



Laura Lajunen

MOBIILISOVELLUKSEN SUUNNITTELU MUSIIKKITAPAHTUMALLE

MOBIILISOVELLUKSEN SUUNNITTELU MUSIIKKITAPAHTUMALLE

Laura Lajunen
Opinnäytetyö
Kevät 2013
Viestinnän koulutusohjelma
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma, kuvallinen viestintä

Tekijä: Laura Lajunen
Opinnäytetyön nimi: Mobiilisovelluksen suunnittelu musiikkitapahtumalle
Työn ohjaaja: Heikki Timonen
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2013
Sivumäärä: 41

Erilaiset mobiilipalvelut ovat hiljattain tehneet tuloaan musiikkifestivaaleille. Tämän tutkielman aiheena on Qstock 2013 -festivaalien visuaalisen ilmeen soveltaminen mobiilisovelluksessa. Tavoitteena oli tutkia, kuinka luoda visuaalisesti onnistunut mobiilisovellus musiikkitapahtumalle, jossa grafiikka tukee onnistuneesti käytettävyyttä. Aineistona käytettiin aiheeseen liittyvää kirjallisuutta, internetistä löytyvää tietoa sekä oman työskentelyn aikana syntyneitä havaintoja. Työn tuloksena syntyi katsaus tarjolla olevien festivaalisovellusten sisältöön ja grafiikkaan sekä selvitys mobiiligrafiikan suunnitteluun liittyvistä erityispiirteistä ja huomioon otettavista asioista.

Asiasanat:
mobiilisovellus, mobiiligrafiikka, graafinen suunnittelu, musiikkifestivaali

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences

Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

Author: Laura Lajunen

Title of thesis: Designing a mobile application for a music festival

Supervisor: Heikki Timonen

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2013

Pages: 41

Various mobile services have recently paved their way to music festivals. The topic of this thesis is the visual identity of Qstock 2013 music festival applied to a mobile application. The objective is to examine how to create visually successful mobile application for a music festival, where graphics successfully support usability. Research methods used in this thesis were literature about the topic, information found on the Internet, as well as the personal observations made during the work process. Accomplishments of this thesis were a review of the content and graphics used in available festival applications and a report of special characteristics and things to consider when designing mobile graphics.

Keywords:

mobile application, mobile graphic, graphic design, music festival

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 MOBIILISOVELLUS	8
2.1 Käyttöliittymä mobiililaitteessa	10
2.2 Mobiiligrafiikan suunnittelu	13
2.2.1 Näkymien suunnittelu	13
2.2.2 Elementtien suunnittelu	14
2.2.3 Typografia	15
2.2.4 Värät	15
3 FESTIVAALIT MOBIILISSA	17
3.1 Festivaalisovellusten sisältö	18
3.2 Festivaalisovellusten grafiikka	20
4 QSTOCK 2013 -MOBIILISOVELLUS	24
4.1 Suunnittelu ja ideointi	24
4.2 Näkymien suunnittelu	26
4.3 Demon luominen	34
4.4 Haasteet	36
5 YHTEENVETO	37
LÄHTEET	38

1 JOHDANTO

Tutkielmani aiheena on Qstock 2013 -festivaalisovelluksen suunnittelu mobiililaitteelle hyödyntäen Qstockin vuoden 2013 visuaalista ilmettä. Tavoitteenani on tutkia kuinka luoda sovellukselle visuaalisesti onnistunut ilme, jossa grafiikka tukee sovelluksen käytettävyyttä.

Käsittelen tutkielmassani käytettävyyden tukemista mobiiligrafiikan avulla ja selitän sitä, mitä kaikkea tulee ottaa huomioon mobiilisovelluksen visuaalista ilmettä suunniteltaessa. Tutkielmassani käyn lyhyesti läpi käyttöliittymäsuunnittelua, keskittyen kuitenkin visuaaliseen suunnitteluun ja mobiiligrafiikkaan. Pohdin mikä tekee sovelluksen ilmeestä yhtenäisen ja tasapainoisen sekä miten eri elementtien asettelu ja muotoilu vaikuttavat käyttökokemukseen.

Tutkielmassani tarkastelen muita mobiilisovelluksia ja niissä käytettyä grafiikkaa. Keskityn tarkastelemaan erityisesti erilaisia musiikkifestivaaleille tehtyjä sovelluksia ja tutkin niiden tyypillistä sisältöä, visuaalista tyyliä sekä graafisia elementtejä.

Lähteinä tutkielmassani käytän internetistä löytyvää tietoa ja artikkeleita sekä visuaalisen käyttöliittymän suunnitteluun liittyvää kirjallisuutta. Mobiilisovelluksiin liittyvää kirjallisuutta ei aiheen tuoreuden vuoksi ole vielä paljon tarjolla, joten hyödynnän paljon internetsivujen käyttöliittymäsuunnitteluun liittyvää kirjallisuutta ja sovellan sitä mobiililaitteille. Vertaan tietoa myös oman suunnittelu-prosessini aikana syntyneisiin kokemuksiin ja havaintoihin.

Tutkielmassani käytän myös sovelluskaupoista löytyviä eri festivaaleille tehtyjen mobiilisovellusten näytönkaappauksia, joiden kautta tarkastelen ja analysoin sovellusten visuaalisen ilmeen yhtenäisyyttä sekä käytettyä grafiikkaa. Tutkielmani sisältää myös oman työni tuloksena syntyneitä Qstock 2013 -mobiilisovelluksen näkymien kuvakaappauksia.

Tavoitteenani on selvittää mobiililaitteelle suunnitteluun vaikuttavia tekijöitä ja pohtia, kuinka luoda selkeä, yksinkertainen ja visuaalisesti onnistunut ilme mobiilisovellukselle, jonka kohderyhmänä on festivaalivierailija. Pohdin myös, mikä

tekee mobiilisovelluksen käyttöliittymästä ja ulkoasusta selkeän ja onnistuneen sekä miten itse olen mielestäni onnistunut omassa suunnittelussani.

Tuloksilla olisi tarkoitus selventää mobiililaitteelle suunnittelun erityispiirteitä ja asioita, joita täytyy ottaa huomioon festivaalisovellusta suunniteltaessa.

2 MOBIILISOVELLUS

Mobiilisovellukset ovat erilaisissa mobiililaitteissa käytettäviä palveluita, ohjelmia tai pelejä. Mobiilisovelluksella voidaan tarkoittaa mobiililaitteeseen valmiiksi asennettua sovellusta tai sovelluksia, joita voidaan ladata mobiililaitteeseen erilisistä sovellusten jakamiseen ja myyntiin erikoistuneista sovelluskaupoista. Tyypillisimpiä sovelluksia ovat esimerkiksi erilaiset pelit, oppaat, paikanninpalvelut sekä viihteelliset palvelut. Sovellusten suunnittelussa on myös monesti hyödynnetty mobiililaitteiden erityisominaisuuksia, kuten paikanninjärjestelmää, optista lukumahdollisuutta tai langatonta kommunikointia lähiverkkojen avulla (From, Jäppinen & Luhtala 2013, 52).

Mobiilisovelluksia käytetään mobiililaitteilla. Mobiililaitteella tarkoitetaan sellaista kannettavaa laitetta, jolla tietoverkkoon pääseminen on ajasta tai paikasta riippumatonta (Michelson, Nuuttila & Salmia 2013, hakupäivä 20.04.2013). Tyypillisimpiä mobiililaitteita ovat erilaiset älypuhelimet, tablet-laitteet ja kämmentietokoneet, joiden toimintatavat ja ominaisuudet vaihtelevat laitekohtaisesti valmistajan mukaan. Suurin osa nykyajan mobiililaitteista on varustettu suurella kosketusnäytöllä, jota ohjataan joko sormin, erillisellä kynällä tai molemmilla. Tunnetuimpia älypuhelimia kokemukseni mukaan ovat esimerkiksi iPhone, Samsung Galaxy S ja Nokia Lumia. Tablet-laitteista iPad, Samsung Galaxy Tab, Samsung Galaxy Note sekä uusi Microsoft Surface ovat luultavasti tunnetuimpia.

Kaikki mobiililaitteet on suunniteltu käyttämään yhtä tiettyä käyttöjärjestelmää. Käyttöjärjestelmällä tarkoitetaan laitteen keskeistä ohjelmistoa, joka ohjaa laitteen kaikkea toimintaa. Tällä hetkellä kolme eniten käytettyä käyttöjärjestelmää ovat Applen käyttämä iOS-käyttöjärjestelmä, Googlen Android-käyttöjärjestelmä sekä Windows-käyttöjärjestelmä (kuva 1). Mobiilisovellus voidaan suunnitella aina yhdelle käyttöjärjestelmälle kerrallaan, ja tietylle käyttöjärjestelmälle suunniteltu sovellus ei toimi muissa käyttöjärjestelmissä. Käyttöjärjestelmänä iOS on tunnettu helppokäyttöisyydestään ja siihen on saatavilla paljon hyvin toimivia sovelluksia. Android-käyttöjärjestelmä ei ole niin helppokäyttöinen kuin iOS, mutta sopii käyttäjälle, joka arvostaa käyttöjärjestelmän ulkonäön muuntamismahdollisuutta. Android-sovelluksia on hyvinkin runsaasti, mutta niiden laatu

saattaa vaihdella suuresti. Windows-käyttöjärjestelmä on helppokäyttöinen ja toimiva, mutta sovelluksia on niukemmin saatavilla. (Michelson ym. 2013, hakupäivä 20.04.2013.)



KUVA 1. iPhone 4 ja iOS-käyttöjärjestelmä, Samsung Galaxy s4 ja Android-käyttöjärjestelmä, Nokia Lumia 620 ja Windows 8 -käyttöjärjestelmä

Mobiililaitteisiin ladattavia sovelluksia löytää eri käyttöjärjestelmiä tukevista sovelluskaupoista. Applen iOS-käyttöjärjestelmää tukeva sovelluskauppa on Appstore, Androidilla Google Play ja Windowsilla Windows Phone Marketplace. Suurin osa sovelluskaupoista löytyvistä sovelluksista on ilmaisia ja maksullisten hinta vaihtelee senteistä muutamiin euroihin. Maksulliset sovellukset ovat usein hieman laadukkaampia ja käyttäjäkokemukseen sekä grafiikkaan on panostettu enemmän. Toisaalta hyvin toimivia ja visuaalisesti onnistuneita sovelluksia löytyy sovelluskaupoista runsaasti ilmaiseksikin.

Sovelluskaupoista löytyy paljon erilaisia sovelluksia moniin eri käyttötarkoituksiin. Hyötykäyttöön suunniteltuja sovelluksia ovat esimerkiksi erilaiset oppaat, sääpalvelut, uutispalvelut, kalenterisovellukset ja paikanninpalvelut. Viihdekäyttöön tarkoitettuja sovelluksia ovat muun muassa musiikkisovellukset, sosiaaliset palvelut ja suosittu mobiilipelit. Onnistuneimmin suunnitelluissa sovelluksissa on osattu hyödyntää mobiililaitteiden erityispiirteitä ja huomioitu laitteiden erilainen käyttökonteksti.

Mobiilisovellusten käyttökonteksti on hyvin erilainen kuin esimerkiksi tietokoneella käytettävien hyötyohjelmien. Mobiilisovellukset kulkevat aina mukana käyttäjän mobiililaitteessa ja helpottavat näin asioiden hoitamista liikkeellä ollessa. Monet mobiilisovellukset ovatkin jo korvaamassa tietokoneen ja paperisten materiaalien käyttöä. Esimerkiksi pankkiasioden hoitoon ei tarvitse enää avata tietokonetta tai linja-autoaikataulun voi tarkistaa hetkessä mobiililaitteesta paperisen aikataulun sijaan. Mobiililaitteista onkin muodostunut kokoajan mukana kulkevia henkilökohtaisia tietolähteitä ja viihdekeskuksia, joiden kautta tiedon etsimisestä, asioiden hoitamisesta ja sisällön jakamisesta on tullut arkipäivää (Avonius 2012, hakupäivä 6.4.2013).

