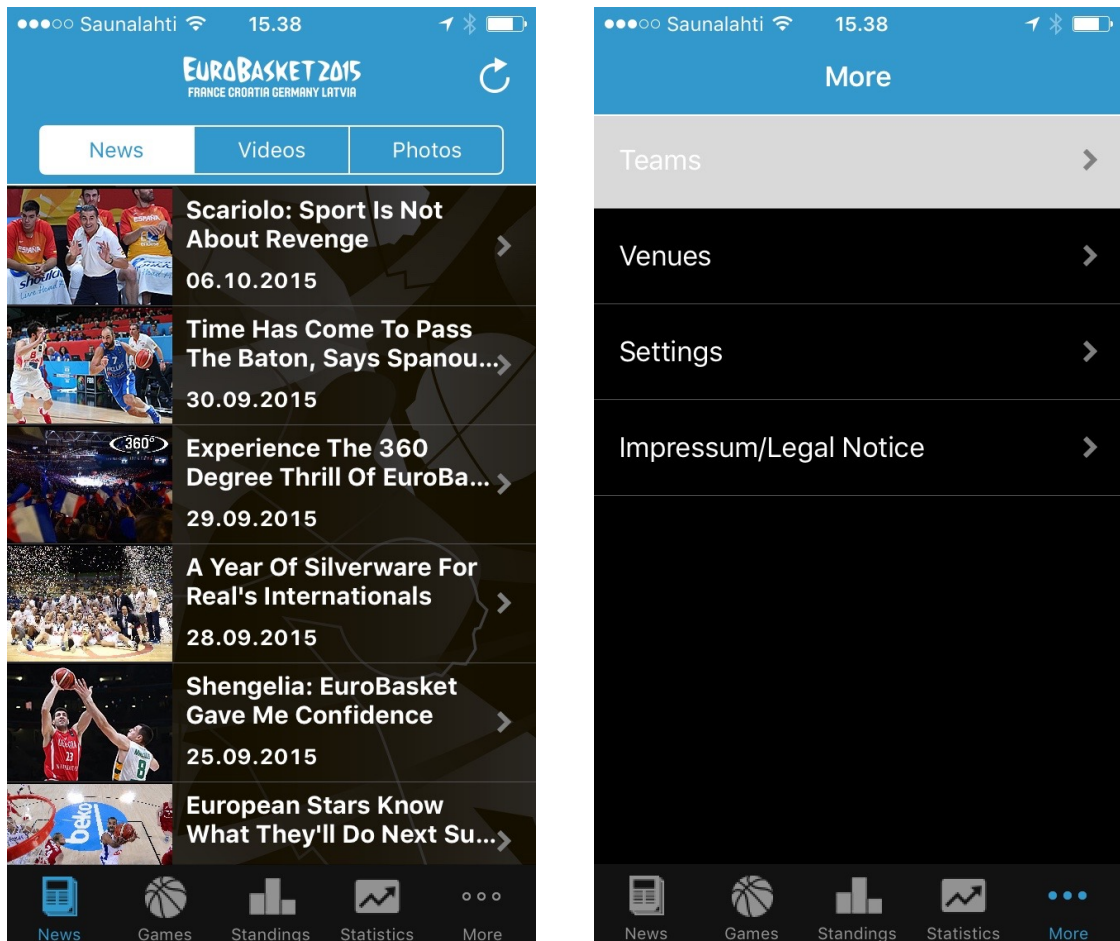
Sovellus toimii myös ilman verkkoyhteyttä, mutta sisältöä ei ole offline-tilassa tarjolla yhtä paljon kuin verkkoyhteyden kanssa. Sovellus hakee esimerkiksi uutiset ja videot F1.com-sivustolta, joten käyttäjäkokemus jää vajaaksi ilman verkkoyhteyttä.

4.4 Yksinkertainen ja selkeä Eurobasket 2015

4.4.1 Toiminnallisuus

Eurobasket 2015 on FIBA Euroopan julkaisema mobiilisovellus Ranskassa, Kroatiassa, Saksassa ja Latviassa järjestettyihin koripallon EM-kisoihin. FIBA Euroopella on sovelluskaupoissa ladattavana yhteensä neljä sovellusta, joista kaksi on EM-kisojen kisaoppaita (vuosilta 2013 ja 2015), yksi on valmentajien

sovellus ja yksi on sovellus Euroopan kansainvälisten FIBAn alaisten koripallosarjojen seuraamiseen (Google Play 2016). Sovelluksesta tarkastelin Kuninkuusraveja ajatellen etenkin kiinteän alavalikon toimintaa tai vaihtoehtoisesti toimimattomuutta sekä alasivujen erottelamista sivun yläosaan tuotavien välilehtien avulla.



Kuva 5. Eurobasket 2015 –sovelluksen etusivuna toimiva uutissyöte (vasemmalla) sekä alavalikosta avautuva lisää-sivu, joka Kuninkuusravien sovellukselle ennemmin varoittavana esimerkkinä kankeasta ja visuaalisesti tylsästä valikosta (Kuvat: FIBA Europe 2015, käyttöluva 27.04.2016).

Koripallon EM-kisojen mobiilisovellus toimii samalla periaatteella kuin jalkapallon EM-kisojen EURO2016-sovellus. Alavalikko tarjoaa oikotien tärkeimpiin toimintoihin: uutisiin, otteluohjelmaan ja tilastoihin. Muut-valikko avautuu koko näytölle ja sen painikkeista pääsee eteen- ja taaksepäin nuoli-ikonia seuraten (Kuva 5).

Eurobasket 2015 –sovellus on toiminnallisuudeltaan hyvin yksinkertainen: painikkeista pääsee jollekin sivulle, josta palataan takaisin vasemman yläkulman nuolta painamalla. Alasivujen painikkeet ovat selvästi erotettavissa painikkeiksi ja painikkeen väristä on helppoa päätellä, millä sivulla milloinkin on. Nämä ominaisuudet koin selkeytensä vuoksi todella toimiviksi ja Kuninkuusravien sovelluksen toiminnallisuus toteutettiin vastaavanlaisella alasivujen välilehti-ajatuksella. Vaikka käyttäjä luovisi tiensä hyvin syvälle esimerkiksi otteluohjelman ja ottelun kautta yksittäisen pelaajan tilastoihin, hän pääsee takaisin otteluohjelmaan nuolipainikkeella. Kuninkuusravien sovelluksessa nuoli jätettiin pois ja korvattiin suoraan päävalikon painikkeella. Eurobasket-sovelluksessa käyttäjä ohjaa lisäksi edellisen sivun otsake, joka jää nykysivun otsakkeen vasemmalle puolelle nuolipainikkeen viereen.

Kiinteä alavalikko toimii Eurobasket 2015 –sovelluksessa riittävän hyvin, mutta laadukas sisältö olisi voitu tuoda esille myös toisin. Toisaalta sisältö on helposti jaoteltavissa alavalikon painikkeisiin, joten käyttäjä löytää etsimänsä sitä kautta nopeasti. Käyttäjä pääsee etenemään sovelluksessa myös sivuilta löytyvien painikkeiden kautta, jolloin esimerkiksi yksittäisen pelaajan tietoihin pääsee eri reittejä pitkin. Kiinteän alavalikon voisi korvata esimerkiksi Provinssi-sovelluksessa käytetyllä kahden liukuvan valikon tyyllillä, mikä palvelisi mielestäni koripallon seuraajia hyvin. Silloin kaikki sovelluksen sisältö on nähtävillä heti etusivulta liu’utettaessa, eikä tarvitse arvailla, mitä ”Muut”-painikkeen takaa vielä löytyy.

Otteluohjelma esitetään Eurobasket 2015 -sovelluksessa päivä kerrallaan ja päivää voi vaihtaa nuolien avulla sivun ylälaidasta. Esitystapa on yksinkertainen, mutta kokonaiskuvaa on vaikeaa hahmottaa alkamis- ja loppumispäivien puuttuessa. EURO2016-sovelluksessa esitystapa oli samankaltainen, mutta käyttäjälle oli lisätty mahdollisuus valita haluamansa ottelut erilaisin kriteerein.

Sovellus kysyy heti ensi kertaa avattaessa käyttäjän suosikkijoukkuetta, mutta ei tarjoa sen perusteella käyttäjälle kohdennettua sisältöä ainakaan enää tapahtuman jälkeen. Sovellus jää sen vuoksi etäiseksi käyttäjälle ja henkilökohtaisuus puuttuu, vaikka se tarjoaakin runsaasti informaatiota.

4.4.2 Sisältö

Eurobasket 2015 tuo tuoreimmat uutiset ja videot käyttäjälle heti etusivulla. Uutiset-sivun sisältö on jaoteltu uutisiin, videoihin ja kuviin ja käyttäjä voi valita haluamansa otsakepalkin alla olevasta kolmijakoisesta valikosta (Kuva 5). Uutiset avautuvat vasemmalta työntäen etusivun päälle, mutta skaalautuvuus ei toimi täysin ainakaan käyttämälläni iPhone 5 –puhelimella. Otsikko ei skaalaudu näytölle oikein ja se katkeaa kolmeen pisteeseen. Pitkää otsikkoa ei saa näin ollen näkyviin mitenkään, sillä sovellus ei käänny, vaikka puhelimen kääntäisi vaakatasoon.

Otteluohjelma löytyy alapalkin valikosta Pelit-painikkeen takaa. Pieninäyttöisellä laitteella näkyviin tulee ainoastaan yksi päivä kerrallaan ja päivää voi vaihtaa päivämäärän vieressä olevien nuolipainikkeiden avulla. Selaustapa on hyvin hidas ja esimerkiksi kisojen kokonaispituutta on vaikea hahmottaa. Pelit näkyvät allekkain päivämäärän alla ja vaikka lohkovaiheessa eri lohkojen ottelut on värikoodattu hahmottamisen helpottamiseksi, on otteluiden selaaminen silti käyttäjälle raskasta.

Yksittäisen ottelun tietoihin pääsee käsiksi painamalla ottelua otteluohjelmasta tai jonkin joukkueen sivulta. Ottelusta on tarjolla kattavasti tietoa: alkamisajan ja paikan lisäksi kerrotaan molempien joukkueiden parhaat pelaajat, tarjolla on otteluraportti, hetki hetkeltä –seuranta, tilastot sekä valokuvia.

Kiinteästä alavalikosta löytyy lisäksi omat painikkeet lohkojen tilanteille ja tilastoille. Kaikkien neljän lohkon sarjataulukot esitetään samalla sivulla, mutta ilman otteluohjelman ja pelipaikkojen värikoodausta. Tilastot on jaettu kahdelle alasivulle pelaajiin ja joukkuetilastoihin. Euroopan ja Amerikan sarjoissa koripallon tilastointi on huippuluokkaa ja se näkyy myös Eurobasketin mobiilisovelluksessa. Tilastoihin voi valita alasvetovalikosta haluamansa suodattimen ja pelaajien nimeä painamalla pääsee pelaajan omalle sivulle. Tilastorivien esittämistapaa ei voi kuitenkaan enää muuttaa F1-sovelluksen tapaan, eli esimerkiksi pistekeskisarvo-tilaston järjestystä ei voi muokata näkymään kokonaisuudessa tehtyjen pisteiden perusteella.

Joukkueiden ja pelipaikkojen esittelyt löytyvät alavalikon Muut-painikkeen takaa. Joukkueiden sivuilla käyttäjä pääsee tarkastelemaan joukkueen kokoonpanoa, pelattuja otteluita ja niiden tilastoja sekä joukkuetta koskevia uutisia. Käyttäjä pääsee yksittäisen ottelun sivulle myös tätä kautta, mutta hänet ohjataan nuolilla takaisin joukkueen sivulle joten eksymisvaaraa ei ole. Pelipaikat on esitelty omalla sivullaan ja eri maiden peliareenat on värikoodattu samoilla väreillä kuin otteluohjelmassa kyseisissä maissa pelaavat lohkot. Pelipaikoista on kerrottu kapasiteetit ja osoite, ja painikkeiden takaa löytyvät kartta sekä saapumisohjeet. Eurobasket 2015 –sovellus poikkeaa muista siinä, että sovellus ei edes tarjoa mahdollisuutta ostaa tapahtumaan lippuja. Myös personoinnin puute erottaa sovelluksen muista, sillä vaikka sovellukselle kertoo suosikkijoukkueensa, se ei vaikuta sisältöön mitenkään. Sovellus hakee kaiken tiedon otteluohjelmaa lukuun ottamatta verkon kautta, joten käyttökokemus jää ilman verkkoyhteyttä todella suppeaksi.

4.5 Yhteenveto sovelluksista

Tarkastelluista tapahtumasovelluksista nousi esille muutama yhdistävä tekijä, mutta samalla jo vuoden ero sovellusten julkaisuajoissa näkyy hurjina kehitysaskeleina. Kaikkia eroja ei kuitenkaan voi laittaa vain kehityksen seuraukseksi, vaan täytyy huomioida myös sovelluksen käyttötarkoituksen ja taustalla olevan bisneksen koko ja tavoitteet.

Kahdessa tutkimassani sovelluksessa, Provinssissa ja Official F1 Appissa, päävalikko avautuu toisesta yläkulmasta työntäen auki olevan sivun syrjään. Kun käytetään pientä kuvaketta näytön yläreunassa ja pidetään valikko pääosin piilotettuna, näytön alareunasta vapautuu tilaa sovelluksen sisällölle. Päätös valikon sijoittamisesta on kaksipiippuinen päätös, sillä toisaalta hampurilaisvalikon käyttäminen lisää käyttäjäkokemukseen heti yhden painalluksen lisää verrattuna siihen, että tärkeimmät painikkeet löytyisivät kiinteästi näytöltä. Ikonin takaa löytyvään valikkoon on kuitenkin mahdollista sijoittaa kaikki löytyvä sisältö, jolloin ei tarvita lainkaan ”Muut”-painiketta. Käyttäjän on vaikea hahmottaa Muut-sivun sisältöä otsikon perusteella ja siitä tulee usein ikään kuin varasto kaikelle

sellaiselle sisällölle, jolle ei muualta löydy paikkaa. Tämän ajatusmallin pohjalta rakennettiin myös Kuninkuusravien sovelluksen valikko ja valittiin päälle liukuva päävalikko kiinteän alavalikon sijaan.

Tapahtumasovelluksissa yksi tärkeimmistä elementeistä on aikataulu tai tapahtuman ohjelma (CrowdCompass & EMI 2015, 17). Tarkastelemissani sovelluksissa eniten panostusta ohjelman esittämisessä oli käytetty Provinssin ja F1:n sovelluksissa. Molemmissa ohjelmaa/kilpailukalenteria oli mahdollista tutkia parhaaksi katsomallaan tavalla, mikä lisää käyttäjäkokemuksen laadukkuutta ja saa asiakkaan kokemaan palvelun laadukkaammaksi (Vieri 2016).

Sovelluksen personointia oli havaittavissa jossain määrin jokaisessa tutkimaasani sovelluksessa, mutta Provinssi ja F1 olivat siltä osin selvästi muita edellä. Provinssin mobiilisovelluksessa käyttäjä pystyi luomaan itselleen oman aikataulun festivaalin tarjonnasta ja etsimään juuri hänelle sopivaa musiikkia musiikki-palvelu Spotifystä. F1 tarjosi myös mahdollisuuden merkitä muun muassa suosikkikuljettajiaan ja tarkkailla tiettyä autoa kilpailun aikana, mutta nämä ominaisuudet tulivat käyttöön vasta maksullisessa versiossa. Oma ohjelma oli alusta asti myös Kuninkuusravien sovelluksen suunnitelmissa ja muiden sovellusten tarkastelu vahvisti päätöksen sen sisällyttämisestä sovellukseen oikeaksi.

