

Opinnäytetyö (YAMK)

Kulttuuriala

Luova tuottaja

2019

Pekka Korhonen

# TARINA-AITTA

– mobiilisovelluksen kehittäminen

Pekka Korhonen

## TARINA-AITTA

### - mobiilisovelluksen kehittäminen

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, kuinka ihmisten ääneen kertomia tarinoita voisi tallentaa, sekä kehittää siihen sopiva mobiilisovellus. Tutkimuksella haluttiin vastaus kysymyksiin: Onko tarinoiden kertomiseen, jakamiseen ja kuunteluun kehitetylle mobiilisovellukselle tarvetta? Millainen mobiilisovellus palvelisi tarinankertojien tarpeita? Tutkimus- ja kehittämishankkeen keskiössä oli kokeilla tarinoiden tallentamista, jakamista ja kuuntelua. Menetelminä käytettiin palvelumuotoilua ja pelillistämistä.

Tutkimus- ja kehittämishanke toteutettiin vuoden 2018 aikana. Se koostui kahdesta pikaviestipalveluun toteutetusta tarinaryhmästä, sosiaalisen median ryhmästä ja viisivaiheisesta sosiaalisen median haasteesta. Lisäksi sovelluksen teknisen kehittämisen vaiheet suunniteltiin ja valmistettiin käyttöliittymäluonnos. Projektin aikana tallennettiin 35 kertojan 101 tarinaa, vitsiä ja sanontaa. Kuuntelijoita oli enemmän kuin tallentajia.

Opinnäytetyöraportissa tarkastellaan kehittämistyötä sen tutkimustavoitteen näkökulmasta ja pohditaan tarinasovelluksen tarvetta. Kehittämistyö sisälsi tarinasovelluksen kokeilua, tarinoiden tallennusta, sosiaalisen median työkalujen ja –tapojen käyttämistä, mobiilisovellusten tutkimista, visuaalisen suunnittelun toteuttamista ja ohjaamista, tutkivaa kirjoitustyötä ja haastepalkintojen piirtämistä. Tutkimusaineisto koostui tutkimusblogista, muistiinpanoista, äänimateriaalista, sosiaalisen median keskusteluista ja kokeiluhankkeeseen osallistuneilta kerätystä palautteesta.

Opinnäytetyön tavoite ei toteutunut mobiilisovelluksen kehittämisen osalta. Vastaus tutkimuskysymykseen mobiilisovelluksen tarpeesta on moniselitteinen. Tutkimukseen osallistuneet suhtautuivat myönteisesti mahdolliseen sovellukseen mutta kokeiluissa tarinoiden omaehtoinen tuottaminen oli vähäistä. Vastaus kysymykseen millainen mobiilisovellus vastaisi käyttäjien tarpeita voidaan tiivistää yhteen sanaan: yksinkertainen.

Tutkimisen aikana kerättiin paljon tietoa, kuinka sovellus voitaisiin toteuttaa. Lisäksi paljon tietoa saavutettiin tarinoiden tallentamisesta, jakamisesta ja kuuntelemisesta. Tarinoiden äärellä viihdyttiin, kertojat pitivät tallentamisesta, omien tarinoiden kuunteleminen oli mukavaa. Varsinkin tarinoiden kuuntelemisesta pidettiin. Kehittämishanke oli merkittävä opinnäytteen tekijälle, koska se haastoi aivan uudenslaisiin työtapoihin ja pakotti yhteistyöhön monella eri tapaa. Ilman ihmisten tarinoita hanke ei olisi onnistunut.

### ASIASANAT:

sisältö, kulttuuriperintö, mobiililaitteet, tallennus, pelillistäminen, sosiaalinen media, tarinat

MASTER'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Creative producer

2019 | 53 pages, 27 pages in appendices

Pekka Korhonen

## STORY BARN

developing a mobile app

The aim of the thesis was to study how the stories people tell could be recorded and how to develop a suitable mobile application for that purpose. The research was aiming to answer to the following questions: Is there a need for a mobile app which enables recording and sharing the stories as well as listening to them? What kind of a mobile app would serve the needs of storytellers? At the heart of the research and development project was the modeling of the application for recording, sharing and listening stories. The methods used were service design and gamification.

The research and development project was carried out in 2018. It consisted of two messaging groups, a social media group, and five social media challenges. The application's technical development stages were designed. The user interface design was prepared. During the project, 101 stories, jokes and sayings from 35 narrators were recorded. There were lots of listeners to the recorded stories.

In the thesis report development work is scrutinized from the point of view of its objectives and the need for the story application is assessed. The development work included modeling, using social media tools and techniques, exploring mobile applications, implementing and directing visual design, research writing, and drawing of challenge prizes. The research material consisted of a research blog, notes, audio material, social media discussions and feedback from the participants of the modeling project.

The goal of the thesis was not reached with regard to the development of the mobile application. The answer for the need for a such app is ambiguous. The participants in the study welcomed the potential application, but in the experiments the self-production of stories was limited. The answer to the question what kind of the mobile app would serve users' needs can be reduced to one word: simple

However, during the research, a lot of information was gathered on how to implement the application. In addition, much information was obtained about recording, sharing and listening to stories. The stories were entertaining. The storytellers liked recording and also listening to their own stories. Especially listening to stories was much liked. The development project was significant to the author of the thesis because it challenged him to a whole new way of working and forced him to cooperate in many different ways. Without the stories recorded, the project would not have been successful.

KEYWORDS:

content, cultural heritage, mobile devices, recording, gamification, social media, stories

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2 TARINAT</b>	<b>7</b>
2.1 Kansanperinteen tallentamisesta	7
2.1.1 Kirjoitettu ja ääneen kerrottu tarina.	8
2.1.2 Tarinoiden lajit	10
2.2 Palvelumuotoilu	10
2.3 Tarinoiden tallentamisesta	11
2.3.1 Tutkimukseen osallistuneiden luvat	12
2.3.2 Tarina-aitta	12
2.3.3 Tarinahaaste	15
2.3.4 Tarinakysely	17
2.3.5 Porinapiiri	17
<b>3 SOVELLUKSEN KEHITTÄMINEN</b>	<b>21</b>
3.1 Tarinavaiheen tulokset	21
3.2 Sovelluksen kehittämisen hapuileva alku	22
3.3 Pelillistäminen	23
3.4 Indeksointi ja aihetunnisteet	24
3.5 Tarina-aitan esikuvia	24
3.5.1 Facebook	25
3.5.2 Instagram	27
3.5.3 SoundCloud	30
3.5.4 Kieku	33
3.5.5 Yhteenveto Tarina-aitan esikuvista	36
3.6 Mobiilisovelluksen tekniikkaa	37
3.7 Mobiilisovelluksen käyttöliittymä ja visuaalinen suunnittelu	39
3.8 Tarina-aitan selainversio	43
3.9 EU:n uusi tietosuoja-asetus sekä eettiset kysymykset	44
<b>4 SEURAAVAT ASKELEET</b>	<b>47</b>
<b>5 LOPUKSI</b>	<b>49</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>52</b>

## LIITTEET

Liite 1 Tarina-aitan käyttöliittymäluonnos

Liite 2 Tallennetun tarina- ja haastatteluaineiston käyttöluupa

## KUVAT

Kuva 1. Ensimmäinen tarinahaaste ja englanninkielinen versio viimeisestä tarinahaastesta .....	16
Kuva 2. Flossfox, yksi kunniamerkkipiirroksista.....	17
Kuva 3. Hakuilmoitus: Koodari tarina-appiin.....	22
Kuva 4. Facebookin käyttöliittymän profiilivalikko.....	25
Kuva 5. Instagramin kotivalikko.....	27
Kuva 6. Sound Cloudin kotivalikko .....	31
Kuva 7. Kiekun käyttöliittymä .....	34
Kuva 8. 50-luvusta ja 70-luvusta innoituksen saaneet versiot. ....	40
Kuva 9. Tarina-aitan aloitussivu ja vasemmalta aukeava tervetuloa-sivu. ....	41
Kuva 10. oikealta aukeavat hakuikkuna ja tarinan yksityiskohtaiset tiedot –ikkuna. ....	42
Kuva 11. Tarina-aitan logo ja Saavutusmerkkejä eri väreissä tekijä lida Tornberg. ....	43

# 1 JOHDANTO

Olen tutkimus- ja kehittämishankkeena kehittänyt tarinasovellusta, joka olisi älypuhelimessa toimiva sovellus. Siinä voisi kuunnella, tallentaa ja jakaa ääneen kerrottuja tarinoita. Tämä opinnäytetyö koostuu tarinasovelluksen kehittämisestä ja sen raportoinnista. Tavoitteena on käyttää palvelumuotoilun keinoja tarinasovelluksen kokeiluun ja selvittää mitä kaikkia osa-alueita sovelluksen kehittämiseen sisältyy.

Onko tarinasovellukselle tarvetta? Millainen mobiilisovellus palvelisi tarinankertojien tarpeita? Näihin kysymyksiin halusin tutkimus- ja kehittämishankkeen vastaavan.

Raportti jakaantuu neljään eri lukuun: tarinoihin, sovelluksen kehittämiseen, seuraaviin askeliin ja lopuksi.

Tarinat-luvussa tutkin tarina-aihetta kansanperinteen tallentamisen näkökulmasta. Keräsin tarinankertojia ja kokeilin sovellusta kotikonstein ja palvelumuotoilun periaatteita seurailleen. Tarina-aitta-WhatsApp-ryhmä, Tarinahaaste ja Porinapiiri-WhatsApp-ryhmä olivat käyttämiäni keinoja. Esitän osallistujien palautetta tarinahaasteesta.

Sovelluksen kehittäminen -luvussa selvitän ensiksi mitä tuloksia sain tarinavaiheesta. Sitten kerron sovelluksen kehittämisen hapuilevasta alusta ja siitä, miten sain ratkaistua monta pulmaa. Mietin, mitä pelillisiä keinoja sovelluksessa voisi käyttää. Lisäksi tutkin muita vastaavia sovelluksia. Sitten paneudun käyttöliittymän visuaaliseen suunnitteluun ja kehittämiseen. Viimeiseksi kerron EU:n tietosuoja-asetuksesta ja käyttäjien oikeuksista.

Seuraavat askeleet -luvussa mietin sovelluksen rahoitusmahdollisuuksia ja siihen liittyvistä mahdollisista yhteistyökumppaneista. Pohdin, kuinka sovellusta voisi lähteä markkinoimaan ja minne ottaisin yhteyttä. Lisäksi tässä osiossa käsitelen sovelluksen muita käyttömahdollisuuksia.

Lopuksi-luvussa kirjoitan hankkeen johtopäätöksistä. Luvussa selviää myös vastaus tutkimuskysymykseen sovelluksen tarpeesta.

Aineistona ovat keräämäni tarinatallenteet, tutkimuksen aikana muistiinpanoikseni kirjoittama Tumblr-blogi, muut muistiinpanot, WhatsApp-keskustelut, aiheesta tehdyn verkkokyselyn vastaukset ja Tarinasovelluksen käyttöliittymäsuunnitelma ja logo.

## 2 TARINAT

Tarinat ovat jokaisen aineetonta kulttuuriperintöä. Meillä jokaisella on mielessämme tarina siitä, kuka on, mistä on tullut ja mikä on maailma itsensä ympärillä. Sitä tulkitun minän tarinaa kerromme ja tulkitsemme itsellemme aina yhä uudelleen. (Hänninen 2003, 61.) Tarina muodostuu useista pienemmistä tarinoista, joita olemme tallentaneet mieleemme elämämme varrella. Olemme saaneet tarinoita usealla eri tavalla. Iso osa on tarinoita itsellemme tapahtuneista asioista. Osa on meille kerrottuja tarinoita.

Tarinoita ovat voineet kertoa vanhemmat, isovanhemmat ja muut itseä vanhemmat ikäpolvet. Sillä tavalla ihmiselle muodostuu kuva siitä, mistä hän itse on peräisin. Kuva itsestä syntyy itselle tapahtuneista tarinoista ja vanhempien sukupolvien kertomista tarinoista. Tarinoiden määrästä ja laadusta riippuen se kuva voi olla laaja tai suppea. Omia ja vanhemman sukupolven tarinoita tukevat tietenkin kaikki muut tarinat. Niitä ovat muiden henkilöiden, kirjojen ja medioiden kertomat tarinat. Tarinamyönteinen ajattelutapa painottaa tarinallisen muodon olevan välttämätön kokemusten järjestelijä, merkityksen tuottaja elämälle ja yksilön ja yhteisön yhteen liimaajana (Hänninen 2003, 78).

Tässä tutkimuksessa keskitytyn ääneen kerrottuihin tarinoihin, ihmisen omaan kulttuuriperintöön. Oman kulttuuriperinnön voi demonstroida mielessään helpolla tavalla, sulkeamalla silmänsä ja miettimällä isoäidin kertomaa tarinaa. Isoäidin tilalle voi sijoittaa kenet tahansa läheisen ihmisen. Oleellista on kuitenkin tarina, jonka palauttaa mieleen. Se on osa omaa kulttuuriperintöä. Sitä ei voi ottaa pois mutta sen voi jakaa. Sitä pitää vaalia, muuten se voi olla vaarassa kadota unohdukseen. Tämä on tarinasovelluksen perimmäinen idea: aineettoman kulttuuriperinnön demokraattinen vaaliminen tallentamalla, jakamalla ja kuuntelemalla tarinoita.

### 2.1 Kansanperinteen tallentamisesta

Suomessa suullisen perinteen keruun kuuluisin hanke on Elias Lönnrotin runonkeruumatkat 1828 lähtien (SKS 1980). Runonkeruumatkojen tuloksena Lönnrot laati Kalevalan, joka on Suomen kansalliseepos. Lönnrotin ja Kalevalan jalanjäljissä meillä on innokkaasti kerätty kaikenlaista kansanperinnettä niin kirjoittamalla, kuin tallentamalla ääntä.

Kansanperinteen tallentaminen oli valikoivaa toimintaa. Kerääjät olivat yleensä miehiä. He kulkeutuivat tai heidät ohjattiin maineikkaimman paikallisen kertojan luokse, joka oli

mies. Mieskertojien yleisö olivat aikuiset ja miehet. Varjoon jäivät usein naiskertojat, joiden vähemmän arvokas yleisö olivat lapset ja toiset naiset. (Apo 2018, 48.)

Kansanperinnettä tallennettiin aluksi kirjoittamalla. Äänen tallentaminen tuli rinnalle vuonna 1905 fonogrammilieriöinä, ensimmäiset tallenteet ovat saamelaisten parissa tehtyjä joikuääänityksiä (Mettomäki & Blomster 2010). Ensimmäiset äänitallenteet kertovat olennaisen äänimuotoon tallentamisen tarpeesta. Joikuja on mahdotonta vangita kirjalliseen muotoon.

Äänen tallentaminen ei ole niin helppoa, kuin ensiksi voisi kuvitella. Maineikkaat kertojat alkavat leperteleämään, kun mikrofoni tuodaan eteen (Laaksonen ym. 1980, 93–94). Tallentajan on osattava lukea tilannetta ja houkutella tarinat esiin. Tallentajan on oltava aktiivinen kuuntelija auttaakseen tarinan kertojaa. Kuulija yleensä alustaa tarinan kysymällä sitä tai antamalla luvan kertoa sen. Kuuntelijan osa on ääneen välisanoin, huudahduksin tai äännähdyksin kannustaa kertojaa kertomaan. Kuulijan tehtävänä on mahdollisesti kysyä täydentäviä tai tarinaa johdattelevia kysymyksiä. Äänitallenteessa ei näy kuulijan eläytyminen ilmein, liikkein ja asennoin.

Tarinan kertominen on aina esitys. Se liittyy aina kulloiseenkin sosiaaliseen tilanteeseen. Tarinaan vaikuttavat ennen sen kertomista tapahtuneet tai sanotut asiat. Tarina keskustelelee ympärillään tapahtuvien tapahtumien kanssa. Tarina on esitys kaikille sen kuulijoille. Se on esitys, vaikka sitä samalla tallennetaan. Siihen vaikuttaa, millainen tallennustapahtuma on. Kerrotaanko tarina kahvipöydässä, jossa tallentajan lisäksi on muitakin kuuntelemassa, vai onko tallentamistapahtuma järjestetty rauhalliseen paikkaan ja aikaan, jossa ei ole muita kuin tallentaja ja kertoja. Kertojan valinnat määräytyvät esitystilanteen mukaan. Tarina on jopa esitys, kun tallentaja itse on kertoja ja tallentaa sen yksinään. Silloin tarinaesityksen kuulijat ovat ne jotka myöhemmin kuuntelevat tallenteen. (Laaksonen ym. 1980, 30.)

### 2.1.1 Kirjoitettu ja ääneen kerrottu tarina.

Hannes Sihvo sanoo, että Aleksis Kiven Seitsemän veljestä on kokonaisuutena kertomus "siirtymisestä suullisesta traditiosta lukutaitoon ja kirjalliseen traditioon." (Laaksonen ym. 1980, 115). Näin ollen voidaan ajatella, että kaikki ihmiset kattava kirjallinen traditio Suomessa on noin 150 vuotta vanha. Suullinen traditio on suomen kieltä vanhempi ilmiö (Tiedeykkönen 2017).



Puhuttu kieli ja kirjoitettu kieli eroavat toisistaan monella tavalla. Puhe tapahtuu nopeasti ja sitä ei voi suunnitella pitkästi etukäteen. Kirjoitusta voi suunnitella ja sitä voi korjata. Se tapahtuu paljon koordinoitummin. Puheen kuulee vain kerran mutta kirjoitusta voi palata lukemaan uudestaan. Puheen aikana osallistujat usein ovat samassa tilassa yhtä aikaa. Kirjoitetussa vuorovaikutuksessa ihmiset yleensä ovat ajallisesti ja paikallisesti etäisyyden päässä. Toisaalta puhelinkeskustelussa ihmiset voivat olla kaukana toisistaan ja pikaviestimissä keskustelut saattavat tapahtua samassa hetkessä. Niin puhutulla kuin kirjoitetulla kielellä on sanatonta viestintää, kuten puheen äänenpainot, ilmeet ja eleet. Kirjoituksessa sanatonta viestintää ovat kappalejaot, kirjaintyyli tai hymiöt. (Viinikka & Voutilainen 2013.)

Ääneen tallentamisessa tallentajan ei tarvitse pyytää tarinaan taukoja kirjoittaakseen puheen muistiin vaan ääntä voi tallentaa keskeytyksettä. Ääntä tallentaessa tilanne täytyy pyhittää sitä varten, tarvitaan hiljainen, rauhallinen ja usein yksityinen tila. Kirjoittaa voi yksityisesti vaikkapa täpötäydessä junassa. Puheen luontaisia taitajia on suurin osa ihmisistä, myös kirjoittamisen ja lukemisen taito on meillä korkea. Et voi katsoa suuren mainostaulun tekstiä lukematta sitä automaattisesti (Kahneman 2012, 31).

Tarkastellaan puhutun tarinan eroa kirjoitettuun. Puhuttu tarina on siis aina esitys. Kerroja suunnittelee sitä samaan aikaan kun puhuu ja siihen liittyy paljon sanatonta viestintää kuten äänen painoja. Puhuttu tarina on spontaani ja valmistuu nopeammin, kuin kirjoitettu puhuttua suunnitelmallisempi tarina. Ääneen kerrotut tarinat vangitsevat kuulijansa toisella tavalla kuin luettu. Meillä on tarinoiden kuuntelun taito jo pienestä pitäen. Meillä on useimmilla lämpimiä muistoja kuulemistamme tarinoista ennen lukutaidon oppimista. Lapsi haluaa kuulla ääneen luettuja tarinoita vielä lukemaan opittuaan. (Lukukeskus 2018.) Lukiessa on vaikeaa tehdä toista asiaa yhtä aikaa. Kuunnellessa voi tehdä mitä vain. Monesti tekeminen saattaa auttaa kuulijaa keskittymään tarinaan. Niinpä kirjoitettuja tarinoita tallennetaan myös äänikirjoiksi.