2.1 Käyttöliittymä mobiililaitteessa

Käyttöliittymällä tarkoitetaan sitä tapaa, jolla käyttäjä laitetta, ohjelmaa tai palvelua käyttää. Mobiililaitteessa, kuten kosketusnäytöllisessä älypuhelimessa, käyttöliittymällä tarkoitetaan sitä, mitä käyttäjä näkee näytöllä, mitä tapahtuu eri elementtejä painamalla ja mihin tapahtumiin eri toiminnot johtavat. Käyttöliittymällä ei tarkoiteta sitä, miten laite tai ohjelma toimii sisäpuolelta vaan sitä, miten se toimii ulkopuolelta käyttäjän tutustuessa uuteen laitteeseen ja käyttäessä sitä (Garret 2003,10).

Käyttöliittymäsuunnittelussa pyritään hyvään käytettävyyteen. Käytettävyydellä tarkoitetaan käyttäjän ja käytettävän laitteen vuorovaikutusta ja yhteistoimintaa. (Kuoppala, Parkkinen, Sinkkonen & Vastamäki 2009,12–13.) Hyvässä käyttöliittymäsuunnittelussa otetaan huomioon käyttäjän tavoitteet, toiminta on helppo-käyttöistä, ymmärrettävää ja opittavaa, toimintojen onnistumisesta annetaan palautetta sekä virhetoiminnot pyritään minimoimaan.

Mobiililaitteelle käyttöliittymää suunniteltaessa neljä suurinta suunnitteluun vaikuttavaa tekijää ovat näytön pieni koko, tiedon syötön, kuten kirjoittamisen, vaikeus, hitaat latausajat ja käytettävyyden ero tietokoneiden käyttöliittymään nähden (Budi & Nielsen 2013,50–51). Mobiililaitteen käyttöliittymää suunniteltaessa täytyy ottaa huomioon käyttökonteksti. Mobiililaitteella ohjelmia ei aina käytetä niinkuin pöytäkoneella, joten käyttöliittymänkin suunnittelu on erilaista.

Hyvin suunniteltu käyttöliittymä ottaa huomioon käyttäjän tavoitteet ja toiminnan suunnan, jolloin todennäköisin seuraava toiminto on tehty helpoimmaksi havaita ja käyttää (Garret 2003, 120). Mobiililaitteille käyttöliittymää suunniteltaessa on olennaisten asioiden korostaminen erityisen tärkeää pienen näyttökoon vuoksi. Näkymistä kannattaa jättää pois kaikki toisarvoinen informaatio ja keskittyä olennaiseen. Olennaisia asioita voi korostaa ja käyttäjän toimintaa ohjata visuaalisesti esimerkiksi painikkeiden asettelulla, koolla tai värillä.

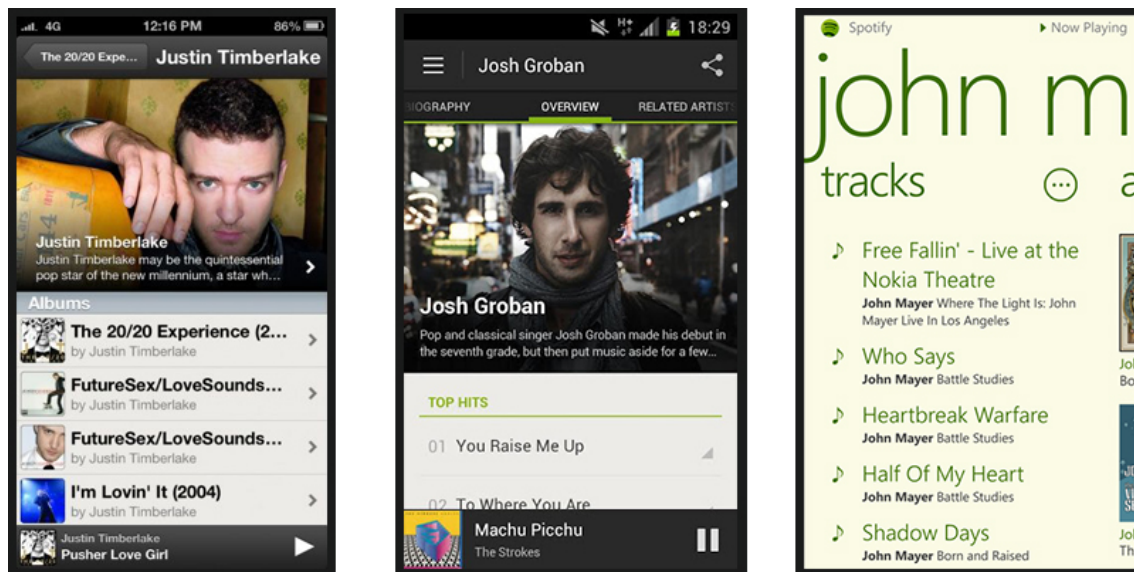
Helppokäyttöisyys, yksinkertaisuus ja opittavuus tekevät tuotteesta käyttäjälle miellyttävän käyttää. Mobiililaitteissa sisältö on tärkeää esittää mahdollisimman yksinkertaisesti. Esimerkiksi jokaisella näkymällä tulee olla yksi tärkeä tehtävä tai toiminto, josta pääsee etenemään nopeasti ja loogisesti seuraavaan näkymään. Sisältö tulee myös järjestää näkymään tasapainoisesti, ilmeisesti ja harmonisesti. Kokonaisuuden täytyy olla yhtenäinen ja elementtien suhteiltaan ja muodoiltaan selkeitä. Asioiden suhteet toisiinsa tulee esittää kontrastein, kuten muodon, koon ja värin vaihtelulla (Kuoppala ym. 2009, 135).

Käyttäjän tulee pystyä seuraamaan toimintansa vaikutusta tapahtumiin ja eteneminen tuotteessa oikeaan suuntaan täytyy olla käyttäjälle näkyvissä (Kuoppala ym. 2009, 56). Mobiiliin suunniteltaessa esimerkiksi näkymän yläreunassa voi lukea sen näkymän otsikko, jolle ollaan saavuttu tai liikkumisen havaitsemista tuotteessa voidaan tukea transitoilla eli erilaisilla tyyleillä, joilla sivu vaihtuu seuraavaan. On myös hyvä pitää huoli siitä, että samat toiminnallisuudet toimivat samalla logiikalla sovelluksen jokaisella sivulla, jotta käyttäjä oppii tavan käyttää tuotetta.

Kaikessa toiminnassa tulee olla myös selkeä aloituskohta, suoritusvaihe sekä lopetusvaihe (Kuoppala ym. 2009, 56). Esimerkiksi sähköpostiviestin kirjoittamisessa aloitusvaiheessa painetaan painiketta, josta uutta viestiä pääsee kirjoittamaan, suoritusvaiheessa määritetään vastaanottaja ja kirjoitetaan viesti ja lopetusvaiheessa lähetetään viesti painiketta painamalla. Lopetusvaiheen jälkeen käyttäjä saa ilmoituksen lähetetystä viestistä, eli palautteen toiminnan onnistumisesta tai epäonnistumisesta.

Kaikesta toiminnasta tulee aina antaa palautetta. Positiivisen palautteen avulla käyttäjä ymmärtää liikkuvansa tuotteessa oikein, ja negatiivisen palautteen jälkeen toimintatapa ymmärretään virheelliseksi (Kuoppala ym. 2009, 45). Esimerkiksi mobiilisovelluksissa käyttäjän painaessa väärä painiketta, täytyy virhetoinnosta ilmoittaa ja ohjata käyttäjä oikeaan toimintaan. Myös latausta vaativissa toiminnoissa käyttäjälle tulee kertoa latauksen etenemisestä esimerkiksi liikuvan latauskuvakkeen avulla.

Mobiililaitteissa käyttöliittymän suunnittelu on aina erilaista suunniteltaessa sovelluksia eri käyttöjärjestelmiin (kuva 2). Eri alustoille suunniteltaessa kannatta pitää mielessä tietyn alustan käyttäjälle tuttu tapa käyttää sovellusta ja liikkua sovelluksen sisällä. Suunnittelussa kannattaakin hyödyntää käyttäjälle syntyneitä konventioita eli jo aiemmin vastaavista tuotteista opittuja tapoja käyttää tuotetta (Kuoppala ym. 2009, 124). Esimerkiksi iPhoneen käyttäjä on tottunut liikkumaan sovelluksissa ylä- ja alapalkkien painikkeiden avulla ja Windows-käyttöjärjestelmään tottunut käyttäjä on oppinut käyttämään sovelluksia, joissa rakenne on ilmava ja sivujen välillä liikutaan sivuttain näkymiä sormella pyyhkien. Kun käyttäjä on tottunut oman mobiililaitteensa käyttöjärjestelmään, olettaa hän sovelluksienkin toimivan samalla logiikalla. Jos näin ei käy, käyttäjä hämmentyy ja kokee sovelluksen epäloogiseksi ja vaikeaksi käyttää. Konventioita ei kuitenkaan kannata aina noudattaa sokeasti, vaan pyrkiä luomaan jotain uutta ja yhdistämään se vanhaan opittuun käytäntöön (Kuoppala ym. 2009, 124).



KUVA 2. Sama sovellus eri käyttöjärjestelmiin suunniteltuna (kuvat: Spotify Ltd. © 2013 Spotify Ltd.)

2.2 Mobiiligrfiikan suunnittelu

Mobiiliteknologian kehittyessä ja erilaisten mobiilipalveluiden yleistyessä viime vuosina on mobiiligrfiikkaankin alettu kiinnittää enemmän huomiota. Visuaalisuudeltaan tyylikäs sovellus tukee käyttöliittymää ja luo miellyttävän käyttökokemuksen. Visuaalisella suunnittelulla onkin merkitystä paitsi käyttäjien hankkimisessa, myös käytön tehokkuudessa. Näkymien hyvällä suunnittelulla työskentelyn nopeus voi parantua 20–40 prosenttia. (Kuoppala ym. 2009, 131.)

Visuaalisen suunnittelun, kuten mobiiligrfiikan suunnittelunkin, täytyy pohjautua tuotteen käyttöliittymän suunnitteluvaiheessa määriteltyihin toimintoihin (Garret 2003, 143). Visuaalista suunnittelua ohjaavat samat säännöt, kuin hyvän käytettävyyden suunnittelua: selkeys, johdonmukaisuus, tasapaino ja jännitteiden luonti (Kuoppala ym. 2009, 132-133). Grafiikalla luodaan sovellukselle myös yhtenäinen tyyli, joka säilyy sovelluksen jokaisessa näkymässä.

2.2.1 Näkymien suunnittelu

Mobiilisovelluksiin visuaalista ilmettä suunniteltaessa luodaan näkymien layouteja, eli sommitellaan tietty sisältö yhteen mobiililaitteen näytön näkymään. Näkymän koko määräytyy kohdealustan eli mobiililaitteen näyttökoon mukaan. Näyttökoot ovat laitekohtaisia ja vaihtelevat suuresti. Esimerkiksi suunniteltaes-

sa iPhone Retina Display -näyttöiselle mobiililaitteelle, suunnitellaan pikselikoon 640 x 960, ja suunniteltaessa suurinäyttöiselle Android-puhelimelle on pikselikoko 480 x 800. Näkymiä suunniteltaessa tärkeintä on elementtien asettelu ikkunaan eli se, miten tieto organisoidaan ja järjestetään sekä miten taustaa käytetään suhteessa elementteihin (Kuoppala ym. 2009, 131-132).

Näkymien suunnittelussa kontrasteilla kiinnitetään käyttäjän huomio oikeisiin asioihin (Garret 20013, 146). Mobiilisovelluksissa painikkeiden täytyy erottua taustastaan ja näyttää painikkeilta, jotta käyttäjä ymmärtää niiden olevan toiminnallisia. Esimerkiksi heittovarjoilla voidaan luoda illuusio painettavissa olevasta painikkeesta. Myös tyhjän tilan käyttö korostaa tärkeitä elementtejä, ja sen avulla voidaan luoda kontrastia jättämällä muuten elementtejä täynnä olevalla sivulla tärkeän elementin ympärille tilaa (Kuoppala ym. 2009, 132). Mobiilisovelluksissa monesti korostettavia elementtejä ovat esimerkiksi navigointipainikkeet ja erilaiset toimintaan johtavat painikkeet. Koska sovelluksissa liikutaan koskettamalla, täytyy painikkeiden olla tarpeeksi suuria ja niiden ympärille jättää paljon tilaa, jotta niihin osuu helpommin.

