



LAUREA
AMMATTIKORKEAKOULU

Uuden edellä

Mobiilisovelluksen suunnittelu seniorimatkailuun - Esitutkimus Case AHEAD

Hämäläinen, Tiia

2014 Laurea Leppävaara

Laurea-ammattikorkeakoulu
Laurea Leppävaara

MobiilISOVELLUKSEN SUUNNITTELU SENIORIMATKAILUUN -
ESITUTKIMUS CASE AHEAD

Tiia Hämäläinen
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Opinnäytetyö
Huhtikuu, 2014

Tiia Hämäläinen

Mobiilisovelluksen suunnittelu seniorimatkailuun

Vuosi 2014 Sivumäärä 47

Opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella prototyyppiasteinen mobiilisovellus senioreiden matkakokemusten jakamiseen. Matkakokemuksia jaetaan luomalla matkakertomus tai luke-malla muiden käyttäjien kirjoittamia kertomuksia. Sovelluksesta halutaan kehittää senioreille helppokäyttöinen ja selvittää, minkälaiselle sovellukselle on tarvetta. Opinnäytetyö on esitutkimusta kahden vuoden AHEAD-hankkeelle, jota rahoittaa Euroopan unionin Life Long Learning Programme.

Työssä tutustuttiin olemassa olevien matkailusovellusten tarjontaan toteuttamalla vertailu. Vertailuun valittiin muutamia matkailusovelluksia, joista selvitettiin hyviä ja huonoja puolia. Vertailun lisäksi tehtiin kvantitatiivinen eli määrällinen kyselytutkimus 55-70-vuotiaille ihmisille. Kyselylomakevastauksia kerättiin 100 kpl pääkaupunkiseudulla. Kyselytutkimuksella selvitettiin kohdeikäryhmän mielipiteitä matkustamisesta, internetin ja mobiililaitteiden käytöstä. Kyselytutkimuksesta ja sovellusvertailusta saadun tiedon perusteella luotiin prototyyppimalli sovelluksesta. Prototyyppimallille asetetut tavoitteet täyttyivät.

Sovelluksella halutaan mahdollistaa monipuolinen tarinan kertominen matkasta. Tarina voi sisältää tekstiä, kuvia, videoita, ääntä ja kartan. Mobiilisovelluksen on oltava senioreille helppokäyttöinen. Sovelluksen avulla kirjoittaja voi jakaa matkan tarinan ystävilleen, sukulaisille tai saman ikäisille. Sovellusta käyttämällä kohdeikäryhmä 55-70-vuotiaat tutustuvat mobiililaitteisiin ja -sovelluksiin sekä kohdeikäryhmän ICT-taidot kehittyvät.

AHEAD-hankkeessa tullaan toteuttamaan kyseinen mobiilisovellus seniorimatkailuun myöhemmässä hankkeen vaiheessa. Opinnäytetyö on hankkeelle esitutkimusta, minkälainen sovelluksen pitäisi olla senioreille. Opinnäytetyö tuo ideoita AHEAD-hankkeelle sovelluksen suunnitteluvaiheeseen. Sovellus toteutetaan myöhemmin hankkeessa Android tablettitietokoneelle.

Tiia Hämäläinen

Planning a mobile application for senior travelling

Year	2014	Pages	47
------	------	-------	----

The purpose of this development project is to plan a mobile application for senior travelling. The thesis is a part of the two-year AHEAD project that has been supported financially by the EU Life Long Learning Programme. The objective of the thesis is to create a mobile application that is easy to use for people 55 to 70 years old.

The thesis includes mobile application comparison, a query form and a prototype of application. The query form contains questions about travelling, internet and mobile devices. 100 query responses were collected in the Helsinki metropolitan area. The empirical data was collected by asking questions from the query form face to face. Nearly all data was collected in a library.

By comparing mobile applications a great deal of information was retrieved that helps to plan a prototype of application. The mobile application is planned by using the data from the query and the mobile application comparison.

The objective of the mobile application is to reach seniors and people who are about to retire and go travelling and share travel journey. The travel story can be created with their own mobile device during the trip or after it. The travel application contains text, pictures, maps, videos and voices. The application will be published in the AHEAD project for Android tablets afterwards.

Keywords Senior, travelling, mobile app, tablet, comparison, query form

Sisällys

1	Johdanto.....	6
1.1	Tausta	6
1.2	Toimijat.....	7
1.3	Vastualueet	8
1.4	Tavoitteet	8
1.5	Keskeiset käsitteet.....	9
2	Menetelmät	10
2.1	Kvantitatiivinen tutkimus	11
2.2	Benchmarking	12
2.3	Suunnitelma prototyypin muodossa	12
3	Toteutus	13
3.1	Matkailusovellusten vertailu	13
3.1.1	HipGeo ja Rough Guides	15
3.1.2	TravelPod	16
3.1.3	Travel Journal - Follow Columbus	17
3.1.4	Everplaces	18
3.1.5	Travel Diary	19
3.1.6	SenioriPC.....	19
3.2	Yhteenveto vertailusta	20
3.3	Koulutus kohderyhmälle.....	23
4	Tulokset	23
4.1	Kyselylomake.....	23
4.1.1	Matkustaminen	24
4.1.2	Älypuhelin ja tabletti	24
4.1.3	Koulutus ja teknologia	26
4.2	Prototyyppi sovelluksesta	27
5	Johtopäätökset ja arviointi.....	33
5.1	Opinnäytetyöprosessi	33
5.2	Yhteenveto	33
5.3	Ongelmia.....	34
5.4	Tavoitteiden toteutuminen	34
	Lähteet	35
	Kuvat.....	37
	Kuviot.....	38
	Taulukot	39
	Liitteet	40

1 Johdanto

Opinnäytetyö tehtiin kaksivuotiselle AHEAD-hankkeelle esitutkimuksena. AHEAD-hankkeessa tullaan toteuttamaan mobiilisovellus seniorimatkailuun noin vuoden sisään ja järjestetään koulutusta sovelluksen käyttöön senioreille. Sovellus tulee mahdollistamaan matkakertomuksen luomisen ja muiden käyttäjien matkakertomusten lukemisen. Sovelluksen kohderyhmä on 55-70-vuotiaat matkustamisesta kiinnostuneet seniorit. Opinnäytetyö rajautuu AHEAD-hankkeessa mobiilisovelluksen suunnitteluvaiheeseen. Opinnäytetyön tutkimuksella pyritään vastaamaan kysymykseen: Minkälaiselle mobiilisovellukselle on tarvetta ja kuinka tehdä siitä helppokäyttöinen?

Senioreiden näkemyksiä internetin ja mobiililaitteiden käytöstä sekä matkustamisesta selvitettiin kyselytutkimuksen muodossa. Kyselytutkimus sijoittui pääkaupunkiseudulle ja sillä haluttiin selvittää kohdeikäryhmän matkailutottumuksia sekä internetin, älypuhelimien, tabletin ja mobiilisovellusten käyttöä. Matkailuun liittyviä mobiilisovelluksia vertailtiin ja apuna vertailussa käytettiin benchmarking-arviointia. Lopputuotteena oli suunnitella prototyypimalli mobiilisovelluksesta, joka luotiin vesiputousmallia noudattamalla.

Mobiilisovelluksella halutaan mahdollistaa monipuolinen tarinankerronta. Tarinankerrontaan voidaan ottaa oppia digitaalisesta tarinankerronnasta eli mediakasvatuksellisesta menetelmästä, jota käytetään Suomessa ja ulkomailla. Digitaalinen tarinankerronta englanniksi Digital Storytelling on videon muotoon tehty tarina sisältäen tekstiä, ääntä ja kuvia. Mobiilisovelluksessa matkakertomuksen tekstin ohkeen voi lisätä kuvia, videoita, ääntä ja kartan. Matkakertomuksen voi jakaa helposti ystävilleen, sukulaisille tai muille sovelluksen käyttäjille. Sovellusta käyttämällä seniorit tutustuvat mobiililaitteisiin, sovelluksiin ja ICT-taidot kehittyvät.

1.1 Tausta

AHEAD-hanke, toiselta nimeltään "Training high tech seniors for discovery", on kokonaisuudessaan kaksi vuotta kestävä projekti, jonka rahoittajana toimii EU:n Life Long Learning Programme. Opinnäytetyö on esitutkimusta kahden vuoden AHEAD-hankkeelle. AHEAD-hanke käynnistyi marraskuussa 2013. Opinnäytetyö "Mobiilisovelluksen suunnittelu seniorimatkailuun" sijoittuu hankkeen alkuun suunnitteluvaiheeseen. AHEAD-hankkeessa senioreille ja varhaiseläkkeelle jääneille 55-70-vuotiaille halutaan tarjota aktiivista ikääntymistä opettamalla mobiilisovelluksen käyttöä ja matkakokemusten jakamista. Sovelluksen käytön voi opetella itsenäisesti. Sovellus mahdollistaa matkakertomuksien kirjoittamisen senioreille helppokäyttöisellä tavalla. Sovelluksella pystyy tekemään matkakertomuksen, joka voi sisältää ääntä, videoita, tekstiä ja karttoja. (Life Long Learning Programme 2013.)

Rahoituksen tarvetta AHEAD-hankkeelle perusteltiin terveellisellä ikääntymisellä ja aktiivisella senioreiden osallistumisella yhteiskuntaan. Senioreilla on aikaa heittäytyä uusiin harrastuksiin ja suuret ikäluokat lähestyvät kohta 55-70-vuoden ikää. AHEAD-hankkeella on kolme perustelua hankkeen tarpeelle: Ensinnäkin sovellus auttaisi senioreita jakamaan tietoa ja kokemuksia internetin välityksellä. Toiseksi matkailusta kiinnostuneet nuoremmat voivat hyödyntää matkakertomuksista saamia tietoja. Kolmanneksi senioreita tuetaan luomaan matkakokemuksensa ja äänitteensä jaettavaan muotoon, joita perheen jäsenet, omat ja muut sukupolvet pystyvät hyödyntämään. (Life Long Learning Programme 2013.)

AHEAD-hanke järjestää koulutusta 55-70-vuotiaille senioreille ja toteuttaa sovelluksen, päämääränä matkakokemuksia dokumentoivat seniorit. Alla oleva kuvio kuvaa projektin etenemisen aikajärjestyksessä. AHEAD-hanke kannustaa senioreita aktiiviseen ikääntymiseen ja kehittämään ICT-taitojaan. Mobiilisovellukset ovat yleistymässä, joten on tärkeä, että seniorit tulevat tutuiksi sovellusten teknologian kanssa, kuten tablettitietokoneiden. Hankkeen tuotteena syntyy senioreille kohdennettu matkailusovellus. (Life Long Learning Programme 2013.)

Matkakertomuksessa välittyy lukijalle matkalla koettu tunnetila ja ilmapiiri. Seniorin näkökulmasta kirjoitettu tarina on erilainen kuin matkaoppaista lukiessa. Tarinaa lukiessaan huomaa, mitä havaintoja tehdään seniorin silmin matkasta. Tarina voi sisältää muitakin havaintoja, mitä opaskirja ei kerro. Myös muiden ikäluokkien ihmiset voivat olla kiinnostuneita lukemaan matkakertomuksia. Toiselle seniorille kertomuksen lukeminen voi tuoda uskallusta lähteä itsekkin matkalle ja ehkäpä matkan jälkeen kirjoittaa myös omat kokemuksensa. (Life Long Learning Programme 2013.)

1.2 Toimijat

Hanke toimii yhteistyössä Italian, Slovakian, Englannin, Suomen ja Sveitsin yhteistyökumppanien kanssa (Taulukko 1: AHEAD-hankkeen toimijat). Toimeksiantaja on italialainen Superficie 8, joka on Italiassa oleva markkinointiin erikoistunut konsultointiyritys. Superficie 8 tarjoaa ammatillista koulutusta ja tapahtumien organisointipalveluita. Yrityksen tavoitteena on kehittää luovia taitoja ja pätevyyttä. (Life Long Learning Programme 2013.)

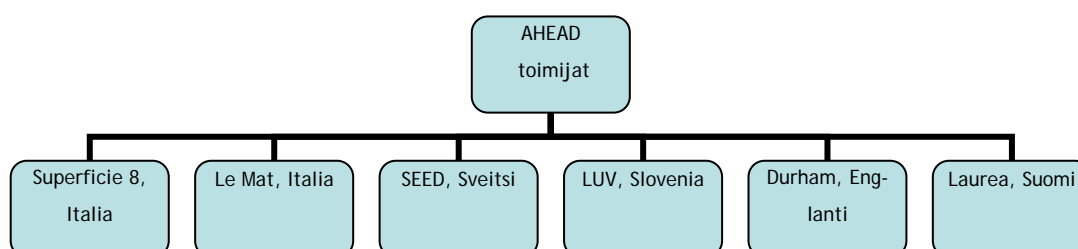
Toinen Italiassa toimiva yhteistyökumppani on Le Mat eli L'Accoglienza Turistica degli Imprenditori Sociali. Le Mat järjestää senioreille ja varhaiseläkkeellä oleville matkoja. Matkalta palatessaan seniori saa muistoksi cd:n, joka sisältää kuvia, kommentteja, musiikkia ja ääniä, joita matkalla on kuultu. (Life Long Learning Programme 2013.)

Sveitsiläinen SEED on aktiivinen kommunikaation, koulutuksen ja teknologian alueella. SEED taitaa digitaalisen tarinankertomisen, joissa tavoitteena on ollut kehittää lasten kommunika-

tio- ja teknisiä taitoja. SEED:illä on kokemusta aikuisten koulutuksesta, kahden online-pelin kehittämisestä ja muutaman internet-sivuston ylläpidosta. SEED:in rooli hankkeessa on toteuttaa sovellus mobiililaitteille. Matkakertomuksen pystyisi tulostamaan mobiilisovelluksessa tai jakaa internetissä ja luoda samalla verkoston muihin senioreihin, jotka matkustavat muissa Euroopan kaupungeissa. (Life Long Learning Programme 2013.)

Sloveniassa on partneri nimeltä Andragoški zavod Ljudska univerza Velenje eli lyhenteeltään LUV. LUV kouluttaa aikuisia ihmisiä eri koulutusohjelmissa. (Life Long Learning Programme 2013.)

Englannissa on Durham yliopisto ja Suomessa Laurea-ammattikorkeakoulu. Laurea osallistuu moneen vaiheeseen projektissa. (Life Long Learning Programme 2013.)



Taulukko 1: AHEAD-hankkeen toimijat

1.3 Vastuualueet

Italiassa sijaitseva Superficie 8 koordinoi projektia. Laurea-ammattikorkeakoulussa tehdään selvitystä hankkeen toteutukselle. Durham yliopisto toteuttaa myös malleja sovelluksesta. SEED aloittaa mobiilisovelluksen toteutuksen elokuussa 2014. Italiassa Le Mat tuntee kohderyhmän ja työskentelee sen parissa, joten kohderyhmästä löytyy haastateltavia, testikäyttäjiä ja varsinaisia käyttäjiä. Sloveniassa LUV tiedottaa ihmisiä sovelluksesta ja osallistuu kouluttamiseen. (Life Long Learning Programme 2013.)