Tarinankerronta alkaa jo ennen kirjoitustaitoa ja se jatkuu kirjoittamisen loppumisen jälkeen. Tarinat ovat iso osa lapsen elämää. Leikki on lapsen tarinankerrontaa. Miten lapsen tarinoita voi tallentaa? Sadutus on menetelmä, joka antaa lapselle mahdollisuuden kertoa tarinoita puhumalla. Se on toisen ajatusten kunnioittamista ja pysähtymistä tarinan äärelle. Kerrottu tarina tallennetaan kirjoittamalla, luetaan kertojalle ja kertoja saa mahdollisuuden korjata tekstiä. Sadutusta voidaan tehdä kaikenikäisten kanssa lapsesta vanhukseen. (Lankinen 2017.) Tallentaja on yleensä aikuinen. Hän ei vaikuta tarinan

aiheisiin eikä tee lisäkysymyksiä. Hän kuuntelee tarinaa. On oleellista, että kertomus säilyy kertojan päätännässä. (Karlson 2003, 44.)

### 2.1.2 Tarinoiden lajit

Tarinoita voi lajitella eri tavoin. Kertomusperinteeseen on kehitetty perinnelajijärjestelmä. Siinä on kaksi muuttujaa. Toinen kulkee totuusakselilla erotellen, onko tarina sepitteellinen vai onko sillä totuus pohja. Toinen kulkee akselilla pyhä—maallinen. Maallisia mielikuvitustarinoita edustavat sadut, kun taas myytit ovat satujen pyhiä vastineita. Totuus pohjaisia maallisia tarinoita ovat kronikaatit, joissa henkilö kertoo omakohtaisia kokemuksia. Pyhiä tarinoita ovat taas memoraatit, joissa kertoja kertoo omakohtaisia yliluonnollisia tapahtumia. Kun kyseessä on humoristinen omakohtainen tapahtuma, sen on jokulaatti. Lisäksi kansanperinteen lajeja ovat kaskut, kansanrunot, loitsut, arvoitukset ja leikit. Sanontoja ei pidä unohtaa. Lajeihin liittyy myös se ettei tarinat usein sovi puhtaasti mihinkään lajiin. (Laaksonen ym. 1980, 25–27). Tarinasovelluksen kannalta on ollut tärkeää, että tarinoilla on lajeja, eikä mitään lajeja ole etukäteen poissuljettu.

Tarina-aitan ja tarinahaasteessa kerrottujen tarinoiden lajeina ovat olleet kronikaatit, memoraatit, sanonnat ja vitsit. Kronikaatteja edustaa suurin osa kerättyä aineistoa. Kronikaatit ovat siis muisteluita vanhoilta ajoilta, esimerkiksi Lapsuuden tarina tulvasta ja Talvisota koululaisen näkökulmasta. Kronikaatteja ovat myös muistelut muille henkilöille tapahtuneista tarinoista, joka on aineiston toiseksi suurin ryhmä. Lisäksi on sanontoja, vitsejä memoraatteja. Memoraatteja ovat kummitustarinat ja kertojille itselleen tapahtuneet yliluonnolliset asiat. Niitä on neljä, kaksi niistä on tapahtunut kertojille itselleen ja kaksi kertojien isille.

## 2.2 Palvelumuotoilu

Palvelumuotoilu tarkoittaa palveluiden kehittämistä muotoilun keinoin. Keskeisenä asiana palvelun kehittämisessä on käyttäjäkokemus. Palvelumuotoilu on työskentelyfilosofia, joka keskittyy visuaalisuuteen, kokeiluihin ja toistoon eli iteraatioon. Siinä käytetään erilaisia työkaluja palvelun kehittämisessä. Se auttaa kehittäjää ymmärtämään käyttäjän käyttäytymistä. Se yhteissuunnittelua mahdollisten tulevien käyttäjien kanssa.

Koska se on kokeilua, sen tulokset auttaa säästämään varsinaisessa tuotteen kustannuksissa vähempinä virheinä. Palvelumuotoiluprosessi ei ole suora vaiheittainen tie vaan kokeilujen kautta opitut asiat ohjaavat tekemisen suuntaa. Koska kokeilujen tuloksia ei voi tietää, niin seuraavaa etappia ei voi etukäteen määrittää. Palvelumuotoilun työkaluja ovat muun muassa haastattelu, havainnointi, kysely, päiväkirja, visualisointi, diagnosointi, idean jalostus, prototyypin teko, toimintasuunnitelma, tulosten seuranta ja dokumentointi. (Sivistystoimen työkalupakki palvelumuotoiluun.)

### 2.3 Tarinoiden tallentamisesta

Saatuani idean tarinasovellukseen mietin, kuinka asiassa voisin edetä. Päätin lähteä palvelumuotoilun periaatteiden mukaan kokeilemaan sovellusta. Tarkoituksena oli selvittää, olisiko sovellukselle tarvetta ja millainen siitä pitäisi tulla. Lisäksi kiinnosti, millaisia tarinoita ihmiset kertoisivat ja miten he kokisivat kokeilusovelluksen. Oikeastaan muuta tapaa aloittaa sovelluksen kehittämistä ei ole. Täytyy saada joku kuva sovelluksen käytöstä ennen kuin sitä on. Silloin voi kokeilla. Tarinasovelluksen ideana on siis tallentaa, jakaa ja kuunnella tarinoita mobiililaitteella. Aloin etsiä sovellusta, jossa äänen tallentaminen, jakaminen ja kuunteleminen olisi mahdollista. Facebook: ei. WhatsApp: kyllä. WhatsAppin äänitallenteiden etuna on niiden ladattavuus ja siirrettävyys Google Docsiin. Google Docsin avulla pystyin tekemään tarinoista kirjaston, jota hankkeeseen osallistuvat ihmiset voivat kuunnella.

Tarinasovelluksen yksi ydinajatus on sen demokraattisuus. Tarinankertojia ei valikoida, vaan jokainen saa kertoa tarinan. Mallintamisen aikana tallennettiin myös lasten tarinoita. Lapset kuuntelivat tallennettuja tarinoita ja halusivat haasteen tullessa kertoa omia tarinoita. Jo Lönnrot sai tietää, että lapset ovat ylpeitä omista tarinoistaan (Apo 2018, 56). Lasten tallennetuissa tarinoissa on kahta eri tyyppiä. Yhdessä lapsi kertoo, kuinka hän on askarrellut tietyn korun tai koristeen. Toinen tarinalaji on lasten kertomat vitsit, osa niistä itse keksimiä ja osa on yleistä vitsiperinnettä. Lasten tarinoiden tallentajina ovat toimineet heidän vanhempansa. Sadutuksen tapaan tarinasovelluksen käyttäminen toisen tarinan tallentamiseen on kunnioituksen ja kuuntelemisen osoitusta kertojalle. Tarinasovellus parhaassa tapauksessa lisää kertojan oman arvon tunnetta.

### 2.3.1 Tutkimukseen osallistuneiden luvat

Koko kehityshankkeen ajan olen avoimesti kertonut osallistujille, että he ovat osallisia opinnäytetyöni kokeiluissa. Hankkeeseen osallistuneet ovat antaneet luvan käyttää talleiteitaan opinnäytetyössä. He ovat allekirjoittaneet aineiston käyttöluvan, joka määrittelee mihin aineistoa käytetään ja kuinka sitä jaetaan muiden osallistuneiden parissa. Osallistujilla on mahdollisuus myös perua tuottamansa aineiston käyttö. Siinä tapauksessa poistan kyseisen aineiston enkä käytä sitä tutkimuksessa. Käyttöluva on tarkasteltavissa liite 2:sta.

### 2.3.2 Tarina-aitta

Aluksi houkuttelin vaimoni tallentamaan toisella paikkakunnalla asuvan äitinsä tarinoita. Hän tallensi 10 eri äänileikettä äidin kertomuksia lapsuudesta. Tallennukset onnistuivat hyvin, äiti kertoi esimerkiksi talvisodan syttymisestä itsensä, lapsen, näkökulmasta. Lisäksi sain merkittävää tietoa tallennustilanteesta. Se oli tapahtunut juuri ennen poislähtöä, vähän kiireessä ja siksi tilanne oli hieman hermostuttava ainakin tallentajalle. Tallennukset tapahtuivat WhatsAppin ääniviestitoiminnolla. Onnistuneen kokeilun innoittamana halusin laajentaa tallennuskokeilua.

Aloitin tarinasovelluksen kokeilemisen perustamalla WhatsApp-ryhmän tammikuussa 2018. Aluksi ryhmän tarkoituksena ei ollut edes toimia tarinoiden jakoalustana. Se oli ensiksi keskustelu- ja testausryhmä erilaisista mallinnusvaihtoehdoista minun ja opiskelijatoverini Heli Mannisenmäen välillä. Minä loin erilaisia alustoja, esimerkiksi peda.net-sivun tai Google docs-lomakkeen ja Heli kokeili niitä käyttäjänä. Peda.net vaati käyttäjältä kirjautumisen palveluun, mikä tuntui hankalalta. Google docs-lomakkeella ei voinut palauttaa ääntä, sen jakaminen ei ollut luontevaa ja siitä puuttui yhteisöllisyys. Selvisi, että WhatsApp-ryhmä olisi vaivattomin käyttäjälle. Vaivattomuus on yksi tavoite, en halua käyttäjälle nousevan minkäänlaista estettä osallistua kokeiluun.

Ennen kuin pystyin aloittamaan, minun oli kokeiltava tarinoiden tallentamista itse. Ajattelin, etten voi pyytää ihmisiä tekemään sitä ennen kuin olen itse kokeillut. Lisäksi minun oli saatava tarinamateriaalia jaettavaksi ryhmässä houkuttaakseni muitakin tallentamaan. Tavoitteeni WhatsApp-ryhmässä oli saada mahdollisimman moni osallistuja innostumaan tallentamaan tarinoitaan itse. Puhuin asiasta vanhemmilleni. Äitini lupautui kertomaan ääneen omia tarinoitaan. Helmikuisena sunnuntaina pyöräilin vanhempieni

luokse ja istuuduin heidän kanssa kirjastoon, huoneeseen, jossa he viettävät aikaa katsoen TV:tä, lukien ja käsitöitä tehden. Rauhoitimme tilanteen, otin puhelimen esiin ja kysyin äidiltä mitä hän voisi kertoa. Mitään ei tullut mieleen, joten kysyin siitä tarinasta, kun hän mojautti poikaa kuonoon koulussa. Semmoista tarinaa hän ei muistanut, mutta hän muisti toisen tarinan. Aloitin tallennuksen ja äiti kertoi sen. Tarina oli noin puolitoista minuuttia pitkä. Sitten hän kertoi kaksi muuta tarinaa vauhtiin päästyään. Siinä vaiheessa isäni, joka oli kuunnellut tarinointia, halusi itsekin kertoa tarinan. Aiemmin hän oli kieltäytynyt, mutta äidin esimerkki rohkaisi hänetkin kertomaan. Sain useita tarinoita tallennettua. Tallennushetki oli lämmin hetki vanhempieni kanssa ja se antoi luottamusta siihen, että tarinasovellushankkeesta tulee jotain.

WhatsApp-ryhmän varsinainen toiminta alkoi helmikuussa 2018. Se oli palvelumuotoilun periaatteiden mukainen kokeilu. Ryhmän nimeksi tuli Tarina-aitta. Ryhmän tarkoituksena oli kannustaa ihmiset tallentamaan tarinoita älypuhelimilla, jakamaan ja kuuntelemaan niitä ryhmässä. Sen idea oli juuri sama, kuin kehitettävällä tarinasovelluksella. Saadakseni osallistujia ryhmään aloin markkinoida sitä opiskelijakavereideni, sukulaisten, työkalavereideni ja ystäväni piirissä. Loin ryhmälle kutsulinkin, jota jaoin muissa WhatsApp-ryhmissä ja suoraan ihmisille. Pikkuhiljaa alkoi ihmisiä tulla ryhmään. Aina, kun uusia osallistujia tuli, laitoin tallentamiani tarinoita kuunneltavaksi. Samalla ehdotin ryhmän jäsenille, että he voisivat mennä, tallentaa läheistensä tarinoita ja jakaa ryhmässä, aivan kehitettävän sovelluksen tapaan.

Huomasin pian, että WhatsApp-ryhmässä on sovelluksen ominaisuuksiin liittyviä ongelmia. Koska ihmiset liittyivät eri aikoina, he eivät päässeet kuulemaan tarinoita, jotka oli jaettu kuultavaksi ennen heidän liittymistään. Jouduin jakamaan samoja tarinoita ja ryhmän esittelytekstiä yhä uudelleen. Lisäksi ryhmässä olevat ihmiset olivat eri yhteyksistä minulle tuttuja, mutta eivät välttämättä tunteneet toisiaan, vaan he näyttäytyivät nimettöminä puhelinnumeroina toisilleen.

Ryhmän ylläpidossa oli muitakin haasteita kuin ainoastaan sovelluksen ominaisuuksista johtuvia. Ryhmän jäsenet kyllä tykkäsivät kuunnella tarinoita, mutta tallennuksia ei alkanut tulla toivomallani nopeudella ja määrällä. Niinpä minun piti jakaa omia tallennuksia, jotka alkoivat nopeasti huveta. Ryhmän tarkoituksena ei ollut ainoastaan tarinoiden kuuntelu vaan houkutella ihmiset itse tallentamaan tarinoitaan ja läheistensä tarinoita. Ryhmän ylläpitäjällä pitäisi olla iso arsenaali materiaalia syöttää kuultavaksi saadakseen ryhmän pyörimään omalla painollaan. Olisi vielä parempi, että ryhmällä olisi useampia

jäseniä, jotka jakaisivat lähtömateriaalia. Näin ryhmän toiminta tuntuisi tavallisesta jäsenestä siltä, että useat jäsenet osallistuvat aktiivisesti. Ensimmäiset viikot ovat kriittisiä, koska uudet jäsenet eivät heti ala tallentaa läheisten tarinoita. Ryhmän jäsenet tarvitsevat aikaa kypsyäkseen ajatukseen, että he voisivat tallentaa ja pyytää jotakuta kertomaan heille tarinan. Tallentamishetki pitää järjestää erikseen. Minäkin olin järjestänyt ensimmäisen tallennustilanteen vanhempieni kanssa sopimalla siitä muutamaa päivää ennen. Tarinankertojat tarvitsevat aikaa orientoitua kertoakseen tarinan.

Kun tarinasovellus kehitetään, se ei voi olla pelkkä tekninen kehys, vaan siellä pitää olla materiaalia valmiiksi. Kun sovellus lähtee toimimaan, sitä on ylläpidettävä ja pyöritettävä kunnes se lähtee pyörimään omillaan. Senkin jälkeen sovellusta on ylläpidettävä ja keksittävä uusia aiheita ja haasteita, kuinka saadaan ihmisiä tallentamaan uusia tarinoita.

Kun tallensin omien vanhempieni, tätini ja hänen miehensä, äitini serkun ja hänen vaimonsa tarinoita pyrin mahdollisimman puhtaaseen tallenteeseen ilman ulkopuolisia ääniä. Kuitenkin tallennustilanteessa minun oli toimittava aktiivisena kuuntelijana, joka rohkaisee kertojaa jatkamaan ja joka ilmaisee pysyvänsä tarinan mukana. Lisäksi minun oli kysyttävä tarinalle olennaisia tarkentavia kysymyksiä, kuten aikakautta tai paikkakuntaa. Tallennuksen jälkeen leikkasin puhelimeen lataamallani sovelluksella ylimääräiset äänet pois tarinasta. Tallenteen muokkaaminen, ylimääräisen äänen poistaminen tallenteen keskeltä, oli hankala ja aikaa vievä toimitus. Se onnistui kuitenkin suhteellisen hyvin. Toisaalta korjattavaa oli aika vähän. Jos kertoja epäonnistui tarinassaan, unohti jotain tärkeää tai sanat menivät sekaisin, tarina oli helppo tallentaa uudestaan. Yksi Tarina-aitta-ryhmän jäsenistä tallensi isänsä, äitinsä ja tätinsä tarinoita puhelimitse sovelluksella, joka tallentaa puhelinkeskusteluita. Puhelimessa puhuttaessa kuuntelijan pitää osoittaa aktiivinen kuunteleminen äänellään ja sanoillaan. Kasvokkaisessa tilanteessa mahdollinen elein ja ilmein tapahtuva aktiivinen kuunteleminen ei ole mahdollista puhelinkeskustelussa. Niinpä jäsenen tallenteissa kuuluu aktiivinen kuuntelija tarinan edistytessä. Hän ei suostunut muokkaamaan tallenteita ja poistamaan omaa kuulijan ääntä. Hän sanoi, että jolleivät näin kelpaa niin saavat olla kelpaamatta. Ne kelpasivat.

Tarinoiden ei tarvitse olla ainoastaan kertojan ääntä sisältäviä siistittyjä kokonaisuuksia, vaan kuulijan ääni saa kuulua. Tarinatallenteiden kuuntelijaa ei tallentajan aktiivinen kuuntelu häiritse. Tarinasovelluksen käyttäjiltä puhtaan häiriöttömien tallenteiden vaatiminen olisi mahdotonta. Lisäksi tallenteiden muokkaamismahdollisuudet tulee säilyttää minimaalisina ja helppoina. Tämä vaatimus tulee esiin myös tarinakyselyn vastauksissa. Käyttäjät kaipaavat helppoa sovellusta.

Tarina-aitta-WhatsApp-ryhmässä oli enemmän kuuntelijoita kuin tallentajia. Kuulijat pitivät tarinoista ja toivoivat niitä yhä lisää. Vanhempien ihmisten tarinoista pidettiin, koska niistä kuului aitous, kertojien ääni ja niissä oli hauskoja sattumuksia. Pidettiin mukavana kuulla ihmisten omaa ääntä ja kerrontatapaa. Tarinoista pidettiin, koska ihmiset kertoivat omia tarinoitaan. Osa kuulijoista odotti jopa pidempiä seikkaperäisemmin kerrottuja tarinoita. Tarinoita kuunneltiin lasten iltasatuina, tai muuten vain nukkumaan mennessä, kotona puuhastellessa, yksi kuulija mietti mahdollisuutta kuunnella työmatkalla. Tarinoita kuunneltiin myös yhdessä, äidin kanssa tai lasten kanssa.

Ryhmän jäsenillä oli tallennuksessa haasteita. Tallentamiseen käytettiin WhatsAppin omaa tallenninta, puhelimen tallenninta sekä puheluiden tallentamiseen käytettävää ladattua sovellusta. Käytettäessä ulkopuolisia tallentimia, äänen lataamisessa WhatsApp-ryhmään oli vaikeuksia. Tallennusmuodon piti olla oikeanlainen ja puhelimesta piti olla asetukset oikein ladatakseensa ääntä WhatsAppiin.

Tallentamisessa oli myös muitakin haasteita, kuin ainoastaan teknisiä. Jotkut kokivat kuormittavana tekijänä sen hetkessä elämäntilanteessa osallistua ryhmään ja tallentaa tarinoita toiveen mukaisesti. Ajan ja paikan löytäminen tallentamiselle ei välttämättä ole helppoa. Tallenteita ei aina ehdi kuunnella sitä mukaa, kun niitä ilmestyy. Kuuntelukin vaatii ajan ja paikan.

WhatsApp-ryhmän puutteiden vuoksi perustin Facebook-ryhmän samalla nimellä toivoen, että ryhmä innostaisi jäseniä vielä enemmän osallistumaan tarinoiden tallentamiseen. Facebookissa ei pysty tallentamaan tai jakamaan äänitiedostoja, joten tein ryhmään linkin Google Drive -kansioon, jossa kaikki tallennetut tarinat ovat. Sieltä jäsenet voivat käydä niitä kuuntelemassa ja tallentamassa omia tallenteita. Facebook-ryhmä ei alkanut ollenkaan toimia. Tein sinne kuvia ja muuta motivoivaa sisältöä, mutta ihmisten panos jäi muutamaan kommenttiin. Oman arvioni mukaan ääneen liittyvä ryhmä on mahdottomuus Facebookissa. Ihmisille on liian vaivalloista mennä toiseen osoitteeseen kuuntelemaan sisältöä. Sen pitäisi olla suoraan Facebookissa kuunneltavana ja kommentoitavana. Toinen mahdollinen syy Facebook-ryhmän epäonnistumiseen voi olla oma kokemattomuuteni Facebookin käytössä.

### 2.3.3 Tarinahaaste

Mietin uusia tapoja houkuttaa ihmisiä tallentamaan ja jakamaan tarinoita. Kuten palvelumuotoilun ajatukseen kuuluu, seuraavat askeleet perustuvat aikaisemmin opittuun.