Näkymien suunnittelu riippuu aina näkymien sisällöstä. Esimerkiksi aloitusnäytön tarkoitus on herättää ensimmäinen mielikuva sovelluksesta, joten siinä voi käyttää luovemmin kuvituselementtejä ja koristeellisuutta. Runsaasti informaatiota sisältävissä näkymissä taas asiat täytyy esittää mahdollisimman tiivistä, mutta selkeästi.

2.2.2 Elementtien suunnittelu

Näkymien suunnittelu koostuu elementtien sommittelusta. Elementeillä tarkoitetaan mobiilisuunnittelussa erilaisia toiminnallisia painikkeita, navigointipainikkeita, kuvia, tekstiä ja muuta sisältöä, jota näkymään tulee sisällyttää. Monia toimintoja kuvataan erilaisin symbolein eli kuvin, joiden merkitys on sovittu. Symbolikielen laatimisessa on tunnettava sovelluksen käyttäjäryhmä, jotta kieli tulee ymmärretyksi (Kuoppala ym. 2009, 104-105). On myös hyvä huomioida yleiset opitut symbolit ja niiden käyttö. Esimerkiksi merkki + tarkoittaa lähes aina jonkin asian lisäämistä johonkin, eli sitä ei kannata käyttää kuvaamaan toimintoa, jossa jotain poistetaan.

Elementtejä luodessa tulee myös miettiä esitetäänkö asia kuvana vai tekstinä. Tekstitermi on helpompi saada ymmärrettäväksi, mutta kuvallinen symboli toimii oppimisen jälkeen nopeammin (Kuoppala ym. 2009, 108). Kuvasympolin avulla säästetään monesti myös tilaa. Tilan tarve korostuu etenkin mobiililaitteen pienelle näytölle suunniteltaessa. Mobiilisovelluksissa käytetään runsaasti kuvasympolin ja tekstin yhdistelmiä etenkin navigaatiopainikkeissa. Pelkkää kuvasympolia käytetään kuvaamaan jotain sovelluksen päätoimintoa, joka toistuu useasti ja on helposti opittavissa.

Elementit kannattaa suunnitella eräänlaiseksi kuvakkeiden kieleksi, jossa värillä tai muotokielellä ilmaistaan elementtien kuuluvan eri toimenpiteiden ryhmiin (Kuoppala ym. 2009, 108-109). On myös hyvä tehdä samanarvoisista elementeistä yhtenäisiä koon, värin ja muodon avulla, jolloin elementit, joiden on tarkoitus herättää huomiota, erottuvat helposti esimerkiksi värin avulla.

2.2.3 Typografia

Typografia, eli kirjaintyyppien valinta auttaa luomaan ulkoasusta tyylikkään ja selkeän sekä samalla tukee myös tuotteen identiteettiä. Paras tulos saavutetaan käyttämällä vain muutamaa kirjaintyyppiä, kolmea pidetään maksimimääränä (Kuoppala ym. 2009, 110). Näytöillä parhaiten toimivat päätteettömät, eli antiikvakirjasimet. Koristekirjasimia voidaan käyttää esimerkiksi otsikoissa tai asioiden korostamisessa. Mobiilisovelluksissa koristeellisempaa fonttia voidaan käyttää esimerkiksi merkittävässä painikkeissa ja pääotsikoissa. Typografian käyttöön liittyvät samat säännöt kuin muuhunkin suunnitteluun: erilaisia kirjaintyylejä käytetään luomaan kontrastia ja kiinnittämään käyttäjän huomiota oikeisiin asioihin (Garret 2003, 155).

2.2.4 Värit

Värit ovat todella voimakas suunnitteluväline ja ne vetävät huomion puoleensa jo esitietoisessa tilassa. Parhaimmillaan värit nopeuttavat työskentelyn tehokkuutta ja huonoimmillaan tekevät sommittelusta täysin epäselvän. (Kuoppala ym. 2009, 115-116.)

Värejä käytetään yhdistämään asioita ryhmiksi. Esimerkiksi samanarvoiset elementit, kuten painikkeet, kannattaa suunnitella samanvärisiksi, jolloin käyttäjä hahmottaa ne yhtenäiseksi ryhmäksi. Värin avulla myös erotetaan kohde taustasta. Jos tausta on vaalea, erottuvat kohteet selvästi tummempaa väriä käyttämällä (Kuoppala ym. 2009, 119). Myös värin lämpöasteella voidaan erottaa kohde taustastaan. Lämmin väri, kuten punainen, havaitaan lähempänä olevaksi ja kylmä sävy, kuten sininen, vetäytyy taustalle.

Kirkkaita värejä käytetään kiinnittämään käyttäjän huomio ja korostamaan merkittäviä asioita. Montaa asiaa ei kuitenkaan kannata korostaa yhtä aikaa, koska silloin lopputuloksesta voi tulla kirjava ja väri huomion herättäjänä menettää merkityksensä (Kuoppala ym. 2009, 120).

Värisuunnittelussa kannattaa luoda tietty väripaletti ja noudattaa sitä. Käsitykset kauniista väriyhdistelmistä ovat yksilöllisiä, joten turvallisia ratkaisuja ovat harmoniaväriyhdistelmät. Harmoniaväriyhdistelmiä ovat esimerkiksi kylmät sävyt, murretut sävyt tai taitettujen värien yhdistelmät. Vastaväriyhdistelmiä voi käyttää, jos haluaa luoda tuotteeseen jännitteitä ja energiaa. (Kuoppala ym. 2009, 119.)

3 FESTIVAALIT MOBIILISSA

Älypuhelinien yleistyessä ja teknologian kehittyessä erilaiset mobiilisovellukset ovat tehneet tuloaan festareille erilaisin ominaisuuksin varusteltuina. Esimerkiksi Ilosaarirockia varten mobiiliin on saanut ladattua ilmaisen sovelluksen jo kolmena vuonna. Vuoden 2012 Ilosaarirock-sovellusta on ladattu yli 5000 käyttäjän puhelimeen, kertoo Ilosaarirockin tiedottaja Petri Varis Ylen rele-blogin haastattelussa (Vatanen 2012, hakupäivä 6.4.2013). Suomalaisista festareista sovelluksia on ladattavissa myös Ruisrockilla, Flow Festivaaleilla, Jurassic rockilla ja Tuska-festivaaleilla.

Festivaalisovellukset ovat ilmaisia ja ladattavissa sovelluskaupoista. Koska suunnittelu on aina erilaista tehtäessä sovellusta eri käyttöjärjestelmään, riippuu sovelluksen toteuttajasta, kuinka monelle eri alustalle sovellus on ladattavissa. Esimerkiksi Ilosaarirockin tai Ruisrockin sovellukset ovat ladattavissa App Storesta ja Google Play -sovelluskaupasta, mutta ei Windows Phone Market Place -sovelluskaupasta. Flow Festivaalien sovellusta taas ei löydy App Storesta.

Tyypillisimmin festivaalisovellukset sisältävät festivaalialueen kartan, informaatiopakettien festivaaleihin liittyvistä asioista, tietoa esiintyjistä ja aikataulun. Sisältö on monesti pyritty pitämään yksinkertaisena ja toimintojen on haluttu toimivan ilman 3G verkkoa. Siten sovellus ei ole riippuvainen internet-yhteydestä, joka usein on todella huono festivaalialueella, jossa tukiasemia on vähän ja ihmisiä paljon pienellä alueella. Varis uskookin puutteellisten verkkoyhteyksien olevan vielä rajoittavia tekijöitä sovellusten kehittämisessä (Vatanen 2012, hakupäivä 6.4.2013).

Kun verkkoyhteydet on hoidettu kuntoon, mahdollistuvat monet uudet toiminnallisuudet sovelluksien sisällä. Esimerkiksi sosiaalisen median hyödyntäminen on suuressa osassa tulevaisuuden festivaalisovelluksia. Myös uutisia ja erilaisia puhelimiin lähetettäviä interaktiivisia ilmoituksia tullaan luultavasti näkemään sovellusten kehittyessä. Nähtäväksi myös jää, milloin erilaiset mobiilipalvelut korvaavat perinteiset paperiaikataulut. Myös pääsyliput tulevat Variksen mukaan pikkuhiljaa siirtymään mobiiliin (Vatanen 2012, hakupäivä 6.4.2013).

Tutkielmassani tarkastelen festivaalisovellusten tarjontaa eri sovelluskaupoissa ja tutustun niiden sisältöön, ominaisuuksiin ja grafiikkaan. Pääasiassa tarkastelen vuodelle 2012 tehtyjä suomalaisten festivaalien mobiilisovelluksia, mutta otan mukaan myös muutamia ulkomaalaisia sovelluksia. Tutkin myös muutamia vuodelle 2013 tehtyjä sovelluksia, joihin on sisällytetty paljon uusia ominaisuuksia. Suomalaisten festivaalien sovelluksista tarkastelen Ilosaarirockin, Ruisrockin, Tuska-festivaalien ja Flow Festivaalien sovelluksia. Ulkomaalaisia tarkastelemiani mobiilisovelluksia ovat Hultsfred Festival -sovellus, Hove Festival -sovellus, ja Outside Lands Music Festival -sovellus. Vuoden 2013 sovelluksia ovat Roskilden sovellus sekä Dour Festival -sovellus.

3.1 Festivaalisovellusten sisältö

Kaikista tarkastelemistani mobiilisovelluksista löytyi neljä päätoiminnallisuutta, jotka toistuvat jokaisessa sovelluksessa. Näitä ominaisuuksia olivat festivaali-alueen kartta, informaatio-osuus festivaaliin liittyvistä asioista, listaus esiintyjistä esiintyjäesittelyjen kera sekä aikataulu, joka sisältää mahdollisuuden tehdä oman henkilökohtaisen aikataulunsa. Muut toiminnallisuudet vaihtelivat sovelluskohtaisesti.

Festivaali-alueen kartat on joissain sovelluksissa toteutettu pelkinä kuvina opasteineen, jotkut sovellusten kartat käyttävät hyväkseen puhelimen sijaintitietoa ja toisissa kartat on tehty interaktiivisiksi. Ilosaarirockin, Tuska-festivaalien ja Ruisrockin kartat on toteutettu kuvina ja Ruisrockin kartta lisäksi käyttää hyväkseen sijaintitietoja. Yleisin karttojen paikannuspalveluissa käytetty teknologia on GPS eli Global Positioning System. Outside Lands Music Festival -, Hove Festival -, ja Hultsfred Festival -sovellusten kartat ovat kaikki interaktiivisia. Interaktiivisella kartalla tarkoitetaan karttaa, johon on sisällytetty erilaisia toimintoja. Esimerkiksi kartalla voi painaa tiettyä lavaa kuvaavaa painiketta, jolloin näkee kyseisen lavan sen hetkisen esiintyjäaikataulun. Joissain kartoissa, kuten Flow Festivaalien sovelluksessa, pystyy myös itse muokkaamaan sisältöä, jota kartalla haluaa tarkastella. Ominaisuus on hyvä, jos karttaan on merkitty paljon eri paikkoja. Silloin käyttäjä voi itse määritellä mitä haluaa nähdä, eikä informaatiota ole liikaa tarjolla. Joissakin kartoissa käytetään myös erilaisia ilmoituksia, joita lähetetään käyttäjän mobiililaitteeseen hyödyntäen sijaintitietoja. Esimer-

kiksi jos festivaalivierailija on lähellä tiettyä aluetta, voi festivaalivierailijan mobiililaitteeseen saapua ilmoitus lähellä olevasta tapahtumasta tai tarjouksesta.

Festivaaleihin liittyvä informaatio on esitetty kaikissa tutkimissani sovelluksissa jaoteltuna tekstinä. Informaatio keskittyy festivaaliin liittyvin käytäntöihin ja informaatio-osiossa käsitellään kysymyksiä, joita festivaalin aikana saattaa herätä ja joihin löytää nopeasti ratkaisun mobiilisovelluksesta tarkastamalla.