Aikataulujen ja ohjelman lisäksi tapahtuman mobiilisovelluksessa tärkeimpiin ominaisuuksiin kuuluu toimiva kartta (McCulloch 2014). Oli kyse sitten sisätilojen huonekartasta tai kisoja isännöivän maan kartasta, asiakkaan kokemus on tiiviisti sidoksissa siihen. Asiakas yhdistää kokemuksensa mielessään helposti siihen paikkaan, jossa kokemus fyysisesti tapahtui ja kun asiakkaalla on käytössään hyvä kartta, hän voi yhdistää muistot karttaan, vaikka todellinen lokaatio olisi ollut valtava ja vaikeasti hahmotettava suurkaupunki. (McArthur 2014.) Tutkimissani mobiilisovelluksissa kartat vaihtelivat laidasta laitaan. Euro2016-sovelluksessa karttoja ei ollut lainkaan, Eurobasket 2105 –sovellus luotti ulkoihin karttoihin, jotka oli upotettu sovellukseen, Provinssin sovelluksen kartat oli piirretty graafisesti toimimaan myös offline-tilassa ja F1-sovelluksen interaktiivinen 3D-kartta tarjosi käyttäjälle jopa eri kuvakulmia. Kuninkuusravien sovelluk-

sessä päädyttiin Provinssin kaltaiseen ratkaisuun kahdesta erillisestä kartasta, mutta kustannustehokkuuden maksimoimiseksi vain alueen kartta oli graafisesti piirretty.

Tarkastelemani sovellukset ovat visuaalisuudeltaan hyvin erilaisia ja karttojen tarkastelun huomiot heijastuvat suuressa määrin koko sovelluksen ilmeeseen. Kaikissa sovelluksissa on käytetty värejä ja tapahtuman visuaalinen ilme on tunnistettavissa myös mobiilisovelluksissa. Visuaalisilta ominaisuuksiltaan Official F1 App ja Provinssi nousivat omaan luokkaansa. F1-sovellus on väri- ja muotokieleltään asiallinen ja yksinkertainen, kun vastaavasti Provinssin sovellus on väreiltään raikkaampi ja elävämpi piirrosmaisuuden sekä graafisemman työpografian myötä. Euro2016 ja Eurobasket 2015 –sovellukset ovat visuaalisilta ominaisuuksiltaan yksinkertaisempia ja painotus on informaation selkeydessä.

Sovellusten tarkastelussa yksi tärkeä huomio liittyy sovelluksen käyttöikään ja sen merkitykseen suunnittelutyössä. Neljästä tutkimastani sovelluksesta kolme keskittyy yhteen ainoaan tapahtumaan, joka kestää korkeintaan muutaman viikon ajan. F1-sovellus sen sijaan kattaa kaikki kauden 2016 osakilpailut, niiden tulokset, uutiset ja tapahtumat. Kun sisällön vaatimukset ovat niin laajat ja lajin emoyhtiön markkina-arvo hipoo lähes viittä miljardia dollaria (Telegraph 2016), on selvää, että odotukset sovellukselle ovat valtavat. Pitkän käyttöiän myötä sovellusta kehitetään jatkuvasti, mikä pitää sen ajan tasalla paremmin kuin kerran vuodessa uudistettavat tapahtumasovellukset. Kuninkuusravien sovellus on kolmen muun sovelluksen tapaan kertakäyttöinen, sillä osallistujat ja tapahtumapaikka vaihtuvat vuosittain. Tämä asettaa rajoituksia sovelluksen suunnittelulle ja toteutukselle.

5 Kuninkuusravit – mistä on kyse?

5.1 Kuninkuusravit tapahtumana

Kuninkuusravit on kasvanut yhdeksi Suomen suurimmista yleisötapahtumista ja 2000-luvulla tapahtumaa on seurannut paikan päällä keskimäärin yli 50 000 katsojaa (Suomen Hippos 2016). Tapahtuma on kotimaisen raviurheilun vuoden kohokohta ja se kokoaa yhteen raviurheilun ystäviä ympäri Suomen ja yli sukupolvien rajojen.

Joensuun Kuninkuusraveissa 1.-2. elokuuta 2015 vieraili kahden päivän aikana 46 618 katsojaa. Perjantain hevoshuutokauppa keräsi runsaan 2 500 katsojan yleisön ja iltajuhlissa vieraili 10 000 asiakasta. Viikonlopun kaikkien tapahtumien yhteenlaskettu yleisömäärä oli lähes 60 000 henkeä. (Joensuun Ravirata Oy 2016, 5.) Tapahtuma järjestetään vuosittain vaihtuvalla raviradalla yhteistyössä Suomen Hippoksen kanssa. Kuninkuusraveja haettaessa maakuntaradat sitoutuvat mittaviin järjestelyihin ja esimerkiksi Joensuun Kuninkuusravien liikevaihdoksi budjetoitiin ennen tapahtumaa 2,35 miljoonaa euroa (Joensuun Ravirata Oy 2016, 40).

Kuninkuusraveissa tulosurheilu ja jännitys yhdistyvät kesäiseen suur tapahtumaan ja musiikkifestivaaleilta tuttuun festarihenkeen. Tapahtuma yhdistää eri ikä- ja kansanryhmiä viettämään suurta urheilujuhlaa. Yleisö elää mukana ravilähtöjen juoksun kulussa ja kannustaa suosikkejaan näyttävästi kannustuslakanoiden ja –huutojen avulla. (Kuninkuusravit 2016.)

Ensimmäiset Kuninkuusravit järjestettiin vuonna 1924 ja tapahtumalla on pitkä perinne suomalaisena kesätapahtumana. Kahden päivän aikana ajetaan runsaasti eritasoisia ravilähtöjä, mutta pääpaino on suomenhevosten kuninkuus- ja kuningatarkilpailuissa. Kuninkaaksi ja kuningattareksi kruunataan hevoset, jotka saavuttavat parhaan yhteisajan kahden päivän aikana ajetuissa kolmessa kilpailussa. Kilpailujen matkat ovat ensimmäisen päivän 2 100 metriä ja toisen päivän 1 609 ja 3 100 metriä (Suomen Hippos 2016).

Kuninkuusravit poikkeavat hieman muista urheilutapahtumista luonteensa vuoksi. Kilpaurheilun lisäksi tapahtumaan liittyy tiiviisti iltajuhlat, joita on totuttu viime vuosina järjestämään sekä perjantaina että lauantaina. Viihde ja urheilullisuus yhdistyvät myös itse raveissa, sillä runsaiden oheisohjelmien lisäksi ravis-kansa viihtyy erityisen hyvin raviradan piknik-alueille omien eväidensä kanssa. Tapahtuman ympärille rakentuu vuosi vuodelta suurempi kokonaisuus ja viime vuosina Kuninkuusravit on käynnistynyt jo perjantaina suomenhevosvarsojen huutokaupalla.

5.2 Mobiilisovelluksen suunnittelun erityisvaatimukset

Kuninkuusravien mobiilioppaan suunnittelutyössä ensimmäinen haaste on selvittää, mitä sisältöä sovellukseen halutaan. Kuninkuusravien yleisöä yhdistää intohimo hevosurheiluun, mutta sen jälkeen asiakaskunta on todella heterogeenistä. Joensuun Kuninkuusravien kävijäkyselyyn vastanneet asiakkaat jakautuvat tasaisesti eri ikäluokkiin, kun 25-34-vuotiaita oli 19%, 35-44-vuotiaita 25%, 45-54-vuotiaita 25% ja 55-64-vuotiaita 17%. Asiakkaiden kotipaikka oli useimmiten Pohjois-Karjala (38%), mutta lähes yhtä paljon kävijöitä oli Länsi-Suomesta (35%) ja Etelä-Suomestakin paikalle saapui 25%. (TAK 2105, 3.)

Hieman alle kolme neljännestä kävijöistä tuli Kuninkuusraveihin nauttimaan urheilullisesta annista ja hienoista hevosista ja lähes kaksi kolmannesta nauttimaan suuren tapahtuman tunnelmasta. Miehistä 30 % lähti Kuninkuusraveihin pelaamaan kun naisista vain 10 % teki niin. Muita syitä olivat mm. oma hevonen, tuli töihin tai talkoisiin tai oli kutsuttu. (TAK 2015, 26.) Näiden tilastojen pohjalta kävijöistä on vaikea määritellä keskimääräistä kuninkuusravikävijää, jonka mukaan suunnitella tapahtuman mobiilisovellusta. Kuninkuusraveissa ei ole aiemmin ollut käytössä mobiilisovellusta, joten aiempaa kokemusta ei voi käyttää suunnittelun tukena. Mobiilipelaaminen on raviurheilussa yleistä ja Joensuun Kuninkuusraveissa joka neljäs kertoi pelanneensa Totoa Fintoton mobiilisivujen kautta (TAK 2015, 13). Kuitenkaan varsinaista ladattavaa mobiilisovellusta raviurheilussa ei ole.

6 Kuninkuusravit 2015 –mobiilisovellus

6.1 Tavoite

Kuninkuusravien mobiilisovelluksen tarkoitus oli parantaa asiakkaiden kuninkuusravikokemusta ja helpottaa pääkilpailujen seuraamista tulospalvelun avulla. Aikaisempina vuosina pääkilpailujen etenemistä on voinut seurata kuuntelemalla tuloskuulutuksia ja merkitsemällä tulokset ja väliajat käsin muistiin erilliselle tulostilalle tai seuraamalla tilannetta Hippoksen tarjoamasta Heppa-palvelusta. Heppa-verkkosivusto ei ole responsiivinen, minkä vuoksi tulosten selaaminen mobiililaitteella on hyvin haastavaa.

Mobiilisovelluksella haluttiin tuoda tärkeät tiedot heti käden ulottuville ja toisaalta vähentää painetta painetulta käsiohjelmalta. Mobiilisovelluksen avulla perinteistä tapahtumaa oli myös mahdollista päivittää ja osoittaa myös Kuninkuusravien olevan uudistumiskykyinen tapahtuma ja pystyvän vastaamaan tämän päivän asiakkaiden tarpeisiin. Raviurheilu on ollut viime vuodet vastatulessa, kun palkinnot, pelien myynti ja hevoskasvatus ovat pienentyneet. Kuten Fintoto Oy:n toimitusjohtaja Pertti Koskenniemi totesi Helsingin Sanomien haastattelussa, hevonen ei ole suomalaisille enää niin tärkeä kuin ennen ja sen vuoksi etenkin nuorten saaminen mukaan raviurheilun pariin on hankalaa (Koskenniemi 2015). Mobiilisovellus toimi hyvänä keinona raikastaa Kuninkuusravien brändiä ja tavoittaa etenkin nuoria asiakkaita.

6.2 Kohderyhmä

Kuninkuusravien mobiilisovelluksen suunnittelussa yksi avainkysymyksistä oli kohderyhmän määrittäminen. Kuninkuusravien kävijäkunta on edellisessä luvussa mainittujen tutkimustietojen valossa hyvin heterogeeninen ja tyypillisen asiakkaan määrittäminen on vaikeaa. Kun erimerkiksi musiikkifestivaaleilla tyypillisen asiakkaan voi määrittää alle 30-vuotiaaksi, sinkuksi tai lapsettomaksi naiseksi (Helsingin Sanomat 2014), on vastaavan määritelmän tekeminen Ku-

ninkuusravien kävijästä mahdotonta. Kuninkuusravien asiakaskunnasta mikään ikäluokka ei nouse muita selvästi suuremmaksi ja vaikka tapahtumapaikan lähi-alueilta saapuu tapahtumaan eniten asiakkaita, mikään osa Suomesta ei ole merkittävästi muita enemmän edustettuna.

Mobiilisovelluksen toimintoja, kuten mitä tahansa palvelua, suunniteltaessa tärkeää on tietää asiakaskunnan tarpeet ja löytää sovellukselle keino täyttää niitä tarpeita (Keskinen & Lipiäinen 2013, 27). Kuninkuusraveissa lähes kolme neljästä kävijästä saapuu tapahtumaan nauttimaan urheilullisesta annista ja hienoista hevosista ja kaksi kolmannelta suurtapahtuman tunnelman perässä. Kävijätutkimuksessa esiin nousee myös tapahtuman perinteikkyys ja tuttavien tapaaminen tapahtumassa. Kokonaiskävijöistä hieman alle viidennes lähti Kuninkuusraveihin pelaamaan, mutta huomioitavaa on se, että miehistä joka kolmannelle pelaaminen oli syy tulla tapahtumaan (TAK 2015, 26). Tämä asetti mobiilisovelluksen suunnitteluun haasteen: miten pelaajat huomioidaan sovelluksen käyttäjinä?

Joensuun Ravirata Oy:n kanssa käytyjen keskustelujen jälkeen päätimme nostaa mobiilisovelluksen ydintuotteeksi tapahtumaelämyksen parantamisen ja jättää Toto-pelien mobiilipalvelut Fintotolle. Tähän osasyynä oli sovelluksen kustannusten suhde siitä saatavaan hyötyyn. Raviradat saavat pitää ne pelitulot, jotka pelataan raviradan pelipisteissä. Internetin kautta pelatuista peleistä Fintoto palauttaa radoille vain osan (Yle 2014). Päätöksen myötä mobiilisovelluksen kohderyhmäksi valikoituivat ne asiakkaat, jotka saapuvat Kuninkuusraveihin elämyksen ja hienojen hevosten takia. Sovelluksen käytettävyys haluttiin pitää helppona, jotta sen käyttäjäkunta ei rajautuisi ainoastaan nuorempiin kävijöihin, vaan sovelluksella olisi annettavaa jokaiselle, joka Kuninkuusraveihin saapuu. Kohderyhmän valinnan jälkeen sisältö ja toiminnallisuus suunniteltiin rajatun kohderyhmän keskiarvokäyttäjälle, mikä tarkoitti keskittymistä perustoimintoihin ilman erityisiä hienouksia. Halusimme ensimmäisen mobiilisovelluksen olevan helposti lähestyttävä, jotta voidaan kerätä tietoa tulevia vuosia varten ja lähteä muokkaamaan sovellusta sen jälkeen tarkemmalle kohderyhmälle sopivammaksi.