Niinpä päätin kokeilla jotain erilaista. Päätin kokeilla pelillisiä keinoja. Heinäkuussa 2018 julkaisin ensimmäisen tarinahaasteen Instagramissa ja Facebookissa. Tarinahaasteessa, joka on neliskulmainen banneri, annetaan ohjeet ja aiheet tarinatallenteille. Lisäksi luvataan kaikille tarinoiden kertojille palkinnot. Haasteet olivat niin suomen- kuin englanninkieliset. Haasteita oli yhteensä 5 ja ne ajoittuivat elokuun alun ja syyskuun puolivälin väliselle ajalle. Haasteiden aiheina oli: vitsi, uni, juttu, juoru, lapsuuden kesäjuttu, lausu runo, kerro tarina; vesillä, sanonta, valehtele, kerro perheessä kulkeva tarina: ”ennen vanhaan”, kerro kummitustarina, kerro ufo tarina ja kerro sinulle tai läheiselle tapahtunut yliluonnollinen tapahtuma. Aiheita oli 3-4 per haaste.

<p><b>Tarinahaaste ( Saa jakaa!)</b> Opinnoissani kehittelem sovellusta, jolla voi tallentaa, jakaa ja kuunnella tarinoita.</p> <p><b>Haaste:</b> Kerro joku, useampi tai kaikki seuraavista:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vitsi</b></li> <li>• <b>Uni</b></li> <li>• <b>Juttu (Tapahtunut sinulle tai jollekin)</b></li> <li>• <b>Sanonta (Suosittu omassa piirissä)</b></li> </ul> <p>Äänitä jokainen erikseen esimerkiksi WhatsAppilla. Jaa minulle sähköpostilla tai WhatsAppilla (kysy yksityisviestillä numeroa). Osallistujille jaan omatekemiä kunniamerkkejä! Voit siis äänittää kaveria tai itseäsi! Pekka Korhonen <a href="mailto:pjkorhonen@hotmail.com">pjkorhonen@hotmail.com</a></p>	<p><b>The Ultimate Story Challenge (Share!)</b> <small>I am doing a research for my studies</small></p> <p><b>The Challenge:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tell a ghost story</b></li> <li>• <b>Tell a U.F.O story</b></li> <li>• <b>Tell a supernatural thing happened to you</b></li> </ul> <p>Record the story or stories with WhatsApp or any voice recorder in your phone. Share it to me to my phone or my e-mail (ask my number with private message).</p> <p><b>I'll give self made badges for the participants!</b> <i>Pekka Korhonen</i> <a href="mailto:pjkorhonen@hotmail.com">pjkorhonen@hotmail.com</a></p>
---	---

Kuva 1. Ensimmäinen tarinahaaste ja englanninkielinen versio viimeisestä tarinahaasteesta.

Palkinnoiksi lupasin kertojille itsepiirtämiäni kunniamerkkejä. Parhaan tuloksen sain aiheesta vitsi, johon kolme lasta kertoi vitsinsä. Toinen tuloksellinen aihe oli kummitustarina tai yliluonnollinen tapahtuma, siihen vastasi kaksi ihmistä, joiden molempien tarinat olivat erittäin kiehtovia. Yksi tarina oli valhe. Sen kertojan kertoma muisto omasta nuoruudesta oli niin uskottava, että hänen itsensä piti muistuttaa sen olevan valheen. Tarinahaasteen satona sain 6 tarinaa ja piirsin 4 kunniamerkkiä. Kunniamerkkien vähemmän määrään on syynä, että saman kunniamerkin pystyin lähettämään usealle kertojalle.





Kuva 2. Flossfox, yksi kunniamerkkipiirroksista.

#### 2.3.4 Tarinakysely

Palvelumuotoilun työkaluihin kuuluvat kyselyt. Niiden avulla saadaan tietoa käyttäjien kokemuksista ja mielipiteistä. Toteutin tarinakyselyn syys-lokakuussa 2018. Kysely kartoitti erilaisten käyttäjien kokemuksia tarinan kertomisesta ja sovellusten käyttämisestä. Kysely tehtiin Tarina-aitta-WhatsApp-ryhmän jäsenille sekä Tarinahaasteeseen osallistuneille. Kyselyn tuloksia käytin tarinasovelluksen tekniikkaa ja käyttöliittymää suunnitella ja lopullisten johtopäätöksien teossa.

#### 2.3.5 Porinapiiri

Porinapiiri on Raahen kansanopiston opintopiiri, jossa käy noin kymmenen ikäihmistä muistelemassa vanhoja aikoja Raahessa. Porinapiirin vetäjä on kuoronjohtaja, näytelmäkirjailija Pauli Ylitalo. Hän valitsee joka tapaamiselle aiheen ja tekee siitä alustuksen. Piiri kokoontuu noin kahdesti kuukaudessa ja se on hyvin vapaamuotoinen. Kuulin piiristä sattumalta radiossa ja soitin Ylitalolle, joka on vanha opettajani. Sain luvan tulla piiriin kokoukseen kertomaan tarinasovelluksen kehittämisestä. Ajatuksenani oli, että voisin kertoa piiriläisille sovelluksesta ja pyytää heitä osallistumaan sen kehittämiseen. Jos he olisivat myönteisiä, niin perustaisin heille oman WhatsApp-ryhmän, porinapiiriin.

Uuden WhatsApp-ryhmän perustamiseen minua motivoi palvelumuotoilun toiston periaatteeseen kuuluva eteneminen ja halu kokeilla, kuinka minulle ihan oudot ihmiset lähtisivät hankkeeseen mukaan.

Sain hieman aikaa piirin alussa kertoa omasta hankkeestani. En ollut tarpeeksi hyvin valmistautunut, että olisin ehtinyt esitellä WhatsApp-ryhmän annetuissa ajassa, joten minun piti tulla toisenkin kerran. Toisella kertaa minulla olivat kaikki tutkimuslupakaavakkeet, valmiit kaavakkeet puhelinnumeroille ja esittelymateriaali printattuna mukana. Koska olin edellisellä keralla alustanut aihetta tarpeeksi hyvin, sain 4 porinapiiriläistä osallistumaan WhatsApp-ryhmään.

Porinapiirin WhatsApp-ryhmässä otin huomioon muutaman edellisessä ryhmässä ilmittyneen puutteen. Aluksi odotin, että kaikki osallistujat pääsevät ryhmään ennen kuin aloitin esittelemään ryhmän tarkoitusta ja toimintaa sekä antamaan neuvoja tallentamiseen. Pyyntöistäni piiriin osallistuvat esittelivät itsensä ryhmässä, koska edellisestä WhatsApp-ryhmässä osallistujat eivät välttämättä tiedäneet, keitä muut osallistujat olivat. Päätimme ryhmäläisten kanssa yhdessä tarinoiden aiheen, se oli koulumuistot, sen ajan koulukiukaan, pukukoodi ja koulumatkat. Seuraavaksi syötin sinne muutaman tarinan. Toisen kerroin itse ryhmän aiheesta ja toisen samaan aiheeseen sopivan jaoin edellisestä ryhmästä. Porinapiirin WhatsApp-ryhmään ei kuitenkaan tullut yhtään tarinaa itse piiriläisiltä. Piiriläiset valittivat ajan ja rohkeuden puutetta tallentaa. Oli kaikenlaista menemistä. Vastasin ajanpuutteeseen, että minulle on hyvä tutkimustulos myös se, että ei ole aikaa. ”Tällä kehittelemälläni sovelluksella tulee olemaan aikaa odotella uutta tallennusta. Se tulee kulkemaan ihmisten tahtiin, eikä ihmisten tarvitse kulkea sen tahtiin.”

Miksi yhtään tallennusta ei tullut? Tallennuksen tekemiseen älypuhelimella on kynnyks. On vaikeaa laittaa tallennus päälle ja alkaa luontevasti kertoa tarinaa. Luontevampaa olisi, jos tarinalla olisi kuulija. Olisiko mahdollista tehdä tallennin, joka puhuu käyttäjälle? Tarina-aitassa se saattaisi toimia. Aluksi tallennin sanoisi tallennuksen alkavan, pyytäisi rentoutumaan ja kysyisi, mitä tallentajalla on mielessä. Tarinan edetessä pienten taukojen aikana tallennin voisi ilmaista mielenkiintoa ja kannustusta. Lopussa tallennin vielä kiittäisi. Tallentimen äänet eivät kuitenkaan tallentuisi tallennukseen. Ikäihmisten pitää harjoitella tekniikkaa nuorempia enemmän. Porinapiirin WhatsApp-ryhmässä kaksi jäsentä harjoitteli ihan varta vasten äänen tallentamista ryhmään kirjoittamieni ohjeiden mukaisesti. Kuitenkin varsinaisen tarinan kertominen jäi tekemättä. Jäin pohtimaan, pitäisikö järjestää tapaaminen, jossa harjoittelisimme tallentamista yhdessä ja sen jälkeen osallistujat voisivat tallentaa itsekseen.

Yksi piirin jäsenistä on Kirsti Vähäkangas, joka on kirjoittanut usean muisteluteoksen Raahesta ja sen alueelta. Hän kertoi, että useat hyväksi muistelijoina mainitut osoittautuvat huonomuistisiksi ja toiset, jotka kertovat muisteluista ja joiden tarinat on jo valmiiksi kirjoitetut, kieltävätkin muisteluiden julkaisemisen. Vähäkangas sanoo, että siinä tilanteessa ei kannata lähteä tinkaamaan vaan pitää tyytyä muistelijan päätökseen. Jos muistelmateoksen kirjoittajalle syntyisi huono maine, niin muistelijat alkaisivat välttää häntä eikä tarinoita tulisi ensinkään. Tämä on hyvä pitää mielessä Tarinasovellusta kehittäessä. Käyttäjien tulee saada itse päättää kertovatko tarinoita sekä tarinoidensa julkisuuden asteen ja tarvittaessa poistaa tarinansa.

Porinapiirin WhatsApp-ryhmä ei tuottanut aluksi yhtään tallennetta. Sen perustaminen, vetäminen ja epäonnistumisen pohtiminen antoi varsinaisen tarinasovelluksen kehittämiseen monia ideoita. Kahden kuukauden tauon jälkeen tammikuussa 2019 aktivoitin uudestaan WhatsApp-ryhmässä. Halusin vielä kerran kokeilla. Kutsuin heidät yhteiseen tapaamiseen, jossa konkreettisesti tallennetaan tarinoita. Aiheena on koulumuistot ja tulkijat saavat miettiä valmiiksi tarinan, jonka kertovat. Aluksi juteltiin ja kotona tallentamista kokeillut henkilö kertoi, että harjoittelun jälkeen kynnyksellä nousi oma äänen kuulostaessa viralliselta ja jäykältä. Se ei ole yhtään niin luontevaa, kuin normaalissa kanssakäynnissä. Minä sanoin, että puhe muuttuu tallennuksessa luontevammaksi sitä mukaan mitä enemmän sitä tekee. Keskustelu antoi ajatuksen, että ihmisten tulee antaa harjoitella omia tallennuksia, antaa mahdollisuus poistaa tallenne ja vielä kannustaa tallentamaan uudestaan. Voisi jopa tehdä jonkun tallennusharjoituksen, joka askel askelelta opettaa tallentamaan ja puhumaan tallentimeen.

Kerroin, mitä olin lukenut tarinoiden tallentamisesta 1900-luvun alusta (Laaksonen ym. 1980, 93–94). Tallentamista harjoiteltiin ja kun porinapiiriläiset pääsivät vauhtiin, ei tarinoista meinannut tulla loppua. He olivat miettineet valmiiksi ne tarinat, jotka he kertovat. Se on hyvä käytäntö. Jos tallentaa ex tempore, tarina saattaa lähteä vaeltamaan sivupolulle. Joskus se on hyvä mutta monesti se saattaa muuttua jaaritteluksi ja alkuperäinen tarina unohtuu. Sovelluksessa pitää olla sijoitusjärjestelmä tarinoiden suosion mukaan, jolloin johtoajatuksettomat tarinat painuvat järjestyksessä viimeisiksi.

Porinapiiriläisen tarina Raahen seminaarin mallikoulun pukukoodi 60-luvulla muistutti piirteestä, joka tulee myös tarinoista Talvisota koululaisen näkökulmasta tai Lapsuuden tarinasta tulvasta. Koulumuisto on merkityksellinen ja se kertoo jotain aikakauden asenteista ja ankaruudesta. Se kertoo vielä lisäksi, miltä kertojasta tuntui. Kun suurin osa

tarinoista keskittyy tapahtumiin ja toimintaan, niin Porinapiiriläisen tarina käsittelee modernille ajalle tunnuksenomaisesti tunteita. (ks. Harari 2017, 251.) Kaikki edellä mainitut tarinat herättävät kuulijassa ajatuksia ja samaistumista. Tarinasovelluksen parhaisiin tarinoihin kuulija voi samaistua, hän tunnistaa ja tuntee tarinankertojan tunteet. Silloin tarinat kasvavat yksityisestä yleiseksi. Ilmiö on tuttu musiikista, kirjallisuudesta tai elokuvista. Tarinasovelluksen tarinat ovat parhaimmillaan taidetta. Tarinasovelluksen sisältö saattaa olla pinnallista ja viihdyttävää, mutta myös arvokasta ajankuvaa, vakavaa pohdintaa, tunnistettavia tunteita sekä kuulijoissa ajatuksia herättävää sisältöä.

Porinapiirin jäsenet hajaantuivat jokainen suunnilleen ja jäimme odottamaan, saavatko he aikaiseksi tallentaa tarinoita itsekseen. Yksi heistä päätti jopa tallentaa erään toisen henkilön tarinoita. Tällä kertaa olen syöttänyt tekstiä päivittäin ryhmään pitääkseni sen aktiivisena. 4 päivää myöhemmin ensimmäiset tallennukset saapuivat, pakina Raahen murteesta ja runo Raahen murteella. Tallentaja Pauli Ylitalo sanoi oppineensa, kuinka pieleen menneitä tarinoita poistetaan. Hän kertoi myös, että nyt on helppo jatkaa tallentamista, kun on ensimmäisen kynnyksen ylittänyt. Painaa vain nappia, alkaa puhua ja tallentaa.

## 3 SOVELLUKSEN KEHITTÄMINEN

Sovelluksen kehittäminen oli koko opinnäytetyöhankkeen kunnianhimoinen tavoite. Se vaikutti ensiksi aivan mahdottomalta haasteelta. Oli myös mielipiteitä, että se ei ole iso-kaan työ. Halusin ainakin ottaa selvää, mitä se tulisi vaatimaan ja voisiko sen todellakin toteuttaa.

Kiteytän ensin tarinavaiheen tulokset. Seuraavaksi avaan sovelluksen kehittämisen ha-puilevan alun. Peillistämiseen ja indeksointiin teen lyhyet katsaukset tarinasovellusta silmällä pitäen. Ennen kehitystyöhön keskittymistä kiinnitän huomion muihin tarinasovel-lusta vastaaviin mobiilisovelluksiin Facebook, Instagram, SoundCloud ja Kieku.

Luvussa pureudun ohjelmointiin, sovelluksen taustajärjestelmään ja pilviratkaisuihin. Otan selvää tekniikasta mobiilisovelluksessa, mitä voi ottaa jo valmiista avoimen lähde-koodin sovelluksista. Mobiilisovelluksen käyttöliittymän visuaalisen suunnittelun paras ajankohta selviää seuraavaksi. Kerron selainversion kehittämisestä ja miksi se saattaa olla tärkeää. Eu:n tietosuoja-asetus, GDPR täytyy ottaa huomioon, koska käyttäjät rekis-teröityvät palveluun.

### 3.1 Tarinavaiheen tulokset

Tarina-aitta-WhatsApp-ryhmän, Tarinahaasteen ja Porinapiirin WhatsApp-ryhmän ko-keilulujen tuloksista sovellukseen tuli monia kehittämisideoita.

Sovelluksen pitää olla yksinkertainen. WhatsApp-ryhmä ja Facebook-ryhmä osoittivat, että käyttäjät eivät lähde monimutkaisten polkujen taakse tekemään tai kuuntelemaan tarinoita. Tallentamisessa ei tarvitse olla paljoakaan muokkausominaisuuksia, äänital-lennukset joko onnistuvat tai epäonnistuvat. Käyttäjän on nopeampaa tehdä uusi tallen-nus, kuin alkaa vaivalloisesti korjaamaan pieleen mennyttä tallennusta.

Keskustelu on tärkeää. Sovelluksessa tulee olla mahdollisuus kommentoida tarinoita. WhatsApp-ryhmässä moni tallenne kirvoitti polveilevan keskustelun.

Porinapiiri osoitti, että vanhat ihmiset eivät käytä niin paljon mobiililaitteita ja ovat varau-tuneita kokeilemaan ääniominaisuuksia. Lisäksi sovelluksen pyörittäminen vaatii työtä sen julkaisemisen jälkeenkin. Porinapiirin WhatsApp-ryhmä ei aluksi aktivoitunut kun-nolla, koska en ylläpitänyt sitä päivittäin. Minun olisi pitänyt syöttää sinne säännöllisesti

tarinoita ja viestejä, jotka innostavat Porinapiirin osallistujia muistelemaan ja kertomaan tarinoita WhatsApp-ryhmässä.

### 3.2 Sovelluksen kehittämisen hapuileva alku

Sovelluksen teknisessä kehittämisessä olen ulkopuolisen avun armoilla. En osaa ohjelmoida. Toisaalta se on myös opintojeni mielenkiintoisin haaste. Tuottajana minun on kyettävä edistämään ja ratkaisemaan asioita, jotka eivät ole osaamisalueellani ja hankimaan niihin tietoa ja tekijät. Minun oli siis saatava ohjelmoija, koodari, tarinasovellukseen. Lähdin purkamaan ongelmaa tekemällä tekijän hakuilmoituksen, nimeltä Koodari tarina-appiin.



Kuva 3. Hakuilmoitus: Koodari tarina-appiin

Hakuilmoituksessa oli valokuvia 70-luvulta, linkkejä kerrottuihin tarinoihin ja kuvaus kehitettävästä sovelluksesta. Lisäksi siinä oli yhteystietoni. Saatua hakuilmoituksen valmiiksi, sain siitä palautetta ohjelmistoalan asiantuntijalta. Hän sanoi, etten tarvitse pelkästään ohjelmoijaa vaan myös ohjelmisto- ja verkkoarkkitehdin. Lisäksi hakuilmoitukseni oli kyllä sopiva hakemaan media-alan työntekijää, mutta ohjelmistoalalla virallisempi hakuilmoitus toimisi uskottavammin.

Otin yhteyttä ohjelmistoalalla toimiviin tuttaviiini, Haltianilla työskentelevään Ari Torkkolaan, Jari Lahdenperään, joka työskentelee Solita OY:ssä Senior Consultantina sekä Tiina Hynninen-Lahdenperään, joka työskentelee Solita OY:ssä projektipäällikkönä. Ari Torkkola selvitteli asiaa ja sai selville, että paikallisesti puhelimessa toimivan sovelluksen ohjelmointi Android-ympäristöön ei olisi iso urakka. Jari Lahdenperä kertoi, että suurin osa sovelluksen tarvitsemista ominaisuuksista olisi saatavana avoimen lähdekoodin sovelluksina, joten sovelluksen tekninen kehittäminen olisi valmiiden ominaisuuksien yhdistelemistä ohjelmoiden yhtenäiseksi paketiksi. Lisäksi Lahdenperä ehdotti sovelluksen visuaalisen käyttöliittymän suunnittelemista, jolloin ohjelmoija voisi paremmin ymmärtää minkälaista sovellusta ollaan kehittämässä. Näillä neuvoilla pääsin alkuun sovelluksen kehittämisessä, mutta ohjelmoijaa ei ole vielä kukaan löytynyt. Esimerkiksi Kajaanin Ammattikorkeakoulun tieto- ja viestintätekniikan opiskelijoista kukaan ei ollut halukas ottamaan sovelluksen kehittämistä kouluprojektiksi. Nyt ei ole paras tilanne etsiä ohjelmoijaa, koska maassa on pula koodareista. Elinkeinoelämän valtuuskunnan mukaan 7000–9000 työntekijälle olisi tarve ohjelmistoalalla (Kauppalehti 2018). Kilpailussa koodarista kaltaiseni tuntematon YAMK-opiskelija häviää suuremmille ja varakkaammille työntarjoajille.

