



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Lahti University of Applied Sciences

Ammatillisen itsetuntemuksen kehittämiseen suunnattujen sovellusten kartoitus

Case: SmartUp Oy

LAHDEN
AMMATTIKORKEAKOULU
Liiketalouden ala
Tietojenkäsittely
Opinnäytetyö
Syksy 2014
Juho Korpitypäs, Juho Särkiö

Lahden ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

KORPITYPÄS, JUHO &
SÄRKIÖ, JUHO:

Ammatillisen itsetuntemuksen
kehittämiseen suunnattujen sovellusten
kartoitus

Case: SmartUp Oy

Tietojenkäsittelyn opinnäytetyö, 39 sivua, 9 liitesivua

Syksy 2014

TIIVISTELMÄ

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kartoittaa, minkälainen markkinatilanne työurasuunnitteluun, ammatillisen itsetuntemuksen sekä omien vahvuuksien kehittämiseen suunnitelluilla sovelluksilla on maailmalla. Kartoitus suoritetaan toimeksiantona SmartUp Oy -nimiselle yritykselle, joka tuo markkinoille oman aihepiiriin liittyvän sovelluksensa. Työ suoritetaan vertailemalla aihepiiriin liittyviä sovelluksia keskenään, sekä haastatteleamalla oletettua loppukäyttäjryhmää. Opinnäytetyöstä hyötyvät toimeksiantajayritys sekä tahot, jotka ovat kiinnostuneita aihepiiriin liittyvistä sovelluksista.

Opinnäytetyön tutkimusmenetelmät ovat kvalitatiivisia, ja perustuvat suunnittelutieteeseen. Työ on induktiivinen ja tulokset analysoidaan induktiivisen päättelyn avulla. Tämän opinnäytetyön teoriaosuudessa tutkitaan ammatillisen itsetuntemuksen hyödyllisyyttä yksilön uravalinnassa, sekä omien vahvuuksien ja kykyjen tiedostamisen positiivisia vaikutuksia yksilön oppimiskykyyn ja tulevaisuuteen liittyvien valintojen tekemisessä.

Tutkimustulokset osoittivat, että toimeksiantajan kehittämälle sovellukselle ei ole markkinoilla tällä hetkellä vastinetta, joka vastaisi SmartUp Oy:n kehitystyön alla olevan sovelluksen tarkoitusta merkittävässä määrin. Haastatteluista tehdyt johtopäätökset tukevat vahvasti tätä tutkimustulosta. Haastatteluiden perusteella tärkeimmät ominaisuudet ja yleispiirteet aihepiiriin sisällä toimivassa sovelluksessa ovat helppokäyttöisyys (järjestelmän loogisuus, navigointi yms.) sekä vaivattomuus (sovelluksen vaatiman manuaalisen työmäärän vähäisyys).

Opinnäytetyössä havaittiin, että aihepiiriin liittyvät sovellukset ovat ominaisuuksiltaan ja käyttötarkoitukseltaan hyvin erilaisia keskenään. Työn aikana havaittiin myös, että huolimatta mobiili-internet sivujen kustannustehokkuudesta ja runsaasta määrästä, sovellusalustat ovat suuntautumassa mobiilialustoihin päin ja käyttäjät käyttävät yhä enemmän "appseja". Opinnäytetyön aikana tehtiin myös mielenkiintoinen havainto Saavutukset ("achievements")-piirteen leviämisestä videopeleistä sosiaalisen median sovelluksiin, sekä myös ainakin yhteen sovellusvertailussa olleeseen sovellukseen.

Asiasanat: sovellusvertailu, ammatillinen itsetuntemus, työurasuunnittelu, omien kykyjen kehittäminen, sovelluskartoitus

Lahti University of Applied Sciences
Degree Programme in Information Technology

KORPITYPÄS, JUHO &
SÄRKIÖ, JUHO:

Survey of applications designed to
develop professional self-knowledge
Case: SmartUp Oy

Bachelor's Thesis in Information Technology, 39 pages, 9 pages of appendices

Autumn 2014

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to survey the current market status of applications designed to develop careers, professional self-knowledge and one's own strengths. The research is conducted as an assignment to our client, a company called SmartUp Oy that will bring its own application to the market. The research study is carried out by comparing applications that fall within the same category and by interviewing the assumed end users. The beneficiaries of the study include the client and those who have interest in similar applications.

The research methods used in the thesis are qualitative by nature and are based on design science. The research is inductive and the results are analyzed by means of inductive reasoning. The theory part of this thesis discusses the usefulness of professional self-knowledge in career selection, the realization of one's own strengths and the positive effect of competencies on one's ability to learn and make decisions in the future.

The research results indicate that there is currently no equivalent that would serve the same purpose to as significant a degree as the application developed by the client, SmartUp Oy, available on the market. The interviews greatly support these research results. Based on the interviews, the most important properties and general traits of an application are the ease of use (the logic of the system, navigation, etc.) and effortlessness (the small amount of manual work in the application).