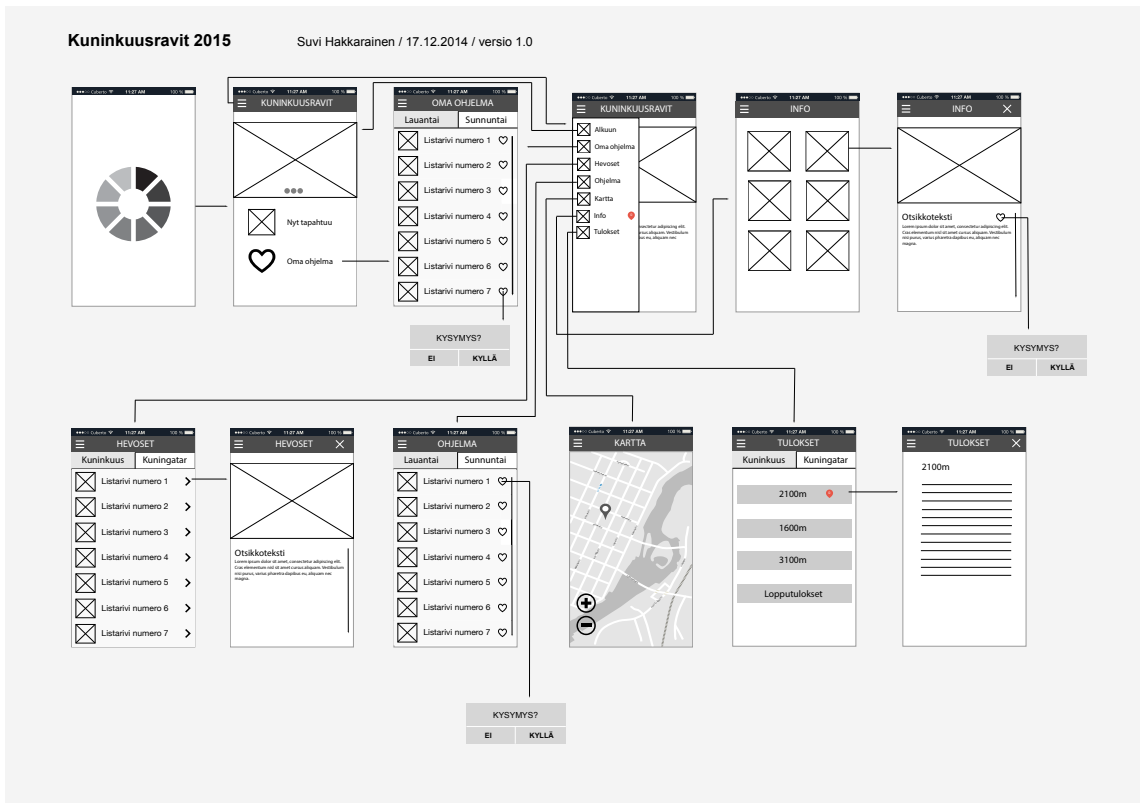
6.3 Sisältö

6.3.1 Ideasta suunnitelmaksi

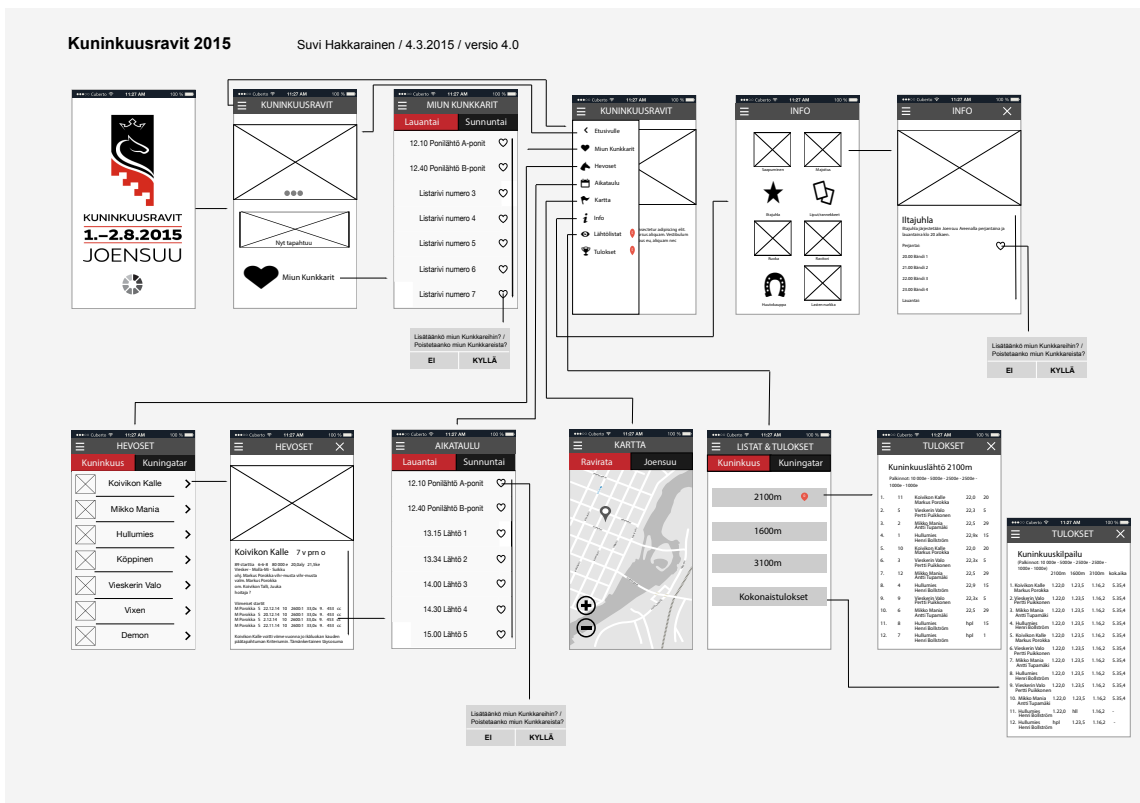
Sovelluksen sisältöä suunniteltaessa päätavoitteena oli saada sovellukseen kaikki tärkein tieto tapahtumasta, jotta asiakkaan elämä kuninkuusraviviikonloppuna olisi mahdollisimman helppoa. Joensuun Raviradan puolelta suurimmat toiveet sovelluksen sisältöön olivat alueen kartta sekä tapahtuman aikataulu. Näiden lisäksi koin tärkeänä, että sovelluksesta löytyisi pääkilpailuihin osallistuvien hevosten esittelyt sekä tulospalvelu.

Sisältöä ja toiminnallisuutta suunnitellessani piirsin sovelluksesta rautalankamallin (Kuva 6), joka kehittyi siten että sovellusta ryhdyttiin rakentamaan liitteessä 1 olevien mallien mukaisesti (Kuva 7). Sen jälkeen suunnittelu eteni toiminnallisuuden osalta testeissä ja palaverieissa tehtyjen huomioiden mukaan ja sisällöntuotanto Excel-taulukkoa (Liite 2) seuraten. Sisällön suurimmat elementit olivat suunnittelussa mukana alusta lähtien ja suunnittelu oli sen vuoksi nopeaa. Lähempänä tapahtumaa sisältöä viilattiin vielä sopimaan paremmin tapahtuman antiin.

Suurin muutos sisältöön tuli vain noin kuukausi ennen tapahtumaa, kun halusin tuoda sovellukseen mukaan huutokaupassa myytävien varsojen kattavat esittelyt. Aikataulujen puitteissa lisäys teki tiukkaa, mutta oli ehdottomasti vaivan arvoista. Muutoksen mahdollisti se, että huutokauppavarsojen esittely tehtiin samalle pohjalle kuin kilpailevien hevosten esittelyt, jolloin pohja esittelyille oli valmiina.

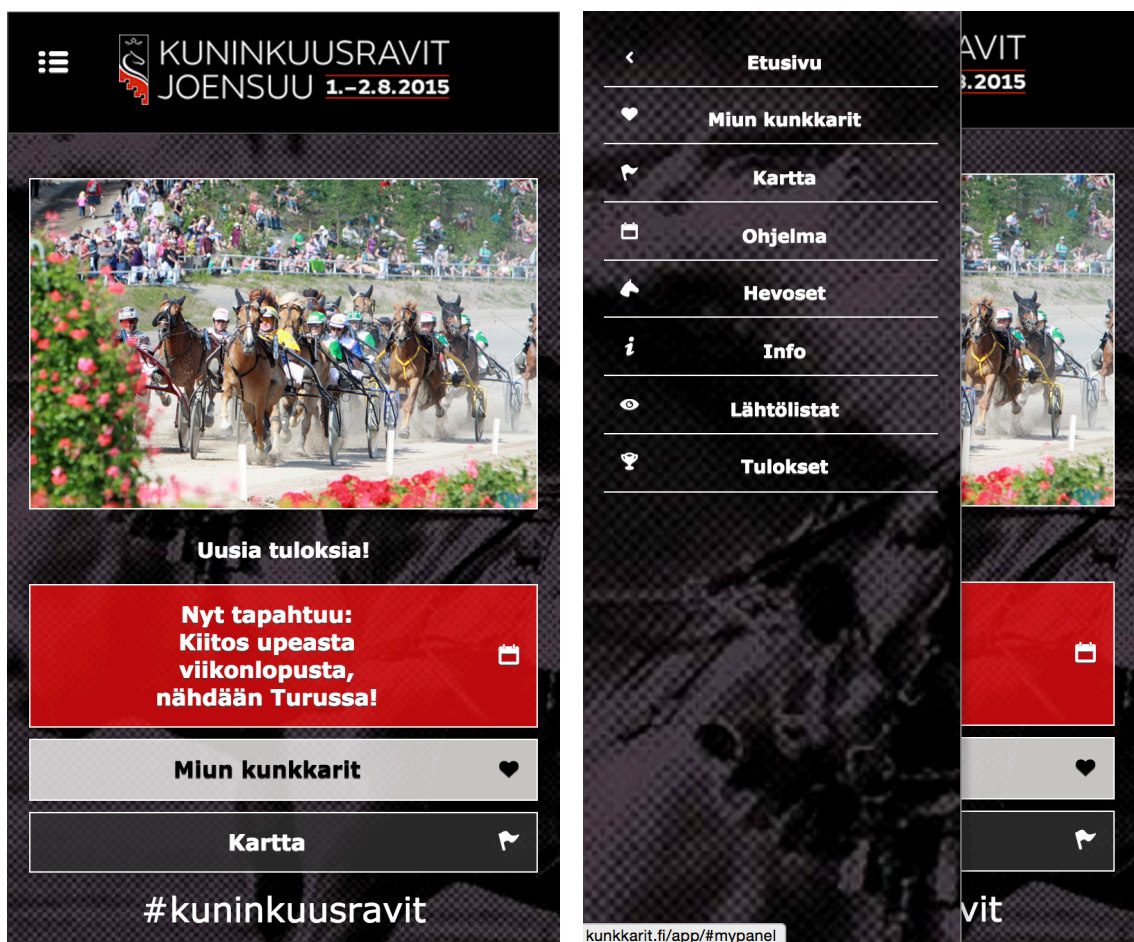


Kuva 6. Kuninkuusravien mobiilisovelluksen ensimmäinen rautalankamalli (Kuva: Suvi Hakkarainen).



Kuva 7. Kuninkuusravien mobiilisovelluksen rautalankamallin neljäs versio (Kuva: Suvi Hakkarainen).

Päävalikkoon sijoitin kahdeksan painiketta: Etusivu, Miun Kunkkarit, Kartta, Ohjelma, Hevoset, Info, Lähtölistat sekä Tulokset (Kuva 8). Lähtölistat ja tulokset oli ensin tarkoitus sijoittaa saman painikkeen alle, mutta koska niille ei löytynyt luonnollisesti yhteistä otsaketta ja yhdistettynä valikon teksti olisi ollut liian pitkä, päätin jakaa ne erillisille sivuille. Kuten Marjut Suursoho opinnäytetyössään tutki, selkeä käyttöliittymä ja oikea tietosisältö tekevät mobiilisovelluksesta houkuttelevan ja tehokkaan käyttää (Suursoho, 2, 2015). Info-painikkeen takaa löytyviä tärkeimpiä tietoja tapahtumasta olivat lippujen hinnat ja linkit lippukauppaan, saapumishojeet raviradalle, majoitusinfo sekä alueen sisällä tarjottavat palvelut kuten ravintolat ja lasten alueen tiedot. Info-sivulta löytyneet sisällöt noudattivat melko tarkasti Kuninkuusravien verkkosivuilta löytyneitä tietoja, jolloin käyttäjän oli helppoa yhdistää sisällöt mielessään jo otsikoiden perusteella.



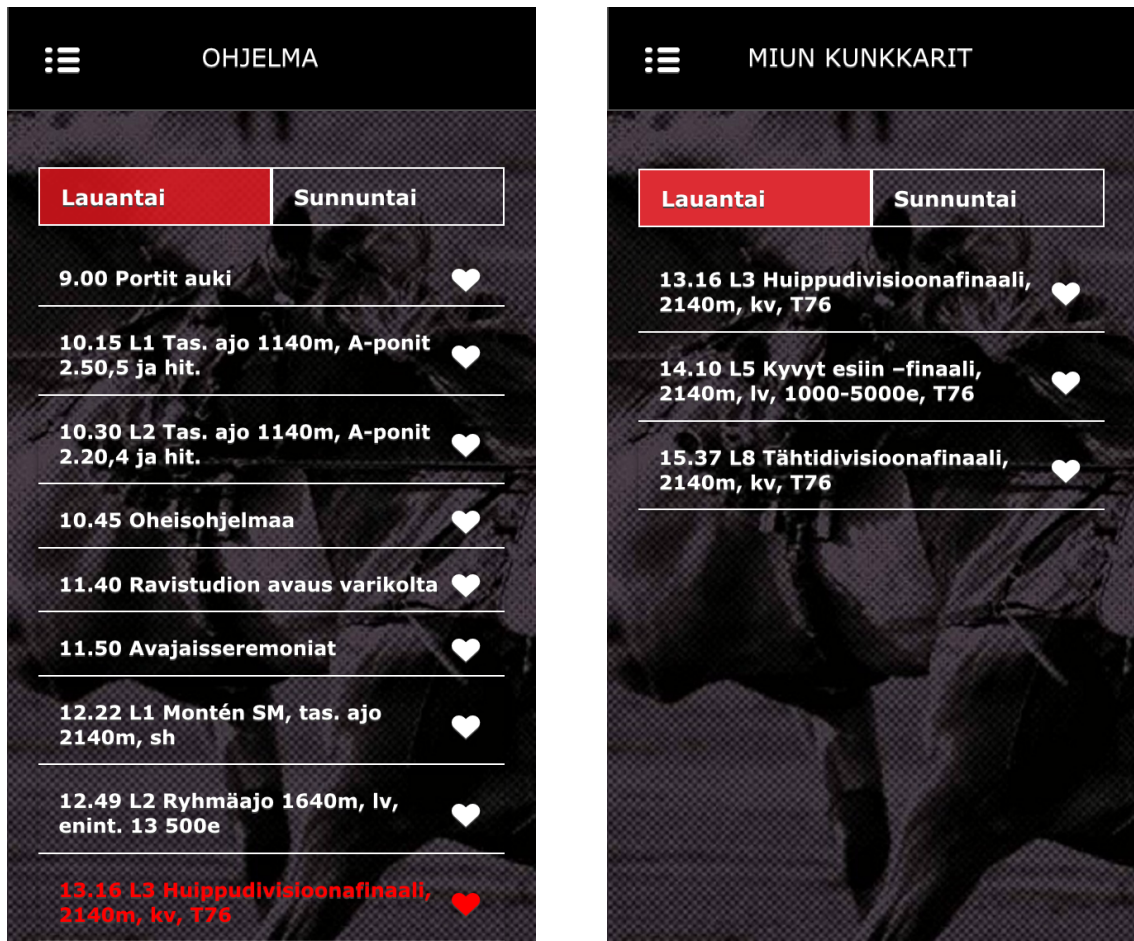
Kuva 8. Kuninkuusravien mobiilisovelluksen etusivu (vasemmalla) tulosten päivittymisen jälkeen sekä vasemmalta sivun päälle avautuva päävalikko (Kuvat: Suvi Hakkarainen).

Halusin pitää päävalikon linkkimäärän mahdollisimman pienenä, joten päätin sijoittaa iltajuhlan Info-painikkeen alle. Iltajuhlat ovat iso osa Kuninkuusraveja, mutta uskoin käyttäjien löytävän Iltajuhla-sivun riittävän helposti Infon alta.

Mobiilisovellukseen tuleva kartta oli ensimmäisissä suunnitelmissa piirretty yhdeksi, piirretyksi kuvaksi, joka sisälsi sekä raviradan alueen että pelkistetyn Joensuun keskustan kartan. Toteutuksen edetessä suunnitelma muuttui kuitenkin kahdeksi erilliseksi kartaksi, kun mainostoimisto Fabrik toteutti graafisen kartan tapahtuma-alueesta. Joensuun keskustan karttaan halusimme yhdistää puhelimen GPS:n, jolloin käyttäjä pystyy näkemään sijaintinsa tarkasti ja suunnistamaan kaupungissa helpommin. Kaupungin kartta toteutettiin lopulta Google Maps -palvelua hyödyntäen, sillä palveluun pystyi tuomaan helposti omia maamerkkejä, kuten ravibussien pysäkit ja parkkipaikat, ja näkymä on monelle mobiililaitteen käyttäjälle valmiiksi tuttu. Kaksi erillistä karttaa toimivat hyvin, ja vaikka Google Mapsin kartta ei toiminut yhtä sujuvasti kuin piirretty aluekartta, se oli kustannustehokkuudessaan hyvä ratkaisu.