### 3.3 Pelillistäminen

Pelillistäminen on pelin rakennuspalikoiden lisäämistä ei-pelillisiin ympäristöihin. Sillä halutaan lisätä käyttäjän motivaatiota ja sitoutumista tarjottuun sisältöön tai asiaan. Pelin rakennuspalikoita ovat sattuma, haaste, uteliaisuus, palkitseminen saavutuksista, pelihahmo eli avatar, mysteeri, pisteet, palkinnot, viitekehys eli tarina, kilpailu ja yhteistyö. Itse lisäisin tärkeäksi pelin elementiksi osallistumisen. Peli ei ole peli, jollei pelaaja osallistu siihen. Lisäksi peleissä on usein tavoitteita ja välitavoitteita. Esimerkiksi saavuttaa jokin tietty pistemäärä tai toteuttaa jokin tehtävä. Näitä palikoita käytetään pelillistämässä. Pelillistäminen voidaan jakaa rakenteelliseen ja sisällölliseen pelillistämiseen. Rakenteellisessa pelillistämässä sisällön läpäisemisen motivoimiseksi lisätään ulkopuolisia pelillisiä elementtejä, esimerkiksi asettamalla tavoitteita ja välitavoitteita, palkitsemalla virstanpylväiden saavutuksista, antamalla saavutusmerkkejä ja pisteitä sekä pitämällä tuloluetteloa. Sisällöllisessä pelillistämässä sisältö muutetaan pelilliseksi, käyttäjä voi ottaa pelihahmon avatarin, sisältöön lisätään tarinan elementtejä, haasteita ja ylläpidetään uteliaisuutta, mysteeriä käyttäjän motivoimiseksi ja sitouttamiseksi. (Kapp 2014.)

### 3.4 Indeksointi ja aihetunnisteet

Sisällön indeksointi on suuri haaste sovelluksille ja niiden käyttäjille. Kuinka löytää valtavasta sisältömäärästä mielenkiintoista tai jotain tiettyä sisältöä ja kuinka seurata sitä. Indeksointi on virallinen tapa järjestää sisältöä. Se, asiasanoitus, on eräs tiedostojen sisällönkuvailun muoto. Sisällönkuvailu tukee tiedonhakuja, sillä pyritään tekemään mahdolliseksi sisällöllisesti samanlaisten tiedostojen löytäminen. Tiedoston sisältöön liittyvät keskeiset asiat määritellään ja kuvataan indeksoinnin avulla. Tavoite on, että tiedosto löytyy, kun sitä haetaan näihin asioihin viittaavilla sanoilla. Indeksoinnin termit ovat luonnollisen kielen sanoja, ne ovat vakiintuneita ja aina tietyssä muodossa. (Wikipedia.) Epävirallisessa yhteydessä indeksointiin, aiheiden järjestelyyn ja sisällönhakuun käytetään aihetunnisteita. Ne eivät ole muodollisesti sovittuja, eikä niitä omista kukaan. Useassa sosiaalisen median sovelluksessa, muunmuassa Twitterissä, Instagramissa ja Kiekussa aihetunnisteet ovat aktiivisessa käytössä ja niiden avulla sisällöntuottaja voi liittää sisällön haluamiinsa aiheisiin ja sisällön seuraaja voi etsiä oikeanlaista sisältöä.

### 3.5 Tarina-aitan esikuvia

Päätin nimetä tulevan tarinasovelluksen Tarina-aitaksi. Nimi tulee WhatsApp-ryhmän mukaan ja on osoittautunut suosituksi ja suuhun sopivaksi. Verkkohaku osoittaa ettei nimeä ole käytössä millään sovelluksella.

Tutkin muutamaa mobiilisovellusta Tarina-aitan kehittämisen näkökulmasta. Tarkastelun keskiössä ovat käyttöliittymän helppous, tarinoiden kerrontatavat, miten niitä jaetaan, toisten tarinoiden seuraaminen, mielenkiintoisten tarinoiden löytäminen, miten pelillistetään, millainen käyttökokemus ja kuinka kauan käyttäjältä menee oppia sovelluksen käyttö. Tietokoneella käytettävät selainsovellukset ohitan tässä yhteydessä. Selainversioissa on yleensä enemmän ominaisuuksia, kuin mobiilisovelluksissa. Poikkeuksena on mobiilisovellukseksi alun alkaen kehitetty Instagram (Wikipedia). Sen selainversiosta puuttuu mobiilisovelluksen toimintoja. Käsittelen mobiilisovelluksia Tarina-aitan kehittämisen näkökulmasta. Tarkastelen ainoastaan muutamaa Tarina-aitan kannalta tärkeää sovellusta ja niiden ominaisuuksia. Kaikki ominaisuudet eivät ole alkuperäisiä, vaan esimerkiksi Instagramin tarinatoiminto on alun perin kopioitu Snapchatistä (Kuvaja 2017). Monet sovellusten ominaisuudet ovat siis lainaa toisilta sovelluksilta. Tarina-aitankaan ei



tarvitse olla kaikilta ominaisuuksiltaan alkuperäinen. Lainatut ominaisuudet ovat käyttäjien kannalta käteviä, koska niiden ansiosta uudessa sovelluksessa ei kaikkea tarvitse opetella alusta lähtien.

### 3.5.1 Facebook

Facebookin Android-mobiilisovellusta on ladattu Google Playstä yli miljardiin mobiililaitteeseen (Google Play). Se on suosituin sosiaalinen media maailmassa. Sen tarkoituksena on pitää ystäviin yhteyttä, jakaa päivityksiä ja valokuvia sekä toimia yhteisöissä. Facebookissa voi pelata pelejä, ostaa ja myydä markeplacessa sekä pysyä ajan tasalla paikallisissa tapahtumissa. Siinä on lisäksi pikaviestintäsovellus Messenger. Facebook ei ole erikoistunut mihinkään erityisesti vaan on sosiaalisen median yleissovellus. Vaikka Facebookilla voi tehdä miltei mitä vaan, sillä ei voi tallentaa, jakaa tai kuunnella pelkkiä ääniä.



Kuva 4. Facebookin käyttöliittymän profiilivalikko.

Facebookin mobiilikäyttöliittymä on kehitetty sen selainkäyttöliittymän pohjalta. Käyttäjät, jotka ovat käyttäneet Facebookia tietokoneella pystyvät helposti jatkamaan käyttöä älypuhelimella. Mobiilikäyttöliittymä on selainta yksinkertaisempi ja kaikkia selaimen toimintoja ei voi käyttää mobiilikäyttöliittymällä.

Tarina-aitan kehittämisen näkökulmasta on mielenkiintoista, kuinka Facebookissa voi kertoa tarinoita. Facebookin tarinoita kutsutaan päivityksiksi. Facebookissa voi tehdä päivityksiä kolmella eri tavalla, kirjoittamalla, kuvaamalla ja lisäämällä tarinoita. Facebookin perinteinen päivitystapa on uutisvalikossa tai profiilivalikossa kirjoittaa kenttään ”mitä mietit”. Kirjoittamisen lisäksi voi lisätä päivitykseensä monia eri ulottuvuuksia tai toimintoja. Valokuvia, kyselyitä, ystäviä ym. On mahdollista lähettää jopa livevideota, eli suoratoistaa. Toinen tapa on näpäyttää kameraikonia, ottaa kuva tai video ja tehdä päivitys. Päivitykset voi jakaa joko ystäville tai julkisesti.

Toisten tarinoita voi seurata katsomalla omaa uutisvalikkoa, uutisvirtaa. Sinne tulevat ystävien päivitykset. Päivitykset näkyvät Facebookin algoritmin määrittämällä tavalla perheenjäseniä ja ystäviä painottaen. Varmimmin ystävän päivityksen löytää, kun menee ystävän sivulle ja katsoo hänen päivityksensä. Päivityksillä tai tarinoilla ei käytettävä juuriakaan aihetunnisteita, tageja, joiden avulla niitä voisi etsiä. Aihetunnisteet eivät ole oleellisia Facebookissa. Facebook elää nykyhetkessä.

Facebook pelillistää omaa toimintaansa. Sillä on monta tapaa innostaa ja sitouttaa käyttäjien toimintaa. Tykkääminen on tärkein pelillistämiskeino. Peukun painaminen palkitsee päivittäjiä ja kannustaa tekemään uusia päivityksiä. Tykkäämiset toimivat käyttäjälle saavutusmerkkeinä, badgeina. Ilmoitusvalikko kertoo, miten muut ovat reagoineet käyttäjän toimintoihin. Ilmoitusvalikko toimii tulosluettelon kaltaisena elementtinä.

Facebook on sosiaalisen median yleissovellus, joka on aloittanut ennen älypuhelin-kautta. 2016 alkaen internetiä on käytetty enemmän mobiililaitteilla kuin tietokoneella (MTV). Mobiililaitteiden suosio on ollut haaste Facebookin kaltaisille vanhoille sosiaalisen median sovelluksille. Facebook on kuitenkin onnistunut siirtymään mobiilisovellukseksi. Tein aiheesta nopean kyselyn Facebookissa ja 17/20 käyttäjästä käyttää sitä enemmän mobiililaitteella, kuin tietokoneella. Monipuolisuus on sen haaste mobiilisovelluksena. Mobiililaitteilla yksinkertaisuus on hyve, eikä mobiiliin siirryttäessä Facebookin selainversion ominaisuuksista ole maltettu jättää pois montaakaan. Facebookin markketalacelle olisi voinut tehdä oman sovelluksen, Messengerin tapaan.

Monipuolisuuden kirous on hyvä muistaa Tarina-aittaa kehittäessä, sovelluksesta tulee tulla tarpeeksi yksinkertainen, jokaisen ominaisuuden pitää olla perusteltu ennen mukaan ottamista.

### 3.5.2 Instagram

Google Playstä yli miljardi kertaa ladattu Instagram on kuvien ja videoiden jakopalvelu (Google Play). Alkuperäisen tarkoituksensa mukaan sitä käytetään mobiililaitteilla ja sillä otetaan kuvia ja videoita, jotka jaetaan suoraan toisille käyttäjille katsottavaksi. Nykyään sen toiminnot ovat laajentuneet, mutta sillä tai muulla mobiililaitteen kamerasovelluksella otettujen kuvien jakaminen sen kautta on yhä sen päätarkoitus. Se on erityisen mielenkiintoinen vertailukohta Tarina-aitan näkökulmasta, koska se on suunniteltu alun perin mobiililaitteille ja sillä kuvataan eli tallennetaan, jaetaan ja katsellaan kuvia, kun Tarina-aitassa tallennetaan, jaetaan ja kuunnellaan puhetta.



Kuva 5. Instagramin kotivalikko

Instagramissa on 4 tapaa tallentaa, jakaa ja katsella kuvia ja videoita. Ne ovat IGTV, Direct, alkuperäinen tapa ja Tarinat. IGTV on pystysuuntaisten, pitkien videoiden jakaja katselupaikka. Jakamisen aloitetaan perustamalla kanava. Sinne voi ladata, ei siis kuvata, 15 sekunnin–10 minuutin videoita, jotka ovat pystysuuntaisia. Direct on pikaviestintäpalvelu, jolla voi keskustella suoraan Instagram-ystävien kanssa.

Instagramin alapalkin 5 valikkoa ovat tarkoitettu sen alkuperäiseen käyttötapaan. Kotivalikko on tarkoitettu seurattujen tilien kuvien, videoiden tai tarinoiden katseluun (Kuva 5). Haevalikossa voi etsiä, tutkia ja katsella mielenkiintoisia kuvia ja videoita. Keskimäinen valikko on omien kuvien ja videoiden jakamista varten. Neljäs valikko kertoo käyttäjän saamista tykkäyksistä tai toisten käyttäjien toiminnasta. Viides valikko on käyttäjän profiilivalikko, jossa on käyttäjän tiedot ja kuva- ja videopäivitysten historia.

Käyttöliittymä on helppo, sen peruskäyttö ilmentää eräänlaista kolmiyhteyttä. Vasemmanpuoleinen suunta on ystävien kuvapäivitysten katseluun, keskimäinen on kuvien lisäämiseen, kuvaten tai galleriasta valiten ja oikeanpuoleinen suunta on oman profiilin ja omien päivityksien tarkasteluun.

Instagramin uudet sovellukset Tarinat, IGTV ja Direct ovat helppokäyttöisiä. Tarinoissa voi kuvata tai videoida koko näytön kokoisia kuvia, lisäksi tarinaa voi jatkaa uusilla kuvilla, jolloin tarinasta tulee diasarjan tyyppinen automaattisesti etenevä kuva- tai videosarja. Tarinoihin tallennettu sisältö säilyy katsottavana 24 tuntia (Kuvaja 2017). Tarinoiden tekoon on tarjolla useita eri tehosteita, boomerangia, takaisinpäin kelausta ja superzoomia. Lisäksi tarinoissa voi tehdä livevideon, eli Instagramilla voi striimata eli suoratoistaa.

IGTV on uusin tulokas Instagramin palveluissa. Sen tarkoituksena on poistaa videoista aikaisempia Instagram-rajoitteita. Instagramin normaalissa syötteessä videoiden pituus on rajattu minuuttiin ja kuvaa ei ole voinut laajentaa koko näytön kokoiseksi, vaan videota on pitänyt seurata sovelluksen kehyksessä. Nämä kaksi rajoitetta ei enää koske IGTV:tä. (Kuvaja 2017.)

Direct on pikaviestinpalvelu Facebookin Messengerin ja WhatsAppin tapaan. Directissä voi jakaa näkemiään tai tallentamiaan kuvia ja videoita suoraan ystävilleen. Siinä voi keskustella ihan normaalin pikaviestinsovelluksen tapaan, lähettää kuvia, tallentaa ääniviestejä, lähettää sydämiä, giffejä tai soittaa videopuheluita.

Instagramin Tarinat on sovellus, joka saanut paljon vaikutteita Snapchatistä. Tarinoiden syötteen ovat visuaalisia, sen alkuperäinen ajatus on jakaa kuvia heti kuvan tallennushetken jälkeen. Kuvasuotimet ovat olleet olennainen osa Instagramia alusta lähtien. Se toteuttaa yhä alkuperäistä ajatustaan kuvien jakamisesta mutta jakotavat, mediat ja tehosteet ovat lisääntyneet. Kuvien lisäksi mediaksi ovat tulleet videot. Tehosteiden kirjo on laajentunut perinteisen syötteen kuvasuotimista Tarinat-sovelluksen mitä mielikuvituksellisimpiin tehosteisiin. Niistä yksi on Snapchatistä tuttu tapa kirjoittaa kuvaan. Jakotavat ovat laajentuneet perinteisen syötteen lisäksi Tarinoihin, joissa voi hassutella tehosteilla, IGTV:n pitkiin videoihin ja Directin yksityisviesteihin. Kuva ja video ovat pääroolissa.

Toinen Instagramin alkuperäinen ajatus on ollut jaetun sisällön seuraaminen. Sisältöä on äärettömästi ja sitä tulee kokoajan lisää. Niinpä käyttäjän on rajattava seuraamista. Rajaamista on valita seurattavat tilit tai seurata itseään kiinnostavia aiheita. Tiukimman rajauksen tekee, kun valitsee yhden käyttäjän ja katsoo hänen syötteensä. Tavallinen rajaus tapahtuu, kun käyttäjä seuraa ainoastaan ystäviensä jakamaa sisältöä. On kuitenkin mahdollista seurata eri yhteisöjen tilejä, monet organisaatiot tai muut ihmisten yhteenliittymät julkaisevat sisältöä. Julkisuuden henkilöiden tilejä seurataan innokkaasti ja Instagram on synnyttänyt itsekin julkkiksia, jotka osaavat käyttää median mahdollisuuksia uudella ja sille tyypillisellä tavalla. Tilien ja henkilöiden seuraamisen lisäksi voi seurata eri aiheita. Perinteisin tapa löytää aiheita ovat aihetunnisteet. Instagramin tekstikenttään on mahdollista kirjoittaa aihetunnisteita, jotka toimivat linkkeinä seuraamaan sisältöä, joissa on sama tunniste. Hae toiminnossa voi etsiä ihmisiä, merkintöjä ja paikkoja. Paikoista sovellus ehdottaa lähipaikkoja. Se mahdollistaa tutustumisen lähiseutuun, missä kulloinkin on.

Instagram ei ole ainoastaan valokuvia tai videoita. Siinä julkaistaan paljon myös taidetta, piirroksia, maalauksia, sarjakuvia, animaatioita ja meemejä. Haasteet ovat myös osa Instagramia, esimerkiksi #inktober, jossa jaetaan tussilla piirretty kuva jokaisena lokakuun päivänä. Instagramin käyttö on vaivatonta, sen voi avata hetkeksi, selailta kuvia ja sulkea uudestaan. Yhteen asiaan ei tarvitse keskittyä kuin sekunneiksi. Kuvien voima, pinnallisuus, yksinkertaisuus, vaivattomuus ja valtava kattavuus ovat Instagramin suosion salaisuudet.

Instagramin pelillistämiskeinoista tärkein on tykkääminen. Sisältöjen katselijat voivat tykkätä kaikesta Instagramin syöttestä. Se tapahtuu kaksoisnäpäyttämällä kuvaa tai näpäyttämällä sydäntä kuvan alapuolella. Sisällön tykkäyksien määrä lukee sen alapuolella

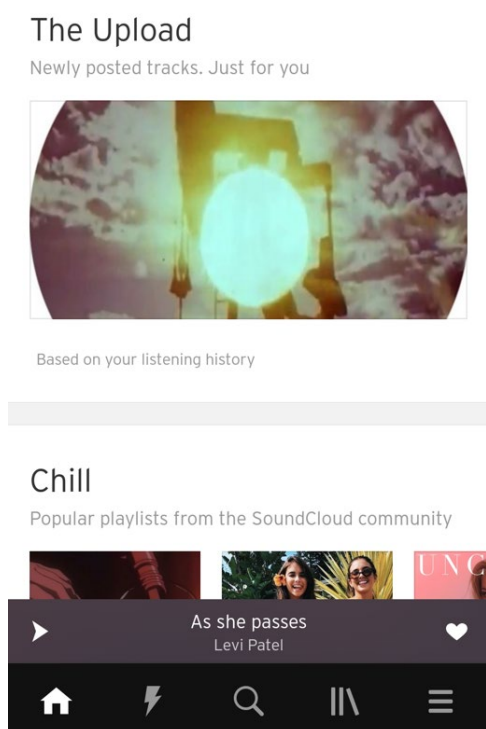
ja samasta voi avata ikkunan, jossa näkyy ketkä käyttäjät ovat tykänneet sisällöstä. Tykkäämisessä pelillistämisen ensimmäinen aines on osallistuminen katsojan puolelta, kun voi vaikuttaa näkemänsä sisällön suosioon. Sisältöjen jakajalle tykkäämiset ovat palkintoja ja niiden määrä on kilpailua. Käyttäjä kilpailee toisten käyttäjien kanssa tykkäysten määrässä ja omien edellisten sisältöjen tykkäysten määrässä. Toinen pelillistämiskeino ovat haasteet. Haasteeseen osallistuva tai sen saanut haluaa osallistua haasteeseen. Osallistuminen on peliin osallistumista. Haasteessakin kilpaillaan. Osallistujat haluavat jakaa toinen toistansa hienompia tai pidetympiä sisältöjä.

Instagram on Tarina-aitan yksi tärkeimmistä mobiilisovellusesikuvista. Sen käyttö on helppoa, se on yksinkertainen ja kaikki sen toiminnot IGTV:tä lukuunottamatta voidaan toteuttaa itse sovelluksella alusta loppuun. Lisäksi Instagram pelillistää, kehittyä ja se on suunniteltu käytettäväksi mobiililaitteella. Tarina-aitan käytön tulee olla helppoa. Sen ytimessä ovat käyttäjien tallentamat sisällöt niin kuin Instagramissa. Tarina-aitan käyttäjän tulee voida tehdä kaikki tarvittavat toiminnot itse sovelluksella, tallentaa tarinansa, muokata sitä ja lisätä siihen tehosteita. Lisäksi jakamisen, etsimisen, ja kuuntelun tulee tapahtua helposti. Tarina-aitan pitää pelillistää antamalla käyttäjille osallisuutta, kilpailua, palkintoja ja haasteita. Tarina-aitassa käyttäjän tulee voida jatkaa tarinaansa, niin kuin Instagramin tarinoissa.