The thesis concludes that the applications related to the topic differ greatly from one another in terms of features and use cases. During the research process it was also perceived that despite the efficiency and the great number of mobile web pages, software platforms orient towards mobile platforms and that the users use applications (apps) increasingly frequently. Another interesting discovery was also made during the process: the achievements trait is spreading from video games to social media applications and at least to one of the applications that we surveyed as well.

Key words: application comparison, professional self-knowledge, career design, enhance, abilities, application survey

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	OPINNÄYTETYÖN KUVAUS	2
2.1	Opinnäytetyön tavoite sekä tutkimuskysymys	2
2.2	Suunnittelutiede	3
2.2.1	Käytetyt menetelmät	4
2.2.2	Opinnäytetyön prosessi	5
3	VIITEKEHYS	6
3.1	Ammatillisen itsetuntemuksen hyödyllisyys uranvalinnassa	6
4	TIEDON KERÄÄMISEN TOIMENPITEET	9
4.1	Sovellusvertailun lähtökohta	9
4.2	Perustelut haastatteluiden tekemiseen	10
4.3	Pää- ja apukysymykset	13
4.4	Haastateltava kohderyhmä	14
5	KERÄTYN AINEISTON KUVAUS	16
5.1	Sovellusvertailun kuvaus	16
5.2	Haastatteluiden kuvaus	17
6	TUTKIMUSTULOKSET	19
6.1	Sovellusvertailu	19
6.1.1	Uravalintaan erikoistuvat sovellukset	20
6.1.2	Omien kykyjen kehittämiseen erikoistuvat sovellukset	21
6.1.3	Muut sovellukset	21
6.1.4	Markkinasuuntaus	24
6.2	Haastattelut	24
6.2.1	Haastateltavien tarpeet omien vahvuuksien kartoitukseen liittyen	25
6.2.2	Vastaajien mielestä tärkeimmät ominaisuudet	26
6.2.3	Vastaajilta saadut ideat ja ehdotukset	28
6.2.4	Vastaajien mielipiteitä ehdotettuihin ominaisuuksiin	29
6.2.5	Sovelluksen potentiaalisen käytön tiheys ja tarve	30
6.2.6	Mobiiliapplikaation hyödyllisyys ja sen mahdollisuudet	31
7	JOHTOPÄÄTÖKSET	33
8	YHTEENVETO	34

8.1	Tärkeimmät havainnot	34
8.2	Validiteetti ja reliabiliteetti	35
8.3	Työn onnistuminen	36
8.4	Jatkotutkimukseen liittyvät ehdotukset	36
	LÄHTEET	38
	LIITTEET	40

1 JOHDANTO

Työelämään siirtyminen ei kuitenkaan saisi olla pelkkä itseisarvo. Tärkeää olisi nimenomaan löytää nuorelle sellainen työ ja ala, jonka hän tuntisi omakseen. Näin myös työviihtyvyys olisi parempi ja työura todennäköisesti pidempi. (Paavola 2010.)

Valitettavan moni nuori päätyy työhön jossa ei viihdy. Kuten Paavola artikkelissaan toteaaakin, työviihtyvyys on osatekijä työurien pituuteen. Ei ole kuitenkaan itsestäänselvää, että nuori saisi töitä ollenkaan eikä tilanne vuoteen 2014 mennessä olekaan oleellisesti parantunut. Sen sijaan nuorisotyöttömyys on viime vuodesta entisestään kasvanut. Suomen kohtaamat haasteet työurien pituuden ja työttömyystilanteen saralla kaipaavat uusia keinoja tilanteen parantamiseksi. (Uusi Suomi 2013; Tilastokeskus 2014.)

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on kartoittaa ja vertailla olemassa olevia sovelluksia työurasuunnitteluun, ammatillisen itsetuntemuksen sekä omien vahvuuksien kehittämiseen liittyen. Tämän lisäksi tavoitteena on kerätyn aineiston ja tutkimuksen perusteella saada selville, minkälaisia ominaisuuksia ja yleispiirteitä aiheeseen liittyvällä, toimivalla sovelluksella on.

Osaltaan tämän opinnäytetyön lopputulosten pohjalta kehitetty sovellus voi toimia tärkeänä henkilökohtaisena työkaluna ammatinvalintaan, työuran suunnitteluun sekä oman ammatilliseen itsetuntemukseen ja hahmottamiseen liittyviin haasteisiin 2014 vuoden Suomessa ja ulkomailla. Tutkimuksena tämä opinnäytetyö voi osaltaan pureutua vallitsevaan tilanteeseen ja valaista aluetta niin olemassa olevien sovellusten tutkimisen kautta, kuin psykologian näkökulmasta.

Opinnäytetyön toimeksiantaja on SmartUp Oy. Yritys toimii Lahdessa ja tarjoaa erilaisia konsultointipalveluja yksityishenkilöille, organisaatioille sekä yrityksille urasuunnitteluun, osaamisen kartoitukseen sekä osaamisen johtamiseen liittyen. Opinnäytetyössä lopputuloksia tullaan käyttämään toimeksiantajan kehittäessä uutta digitaalista sovellusta, joka toimii ammatillisen itsetuntemuksen, ammatinvalinnan ja oman osaamisen kehittämisen välineenä.