6.3.2 Ohjelma

Mobiilisovelluksen suunnittelussa kaksi suurinta palaa olivat ohjelman sekä tulossivun rakentaminen. Ohjelman osalta Kuninkuusravit erottaa esimerkiksi musiikkifestivaaleista se, että tapahtumapaikkoja on ainoastaan yksi, ravirata. Kun kaikki ohjelma tapahtuu samassa paikassa, ohjelmasta ei ole mahdollista rakentaa niin moniulotteista kuin sellaisissa festarisovelluksissa tai turnaussovelluksissa, joissa tapahtumapaikkoja on useita. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että ohjelma on pitkä listaus tapahtumia (Kuva 9).



Kuva 9. Kuninkuusravien mobiilisovelluksen lauantain ohjelmisivu (vasemmalla) sekä Miun Kunkkarit –sivu. (Kuvat: Suvi Hakkarainen).

Noin kuusi tuntia kestävässä ja tiivistähtisissä raveissa onnistunut aikataulut on ensiarvoisen tärkeää, ja koko tapahtuma onkin aikataulutettu minuutin tarkkuudella. Kaikista tarkimmat ohjelmat sisältävät jokaisen ravilähdön esittelyajat, erilaiset palkintojen jaot sekä lämmittelyajat. Kuninkuusraveissa molempina päivinä ajetaan noin 13 ravilähtöä ja kaksi ponilähtöä, joten jos jokaisen tapahtuman laittaa mukaan ohjelmaan, tuloksena on todella pitkä ja vaikeasti hahmotettava lista. Ohjelman laatimisessa tarkkuutta piti kiinnittää myös siihen, merkitäkö aikatauluun ravilähtöjen lähtöajat vai esittelyajat, jolloin käyttäjällä olisi vielä muutama minuutti aikaa siirtyä katsomaan lähtöä. Sekaannusten välttämiseksi päätimme laittaa esille ainoastaan yhden ajan, joka oli lähdön tarkka starttaamisaika. Ohjelma valmistui mobiilisovelluksen näkökulmasta melko myöhään, vasta kesäkuun lopulla.

Ohjelman sisällön esittämistapa piti pohtia huolellisesti, sillä jokainen ravilähtö on nimetty ja rajattu järjestävän tahon toimesta tietyille hevosille. Kuninkuusravien lauantaina neljäntenä lähtönä kello 13.43 juostiin esimerkiksi lämminverisille hevosille rajattu 3140 metrin pituinen tasoitusajo. Paalulta, eli tasan määrätyn matkan juoksi enintään 35 000 euroa tienanneet hevoset, 20 metrin takamatkalta lähti enintään 65 000 euroa tienanneet ja kaikki loput starttasivat matkaan 40 metrin takamatkalta. Käsiohjelmassa esitetään kaikkien näiden tietojen lisäksi vielä lähdön palkintosummat ja niiden jakautuminen, eli 3000-1500-750-450-150-150. Kaikkia käsiohjelman tietoja oli mahdotonta saada mahtumaan mobiilinäytölle ja raviradan henkilökunnan konsultaation myötä rajasin ohjelmaan lyhimmän mahdollisen version, josta kuitenkin selviää laji-ihmisille tärkein tieto. Esimerkkinä ollut lauantain neljäs lähtö on mobiilissa muodossa: 13.43 L4 Tas.ajo 3140m, lv, p. 35 000e + 20m/65 000, pt. 40m. Kyseisen muodon nähtiin olevan riittävän informatiivinen lajia enemmän harrastaville, mutta toisaalta ensimmäisenä kerrottavat lähtöaika sekä lähdön numero kertovat tärkeimmät tiedot myös raviurheilua vähemmän seuraaville.

6.3.3 Miun Kunkkarit

Kokonaisen ravipäivän ohjelmaa selkeyttämään halusin luoda Miun Kunkkarit, eli oma ohjelma –toiminnon (Kuva 9). Olin havainnut oman ohjelman todella toimivaksi ominaisuudeksi Ilosaarirockin mobiilioppaassa ja halusin tuoda saman ominaisuuden myös Kuninkuusravien sovellukseen. Kun käyttäjälle tarjotaan mahdollisuus luoda ohjelmasta itselleen sopiva ja merkitä itselleen tärkeät tapahtumat, koko tapahtuma pääsee lähemmäs asiakastaan ja asiakas kokee palvelun paremmaksi (Vieri 2016). Kuninkuusravien sovelluksessa oma ohjelma toteutettiin omalle sivulleen päävalikkoon. Tapahtumat siirtyvät omaan ohjelmaan kun käyttäjä painaa Ohjelma-sivulla tapahtuman perässä olevaa sydäntä ja kuittaa varmistuksen tapahtuman lisäämisestä omaan ohjelmaan.

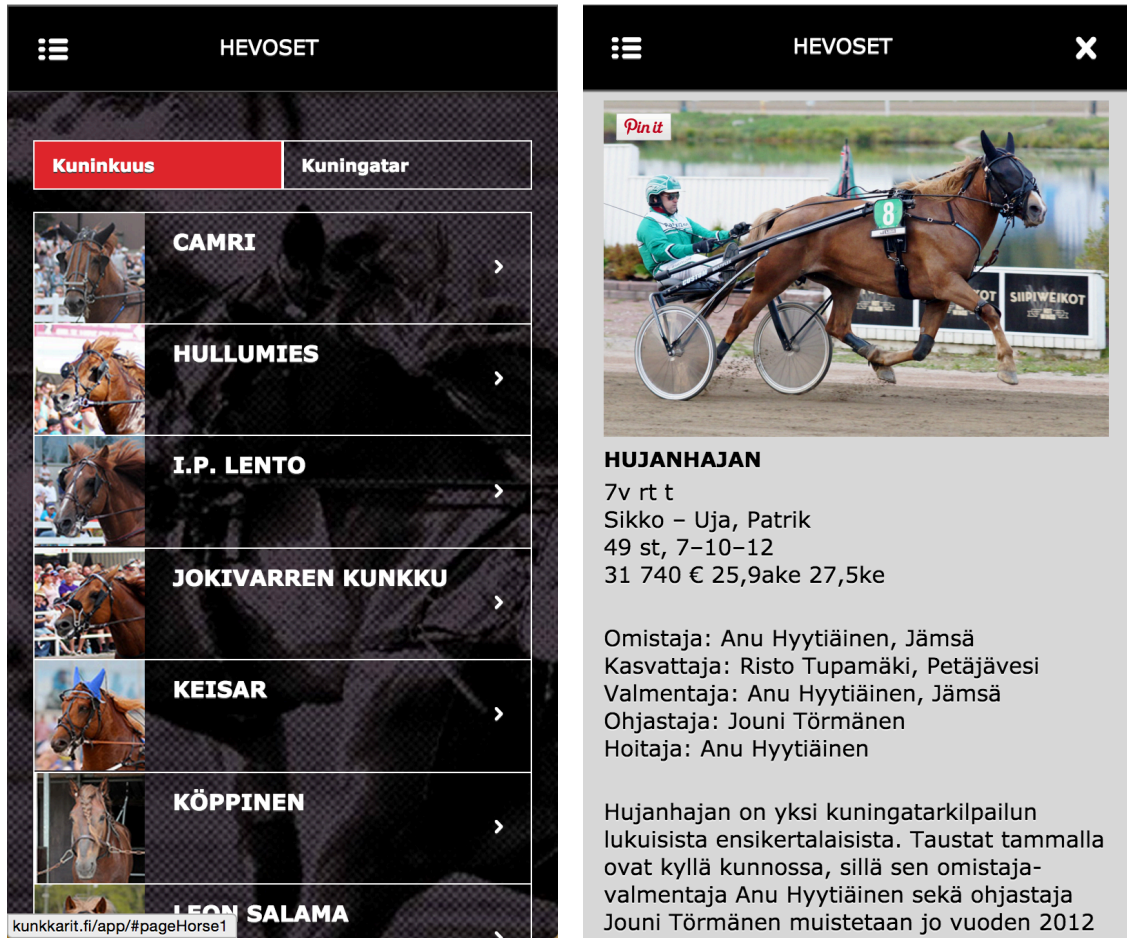
Oma ohjelma nimettiin sovelluksessa Miun Kunkkareiksi, sillä halusin tuoda sovellukseen henkilökohtaisuuden lisäksi myös hieman pohjoiskarjalaisuutta. Kuninkuusravien järjestelyissä paikallisuus oli tärkeässä roolissa ja tapahtuma ha-

luttiin järjestää pohjoiskarjalaisella otteella tuoden esille ystävällisyyttä, huumorintajua ja rempseyttä. Otsake herätti käyttäjissä iloa ja sen sisältö ymmärrettiin nopeasti, joten nimivalintaa voi pitää onnistuneena. Miun Kunkkarit on yllättävä nimi, joka erottaa sovelluksen muista vastaavista oppaista ja auttaa sitä jäämään käyttäjän mieleen. Suunnitteluvaiheessa asia tuntui vielä pieneltä, mutta lopulta siitä tuli juuri se kirsikka kakun päälle, mikä teki sovelluksesta omalaa-tuisen (Jalamo 2015).

6.3.4 Hevoset

Kuninkuusraveissa hevoset toimivat pääosan esittäjinä ja halusin ehdottomasti mukaan esittelyt mukana olevista hevosista. Koko tapahtumaan osallistui viikonlopun aikana reilusti yli 200 hevosta, joten rajasin esiteltävät hevoset pääkilpailujen hevosiin. Pääkilpailuissa, eli kuningatar- ja kuninkuuskilpailuissa juoksee yhteensä 24 hevosta, joista kaikista halusin sovellukseen kuvan, perustiedot, taustahenkilöiden nimet, esittelytekstin sekä viiden viimeisen startin tulokset ravien käsiohjelman mukaisesti esitettynä (Liite 3).

Kuninkuus- ja kuningatarkilpailujen hevoset listattiin kuvalliseen luetteloon omille sivuilleen (Kuva 10). Pääsivulla jokaisesta osallistujasta oli yhtenäisesti rajatut pääkuvat ja nimi. Hevosten omilla sivuilla niistä oli vaakamallinen kilpailukuva, jonka alle oli koottu perustiedot hevosesta (Kuva 10). Tiedot esitettiin sivulla ravien käsiohjelman pohjautuvalla tavalla ja ne pyrittiin jaottelemaan mahdollisimman selkeästi, jotta ne on luettavissa pieneltäkin mobiilinäytöltä. Esittelytekstissä kerrottiin hevosten kilpailuhistoriasta sekä mahdollisista viimeaikaisista menestyksistä ja valmistautumisesta Kuninkuusravehin. Alimpana hevosten sivuilla oli kuvana sovellukseen tuotu statistiikka viidestä viimeisestä kilpailusta. Statistiikka oli esitetty ravien käsiohjelmalla mukailleen.



Kuva 10. Kuninkuusravit-sovelluksen Hevoset-sivu (vasemmalla) sekä yhden hevosen esittelysivu (Kuvat: Suvi Hakkarainen).

Hevoset-sivun pohjalta luotiin sivu myös Kuninkuusravien yhteydessä pidetyssä varsahuutokaupassa myytävälle hevosille. Myynnissä oli 18 kaksivuotiaista suomenhevosta, jotka tuotiin Huutokauppa-sivulle kuvalliseen luetteloon myyntijärjestyksessä. Hevosista oli pääsivulla yhtenäisesti rajattu pääkuva, myyntinumero, nimi sekä rekisterinumero. Hevosten omilla sivuilla niistä oli lisäksi vaakamallinen rakennekuva, jonka alle oli koottu jokaisen hevosen perus- ja omistajatiedot. Niiden lisäksi sivuilla oli kuvana sovellukseen tuotu sukutaulu, esittelyteksti sekä omistajan kommentti hevosesta. Sisältö sivuille valittiin mahdollista ostajaa ajatellen. Sukutaulu osoittautui ongelmalliseksi pienellä mobiilinäytöllä, sillä sovelluksessa sivuja ei pystynyt zoomaamaan. Näyttöä kääntämällä sivun sai suuremmaksi, mutta paras ratkaisu olisi mahdollistaa zoomaaminen sekä sukutaulun ja hevosen kuvan avaaminen koko näytölle.

6.3.5 Lähtölistat ja tulokset

Lähtölistojen ja tulosten kohdalla suunnittelu piti aloittaa karsintatyöllä, sillä Kuninkuusravien kaikkien 19 ravilähdön listaaminen ja päivittäminen viikonlopun aikana ei ollut resurssien puitteissa mahdollista. Päädyin siihen, että sovellus keskittyy ainoastaan päälähtöihin ja seuraamaan kuninkuus- ja kuningatarkilpailujen etenemistä. Näin seurattavien kilpailujen kokonaismäärä pysyi hallinnassa ja päivittämiseen riitti tapahtuman aikana yhden ihmisen sivutoiminen työpanos. Lähtölistojen ja tulossivujen suunnittelu oli yksi projektin aikaa vievimmistä ja haastavimmista osista, sillä raviurheilussa ei ole olemassa tulospalvelua, joka soveltuisi suoraan käytettäväksi mobiilisovelluksessa. Tuloksissa on myös monia vain raviurheilulle tyypillisiä ominaisuuksia, joiden esittämiseen tulee kiinnittää erityistä huomiota. Tämä vaati aikaa ja runsaasti konsultaatiota raviurheilun ammattilaisilta, jotta tuloksiin saatiin oikeat asiat ja ennen kaikkea oikeaan järjestykseen.

LÄHTÖ ORIIT 2100 m					KUNINKUUSKILPAILU						
#	Hevonen / Ohjastaja	Auto-Ennätyk	Tasois-Ennätyk	Voitto-Summa	#	Hevonen / Ohjastaja	2100 M	1600 M	3100 M	Kokonaisaika	Ero
1	KEISAR Hannu Torvinen	21,0aly	23,6ke	114 765 €	1	JOKIVARREN KUNKKU Jorma Kontio	2.54,7	2.11,6	4.20,3	9.26,6	
2	HULLUMIES Seppo Sarkola	19,6aly	22,5ke	233 030 €	2	SUIVIKAS Terho Rautiainen	2.54,8	2.12,0	4.22,7	9.29,5	+02,9
3	KÖPPINEN Ari Moilanen	20,4aly	23,1ke	397 330 €	3	KÖPPINEN Ari Moilanen	2.55,6	2.13,3	4.21,2	9.30,1	+03,5
4	TAPSAN TAHTI Tapio Perttunen	20,2aly	22,7ke	161 088 €	4	TAPSAN TAHTI Tapio Perttunen	2.56,1	2.13,0	4.21,9	9.31,0	+04,4
5	I.P. LENTO Antti Teivainen	20,7aly	23,4ke	203 860 €	5	CAMRI Tuomas Pakkanen	2.55,1	2.11,9	4.24,5	9.31,5	+04,9
6	SUIVIKAS Terho Rautiainen	20,1aly	23,5ke	239 719 €	6	TULI-RITARI Esa Holopainen	2.56,3	2.13,0	4.24,5	9.33,8	+07,2
7	JOKIVARREN KUNKKU Jorma Kontio	19,5aly	20,3ke	192 640 €	7	VIESKERIN VALO Pertti Niveri	2.56,8	2.14,4	4.23,2	9.34,4	+07,8
8	CAMRI Tuomas Pakkanen	20,8aly	22,6ke	139 544 €	8	KEISAR Hannu Torvinen	2.56,3	2.13,7	4.24,4	9.34,4	+07,8
9	RAPIN AATOS Jarmo Saarela	21,1aly	23,6ke	114 741 €	9	LEON SALAMA Hannu Hietanen	2.56,6	2.13,9	4.25,0	9.35,5	+08,9
10	LEON SALAMA Hannu Hietanen	23,0aly	23,3ke	86 195 €	10	RAPIN AATOS Jarmo Saarela	2.57,3	2.14,3	4.27,1	9.38,7	+12,1

Kuva 11. Kuninkuusravit-sovelluksen yhden osamatkan lähtölista (vasemmalla) sekä kokonaiskilpailun lopullinen tuloslista (Kuvat: Suvi Hakkarainen).