### 3.5.3 SoundCloud

Sound Cloudia on ladattu Google Playstä yli sata miljoonaa kertaa (Google Play). SoundCloud on 2007 perustettu internetpalvelu musiikin ja äänen jakamiseen, kuuntelemiseen ja suoratoistamiseen. Se on syntynyt oivalluksesta, ettei musiikin saralla ollut Flickr-kuvapalvelun tai Vimeo-videopalvelun kaltaista palvelua. Muusikot voivat käyttää palvelua jakaakseen ja mainostaakseen omaa tuotantoa. Ääntä voi ladata tai nauhoittaa palvelimelle. Palvelu on oivallinen tapa tuntemattomille ja aloitteleville muusikoille saada tuotantaan jakoon ja esille. Musiikin lisäksi SoundCloud tallentaa ja jakaa kaikenlaista ääntä. Se on suosittu Podcastien tallennus ja jakopalvelu. SoundCloudin mobiilisovellus löytyy sekä [iOS](#)- että [Android](#)-käyttöjärjestelmille. (Wikipedia.)

SoundCloudin avatessa älypuhelimella ensimmäisenä näkyy kotivalikko Home. Valikot näkyvät sovelluksen alalaidassa. Valikot näyttävät visuaalisina symboleina, valikon nimi tulee esiin kuvaketta näpäyttäessä. Valikkoja on viisi: Home, Stream, Search, Collection ja More.



Kuva 6. Sound Cloudin kotivalikko

Home, kotivalikko, esittelee erilaisia kuunteluvaihtoehtoja ja ehdotuksia käyttäjälle. Ehdotukset perustuvat käyttäjän aiempaan kuunteluun. Samassa kotivalikossa on myös eri teemaotsikoiden alla soittolistoja. Teemat tarkoittavat eri musiikkigenrejä. Teemat tulevat käyttäjän ilmoittamien kiinnostusten mukaan. Toinen valikko on Stream, uutisvirtavalikko, josta voi seurata viimeaikaista toimintaa omien aikaisempien kiinnostusten mukaan. Kolmas Search SoundCloud, hakuvalikko, on tarkoitettu etsintään. Collection, kokoelmavalikko, näyttää omien äänijulkaisujen keräämät tykkäykset, itsetekemät soittolistat ja asemat. More-valikossa käyttäjä voi muokata profiiliaan ja tallentaa.

SoundCloud ei pyri estämään palveluun ladatun sisällön jakamista muualle internettiin. Päinvastoin sen tarkoitus on tehdä siitä mahdollisimman helppoa. Jokainen palveluun siirretty äänitiedosto saa yksilöllisen [URLin](#). SoundCloudissa olevia kappaleita voi siis upottaa minne tahansa verkkosivuille. Palvelu käyttää musiikin levittämiseen erilaisia widgeteitä ja sovelluksia. Käyttäjä voi esimerkiksi lisätä SoundCloud soittimen kotisivulleen tai blogiinsa. Halutessa sosiaalisen median voi laittaa ilmoittamaan uudesta sisälöstä. Palvelu mahdollistaa sekä musiikin lisäämisen että lataamisen muiden sovellusten sekä mobiililaitteiden kautta. (Wikipedia.)

SoundCloudin esittää audioraitojen (esim. musiikkikappaleiden) ääniaallon visuaalissa muodossa. Kommentointi on mahdollista mihin tahansa kohtaan ääniraitaa, ominaisuus tunnetaan nimellä *timed comments*, ajastetut kommentit. (Wikipedia.)

Mihin kiinnittää huomiota SoundCloudissa Tarina-aitan kehittämisen näkökulmasta? Äänen tallentaminen on tärkeässä roolissa molemmissa. SoundCloudin More valikosta löytyy Record, jota painamalla avautuu ikkuna, jossa ääniaalto liikkuu kaiken ympärillä kuvun äänen mukaan. Liikkuvan ääniaaltoraidan alapuolella on nappi ja neuvo ”Tap to start recording”. On aika kerätä ajatuksensa ja valmistautua kertomaan tarinansa. Kun aloittaa tallentamisen, niin nappi muuttuu toisen väriseksi ja ohje muuttuu ”Tap to pause recording.” Tarinan kerrottua painetaan samasta napista ja pysäytetään tallennus. Napin ohje muuttuu ”Tap to resume recording”, napista voi siis jatkaa tarinaansa. Lisäksi näkyviin ilmestyy saks-iikoni, jota painamalla voi leikata nauhoitustaan alusta ja lopusta. Apply-painikkeesta leikkauksen voi hyväksyä ja pääsee takaisin tarinan jatkamistilaan ”Tap to resume recording”. On siis mahdollista korjata kesken nauhoituksen ja jatkaa nauhoitusta. Jos nauhoitus on valmis, silloin painetaan next-nappia tai halutessa delete-nappia. Next-napista avautuu valikko, jossa viimeistellään nauhoitus julkaisemista varten. Valikossa voi ensiksi valita kuvan nauhoitukselle, joko kamerasta tai puhelimen galleriasta. Kuvan muoto on neliö. Seuraavaksi annetaan tallenteelle nimi. Viimeiseksi valitaan, onko tallenne julkinen vai yksityinen. Viimeinen nappi neuvoo: ”Tap to post your recording”. Kun olet julkaissut tallenteesi, et voi enää muokata tai edes poistaa sitä puhelimen sovelluksessa. Muokataksesi tallenteitasi joudut avaamaan SoundCloudin tietokoneella. Silloin voit vaihtaa tallenteen kuvaa, nimeä, valita sen genren, antaa tageja ja kirjoittaa sille kuvauksen.

SoundCloudissa pitää oppia etsimään ja seuraamaan tekijöitä. Etsinnän tuloksena tulee jaksoja, musiikkia tai käyttäjiä. Jos tuloksena on ääniraita, pitää mennä kyseisen raidan valikkoon, sitä kautta tekijän profiiliin ja alkaa seurata. Seuratun tekijän profiiliin löytyminen on haaste, se ei löydy omasta Collectionista vaan on mentävä, omaan profiiliin, josta löytyvät seuratut profiilit. Tarina-aittaa kehittäessä kannattaa huolehtia, että käyttäjä löytää helposti itselleen tallentamansa seuraamansa käyttäjät, pitämänsä ääniraidat, kanavat ja soittolistat. Collectionissa, kokoelmassa, ovat esillä tykkäykset, playlistit eli soittolistat ja stationit eli asemat. Asemat luovat automaattisesti loppumattoman soittolistan perustuen ensiksi valittuun ääniraitaan. Asema on mielenkiintoinen ominaisuus, jonka voisi tuoda myös Tarina-aittaan. Tutkittuani SoundCloudin tapaa seurata tarinoita ja

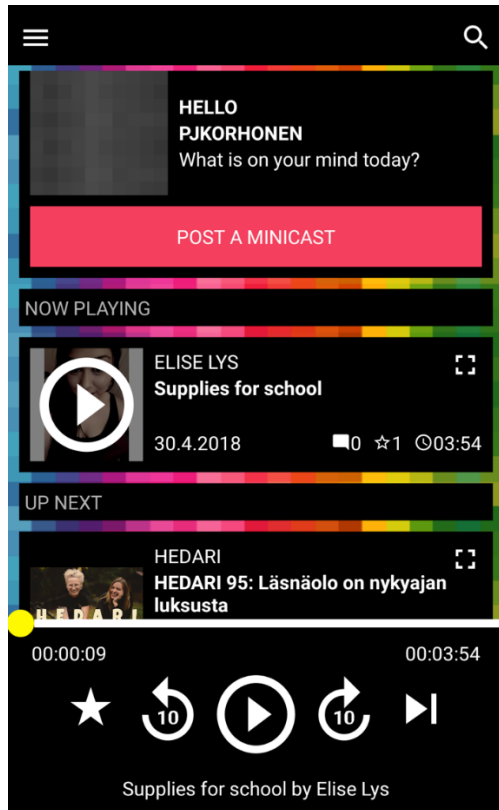


käyttäjää mieleen tulee, että muista sovelluksista isosti poikkeava tyyli hämmentää käyttäjää. Kannattaa seurata muiden sovellusten yleistä tapaa, ellei ole suuresti perusteltua kehittää uutta tyyliä.

SoundCloud on alun perin kehitetty käytettäväksi tietokoneella. Sen mobiilisovellus on riisuttu versio sen selainsovelluksesta. Mobiilisovelluksen käyttäminen vaatii käyttäjältä opettelua. Tarina-aitan käyttöönotto ja käyttäminen pitää kehittää mahdollisimman helppoksi. Se vaatii muiden sovellusten käytänteiden tutkimista ja niistä parhaiden ja käytetyimpien ominaisuuksien kopioimista Tarina-aitaan. SoundCloudin ominaisuuksista sopivimmat Tarina-aitaan ovat sen siisti ulkoasu, ajastetut kommentit ja automaattiset asetukset.

#### 3.5.4 Kieku

Kieku on Google Playlla yli 5000 kertaa ladattu podcast-sovellus, jolla voi kuunnella, jakaa ja tallentaa podcasteja. Sen keskeisin ajatus ovat minicastit, jotka ovat lyhyitä podcast-jaksoja. Kuuntelu alkaa helposti näpäyttämällä tarjolla olevaa minicastia. Käyttäjälle valikoituu hänen kuuntelu- ja jakamishistorian kautta hänen mieltymysten kaltaista kuunneltavaa. Minicasteja voi kuunnella esimerkiksi siivotessa, hiihtolenkillä tai työmatkalla ajaessa. Lyhyiden ideana on se, että ne kestävät sen lyhyen ajan kuin kuunteluun soveltuva hetki kestää. Minicasteja voi jakaa muiden medioiden kautta linkkinä kenelle tahansa. Linkin saaneet voivat kuunnella minicastin selaimen kautta kirjautumatta palveluun. Lisäksi oman minicastin tallentaminen on helppoa, yhdellä napautuksella pääsee tallennustilaan ja tallentamisen voi aloittaa. Kieku pitääkin itseään äänen Instagramina. (Kieku 2017.)



Kuva 7. Kiekuun käyttöliittymä

Kiekuun käyttöliittymä on yksinkertainen. Etusivun ylimäisessä laatikossa käyttäjä toivotaan tervetulleeksi ja hänen on mahdollista aloittaa tallentamaan minicastia. Näpäyttämällä "What is on your mind today" pääsee tallennustilaan. Alapuolella on lista minicasteja, jotka ovat pienemmissä laatikoissa, kuin edellä kuvattu aloituslaatikko. Niitä voi selata eteenpäin. Ylin minicasteista on juuri toistettava ja seuraavat toistuvat ensimmäisen jälkeen järjestyksessä. Käyttäjä voi selata minicastlistaa alaspäin ja valita näpäyttämällä minkä hyvänsä niistä tarkasteltavaksi tai kuunneltavaksi. Ylävasemmalla on valikkokuvake joka avaa valikon, josta pääsee tarkastelemaan omaa kuunteluhistoriaa, suosikkejä, aihetunnisteita, joita seuraa, kanavia, joita seuraa, omaa kanavaa, omia kommentteja ja asetuksia. Yläoikealla on suurennuslasikuvake, jota näpäyttämällä pääsee etsimään haluamaansa sisältöä. Etusivun alareunassa ovat kuuntelupainike, kelauspainikkeet ja tykkäyspainike, joka on tähti-ikoni. Muita toimintoja Kiekussa ei ole.

Minicastien tallentaminen on helppoa. Etusivun ylin laatikko toivottaa käyttäjän tervetulleeksi ja kysyy, mitä tänään on mielessä. Tekstin alla on palkki, joka kehoittaa "Post a minicast". Näpäyttämällä palkkia pääsee tallennustilaan. Sen yläreunassa on laatikko,

jossa on tyhjä paikka kuvalle, tallennuksen aika ja clippien määrä, jotka molemmat ovat nolla ennen tallentamisen aloittamista. Laatikossa on lisäksi palkki, josta pääsee muokkaamaan ja lähettämään minicastin. Tallennustilan alareunassa on tallennuslaatikko, jossa ovat kuuntelunappi ja tallennusnappi. Tallennusnappia painamalla tallennus alkaa ja tallennustilan keskelle, yläreunan laatikon ja alareunan laatikon väliin ilmestyy laatikko Clip1 ilmaisemaan ensimmäistä tallennusleikettä. Laatikossa juoksee aika sekunteina kertoen tallennuksen pituudesta. Tallennusnappia uudelleen painamalla tallennus loppuu ja tallennusleikkeen aikalaskuri pysähtyy kertomaan sen pituuden. Tallennusleikkeen voi kuunnella painamalla sitä ja sen voi poistaa painamalla x-nappia laatikon oikeassa reunassa. Tallennusleikkeitä voi tallentaa useampia. Ne tulevat tallennusjärjestyksessä listaksi tallennustilaan. Tallennusleikkeiden tallentamisen jälkeen alareunan tallennuslaatikosta voi painaa kuuntelunappia ja kuunnella kaikki leikkeet. Tämän jälkeen voi jatkaa tallentamista tai aloittaa minicastin muokkaamisen ja lähettämisen, joka tapahtuu näpäyttämällä yläreunan laatikon palkkia "Edit and post this minicast". Näpäytyksen jälkeen avautuu ikkuna, jossa tallenteelle annetaan nimi, kuva, kuvaus ja valitaan kieli. Tämän jälkeen tallenteen voi lähettää painamalla palkkia "Post this minicast".

Etusivulla on lista minicasteista eli käyttäjien tallenteista. Jokainen minicast on pienessä laatikossaan, jossa on kuva, käyttäjän nimi, minicastin otsikko, sen julkaisupäivä, kommenttien ja tykkäysten määrä ja tallenteen kesto. Minicastia voi kuunnella näpäyttämällä sen kuvaa. Kun näpäyttää kuvan viereistä otsikkoa tai muuta tekstiä avautuu ikkuna, joka tarjoaa yksityiskohtaiset tiedot kyseisestä minicastista. Ikkunassa näkyy ensiksi lähettäjän tai minicast-sarjan nimi, tallenteen otsikko, kuva suurempana, tallennuspäivä ja kesto. Niiden alla on tallenteen aihetunnisteiden lista näpäytettävänä linkkilaatikkoina. Jos käyttäjä sattuu jo seuraamaan jotain aihetunnistetta, se näkyy vihreänä laatikkona muiden ollessa mustia. Aihetunnisteiden alla on kuvaus tallenteesta. Kuvauksen alta käyttäjä voi jakaa tai raportoida tallenteesta. Jakaminen tapahtuu linkkinä kaikilla käyttäjän sosiaalisen median tileillä. Linkki ohjaa saajan kuuntelemaan tallenteen selaimen kautta. Kirjautuminen tai sovelluksen lataaminen ei ole välttämätöntä. Kuuntelijan on mahdollista myös tykätä tai kommentoida tallennetta. Kommentointi tapahtuu äänitallenteena. Painamalla kommentointipalkkia kaksi sekuntia voi tallentaa oman kommenttinsa. Äänikommentointi on Kiekun omaperäinen ominaisuus.

Aihetunnisteet ovat isossa roolissa Kiekussa. Jokainen minicast voi sisältää aihetunnisteita. Näpäyttämällä jotain aihetunnistetta Kiekussa käyttäjä avaa ikkunan listasta tallenteita samalla aihetunnisteella. Aihetunnisteiden avulla käyttäjän on mahdollista päästä

itseään kiinnostavan sisällön pariin. Aihetunnisteiden listaan pääsee myös etsi-valikosta kirjoittamalla aiheen eteen aihetunnisteen, ristikkomerkin eli #. Kuten Instagramissa, Kiekussakin voi seurata aihetunnisteita. Silloin käyttäjä on omien kiinnostusten äärellä jatkossakin.

Kiekussa on melkein kaikki tekniset ominaisuudet, mitä Tarina-aitaan on suunniteltu. Sen suunnittelufilosofia on samanlainen kuin Instagram tai Tarina-aita. Sen on määrä olla yksinkertainen, vaivaton ja helppokäyttöinen. Kiekua voi aloittaa käyttämään ilman opettelua, niin yksinkertainen se on. Se on englanninkielinen, mutta se ei haittaa käyttökokemusta. Tallenteiden jakaminen sovelluksen ulkopuolelle on hieno ominaisuus, varsinkin kun vastaanottajan ei tarvitse yhtään ylimääräisiä ponnisteluja kuunnellakseen tallenteen. Kieku eroaa Tarina-aitasta sen sisällön osalta. Kiekun sisältö on minicasteja. Ne ovat luonteeltaan radio-ohjelmia, radiokolumneja, ääniblogeja tai keskusteluita. Ne ovat tavoitteellisia, informaation jakamista. Selatessa sovelluksen minicasteja huomaa, että ne ovat pitkiä puolentunnin – tunnin mittaisia jotkut niistä ovat jopa yli tunnin. Sen sinänsä hienon oivalluksen, lyhyiden podcastien minicastien idea, on vesittynyt käyttäjien tehdessä pitkiä podcasteja. Kiekun painotus on sisällön kuuntelemisessa tallentamisen sijaan. Tarina-aitassa tarkoitus on, että tallentaminen ja kuuntelu olisivat tasapainossa. Tarina-aitaan on suunnitteilla muutamia ominaisuuksia, joita Kiekussa ei vielä ole. Tarina-aitan käyttäjällä tulee mahdollisuus valita kuulijapiiri omiin ystäviin tai kokonaan julkiseen. Kiekussa minicastit ovat kokonaan käyttäjän yksityisiä tai kokonaan julkisia. Tarina-aitassa tulee olemaan mahdollisuus valita seuraajakuntansa, ystäväpiiri, kuten Instagramissa tai Facebookissa. Tarina-aittaa pelillistetään ainakin palkinnoilla, haasteilla ja tykkäämisillä. Pelillistäminen ei ole Kiekussa keskiössä. Tarina-aitan tarinoiden aihetunnisteisiin tulee omina kategorioinaan tarinan genre, aikakausi ja paikkakunta.

### 3.5.5 Yhteenveto Tarina-aitan esikuvista

Facebook ja Kieku aktivoivat lisäämään sisältöä kysymällä käyttäjältä, *mitä mietit* tai *mitä tänään on mielessä*. Tarina-aitaan voisi lisätä vastaavan ominaisuuden, kysymys voisi liittyä ajankohtaiseen haasteeseen tai esimerkiksi vuodenaikaan, kuten joulun.

Facebook ja Sound Cloud ovat mobiililaitaikaan vanhempia sovelluksia. Ne ovat alun perin tehty tietokonekäyttöön. Molempia painaa niiden monipuolisuus ja monimutkaisuus. Aloitteleva käyttäjä joutuu niiden kanssa hukkaan. Facebookin mobiilikäyttäjistä

suuri osa on opetellut sen käytön jo tietokoneella, joten sille monimutkaisuus ei ole ongelma vanhojen käyttäjien parissa.

Facebookissa ja Instagramissa on mahdollista suoratoistaa. Olisiko siitä tulevaisuuden toiminto Tarina-aitaan? Suora lähetys vanhaan radioajan tapaan. Ainakaan aluksi suoratoistoa ei kannata liittää sovellukseen.

### 3.6 Mobiilisovelluksen tekniikkaa

Syksyllä 2018 keskustelin sovelluksen teknisestä toteuttamisesta Solita OY:ssä sovel-  
luskehityksessä toimivien Jari Lahdenperän ja Tiina Hynninen-Lahdenperän kanssa. Halusin heiltä neuvoja, kuinka etenisin sovelluksen ohjelmoinnin kanssa. Halusin lisäksi tietää, mitä kaikkea mobiilisovelluksen kehittämiseen kuuluu ja miten se käytännössä toteutetaan. Tämä luku pohjautuu heidän kanssaan käytyyn keskusteluun.

Mobiilisovelluksen käyttäjälle näkyvä osa on käyttöliittymä. Sen takana on paljon tekniikkaa. Esimerkiksi tarinasovelluksessa pitää jaettavat tarinat tallentaa jonnekin. Niitä tallenteita tulee olla kaikkien käyttäjien mahdollista kuunnella milloin vain näpäyttämällä haluamaansa tarinaa. Tarinat tulee olla järjestetty jollakin tavalla, ainakin tarinat pitää olla yhdistettävissä sen tallentajaan tai lataajaan. Tarinoiden poistaminen pitää onnistua, vaikka jonkun henkilön 500 tarinaa kerrallaan. Sovelluksen käyttöliittymän takana pyöri-  
vän järjestelmän voi rakentaa jollekin fyysiselle palvelimelle tai palvelimettomaan pilviratkaisuun. (Medium Corporation 2017.) Pilviratkaisu vaikuttaa parhaimmalta Tarina-aitalle.