Kaikista festivaalisovelluksista löytyy esiintyjälistaus joko aakkosjärjestyksessä tai päivien mukaan lajiteltuna. Esiintyjälistasta pääsee kaikissa sovelluksissa siirtymään yksittäisten esiintyjien esittelysivulle. Esittelysivujen sisältö vaihtelee jonkin verran. Kaikista kuitenkin löytyy esiintyjän kuva, nimi, pieni esittelyteksti sekä soittoaika ja -lava. Monessa sovelluksessa esiintyjän esittelysivuille on lisätty myös linkkejä esimerkiksi esiintyjän kotisivuille, Facebook-sivuille, YouTube-sivuille tai Spotifyhyn sekä jakomahdollisuus sosiaalisen median palveluiden kautta. Lisäksi esimerkiksi Outside Lands Music Festival -sovelluksessa on mahdollisuus selata esiintyjän musiikkia iTunesista, asettaa herätys ennen artistin keikan alkua tai tykätä artistista, jolloin tykkäämisten lukumäärä näkyy esiintyjän esittelysivulla. Hultsfred Festival -sovelluksessa on myös lisätty lipunostomahdollisuus esiintyjän esittelysivulle. Kun tietoa yhdessä näkymässä on näin runsaasti, korostuu näkymien sommittelun tärkeys ja elementtien asettelu suhteessa toisiinsa.

Yksi festivaalisovellusten tärkeimmistä ominaisuuksista on helpottaa käyttäjää seuraamaan festivaaliohjelmaa ja luomaan itselleen oma henkilökohtainen aikataulunsa, sekä auttaa käyttäjää muistamaan mitä artisteja aikoo mennä katsomaan, moneltako keikat alkavat ja millä lavalla. Kaikissa tarkastelemistani sovelluksista on mahdollisuus merkitä omat suosikkiartistinsa, jolloin suosikkiartistit näkyvät käyttäjän henkilökohtaisessa aikataulussa.

Muita toiminallisuuksia sovelluksissa ovat esimerkiksi kommentointimahdollisuudet ja mahdollisuudet lähettää ja jakaa kuvia festivaalitunnelmasta muille sovelluksen käyttäjille. Tyypillisiä ovat myös erilaiset uutisikkunat festivaalialueen tapahtumista, aikataulumuutoksista ja festivaaleihin liittyvistä asioista. Sovellusten sisältö kehittyy koko ajan, sosiaalisen median käyttö korostuu ja mak-

sutapahtumat siirtyvät mobiiliin. Esimerkiksi joihinkin sovelluksiin on mahdollista liittää omia kavereita sosiaalisen median palveluiden, kuten Facebookin kautta ja Roskilden 2013 festivaalisovelluksessa lipun osto onnistuu jo sovelluksen kautta. Tulevaisuudessa sovelluksissa tulevat luultavasti yleistymään myös erilaiset interaktiiviset pelit, joissa suoritetaan festivaalialueella erilaisia tehtäviä ja joiden kautta tutustutaan festivaalialueeseen ja mahdollisiin yhteistyökumppaneihin sekä autetaan esimerkiksi pitämään alue siistinä palkitsemalla roskien viemisestä niille tarkoitettuun paikkaan. Saa myös nähdä milloin *Augmented Reality (AR)* eli lisätty todellisuus laskeutuu festivaalisovellusten maailmaan. Siinä todellisuutta tarkastellaan katselemalla maailmaa läpi näytöstä, johon on lisätty tietokonegrafiikalla luotuja elementtejä.

Festivaalisovelluksista on lyhyessä ajassa muotoutunut uusia informaation lähteitä, aikataulusuunnittelun apuvälineitä sekä sosiaalisia ja interaktiivisia tietopaketteja, joiden kautta etsitään tietoa, tutustutaan uusiin artisteihin ja jaetaan kokemuksia festivaalien aikana. Sovellusten suunnittelussa tulee hyödyntää toimintoja, joista on hyötyä festivaalikävijälle, ja korostaa niitä liian monien erilaisten toimintojen keksimisen sijaan.

3.2 Festivaalisovellusten grafiikka

Festivaalisovelluksen visuaalisen ilmeen tulee noudattaa festivaalin yleistä graafista ilmettä, ja se tulee tuoda esiin värimaailman, typografian, logon käytön ja kuvituksen kautta. Etusivu on ensimmäinen näkymä, jonka käyttäjä näkee sovelluksesta, joten sen on tarkoitus luoda tunnelma, jota halutaan välittää. Etusivun tunnelma määrittää tyylin, jonka tulisi toistua sovelluksen jokaisessa näkymässä.

Etusivu voi monesti olla koristeellisempi ja sisältää enemmän kuvituselementtejä kuin muut näkymät. Ilosaarirockin etusivu noudattaa Ilosaarirock 2012 -ilmettä ja värimaailmaa. Painikkeet on erotettu muusta sisällöstä kirkkaalla värillä, joka kuitenkin ei riitele muun värimaailman kanssa. Värimaailma ja visuaalinen ilme toistuvat koko sovelluksen ajan. Outside Lands Music Festival -sovelluksen etusivu on hyvinkin koristeellinen, ja painikeryhmä on erotettu kirjavasta taustakuviosta yksivärisellä muodolla. Sovelluksen muut näkymät eivät

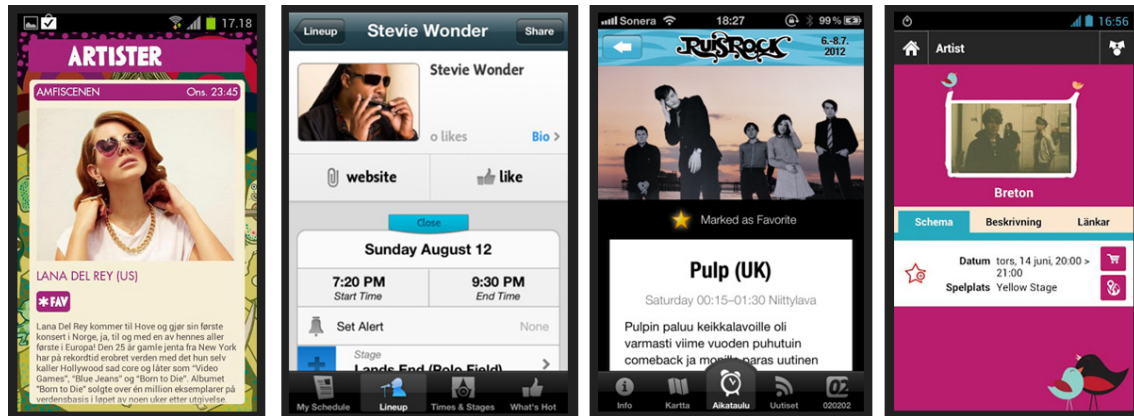
kuitenkaan noudata etusivun visuaalista maailmaa vaan jäävät harmaiksi ja vai-
suiksi. Roskilden etusivu herättää huomiota vahvalla värivalinnalla, joka toistuu
koko sovelluksen näkymien ajan. Etusivulla painikkeita on paljon, mutta valkoi-
sella kirjasinvärillä on saatu erottumaan tärkeimmät painikkeet muista painik-
keista. Flow Festivaaleilla on myös vahva visuaalinen ilme, joka on luotu kirk-
kaan värin avulla. Väri ei kuitenkaan näytä erottuvan sovelluksen etusivulla
taustastaan, vaan sekoittuu taustan kuvitukseen. (Kuva 3.)



*KUVA 3. Etusivuja: Ilosaarirock (kuva: Karelia-ammattikorkeakoulu © 2012 Ka-
relia-ammattikorkeakoulu), Outside Lands Music Festival (kuva: OUTSIDE
LANDS © 2012 OUTSIDE LANDS), Roskilde (kuva: Trifolk © 2012 Trifolk), Flow
Festival (kuva: Futurice Ltd © 2012 Futurice Ltd)*

Näkymien sommittelu riippuu aina sisällöstä. Heti kun sisältöä on runsaammin,
korostuu asettelun tärkeys. Tyypillisin asettelumalli sovelluksissa on kolmiosa-
nen asettelumalli. Siinä näkymien sisältö on aseteltu kolmeen eri alueeseen:
yläpalkkiin, alapalkkiin ja niiden välille jäävään sisältöalueeseen. Esimerkiksi
Outside Lands Music Festivalin ja Ruisrockin sovelluksissa esiintyjien esitte-
lysiivuilla on noudatettu tätä kolmiosaista asettelumallia. Yläpalkkiin on sijoitettu
navigointipainikkeet ja mahdollinen otsikko, alapalkissa ovat sovelluksen kan-
nalta tärkeät toiminnot ja sisältö on sommiteltu ylä- ja alapalkin väliin. Hove Fes-
tival -sovelluksen ja Hultsfred Festival -sovelluksen näkymät on suunniteltu kah-
teen osaan: yläpalkkiin ja sisältöalueeseen. (Kuva 4.)

Näkymien suunnittelussa tärkeintä on sisällön esitystapa ja toimivuus. Asettelun täytyy huolehtia käyttäjän selkeästä kommunikaatiosta tuotteen kanssa. Festivaalisovelluksissa esiintyjien esittelysivulta käyttäjä olettaa löytävänsä tietoa esiintyjästä sekä esiintymisajasta ja -paikasta sekä painikkeen, josta esiintyjä lisätään omaan ohjelmaan. Näiden tietojen tulee siis olla helposti havaittavissa ja tavoitettavissa. Hove Festival -sovelluksessa sisältö on aseteltu tasapainoisesti, ja violetin värin avulla ohjataan käyttäjän katse oikeaan paikkaan. Outside Lands Music Festival -sovelluksessa sisältöä on runsaasti yhdellä näkymällä. Tilaa ei kuitenkaan ole käytetty selkeästi tai elementtejä asetettu harmonisesti. Esiintyjän nimen alle jää paljon tilaa, vaikka siihen olisi voinut sijoittaa jonkin tärkeän toiminnon. Myös esiintymisaika ja -paikka vievät enemmän tilaa kuin tarvitsisivat ja toiminto, josta esiintyjä lisätään omaan listaan, on vasta näkymässä alimpana. Hultsfred Festival -sovelluksessa itse sisältöalue jää hyvin pieneksi ja näkymän alaosaan oleva kuvitus vie paljon tilaa. Myös esiintyjän kuvan ympärille on jätetty tarpeettoman paljon tyhjää tilaa muun sisällön jäädessä ahtaalle. (Kuva 4.)



KUVA 4. Esiintyjien esittelynäkymiä: Hove Festival (kuva: Applics © 2012 Applics), Outside Lands Music Festival (kuva: OUTSIDE LANDS © 2012 OUTSIDE LANDS), Ruisrock (kuva: Fonecta © 2012 Fonecta), Hultsfred Festival (kuva: Greencopper © 2012 Greencopper)

Mobiilisovellusten visualisessa suunnittelussa kaikkien yksittäisten elementtien tulisi toistua yhtenäisinä ja samantyyppisinä sovelluksen kaikissa näkymissä. Monissa sovelluksissa kuitenkin on käytetty valmiita käyttöliittymäkomponentteja

painikkeissa, palkeissa ja ikoneissa ja usein ne eivät ole yhtenäisiä sovelluksen visuaalisen ilmeen kanssa. Tyypillisin sovellusten toteutuksessa käytetty ohjelmistotekniikka on jQuery Mobile ja sen sisäinen Themeroller, jolla elementtien ulkonäköä voi jonkin verran muokata, mutta ei kuitenkaan niin paljon että elementeistä saisi yksilöllisiä. Valmiiden käyttöliittymäkomponenttien sijaan kannattaa suosia yksilöllisesti suunniteltuja elementtejä, jos haluaa sovelluksen ilmeestä yhtenäisen ja harkitun näköisen. Esimerkiksi Ilosaarirockin festivaalialueen kartassa kaikki erilliset elementit on toteutettu noudattaen samaa visuaalista tyyliä ja painikkeet on suunniteltu yksilöllisiksi, jolloin tyyli säilyy yhtenäisenä ja uniikkina. Ruisrockin festivaalialueen kartassa taas alapalkin painikkeiden tyyli ei sovi kartan muuhun visuaaliseen tyyliin, vaan alapalkki näyttää irralliselta ja häiritsee kokonaisuuden yhtenäisyyttä. (Kuva 5.)