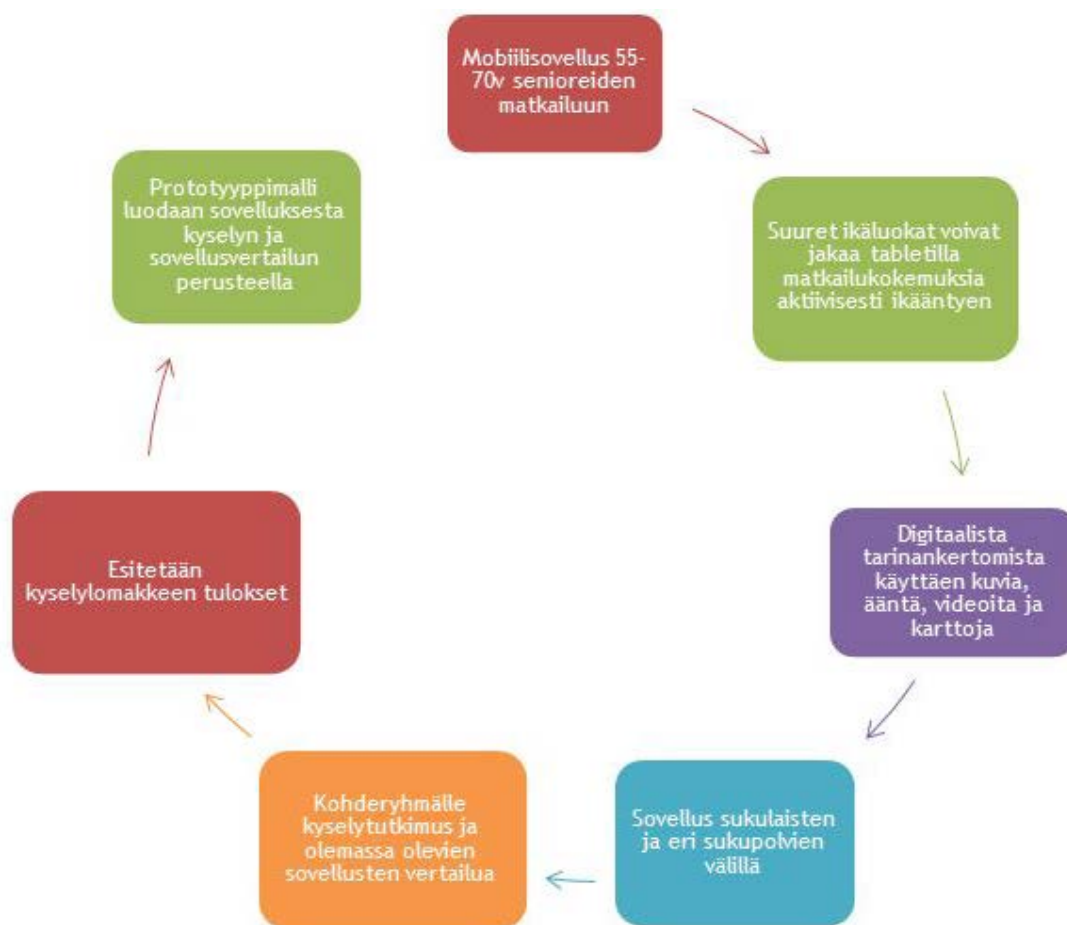
1.4 Tavoitteet

Opinnäytetyön tavoitteena on tutkia ja kehittää prototyyppiasteinen mobiilisovellus (Kuvio 1: Työn etenemisprosessi). Tavoitteena on helppokäyttöinen sovellus 55-70-vuotiaille, joten opinnäytetyön tehtävänä on toteuttaa määrällinen 100 kappaleen kyselytutkimus ja benchmarking-arvostelun tapaan vertailla mobiilisovelluksia. Kyselytutkimuksesta ja sovellusvertailusta saaduilla tiedoilla kehitetään suunnitelma, minkälainen mobiilisovellus voisi olla. Suunnittelussa otetaan huomioon ilmi tulleet hyvät ja huonot piirteet.

Koko AHEAD-hankkeen tavoitteena on kouluttaa senioreita käyttämään mobiilisovellusta ja jakamaan matkakertomuksia. Seniorit oppivat koulutuksessa nykypäivän mobiilisovelluksien

käyttämistä, ICT-taidot kehittyvät, sosiaalisen median merkitystä sekä löytävät matkailusta, ehkä uuden harrastuksen vapaa-ajalleen. Koko AHEAD-hankkeen tavoitteena on, myös toteuttaa senioreiden matkailusovellus.

Oppimistavoitteena opinnäytetyössä on luoda helppokäyttöinen prototyypimalli, joka on suunnitelma mobiilisovelluksesta. AHEAD-hanke voi saada mallista apua myöhemmin senioreille toteutettavaan mobiilisovellukseen.



Kuvio 1: Työn etenemisprosessi

1.5 Keskeiset käsitteet

Mobiililaitte Mobiililaitteiksi luokitellaan älypuhelimet, tablettitietokoneet ja minitietokoneet.

Mobiilisovellus Mobiililaitteille suunnattuja sovelluksia eli applikaatioita. Sovellus on erillishjelma, joka on ladattavissa esimerkiksi iOS-käyttöjärjestelmälle Apple Storesta eli sovelluskaupasta.

Seniorit	Projektissa senioreilla tarkoitetaan osin jo eläkkeelle jääviä 55-70-vuotiaita ihmisiä, joilla on paremmat tekniset lähtökohdat oppia käyttämään tulevaa sovellusta. Eläkkeelle voi jäädä Suomessa 63-68-vuotiaana.
Varhaiseläke	Työntekijä, joka on jäänyt töistä pois ennen varsinaista eläkeikää. Yksilöllisin määräperustein saa täyden työkyvyttömyyseläkkeen. (Suomisanakirja 2013.)
Healthy Ageing	Terveellinen ikääntyminen on fyysistä, sosiaalista ja henkistä hyvinvointia, johon pyritään tarjoamalla senioreille aktiivinen osa yhteiskunnassa. Tämä osaltaan antaisi heille paremman mahdollisuuden nauttia itsenäisestä ja tasokkaasta elämästä. (Healthy Ageing 2013.)
Aktiivinen ikääntyminen	Englanniksi Active Ageing on terveyttä, sosiaalisuutta ja osallistumista eri toimintoihin. Halutaan nostaa elämisen tasoa aktiivisesti elämällä. Koskee yksilöitä kuin ryhmiä. (Active Ageing 2013.)
Digital Storytelling	Digitaalinen tarinankertominen muodostaa tarina kokonaisuuden käyttäen kuvia, ääniä ja videota. Video on muutaman minuutin pitkä ja aihealueita videossa on erilaisia: mielenkiinnon kohteet, historialliset tapahtumat ja opetusmielessä. Sisältää yleensä kysymyksen, johon saa vastauksen tarinan lopussa. (Robin 2006.) Tarinoissa on tärkeässä osassa kertojan ääni. Kuvat voivat olla skannattuja kirjeitä, piirroksia tai lehtileikkeitäkin. (Juppi 2012.)
Sosiaalinen media	Sosiaalinen media on kanssakäymistä, ja kanava, jossa jaetaan tietoa. Käyttäjät voivat kommentoida kirjoituksia, seurata muita käyttäjiä ja pyytää kaveriksi. Esimerkiksi Youtube, Facebook, Google Drive ja Twitter. (Hintikka 2008.)

2 Menetelmät

Opinnäytetyössä käytettäviä menetelmiä ovat alla tarkemmin esitetyt tavat: määrällinen tutkimus kyselylomakkeen muodossa, benchmarking-arviointia käyttäen matkailusovellusten vertailua, ja niiden oppeja mukaillen tehty suunnitelma prototyyppimallista. Menetelmillä halu-

taan kohderyhmän mielipide, siitä millaista palvelua tarvitaan ja mitä matkailusovellukselta vaaditaan.

2.1 Kvantitatiivinen tutkimus

Kvantitatiivisellä tutkimuksella tarkoitetaan määrällistä tutkimusta. Kvantitatiivisen tutkimuksen kysymykset ovat yleensä strukturoituja kysymyksiä. Strukturoidulla tarkoitetaan kysymyksiä lomakkeella. (Metsämuuronen 2002, 177, sit. Laadullisen ja määrällisen tutkimuksen perusteet 2014.) Kvantitatiivisen tutkimuksen tuloksilta odotetaan tilastollista toistettavuutta (Heinonen 2009, 8). Tuloksia esittäessä prosentteina oletetaan, että otoksen koko on 100kpl (Heinonen 2009,5). Kvantitatiivisesta tutkimuksesta voidaan esittää tilastollisia kaavoja (Heinonen 2009, 10).

Kyselylomakkeen suunnittelussa otettiin huomioon kohderyhmä, hankkeen tavoitteet, viitekehys ja sovellusvertailussa askarruttaneet asiat. Kyselylomaketta jaetaan pääasiassa 55-70-vuotiaille. Kyselylomakkeessa on vastausvaihtoehdot, myös sen varalta jos vastaaja on haluttua ikäluokkaa nuorempi tai vanhempi. Kyselylomaketta jaetaan 100 kpl ja menetelmänä käytetään kvantitatiivista eli määrällistä tutkimusta. Tuloksia voi tulkita luotettavammin, kun kerätään 100 kpl vastauksia. Kyselyt jaetaan face-to-face tavalla eli kasvotusten, tällöin lomakkeen täytössä mahdollisesti tapahtuviin virheisiin ehditään puuttua. Otantamenetelmänä käytetään otantakehikkoa, otokseen valitaan perusjoukosta 55-70-vuotiaat Otantamenetelmänä käytettävä otantakehikko, tarkoittaa joukkoa, josta otos valitaan. (Taanila 2013a). Kyselytutkimuksen pääasiallinen toteutuspaikka on kirjastossa ja taustatietojen kysymyksellä iästä määritellään pääseekö vastaaja mukaan otantaan.

Otantavirhe on sitä suurempi mitä pienempi on otoksen koko, siksi tutkimuksessa kerätään vastauksia 100 kpl. Otoksella 100 pääsee noin 10 prosentin virhemarginaaliin. Osa kyselytutkimukseen valituista jättää vastaamatta kyselyyn. Jos vastaamatta jättäneet olisivat eri mieltä kuin muut, kato vinouttaisi otosta. Otos voi vinoutua, myös jos vastaaja määrä on liian suppea. (Taanila 2013b.) Tämän estämiseksi kyselylomakevastauksia kerättiin useampana päivänä ja eri kellon aikoihin.

Kysely sijoittuu pääasiassa kartoitukseksi pääkaupunkiseudun tilanteesta. Kyselyllä halutaan mitata, kuinka kiinnostavana kohderyhmä pitää älylaitteita, kuinka matkustamisesta haetaan tietoa ja onko kiinnostusta tiedonjakamiseen. Luotettavuusongelmana voi olla kyselyn väärin ymmärtäminen, esimerkiksi numeroinnit tärkeästä, ei niin tärkeään (Taanila 2013a). Tämän riskiä pienentää se, että lomakkeiden täytössä avustetaan tai kysellään vastaukset.

2.2 Benchmarking

Benchmarking sanalle ei löydy suoraa Suomen kielistä sanaa. Sitä kuvaa useampi eri sana: vertailu, vertailevaa arviointia ja parhaita käytäntöjä (Karjalainen 2002, 3). Benchmarking kuvataan, myös jatkuvaksi parantamiseksi, kiinnostusta mitä muut tekevät ja rakentava tapa kyseenalaistaa omia prosesseja ja menettelyjä (Mitä benchmarking -arviointi tarkoittaa? 2014).

ARVIOINNIN MOTIIVI		
ARVIOINNIN KOHDE	Vertailu	Yhteistyö
Tunnuspiirteet ja tulosindikaattorit (benchmarks)	A. Oman tason selvittäminen. Heikkojen ja vahvojen alueiden tunnistaminen.	B. Yhteisten tavoitetasojen asettaminen. Suoritteiden kannustava vertailu.
Parhaat käytänteet (best practices)	C. Toisilta oppiminen. Innovaatioiden ja menestystekijöiden kehittäminen.	D. Yhteisten ja molemmin puolin hyödyllisten hankkeiden ja toimintamallien kehittäminen.

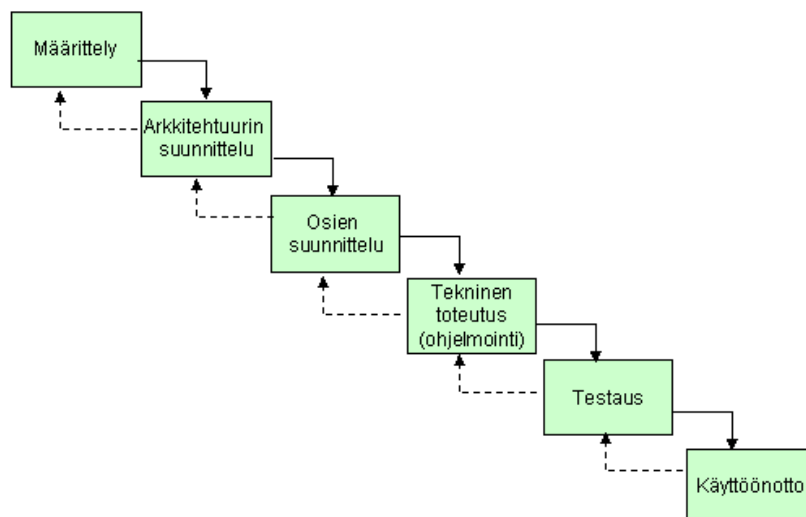
Taulukko 2: Benchmarking -arviointi (Niinikoski 2005, 14)

Niinikoski (2005, 14) luokittelee vertailuun kaksi osiota, yksi on tunnuspiirteitä omasta tasosta sekä heikkojen ja vahvojen alueiden tunnistamista (Taulukko 2: Benchmarking -arviointi (Niinikoski 2005, 14)). Toinen on parhaita käytänteitä oppien toisilta, innovaatioiden ja menestystekijöiden kehittämistä.

Benchmarking -arviointiin tapaan opinnäytetyössä tehdään sovellusvertailu matkailuun liittyvistä sovelluksista. Halutaan selvittää niiden hyvät ja huonot puolet sekä onko niissä kilpailevaa sovellusta hankkeelle. Katsotaan myös parhaiten arvosteltuja ja listattuja sovelluksia. Mitä jo olemassa olevasta voidaan oppia ja hyödyntää?

2.3 Suunnitelma prototyypin muodossa

Prototyypin suunnittelussa käytettiin vesiputousmallia (Kuvio 2: Vesiputousmalli, prototyyppi). Ensin määriteltiin, minkälainen sovellus hankkeessa halutaan kehittää. Arkkitehtuurin suunnittelua tukemaan toteutettiin mobiilisovellusten vertailu ja kyselytutkimus. Osien suunnittelun apuna käytettiin mobiilisovelluksissa hyväksi todettuja ominaisuuksia ja toteutettiin suunnitellessa Microsoft PowerPointilla prototyyppi sovelluksesta. Vesiputousmallin tekninen toteutus jää jatkuvan hankkeen toteutettavaksi, koska opinnäytetyö oli vain esiselvitys hankkeelle.