Sovelluksen käyttöliittymä tarvitsee ainakin äänitallentimen, jossa voi muokata tallenteiden alkua ja loppua. Lisäksi sillä tulisi voida tallentaa useampia ääniotoksia. Tallentimen pitäisi myös voida antaa ääniohjeita tallentajalle. Edellistä ominaisuutta ei ole tullut minulle aikaisemmin vastaan. Lisäksi tallenne tulee voida nimetä, antaa sille kuva ja kirjallinen kuvaus ja aihetunnisteet. Sitten se on voitava jakaa sovelluksessa kuunneltavaksi. Tässä vaiheessa älypuhelimien muistissa oleva tallenne tulisi latautua pilviratkaisuun. Latautumisen aikana voi esittää mainoksen. Sovellus tarvitsee soittimen, jolla kuunnellaan tallenteita. Siinä pitää olla etsi-toiminto ja sen pitää löytää käyttäjän mukaan, paikkakunnan, aikakauden, tarinan lajin ja muilla aihetunnisteilla varustetut tarinat. Käyttäjä tulee voida seurata, tykätä ja kommentoida tarinoita. Sovelluksen pitää pystyä pisteyttämään tarinat suosion mukaan ja suositella niitä käyttäjän kuunteluhistorian mukaan. Sillä pitää siis olla tekoälyä. Sovellukseen ei välttämättä tarvitse rekisteröityä kuunnellakseen

tarinoita. Se madaltaa kynnystä aloittaa käyttäminen ja käyttää sovellusta. Rekisteröityminen tapahtuu, kun käyttäjä haluaa tallentaa omia tarinoita ja aloittaa tallentamisen.

Tarinasovellus on siis useamman toiminnon paketti. Toimintoja voi kutsua moduuleiksi. Edellä kuvatuista toiminnoista iso osa löytyy valmiina avoimen lähdekoodin sovelluksina. Ainakin äänitallennin, äänisoitin ja kirjautumismoduuli löytyvät valmiina ja avoimesti käytettävänä. Niinpä sovelluksen ohjelmointi on näiden moduulien yhteen paketoimista ja kaikilla käyttäjillä toimivan järjestelmän rakentamista. Toimiva järjestelmä tarkoittaa, että sovelluksen sisältö, tarinat, niihin liittyvät kuvat, tekstit ja aihetunnisteet, pitää olla käyttäjien luotavissa ja käytettävissä missä hyvänsä he ovat yhdistyneenä tietoverkkoon. Tämän tarkoittaa sovelluksen taustajärjestelmän ohjelmoimista järjestelmälle. Lisäksi pitää rakentaa moduuli, jolla sovelluksen kehittäjä ja omistaja voi seurata ja ohjata koko sovelluksen toimintaa. Sovelluksen taustajärjestelmän toteuttamiseen löytyy pilvipalveluita, jonne koko sovelluksen toiminta voidaan sijoittaa. Näitä palveluita tarjoavat esimerkiksi Google ja Amazon. Ohjausmoduulin ja toiminnan analysointityökaluja saa myös valmiina ratkaisuin.

Sovellusta kehittäessä pitää alusta saakka varmistaa, että sen voi lokalisoida. Lokalisointi tarkoittaa, että sitä voi käyttää eri kielisinä ja eri kulttuureissa.

Sovellus voidaan tuoda käytettäväksi niin sanottuna MVP:nä. Se tarkoittaa minimum viable product, pienin toimiva versio. Silloin saadaan mahdollisimman edullisesti tuote markkinoille ja tuottamaan. Alusta alkaen sovelluksen kehittämisessä tulee säilyttää jatkokehitysvalmiudet mukana. MVP:n valmistuttua sovellukseen voi alkaa lisätä ominaisuuksia suunnitelman mutta myös käyttäjien palautteen mukaan. Kuten sanottua käyttäjät saavat aloittaa käyttämään sovellusta kuuntelemalla tarinoita. Niitä pitää olla siis aluksi varastossa, ennen kuin käyttäjät alkavat itse tuottaa sisältöä. Sovelluksen kehittäjän on kerättävä sisältöä valmiiksi, Jari Lahdenperän mukaan niitä pitää olla enemmän kuin sata. Silloin riittää uutta kuunneltavaa kymmeniksi tunneiksi eikä sovellus näytä tyhjältä.

Tarina-aiitta-sovelluksen toiminta on tarkoitus pelillistää, pelillinen ajattelu on ollut kehittämisen alusta mukana. Pelillistämisen keinoihin kuuluvat ainakin tykkäämiset, haasteet, tavoitteet ja palkinnot edellisten saavuttamisesta. Palkinnoiksi on suunniteltu kunniamerkkejä, badgeja samaan tapaan, kuin opettaja antoi leiman ala-asteen ainekirjoitukseen.

Sovellukselle ei ole löytynyt vielä taustajärjestelmän suunnittelijaa eikä ohjelmoijaa.

Sovelluksen tekninen toteuttaminen kannattaa aloittaa luonnostelemalla miltä sovellus näyttäisi. Käyttöliittymän visuaalinen suunnitelma kertoo ohjelmoijalle enemmän, kuin puhuttu tai kirjallinen toimeksianto. (New gen apps 2017).

### 3.7 Mobiilisovelluksen käyttöliittymä ja visuaalinen suunnittelu

Sovelluksen kehittämissuunnitelmassani tarinasovelluksen tekninen toteuttaminen oli ajoitettu tapahtuvaksi ennen käyttöliittymän visuaalista suunnittelua. Keväällä 2018 olin sopinut työpaikallani Lybeckerin opistossa graafisen suunnittelun lehtorin Mira Torvinen-Määtän kanssa, että annan toimeksiannon suunnittelusta graafisen suunnittelun osastolle kunhan tekninen toteutus antaa sille mahdollisuuden. Tarkoitus oli, että löydän ohjelmoijan sovelluksen tekniseen toteutukseen. Syksyllä 2018 keskustelin Jari Lahdenperän ja Tiina Hynninen-Lahdenperän kanssa. Keskustelun johtopäätöksenä oli, että sovelluksen tekninen kehittäminen saa hyvän pohjan sovelluksen käyttöliittymän visuaalisesta suunnitelmasta. Olin siis turhaan jarruttanut sovelluksen visuaalista suunnittelua. Toisaalta se oli onni, nimittäin Mira Torvinen-Määttä ehdotti, että visuaalisen suunnittelun tekisi graafisen suunnittelun syksyllä aloittanut ensimmäisen vuoden opiskelija Anna Mikkilä. Anna Mikkilän panos sovelluksen kehittämiseen on ollut korvaamaton.

Pidin Anna Mikkilän kanssa toimeksiantopalaverin, jossa kerroin suunniteltavasta sovelluksesta ja annoin tarvittavat pohjatiedot visuaaliseen suunnitteluun. Ehdotin, että visuaalinen suunnittelu voisi lähteä valokuva-albumiajatuksista. Olin aiemmin tehnyt hankkeen esittelymateriaalia ja ohjelmoijan hakuilmoituksen, joissa olin käyttänyt valokuva-albumiteemaa. Anna Mikkilä teki useita tarkentavia kysymyksiä käyttöliittymän visuaalista suunnittelusta mutta myös käyttöliittymän eri toiminnoista. Hänen kysymyksensä nostivat esiin useita asioita, joita en ollut ajatellut ja jotka piti ratkaista. Saimme palaverin aikana ratkaistua useita niistä. Anna Mikkilä alkoi työhön itsenäisesti ja tarmokkaasti. Pian meillä oli jaettu Google Slides –esitys, jonne hän toteutti käyttöliittymän eri moduuleja. Hän kirjoitti kuvien viereen ratkaisuja ja esitti kysymyksiä niihin perustuen. Jaetun dokumentin ansiosta pystyimme keskustelemaan kirjoittamalla siihen työn edetessä, eikä se pysähtynyt kasvokkaisen tapaamisen odottamiseen. Työ laajeni visuaalisen suunnittelun kautta koko käyttöliittymän suunnitteluun. Suunnittelun aikana konkretisoituvat eri toiminnot, mitä olin kaavaillut tekstinä tai ajatuksissa. Monia asioita ei ollut ennen käyttöliittymän suunnittelua tullut mieleenikään. Kun asioille antaa visuaalisen muodon, silloin näkee asioita, joita ei kuvitellessa tai kirjoittaessa tule ajatelleeksi. Anna Mik-

kilä teki kaksi erilaista visuaalista versiota käyttöliittymästä, 50-luvun ja 70-luvun valokuvista innotuksensa saaneet versiot. 1950-luvun valokuvissa esiintyvät Mikkilän isovanhemmat ja 1970-luvun kuvat ovat lapsuuteni perheen valokuvia.

Kuva 8. 50-luvusta ja 70-luvusta innoituksen saaneet versiot.

Käyttöliittymän suunnittelu oli hetken tauolla, kun sovellukselle suunniteltiin logoa. Tauon aikana analysoin Facebookin, Instagramin, SoundCloudin ja Kiekun sovellusten käyttöliittymiä. Käyttöliittymät vaikuttivat lopullisen version väriin ja toiminnallisuuteen. Lisäksi kävin läpi tarinakyselyn ja sen vastauksien perusteella käyttöliittymän helppous pidettiin johtoajatuksena.

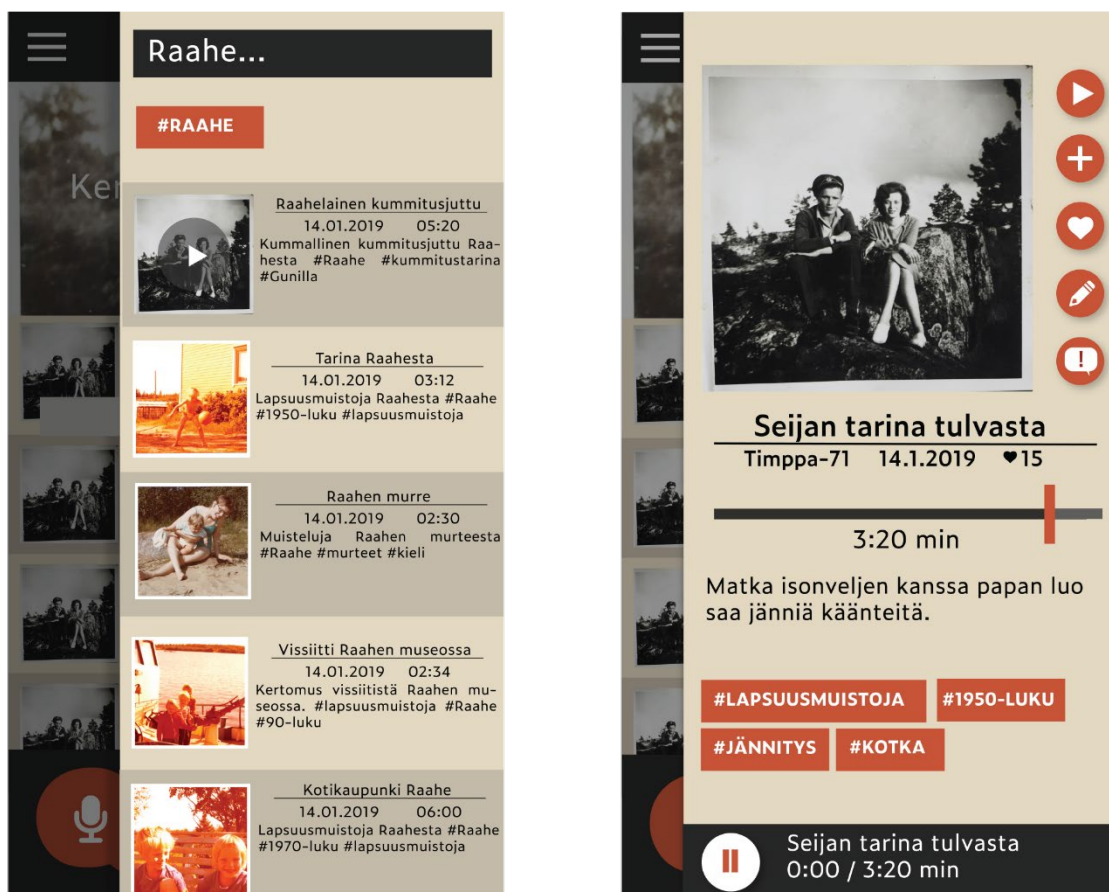
Lopullinen käyttöliittymän visuaalinen suunnitelma tehtiin vuoden 2019 alussa. Usean visuaalisen ulkoasun ideasta luovuttiin ja 50-luku ja 70-luku versio sulautettiin yhteen. Uusi logo tuli tervetuloa-sivulle. Aloitussivu muutettiin sellaiseksi, että sovellusta ensi kertaa kokeilevat ja muutkin saavat heti mahdollisuuden kuunnella tarinoita, ne eivät ole



klikkauksien päässä vaan arvonsa mukaisesti heti esillä. WhatsApp-kokeiluiden mukaisesti suuri osa käyttäjistä haluaa ensin kuunnella tarinoita, ennen rohkaistumista itse kertomaan. Niinpä käyttöliittymän aloitussivun painotus on luonnollisesti tarinoiden kuuntelussa (Kuva 9.) Keiku-mobiilisovelluksen esikuvan mukaan sovellukseen otettiin vasemmalta ja oikealta aukeavat välilehdet, vasemmalta aukeaa käyttäjän omat tiedot (Kuva 9.) ja oikealta voi etsiä tarinoita tai valitun tarinan yksityiskohtaiset tiedot (Kuva 10.) Tallennusikkunan haluttiin olevan mahdollisimman yksinkertainen. Tallentamiseen otettiin harjoitteluikkuna mukaan. Siinä käyttäjä saa harjoitella ääniohjeiden avulla tallentamista, eikä ole vaarana että harjoite karkaisi jakoon.



Kuva 9. Tarina-aitan aloitussivu ja vasemmalta aukeava tervetuloa-sivu.



Kuva 10. oikealta aukeavat hakuikkuna ja tarinan yksityiskohtaiset tiedot –ikkuna.

Annoin Mira Torvinen-Määtän kanssa graafisen suunnittelu 2. vuosikurssin opiskelijoille toimeksiannon suunnitella logo Tarina-aitalle. Opiskelijat tekivät toimeksiannon pohjalta luonnoksia ja niiden pohjalta lähti logosuunnitelmien iterointi eli kierrokset, jossa opiskelijat suunnittelivat logoja ja niiden pohjalta annoin parannusehdotuksia. Kierrosten edessä logosuunnitelmat tarkentuivat ja valmistuivat. Kierrokset olivat noin viikon mittaisia. Logosuunnittelu lähti liikenteeseen ilman käyttöliittymän visuaalisen suunnitelman esitelyä. En halunnut sen liikaa vaikuttavan logosuunnitelmiin. Muutaman kierroksen jälkeen käyttöliittymäsuunnitelma esiteltiin logosuunnittelijoille, jotka korjasivat logojaan, niiden värejä ja muotoja käyttöliittymäsuunnitelmaan sopiviksi. Käyttöliittymäsuunnitelma otti vastavuoroisesti vaikutteita logoista. Logoja tuli valmiiksi 6 kappaletta, joista Tarina-aitan logoksi valitsin lida Tornbergin logon, jossa puhekuplan sisässä on mikrofoni. Omassa mielikuvituksessani puhekupla kuvaa tarinaa ja mikrofoni sen tallentamista.



Kuva 11. Tarina-aitan logo ja Saavutusmerkkejä eri väreissä. Tekijä lida Tornberg.

Lisäksi suunniteltiin badgeja, jotka ovat saavutusmerkkejä, joita kerätään peleissä. Tarinasovelluksessa tulee myös olemaan badgeja. Ne toimivat kuin ala-asteen opettajan leimat ja tarrat oppilaiden tarinavihkoissa. Niille saatiin aiheita esimerkiksi hylätyistä logoideoista.

Tarina-aitan käyttöliittymän visuaalisen suunnitelman lopullinen version valmisti Anna Mikkilä noin kahden kuukauden miettimistauon jälkeen 2019 tammikuussa. lida Tornberg suunnitteli siihen logon tyyllillä painikkeita, tekstityypit vaihdettiin päätteettömiin, sovelluksen aloitussivu muutettiin kuuntelijapainotteiseksi SoundCloudin ja Kiekun esikuvan mukaan ja värit muutettiin hillityksi, ainoastaan painikkeet ja logo toimivat tehosväreinä muuten kalpeassa väryksessä.

### 3.8 Tarina-aitan selainversio

Opinnäyteohjaajani tiedusteli minulta, miksi haluan tehdä mobiilisovelluksen, eikä selainversio riittäisi toteuttamaan ideani. Jätin kysymyksen omaan arvoonsa, koska halusin sovelluksen, jolla voi tehdä kaiken missä vaan, vaikka saunan lauteilla. Mobiililaitteella tallentaminen onnistuu paljon paremmin kuin tietokoneella.

Koska yrityksistä huolimatta mobiilisovelluksen ohjelmoijaa ei ole löytynyt, aloin harkita selainversion toteuttamista, sitähan voisi käyttää kokeilualustana mobiilisovellukselle.

Tutkittuani Tarina-aitan kaltaisia sovelluksia, ymmärsin, että sovellus tarvitsee myös selainversion. Selainversiolla on mahdollista kuunnella tarinoita ilman, että lataa sovelluksen. Selainversio saattaa näin toimia porttina sovelluksen lataamiseen. Selainversiossa voi myöskin jakaa tietoja sovelluksesta ja sen kehittäjistä niin medialle kuin mahdollisille yhteistyökumppaneille. Esimerkiksi Kiekun selainsivut ovat erittäin informatiiviset (Kieku 2017).

Selainversion mahdollisuutta alkoivat kartoittaa Lybeckerin opettaja Mika Ekoluoma ja kaksi verkkojulkaisu- ja tuotannon opiskelijaa. Tarkoituksena oli selvittää, voiko avoimen lähdekoodin ohjelmistolla, Wordpressillä, rakentaa verkkosivustoa tarinasovellukselle. Työryhmä esitti muutaman ratkaisun, mutta kyllin hyvää äänen tallennuslaajennusta ei löytynyt Wordpressin laajennusvalikoimasta. Seuraavana askeleena kehitetään selainversio, jolla voi ainoastaan kuunnella sovelluksesta ulkopuolisiin medioihin jaettuja tarinoita. Selainversion ulkonäkö muokataan sovelluksen käyttöliittymän visuaalisesta suunnitelmasta. Selainversion tulee näyttää, että se on samaa sarjaa mobiilisovelluksen kanssa.

### 3.9 EU:n uusi tietosuoja-asetus sekä eettiset kysymykset

Tarinasovellus tulee sisältämään käyttäjien henkilörekisterin. Kun käyttäjä rekisteröityy sovelluksen käyttäjäksi, hänen tietojensa tallennetaan rekisteriin. Jopa ääneen puhutut tarinat mielletään henkilörekisteriksi, koska puhujan voi tunnistaa hänen äänestään, vaikka hän toimisi nimimerkillä. Rekisteri yhdistää käyttäjät tallennuksiin, mikä on hyvä ominaisuus sovelluksen kehittäjälle ja käyttäjille. Sovelluksen kehittäjä voi yhdistää sopimattoman sisällön suoraan sen tallentajana toimineeseen ja mahdollisesti estää käyttäjä lataamasta lisää sisältöä. Käyttäjän kannalta rekisteröityminen on hyvä asia, koska silloin hän voi kuunnella tarinoita oman kuunteluhistoriansa perusteella, myöskin hänen tykkäyksensä ja suosikkinsa tallentuvat hänelle seuraavia käyttökertoja varten. Lisäksi hänen tallentamansa tarinat säilyvät hänen hallinnassaan myös tulevana käyttökertoina.