KUVA 5. Karttoja: Ilosaarirockin kartta (kuva: Karelia-ammattikorkeakoulu © 2012 Karelia-ammattikorkeakoulu), Ruisrockin kartta (kuva: Fonecta © 2012 Fonecta)

4 QSTOCK 2013 -MOBIILISOVELLUS

Sain harjoittelupaikastani keväällä 2013 opinnäytetyöni produktio-osioon aiheeksi suunnitella graafiset näkymät, elementit ja sisältöä Qstock 2013-festivaaleille tehtävään mobiilipalveluun. Tarkempaa tietoa toteutustavasta tai resursseista ei vielä ollut, joten tässä vaiheessa tehtäväkseni muodostui luoda palvelun sisällöstä, toiminnallisuuksista ja visuaalisesta ulkonäöstä alustava suunnitelma, jonka pohjalta mobiilisovellusta lähdetään myöhemmin kehittämään.

Sovelluksen tarkoituksena on toimia festivaalikävijän henkilökohtaisena oppaana ennen festivaaliviikonloppua ja viikonlopun aikana. Sovellus sisältää kaiken sen tiedon, joka ennen on löytynyt internet-sivuilta ja paperisesta oppasta, kuten festivaaliviikonloppuun liittyvää tietoa, listauksen esiintyjistä, esiintymisaikataulun ja aluekartan. Sovellus hyödyntää älypuhelimien ominaisuuksia ja tuo uuden vaihtoehdon perinteiseen tapaan tutustua esimerkiksi bänditarjontaan tai festivaalialueeseen.

4.1 Suunnittelu ja ideointi

Kun lähtökohdat ja vaatimukset sovelluksen sisällöstä ja toiminnallisuuksista olivat selvät, aloitin suunnitteluprosessin niin sanotulla benchmarking-menetelmällä eli käytännössä selasin eri sovelluskaupoista löytyviä muille festivaaleille tehtyjä sovelluksia ja hahmotin kokonaisuutta siitä, mitä tähän mennessä on tehty ja miten.

Alussa mobiilipalvelu on optimoitava rajattuun päätoiminnallisuuteen ja sen tulee toimia valitussa kontekstissa valitulla käyttäjäryhmällä (From ym. 2013, 43). Käytännössä siis selvitin minkälaiset käyttäjät tulevat palvelua luultavasti käyttämään, minkälaista sisältöä he mahdollisesti sovellukselta odottavat ja minkälaisissa tilanteissa he palvelua käyttävät.

Käyttäjäryhmänä Qstockin tapauksessa on älypuhelimien omistava festivaalivierailija, joka luultavasti on aikaisemmin käyttänyt tiedon etsimiseen ja keikkataulujen suunnittelemiseen paperista versiota ohjelmasta. Palvelua käytet-

täisiin todennäköisimmin ulkona säiden armoilla ja paikassa, jossa verkkoyhteydet ovat heikot ja tiedonsiirtonopeus hidasta. Palvelu ei voi siis perustua pelkästään verkkoyhteydellä toimiviin toimintoihin vaan sen on toimittava hyödyntäen mahdollisimman paljon puhelimen sisäisiä toiminnallisuuksia.

Jotkin toiminnallisuudet palvelussa kuitenkin tarvitsevat verkkoyhteyttä, minkä seurauksena festivaalialueelle tullaan mahdollisesti hankkimaan ylimääräisiä tukiasemia, jotka tukevat vain Qstock mobiilisovelluksen tietoliikennettä. Qstock-mobiilisovelluksessa verkkoyhteyttä tarvitsevia toiminnallisuuksia ovat esimerkiksi esiintyjän esittelysivulla olevat linkit esiintyjän kotisivulle, Facebook-sivulle tai Youtube -sivulle, joilta halutessaan löytää lisätietoa esiintyjästä. Sovelluksessa on haluttu ottaa huomioon myös sosiaalisen median tuomat mahdollisuudet. Esimerkiksi sovellukseen pystyy kirjautumaan omalla Facebook-tilillään, joka mahdollistaa omien keikkakalentereiden jakamisen facebookissa ja osallistumisen Qstock mobiilisovelluksen sisäisen keskustelun alueen keskusteluun ja kommentointiin. Sovelluksen sisällä on tarkoitus myös pystyä lisäämään itselleen kavereita, jolloin sovelluksessa näkee kavereiden keikkakalenterit ja kavereiden kanssa voi keskustella omalla keskustelualueellaan. Jotta sovellukseen voi lisätä kavereita, täytyy kavereiden olla myös kirjautuneita sovellukseen Facebookin kautta. Sovellus toimii ilman kirjautumistakin, mutta silloin käyttäjä ei voi käyttää tiettyjä toiminnallisuuksia.

Qstockin tapauksessa päätoiminnallisuudeksi muodostui Qpöhinä, josta löytää kootusti kaikki toiminnallisuudet, joita tarvitsee festivaalin aikana. Qpöhinä sisältää oman henkilökohtaisen aikataulun, jonka käyttäjä on tehnyt itselleen luultavasti ennen festivaaliviikonloppua ja ilmoituksia, joita kertyy festivaalien aikana. Qpöhinän kautta myös lisätään sovellukseen kavereita, joiden kanssa voi olla yhteyksissä sovelluksen kautta tai lähettää kommentteja ja kuvia yleiselle Qpöhinä keskustelupalstalle.

Kun rajausta päätoiminnallisuuksista ja kartoitus käyttökontekstista on tehty, aletaan luoda ratkaisuihin eli hypoteeseja, jotka pääasiassa ovat erilaisia kysymyksiä, kuten ”mitä jos palvelu toimisi näin?”. (From ym. 2013, 51). Hypoteesivaiheessa on tärkeää luoda paljon erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja, jotta kaikki vaihtoehdot käydään läpi ja paras tulee valituksi. Alussa keskitytäänkin suuriin

linjoihin eikä kiinnitetä liikaa huomiota yksityiskohtiin (From ym. 2013, 51). Ratkaisuvaihtoehtoja tehdessä on hyvä kiinnittää huomiota myös mobiilisovelluksen suunnitteluun liittyviin rajoituksiin ja erityispiirteisiin.

Yleensä parhaista ratkaisuista kootaan parhaat ja niistä keskustellaan asiakkaan kanssa ja tehdään luonnoksista testiversioita. Qstockin tapauksessa aloitin työni niin aikaisessa vaiheessa oman valmistautumisaikatauluni takia, että asiakkaalle, eli Qstockille, ei luonnoksia vielä näytetty, vaan niitä kehiteltiin vielä vain toimiston sisällä. Keskustelin ideoista työnantajani kanssa ja sain parannusehdotuksia ja kommentteja. Koska kaikista toiminnoista ja toteutuksen tavasta ei vielä ollut varmuutta, jatkui suunnittelu ja ideointi koko produktion ajan.

4.2 Näkymien suunnittelu

Suunnitellessa käyttöliittymän ulkoasua määritellään aluksi palvelun tyyli, eli yleinen ilme, joka luo mielikuvan palvelusta. Olin tutustunut Qstockin vuoden 2013 ilmeeseen jo aikaisemmin syksyllä 2012, jolloin suoritin harjoitteluni. Tätä ilmettä tulisin tekemisessäni hyödyntämään (kuva 6). Lähdin liikkelle tarkastelemalla valmiita elementtejä, joita olivat logo, typografia ja kuvitus, jonka olin tehnyt aikaisemmin harjoitteluni aikana. Näiden pohjalta ilme oli muotoutunut jo aika selväksi. Pääasiassa ilmeellä haettiin retro-vaikutelmaa värikylläisillä sävyillä, kuluneilla taustoilla, pyöreillä, abstrakteilla muodoilla ja kulutetun näköisellä fontilla.



KUVA 6. Qstockin ilme internet bannerissa ennen uusia internetsivuja

Samaan aikaan kun aloitin työstämään mobiilipalvelun visuaalista ilmettä, luotiin myös lopullista versiota Qstock 2013 -internetsivustosta. Internetsivujen päivityksessä muuttui myös ilme hieman, ainakin värien osalta. Aiemmin väreinä oli käytetty suurimmaksi osaksi päävärejä, mutta nyt väreiksi valikoituivat hieman sävyiltään kylmempään taitetut värit. Jatkossa suunnittelussani käytinkin näitä uusia värisävyjä. (Kuva 7.)



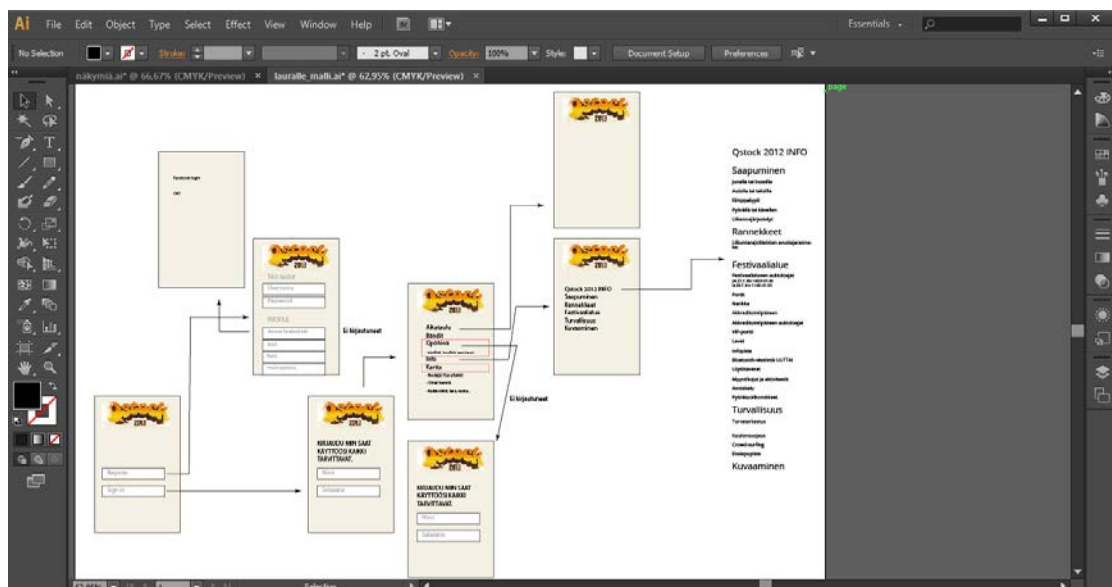
KUVA 7. Qstockin päivitetyt internetsivut (Qstock 2013 -internetsivut, etusivu, hakupäivä 20.4.2013)

Kun käsitys mobiilisovelluksen visuaalisesta ilmeestä oli selvä, täytyi päättää mille näyttökoolle lähtisin näkymiä suunnittelemaan. Etsin laitekohtaisilta sivuilta eri älypuhelimien näyttöjen kokoja. Vielä ei ollut varmuutta siitä, mille alustoille ja näyttöko'ille sovellus tultaisiin toteuttamaan, joten päätin suunnitella näkymät iPhone 4 -puhelimien Retina Display -näyttökokoon, joka on 640 x 960 pikseliä. Päädyin tähän kokoon, koska iPhone-sovelluksien suunnittelusta löysin eniten informaatiota internetistä.