Ravien käsiohjelmat sisältävät valtavan määrän tietoa kilpailevista hevosista ja mobiilisovelluksen suunnittelussa niistä piti karsia mukaan vain tärkeimmät, jotta näkyvä mobiililaitteen näytöllä pysyi riittävän selkeänä. Listojen tuli olla luettavissa niin pysty- kuin vaakänäytöllä ja niitä piti pystyä lukemaan ilman zoomaamista. Huomioon piti ottaa myös ohjastajien eripituiset sukunimet sekä kaikki mahdolliset – epätodennäköisetkin - vaihtoehdot tulosluettelossa. Lopulta lähtölistoihin tuli omat kentät valjakon lähtöradalle, hevosen ja ohjastajan nimille, hevosen ryhmä- ja tasoitusajojen ennätyksille sekä voittosummalle (Kuva 11). Tulossivu jaettiin yksittäisten osamatkojen tuloksiin sekä kokonaiskilpailun tuloksiin. Kilpailukohtaisissa tuloksissa oli sarakkeet sijoitukselle, hevosen kilpailunumerolle, hevosen ja ohjastajan nimille sekä ajalle. Kokonaistuloksissa näytettiin sijoituksen ja valjakon nimien lisäksi jokaisen osamatkan tulokset, kokonaisaika sekä ero johtavaan valjakkoon (Kuva 11). Pois jätettiin muun muassa kilometriajat ja palkintosummat.

6.4 Toiminnallisuus

6.4.1 Käyttöliittymä

Yksinkertainen käyttöliittymä ja selkeä toiminnallisuus olivat niitä avainsanoja, joiden ympärille Kuninkuusravien mobiilisovellusta ryhdyttiin suunnittelemaan. Oli mietittävä sitä, miten sovellusta on mielekästä käyttää riippumatta siitä, miten paljon käyttäjä on aiemmin ollut tekemisissä mobiilisovellusten kanssa. Käyttäjää ei saanut aliarvioida, mutta toisaalta liian monimutkaiseen toiminnallisuuteen ei ollut käyttäjien hukkaamisen pelossa varaa. Sovellus sisältää paljon tietoa pienessä tilassa, joten kaikki sivut skaalautuvat myös vaakamalliseen näyttöön lukemisen helpottamiseksi.

Kuninkuusravien mobiilisovellus toteutettiin hybridisovelluksena, joten käyttöjärjestelmän muutoksia ei tarvinnut ottaa suunnittelussa juurikaan huomioon. Halusin sovellukseen yhden päävalikon, joka avautuisi yläreunaan sijoitetusta painikkeesta. Tiesin, että sovellukseen tulee esimerkiksi hevosten ja tuloslistojen myötä paljon sisältöä, enkä halunnut alareunaan kiinteää valikkoa viemään tilaa

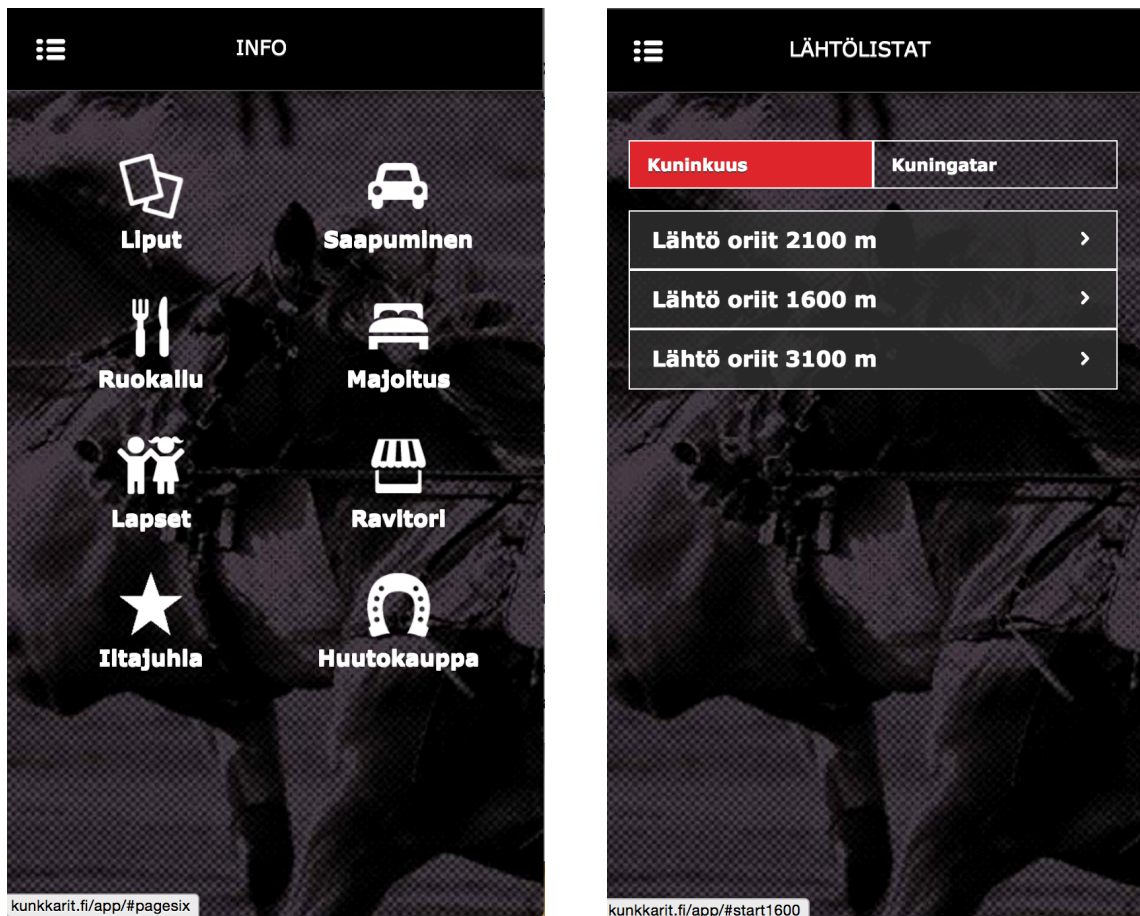
muulta sisällöltä. Avautuvan päävalikon myötä sovelluksen sisällön jäsentely onnistui loogisemmin, sillä kiinteässä valikossa ”Muut”-painikkeen taakse olisi joutunut sijoittamaan liikaa toisistaan irrallisia sisältöjä.

Sovelluksessa on pyritty siihen, että toimintalogiikka pysyy samana läpi sovelluksen. Valerie Lisyansky kirjoitti Creative Bloq –sivustolla siitä, miten tärkeää samanlaisten elementtien on toimia samalla lailla läpi sovelluksen. Mielestäni sama ohjenuora pätee myös toiminnallisuuteen: käyttäjän on tärkeää tietää, että valikko löytyy jokaisella sivulla samasta paikasta ja samanlaisesta nuolesta pääsee aina eteen- tai taaksepäin. Linkkien on hyvä näyttää samanlaisilta joka puolella sovellusta ja samaa toimintoa toistavat painikkeet on hyvä esimerkiksi asetella samaan kohtaan näyttöä (Lisyansky 2015).

Sovelluksen etusivulla on vaakamallinen tunnelmakuva aiemmista kuninkuusra-veista ja sen alta löytyy kolme painiketta: ajankohtainen nosto aikataulusta ”mitä on menossa juuri nyt” –ajatuksella, sen alla Miun Kunkkarit ja alimpana painike karttasivulle. Sivun alalaidassa muistutetaan käyttäjiä tapahtuman virallisesta sosiaalisen median hashtagista #kuninkuusravit. Navigointipainike löytyy sovelluksen jokaiselta sivulta headerin vasemmasta reunasta, jotta käyttäjälle ei tule koskaan sellaista tunnetta, että hän on ajautunut liian syvälle sovelluksen sisältöihin. Päävalikko liukuu vasemmalta puolelta näytön päälle. Alimpien tasojen sivut, kuten info-sivun linkit ja hevosten esittelyt, avautuvat näytön päälle ylhäältä ja niistä palaaminen edelliselle tasolle tapahtuu sulkemalla avautunut sivu oikean yläreunan X-painikkeesta. Päävalikko sulkeutuu liu’uttamalla sen kiinni, painamalla sen ulkopuolelle tai valitsemalla siitä jonkun sivun.

Lähes jokainen sivu sovelluksessa on jaettu useammille alisivulle, sillä esimerkiksi ohjelma jakautuu lauantaille ja sunnuntaille ja hevoset kuningatar- ja kuninkuuslähtöjen osallistujiin. Jako toteutettiin verkkoselaimesta tutulla välilehti-ajatuksella ja sivun ylälataan headerin alle sijoitettiin kaksi vierekkäistä painiketta. Näistä auki oleva sivu merkittiin huomiovärillä. Info-sivulla kahdeksan alisivua on esitelty listamaisesti isojen ikonien täyttäessä ruudun. Ikonit haluttiin mukaan helpottamaan käyttäjän navigointia ja samat ikonit löytyivät myös tapahtuman aluekartasta sekä paperisesta käsiohjelmasta (Kuva 10). Hevoset-,

huutokauppa- ja lähtölista- sekä tuloslistasivuilla alisivut näkyivät käyttäjälle laatikkomaisena listauksena (Kuva 12).



Kuva 12. Kuninkuusravit-sovelluksen Info-sivu (vasemmalla) sekä Lähtölistat-sivu (Kuvat: Suvi Hakkarainen).

Käyttöliittymän toteutus onnistui lähes suunnitelman mukaisesti. Päävalikon toimiminen aiheutti aluksi ongelmia Windows Phonella käytettäessä, mutta lopulta valikko saatiin toimimaan lähes halutulla tavalla. Alavalikkojen välilehtien toiminnallisuuden kanssa kamppailtiin myös hieman, mutta koska toiminnallisuuden kehittämiseen jäi lopulta suhteessa enemmän aikaa kuin sisällön muokkaamiseen, ongelmia ehdittiin ratkoa.

6.4.2 Lähtölistojen ja tulosten syöttäminen sovellukseen

Lähtölistojen ja tulosten reaaliaikainen päivittyminen oli harppaus suomalaisessa suur tapahtumien mobiilisovellusten maailmassa, sillä esimerkiksi musiikkifestivaalien sovellukset vannovat offline-toimivuuden nimeen verkkoyhteyksien katkeamisen pelossa. Kuninkuusravien sovelluksessa muu sisältö rakennettiin toimimaan myös ilman verkkoyhteyttä, mutta lähtölistat ja tulokset vaativat verkkoyhteyden päivittyäkseen. Ensimmäisen matkan lähtölistat julkaistaan noin viikko ennen Kuninkuusraveja. Toisen osamatkan lähtölista on käänteinen ensimmäisen matkan lähtölistaan nähden ja päätösmatkan lähtölista valmistuu ratalinnan jälkeen muutama tunti ennen kilpailua. Näin ollen ensimmäisen ja toisen osamatkan lähtölistat oli mahdollista luoda sovellukseen ennen tapahtumaa, mutta kolmannen matkan lähtölistat piti päivittää tapahtuman aikana. Kun myös tulokset haluttiin sovellukseen reaaliajassa, oli selvää, että sovellus tarvitsi verkkoyhteyttä. Kuninkuusravien kävijämäärää ja etenkin mahdollisia sovelluksen lataajia oli vaikea arvioida etukäteen, sillä mitään vertailukohtaa ei ollut aiemmilta vuosilta. Vertasimme lopulta tilannetta karkeasti Ilosaarirockin mobiilisovelluksen latausmääriin, sillä tapahtumat järjestetään samalla alueella ja kävijöitä on suunnilleen saman verran. Sovelluksen kapasiteetti laskettiin lopulta 6000 kävijälle päivässä.

Lähtölistoille ja tuloksille rakennettiin verkkoon oma päivitysovellus, johon osallistujat listattiin ennen tapahtumaa. Sovelluksen toteutti Asmecon Mauri Mustonen. Päämatkoilla kilpailevat valjakot ovat jokaisessa lähdössä samoja, joten päivitysurakkaa helpotti, kun valjakoiden kiinteät tiedot saatiin siirtymään automaattisesti seuraaville matkoille. Lähtöradat ja tulokset syötettiin sovellukseen käsin, mutta sovellus järjesti valjakot määritellyn logiikan mukaan. Näin minimoitiin näppäilyvirheiden mahdollisuus ja päivittäminen oli nopeampaa. Kokonaan päivitystä ei pystynyt kuitenkaan automatisoimaan, sillä valjakoille oli jätettävä mahdollisuus poisjääntiin tai esimerkiksi kuskin vaihdokseen. Tämä osoittautui lopulta tapahtumassa tärkeäksi huomioksi, sillä yksi hevonen jäi loukkaantumisen vuoksi pois kuninkuuskilpailusta jo ennen ensimmäistä lähtöä ja kuningastarkilpailussa vastaavasti yksi valjakko keskeytti ennen viimeistä matkaa.

Tuloslistojen toiminnallisuuden rakentamisessa erityistä huomiota tuli kiinnittää hevosten järjestyksen määräytymiseen. Oli tärkeää selvittää kaikki mahdolliset skenaariot, joita tuloslistassa voi olla. Kävin läpi useat eri ravitulokset edellisistä kuninkuusraveista, jotta peruseriaate tuli selväksi. Sen lisäksi piti huomioida myös harvinaisemmat mahdollisuudet kuten tasapäävoitto. Kun kaikki erilaiset tulosvaihtoehdot olivat selvillä, oli tärkeää selvittää niiden välinen hierarkia. Tuloslistalla hevosen tulos voi olla joko kirjain, numero (aika) tai niiden yhdistelmä. Vain kirjaimia sisältävät tulokset ovat aina tuloslistalla viimeisiä, mutta koska kirjainyhdistelmä voi olla k, p, hll, hpl tai esimerkiksi hrp, myös niiden keskinäinen järjestys tulee olla selvillä.

Raviurheilun sääntöviidakkoa piti tutkia tarkkaan myös kokonaistulosten laskukaaviota mietittäessä, sillä suoraviivainen tulosten yhteenlasku ei tuo kuninkuusraveissa välttämättä oikeaa kokonaistulosta. Sääntöjen mukaan kokonaiskilpailussa mukana olevien valjakoiden on saatava hyväksytty tulos jokaiselta osamatkalta, joten esimerkiksi ensimmäisellä matkalla hylätty valjakko ei voi enää taistella kokonaiskilpailun voitosta. Se voi kuitenkin osallistua lopuille matkoille ja kilpailla niiden osamatkojen voitosta ja palkinnoista muiden tapaan (Kuninkuusravit 2016).