EU:n yleinen tietosuoja-asetus GDPR tuli voimaan 25.5.2018 ja se säätelee muun muassa henkilörekistereitä. Se koskee lähtökohtaisesti kaikkea henkilötietojen käsittelyä EU:n jäsenvaltioissa. Se tuli osaksi Suomen lainsäädäntöä 1.1.2019 osana uutta tietosuojalakia. GDPR täsmentää voimassa olevaa sääntelyä ja tuo uusia merkittäviä velvollisuuksia ja sanktiota. Tietosuoja-asetuksessa luetellaan niiden henkilöiden oikeudet, jotka ovat rekisteröityneet tarinasovelluksen kaltaiseen palveluun. Näitä oikeuksia ovat

omien tietojen tiedonsaantioikeus, oikeus saada tiedot korjattua, oikeus tulla unohdeksi, oikeus tietojen poistamiseen ja tiedonkäsittelyn vastustamiseen. Rekisterinpitäjällä, eli esimerkiksi tarinasovelluksen omistajalla, on velvollisuus antaa rekisteröidylle helposti ja avoimesti tietoa hänen tietojensa käsittelystä. Rekisterinpitäjän tulee pystyä näyttämään, että se noudattaa tietosuojaa-asetusta. Tietoturvaloukkauksista on velvollisuus ilmoittaa. (Opi tietosuojaa 2017.)

Tarinasovelluksen kehittämisen kannalta on hyvä, että tietosuojaa-asetus on tullut jo voimaan. Sen rekisteröintimoduuli voidaan heti rakentaa niin, että käyttäjä saa luettavakseen ja hyväksyttäväkseen tietosuojaselosteen siinä kuvatulla tavalla ja tarkoitukseen. Näin kaikki tietoturva-asetuksessa vaadittavat asiat voidaan ottaa käyttöön heti alusta saakka eikä tarvita jo toiminnassa olevan järjestelmän mahdollisesti hankalaa uudelleen muokkaamista ja käyttöehtojen uudelleen hyväksyttämistä käyttäjillä. Asetuksen tarkoituksena on parantaa online-palvelujen luotettavuutta ja kehittää EU:n sisämarkkinoiden kehittymistä (Opi tietosuojaa 2017). Kaikki asetuksessa mainitut rekisteröidyn oikeudet ovat myönteisiä asioita myös tarinasovelluksen kannalta. Tarinasovelluksen ajatuksena on käyttäjiensä, tarinankertojen ja kuuntelijoiden, kunnioittaminen ja heidän luottamuksen arvoisena oleminen.

Jotkut käyttäjät saattavat tallentaa tarinasovellukseen sopimatonta sisältöä. Sopimaton sisältö voi olla vihapuhetta. Tämä sisältö pitää estää tarinasovelluksessa. Se voi olla myös ahdistavaa, väkivalta-, päihde- tai seksisisältöä. Tällainen sisältö pitää rajata lapsilta ja nuorilta ikärajoin.

Yhdenvertaisuusvaltuutettu lainaa Euroopan ihmisoikeustuomioistuimen ja Euroopan neuvoston määritelmää vihapuheesta:

”Euroopan Ihmisoikeustuomioistuimen tuomioistuinkäytännön ja Euroopan neuvoston määritelmän mukaan vihapuhe käsittää kaikki ilmaisun muodot, jotka levittävät, yllyttävät, edistävät tai oikeuttavat suvaitsemattomuuteen perustuvaa vihaa. Vihapuhe voi liittyä esimerkiksi ihonväriin, syntyperään, kansalliseen tai etniseen alkuperään, uskontoon tai vakaumukseen, seksuaaliseen suuntautumiseen tai vammaisuuteen.”

(Yhdenvertaisuusvaltuutettu)

Sananvapaus on kuitenkin tärkeä perusoikeus, siksi ankaraa ja vihaista puhetta ei pidä kieltää vaan päinvastoin. Sananvapautteen sisältyvän vihaisen puheen ja ja vihapuheen välinen arviointi on vaikeaa. Vihapuhe on toisen ihmisarvoa loukkaavaa puhetta. Poliit-

tista päätöksentekoa moukaroiva puhe ei ole vihapuhetta, jos se ei yksilöi ihmisiä kohteeseen eikä toisten ihmisoikeudet ole loukattuna. Rangaistavaan vihapuhetta onkiihotaminen kansanryhmää vastaan, kunnianloukkaus, yksityiselämää loukkaavan tiedon leittäminen sekä uskonrauhan rikkominen. Yhdenvertaisuuslain 14 §:n perusteella laittontaa on puhe tai ilmaisu, jolla henkilöä loukataan luomalla halventava, nöyryyttävä taikka uhkaava, vihamielinen tai hyökkäävä ilmapiiri. Ihmisarvoa loukkaavan puheen ei tarvitse kohdistua johonkin ihmiseen suoraan vaan voi kohdistettua johonkin ihmisryhmään. (Yhdenvertaisuusvaltuutettu.)

Tarinasovelluksessa vihapuheen ja muun sopimattoman sisällön estäminen on tärkeää. Sovelluksessa pitää antaa käyttäjille mahdollisuus ilmiäntää kyseinen sisältö näpöyttämällä siihen varattua painiketta tai ottamalla suoraan yhteyttä sovelluksen ylläpitoon.

Ahdistavasta kauhu-, väkivalta-, päihde ja seksisisällöstä on ikäraajat määritelty kuvaohjelmiin. Samat määritelmät voisivat päteä tarinasovelluksessa. Tallentaja voisi merkitä sisällön alaikäisiltä kielletyksi, jos se on edellä mainittuihin sisältöihin kuuluvaa.

## 4 SEURAAVAT ASKELEET

Seuraavaksi sovellukselle pitää löytää tekninen kehittäjä. Ellei sitä saa oppilaitosyhteistyönä, se tulee maksamaan. Kehittäminen maksaa muutenkin. Rahallista tukea tarinasovelluksen kaltaiseen kulttuurituotteen kehittämiseen voi saada esimerkiksi AVEK:sta Digidemo-kehitystuesta. Se on tuotekehitystuki, joka on tarkoitettu uusien audiovisuaalisten tai muiden kulttuurisisältöjen ja niiden kerronnan muotojen kehittämiseen. Tukea saa demon valmistamiseen. (AVEK)

Toinen rahoitusmahdollisuus on joukkorahoitus. Joukkorahoitus ottaa voimansa toisiinsa verkostuneista ihmisistä, jotka rahoittavat hankkeita eri suuruisilla summilla. Verkostoituminen tapahtuu yleensä internetin kautta. Netissä toimii erilaisia joukkorahoitusalustoja. Yhden rahoittajan riski ei kasva suureksi, kun normaalisti rahoitussummat ovat pieniä. Rahoittaja voi olla yhden euronkin kokoisella summalla. Joukkorahoitusta etsitään yleensä aloitteleville yrityksille, taideprojekteihin, poliittisiin kampanjoihin tai tietokonesovellusten kehittämiseen. Joukkorahoitustapoja on ainakin neljä, joista kolme on yksityisille henkilöille tai organisaatioille ja neljäs on yrityksille. (Wikipedia).

Kolmas mahdollisuus on etsiä yhteistyökumppaneita, jotka haluaisivat lähteä kehittämään sovellusta. Sellaisina kumppaneina voisivat toimia museot, kansanperinnearkisto tai vapaiden markkinoiden yhteistyökumppanit.

Tarinasovellus voisi toimia paikallisen museon immateriaalisen perinteen keräys- ja esitelyfoorumina. Sovelluksen avulla paikallinen perinne voisi murtautua ulos museon seinien sisältä, mutta myös tuoda uusia museon kävijöitä. Haasteena museoyhteistyölle on varmasti rahoitus. Museon kanssa tulisi hakea sovelluksen kehittämiseen hankerahoitusta. Hankerahoitus saattaisi onnistua paremmin, kun hakijoina olisi museoiden verkosto.

Suomalaisen kirjallisuuden seura kerää eri teemoin kansallista kulttuuriperintöä (SKS). Kerättävä aineisto on tekstiä, mikä rajaa vastaajien kirjoja. Lisäksi teksti tarinan muotona on jäsennellympää kuin ääneen kerrottu tarina. Tarinasovellus voisi demokratisoida ja räjäyttää määrällisesti Suomalaisen kirjallisuuden seuran kansanperinteen tallentamisen. Tarinasovelluksessa tulisi silloin tarinoiden tekijöiden tunnistus, indeksointi, paikallinen ja ajallinen määrittely tärkeään rooliin. Sen tulisi palvella tutkimusta, niin että tulevaisuudessa tutkijoilla olisi mahdollisuus löytää etsimänsä sisältö.

Tarinasovellus voisi toimia myös osana jotakin isompaa sovellusta. Ostaisiko Google sen vai MyHeritage? Se on johtava maailmanlaajuinen sovellus suvun historian löytämiseksi, tallentamiseksi ja jakamiseksi. Sen alusta tekee helpoksi aloittaa oman menneisyyden tutkiminen ja vaalia suvun tarinoita tuleville sukupolville (MyHeritage). Tarinasovellus täytyy kuitenkin ensiksi tehdä, ennen kuin sitä voi tarjota minkään osaksi.

Entä, jos tarinasovellus ei ole suunnattu vanhojen aikojen muisteluun, vaan se otetaan jokapäiväisen elämän käyttöön? Esimerkiksi hieman eri näköisenä, ryhmien muodostusmahdollisuuksin ja eri tasoisten yksityisyysasteiden lisäyksellä sovellus voisi toimia esimerkiksi ammatillisessa koulutuksessa opiskelijoiden työssäoppimispäiväkirjana. Monen opiskelijat suorittavat koulutussopimuksensa työpaikoissa, joissa ei ole mahdollista käyttää tietokonetta. Silloin olisi kätevää raportoida ohjaavalle opettajalle suoraan puhumalla. Tämä tarkoittaisi, että tarinasovelluksen tekniikka otettaisiin käyttöön, mutta luovutettiin sen kulttuuriperinnön tallentamisajatukselta.

Kun tarinasovellus alkaa toimia, sitä on ylläpidettävä. Sovelluksen omistajalla pitää olla jokin konsoli tai pääte, millä hän voi seurata sovelluksen toimintaa. Hänen on kokoajan kehitettävä sovellusta. Kuitenkin kehitysaskeleet eivät saa hämätä käyttäjiä, vaan kehityksen tulee olla pienin askelin tapahtuvaa. Sovelluksen kehittymisestä hyvänä esimerkkinä ovat Facebook ja Instagram. Facebook on siirtynyt onnistuneesti toimimaan myös mobiililaitteilla. Instagram on ottanut uusia toimintoja käyttöönsä ja niin säilyttänyt käyttäjänsä uskollisina.



## 5 LOPUKSI

Alun perin tavoitteenani oli kehittää tarinasovellus. Jäin tavoitteesta, mutta tuloksena kehitin kattavan suunnitelman tarinasovelluksesta. Hankin paljon tietoa tarinoista, niiden keräämisestä ja tallentamisesta. Sovellusta kokeillessa palvelumuotoilun keinot tulivat käytännössä tutuiksi. Kirjoitusajankohtana yhteensä 101 tarinaa, vitsiä tai sanontaa on tallennettu. Tutkin syvällisesti sovelluksen kehittämistä, tutustuin moneen mobiilisovellukseen ja opin, mitä kaikkia toimintoja sovelluksen käyttöliittymän takana on. Paneuduin pelillistämiseen ja opin eri keinoja motivoida käyttäjää käyttämään sovellusta. Hankin tietoa käyttäjien oikeuksista ja sovelluksen omistajan velvollisuuksista.

Palvelumuotoilun keinoista käytin erilaisia kokeiluja eli WhatsApp-ryhmiä, Facebook-ryhmää ja tarinahaastetta. Tein myös kyselyn osallistujille. Toisto eli iteraatio on myös palvelumuotoilun keinovalikoimaa. Mielestäni toisen WhatsApp-ryhmän perustaminen oli toistoa. Siinä pystyi tekemään parannuksia ensimmäisen ryhmän kokemusten perusteella. Käyttäjäkokemuksen selvittämistä ja käyttäjien toiveiden kuuntelua tein tavatesani Porinapiiriläisiä tarinoiden tallennusharjoituksen yhteydessä. Tämän tapaamisen tuloksia päätyi sovelluksen tekniseen ja visuaaliseen suunnitelmaan. Sovelluksen käyttöliittymän visuaalinen suunnitelma, Tarinakoodarin hakuilmoitus ja tarinahaasteet palkintoineen ovat visuaalisuutta, mikä kuuluu oleellisena palvelumuotoiluun. Opinäytetyön raporttia ja tallennettuja tarinoita voidaan pitää palvelumuotoiluun kuuluvana dokumentointina. Seuraavat palvelumuotoilun askeleet liittyisivät sovelluksen prototyypin kokeiluun ja niistä kokemuksista hyötymiseen.

Lisäksi luin paljon kirjallisuutta. Itseäni on mietityttänyt, haluanko liittyä sosiaalisen median sovellusten kehittäjien joukkoon. Parhaimillaan sosiaalinen media lisää demokraattisuutta ja tuo ihmisen oman äänen kuuluviin. Mutta sillä on haittapuolensa. Voiko tarinasovellus aiheuttaa riippuvuutta? Adam Alter (2017) osoittaa sosiaalisen median sovellusten tekevän niin. Voisiko tarinasovellus olla sovellus, jolla kerätään suuraineistoa hämäräperäisiin tarkoituksiin? Sovelluksia voidaan käyttää ihmisten profilointiin ja luokitteiluun heidän antaman tiedon perusteella. O'Neil (2017) kertoo hämäräperäisistä tietojenkeraussovelluksista Matikkatuhoaseissa. Voiko tarinasovellukseen tallentua vihapuhetta, niin kuin moneen sosiaalisen median sovellukseen on pesiytynyt? Vai voisiko tarinasovellus olla kuten Honkelan (2017) kuvailema Rauhankone, joka lisää ymmärrystä ihmisten välillä? Mielestäni sovelluksen kehittäjän täytyy tietää mitä on tekemässä. Tarinasovelluksen ja sen sisällön on sovittava omien arvojeni sisään.

Onko tarinasovellukselle tarvetta? Yksiselitteistä vastausta ei voi antaa. Sovelluksen idea kuulostaa hienolta, se olisi vanhojen merkityksellisten ääneen kerrottujen tarinoiden koti. Käytäntö on kuitenkin toinen. Kokeilut eivät toimineet ilman aktiivista työntöapua. Toimiakseen sovellus tarvitsee osallistuvat ja tarinoita tuottavat käyttäjät. Kokeiluissa käyttäjät tyytyivät tarinoiden kuuntelijoiden rooliin, ei niinkään niiden kertojien rooliin. Ainoastaan yksi kokeilija tallensi omia ja toisten kertomia tarinoita. Tutkimuksen kokeiluiden perusteella sovellukselle ei ole tarvetta, yksi innostunut käyttäjä ei vielä riitä. Ajatuksena sovellus on siis tarpeellinen mutta käytännössä ei. Onko vastaus uskottava? Vaikka tutkimuksen käytännön kokeilut eivät puolla sovelluksen tarvetta ainakaan käyttäjien näkökulmasta, niin sitä olisi mielenkiintoista kokeilla suuremmalla osallistujamäärällä ja sovelluksen prototyypillä. Pieni otos lisää tutkimuksessa virheriskiä (Kahneman 2012, 133). Laajempaan osallistujamäärään mahtuisi mahdollisesti enemmän aktiivisia kokeilijoita, joilla olisi aikaa ja halua tallentaa tarinoita. Heidän esimerkkinsä voisi rohkaista suuren hiljaisen enemmistön tallentamaan. Kun on tarpeeksi tallentajia, sovellus alkaisi pyöriä omalla painollaan ja osoittaa tarpeellisuutensa.

Millainen mobiilisovellus palvelisi tarinankertojan tarpeita? Vastaus voidaan tiivistää yhteen sanaan: yksinkertainen. Kokeiluissa ilmeni, etteivät osallistujat alkaneet kuunnella monien klikkauksien päässä olevia tarinaresursseja saatikka tallentaa sinne. Yksinkertaisuus oli myös Porinapiirin WhatsApp-ryhmän jäsenten toive. Ryhmän toiminta käynnistyi vasta kasvokkaisen harjoittelun jälkeen, koska jäsenet tarvitsivat tukea sovelluksen käyttöön. Tutkimani monikäyttöiset mobiilisovellukset, joihin oli pakattu paljon ominaisuuksia, vaativat paneutumista ja käyttöopettelua. Tarinasovelluksen käyttäjillä on valmiiksi monia henkisiä esteitä tallentaa tarinoita, niin silloin sovelluksen käyttämisen tulisi toimia mahdollisimman esteettömästi ja motivoivasti. Lisäksi tarinoita tallentaessa havaitsin, ettei monimutkaisille jälkimuokkaustoiminnoille ollut tarvetta. Yksinkertaisempaa ja nopeampaa oli tehdä tallennus uudelleen, kuin alkaa sovelluksen muokkaustyökaluilla korjaamaan erilaisia virheitä pieleen menneessä tallenteessa.

Tarinasovelluksen suunnitelman avulla sovelluksen prototyypin tekninen kehittäminen on nyt mahdollista. Suunnitelman avulla on mahdollista hakea rahoitusta jatkokehitykseen. Jatkokehittäminen, sovelluksen valmiiksi saattaminen, markkinointi ja ylläpito vaativat aikaa ja resursseja. Minun on selvitettävä, haluanko tarttua haasteeseen ja uhrata omia ja läheisten resursseja tarinasovelluksen kehittämiseen.

Välillä usko tarinasovellukseen on kovilla. Niin harva vastasi tarinahaasteeseen, eikä Tarina-aitan Facebook-ryhmä alkanut elää ollenkaan. Tarinasovelluksen idea ei ole

semmoinen, joka olisi saanut ihmiset heti toimimaan spontaanisti ja luomaan omanlaisensa ja itsestään toimivan systeemin. Tarinoiden kuunteleminen vaatii oikeanlaisen, rauhallisen hetken ja mahdollisesti kuulokkeet, ettei häiritse toisia. Saattaa tarvita usean tarinan kuuntelemisen, ennen kuin rohkaistuu itsekkin kertomaan. Se ei ole käytännössä yhtä helppo asia kuin ajatuksena. Tarvitaan oikea hetki. Paikan pitää olla rauhallinen. Mahdollisesti on saatava olla yksin. Tarvitaan rento mieli, että saa luonnolliselta kuulostavan puheen. Tarvitaan uskoa, että oma ääni ei ole niin kauhea, kuin se kuulostaa talenteessa olevan. Ihmisen on siis ylitettävä monta henkistä estettä ennen kuin hän on valmis kertomaan tarinan älypuhelimelle ja vieläpä jakamaan sen muille. Toisaalta samat henkiset esteet on ylitetty kirjoittamisessa, kun ensimmäisen kerran on kirjoittanut Facebookiin tai valokuvaamisessa, kun ensimmäisen kerran on jakanut kuvansa Instagramissa. Olisiko minun pitänyt yrittää enemmän? Saada toiset toimimaan vapaaehtoisesti oman idean pohjalta on kiehtova haaste. Nyt tiedän, että innostaakseni ihmiset toimimaan, tarvitaan paljon työtä. Lisäksi siihen tarvitaan omaa innostusta ja ystävä tai ystäviä, jotka jaksavat myös toimia ajatuksen eteen.

Älylaitteet eristävät ihmisiä toisistaan ja ne korvaavat luonnollisen kasvokkaisen kanssakäymisen (Alter 2017, 189). Pitäisikö tarinat jättää vapaiksi, eikä pyytää niitä tietoverkon rysään? Vai olisiko tarinasovellus kulttuuriperinnön tallentaja tuleville sukupolville? Kirjat eivät tappaneet tarinoita, eivätkä elokuvat, tv, sarjakuvat eikä pelit. Tarinasovellus voi pyydystää miljoona tarinaa, mutta miljardi tarinaa syntyy samaan aikaan. Tarinasovellus voi pelastaa unhoon vaipuvat tarinat, se voi innostaa ihmisiä kertomaan kertomattomia tarinoita, se voi innostaa ihmisiä kuulemaan kuulemattomia tarinoita. Tarinat kertovat ja samalla opettavat ihmisistä, ihmisten käyttäytymisestä ja heidän kanssakäymisestään. Toisaalta ei pidä uskoa, että tarinat olisivat yleistettävissä joksikin ihmiskunnan yleispäteväksi maailman selitykseksi (Kahneman 2012, 231). Kuitenkin, mitä enemmän on tarinoita, sitä enemmän ihmiset osaavat olla ihmisiä.