Kuvio 2: Vesiputousmalli, prototyyppi

Sovelluksesta tehdään prototyyppi saatujen tulosten pohjalta. Prototyyppi toimii luonnoksena tulevasta sovelluksesta ja kehittäjät voivat käyttää sitä apunaan.

3 Toteutus

Toteutus sisältää benchmarking-arvioinnin tavoin matkailusovellusten vertailua. Sovelluksiksi valittiin osa hankkeen kuvauksessa mainittuja sovelluksia ja TOP-listasta löydetty sovellus Everplaces. Sovellukset valittiin osaksi senkin perusteella, mitä pystyi käyttämään Applen laitteella, iPadillä, sekä yksi pelkästään Androidille oleva sovellus. Suurin osa sovelluksista oli käytettävissä molemmilla käyttöjärjestelmillä.

Toteutusvaiheeseen sisältyi määrällisen tutkimuksen kyselylomakkeen laatiminen, parin hio-miskerran jälkeen se alkoi näyttää hyvältä. Kyselyvaiheessakin lomakkeesta sai kommentteja. Lomaketta laatiessa ja vastauksia kerätessä oppi, minkälaiset kysymykset ovat hyviä, ja kuinka ne muotoillaan. Toteutuksen apuna käytettiin internet lähteitä lomakkeen tekemisestä.

3.1 Matkailusovellusten vertailu

Matkailusovelluksia vertailtiin keskenään, jotta saataisiin parempi kokonaiskuva, minkälaista tarjontaa on olemassa (Taulukko 3: Matkailusovellusten vertailu). Kyseiset sovellukset mainittiin hankkeen kuvauslehtisessä ja niillä on käyttäjiä eri maissa. Testauksessa käytettiin iPad miniä ja iPhone 4S:ää, ja osaa sovelluksista piti vertailla ilman testausta vain internetistä saatujen tietojen mukaan, koska sovellus ei tukenut testuslaitteita tai oli maksullinen.

Alun perin 2-vuotisessa AHEAD-hankkeessa piti toteuttaa sovellus Applen tablettitietokoneille, mutta se vaihtuikin Androidiksi. Italiassa, Sveitsissä ja Sloveniassa Androidin laitteet ovat suosittuimpia, Suomessa löytyy taas Applen laitteitakin paljon. Sovelluksien pitäisi kuitenkin olla samankaltaisia molemmille käyttöjärjestelmille. Käyttöjärjestelmien sovelluskaappojen kuva-kaappaukset todistivat samankaltaisuuden.

Ominaisuuudet	HipGeo	Travelpod	Travel Journal - Follow Columbus	Trip Journal	Everplaces	Travel Diary
Hinta	Ilmainen	Ilmainen	Ilmainen	iPad 2.99e, Android ilmainen lite-versio	Ilmainen	Ilmainen
Rekisteröityminen	Rekisteröityminen sekä Facebook tunnuksilla	Rekisteröityminen	Rekisteröityminen, Facebook tai Google + - tunnuksilla	Ei sovellusver- tausta, koska maksullinen	Rekisteröityminen sekä Facebook tunnuksilla	Ei Android laitetta verrata sovellusta
Matkakertomus	- ajankohta - kuvia - tekstiä - kartta - julkinen/ yksityinen	Netissä oma sivu, iPadillä ei toiminut	- kuvia - tekstiä - kartta - yksityisasetukset	- kuvia - tekstiä - kartta - video - ääni - jakaminen	- arvostelu- ja eri paikoista - kuvia	- Loma/työ - kuvia + tekstiä - video + ääni - kartta - päiväkohtaisia aiheita - Nähtävyydet
Jakaminen	Facebook, Email, Twitter	Facebook,	Facebook, Email	Facebook, Twitter, Flickr, Picasa, Youtube	Facebook, Email, Twitter	Ei tiedossa
Päätelaitteet	iPhone, Android	iPhone, iPad	iPhone, iPad, Android	iPhone, Android, Symbian, Facebook-app	iPhone, iPad	Android älypuhelin ja tabletti
Kehitettävää	iPadilla näkyy iPhone sovelluksen kokoisena. Sovellus lopetettiin marraskuussa 2013	Sovelluksen toiminnot support internettiin verrattuna. Facebook-tunnukset voi yhdistää.	Rekisteröitymissivua ei saa suljettua, matkakertomuksia paljon Ranskan kielellä	Maksullinen, Android sovellus viimeisin päivitys 2012	Ei pysty julkaisemaan yhteistä matkakertomusta	Ulkonäkö ei houkutteleva.

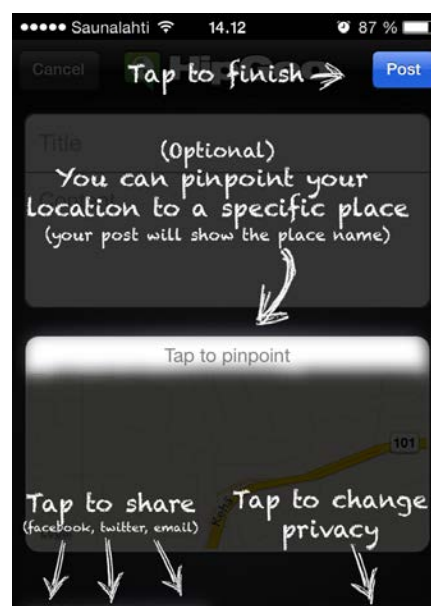
Hyvää

Automaattinen sijainnin tallennus, offline-tila, hyvät ohjeet	Päivityksiä tulossa, tallennuu 30 sekunnin välein, kirjana printtaaminen	Kutsu sähköpostilla, selkeä alipalkki, ohjetekstit	Googlen palkitsema -2011, kuvien merkitseminen karttaan (Tripjournal 2011)	Arvostelujen teko, muiden seuraaminen, offline-tila, Hyvät kartat
---	--	--	--	---

Taulukko 3: Matkailusovellusten vertailu

3.1.1 HipGeo ja Rough Guides

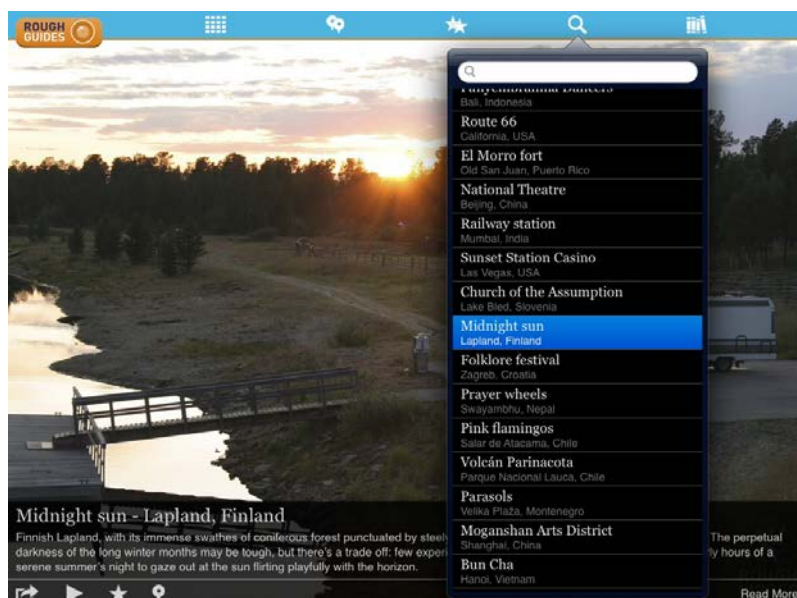
HipGeon testaus suoritettiin lokakuussa 2013. HipGeo mainittiin esimerkkinä matkailusovelluksista hankkeen oppaassa, kuten myös Travelpod ja Tripjournal. Sovellus löytyi älypuhelimelle, se toimi hyvin ja aina uutta painiketta painaessa sait näkyviin ohjeet (Kuva 1: HipGeo ohjeet). Ohjeet lähtivät pois näyttoa koskemalla. Sovelluksessa ja kotisivuilla pystyi selaamaan kuvia ja matkakertomuksia kirjautumatta sisään. Kotisivuille ilmestyi marraskuussa 2013 ilmoitus, että palvelu suljetaan marraskuun lopussa. Sulkemisesta ilmoitettiin vain, että liiketoiminnan tosiasioiden takia, ja osa toiminnoista siirretään muihin sovelluksiin, vaikka sovelluksella olikin paljon aktiivisia käyttäjiä. Sovelluksen tilalle tuli HipGeon kehittämä sovellus Trip Lens-Rough Guides iPhoneille ja iPadille, joka on HipGeon ylläpitämä.



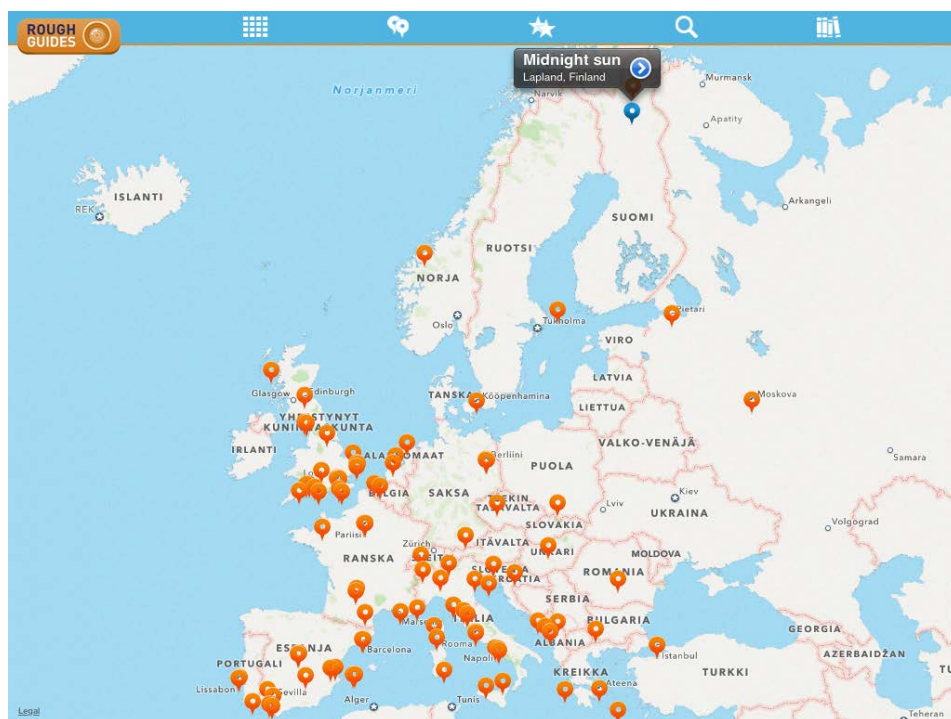
Kuva 1: HipGeo ohjeet

Sovellusta ei ollut vielä saatavilla, mutta Rough Guides-sovellus löytyi, joka sisälsi lähinnä sovellusten tekijöiden kuvia ja linkkejä opaskirjoihin (Kuva 2: Rough Guides kuvien haku), joi- ta voi ostaa. Sovelluksessa oli pysyvä yläpalkki, joka ei aina totellut heti painallusta vaan joskus piti painaa kahdesti. Palkki oli myös turhan kapea ajatellen miesten käsiä. Logoja painamalla näkee runsaasti tietoa sovelluksesta. Sovellus ei palvele kuitenkaan matkailukertomusten tekoa vaan on lähinnä mahdollistaa opaskirjojen lataamisen internetistä.

Karttasivuston saa näkyviin Googlen kartoista tutun kuvakkeen takaa. Kartasta näkee, mistä paikoista löytyy kuvia ja voit avata kuvan isoksi klikkaamalla. Esimerkiksi Midnight sun, Lapland kuvan saat näkyviin, kun klikkaat kartalta kuvaketta (Kuva 3: Rough Guides kartta).



Kuva 2: Rough Guides kuvien haku

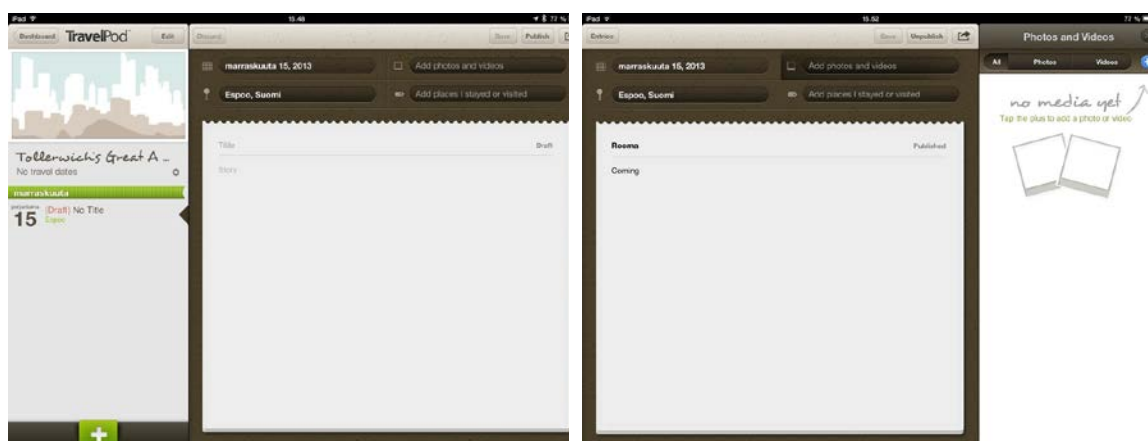


Kuva 3: Rough Guides kartta

3.1.2 TravelPod

TravelPodilla on luotettavimman oloiset kotisivut ja niiden kautta matkailukokemuksien kirjaaminen on helppoa. Luotettavuuden tunne syntyy siitä, että sivusto on hyvin ohjeistettu, postauksia kertynyt viikossa 93 000 kappaletta, voit tulostaa blogisi päiväkirjana, käyttää mobiilisovellusta ja merkitä karttaan kuljettu matka sekä alareunasta voit tarkistella arvostelut ja hotelleja. Sivustolla on 38 000 tykkääjää Facebookissa. Yhteistyökumppani on muun muassa

TripAdvisor, jonka sivulle on etusivulla linkki halpojen lentojen katsomista varten. TripAdvisorista löytää arvosteluja hotelleista, vuokra-asunnoista, lennoista ja ravintoloista. TravelPodin sovelluksessa piti luoda omat tunnukset, jotta sovellusta pystyi käyttämään. Facebook tilin voi yhdistää tunnukseen, mutta ei pystynyt kirjautumaan sisälle. Rekisteröitymisessä sai sähköpostiin listan, mitä toimintoja ei voi tehdä sovelluksella. Rekisteröityttyä, tunnuksilla pääsi kirjautumaan sovellukseen. Sovelluksessa pystyi tekemään vain oman matkakertomuksen ja näki vain omat kirjoituksensa (Kuva 4: TravelPod kertomuksen luonti). Sovellus on käytettävissä iPhonella ja iPadillä, muiden päätelaitteiden täytyy tyytyä internet sivuun, jota ei ole mobiilioptimoitu.