6.5 Ulkoasu

Kuninkuusravien mobiilisovelluksen ulkoasussa kiinnitin huomiota siihen, että tapahtuman ilme välittyy käyttäjälle mahdollisimman yhtenäisenä. Sovelluksessa jokaisella sivulla on sama taustakuva kuin Kuninkuusravien verkkosivuilla ja kaikessa markkinointimateriaalissa. Myös muut värit ja fontit noudattivat mahdollisimman tarkasti tapahtuman graafista ohjeistusta. Päävärit olivat musta, punainen sekä kaksi eri harmaan sävyä. Sovelluksen pääsivuilla on tumma tausta vaalein tekstein, mutta niillä sivuilla, joilla tekstiä on enemmän, tekstin pohja on vaalea ja teksti tumma, jotta lukeminen on helpompaa (UX Movement 2011). Ulkoasu jäi hieman harmaaksi, mihin olisi kenties auttanut vaalean taustan kirkastaminen vielä muutamalla asteella.

Etusivu on sovellukselle kuin käyntikortti, joka kannattaa pitää huoliteltuna. Käyttäjä saapuu aina ensin etusivulle, joten etusivun pitää olla niin houkutteleva, että käyttäjä jatkaa siitä eteenpäin (Pant 2016). Houkuttelevuuden ja tapahtuman tunnelman välittämiseksi valitsin etusivulle Hanna Leppäsen ottaman kuvan vuoden 2011 Kuninkuusraveista Tampereelta. Vaihtoehtona oli rakentaa etusivulle useamman vaihtuvan kuvan slideshow, mutta mielestäni yksi hyvä kuva riitti välittämään tunnelmaa ja etusivu pysyi sen avulla selkeämpänä. Tapahtuman logo sijoitettiin etusivulla headeriin, jossa se toimii samalla etusivun otsakkeena. Etusivun painikkeet eroteltiin siten, että tärkein ja ajankohtaisin, mitä tapahtuu nyt –painike oli ylimpänä ja punainen, sen jälkeen Miun Kunkkarit vaalealla ja alimpana kartta tumman harmaana.

Sovelluksessa käytettiin samoja ikoneita kuin Joensuun raviradan verkkosivuilla ja Kuninkuusravien paperisessa käsiohjelmassa. Sillä pyrittiin pitämään sisältö mahdollisimman tuttuna käyttäjille ja auttamaan navigoimisessa. Ikonit toteutti mainostoimisto Fabrik. Pysin suunnittelemaan ikonit niin, että ne kuvaisivat mahdollisimman hyvin niitä vastaavaa sisältöä. Miun Kunkkareiden kokoamisessa käyttäjä sai merkitä ohjelmasta suosikkinsa sydämellä, samaan tapaan kuin esimerkiksi Instagramissa tai iOS-käyttöjärjestelmän Kuvat-sovelluksessa. Kun sydän ohjelmanumeron perässä oli punainen, käyttäjä tiesi sen löytyvän myös Miun Kunkkareista. Hyvässä mobiilisovelluksessa käyttäjän odotukset ja toiminnosta seuraava tapahtuma kohtaavat, ja käyttämällä jo valmiiksi tuttua toiminnallisuutta näin usein tapahtuu (Google 2015).

6.6 Haasteet ja ratkaisut

6.6.1 Aikataulutus

Vaikka Kuninkuusravien mobiilisovelluksen suunnittelutyö käynnistyi hyvissä ajoin edellisen vuoden puolella, toteutuksessa oli tulla kiire. Lopullista toiminnallisuutta oli hankala toteuttaa, kun sisältöä ei ollut valmiina ja koska sovellus toteutettiin ensimmäistä kertaa, vertailupohjaa aikataulun rakentamiselle ei ollut. Koko projektin aikataulutus olisi pitänyt tehdä vielä huolellisemmin ja siinä olisi

tullut ottaa huomioon pieniltäkin tuntuvat yksityiskohdat. Alkuvaiheessa projektia oli paljon tyhjäkäyntiä, sillä lopullisten päätösten tekeminen venyi järjestäjien puolelta. Sen myötä kesällä tuli kiire ja esimerkiksi kartan ja Miun Kunkkareiden toteutuksen osalta jouduttiin tekemään kompromisseja. Myös sisällön osalta kiire oli loppuvaiheessa suuri, sillä tapahtuman aikataulusta saatiin viimeinen versio tuotantoon vasta kesäkuun lopulla. Vaikka sisällön pienet muutokset, esimerkiksi ravibussien aikataulumuutokset tai ravintoloiden hintamuutokset, tuntuvat pieniltä, niiden korjaaminen sovellukseen kestää yllättävän kauan. Tämä kannattaa pitää mielessä ja pyrkiä saamaan pitävät tiedot kasaan jo toukokuun puolella. Yllättävän paljon aikaa veivät myös pienet sisällölliset asiat, joita suunnitelmasta ei löytynyt. Näitä olivat esimerkiksi tekstin otsikoiden kirjasinten koon muuttaminen sekä välistykset tekstissä.

Suurin haaste aikataulutuksessa liittyi pääkilpailuissa kilpaileviin hevosiin. Kuningatar- ja kuninkuuskilpailun hevosten ilmoittaminen kilpailuihin päättyi 20. heinäkuuta, eli alle kaksi viikkoa ennen tapahtuman alkamista. Lopullinen valinta osallistujista tehtiin 22. heinäkuuta. Tämä tarkoittaa sitä, että hevosten tietojen ja kuvien keräämiseen ei jää juurikaan aikaa. Halusimme saada hevosten tiedot sovellukseen niin, että ne ovat käyttäjän saatavilla myös ilman verkkoyhteyttä ja päätimme päivittää tiedot sovelluksen koodiin. Applen hyväksymisprosessi kesti sovelluksen julkaisuhetkellä noin seitsemän päivää myös päivitystä tehdessä, minkä vuoksi hevosten päivittyminen sovellukseen oli todella hidasta. Kaikki tiedot ehtivät sovellukseen ennen tapahtumaa, mutta käyttäjiltä saadun palautteen perusteella ne olisi haluttu sovellukseen jo aikaisemmin.

Sovellus oli toiminnallisuudeltaan ja ulkoasultaan samanlainen iOS-, Android- ja Windows Phone -käyttöjärjestelmissä. Näistä Windows Phone aiheutti eniten haasteita ja muun muassa navigaatiota jouduttiin viilaamaan vielä viime hetkillä. Myös etusivun Nyt tapahtuu -elementissä oli ongelmia vielä ensimmäisen tapahtumapäivän aamuna, mutta ongelma saatiin korjattua Windows Phonen ja Androidin osalta.

6.6.2 Raviosaamisen merkitys

Mobiilisovelluksen tuotantoprosessin aikana yllättävän suuri haaste oli raviurheilun sääntöjen tuntemus ja etenkin sen puute. Suunnittelussa tätä seikkaa ei otettu riittävästi huomioon ja sääntöjen selvittämiseen kului ennakoitua enemmän aikaa. Haasteeseen oli vaikea valmistautua ennakkoon, sillä vastaavaa tilannetta ei tule esille esimerkiksi musiikkifestivaalien mobiilisovellusta suunniteltaessa. Pelkässä tapahtumaoppaassa säännöt eivät ole relevantti ominaisuus, mutta kun mukaan tuodaan tulospalvelu, sovelluksen luonne muuttuu.

Raviurheilussa on paljon sääntöjä vakiintuneita käytäntöä, joiden niiden läpikäyminen toimivan tulospalvelujärjestelmän luomiseksi olisi ollut valtava urakka. Haastetta ratkaistiin jakamalla mahdollisimman paljon tietoa suullisesti ja käymällä avointa keskustelua työryhmän kesken. Sääntöjen ja tulosten merkitsemässä lähteinä käytettiin Hippoksen verkkosivujen lisäksi aiempien vuosien Kuninkuusravien käsiohjelmaa ja konsultoinnissa Joensuun raviradan henkilökunnalla oli suuri rooli. Oppia haettiin myös raveista, joissa työryhmä myös testasi tulosjärjestelmän toimivuutta. Testirupeamasta saatiin tarvittavat lisätiedot, jotta sovellusta osattiin kehittää loppumetreillä oikeaan suuntaan.

7 Kuninkuusravit 2.0

7.1 Mitä sovelluksesta jäi käteen?

Joensuun Kuninkuusravien mobiilisovellus oli käytössä tapahtumassa ja se sai kaiken kaikkiaan erittäin positiivisen vastaanoton. Sovellukselle tuntui olevan tilausta ja se täytti paikkansa hyvin. Onnistumisten lisäksi kehitettävää jäi paljon, minkä vuoksi on tärkeää tehdä kriittinen analyysi sovelluksesta. Sovellukseen kohdistuneista odotuksista tai käyttäjien toiveista ei ollut etukäteen tietoa, mutta mahdollisen tulevan sovelluksen kehitystyössä on apua paitsi ensimmäisen mobiilisovelluksen suunnittelun kokemuksista, myös Joensuun Kuninkuusravien kävijätutkimuksen tuloksista, joita käyn läpi seuraavissa luvuissa.

Mobiilisovellus toimi tapahtumassa hyvin. Sovellusta ladattiin sovelluskaupoista noin 2500 kappaletta: Google Playn latausmäärä oli 1100, App Storen 640 ja Windows Storen 710. Varsinaista tavoitetta latausmäärille ei osattu etukäteen asettaa, mutta mielestäni lukema on ensimmäiseksi kerraksi kelvollinen. Määrää tarkastellessa on otettava huomioon sovelluksen tunnettuus, mikä jäi markkinoinnista huolimatta varmasti vielä alhaiselle tasolle, tapahtuman kävijäkauma ja sen vaikutus mobiililaitteiden käyttäjien määrään sekä raviurheilua seuraavien ihmisten suhde mobiilisovelluksiin. Tutkimustietoa aiheesta ei löydy, mutta omien havaintojeni perusteella raviurheilun seuraajissa on edelleen iso joukko ihmisiä, jotka eivät käytä aktiivisesti mobiilisovelluksia. Hippoksen mukaan Suomessa oli vuonna 2015 noin 210 000 raviurheilun harrastajaa ja yleisömäärä raviradoilla oli yhteensä 670 000 kävijää. Raviurheilun nuorisotoiminnassa oli kuitenkin mukana ainoastaan 2600 henkilöä, mikä kuvastaa harrastajien ikäjakaumaa (Hippolis, Suomen Hippos ry, Suomen Ratsastajainliitto ry & Luke Hevostalous 2015, 7).

Tutkimus- ja Analysointikeskus TAK Oy suoritti Joensuun Kuninkuusraveissa kävijäkyselyn yhteistyössä Joensuun Ravirata Oy:n, Hippos ry:n sekä Fintoto Oy:n kanssa. Kyselyssä tutkittiin myös mobiilisovellusta ja asiakkaiden tyytyväisyyttä siihen. Tutkimuksen mukaan noin joka neljäs oli sovellukseen erittäin tyytyväinen. Melko tyytymättömiä tai erittäin tyytymättömiä sovellukseen oli yhteensä 20 prosenttia vastanneista. Kriittikkiä sai etenkin sovelluksen toimimattomuus Windows Phonella. Tutkimustuloksia tarkastellessa on hyvä pitää mielessä, että tuloksissa ei kerrota, kuinka moni vastaajista oli ladannut mobiilisovelluksen ja millä käyttöjärjestelmällä sovellusta käytti. Nämä asiat olisi oleellista selvittää, jotta käyttäjäpalautteeseen voisi reagoida paremmin. Windows-käyttöjärjestelmän ongelmat olivat tiedossa jo ennen tapahtumaa ja aikataulujen ja resurssien puitteissa niiden ratkaisemiseksi tehtiin kaikki mahdollinen. Toteutus ei kuitenkaan yltänyt samalle tasolle Androidin ja iOS-käyttöjärjestelmän kanssa.

Sovelluksen päivittäminen toimi tapahtuman aikana hyvin. Lähtölistat ja tulokset saatiin päivitettyä sovellukseen todella nopeasti virallisten tietojen saamisen jäl-

keen ja esimerkiksi kokonaiskilpailun tulokset löytyivät sovelluksesta noin viisi minuuttia viimeisen osakilpailun maaliintulon jälkeen. Mobiilisovellukselle laskettu käyttäjäkapasiteetti riitti hyvin, mutta toisaalta siinä ei ole varaa virhelaskelmiin joten laskelmat on hyvä miettiä hieman yläkanttiin. Havaintojeni perusteella sovellus on mahdollista toteuttaa hyödyntämään verkkoyhteyttä, mutta toteutustavan kanssa kannattaa olla varuillaan ja pelata varman päälle, jotta tapahtuman aikana kaikki toimii. Kuninkuusravit on kaksipäiväisenä tapahtumana niin nopeatempoinen, että tapahtuman aikana sovelluksen mahdollisiin ongelmiin on vaikea reagoida. Sen vuoksi kaikki mahdollinen informaatio olisi hyvä jatkossakin koodata sisään sovellukseen, jotta verkkoyhteyksien kaatuessa sovellus on edelleen käyttökelpoinen. Myös karttojen toteutusta on hyvä miettiä tarkkaan ja suhteuttaa esimerkiksi piirrettyyn karttaan yhdistetyn GPS-palvelun työmäärän hyötyihin. Ravirata-alue on usein niin pieni festivaalialueisiin verrattuna, että suuressakaan ihmismassassa esimerkiksi eksymisen vaaraa ei ole. Piirretyn aluekartan etuja ovat helppokäyttöisyys ja nopeus. Kuitenkin esimerkiksi kaupunkialueella parempi vaihtoehto saattaa olla valmis, esimerkiksi Googlen toteuttama, kartta.

Sovelluksen rakentamisen aikataulutusta on hyvä miettiä etukäteen paljon. Viimeisten viikkojen kiirettä on mahdollista vähentää toimivalla suunnitelmalla sekä ennakoimalla mahdollisia ongelmatilanteita. Suuri haaste tulee myös jatkossa olemaan osallistujien nimeäminen vasta muutama viikko ennen tapahtumaa, mutta painetta olisi mahdollista helpottaa tarkalla suunnittelulla. Pääkilpailuun mahdollisesti valittavista on olemassa suuntaa antava ranking jo aiemmin ja sen perusteella on mahdollista kerätä niistä tietoa jo etukäteen. Näin viimeisille viikoille jäisi ainoastaan tietojen päivittäminen ja sisällön karsiminen valittuihin hevosiiin. Tämä toisaalta tietää sitä, että tulee tehtyä väistämättä myös ylimääräistä työtä. Toinen vaihtoehto olisi lisätä resursseja ja työn tekijöiden määrää viimeisille viikoille, jolloin sisällön kokoaminen olisi nopeampaa. Toteutti viimeiset viikot miten tahansa, ratkaistavaksi jää vielä sovelluskauppojen päivitysaikataulut. Ne luovat sovelluksen kehittäjille todellisen ongelman, sillä käyttäjät saavat käyttöönsä täyden version sovelluksesta vasta aivan tapahtuman kynnyksellä. Mikäli sovellus on ollut ladattavissa mobiililaitteeseen jo aiemmin, käyttäjien tulisi muistaa päivittää se. Havaintojeni perusteella kaikki käyttäjät ei-

vät kuitenkin osanneet päivittää sovellustaan ennen tapahtumaa, mikä johti vajaaseen käyttäjäkokemukseen. Yhtenä vaihtoehtona ongelman ratkaisemiseksi nähtiin hevosten tietojen lataaminen sovellukseen verkon yli ja sen jälkeen niiden tallentaminen puhelimeen. Tätä ei kuitenkaan päästy testaamaan, joten työtavan toimivuudesta ei ole Kuninkuusravien osalta varmuutta.