Näkymien luonnosten suunnittelussa käytin Adobe'n Illustrator CS6 -ohjelmaa, jota käytetään luomaan vektorigrafiikkaa. Vektorigrafiikkaohjelma sopii parhaiten suunnitteluun, jossa sisältöä täytyy skaalata moneen eri kokoon. Jos haluaa saada aikaan fotorealista ilmettä, kuten rosoisuutta, maalauksellisuutta tai tietynlaista tekstuuria hyödyntävää tyyliä, kannattaa käyttää esimerkiksi Adobe'n Photoshop -kuvanmuokkausohjelmaa. Itse päädyin Illustratoriin skaalautuvuu-

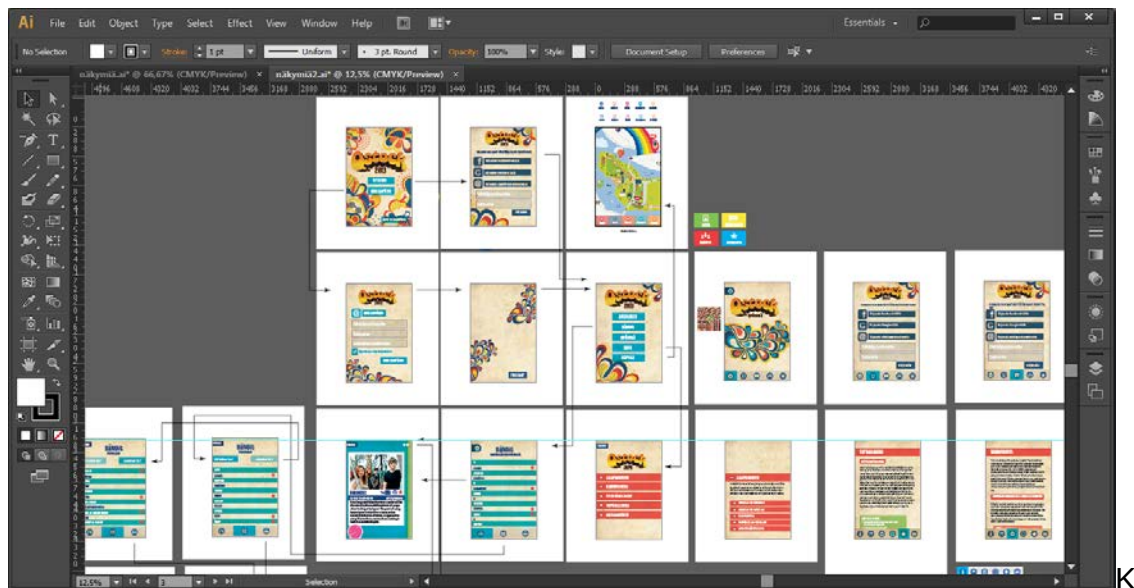
den tarpeen ja henkilökohtaisten mieltymysten vuoksi. Layout luonnoksissani on bittigrafiikkaa vain taustakuva ja bändien esittelykuvat.

Kun olin päättänyt näyttökoon ja suunnitteluohjelman, siirryin suunnitteluvaiheeseen. Tässä vaiheessa minulla oli perussisällöstä näkymäkartta, jonka pohjalta lähdin luomaan yksittäisiä näkymiä ja karttaa näkymien välillä liikkumisesta (kuva 8). Minulla oli selkeä käsitys siitä, että mobiiliin suunniteltaessa kaiken tulee olla selkeää ja yksinkertaista ja jokaisella yksittäisellä näkymällä tulee olla oma tehtävänsä. Liikkumisen näkymästä toiseen tulee myös sujua loogisesti ja käyttäjää hämmentämättä.



KUVA 8. Saamani luonnos päätoiminnallisuuksista

Loin Illustratorissa tiedoston, johon aloin hahmottella näkymiä, ja kuvasin nuolien avulla, miten niiden välillä liikutaan mitäkin painiketta painamalla (kuva 9). Jo alusta asti etusivun päävalikko oli jakautunut viiteen eri osa-alueeseen: aikatalu, bändit, Qpöhinä, info ja kartta (kuva 10).



KUVA 9. Ensimmäisiä luonnoksia näkymien ulkoasuista ja niiden välillä liikkumisesta



KUVA 10. Ensimmäinen luonnos etusivun päävalikosta

Yksittäisiä näkymiä suunnitellessani pyrin ensin hahmottamaan, mikä on kyseisen näkymän merkitys, mitä kaikkea tietoa ja elementtejä siihen on sisällytettävä ja miten tiedon saisi aseteltua niin, että olennaisin huomataan ensin. Qstockin tapauksessa taustaksi päätyi vaalea, hiekanvärinen taustamateriaali, joten elementeistä päätin tehdä väreiltään tummia ja värikylläisiä, jotta ne erottuisivat taustastaan. Painikkeiden väriksi valitsin turkoosin, koska se erottuu hyvin taustastaan ja tuo näkymiin kontrastia ja jännitettä. Joissakin painikkeissa, kuten vasemmassa yläkulmassa olevissa navigointipainikkeissa, käytin myös

tummansinistä väriä. Käytin värejä myös jäsentelemään tietoa ja tuomaan esille elementtien välisiä suhteita. Esimerkiksi kaikki suhteeltaan samanarvoiset painikkeet ovat näkymissä samanvärisiä ja samankokoisia. (Kuva 11.)



KUVA 11. Ensimmäisiä luonnoksia yksittäisistä näkymistä

Suunnitellessani yksittäisiä elementtejä, kuten painikkeita, listoja, taulukoita, palkkeja, tekstikenttiä ja laatikoita, pyrin pitämään ilmeen ja muotokielen yhtenäisenä ja tunnistettavana kaikissa näkymissä. Suurin osa painikkeista on suorakulmion muotoisia ja läpinäkyviä, jolloin taustan tekstuuri näkyy niistä läpi. Pyrin pitämään elementtien muotokielen mahdollisimman yksinkertaisena ja mielenkiinnon ja jännitteen luomiseen käyttämään kuvituselementtejä. Typografia on myös niin erikoinen ja koristeellinen, ettei sen ympärille kannattanut lähteä rakentamaan mitään kovin koristeellista.

Jotkut painikkeista ovat erilaisia symboleita ja ikoneita, joidenkin toiminnot taas on selitetty sanoin. Pyrin käyttämään painikkeissa kuvallisia ikoneita silloin kun uskoin niiden merkityksen olevan tarpeeksi selkeä käyttäjälle tai helposti opittavissa. Esimerkiksi lempiartistit merkitään tähdellä, ei painikkeella, jossa lukee "lisää suosikiksi". Ikonin käyttäminen tekstin sijaan sopii hyvin pieniin tiloihin. Tekstiä käytin painikkeissa, kun se tuntui välttämättömältä käyttäjän ymmärtämisen kannalta. Ensimmäisissä luonnoksissa vasemman yläkulman edelliseen näkymään johtavassa navigointipainikkeessa luki aluksi "Takaisin", mutta myöhemmin painike vaihtui nuolisymboliksi.

Alkuvaiheen suunnittelussa käytin paljon iPhone-sovelluksissa yleisiä alavalikoita, niin sanottuja tab bar -valikoita. Myöhemmin kyseinen tapa navigoida vaihtui

tyyliin, joka oli linjassa muun sovelluksen kanssa. Navigoinnin miettimisessä käytin myöhemmin apunani jQueryä, joka on ilmainen, kaikille selaimille tarkoitettu avoimen lähdekoodin JavaScript-kirjasto. Sen avulla mietin transitoita, eli näkymästä toiseen siirtymistä ja sen tyyliä. Myös transitioiden tulee olla luonnollisia, loogisia ja yhtenäisiä, koska ne luovat vaikutelmaa käyttöliittymän toiminnasta. Qstock-sovelluksessa käyttämiäni transitoita olivat flip-transitio, slide-transitio, pop-transitio ja fade-transitio. Flip-transitiota käytin päävalikkosivulta siirryttäessä alavalikoihin. Tämä transitio luo tunnelman, että päävalikossa eri alavalikoiden sisällöt ovat ikään kuin näkymän kääntöpuolella. Slide-transitiota käytin perustoiminnassa, kuten liikkumisessa sivulta toiselle ja takaisin. Kun slide-transitio ei sopinut johonkin toimintaan, käytin fade-transitiota. Pop-transitiota käytin ilmoituksissa tai toimintaa vaativissa ikkunoissa, joiden on tarkoitus herättää huomiota ja ohjata toimintaan.

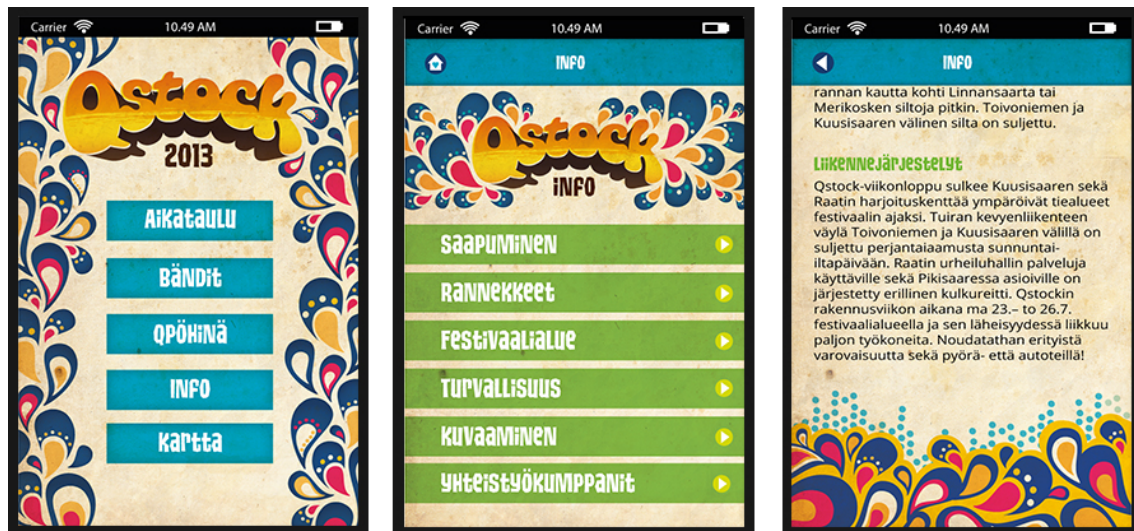
Ensimmäisten näkymäluonnosten jälkeen kävimme keskustelua työnantajani kanssa ja sain uusia näkemyksiä siitä, miten sisältöä kannattaa jäsentää, yksinkertaistaa ja yhtenäistää. Johonkin sisältöön ja toiminnallisuuksiin oli myös tullut muutoksia sekä selvennyksiä, joiden pohjalta lähdin muutoksia tekemään.

Muutoksia tein yksittäisiin näkymiin: lisäsin status barin, eli älypuhelimien yläreunassa olevan alueen, jossa näkyy esimerkiksi kellonaika, yhteydet ja akun määrä. Lisäsin status barin alapuolelle myös yläpalkin, jossa sijaitsee painike takaisin edelliselle sivulle ja tieto siitä, mille sivulle käyttäjä on saapunut eli tavallaan kyseisen näkymän otsikon. Näkymien asettelusta muodostui kaksiosiaisia ja yläpalkin lisäyksen seurauksena sisältöalue näkymissä pieneni hieman.

Tein myös lopulliset päätökset painikkeiden ulkoasuista, navigoinnista ja transitiosta. Seuraavaksi käsittelen valmiita tekemiäni erillisiä näkymiä ja kerron lyhyesti niiden toimintaperiaatteista ja visuaalisista ratkaisuista, joihin niiden suunnittelussa päädyin.

Päävalikko koostuu viidestä valintapainikkeesta, joita painamalla päätyy flip-transitiolla valitsemaansa osioon. Kaikki painikkeet ovat samanarvoisia, siksi ne ovat samanvärisiä ja -kokoisia ja ne on aseteltu tasaisesti toisiinsa nähden. Info-näkymässä painikkeet ovat myös samanarvoisia toisiinsa nähden, ja painik-

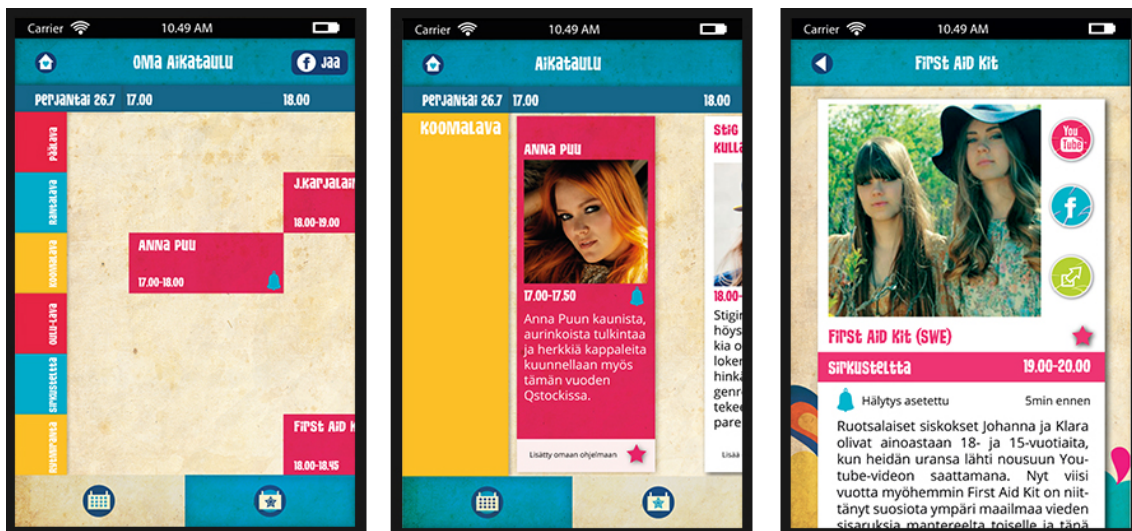
keita painamalla päätyy slide-transitiolla valitsemaansa paikkaan, jossa on informaatiota juoksutettuna tekstinä. Aiemmin mietin info-osuteen tippuvia valikoita, jolloin painiketta painamalla tekstiosio ilmestyy otsikon alle ja katoaa painiketta uudestaan painamalla. Tekstiä oli kuitenkin niin paljon, että ensin mainittu osoittautui paremmaksi vaihtoehdoksi, koska nyt tekstiä voi selata alaspäin niin paljon kuin sitä on ja siirtyä nuolipainikkeella takaisin edelliselle sivulle, kun haluaa. (Kuva 12.)