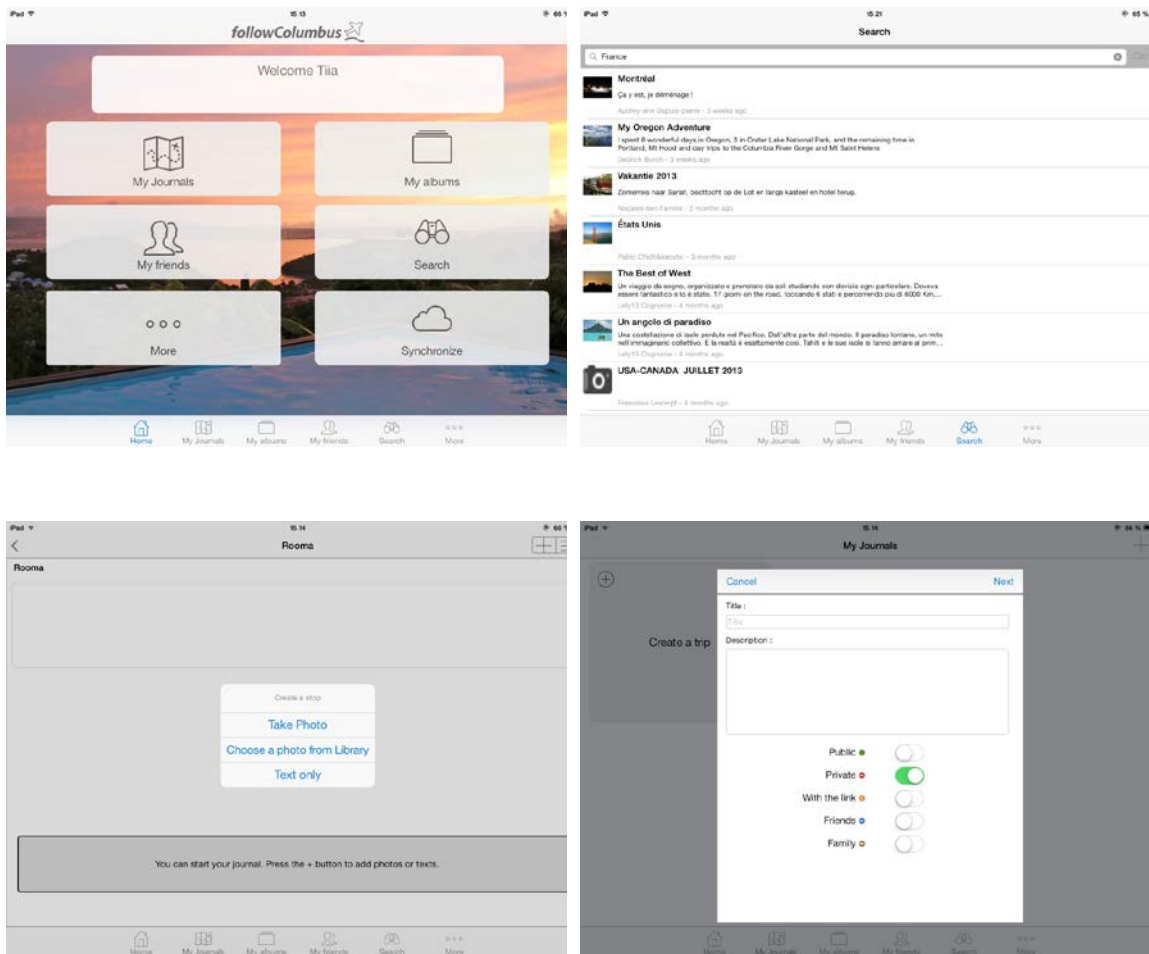


Kuva 4: TravelPod kertomuksen luonti

3.1.3 Travel Journal - Follow Columbus

Travel Journal-Follow Columbus löytyi App Storesta, kun yritti etsiä Trip Journal sovellusta. Trip Journal oli saatavissa vain maksullisena, joten otettiin myös Travel Journal vertailuun mukaan. Applen sovelluskaupasta löytyi kuvia Travel Journal-sovelluksesta ja suomenkielinen kuvaus, ei kuitenkaan arvosteluja. Sovelluksen hyvänä puolena oli sisäänkirjautuminen Facebook tai Google+ -tunnuksilla. Sen lisäksi pystyi myös normaalisti rekisteröitymään käyttäjäksi. Pieni virhe sovelluksessa, että rekisteröitymisen laatikkoa ei saanut kiinni jos halusit takaisin aloitusnäkömään vaan sovellus piti käynnistää uudelleen.

Travel Journalin aloitussivulla "Home", näki kaikki alapalkin kuvakkeet isompina. Isommista painikkeista selvisi helposti painikkeiden toiminnot. Aloitusnäytön taustakuva vaihtui, kun sovelluksen käynnisti uudestaan. Sovelluksen käyttäminen oli yksinkertaista. Sillä pystyi hakemaan muiden matkakertomuksia ja luomaan omia. Matkakertomuksia löytyi parhaiten Ranskasta, josta voisi päätellä, että sovelluksella ei ollut kovin paljoa käyttäjiä. Osa matkakertomuksista oli muilla kielillä kuin englanniksi. Matkakertomusten hakeminen onnistui vain hakusanoilla, sovellus ei antanut ehdotuksia vaan piti keksiä maiden tai kaupunkien nimiä. Jokainen toiminto sisälsi, myös kuvissa näkyvää ohjeistusta sekä kirjoituksen yksityisyyttä pystyi muokkaamaan (Kuva 5: Travel Journal - Follow Columbus sovellus).

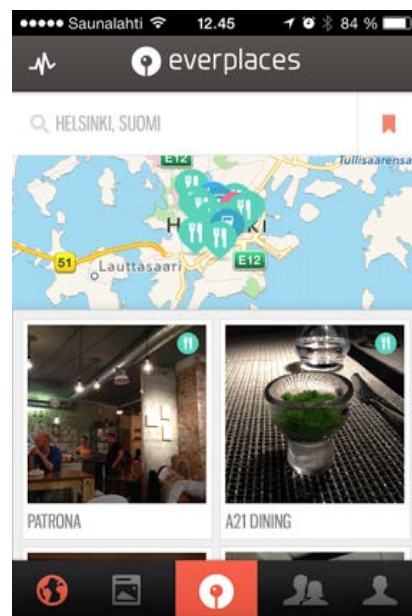


Kuva 5: Travel Journal - Follow Columbus sovellus

3.1.4 Everplaces

iPhonelle ja iPadille löytyy maksuton sovellus nimeltä Everplaces. Fatgomaway.com sivusto listasi 24 parasta matkailusovellusta vuodelta 2013 ja Everplaces oli listauksessa kolmannella sijalla. (24 Best Travel Apps 2013: Everplaces 2013.) Sovellukseen voi kirjautua Facebook-tunnuksilla tai luoda käyttäjätunnuksen käyttäen sähköposti osoitetta. Facebookissa sovelluksella on 4 100 käyttäjää.

Sovelluksella voi selata kartalta löytyviä paikkoja, voi lisätä arvosteluja ja kuvia sekä voit jakaa niitä ystäville (Kuva 6: Everplaces). Voit seurata myös muita käyttäjiä, joiden paikoista pidät. Sovelluksesta ei löytynyt virheitä, kartta toimi hyvin sekä paikkojen



Kuva 6: Everplaces

arvostelut ja ulkoasu. Matkailukertomusta ei pysty luomaan, pelkästään yksittäisiä arvosteluja. Sovellusta voi käyttää offline-tilassa, joten voit tallentaa arvosteluja matkan päälläkin.

3.1.5 Travel Diary

Travel Diary on vain Androidille kehitetty sovellus. Sen arvostelujen keskiarvo on 4 Androidin sovelluskaupassa. Sovellus mahdollistaa matkasta raportoinnin huvi tai työmatkan malliin. Voit lisätä uusia kirjoituksia pääotsikon alle päiväkohtaisesti. Kirjoitukseen voi laittaa kuvia, videoita, ääninauhoituksia ja paikantaa sijainnin (Kuva 7: Travel Diary © Google Play). Luo sovelluksessa oma käyntikortti ravintolalle, hotellille tai nähtävyydelle: lisäämällä kuvia, arvostelun ja GPS-sijainnin. Sovellusta voi käyttää älypuhelimella tai tabletilla, joten matkustajan päätettäväksi jää kumpi on itselle mieluisempi valinta. Vertailua vaikeutti se, että sovelluksesta löysi tietoa vain Google Play kaupasta. Suurimmalla osalla muista sovelluksesta oli omat kotisivut, jotka lisäsivät luottamusta sovellusta kohtaan.



Kuva 7: Travel Diary © Google Play

3.1.6 SenioriPC

SenioriPC on senioreille suunnattu oma tietokoneen ohjelmisto (SenioriPC-ohjelmisto 2013). Kuvakkeet ovat isot ja niissä alla teksti. Internet- palveluita on seniorin helppo käyttää turvalisesti. Internetin painikkeista pääset suoraan haluamaasi palveluun. Teksti on suurikokoista ohjelmistossa. Alla on kuva ohjelmiston ulkoasusta ja se muistuttaa kovasti Travel Journal-sovelluksen aloitussivun kuvakkeita (Kuva 8: Seniori-PC ohjelmisto © SenioriPC). Tärkeintä sovelluksen suunnittelussa on myös selkeät ja yksinkertaiset kuvakkeet sekä iso tekstin koko. SenioriPC on kehittänyt myös tietokoneen näppäimistön, jossa näppäimet ovat aakkosjärjestyksessä.



Kuva 8: Seniori-PC ohjelmisto © SenioriPC

3.2 Yhteenveto vertailusta

Olemassa olevista sovelluksista halutaan hyödyntää parhaimmat puolet ja oppia niiden kehittämistä vaativista puolista. Hankkeessa pitää ottaa huomioon mobiilisovelluksen kohderyhmä 55-70-vuotiaat. Minkälaiset tietotekniset taidot ikäryhmällä on, ja mitä he haluavat sovellukselta. Sovelluksen senioreille pitäisi olla yksinkertainen ja ohjeistettu. Lisäksi tekstin ja kuvien pitää olla helposti luettavia ja selkeitä.

Virheet sovelluksien toiminnassa tuovat epäluottamusta ja helposti karkottavat kiinnostuneen käyttäjän. Suurimmassa osassa sovelluksista oli ongelmia sisäänkirjautumisessa. Sovelluksen ensivaikutelma kärsii, jos heti ensimmäisessä toiminnossa esiintyy ongelmia. Huonosti toimiva sovellus voi sisältää toiminnallisia virheitä, kuten sovelluksen painikkeet eivät toimi. Sovelluksessa voi olla, myös vain vähän hyviä toimintoja ja se ei välttämättä tarjoa kaikkia ominaisuuksia, joita käyttäjä kaipaisi. Esimerkiksi matkakertomusta luodessa, jos kartalle merkitseminen ei toimi tai jos kuvia voi laittaa vain yhden kertomukseen. Silloin kyse on merkittävistä asioista matkakertomuksia tehdessä ja sovelluksen valinnassa.

Osa käyttäjistä käyttäisi sisäänkirjautumiseen Facebook tai Google +-tunnuksia. Kaikki ikäryhmästä eivät käytä kyseisiä sosiaalisia medioita tai eivät vain halua käyttää samoja tunnuksia sovelluksessa. Samojen tunnusten käyttäminen voi tuntua tietoturvariskiltä. Mukava olisi, jos sovellusta voisi selata ilman sisäänkirjautumista. Ensimmäistä kertaa sovellusta käyttäessä sovellus voi pyytää rekisteröitymään, mutta vaihtoehtona olisi: ohita tai kirjaudu myöhemmin. Rekisteröitymisen voisi valita silloin, kun tarvitsee käyttäjätunnusta matkakertomuksen kirjoittamiseen tai kommentoidakseen muiden tekemiä kirjoituksia. Rekisteröitymisestä tulee silloinkin tehdä yksinkertainen ja siinä kysytään vain avainasiat. Pientä kynnystä tehdä

omat tunnukset, jos rekisteröityminen ei ole ison vaivan takana. Omia tietoja voi lisätä enemmän sisäänkirjaututtuaan.

Sovelluksen rakenne voi olla vaikea hahmottaa ilman pysyvää valikkoa. Valikkopalkki voi sijaita sovelluksen ylä- tai alareunassa. Valikon hahmottamista helpottaa, jos siinä lukee pienellä tekstillä vielä painikkeen toiminto. Erityisesti tabletissa on paremmin tilaa myös tekstikuva-uksille verrattuna älypuhelimien.

Valikossa selkeät ja isot painikkeet helpottavat hahmottamista, mitä mistäkin painikkeesta tapahtuu. Painikkeet voivat sisältää havainnollistavan kuvan ja tekstin. Hyviä esimerkkejä näihin on SenioriPC:n aloitusnäky sekä Travel Journal. Everplaces omaa ison kirjainkoon sovelluksessa ja tekstit ovat sovelluksessa tikkukirjaimin. Everplaces-sovelluksessa paikka, josta on kirjoitettu arvostelu, näkyy kuva ja sen alla paikan nimi (Kuva 6: Everplaces). Kirjoitetut matkakertomukset on mahdollista esittää myös niin.

Ohjeet helpottavat käyttöä. Niiden olisi esiinnyttävä ainakin ensimmäisellä käyttökerralla tai saada tietystä painikkeesta näkyviin. Sovelluksessa voi olla info tai ohjeet -painike, josta painaessa ilmestyy jokaisen painikkeen päälle ohje, mitä painikkeesta tapahtuu. HipGeo-sovelluksessa, joka lopetettiin, sai ohjeet jokaisella uudella sivulla ja mistä tahansa päältä painettaessa ohjeet menivät piiloon (Kuva 1: HipGeo ohjeet).

Kartalta matkailukertomuksien tai kuvien haku on helppompaa kuin kirjoittamalla eri maita, joista voisi olla niitä tehtynä. Everplaces ja Rough Guides omistaa hyvät kartat, jotka ovat luultavasti Googlen karttoja.

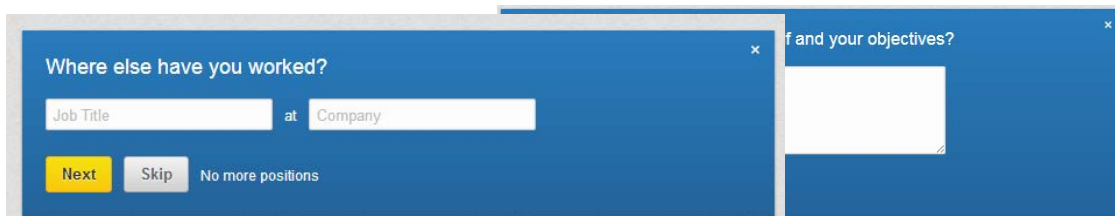
Matkakertomuksissa on hyvä, jos yksityisyyden voi päättää: näkykö julkaisu kaikille, pelkästään tietyille henkilöille tai linkillä. Everplaces paikkojen arvostelut eivät ole yksityisiä ja kirjautuneena voi seurata muita käyttäjiä. Seuraamalla, näet käyttäjän tulevatkin arvostelut.