Sovelluksen ulkoasu vastasi Joensuun Kuninkuusravien ilmettä kaikin puolin ja se oli selvästi yhdistettävissä tapahtumaan. Visuaalisia elementtejä saatiin siirrettyä sovellukseen hyvin ja visuaalinen kokonaisuus oli yhtenäinen. Projektista puuttui varsinainen graafinen suunnittelija, mikä näkyi etenkin etusivun visuaalisuudessa. Taustalla oleva rasteroitu kuva toimi sivuilla erinomaisesti, mutta muilta osin sovellus olisi kaivannut hieman eloa. Sovelluksen ulkoasussa haluttiin noudattaa tapahtuman visuaalisen ilmeen tyylikkyyttä ja selkeää elementtien asettelua, mutta Joensuun raviradan verkkosivuiltakin tuttu laatikointimalli jätti mobiilisovelluksen hieman hengettömäksi.

7.2 Kohti seuraavaa sovellusta

Seuraavaa Kuninkuusravit-mobiilisovellusta suunniteltaessa kiinnittäisin suunnittelutyössä huomiota ennen kaikkea aikataulutukseen, testaamiseen sekä ajankohtaisuuteen. Joensuun Kuninkuusravien sovellus jäi kovaa vauhtia kehityvässä tapahtumasovellusten maailmassa jalkoihin nopeasti ja jo vuodessa sovellukset ovat menneet harppauksin eteenpäin. Mobiilisovelluksia syntyy kiihtyvällä tahdilla, eikä kovassa kilpailussa myöskään suunnitteluprosessissa ole varaa antaa tasoitusta (Ventayol 2016). Sisällöllisesti Joensuun mobiiliopas tarjoaa vahvan perustan myös tulevana vuosina, sillä Kuninkuusravien perusajatus ja tapahtuman perustoiminnot pysyvät samana. Sovelluksen laatuun tulee kuitenkin kiinnittää entistä enemmän huomiota kun käyttäjien tietoisuus mobiilisovelluksista lisääntyy ja tapahtuman kävijäkanta uudistuu.

Tutkimieni tapahtumien mobiilisovellusten perusteella personointi on edelleen kasvava ominaisuus sovellusten ominaisuuksia vertailtaessa. Havaintoa tukevat ennusteet mobiilialan kehityksestä (All 2016, Njiri 2016) sekä esimerkiksi Ylen

tekemä uudistus, jonka myötä käyttäjälle tulee mahdollisuus personoida verkkosivujen sisältö itselleen kiinnostavaksi. Suuntauksen myötä myös Kuninkuusravien mobiilisovelluksessa kannattaa ottaa huomioon käyttäjän huomioiminen yksilönä ja tarjota mahdollisuus muokata sovelluksen sisältöä mieleisekseen. Vaihtoehtoja voisivat olla esimerkiksi jo käytössä ollut oma ohjelma tai esimerkiksi omien sosiaalisen median kanavien tuominen mukaan sovellukseen. Myös yhteisöllisyyden tuomista sovellukseen kannattaa miettiä, sillä yksi tärkeimmistä syistä saapua kuninkuusraveihin on sosiaaliset suhteet ja tuttujen tapaaminen (TAK 2015, 26). Instagram-kuvien jakaminen sovelluksessa toisi tapahtuman tunnelman välittömästi sovellukseen ja Facebookin avulla olisi mahdollista nähdä heti, ketkä ystävästäsi ovat osallistumassa tapahtumaan. Myös videopalveluiden upottaminen sovellukseen toisi uusia ulottuvuuksia: huutokauppavarsojen esittelyt voisi toimia videon muodossa suoraan hevosten sivuilla ja TotoTV:n kautta olisi mahdollista nähdä pääkilpailujen hevosten viimeiset startit videoina. Tapahtumasovellusten tärkeimpiin ominaisuuksiin palautekanavana toimiminen ja 24/7-toiminnassa oleva asiakastuki (Crowd Compass & EMI 2015, 18) - olisi ko Kuninkuusraveilla mahdollista parantaa asiakaspalveluaan mobiilisovelluksen avulla?

Ennen sisällön laajentamista on kuitenkin hyvä kartoittaa jälleen se kohderyhmä, jolle sovellus tehdään. Elämyskävijä tuskin tarvitsee Fintoton videoarkistoa mobiilisovellukseen yhtä kipeästi kuin Toto-pelien perässä tapahtumaan saapuva henkilö. Toisaalta onko pelaavalle asiakkaalle hyötyä pelkästä videoarkistosta, vai pitäisikö hänelle tarjota myös mahdollisuus palauttaa pelit sovelluksen kautta? Osan toiminnoista voisi toteuttaa kustannustehokkaasti sijoittamalla sovellukseen ulkoisia linkkejä esimerkiksi Fintoton sivuille, jolloin sovellus toimisi vain yhteisenä väylänä eri toiminnoille. Ulkoiset linkit toimivat myös esimerkiksi lippujen ostossa ja saapumisohjeiden tukena.

Ohjelmistoyritys Bugfenderin Alex Ventayol uskoo, että lähitulevaisuudessa mobiilisovellusten määrä kääntyy jyrkkään laskuun, mutta sen sijaan sovellusten laatu paranee huomasti. Tämä on seurausta siitä, että kuluttajat haluavat saada kaiken informaation ja useita toimintoja samasta paikasta monen eri sovelluksen sijaan. (Ventayol 2016.) Jos sisällön määrää kasvattaa, voisi etenkin

ravisovelluksessa olla hyötyä kääntyvän näytön huomioimisesta. Kun sovelluksessa saisi esille lisää toimintoja näytön kääntyessä vaakatasoon, se helpottaisi esimerkiksi tuloslistojen ja sukutaulujen esittämistä. Myös F1-sovelluksesta tuttu vertailu voisi olla mielenkiintoinen elementti kuninkuusravien sovelluksessa, jossa samat hevoset ovat esillä eri lähdöissä. Ventayolin ajatukset saavat tukea myös mobiilimarkkinoinnin tutkijalta Thomas Hussonilta, joka uskoo mobiilisovellusten määrän pienenevän ja toisaalta myös sovellusten ja verkkosivujen rajan hämärtymiseen. Sen seurauksena liikkuminen verkkosivujen ja mobiilisovellusten välillä olisi helpompaa, mikä kenties kannustaisi lisäämään ulkoisia linkkejä tai tuomaan sisältöä sovellukseen verkosta (Husson 2016). Rajojen hämärtyminen uskotaan vaikuttavan myös visuaaliseen suunnitteluun, sillä jo nyt monella verkkosivulla on käytössä mobiililaitteista tuttu hampurilaisvalikko (Granados 2016).

Joensuun Kuninkuusravien mobiilisovellus toteutettiin hybridisovelluksena ja näyttää siltä, että hybrid HTML5 –sovellukset jatkavat porskuttamistaan myös lähitulevaisuudessa. Mobiililaitteista tablettien myynnin kasvu on hidastunut viime vuosina ja niiden tilalle markkinoilla ovat nousseet erilaiset pienet älylaitteet, kuten kellot ja erilaiset rannekkeet. (Ventayol 2016.) Markkinoiden muuttumisesta huolimatta mobiililaitteet ovat edelleen suosituimpia kuin koskaan valtaavat jatkuvasti alaa pöytätietokoneilta (Flanagan 2015). Kuten Tech Infographic-sin Matej Niri artikkelissaan tiivistää, tulevaisuuden sovelluksissa kiinnitetään enemmän huomiota käyttäjäkokemukseen, huomioidaan paremmin teollinen internet eli koneiden välinen kommunikointi, vaalitaan hyvää ja laajaa sisältöä, sekä panostetaan sovellusten turvallisuuteen ja markkinointiin (Njiri 2016). Näistä Kuninkuusravien mobiilisovelluksen tärkeimmiksi osa-alueiksi nostaisin käyttäjäkokemuksen huomioimisen, laadukkaan sisällön sekä markkinoinnin.

8 Lopuksi

Opinnäytetyöni tavoite oli suunnitella toimiva mobiilisovellus Joensuun Kuninkuusraveihin. Vastaavaa sovellusta ei ollut aiemmin toteutettu Suomessa, eikä

ulkomailtakaan löytynyt vertailukelpoista ravitapahtuman mobiilisovellusta. Tilanne antoi toisaalta suuren vapauden kuninkuusravien sovellusta suunniteltaessa, mutta se toi mukanaan myös sellaisia tilanteita ja haasteita, joihin oli mahdotonta ennalta varautua. Näitä olivat esimerkiksi projektin aikataulutus sekä tulospalvelusovelluksen rakentaminen. Oman haasteensa suunnitteluun toi myös työni Joensuun Kuninkuusravien tiedottajana, minkä vuoksi kiire etenkin kesäkuukausina alkoi olla huomattava. Kolikolla on kuitenkin puolensa ja tuplaroolit tapahtuman ympärillä antoivat myös tukea toisilleen. Tavoitteeni täyttyi, ja Joensuun Kuninkuusraveissa tehtiin historiaa kun käytössä oli kautta aikain ensimmäinen mobiilisovellus.

Mobiilisovelluksia on ladattavissa sovelluskaupoista valtava määrä ja sovellusten maailma on pirstaloitunut hyvin pieniin osiin sovellusten keskittyessä vastaamaan käyttäjien yksittäisiin tarpeisiin. Kotimaisista tapahtumista musiikkifestivaalit ovat olleet mobiilisovellusten käytössä edelläkävijöitä ja suunnannäyttäjiä, mutta esimerkiksi urheilutapahtumat ovat sovelluskaupoissa vielä heikosti edustettuina. Mielestäni kotimaisessa urheilukentässä piileekin valtava markkina mobiilisovelluksille, sillä etenkin kesä on suomalaisten urheilutapahtumien juhlaa. Toki monessa urheilutapahtumassa kävijämäärät eivät yllä festivaalien ja kuninkuusravien kymmeneen tuhansiin kävijöihin, jolloin sovellusten latausmäärät jäävät väistämättä pienemmiksi. Sovellusten kehittäminen on kuitenkin nykyään niin ketterää, että niiden tuomista markkinoille kannattaisi pohtia. Monet kotimaiset tapahtumat myös toistuvat vuosittain, jolloin jo olemassa olevaa sovellusta olisi helppoa ja nopeaa kehittää pysymään ajan hermolla.

Opinnäytetyössäni tarkastelin neljää erilaista tapahtuman mobiilisovellusta ja perehdyin mobiilisuunnittelun lähdekirjallisuuteen. Ala on verrattain uusi ja se näkyi lähdemateriaalin tarkastelussa: painettuja teoksia löytyy aiheesta todella niukasti ja lähes kaikki kirjallinen materiaali on verkossa. Hyödynsin E-kirjoja sekä alan asiantuntijoiden blogeja, sekä ennen kaikkea verkosta löytyneitä artikkeleita. Mobiilisuunnittelun lähdemateriaali kuvastaa hyvin koko alaa, sillä kun suurin osa toiminnasta tapahtuu erilaisissa pilvipalveluissa tai vähintäänkin tietokoneella, miksi edes tuoda markkinoille kirjoja aiheesta? Mobiilisovellusten

suunnittelu ja mobiiliala on kasvanut mittaansa pitkälti sen myötä, kun sovellusten suunnittelu on ollut mahdollista kaikille – riippumatta siitä onko suunnittelijan takana suuri yritys. Tämä näkyi lähdemateriaalin keräämisessä, sillä suurten analytiikkayritysten rinnalla arvokasta tietoa löytyi myös pienempien yritysten ja yksittäisten ihmisten tuottamasta materiaalista.

Kuninkuusravien mobiilisovelluksesta tuli mielestäni niin hyvä, kuin olemassa olleilla resursseilla oli mahdollista toteuttaa. Toteutuksessa jouduttiin tekemään joitakin kompromisseja, mutta sovelluksesta löytyi kaikki se tieto, mitä suunnitteluvaiheessa sinne halusin ja käyttöliittymä toimi loogisesti. Palaute sovelluksesta oli positiivista ja sovellukselle oli selvästi tilausta. Opinnäytetyössäni tekemän tutkimuksen ja tulevaisuuden näkymien tarkastelun jälkeen olen varma siitä, että tilausta sovellukselle on jatkossakin. Kuninkuusravien asiakaskunnassa on tapahtumassa muutos, jonka myötä mobiililaitteet ovat yhä suuremmassa roolissa asiakkaiden arjessa ja mobiilisovellukset yhä tutumpia. Responsiiviset verkkosivut eivät tule riittämään, mikäli asiakkaille halutaan tarjota kokonaisvaltainen elämys suur tapahtumassa.

Lähteet

- Alexa. 2016. The top 500 sites on the web. <http://www.alexa.com/topsites>. 20.4.2016.
- All, A. 2016. 10 Mobile App Trends for 2016. Enterprise Apps Today. <http://www.enterpriseappstoday.com/management-software/10-mobile-app-trends-for-2016.html>. 23.4.2016.
- App Annie. 2016. App Annie Mobile App Forecast: The Path to \$100 Billion. App Annie.
- Apple. App Store. 2016. Apple. Tuottavimmat. 6.4.2016.
- Apple. App Store. 2016. Apple. Top-listat. 11.4.2016.
- Apple. 2016. iTunes. Official F1 App. <https://itunes.apple.com/gb/app/official-f1-app/id835022598?mt=8>. 14.4.2016.
- Best Mobile Service in Finland. 2015. Winners. Best Mobile Services in Finland. <http://2015.bestmobileservice.fi/winners>. 5.4.2016.
- ComScore. 2016. 2016 U.S. Cross-Platform Future in Focus. ComScore Inc.
- CrowdCompass. 2016. Mobile Apps for Event: Now It's Personal. Crowd Compassa by Cvent.
- CrowdCompass & EMI. 2015. The Momentum of Mobile Event Apps. CrowdCompass by Cvent ja Event Marketing Institute. <https://www.crowdcompass.com/pdf/momentum-of-mobile-apps.pdf>. 20.4.2016.
- DMR. 2015. By the Numbers: 60+ Amazing Facebook Mobile Stats. DMR. <http://expandedramblings.com/index.php/facebook-mobile-app-statistics/>. 5.4.2016.
- Forbes. 2013. 5 Reasons Why Finnish Apps Are Beating American Rivals On US iPad Market. Forbes. <http://www.forbes.com/sites/terokuittinen/2013/11/22/5-reasons-why-finnish-apps-are-beating-american-rivals-on-us-ipad-market/#7de14ad639dd>. 6.4.2016.
- Flanagan, Chloe S. 2015. The Slow but Inevitable Death of the PC. The App Maker Blog. 1.9.2015. <https://www.appmakr.com/blog/the-death-of-the-pc/>. 23.4.2016.
- Fling, B. 2009. Mobile Design and Development. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Frost, B. 2012 The Mobile Book. Germany: Smashing Media.
- Google. 2016 Google Play. FIBA Europe. <https://play.google.com/store/apps/developer?id=FIBA+Europe>. 15.4.2016.
- Google. Google Play. 2016. Greencopper. <https://play.google.com/store/apps/developer?id=Greencopper>. 14.4.2016
- Google. 2106. Google Play. Google. Suosituimmat sovellukset. <https://play.google.com/store/apps/top>. 11.4.2016.
- Google. 2016. Google Play. Google. Tuottavimmat sovellukset. <http://play.google.com/store/apps/collection/topgrossing>. 6.4.2016.
- Google. 2016 Google Play. 2016. UEFA. <https://play.google.com/store/apps/developer?id=UEFA>. 14.4.2016.
- Google. 2015. Mobile App UX Principles: Improving User Experience and Optimising Conversion. Think with Google. <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-gb/articles/mobile-app-ux->