KUVA 12. Valmiita näkymiä: päävalikko, Info, infoa festivaalialueesta

Aikataulu osio rakentuu yleisestä aikataulusta ja omasta aikataulusta, joiden välillä liikutaan alapalkin painikkeiden avulla. Transitiona toimii fade, koska slide ei sovi transitiona tähän näkymävaihtoon sen takia, että näkymässä liikutaan muutenkin sivuttaissuuntaisesti. Yläkulmassa näkyy päivä ja kellonaika ja vasemmassa reunassa esiintymislavat. Esiintyjät leijuvat sisältöalueella oikean kellonajan ja lavan kohdalla. Kaikki muu pysyy staattisesti paikallaan, mutta esiintyjälistausta voi sormella pyyhkimällä liikuttaa sivuttaissuuntaisesti. Tiettyä lavapainiketta painamalla voidaan siirtyä lavakohtaiseen aikatauluun, jolloin näkyvät esiintyjälaatikot isompina kuvan ja esittelytekstin kera. Esiintyjän kuvaa painamalla pääsee siirtymään bändiesittely näkymään, jossa on esiintyjästä vielä lisää tietoa ja mahdollisuus lisätä esiintyjä suosikkeihin tai asettaa hälytys ennen keikkaa. Bändiesittely-sivulla on myös linkit bändin YouTube-sivustolle, Facebook-sivustolle ja kotisivuille. Pyrin pitämään värimaailman näissä näkymissä yhtenäisenä. Esimerkiksi kun bändin lisää omaan aikatauluunsa, täyttyy tähti

pinkillä täyttövärillä. Samalla myös Aikataulu-näkymässä omaan aikatauluun lisätyt esiintyjät näkyvät pinkillä pohjalla. Näin käyttäjän on helpompi yhdistää toiminnot yhtenäisiksi ja ymmärtää niiden vaikutus toisiinsa. (Kuva 13.)

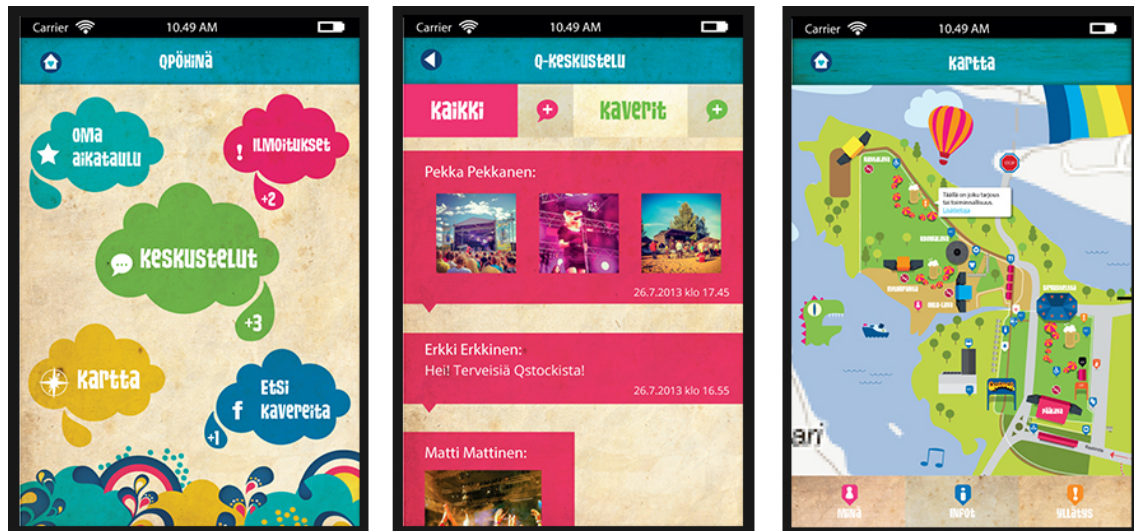


KUVA 13. Valmiita näkymiä: Oma aikataulu, Koomalavan yleinen aikataulu, First Aid Kit -bändin esittely

Qpöhinä-näkymän olin aikaisemmissa luonnoksissani hahmottanut toimimaan alapalkin tab bar -valikolla, mutta luonnollisemmaksi vaihtoehdoksi muodostui rakenne, jossa Qpöhinän etusivu on eräänlainen uusi päävalikko, jossa liikutaan osa-alueiden välillä slide-transitionilla. Qpöhinä sisältää kaiken tarpeellisen, jota tarvitsee festivaaliviikonloppuna. Sen kautta pääsee nopeasti tarkistamaan omaa keikka-aikatauluaan, osallistumaan keskusteluihin, lisäämään kavereita, selaamaan festivaaliviikonloppuun liittyviä ilmoituksia ja karttaa. Qpöhinän etusivulle on tarkoituksena myös ilmestyä ilmoituksia uusista viesteistä, ilmoituksista ja kaveripyynnöistä. Halusin tehdä Qpöhinä-valikosta hieman erilaisen ja koristeellisemmän kuin muista näkymistä, koska se on sovelluksen päätoiminnallisuus. Painikkeiden keskenäisten suhteiden ero näkyy väreissä, koossa ja järjestyksessä, johon ne on aseteltu. Keskustelut ovat keskimmäisenä ja suurimpana, koska se on Qpöhinän olennaisin osa. (Kuva 14.)

Festivaalialueen kartta toimii GPS-paikannusjärjestelmän avulla ja se on lisätty Google Maps -palvelun päälle png-kuvana. Kartasta näkee kaikki tärkeät paikat festivaalialueella, oman sijaintinsa ja mahdollisesti festivaalialueeseen liittyviä

ilmoituksia, kuten tarjouksia. Alapalkin painikkeista voi eri vaihtoehdot laittaa näkyviin tai pois näkyvistä. Vaihtoehdot on merkitty eri väreillä ja symboleilla erottamaan ne toisistaan. Karttaan oli aluksi tarkoituksena sisällyttää myös kaverien sijainnit, mutta sen toteuttamiseen ei lopulta ollut resursseja. (Kuva 14.)



KUVA 14. Valmiita näkymiä: Qpöhinä, Qkeskustelu, Kartta

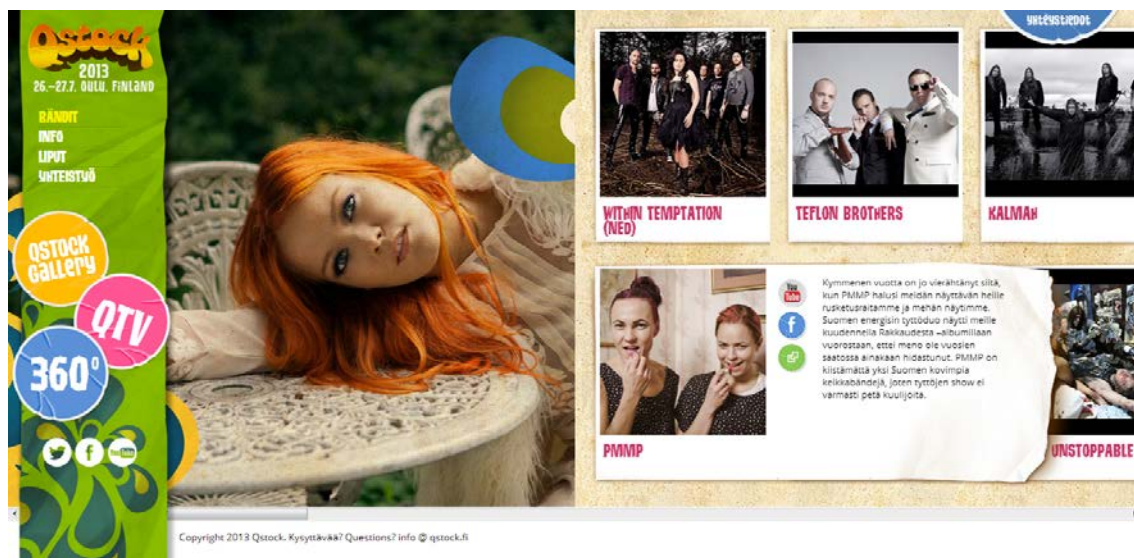
Työni tuloksena syntyi kuusi Adobe Illustrator -tiedostoa, joissa on visuaalisesti kuvattuna sovelluksen käyttöliittymä, tyyli, näkymien asettelu, elementit ja näkymästä toiseen liikkuminen. Näiden näkymäkarttojen pohjalta lähdetään rakentamaan lopullista mobiilipalvelua. Riippuen siitä, mille alustoille sovellusta lähdetään rakentamaan, skaalataan elementit oikean kokoisiksi. Tein näkymät näyttökokoon 640 x 960 pikseliä ja kaikki elementit iPhoneille tyypillisillä pikselikoilla, joten jos sovellus koodataan esimerkiksi Android käyttöjärjestelmään, tulee laitekohtaiset koot tarkistaa Android-sovellusten tekemiseen ohjaavalta sivustolta ja skaalata elementit siellä kerrottujen pikselikokojen mukaan.

4.3 Demon luominen

Varsinaisesta mobiilisovelluksesta demoversiota ei ehditty toteuttamaan. Asiakkaalle, eli Qstockille tehtiin kuitenkin pdf-tiedostot, joista kaikki päätoiminnallisuudet ja näkymät oli nähtävissä. Tein myös erilaiset versiot mahdollisille sponsoreille. Näissä tiedostoissa oli kuvailtuna mahdollisuudet, joilla sponsorit saa-

vat näkyvyyttä sovelluksen sisällä. Monesti sponsorit osallistuvat toteutuksen kustannuksiin saadakseen näkyvyyttä.

Eräänlainen demoversio toteutettiin kuitenkin Qstock 2013 - mobiilisivujen muodossa. Mobiilisivujen tekemisessä käytettiin pohjana tekemiäni näkymiä. Mobiilisivuston sisältö koostui Qstock 2013 -internetsivustolta löytyvästä infosta, bändilistauksesta ja lipputiedoista (kuva 15). Sivuston koodaamiseen käytettiin apuna jQuery JavaScript kirjastoa, jonka pohjalta tietyt elementit ja toiminnot on helppo toteuttaa. Esimerkiksi transitiot saatiin toimimaan useimmilla alustoilla ja elementit skaalautumaan kaikkien näyttöjen kokoon.