Sovelluksen kannalta on hyvä, jos sitä voi käyttää eri käyttäjärjestelmillä. Toinen mahdollisuus on jakaa suoralla linkillä matkakertomus kaverille. Matkakertomuksen voi lukea internetissä, eikä silloin tarvitse omaa sovellusta kertomuksen lukemiseen. Välttämättä sovellusta ei olisi saatavilla edes omalle laitteelle.



Kuva 9: LinkedIn profiilin tekovaiheet

Sovellus voi myös kerätä aktiivisesti tietoa käyttäjältä. Matkakertomuksen luomisessa sovellus voi pyytää tietoja vaihe vaiheelta (Kuva 9: LinkedIn profiilin tekovaiheet). Sovellus voi pyytää lisäämään tekstiä, päivämääriä, kuvia, kuvatekstejä, videoita, äänileikkeitä, kuvan sijainnin kartalle ja kertomuksen sijainnin. Tämän jälkeen sovellus kokoaa ne kertomukseksi. Tästä esimerkkinä on työyhteisö LinkedIn, joka kerää vaihe vaiheelta tietoa työntekijästä (Kuva 10: LinkedIn aktiiviset kysymykset).



Kuva 10: LinkedIn aktiiviset kysymykset

Alla olevassa kuviossa (Kuvio 3: Sovellusvertailun johtopäätökset) esitetään vertailussa ilmi tulleet sovellukselta toivottavat asiat, kooten kaiken samaan kuvioon.



Kuvio 3: Sovellusvertailun johtopäätökset

3.3 Koulutus kohderyhmälle

Tietokoneiden ja muiden tietoteknisten laitteiden käyttöön järjestetään opetusta ikäihmisille. Tällaisia koulutuksia tarjoavat Espoon kirjastot, Helmetin kotisivuilta löytyy tarkemmin tietoa, sekä kirjastoista kysymällä tai ilmoitustaululta osasta. Espoon kirjaston koulutuksiin ei tarvitse ilmoittautua riittä, että ilmestyy paikalle oikeaan aikaan. Myös Enter ry järjestää koulutuksia, joista suurin osa on Helsingin kirjastoissa sekä yhdet opetuspaikat Keravalla ja muutamassa paikkaa Espoossa. Enter ry:n koulutuksiin on yleensä ilmoittauduttava etukäteen. Ilmoittautumistapa vaihtelee se voi olla puhelinsoitto, kirjaston tiskille meno tai sähköpostin lähettäminen. Marttaliitto järjestää ajoittain maksullisia kursseja tietokoneen käytöstä ja yhdistyksestä löytyy kohderyhmään 55-70-vuotiaisiin luettavia jäseniä. HOK- asiakasetuna saa alennusta S-ryhmän järjestämiltä kursseilta, joita järjestää TSL Helsinki eli Työväen sivistysliitto Helsingin Opintojärjestö ry.

4 Tulokset

Luvussa esitellään kyselylomakkeesta saatuja tuloksia, muiden hankkeiden tuloksia, ja sekä opinnäytetyön kyselyn ja vertailujen perusteella tehty malli matkailusovelluksesta senioreille. Prototyyppi on toteutettu Microsoft PowerPointin muodossa ajan säästämiseksi ja koska sovellus toteutetaan AHEAD-hankkeessa vasta myöhemmin.

4.1 Kyselylomake

Kyselylomakevastauksia kerättiin 100 kpl, jotta tuloksia voidaan esittää prosenttein. Otos saatiin kirjastoista ja tuttavilta, jotka kuuluivat kohderyhmään eli 55-70-vuotiaisiin. Vastaajat jakautuivat seuraavanlaisesti: 68 % Sellon kirjastossa, 26 % tuttavilta, 3 % Omenan kirjastosta, 2 % Entressen kirjastosta ja 1 % Entresse kauppakeskuksesta. Kirjastot sijaitsivat Espoossa pääkaupunkiseudulla. 26 prosentin tuttavista osa asuu muualla pääkaupunkiseudulla kuin Espoossa ja 1-2 pääkaupunkiseudun ulkopuolella. Tuttavien vastaukset ovat taloyhtiöistä, työ-kavereilta ja yli 50-vuotiaille tarkoitettusta palvelutalosta.

Kirjasto valittiin syistä, että siellä käy senioreita säännöllisesti, kirjastossa järjestetään opastuksia tietoteknistenlaitteiden käyttöön ja ihmiset eivät ole yhtä kiireisiä kirjastossa kuin kauppakeskusten käytäviltä. Osa kyselylomakkeista on kerätty lähellä opastusten ajankohtaa. Opastuksia järjestettiin kyselylomakkeiden keräysajankohtana aiheista: tabletin ja älypuhelimien käyttö, tietopaja ja internetin käytön alkeet. Opastusten lisäksi kirjaston henkilökunnalta voi kysyä apua laitteen käyttöön. Osa kyselylomakkeenvastaajista tiesi nämä koulutukset ja osa ei ollut lähtenyt selvittämään, mistä löytää koulusta.

Kyselylomakkeita kerättiin kirjastossa paikan päällä 74 %, johon kului kymmenen päivää noin 2-4 h päivässä. Suurimmalle osalle kyselin ja täytin lomakkeet, samalla kuuli hieman runsaammin perusteluja vastauksiin tai syntyi keskustelua kysymyksestä. Moni auttoi mielellään kuullen, että kyse on koulun päättötyöstä. Osa vetosi kiireellisyyteen jättäen vastaamatta kyselyyn. Osa kuultuaan aiheen tai mitä kysymyksiä sisältää kieltäytyi, koska ei tiedä paljoa aiheesta tai ei käytä ollenkaan internetiä. Loput 26 % saatiin tuttavilta, jotka täyttivät lomakkeet omatoimisesti.

Kaikki lomakkeet löytyvät myös paperimuodossa, mutta vastaukset on siirretty Excel- taulukkoon niiden tarkastelun helpottamiseksi. Kyselylomakkeet on numeroitu, joten Excelistä voi palata paperiversioon ja Exceliin on myös merkitty vastausten keräyspaikka. Ympyröinnit sujuivat lähes ongelmitta vastaajilta, yhdessä kysymyksessä pystyi ympyröimään useamman vaihtoehdon.

Haastavimmaksi kysymyksistä osoittautui asioiden laittaminen tärkeysjärjestykseen. Osa joita ei ollut valvomassa raksitti vain ruudun. Muutama ajatteli tärkeysjärjestyksen päinvastaisesti, että iso numero on tärkein, onneksi muut kysymykset paljastivat tai paikalla ollessa asia selvisi. Jos vastaaja ei osannut numeroida kaikkea, tyhjiin kohtiin merkittiin Exceliin laittamatta jääneiden numeroiden keskiarvo. Samalla tavalla, jos ihminen oli rastittanut vaikka 3 ruutua, niin niiden keskiarvo 2 tuli kyseisiin ruutuihin.

Taustatiedoista paljastui, että ikäjakauma oli vastaajissa 55-60-vuotiaat 49 %, 61-65-vuotiaat 27 % ja 66-70-vuotiaat 24 %. Oletettavasti suurin osa vastaajista kävi vielä töissä, koska eläkeikä alkaa aikaisintaan 63 vuoden iästä. Vastaajista 48 % oli naisia ja miehiä 52 %. Siviilisäädyltään suurin osa 56 % oli avo- tai avioliitossa, seuraavaksi eniten eronneita 22 %.

4.1.1 Matkustaminen

Vastaajista 79 % haki internetistä tietoa matkustamisesta, tärkeimpänä hakukeinona koettiin Google tai muu hakukone (tärkeysjärjestyksessä 1,49 tärkein asteikolla 1-5). Osa sanoi, myös lukeneensa netistä matkakertomuksia. Kuvia ystäville lähetti sähköpostilla 44 % harvemmin. Vastaajat lähettivät eniten kuvia aiheista ihmiset 42 ääntä ja matkailu 32 ääntä. Tämän perusteella toiseksi eniten kuvia lähetetään ystäville matkailusta.

4.1.2 Älypuhelin ja tabletti

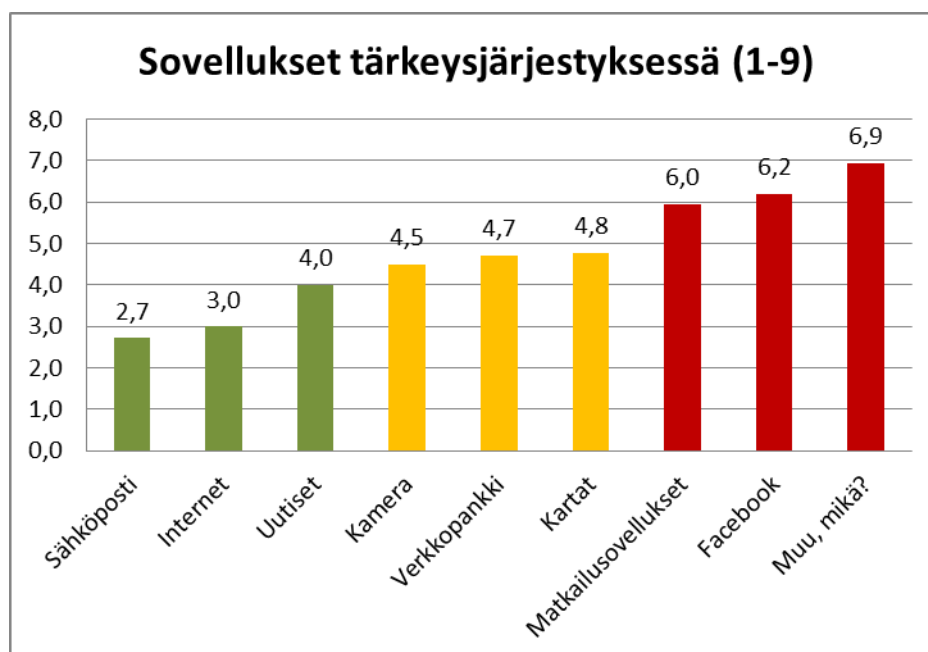
Kaikista vastaajista 62 % oli kiinnostunut oppimaan mobiililaitteiden käyttöä. Kyselylomakkeiden keräysvaiheessa huomattiin, että kysymys 13. oli hieman ristiriitainen. Kysymyksessä kysyttiin haluaako oppia käyttämään älypuhelin tai tablettiä, vai käyttääkö jo molempia. Jä-

tettiin huomiotta vastaajat, jotka osaavat jo käyttää molempia. Mobiililaitteen omistamisky-
symyksestä 35 % ei omista kumpaakaan ja 10 % vastasi haluatko oppia käyttämään kysymyk-
seen, ettei osaa sanoa.

Käyttäjistä enemmistö opiskelisi mobiililaitteen käyttöä itsenäisesti, ongelmatilanteessa
käännyttäisiin perheen tai ystävän pariin. Yllättävän moni 55-60-vuotias on valinnut koulutuk-
sen tärkeimmäksi, jolloin syynä saattaa olla se, jos työpaikalla järjestyy koulutus laitteiden
käyttöön.

Mobiililaitteen käytöstä yli 70 % käyttäisi monipuolisemmin älypuhelinta ja ottaisi kuvia tai
videoita. Lisäksi 70 % etsisi tabletilla tai älypuhelimella tietoa matkustamisesta. Osalle vas-
taajista tiedon etsimiseen vaikutti laitteen koko ja osa mainitsi hakevansa mieluummin table-
tilla tietoa.

Sovelluksien tärkeysjärjestykseen laittamisessa oli hieman haastavaa määritellä, mitä niistä
käyttää eniten ja mitä harvimminkin. Yleensä eniten käytetyt ja useimmin käytetyt sovellukset
ovat tärkeysjärjestyksessä korkeammalla, paremmalla sijalla. Kysymyksessä pystyi päättä-
mään ajatteleeko tabletin tai älypuhelimien käyttöä. Joku vastaajista esimerkiksi käytti mie-
luummin tabletilla verkkopankkia. Tärkeysjärjestykseen numeroinnissa laitettiin tärkein vas-
taus numerolla 1 ja vähiten tärkein oli 9. Eniten käytettyjä sovelluksia tulosten mukaan on
sähköposti ja internet. Neutraalilla alueella esiintyivät uutiset, kamera, verkkopankki ja kar-
tat. Vähiten tärkeimmäksi koettiin matkailusovellukset, Facebook ja joku muu. (Kuvio 4: Mo-
biilisovellusten tärkeysjärjestys, pienin palkki tärkein (1. tärkein).)



Kuvio 4: Mobiilisovellusten tärkeysjärjestys, pienin palkki tärkein (1. tärkein)

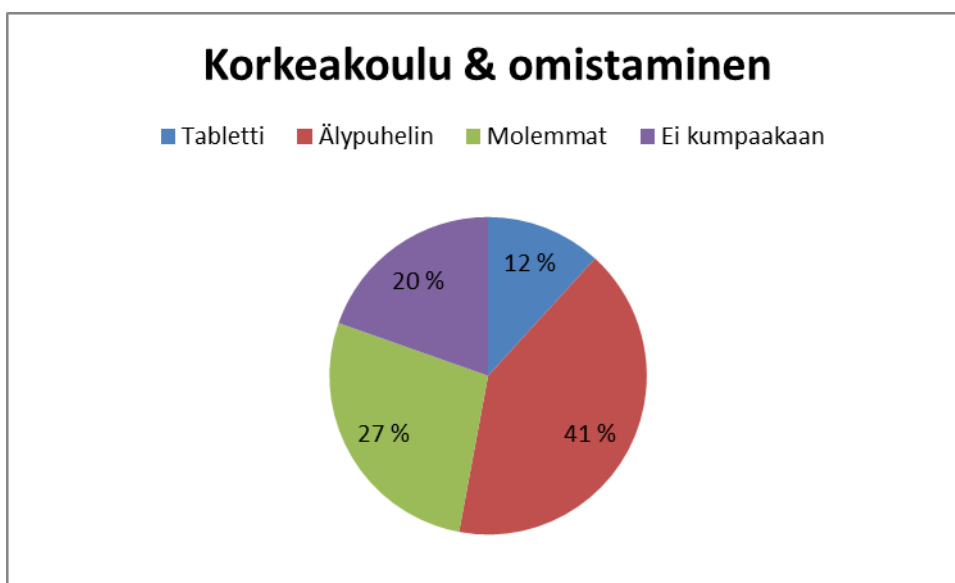
Kyselylomakkeessa oli kysymys Facebook tai Google +-tunnuksien käyttämisestä rekisteröitymiseen, josta ilmeni, että suurin osa pitää tunnuksien käyttöä tietoturvariskinä henkilökohtaisille tunnuksille ja vain 17 % vastasi, että käyttäisi aiemmin luotuja tunnuksia kirjautumiseen.