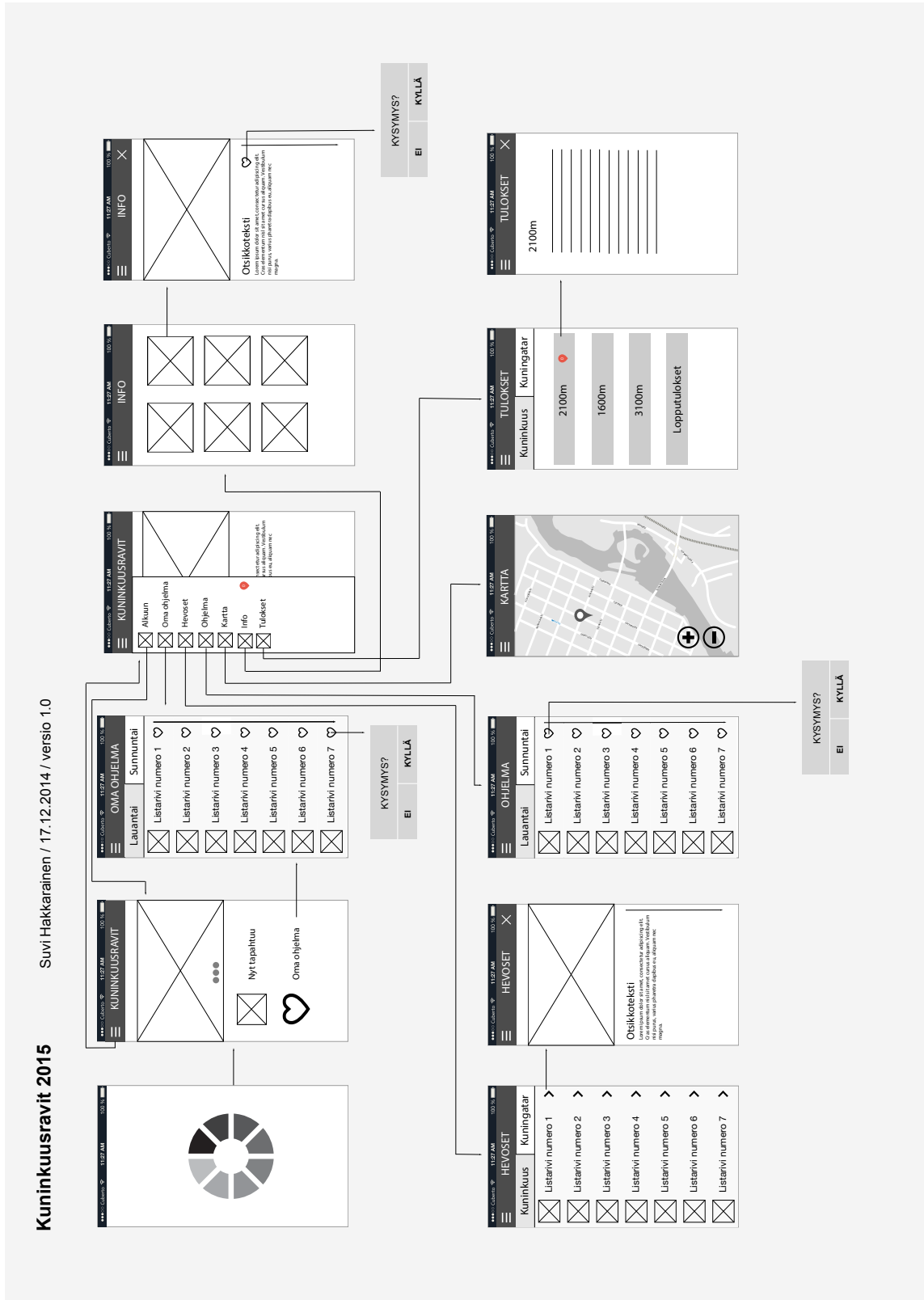
- principles-improving-user-experience-and-optimising-conversion.html. 22.4.2016.
- Granados, J. 2016. Beacons, UX and Material Design – 3 experts reveal app trends for 2016. Blog. 16.2.2016.
<http://www.apptooltester.com/news/app-trends-2016/>. 23.4.2016.
- Grand One. 2015. Paras mobiilipalvelu. Grand One.
<http://2015.grandone.fi/voittajat>. 8.4.2016.
- Helsingin Sanomat. 2014. Rockfestivaalit ovat alle 30-vuotiaiden naisten suosiossa. <http://www.hs.fi/kulttuuri/a1403494319030>. 21.4.2016.
- Helsinki City Run. 2016. UltimateLIVE tuo tapahtumaseurannan myös puhelimeen. Helsinki City Run.
<http://www.helsinkicityrun.fi/uutiset/ultimatelive-tuo-tapahtumaseurannan-myos-matkapuhelimeen>. 11.4.2016.
- Hippolis, Suomen Hippos ry, Suomen Ratsastajainliitto ry & Luke Hevostalous. 2016. Hevostalous lukuina 2015.
http://www.hippos.fi/files/14454/Hevostalous_lukuina_2015.pdf. 24.4.2016.
- Husson, T. 2016. 2016 Mobile and App Marketing Trends. Thomas Husson's Blog. 25.1.2016. http://blogs.forrester.com/thomas_husson/16-01-25-2016_mobile_and_app_marketing_trends. 23.4.2016.
- Jalamo, T. 2015. Onko sovelluksessasi mitään yllättävää? Taiste. Blogi. 5.6.2015. <http://www.taiste.fi/blogi/onko-sovelluksessasi-mitaan-yllattavaa>. 21.4.2016.
- Joensuun Popmuusikot. Ilosaarirock. 2016. <http://popmuusikot.fi>. 8.4.2016.
- Joensuun Ravirata. 2016. Kesän kuumimmat kruunajaiset – Joensuun Kuninkuusravien loppuraportti. Joensuun ravirata Oy.
- Jussila, K. 2012. Käytön laadun tärkeys mobiilisovelluskehityksessä. Tampereen yliopisto. Tietojenkäsittelyoppi. Pro gradu –tutkielma.
<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/83474/gradu05839.pdf?sequen>. 10.4.2016.
- Kallinen, S. 2015. Eepinen sisältötulva, personointi ja Yle. Yle.
<http://blogit.yle.fi/avoin-yle/eepinen-sisaltotulva-personointi-ja-yle>. 7.4.2016.
- Karelia-ammattikorkeakoulu. Mobiiliopas. 2015. <http://karelia.fi>. 8.4.2016.
- Karreinen, A. 2011. Mobiilipalveluiden sisältösuunnittelu – sisältöelementit opastuspalvelussa. Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/28253/karreinen_anu.pdf?sequence=1. 18.4.2016.
- Keskinen T. & Lipiäinen J. 2013. Asiakkaan matkassa – tuotekeskeisyydestä symbioosistrategiaan. Helsinki: Talentum Media Oy.
- Kuninkuusravit. 2016. Kuninkuusravit – jo vuodesta 1924.
<http://kuninkuusravit.fi/fi-fi/info/historia/221/>. 4.4.2016.
- Kinnunen, H. 2014. Responsiivinen verkkosuunnittelu ja sen toteuttaminen offline-mobiilisovelluksen rakentamisessa. Karelia-ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/70588/Kinnunen_Hanna_2014_02_09.pdf?sequence=1. 18.4.2016.
- Kopola, M. 2014. Ansaintamahdollisuudet festivaalisovelluksissa. Karelia-ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

- https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/79421/Kopola_Marissa_2014_06_15.pdf?sequence=1. 18.4.2016.
- Koskenniemi, P. 2015. Helsingin Sanomat. Fintoto joutui säästökuurille. <http://www.hs.fi/urheilu/a1425022600477>. 21.4.2016.
- Kuninkuusravit. 2016. Suomen Ravikuninkuuskilpailu säännöt. <http://kuninkuusravit.fi/fi-fi/article/etusivu/suomen-ravikuninkuuskilpailu-saannot/525/>. 22.4.2016.
- Lisyansky, V. 2015. 16 Killer design tips for creating mobile apps. Creative Bloq. <http://www.creativebloq.com/app-design/16-killer-design-tips-creating-mobile-apps-11513821>. 21.4.2016.
- McArthur, J. 2014. Why a Map is at the Heart of Your Event Design. Guidebook. <https://guidebook.com/mobile-guides/maps-and-event-design/>. 16.4.2016.
- McCulloh, T. 2014. On the Hunt for the Best Mobile Event App Features. MetroConnections. http://www.metroconnections.com/blog/2014/09/25/on_the_hunt_for_the_best_mobile_event_app_features. 16.4.2016.
- Melvin, D. 2015. Mobile App Personalization: The Next Frontier. <https://www.appmakr.com/blog/mobile-app-personalization/>. The App Maker Blog. 11.4.2016.
- Neogames. 2015. The Game Industry of Finland. https://www.tekes.fi/globalassets/ohjelmat-ja-palvelut_uusin/skene/brochure/game-industry-finland-brochure-2015.pdf.pdf. Neogames Finland.
- Njiri, M. 2016. 2016 Mobile App Development Trends. Tech Infographics. <http://techinfographics.com/2016-mobile-app-development-trends/>. 23.4.2016.
- Nokia. 2005. Snake Creator Receives Special Recognition From Mobile Entertainment Forum. <http://company.nokia.com/en/news/press-releases/2005/06/16/snake-creator-receives-special-recognition-from-mobile-entertainment-forum>. 11.4.2016.
- OP. 2016. Mobiilista tuli suosituin pankkiasioinnin kanava. https://www.op.fi/op/op-pohjola-ryh-ma/uutishuone/?id=80300&srcpl=1#/uutiset/19527/mobiilista_tuli_suosituin_pankkiasioinnin_kanava. 12.4.2016.
- Pant, T. 2016. Designing mobile application interfaces. Sitepoint. <http://www.sitepoint.com/designing-mobile-application-interfaces/>. 22.4.2016.
- Provinssi. Info. 2016. <http://provinssi.fi/info>. 8.4.2016.
- Responsiivisuus.info. 2016. Mitä on responsiivinen suunnittelu? <http://responsiivisuus.info>. 7.4.2016.
- Routa. 2016. Responsiiviset sivut – miksi? <http://www.responsiivisetsivut.fi/>. 12.4.2016.
- Salmenkivi S. 2012. Digitaaliodellisuus – seuraava murros on täällä. Helsinki; Talentum Media Oy.
- Salon Seudun Sanomat. 2016. Salolainen startup-yritys teki fanisovelluksen Vilppaalle. <http://www.sss.fi/2016/01/salolainen-startup-yritys-teki-fanisovelluksen-vilppaalle/>. 11.4.2016.
- Sanastokeskus TSK. 2015. Mobiilisanasto – matkaviestinsanaston (TSK 29) täydennysosa. Helsinki; Sanastokeskus TSK ry.

- Solaris, J. 2015. Event App Bible. Event Manager Blog.com.
- Suomen Hippos. 2016. Kuninkuusravit.
<http://www.hippos.fi/raviurheilu/ravitahdet/kuninkuusravit>. 4.4.2016.
- Supercell. 2016. Our story. <http://www.supercell.com>. 6.4.2016.
- Suursoho, M. 2015. Mobiilisovelluksen suunnittelu ja käytettävyydestaus. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Mediatekniikan koulutusohjelma. Insinööriyö.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/102050/Suursoho_Ma_rjut.pdf?sequence=1. 21.4.2016.
- TechCrunch. 2016. From Nokia's Snake Game To Supercell, Finland's Gaming Industry Is Serious Business. <http://techcrunch.com/2016/02/10/from-nokias-snake-game-to-supercell-finlands-gaming-industry-is-serious-business/>. 11.4.2016.
- TechNet. 2016. Online/offline applications. [https://technet.microsoft.com/en-us/library/aa237168\(v=sql.80\).aspx](https://technet.microsoft.com/en-us/library/aa237168(v=sql.80).aspx). 8.4.2016.
- Telegraph. 2016. Emerging markets drive lifts Formula One's Value to 4,8bn. <http://www.telegraph.co.uk/business/2016/02/28/emerging-markets-drive-lifts-formula-ones-value-to-48bn/>. 20.4.2016
- The Guardian. 2016. BBC and Yle in Finland are top public service innovators, says report. <http://www.theguardian.com/media/2016/mar/29/bbc-yle-finland-top-public-service-innovators>. 7.4.2016.
- Theseus. 2016. <https://www.theseus.fi/>. 18.4.2016.
- Tietotekniikan termitalkoot. 2015. Sanastokeskus TSK.
<http://www.tsk.fi/tepa/netmot.exe?UI=figr&height=161>. 7.4.2016.
- Tutkimus- ja analytiikkakeskus TAK Oy. 2015. Kuninkuusravien kävijäkysely 2015. TAK Oy.
- UEFA. 2016. UEFA.com mobile app.
<http://www.uefa.com/news/newsid=869588.html>. 14.4.2016.
- UEFA. 2016. Euro2016 Latest.
<http://www.uefa.com/uefaeuro/stories/index.html>. 14.4.2016.
- UX Movement. 2011. When to use white text on a dark background.
<http://uxmovement.com/content/when-to-use-white-text-on-a-dark-background/>. 22.4.2016.
- Vatanen, P. 2012. Rele-blogi: Äly tekee hitaasti tuloaan festareille. Yle.
<http://blogit.yle.fi/rele/aly-tekee-hitaasti-tuloaan-festareille>. 18.4.2016.
- Ventayol, A. 2016. Latest Mobile App Trends in 2016. Bugfender. Blog.
 13.3.2016. <https://bugfender.com/latest-mobile-app-trends-2016>.
 22.4.2016.
- Venture Beat. 2015. 47% of Facebook users only access the service on mobile.
<http://venturebeat.com/2015/11/04/47-of-facebooks-users-never-touch-the-service-on-desktop/>. 5.4.2016.
- Vieri, M. 2016. Digitalisaatio syö palvelun alkuruuaksi? Digitalist.
<http://digitalistnetwork.com/digitalisaatio-syo-palvelun-alkuruuaksi/>.
 16.4.2016.
- VisionMobile. 2015. Just out: Developer megatrends H1 2015. Vision Mobile Ltd. <http://www.visionmobile.com/blog/2015/07/just-out-developer-megatrends-h1-2015/>. 4.4.2016
- VisionMobile. 2016. Developer Economics: State of the Developer Nation Q1 2016. VisionMobile Ltd.
- W3. 2012. Kolme tapaa kehittää mobiilisovellus. <http://w3.fi/kolme-tapaa-kehittaa-mobiilisovellus/>. 14.4.2016.

Yle. 2014. Pelivaihdon pieneneminen kurittaa hevostaloutta.
[http://yle.fi/uutiset/pelivaihdon_pieneneminen_kurittaa_hevostaloutta/
7291652](http://yle.fi/uutiset/pelivaihdon_pieneneminen_kurittaa_hevostaloutta/7291652). 21.4.2016.

Kuninkuusravit-sovelluksen rautalankamalli 1



Kuninkuusravit-sovelluksen sisällön Excel-taulukko

Mobi matskut

Sivu	Alasivu	Teksti	Kuvat
Etusivu		x	x?
Kartta		x	
Info			x
	Liput		
	Saapuminen		
	Ruokailu		
	Majoitus		
	Lapset		
	Ravitori		
	Iltajuhla	x	x
	Huutokauppa	x	x
Lähtölistat		x	x
Tulokset		x	x
Hevoset			
	Kuningatar 1		
		2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
	Kuningas 1		
		2	
		3	
		4	
		5	
		6	
		7	

Kuninkuusravit-sovelluksen pääkilpailujen hevosten kilpailuhistoria

Viimeiset startit:

M Nisonen	M	19.7.15	6	1609:9	23,8a	6	51	CC
M Nisonen	K	27.6.15	7	2100:10	24,9a	8	99	∅∅
M Nisonen	LA	23.6.15	4	2100:8	26,4a	1	13	CC
H Torvinen	H	17.6.15	7	1609:11	23,2a	3	31	CC
M Nisonen	KU	23.5.15	5	2100:4	25,2	2	56	∅C