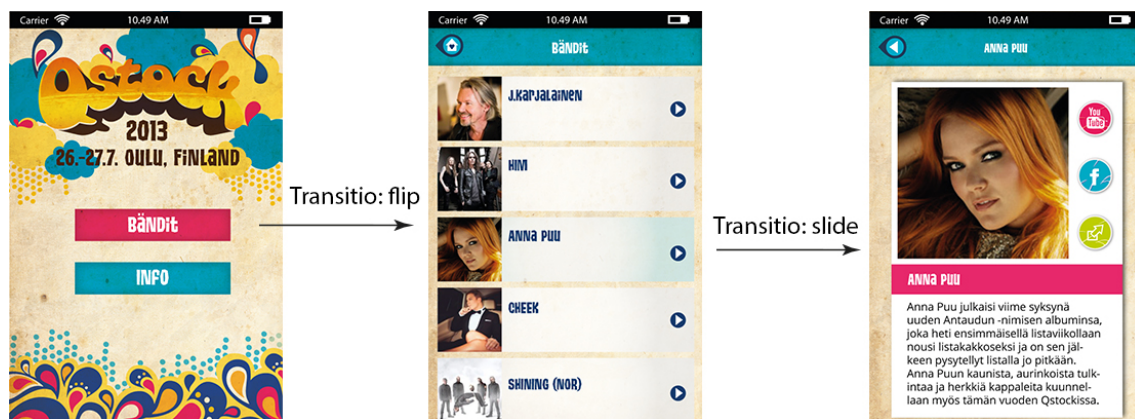
KUVA 15. Qstockin internetsivujen Bändit-osio (Qstock 2013 -internetsivut, Bändit, hakupäivä 20.4.2013)

Joitakin muutoksia sovellukseen tehtiin jos löydettiin helpommin toteutettavissa oleva vaihtoehto. Esimerkiksi alkuperäisissä layouteissa bändilistaus oli pelkillä nimillä, mutta jQuery kirjastosta löytyi vaihtoehto, jossa bändistä on myös pieni thumbnail-kuva. Tämä osoittautuikin paremmaksi vaihtoehdoksi ja myös helpoksi, koska oletusasetuksista täytyi vaihtaa vain fontti, fontin väri ja lisätä oikeat kuvat. (Kuva 16.)

Mobiilisivustosta tehtiin skaalautuva, eli sisältö skaalautuu automaattisesti eri näyttökokoihin. Skaalautuvuus toi lisää muutoksia joidenkin elementtien asetteluun. Esimerkiksi alun perin bändikuvan viereen ajattelen linkit YouTubeen,

Facebookiin ja bändin kotisivuille siirtyivät bändikuvan alle, koska ratkaisu toimi paremmin skaalautuvassa sisällössä. (Kuva 16.)

Mobiilisivustoja tehdessä kävi ilmi monia mahdollisia teknisiä ja koodaukseen liittyviä asioita, jotka saattavat vaikuttaa mobiilisovelluksen lopulliseen ulkonäköön ja elementtien asetteluun.



KUVA 16. Qstockin mobiilisivujen Bändit-osio

4.4 Haasteet

Suurimpana haasteena produktiossa oli miettiä, mitä kaikkea sovellus voisi mahdollisesti sisältää, jotta se olisi kohderyhmälle hyödyllinen ja loisi miellyttävän käyttökokemuksen. Olisi ollut helpompaa suunnitella näkymiä, jos sisältö ja toiminnallisuudet olisivat olleet valmiiksi mietittyinä ja lukkoon lyötyinä ennen näkymien suunnitteluvaihetta. Silloin näkymien suunnittelu olisi ollut selkeämpää ja aikaa olisi säästynyt. Opin kuitenkin paljon käyttöliittymäsuunnittelusta ja loogisesta ajattelusta, koska jouduin miettimään paljon erilaisia vaihtoehtoja rakenteeseen ja käyttöön liittyen.

Haasteena pidin myös sitä, että osaamiseni mobiiliin suunnittelussa olivat vielä alkeelliset eikä minulla ollut tietoa siitä, mitä kaikkea on ylipäättään teknisesti mahdollista toteuttaa. Tekemistä olisi myös helpottanut, jos alussa olisi tiedetty, mille alustalle sovellusta lähdetään toteuttamaan, jolloin olisi suunnittelua voinut kohdistaa tietylle alustalle ominaisilla piirteillä.

5 YHTEENVETO

Tutkielman tarkoituksena oli selvittää, kuinka suunnitella mobiililaitteelle festivaalisovellus Qstockin visuaalista ilmettä hyödyntäen. Tuloksena onnistuin luomaan Qstock 2013 -mobiilisovellukselle visuaalisen käyttöliittymän, jossa käytettävyys on yksinkertaista sekä rakenteeltaan loogista ja grafiikka tukee käytettävyyttä mukailen Qstockin visuaalista ilmettä. Yksittäiset näkymät ovat yksinkertaisia ja sisältävät vain olennaisen tiedon selkeästi esitettynä. Elementit ovat yhtenäisiä ja muodostavat tunnistettavan visuaalisen kokonaisuuden.

Tavoitteena oli myös selvittää mobiiligrafiikan suunnittelemiseen vaikuttavia tekijöitä ja sitä, miten mobiiligrafiikka tukee onnistuneesti käytettävyyttä. Tutkielmassani käsittelin mobiiligrafiikan luomista käytännönläheisesti omiin työni aikana tekemiini havaintoihin tukeutuen ja toivon että siitä on apua muille mobiilituotantojen parissa työtään aloitteleville graafikoille.

Mobiiligrafiikkaan liittyvää kirjallisuutta en tutkimukseni aikana kauheasti löytänyt, joten toivoisinkin että aihetta alettaisiin tutkia tarkemmin ja luotaisiin erilaisia graafisia ratkaisumalleja sovellusten toteuttamiseen liittyen. Toivoisin myös että mobiiligrafiikkaan alettaisiin kiinnittää enemmän huomiota ja sen luomisesta tehtäisiin helpompaa. Esimerkiksi jQuery Mobileen kuuluvan Themerollerin avulla voisi ulkonäköä muokata niin paljon että jokaisesta sovelluksesta saisi oman näköisensä nopeasti ja kustannustehokkaasti. Mobiilipalvelut ja mobiililaitteissa käytettävä teknologia yleistyvät huimaa vauhtia, ja mobiiligrafiikalla näistä kehityksistä tehdään käyttäjäystävällisiä. Näkisin myös tarpeellisena tehdä mobiiligrafiikkaan liittyvää käyttäjä tutkimusta, jossa selvitettäisiin käyttäjäystävällisimpiä graafisia ratkaisuja mobiilikäyttöön.

Tutkielmani aikana opin paljon käytettävyydestä ja mobiiligrafiikasta ja uskon oppimastani olevan paljon hyötyä tulevaisuuden työelämässä erilaisten mobiilipalveluiden ja verkkojulkaisujen yleistyessä.

LÄHTEET

Kirjallisuus

Budiu, Raluca & Nielsen, Jacob 2013. Mobile Usability. United States of America: New Riders.

From, Taru, Jäppinen, Mikko & Luhtala, Marko 2013. Onnistumisen avaimet mobiilimarkkinointiin. Helsinki: Mainostajien liitto.

Garret, Jesse James 2003. The Elements of User Experience. United States of America: David Dwyer.

Internet-lähteet

Avonius, Tuomas 2012. Kurkistus mobiiliin tulevaisuuteen: NFC – nearfield-communication! Hakupäivä 6.4.2013, <<http://www.iab.fi/iablogi/kurkistus-mobiiliin-tulevaisuuteen-nfc-nearfieldcommunication>>.

Kuoppala, Hannu, Parkkinen, Jarmo, Sinkkonen, Irmeli & Vastamäki, Raino 2009. Käytettävyyden psykologia. Adage Oy. Perustuu Edita Oy:n kustantaman painetun version 3. painettuun versioon 2006.

Michelson, Annika, Nuuttila, Jaana & Salmia, Johanna 2013. Mobiililla- Luonnollisesti! Hakupäivä 20.4.2013, <<https://sites.google.com/site/mobiilillaluonnollisesti/home>>.

Vatanen, Panu 2012. Äly tekee hitaasti tuloaan festareille. Yle.fi. Hakupäivä 6.4.2013, <<http://blogit.yle.fi/rele/aly-tekee-hitaasti-tuloaan-festareille>>.

Kuvaluettelo

KUVA 1.

iPhone 4 ja iOS-käyttöjärjestelmä. Hakupäivä 15.04.2013, <<http://macmaa.com/2010/06/25/kuoleman-ote-hyydyttää-uuden-iphonen/>>.

Samsung Galaxy s4 ja Android-käyttöjärjestelmä. Hakupäivä 15.04.2013, <<http://www.verkkokauppa.com/fi/product/34311/dgtvs/Samsung-Galaxy-S-III-i9300-Android-alypuhelin-valkoinen>>.

Nokia Lumia 620 ja Windows 8 -käyttöjärjestelmä. Hakupäivä 15.04.2013, <<http://www.verkkokauppa.com/fi/product/4316/djvfj/Nokia-Lumia-620-Windows-Phone-8-puhelin-musta>>.

KUVA 2. Sama sovellus eri käyttöjärjestelmiin suunniteltuna. Spotify Ltd. © Copyright 2013 Spotify Ltd.

iOS: Hakupäivä 20.04.2013, <<http://www.cultofmac.com/220646/spotify-ios-app-updated-with-artist-..biographies-bug-fixes/>>.

Android: Hakupäivä 20.04.2013, <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.spotify.mobile.android.ui#?t=W251bGwsMSwyLDIxMiwiY29tLnNwb3RpZnRubW9iaWxlLmFuZHZHJvaWQudWkiXQ...>>.

Windows: Hakupäivä 20.04.2013, <<http://www.windowsphone.com/en-us/store/app/spotify/10f2995d-1f82-4203-b7fa-46ddbd07a6e6>>.

KUVA 3. Etusivuja

Ilosaarirock: Karelia-ammattikorkeakoulu © Copyright 2012 Karelia-ammattikorkeakoulu. Hakupäivä 20.04.2013, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pkamk.ilosaarirock&feature=search_result#?t=W251bGwsMSwyLDEsImNvbS5wa2Ftay5pbG9zYWYyaXJvY2siXQ..>.

Outside Lands Music Festival: OUTSIDE LANDS © Copyright 2012 OUTSIDE LANDS. Hakupäivä 20.04.2013, <<https://itunes.apple.com/us/app/outside-lands/id547295030?mt=8>>.

Roskilde: Trifolk © Copyright 2012 Trifolk. Hakupäivä 17.04.2013, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.trifork.roskilde&feature=search_result#?t=W251bGwsMSwyLDEsImNvbS50cmImb3JrLnJvc2tpbGRlllO.>>.

Flow Festival: Futurice Ltd © Copyright 2012 Futurice Ltd. Hakupäivä 20.04.2013, <<http://www.windowsphone.com/en-us/store/app/spotify/10f2995d-1f82-4203-b7fa-46ddb07a6e6>>.

KUVA 4. Esiintyjien esittelynäkymiä

Hove Festival: Applics © Copyright 2012 Applics. Hakupäivä 20.04.2013, <<https://play.google.com/store/apps/details?id=no.applics.hovefestivalen2011#?t=W251bGwsMSwyLDIxMiwibm8uYXBwbGljcy5ob3ZlZmVzdGI2YWxlbjIwMTEiXQ..>>.

Outside Lands Music Festival: OUTSIDE LANDS © Copyright 2012 OUTSIDE LANDS. Hakupäivä 20.04.2013, <<https://itunes.apple.com/us/app/outside-lands/id547295030?mt=8>>.

Ruisrock: Fonecta © Copyright 2012 Fonecta. Hakupäivä 20.04.2013, <<https://itunes.apple.com/us/app/ruisrock-2012/id442932396?mt=8>>.

Hultsfred Festival: Greencopper © Copyright 2012 Greencopper. Hakupäivä 20.04.2013, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.greencopper.android.hultsfred&feature=search_result#?t=W251bGwsMSwyLDEsImNvbS5ncmVlbmNvcHBIci5hbmRyb2lkLmh1bHRzZnJlZCJd>.

KUVA 5. Karttoja

Ilosaarirock: Karelia-ammattikorkeakoulu © Copyright 2012 Karelia-ammattikorkeakoulu. Hakupäivä 20.04.2013, <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pkamk.ilosaarirock#?t=W251bGwsMSwyLDIxMiwY29tLnBrYW1rLmlsb3NhYXJpcm9jayJd>>.

Ruisrock: Fonecta © Copyright 2012 Fonecta. Hakupäivä 20.04.2013, <<https://itunes.apple.com/us/app/ruisrock-2012/id442932396?mt=8>>.

KUVA 7. Qstock 2013 -internetsivut, etusivu. Hakupäivä 20.04.2013, <<http://www.qstock.fi/>>.

KUVA 15. Qstock 2013 -internetsivut, Bändit. Hakupäivä 20.04.2013,
<<http://www.qstock.fi/bandit/>>.