4.1.3 Koulutus ja teknologia

On yhdistyksiä ja muita tutkimuksia, joissa halutaan kehittää myös senioreiden teknologian osaamistasoa. KÄKÄTE on viisivuotinen hanke, joka on käynnistetty Vanhus- ja lähimmäispalvelun liiton sekä Vanhustyön keskusliiton kanssa yhteistyössä vuosille 2010-2014. Hankkeessa kehitetään käyttäjälähtöisiä ja turvallisia palveluita helpottamaan vanhusten kotona asumista. (Käyttäjälle kätevä teknologia 2013.)

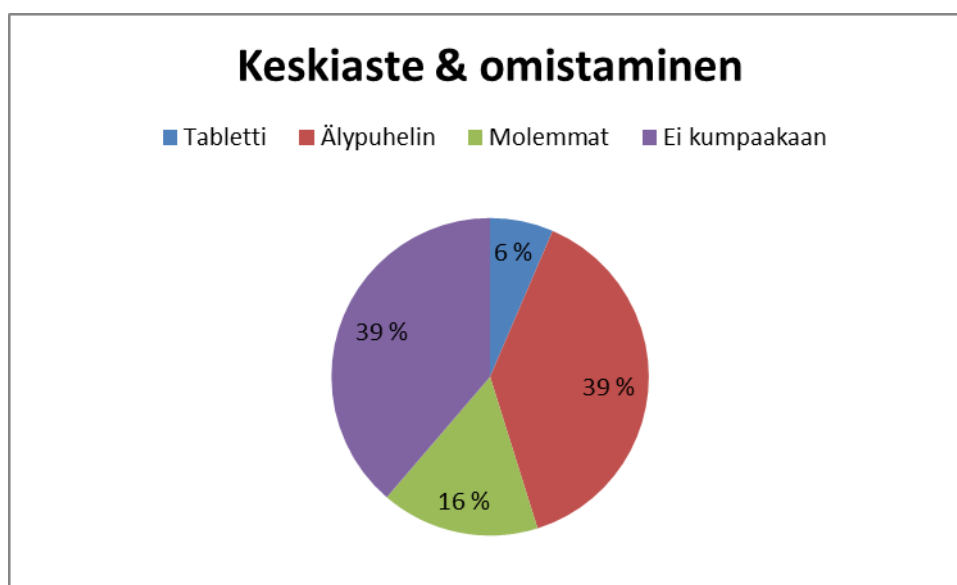
Ikääntynyt ja teknologia -tutkimus toteutettiin vuoden 2013 alussa. Tutkimus tehtiin KÄKÄTE-projektille, joka on lyhenne sanoista Käyttäjälle kätevä teknologia. Tutkimuksessa kerättiin kyselylomakkeilla ja haastatteluilla yli 75-vuotiaiden kokemuksia teknologiasta. (Wessman, Erhola, Meriläinen-Porras, Pieper & Luoma 2013.)

Taustatietojen avulla pystyttiin toteamaan, että korkeammin koulutetut henkilöt, käyttivät useampia teknologisia ratkaisuja. Moni myöskään ei tiennyt, mitä kaikkea käsite kattaa sisällään esimerkiksi niin arkisen asian kuin kahvinkeitin. (Wessman ym. 2013.) Kyselylomakkeen tuloksista 55 % vastaajista on korkeakoulutettuja. Alla oleva kuvio esittää kuinka korkeakoulussa älypuhelin ja tablettien omistamisessa on eroja 41 % omistaa älypuhelimien ja 27 % molemmat, vain 20 % ei omista kumpaakaan (Kuvio 5: Korkeakoulu ja mobiililaitteen omistaminen).



Kuvio 5: Korkeakoulu ja mobiililaitteen omistaminen

Keskiasteen koulutuksen käyneitä on 31 %, toiseksi eniten. Vertailuna korkeakoulutettuihin, alla on katsottavissa keskiasteen käyneiden mobiililaitteiden käytöstä kaavio (Kuvio 6: Keskiaste ja mobiililaitteen omistaminen). Kaavion tuloksista 39 % ei omista kumpaakaan laitetta ja 39 % omistaa älypuhelimien. Korkeakoulun kaavioon eniten poikkeaa keskiasteelta vain 6 % omistaa tabletin ja 16 % molemmat. Tämän voitaisiin päätellä johtuvan tulotasosta, teknologisesta koulutuksesta tai työtehtävissä ei käytetä kyseisiä laitteita.



Kuvio 6: Keskiaste ja mobiililaitteen omistaminen

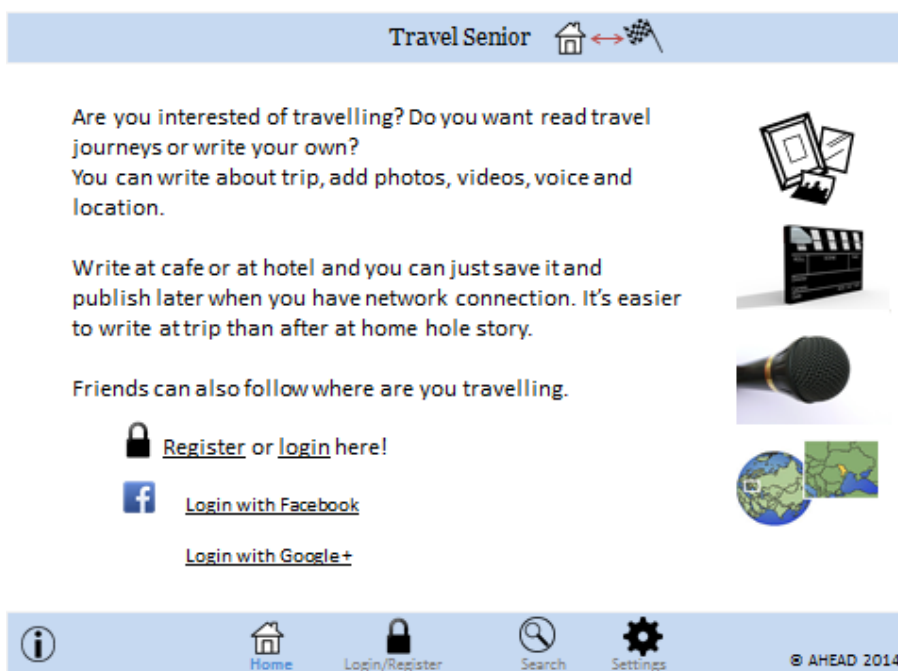
4.2 Prototyyppi sovelluksesta

Opinnäytetyön viimeinen vaihe oli luoda malli mobiilisovelluksesta. Malli on laadittu sisällyttämällä sovellusvertailun havainnot ja kyselytutkimuksen vastaukset. Prototyyppi on luotu käyttäen Microsoft PowerPoint 2010-ohjelmaa.

Kyselylomakkeella haluttiin selvittää, löytyykö suomalaisesta kohderyhmästä paljon käyttäjiä, jotka lukevat internetin sivut englanniksi, jos sellainen tulee eteen. Ajatuksena oli löytyykö kysyntää sovellukselle, joka on vain englanniksi vai tarvitaanko vaihtoehto valita sovellukseen Suomen kieli. Tehdessä sovelluksen vain englanninkielellä se voi lisätä matkakertomuksien kirjoittamista englanniksi, muussa tapauksessa tekstiä lukuun ottamatta kertomuksissa on paljon muutakin minkä ymmärtää. Kyselyyn vastaajista 68 % valitsi, että lukee englanninkieliset sivut kääntämättä tekstiä, kuitenkin vastaajien ikä vaikuttaa tuloksiin. Iän vaikutus prosentteihin vaikutti laskevasti: 55-60-vuotiaista 35 % vastasi myönteisesti, 61-65-vuotiaista 21 % ja 66-70-vuotiaista 12 %.

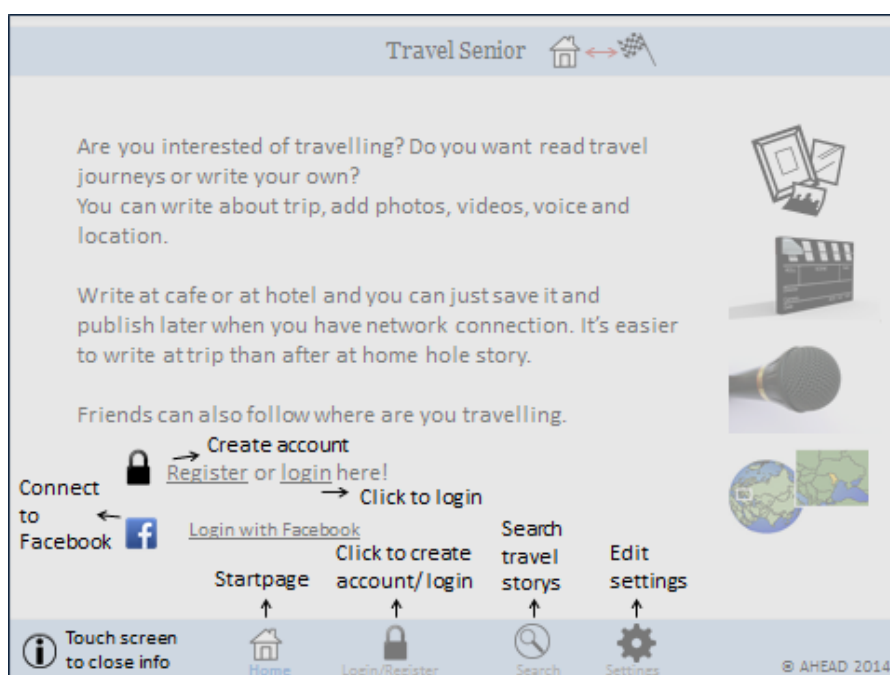
Sovellus ladataan tulevaisuudessa esimerkiksi Androidin Google Play-kaupasta, ainakin aluksi sovellus on vain Androidille. Joka sivulla on sovelluksen nimi ja logo yläpalkissa. Sovelluksen nimi tulee muuttumaan kuvaan keksitystä. Logo kuvaa reittiä kodin ja päämäärän välillä. Aloituskäytännön teksti on niin isolla kuin mahdollista (Kuva 11: Prototyyppi, aloitussivu ei kirjautunut). Teksti on, myös mainostava kuvaus sovelluksesta, jos on sattunut unohtamaan sovelluksen käyttötarkoituksen. Aloitussivun kuvituskuvat kertovat, myös mitä toimintoja sovelluksessa on tarinoiden tekoon. Painikkeiden kuvat eli ikonit on haettu internetistä tietyillä hakusanoilla.

Kuvauksen jälkeen on rekisteröitymiseen tai sisäänkirjautumiseen painettavat linkit. Sovelluksessa on myös mahdollista kirjautua Facebook tai Google + tunnuksilla, jos olet kirjautunut jo kyseisillä tunnuksilla tai syötät tunnukset tulevaan kenttään. Sen jälkeen pitää vielä sallia sovelluksen käyttää tunnuksia. Tunnusten käytön yksityisyyden voi määrittää Facebookissa julkaisu-oikeudet, vain itsensä nähtäville, kavereille tai julkisena. Sovelluksen alapalkista painikkeesta "i" saa ohjeita sovelluksen toiminnasta milloin vain, painike on hyvä ohjeistaa käyttäjälle. Kirjautumatta sovellukseen pystyt hakemaan julkisia matkailukertomuksia ja muokkaamaan käyttäjäasetuksia.



Kuva 11: Prototyyppi, aloitussivu ei kirjautunut

Seuraava sovelluksen kuva havainnollistaa, kuinka info- painikkeesta saa ohjeet näkyviin miltä tahansa sivulta, missä i-painike sijaitsee (Kuva 12: Prototyyppi, ohjeet). Ohjeissa on lyhyesti mainittu mitä mikäkin painike tekee. Ohjeet saa suljettua klikkaamalla mihin tahansa ohjetta tai info painikkeesta.



Kuva 12: Prototyppi, ohjeet

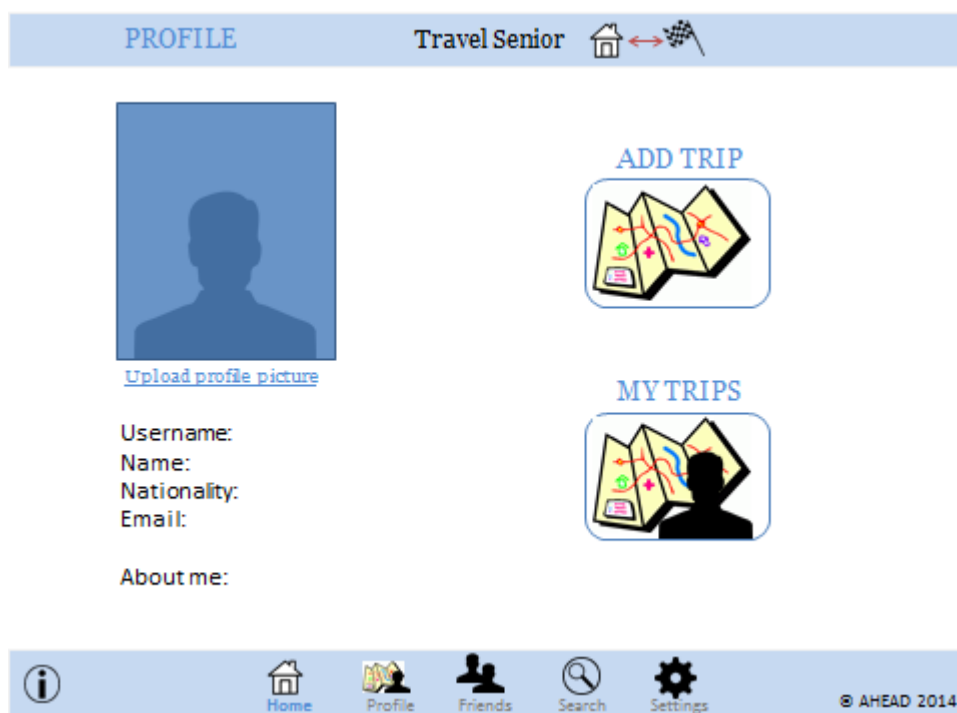
Käyttäjän rekisteröityessä tai kirjautuessa sovellukseen aloitusnäkyeseen eli koti-valikkoon tulee näkyviin alapalkin painikkeet isompina (Kuva 13: Prototyppi, koti). Tähän on otettu mallia "Travel Journal-Follow Columbus" sovelluksesta ja "SenioriPC" ohjelmistosta, joiden ulkoasu oli hyvin selkeä. Painikkeet ovat selkeät toimintojen kuvat ja kuvaus painikkeesta. Näkymässä kirjautuneena on profiili, kaverit, haku, pika kuva/sijainnin päivitys, asetukset ja info. Sovellusta voi käyttää myös offline-tilassa ja ladata matkailukertomus tai päivitetty tiedot internettiin, kun on siihen yhteydessä. Voit siis kirjata ilman verkkoyhteyttä uutta tietoa sovellukseen.