## LÄHTEET

- Alter, A. 2017. Vastustamaton: miksi emme pysty lopettamaan tsekkaamista, skrollaamista, klikkaamista ja seuraamista. Helsinki: Terra Cognita.
- Apo, S. 2018. Ihmesatujen historia: näkökulmia kirjailijoiden, kansankertojien ja tutkijoiden traditioon. Helsinki: SKS.
- AVEK. Avekin tuet. Viitattu 8.1. 2019. <https://www.kopiosto.fi/AVEK/tuen-hakijoille/avekin-tuet/>
- Harari, Y. 2017. Homo Deus: huomisen lyhyt historia. Helsinki: Bazar.
- Honkela, T. 2017. Rauhankone: tekoälytutkijan testamentti. Helsinki: Gaudeamus.
- Hänninen, V. 2003. Sisäinen tarina, elämä ja muutos. Väitöskirja. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kahneman, D. 2012. Ajattelu, nopeasti ja hitaasti. Helsinki: Terra Cognita.
- Kapp, K. 2014. What is Gamification? Viitattu 29.12.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M>
- Karlsson, L. 2003. Sadutus: avain osallistuvaan toimintakulttuuriin. Juva: PS-kustannus.
- Kauppalehti. 2018. Pääkirjoitus, Koodaripula on hälyyttävän suuri. 12.4. 2018. Viitattu 2.1. 2019. <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/koodaripula-on-halyttavan-suuri/ccbb1741-bafc-35f8-80f0-38bee7e7e754>
- Kieku. 2017. About Kieku. Viitattu 4.1. 2019. <https://play.kieku.com/about-kieku/>
- Kuvaja, H. 2017. Instagram stories opas osa 1. Kuuluu-blogi. Viitattu 28.12. 2018. <https://www.kuulu.fi/blogi/instagram-stories-opas-osa-1/>
- Kuvaja, H. 2018. Instagram Igtv. Kuuluu-blogi. Viitattu 9.2.2019. <https://www.kuulu.fi/blogi/instagram-igtv/>
- Laaksonen, P. (toim.) 1980. Kertojat ja kuulijat, Kalevalaseuran vuosikirja. Helsinki: Liikekirjapaino.
- Lankinen, T. 2017. Sadutus välineenä. Viitattu 14.10.2017. <https://www.slideshare.net/THLfi/sadutus-vlineen>
- Lukukeskus. Lapselle ääneen lukeminen on ainoa tehokkaaksi todettu keino vaikuttaa lukutottumuksiin. 2018. Viitattu 8.2.2019. <http://www.lukukeskus.fi/lapselle-aaneen-lukeminen-on-ainoa-tehokkaaksi-todettu-keino-vaikuttaa-lukutottumuksiin/>
- Medium Corporation. The Move to Serverless... Digital Ocean, Heroku, AWS, OH MY! Viitattu 2.1. 2019. <https://medium.com/38th-street-studios/the-move-to-serverless-digital-ocean-heroku-aws-oh-my-ea5224a8d4bb>
- Mettomäki, S-L. & Blomster, R. 2010. Aineksista aiheiksi: kansanperinettä ääninä. Hiidenkivi 3. Viitattu 14.10.2018. <http://www.hiidenkivi-lehti.fi/Digipaper/OldNews.aspx?id=1347>
- MTV. 2016. Historiallinen käänne, internetiä selattiin enemmän mobiililaitteilla kuin tietokoneilla. Viitattu 9.2. 2019. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/historiallinen-kaanne-internetia-selattiin-enemman-mobiililaitteilla-kuin-tietokoneilla/6146978#gs.3Umw5BOj>
- MyHeritage. About MyHeritage. Viitattu 8.1. 2019. <https://www.myheritage.fi/about-myheritage/>
- New gen apps. 2017. 10 steps to create a succesful mobile application. Viitattu 4.1. 2019. <https://www.newgenapps.com/blog/bid/219838/10-steps-to-create-a-successful-mobile-application>

O'Neil, C. 2017. Matikkatuhoaseet. Helsinki: Terra Cognita.

Opi tietosuojaa. 2017. EU:n tietosuojasetuksen velvoitteet johdolle. Viitattu 5.1. 2019. <https://opitietosuojaa.fi/index.php/fi/56-lainsaadaentoe/lait/eun-tietosuojasetus/23-tuleva-eu-n-tietosuojasetus>

Sivistystoimen työkalupakki palvelumuotoiluun. 2013. Viitattu 10.2.2019. [https://designresearch.aalto.fi/groups/encore/wp-content/uploads/2013/11/Sivistystoimen\\_tyokalupakki\\_palvelumuotoiluun2.pdf](https://designresearch.aalto.fi/groups/encore/wp-content/uploads/2013/11/Sivistystoimen_tyokalupakki_palvelumuotoiluun2.pdf)

SKS. Kalevala. Viitattu 6.12.2018 <http://neba.finlit.fi/kalevala/index.php?m=11&s=48&l=1>

SKS. Leikitäänkö? 2018. Viitattu 8.1. 2019. <https://www.finlit.fi/fi/arkisto/keruut/leikitaanko#.XDSeBJMzZE4>

Tiedeystävällinen. 2017. YLE Radio 1. "Elävä kala ui veden alla" - Suomen kielen matka Uralilta manner-Suomeen. 15.8.2017 <https://areena.yle.fi/1-4167862>

Yhdevertaisuusvaltuuttu. Vihapuhe. Viitattu 6.1.2019. <https://www.syrjinta.fi/vihapuhe>

Viinikka, J. & Voutilainen, E. 2013 Ääniä ilmassa, merkkejä paperilla – puhutun ja kirjoitetun kielen suhteesta. Viitattu 14.10.2018. <https://www.kielikello.fi/-/aania-ilmassa-merkkeja-paperilla-puhutun-ja-kirjoitetun-kielen-suhteesta>

Vähäkangas, K. Henkikohtainen tiedonanto. 26.10. 2018.

Wikipedia. Indeksointi. Viitattu 29.12. 2018. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Indeksointi>

Wikipedia. Instagram. Viitattu 28.12.2018. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Instagram>

Wikipedia. Joukkorahoitus. Viitattu 16.2. 2019. <https://fi.wikipedia.org/wiki/Joukkorahoitus>

## Liite 1 Tarina-aitan käyttöliittymäsuunnitelma



TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Tarina-aitan aloitusruutu

- Fiilis on aika vanhanaikainen ja rauhallinen, Tarina-aitan visuaalisuus lähtee valokuva-albumiteemasta.
- Keskellä on Tarina-aitan logo
- Aloitukseen voisi upottaa mahdollisuuden vaihtaa sovellukseen väriteemoja vuosikymmenten mukaan?

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Sovelluksen etusivu

Liite1 (3)

- Yläpalkissa on valikkoikoni ja etsi-ikoni
- Keskellä on vieritettävä alue, jossa on tarinoita kuunneltavaksi. Kirjautumattomalle näkyy uusimpia suosituimpia tarinoita, kirjaantuneelle näkyy hänen profiilinsa ja kuunteluhistorian perusteella valikoitunut tarinalista
- Ylimäisen tarinan kuvan päällä on play-nappi, siitä voi alkaa kuuntelemaan. Jos koskettaa jotain toista kuvaa tai tarinaa, niin sen kuvan päälle tulee play-nappi osoittamaan, että siitä voi alkaa kuuntelemaan.
- Tarinoden välissä tulee "mainoksia", haasteita. Haasteen esittelyssä toimisi taustalla vähän haaleaksi säädetty, ei hirveän värikäs / yksityiskohtainen kuva, jotta teksti erottuu taustasta. "HAASTE - Kerro kummitustarina!" näpäyttämällä siirtyy lukemaan lisää haasteesta
- Alapalkki: "äänitä oma tarinasi" on linkki tarinan tallentamiseen
- Omat tarinat (pelillisyyttä: saat 1. saavutusmerkin, batchin, kun tallennat ekan tarinasi, Sinusta tulee korundikertoja 5 tarinan jälkeen, hopea 10 tarinaa, jne aina platinaan tai timanttiin!)
- Haasteet: Keräät lisää saavutusmerkkejä

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen





Liite1 (4)

## Valikkoikkuna, joka avautuu vasemmalta

- Käyttäjän oma profiili: huomaa käyttäjäkuva
- Ihmiset valikosta löytyy käyttäjän seuraajat ja seurattavat
  - Käyttäjät voivat luoda ryhmiä ja jakaa tarinoita esim. vain perheenjäsenille, tällöin muiden profiileja tulisi jostain voida hakea ja tarkastella? Kaikkien käyttäjien profiileja voi selata, mutta käyttäjä itse päättää oman profiilin näkyvyydestä.
  - Voiko hakea esim. paikkakunnan perusteella? Käyttäjä päättää oman paikkakunnan julkisuuden itse, eli näkyykö se profiilissa.

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Oikea Hakuvalikko 1/2

- Ennen hakua
- Hakupalkkiin voi kirjoittaa
- Valmiita hakuehdotuksia aihe-tunnisteina käyttäjän mukaan

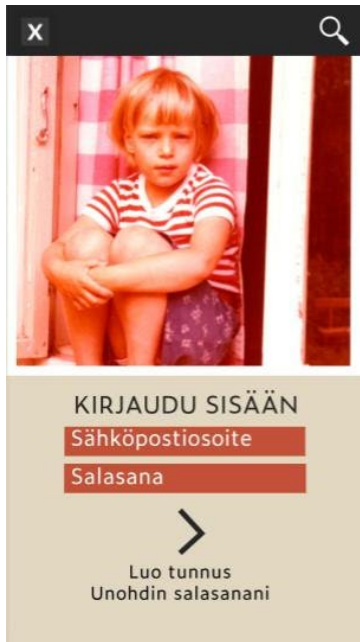
TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Oikea Hakuvalikko 2/2

- Paikkakunta-aihetunnisteella löytyneitä tarinoita.
- Kuvaa klikkaamalla voi aloittaa kuuntelemisen
- play-kuvake näkyy automaattisesti ensimmäisen tarinan päällä. kun sormen vie toisen kuvan päälle, näkyy play-kuvake siinä
- tekstiä klikkaamalla saa lisätietoja
- aihetunnisteita klikkaamalla näkee muita samalla tunnisteella tallennettuja tarinoita

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



Liite1 (7)

## Kun näpäytät “äänitä oma tarinasi”

- Tarinoita ei voi tallentaa, ellei ole rekisteröitynyt käyttäjä
- Pitää siis olla kirjautunut
- tai luoda oma tunnus

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



A mobile application registration form with a dark header containing a close button (X) and a search icon. The form fields are as follows:

- Sähköpostiosoite
- Käyttäjätunnus
- Salasana
- Toista salasana
- Paikkakunta dropdown valikko
- Syntymäaika pp/kk/vvvv
- Jatka button with a right-pointing arrow

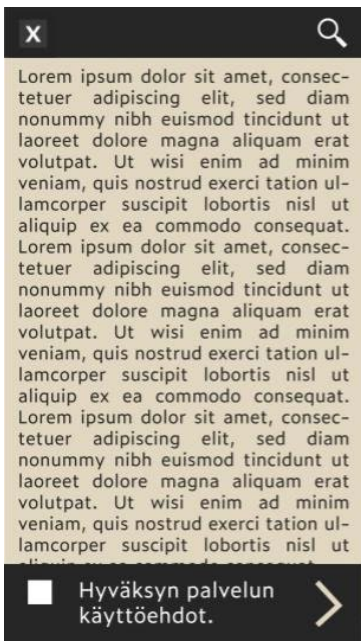
## Tunnuksen luominen

Käyttäjät käyttävät nimimerkkejä

Paikkakuntatieto on tärkeä, sen julkisuudesta päättää käyttäjä.

Ikä ei ole oletuksena julkinen

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Palvelun käyttöehdot

tietosuojaseloste ja käyttöehdot  
Kaikki GDPR asetuksessa mainitut rekisteröidyn oikeudet ovat myönteisiä asioita myös tarinasovelluksen kannalta. Tarinasovelluksen ajatuksena on käyttäjiensä, tarinankertojien ja kuuntelijoiden, kunnioittaminen ja heidän luottamuksen arvoisena oleminen.

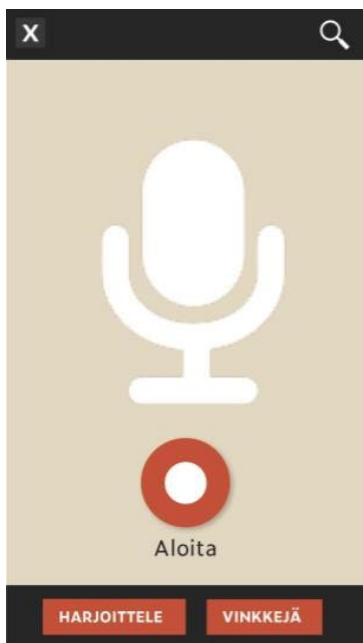
TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Tunnuksesi on luotu

Tunnustautuminen menee sähköpostin kautta.

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen

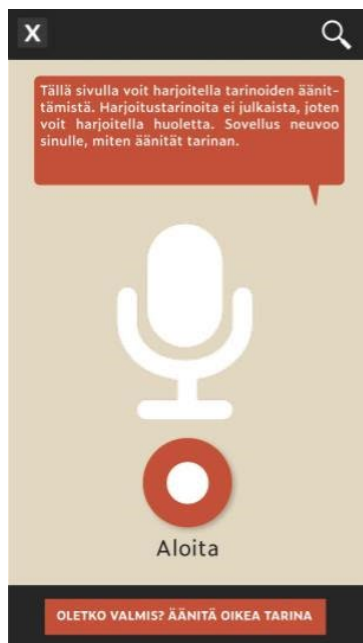


## Tarinan tallentaminen

- Tallentaminen alkaa näpäyttämällä “aloita” nappi, joka jakautuu kahdeksi napiksi “tauko” ja “lopetä”
- Tallentamisen aikana Mikrofon-ikoni kutistuu ja paisuu tallennettavan äänen mukaan
- alapalkissa on valittavana vinkkejä äänittämiseen tai mahdollisuus harjoitella äänittämistä.

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen





## Harjoitteluikkuna

- Harjoitteluikkunan ohjeet tulevat puhekuplissa

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Tallentamisen jälkeen

- Voi editoida lyhentämällä tarinaa alusta tai lopusta
- Voi poistaa tarinan näpäyttämällä roskakori-ikonia
- alapalkissa on jatka-nuoli

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Tarinan tietojen lisääminen

- Kategoriassa on eri tarinalajeja
- Muut tagit valikossa voi kirjoittaa omia aihetunnisteita
- Tarinan kuvaus:
- Voi lisätä oman kuvan tai valita sovelluksen omasta kirjastosta

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Lisää oma kuva

- Voi ottaa kuvan
- tai valita laitteen omasta galleriasta

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



Liite1 (16)

## Galleria

Kuvan valinta

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



Liite1 (17)

## Tarina julkisuusasetukset

- Alapalkin nuoli vasemmalle vie takaisin editoimaan tarinaa

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Näpätessä aloitussivulla tarinan tekstiä

- Tarinan yksityiskohtainen ikkuna tulee oikealta näkyviin
- Kuvan vieressä ovat ikonit: Kuuntele, lisää soittolistaan, tykkää, kommentoi ja ilmoita asiattomasta sisällöstä
- Tarinan otsikon alla tallentajan käyttäjänimi ja tallennusajankohta
- Tykkäyksien määrä!

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen

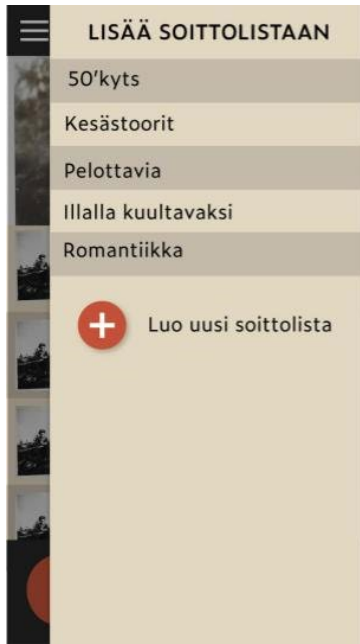


## Soittolista

- Tältä näyttää käyttäjän tekemä soittolista
- soittolista on kätevä, kun haluaa kuunnella useampia tarinoita
- soittolista voi olla itse tekemä tai jonkun toisen tekemä

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen





Liite1 (20)

## Tarinan voi lisätä soittolistaan

Kun tarinassa painaa "lisää soittolistaan", niin käyttäjä voi lisätä tarinan haluamaansa soittolistaan tai tehdä uuden

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



Liite1 (21)

## Omien soittolistojen lista

Soittolistoja voi selata ja play  
-nappia napauttamalla sen voi kuunnella

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Aihetunnistelu

- Ylävalikosta voi valita:
  - tarinalajit
  - paikkakunta
  - aikakausi
  - vapaiden aihetunnisteiden listan
- Kuvassa paikkakunta-aihetunnisteita

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



Liite1 (23)

## Haasteikkuna

Haasteet aktivoivat käyttäjiä kertomaan tarinoita ja antavat hyviä aiheita tarinoille.

Haasteiden palkintoina on saavutusmerkkejä ja haasteen kunniamerkki

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Käyttäjän profiili

- Kun näpöyttää käyttäjän nimeä, tulee profiili näkyviin
- käyttäjän nimimerkki
- Paikkakunta- ja syntymäaikatiedon julkisuuden saa käyttäjä itse päättää
- Kunniamerkit näkyviin!

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Saavutusikkuna

Saavutusmerkit tulevat alas, ikkuna muuttuu vieritettäväksi, kun saavutuksia on enemmän, kuin ikkunaan mahtuu.

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen



## Vinkejä/ apua-valikko

Videoita ja podcasteja vinkeiksi ja avuksi käyttäjille

ikkuna on vieritettävä

Pekka Korhonen 2019

Visuaalinen suunnittelu: Anna Mikkilä

TURUN AMK:N OPINNÄYTETYÖ | Pekka Korhonen

# Liite 2 Tallennetun tarina- ja haastatteluaineiston käyttö lupa

**Pekka Korhonen**

**Turku AMK:n Luova tuottaja YAMK -tutkinnon opiskelija**

**Kallankatu 12 A, 92130 Raahe**

**p. 0405496242**

**pekka.korhonen@edu.turkuamk.fi**

## TALLENNETUN TARINA- ja HAASTATTELUAINIESTON KÄYTTÖLUPA

Turku AMK:n *luova tuottaja* -opintojeni opinnäytetyön tavoitteena on tutkia tarinasovelluksen kehittämistä. Tarinasovelluksella tallennetaan, jaetaan ja kuunnellaan ääneen kerrottuja tarinoita. Kirjoitan tutkimuksen sovelluksen kehitystyöstä. Kehitystyön aikana puhelimella tallennetaan ja jaetaan ihmisten kertomia tarinoita. Tarinat jaetaan eri sovellusten kautta. Sovelluksia voivat olla esimerkiksi WhatsApp, Facebook, YouTube ja tutkimuksessa kehitettävä sovellus. Lisäksi tutkimukseen osallistuvia tarinankertojia voidaan haastatella aiheesta. Kaikki aineisto säilytetään Google Drivessä ja sinulla on oikeus tarkastella sitä. Aineiston tutkimuksessa käytettävä osa litteroidaan. Säilytän sekä tarinoiden, että haastatteluiden varmuuskopiot omalla tietokoneella.

**Käyttölupa täytetään kahtena kappaleena:** yksi kulkee talletettavan aineiston mukana ja yksi kappale jää sinulle.

Käyttölupa toimii todisteena siitä, että opinnäytetyön tekijä on pyytänyt tarinankertojalta ja haastateltavalta luvan aineiston käyttöön. **Lupa ei ole sitova**, vaan sinulla on oikeus halutessaan perua lupa aineiston käyttöön.

Ympyröi vastauksesi.

- |   |           |
|---|-----------|
| 1. Pekka Korhonen saa käyttää aineistoa tutkimus- ja opetuskäyttöön | Kyllä/ Ei |
| 3. Nimeni saa mainita tutkimuksessa                                 | Kyllä/ Ei |
| 4. Minuun saa ottaa yhteyttä haastattelua varten                    | Kyllä/ Ei |

Paikka ja päivämäärä: \_\_\_\_\_

Tarinankertojan ja haastateltavan nimi ja yhteystiedot

Tutkimuksentekijän nimi ja yhteystiedot

Pekka Korhonen

Kallankatu 12 A, 92130 Raahe

p. 040 5496 242

allekirjoitus

allekirjoitus