Kuva 13: Prototyppi, koti

Nopea "Fast" kuvanlataus tarkoittaa pelkän kuvan lisäämistä haluamallaan kuvauksella ja sijainnilla sovellukseen, erityisesti jos haluat tehdä nopean matkapäivityksen. Samalla idealla voi lisätä pienellä vaivalla pelkästään oman sijaintinsa, missä on matkalla. Näiden tarkoituksena olisi pienentää kynnystä jakaa sovelluksessa muille matkailukokemuksiaan. Kyselyn tuloksien mukaan 28 % käyttää Facebookia. Suurin osa käyttäjistä voisi helpommin oppia käyttämään omalle ikäluokalle suunnattua ei niin henkilökohtaista mediaa. Viimeisenä sovelluksessa näkyy käyttäjän viimeisimpänä lisätyt matkat. Alla oleva linkkipalkki sijaitsee, joka sivulla sisäänkirjautuneena.

Käyttäjän profiili "Profile" eli oma sivu (Kuva 14: Prototyyppi, profiili). Profiilin tiedoista osa on pakollisia, jotka tulevat rekisteröityessä. Rekisteröitymisessä kysytään käyttäjätunnus tai nimi, sähköposti ja kansalaisuus. Voit päättää ketkä näkevät mitäkin tietojasi. Voit halutessasi lisätä kuvan ja omaehtoinen kuvausta itsestäsi. Mahdollisesti, jos halutaan varmistua käyttäjien iästä, voidaan kysyä syntymävuotta rekisteröitymisessä, nuoremman käyttäjän rekisteröityminen ei ole kuitenkaan este ja nuoremmat saavat lukea matkakertomuksia. Oman profiilin kautta pääset painikkeesta "Add Trip" luomaan matkakertomuksen. Pystyt myös tarkastelemaan alemmasta kuvakkeesta tekemiäsi matkoja.



Kuva 14: Prototyyppi, profiili

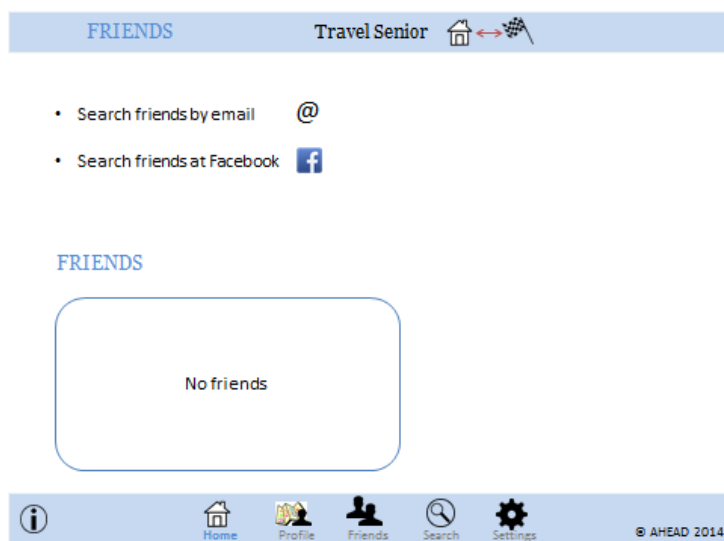
Matkan luominen tapahtuu Add Trip- sivulla (Kuva 15: Prototyyppi, lisää matka). Matkakertomukselle annetaan otsikko, ajankohta milloin lähdit matkalle ja palasit, voit kirjoittaa paikkojen sijainnit tekstinä tai lisätä ne kartalta sekä määrittää yksityisyyden. Kirjoita myös vapaa- muotoista tekstiä matkasta. Vasemmassa laidassa on painikkeet, joista voit lisätä kertomuk-

seen kuvia, videoita, ääntä tai nauhoittaa sekä lisätä sijainnin. Alareunasta näet omat matkasi.



Kuva 15: Prototyyppi, lisää matka

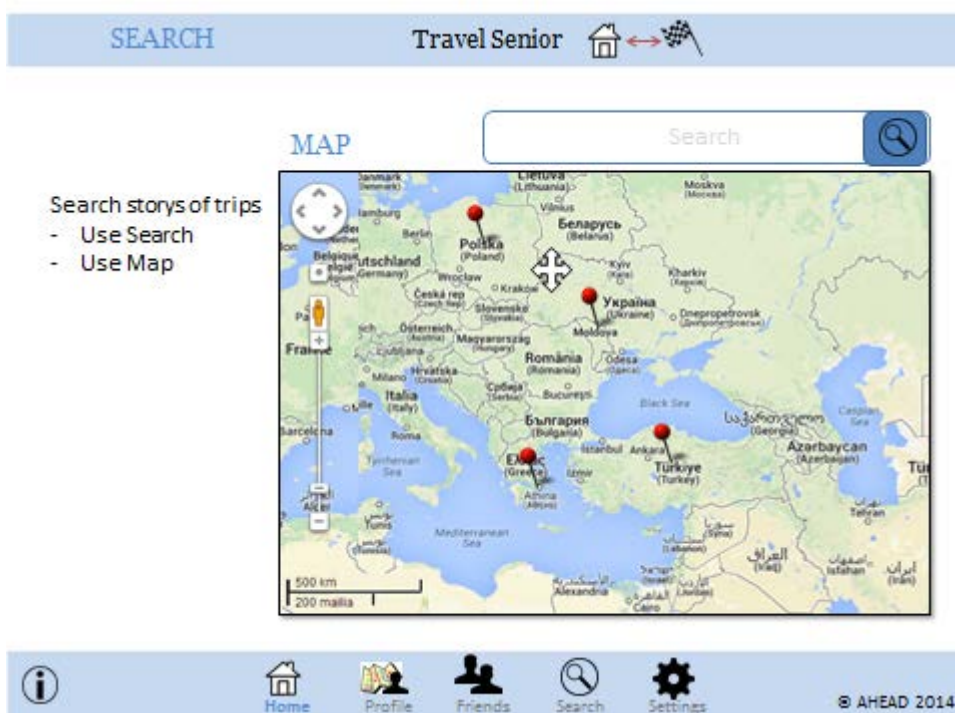
Voit kutsua kavereita käyttämään palvelua sähköpostilla tai etsiä ystäviä Facebookista (Kuva 16: Prototyyppi, kaverit). Jos kirjauduit sovellukseen Google +-tunnuksilla, näkyy Facebookin sijaan sivulla teksti "etsi kavereita Google +-palvelusta". Friends-laatikkoon tulee kavereiden profiilikuvakkeet ja etunimet tai käyttäjänimet. Sivulta voisi myös löytyä viimeisimmät kavereiden julkaisut. Esimerkki tapauksessa käyttäjällä ei ole vielä kavereita.



Kuva 16: Prototyyppi, kaverit

Hakusivulla "Search" on tarkoitus, että pystyy hakemaan muiden tekemiä matkailukertomuksia, jotka ovat yksityisyydeltään muiden nähtävissä (Kuva 17: Prototyyppi, haku). Voidaan myös ajatella, että kartassa näkyy vain kertomukset, joiden yksityisyyden määrittäykset sallivat lukemisen. Tiukemmin yksityisyyden määrittäneelle kirjoittajalle voi laittaa pyynnön lukea kyseinen kertomus. Tarkoituksena kuitenkin olisi, että kirjoituksia löytyy kattavasti ja kirjoitukset on tehty senioreiden toimesta.

Voit hakea matkailukertomuksia selaamalla karttaa tai kirjoittamalla maan nimen ylös hakukenttään. Karttaan voi tarttua siihen ja vetää haluamaansa suuntaan. Karttaan on merkitty punaisin merkein paikat, joissa on merkintöjä. Kartan avulla, ei tarvitse tietää mistä maasta haluaa lukea kirjoituksia, vaan voi selata useampia eri maita helposti ja nopeasti. Sovelluksen vertailussa Googlen kartat oli parin sovelluksessa käytössä. Valmiita karttoja hyödyntämällä saadaan hyvin toimivat kartat sovellukselle.



Kuva 17: Prototyyppi, haku

Yllä esiteltiin mobiilisovelluksesta esimerkki sivuja. Mobiilisovellus senioreille sisältäisi myös muita sivuja, mutta tuossa olennaisimmat. Matkailukertomuksen toteuttaminen kirjana määritettiin hankkeen oppaassa, kyselylomakkeen tulosten mukaan kuitenkin vain 15 % olisi kiinnostunut teettämään ja 26 % haluaisi opetella kirjan tekemisen. Kun taas 59 % vastasi, ettei kuvakirja kiinnosta.

5 Johtopäätökset ja arviointi

Luvussa pohditaan kuinka opinnäytetyön teko sujui, ja mitä mieltä ollaan saaduista tuloksista. Lisäksi arvioin omaa työskentelyäni.

5.1 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyötä työstin syksyn 2013 ja kevään 2014. Opinnäytetyöprosessin aloitin perehtymällä hankkeen materiaaliin, loin päiväkirjan ja kirjoitin aina työtä löytäessäni siihen sopivaa tietoa. Lainasin kirjoja, joista löytyi lähinnä tietoa lähdemerkinnöistä, äidinkielestä ja opinnäytetyöprosessista. Koin hieman hankalaksi tuottaa paljon teoreettista kirjoitusta kirjalähteistä, koska opinnäytetyön aiheesta löytyi enemmän tietoa internetistä. Aluksi tapasin opinnäytetyön ja hankkeen opettajia pariin otteeseen, joka avasi työn tekoa.

Taustojen kirjoittamisen jälkeen, kyselylomakkeen teko ja ohessa sovellusvertailu olivat seuraavana ohjelmassa. Lisäksi erilaisten projektien tulosten vertailua internetistä. Lomakkeen ollessa valmis kyselylomake vastaukset kerättiin, sekä lisättiin digitaaliseen muotoon Excelliin. Kyselylomake tuloksia muokattiin ja vastauksista poimittiin olennainen tieto opinnäytetyöhön. Prototyypimalli laadittiin ja sen toiminta kuvattiin. Viimeisenä opinnäytetyötä viimeisteltiin julkaistavaan kuntoon.

5.2 Yhteenveto

Työn matkailusovellusten vertailu ja testaaminen tutulla tabletilla antoi hyvin ideoita, minkälainen sovellus on helppokäyttöinen ja mukava käyttää, sekä mikä sovelluksissa oli huonoa. Kaikki testaamani sovellukset olivat täysin uusia tuttavuuksia, joten kaikkiin tutustuminen lähti samalta lähtöviivalta.

Kyselylomakkeista suurin osa kerättiin kasvatusten. Kasvatusten keräämällä kyselyistä sai paljon enemmän irti, koska samalla kuuli kommentteja vastaukseen liittyen ja osa halusi jutella hetken aikaa kysymyksen aiheesta. Muutama pohti myös ääneen minkä vastata ja miksi. Kyselylomakkeella saatiin hyödyllistä tietoa sovellusta ajatellen, vaikka erilaisia tulokset voi saada muualta Suomesta tai eri paikassa kuin kirjastossa. Kyselytutkimuksen tulosten analysointiin on paljon erilaisia tapoja. Opinnäytetyössä keskityttiin kertomaan kyselyn yhteenvetoon tulokset, mitä eroja ikäluokkien välillä on ja tärkeimpien kysymysten tuloksia. Järjestelmään syöttäminen olisi helpottanut manuaalista työtä esittää tuloksia.

Hankkeen aihe oli kiinnostava mobiilisovelluksen ja seniorimatkailun takia. Tablettia olen käyttänyt aika vähän ja tabletilla lähinnä muun tyyppisiä sovelluksia. Pidän ulkoasujen suun-

nittelusta, joten mobiilisovelluksen suunnittelu oli uutta verrattuna internet-sivuille suunniteltavista kotisivuista.

5.3 Ongelmia

Kyselylomakkeen numeroinnit olivat haastavia monille vastaajista. Koulutuksen määrittäminen oli vaikeata, koska koulujen nimitykset ovat muuttuneet ja osa vastaajista oli hieman epävarma, mihin oma koulutus kuuluu. Näissä kyselylomakkeen täyttämishaasteissa auttoi, että olin paikan päällä auttamassa tai kyselin vastaukset.

Aluksi tavoitteissa oli myös, että kyselylomakkeiden lisäksi kerätään 10 haastattelua. Se olisi kuitenkin lisännyt työmäärää, joka oli jo riittävä opinnäytetyöhön, joten haastattelut rajattiin pois. Lisäksi AHEAD-hankkeen laatima valmis haastattelukysymysten setti, joka valmistui kun opinnäytetyön kyselylomake oli jo laadittu. Siitä huomattiin, että hankkeen haastattelukysymykset olivat samankaltaisia, ja haastattelua pelkästään teki pari muutakin henkilöä.

Ajankäyttö opinnäytetyön teossa oli haastavaa, ehkä tehokkaampaa työskentelyä olisi ollut muualla kuin kotona tehtynä. Pidin kuitenkin työn yksin tekemisestä, kun ei tarvinnut sovittaa toisen kanssa aikatauluja.

5.4 Tavoitteiden toteutuminen

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää prototyyppimalli mobiilisovelluksesta senioreille. Sen lisäksi tavoitteena oli suunnitella sovellus, joka on helppokäyttöinen senioreille. Prototyyppimallin suunnittelun tukena käytettiin sovellusvertailua ja kyselytutkimusta. Tavoitteet täyttyivät, koska sovellusta yksinkertaistavia ja helpottavia asioita löytyi. Senioreiden mielipiteitä kysyttiin kyselylomakkeella.

Kohderyhmäksi valittiin 55-70-vuotiaat seniorit. Opinnäytetyöprosessin alkaessa oli tarkoitus valita kohderyhmäksi 65-70-vuotiaat, koska kyselylomakkeiden kerääminen olisi pitkittynyt ja vastauksissa ei ollut suuria eroja, suurennettiin ikähaarukkaa.

Koko AHEAD-hankkeen tavoitteena oli kouluttaa senioreita mobiilisovelluksen käyttöön ja toteuttaa vuoden sisään sovellus senioreille. AHEAD-hanke on vasta käynnistynyt, ja koska mobiilisovellus toteutetaan vasta myöhemmin, ei hankkeen tavoitteita voida vielä tarkastella. Oma tavoitteeni hankkeelle oli tuottaa sille esiselvityksenä tietoa aiheesta ja ideoita sovellukseen. AHEAD-hanke voi saada ideoita sovelluksen toteuttamiseen prototyypistä, kyselylomakevastauksista tai sovellusvertailusta. AHEAD-hankkeelle tuotetaan viidestä eri maasta prototyyppisiä, joista yhdistelemällä parhaimpia puolia saadaan sovellus.

Lähteet

Kirja lähteet

Niinikoski, S. 2005. Benchmarking tutkintorakennetyön työkaluna. Tammer-Paino Oy.

Sähköiset lähteet

Active Ageing. 2013. World Health Organization. Viitattu 9.10.2013.

http://www.who.int/ageing/active_ageing/en/

Healty Ageing. 2013. World Health Organization. Viitattu 9.10.2013.

<http://www.euro.who.int/en/health-topics/Life-stages/healthy-ageing/healthy-ageing>

Heinonen, J. 2009. Mitä tulee tietää kvantitatiivisesta menetelmästä? Tallennettu 6.3.2014.

http://opko.laurea.fi/video/Tutkimusote/Jarmo_Heinonen.pdf

Hintikka, K. 2008. Sosiaalinen media. Jyväskylän Yliopisto. Viitattu 22.10.2013.

<http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-media>

Juppi, P. 2012. Mitä DST on. Digital Storytelling Finland. Viitattu 26.9.2013.

<http://dstfinland.ning.com/page/mik-on>

Karjalainen, A. 2002. W5W²-projekti. Tallennettu 6.3.2013.

<http://www oulu.fi/w5w/benchmarking/bm.RTF>

Käyttäjälle kätevä teknologia. 2013. KÄKÄTE. Viitattu 7.11.2013.

<http://www.ikateknologia.fi/fi/>

Laadullisen ja määrällisen tutkimuksen perusteet. 2014. Virsta. Viitattu 6.3.2014.

<http://tilastokeskus.fi/virsta/tkeruu/01/07/>

Mitä benchmarking-arviointi tarkoittaa? 2014. W5W²-projekti. Viitattu 6.3.2013.

<http://www oulu.fi/w5w/benchmarking>

Otantamenetelmä. 2013. KAMK. Viitattu 19.12.2013.

<http://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Otantamenetelma>

Robin, B. 2006. The Educational Uses of Digital Storytelling. Tallennettu 26.9.2013.

<http://faculty.coe.uh.edu/brobin/homepage/Educational-Uses-DS.pdf>

Suomisanakirja. 2013. Varhaiseläke. Viitattu 28.9.2013.

<http://www.suomisanakirja.fi/varhaisel%C3%A4ke>

SenioriPC-ohjelmisto. 2013. Viitattu 3.12.2013. <http://www.senioripc.fi/ohjelmisto>

Taanila, A. 2013a. 'Mittaamisen luotettavuus'. Akin menetelmäblogi. Viitattu 17.12.2013.

<http://tilastoapu.wordpress.com/2012/03/14/mittaamisen-luotettavuus/>

Taanila, A. 2013b. 'Otoskoko'. Akin menetelmäblogi. 21.10.2013. Viitattu 6.3.2014.

<http://tilastoapu.wordpress.com/tag/otoskoko/>

Trip Journal. 2011. iQapps. Viitattu 10.10.2013. <http://www.trip-journal.com/>

Wessman, J. Erhola, K. Meriläinen-Porras, S. Pieper, R. Luoma, M. 2013. Ikääntynyt ja teknologia. Tallennettu 31.10.2013.
http://www.ikateknologia.fi/images/stories/Julkaisut/ikaantynyt_ja_teknologia_tutkimus_netti.pdf

24 Best Travel Apps 2013: Everplaces. 2013. Team Fathom. Viitattu 3.12.2013.
<http://fathomaway.com/photostory/24-best-travel-apps/3/>

Julkaisemattomat lähteet

Life Long Learning Programme. 2013. Detailed description of the project, Training high tech seniors for discovery/ AHEAD. Viitattu 28.9.2013.

Kuvat

Kuva 1: HipGeo ohjeet	15
Kuva 2: Rough Guides kuvien haku	16
Kuva 3: Rough Guides kartta	16
Kuva 4: TravelPod kertomuksen luonti	17
Kuva 5: Travel Journal - Follow Columbus sovellus	18
Kuva 6: Everplaces.....	18
Kuva 7: Travel Diary © Google Play.....	19
Kuva 8: Seniori-PC ohjelmisto © SenioriPC	20
Kuva 9: LinkedIn profiilin tekovaiheet	21
Kuva 10: LinkedIn aktiiviset kysymykset	22
Kuva 11: Prototyyppi, aloitussivu ei kirjautunut.....	28
Kuva 12: Prototyyppi, ohjeet	29
Kuva 13: Prototyyppi, koti	29
Kuva 14: Prototyyppi, profiili	30
Kuva 15: Prototyyppi, lisää matka	31
Kuva 16: Prototyyppi, kaverit.....	31
Kuva 17: Prototyyppi, haku	32

Kuviot

Kuvio 1: Työn etenemisprosessi	9
Kuvio 2: Vesiputousmalli, prototyyppi.....	13
Kuvio 3: Sovellusvertailun johtopäätökset	22
Kuvio 4: Mobiilisovellusten tärkeysjärjestys, pienin palkki tärkein (1. tärkein)	25
Kuvio 5: Korkeakoulu ja mobiililaitteen omistaminen	26
Kuvio 6: Keskiaste ja mobiililaitteen omistaminen	27

Taulukot

Taulukko 1: AHEAD-hankkeen toimijat	8
Taulukko 2: Benchmarking -arviointi (Niinikoski 2005, 14).....	12
Taulukko 3: Matkailusovellusten vertailu	15

Liitteet

Liite 1. Kysymyslomake	41
Liite 2. Kyselyvastaukset.....	44

Liite 1 Kysymyslomake

Kyselyn vastauksia käytetään Laurea-ammattikorkeakoulun opiskelijan Tiia Hämäläisen opin-
näytetyöhön, jossa suunnitellaan tuleville senioreille matkakokemusten jakamiseen sovellus
tabletille ja älypuhelimiin. Sovellus mahdollistaa matkakertomuksien tekemisen ja ne voivat
sisältää kuvia, ääntä, videoita ja karttoja. Opinnäytetyö on osa kaksivuotista Euroopan laa-
juista AHEAD (Training high tech seniors for discovery) hanketta.

*Kyselyyn vastaaminen vie vain muutaman minuutin, ympyröi vastauksesi tai laita
tärkeysjärjestykseen (1 = tärkein). Huomaa paperi on kaksipuolinen!*

TAUSTA

1. Sukupuoli
 - a) Nainen
 - b) Mies

2. Ikä
 - a) alle 55-vuotias
 - b) 55-60- vuotta
 - c) 61-65- vuotta
 - d) 66-70- vuotta
 - e) yli 70-vuotias

3. Siviilisäätö
 - a) Avo-/Avioliitto
 - b) Eronnut
 - c) Naimaton
 - d) Leski

4. Koulutus:
 - a) Alakoulu tai kansakoulu
 - b) Peruskoulu tai kansalaiskoulu
 - c) Keskiaste (Lukio, ammattikoulu)
 - d) Korkea aste (AMK, Yliopisto)

INTERNETIN KÄYTTÖ

5. Etsitkö internetistä tietoa matkakohteista tai retkistä kotimaahan?
 - a) Kyllä
 - b) En
 - c) En osaa sanoa

6. Mistä hakisit tietoa matkustamisesta? Laita tärkeysjärjestykseen numeroimalla, 1 = tärkein... 5 = vähiten tärkein.

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Tietty matkailusivu, mikä? _____ |
| <input type="checkbox"/> | Google tai muu hakukone (Bing, Yahoo, Ask) |
| <input type="checkbox"/> | Matkakertomukset tai blogit |
| <input type="checkbox"/> | Tavallinen matkaopaskirja |
| <input type="checkbox"/> | En etsi tietoa |

7. Vierailenko internetissä englanninkielisillä sivuilla?
- a) Kyllä, luen tekstit englanniksi
 - b) Kyllä, käännän tekstin suomeksi
 - c) Katson vain kuvat
 - d) En
8. Onko sinulla Facebook tai Google +/Gmail -tunnukset?
- a) Facebook
 - b) Google +/Gmail
 - c) Molemmat
 - d) Ei kumpaakaan
9. Käyttäisitkö Facebook tai Google +- tunnuksia rekisteröitymiseen tai kirjautumiseen muille sivuille? Eli voit käyttää samoja tunnuksia.
- a) Kyllä
 - b) En
 - c) En osaa sanoa

VALOKUVAUS

10. Lähetätkö kuvia sähköpostilla ystävillesi?
- a) Viikoittain
 - b) Kuukausittain
 - c) Harvemmin
 - d) En koskaan
11. Minkä tyyppisiä kuvia lähettäisit sähköpostilla?
- a) Ihmiset
 - b) Matkailu
 - c) Eläimet
 - d) Muu, mikä? _____
 - e) En lähetä
12. Oletko teettänyt koskaan kuvakirjaa netistä?
- a) Kyllä
 - b) En, mutta kiinnostaisi
 - c) En

MOBIILILAITE

13. Haluaisitko oppia käyttämään tablettitietokonetta tai älypuhelin?
- a) Kyllä, molempia
 - b) Tablettia
 - c) Älypuhelin
 - d) En osaa sanoa
14. Onko sinulla tabletti tai älypuhelin?
- a) Tabletti
 - b) Älypuhelin
 - c) Molemmat
 - d) Ei kumpaankaan

Vastaa alla oleviin kysymyksiin vaikka omistaisit älypuhelimien tai tabletin:

15. Käyttäisitkö älypuheliminta muuhun kuin soittamiseen ja tekstiviesteihin?

- a) Kyllä
- b) En
- c) En osaa sanoa

16. Ottaisitko älypuhelimella kuvia tai videoita?

- a) Kyllä
- b) En
- c) En osaa sanoa

17. Etsisitkö älypuhelimella tai tabletilla tietoa matkustamisesta?

- a) Kyllä
- b) En
- c) En osaa sanoa

18. Minkä tyyppiset sovellukset kiinnostaisivat eniten? Laita tärkeysjärjestykseen numeroimalla, 1 = tärkein... 9 = vähiten tärkein.

- Kamera
- Sähköposti
- Kartat
- Internet
- Facebook
- Matkailusovellukset (mm. Hotels.com, Norwegian, ebookers)
- Uutiset
- Verkkopankki
- Muu, mikä? _____

19. Millä tavalla haluaisit opiskella käyttämään älypuheliminta tai tablettia? Laita tärkeysjärjestykseen numeroimalla, 1 = tärkein... 4 = vähiten tärkein.

- Itsenäisesti
- Koulutuksessa
- Ystävä, perhe tai sukulaiset opettaa
- Jokin muu? _____

Kiitos vastauksista ja vaivannäöstä!
Mukavaa päivän jatkoa!

Liite 2 Kyselyvastaukset

Alkuperäisessä excel- tiedostossa löytyy, jokaisen kyselylomakkeen vastaukset. Jotka mahdollistavat tiedon tulkitsemisen monipuolisemmin.

Yhteenveto tuloksista		
Kysymykset:		
TAUSTA		Vastaukset
1. Sukupuoli		
a) Nainen		48 %
b) Mies		52 %
2. Ikä		
a) alle 55-vuotias		0 %
b) 55-60- vuotta		49 %
c) 61-65- vuotta		27 %
d) 66-70- vuotta		24 %
e) yli 70-vuotias		0 %
3. Siviilisäätty		
a) Avo-/Avioliitto		56 %
b) Eronnut		22 %
c) Naimaton		18 %
d) Leski		4 %
4. Koulutus:		
a) Alakoulu tai kansakoulu		3 %
b) Peruskoulu tai kansalaiskoulu		11 %
c) Keskiaste (Lukio, ammattikoulu)		31 %
d) Korkea aste (AMK, Yliopisto)		55 %
INTERNETIN KÄYTTÖ		
5. Etsitkö internetistä tietoa matkakohteista tai retkistä kotimaahan?		
a) Kyllä		79 %
b) En		19 %
c) En osaa sanoa		2 %

6. Mistä hakisit tietoa matkustamisesta? Laita tärkeysjärjestykseen numeroimalla, 1 = tärkein... 5 = vähiten tärkein.

Tietty matkailusivu, mikä? _____

Google tai muu hakukone (Bing, Yahoo, Ask)

Matkakertomukset tai blogit

Tavallinen matkaopaskirja

En etsi tietoa

Tärkeysjärjestyksen keskiarvo

246	2,46
148,5	1,49
291,5	2,92
280,5	2,81
4	kpl

7. Vieraitko internetissä englanninkielisillä sivuilla?

a) Kyllä, luen tekstit englanniksi

b) Kyllä, käänän tekstin suomeksi

c) Katson vain kuvat

d) En

68	%
20	%
0	%
17	%

8. Onko sinulla Facebook tai Google +/Gmail -tunnukset?

a) Facebook

b) Google +/Gmail

c) Molemmat

d) Ei kumpaakaan

12	%
25	%
28	%
35	%

9. Käyttäisitkö Facebook tai Google +- tunnuksia rekisteröitymiseen tai kirjautumiseen muille sivuille? Eli voit käyttää samoja tunnuksia.

a) Kyllä

b) En

c) En osaa sanoa

17	%
71	%
12	%

VALOKUVAUS

10. Lähetätkö kuvia sähköpostilla ystävillesi?

a) Viikoittain

b) Kuukausittain

c) Harvemmin

d) En koskaan

6	%
22	%
44	%
28	%

11. Minkä tyyppisiä kuvia lähettäisit sähköpostilla?

a) Ihmiset

b) Matkailu

c) Eläimet

d) Muu, mikä? _____

e) En lähetä

42	ääntä
32	ääntä
16	ääntä
17	ääntä
26	ääntä

12. Oletko teettänyt koskaan kuvakirjaa netistä?

a) Kyllä	15	%
b) En, mutta kiinnostaisi	26	%
c) En	59	%

MOBIILILAITE

13. Haluaisitko oppia käyttämään tablettitietokonetta tai älypuhelin?

a) Kyllä, molempia		
b) Tablettia	62	%
c) Älypuhelin	13	%
d) En osaa sanoa	15	%
	10	%

14. Onko sinulla tabletti tai älypuhelin?

a) Tabletti	8	%
b) Älypuhelin	39	%
c) Molemmat	18	%
d) Ei kumpaankaan	35	%

Vastaa alla oleviin kysymyksiin vaikka omistaisit älypuhelimien tai tabletin:

15. Käyttäisitkö älypuhelin muuhun kuin soittamiseen ja tekstiviesteihin?

a) Kyllä	73	%
b) En	19	%
c) En osaa sanoa	7	%

16. Ottaisitko älypuhelimella kuvia tai videoita?

a) Kyllä	80	%
b) En	18	%
c) En osaa sanoa	2	%

17. Etsisitkö älypuhelimella tai tabletilla tietoa matkustamisesta?

a) Kyllä	70	%
b) En	23	%
c) En osaa sanoa	7	%

18. Minkä tyyppiset sovellukset kiinnostaisivat eniten? Laita tärkeysjärjestykseen numeroimalla, 1 = tärkein... 9 = vähiten tärkein.

- Kamera
- Sähköposti
- Kartat
- Internet
- Facebook
- Matkailusovellukset
- Uutiset
- Verkkopankki
- Muu, mikä? _____

Tärkeysjärjestyksessä	
451	4,51
272	2,72
478	4,78
300	3,00
620	6,20
595	5,95
400	4,00
471	4,71
693	6,93

19. Millä tavalla haluaisit opiskella käyttämään älypuhelinta tai tablettia? Laita tärkeysjärjestykseen numeroimalla, 1 = tärkein... 4 = vähiten tärkein.

- Itsenäisesti
- Koulutuksessa
- Ystävä, perhe tai sukulaiset opettaa
- Jokin muu? _____

Tärkeysjärjestyksessä	
170,5	1,71
252	2,52
200,5	2,01
376	3,76