2 OPINNÄYTETYÖN KUVAUS

Opinnäytetyön rakenne koostuu sovelluskartoituksesta, taustamateriaalin tutkimisesta, haastatteluista sekä itse opinnäytetyön kirjoittamisesta.

Opinnäytetyön alussa annetaan lukijalle perustiedot suunnittelutieteestä ja eri käsitteistä, jotka on tärkeä ymmärtää aihealueeseen liittyen. Lukijalle kerrotaan tutkimuksen tarkoitus ja merkityksellisyys loppukäyttäjien näkökulmasta, sekä millä perusteella eri tutkimusmenetelmät on valittu.

Opinnäytetyön seuraavassa vaiheessa annetaan lukijalle kerätyn tiedon kuvaus ja selvitetään, minkälaista tietoa opinnäytetyötä varten kerättiin ja miten. Tämän jälkeen analysoidaan kerätty tieto, ja esitellään tiedosta saadut lopputulokset.

Viimeisessä vaiheessa tehdään opinnäytetyöstä loppuyhteenveto, josta lukijalle selviää opinnäytetyön aikana tehdyt tärkeät havainnot, tutkimuskysymykseen saadut vastaukset ja opinnäytetyön luotettavuus. Opinnäytetyön lopussa kerrotaan myös jatkotutkimukseen liittyvistä ehdotuksista.

2.1 Opinnäytetyön tavoite sekä tutkimuskysymys

Opinnäytetyön aiheena on hankkia tietoa jo olemassa olevista, ammatilliseen itsetuntemukseen liittyvistä sovelluksista. Aiheena on myös hankkia tietoa sovellukseen negatiivisesti tai positiivisesti vaikuttavista ominaisuuksista ja yleispiirteitä kehitteillä olevan sovelluksen oletetulta loppukäyttäjryhmältä. Kerätty tieto ja siitä saatavat johtopäätökset toimivat osana materiaalia, jota opinnäytetyön toimeksiantaja SmartUp Oy käyttää ohjelmistokehityksen eri vaiheissa.

Tutkimuksen pääteema on markkinoilla olevien urasuunnitteluun ja oman osaamisen kehittämiseen liittyvien, eli ammatilliseen itsetuntemukseen liittyvien ohjelmien vertailu ja kartoitus. Toisena teemana on toimivien ominaisuuksien löytäminen SmartUp Oy:n kehittämälle omalle ohjelmistolle. Perusteena näille teemoille ovat tutkimuksen aihe sekä siihen etsittävät vastaukset: ammatillisen itsetuntemuksen kehittämiseen suunnattujen sovellusten kartoitus.

Opinnäytetyön tutkimuskysymys on “Mitä ominaisuuksia toimivalla, ammatillisen itsetuntemuksen sekä omien vahvuuksien tiedostamiseen suunnitellulla sovelluksella on?”.

Tutkimuksessa päädyttiin muotoilemaan tutkimuskysymys valitulla tavalla, kun tutkimuksen konkreettiset tavoitteet ja toimeksiantajan tavoitteet projektille oli selvitetty. Toimeksiantajan tavoitteena on luoda markkinoille uusi työurasuunnitteluun ja oman osaamisen kehittämiseen sekä ammatinvalintaan liittyvä ohjelmisto. SmartUp Oy:n kehittämän sovelluksen tarkoituksena on palvella käyttäjää työelämän eri vaiheissa. Sovellukseen kerätään tietoja ammatillisesta osaamisesta uran varrella, ja aina kun yksilön entinen työnkuva muuttuu toisenlaiseksi, toimii tämä sovellus työkaluna ja tukena uuden työnkuvan kartoituksessa. Tutkimuskysymykseen saatuja vastauksia käytetään uuden ohjelmiston kehittämisprosessissa.

Tutkimuskysymys rajaa opinnäytetyön fokuksen markkinoilla jo olemassa olevien sovellusten vertailuun, sekä lopulta etsimään kehityksessä olevalle ohjelmistolle oletetun loppukäyttäjryhmän mielestä tärkeitä ominaisuuksia.

Tavoitteena on markkinoilla kilpailijoiden järjestelmien sekä niiden toimintojen kartoitus ja sovellusvertailu. Sovellusvertailun kautta nähdään suoraan mitä ominaisuuksia vastaavanlaisissa sovelluksissa on ja näin saadaan tietoa, josta on hyötyä sekä tutkimuksen tekijöille että toimeksiantajalle. Sovellusvertailun lisäksi käytetään tutkimusmenetelminä haastatteluita, joissa haastatellaan kehitteillä olevan sovelluksen oletettua loppukäyttäjryhmää. Tämän lisäksi saadaan materiaalia kirjallisuudesta aihepiiriin liittyen.

2.2 Suunnittelutiede

Tämä opinnäytetyö on induktiivinen tutkimus, jota lähestytään kvalitatiivisilla tutkimusmenetelmillä ja joka pohjautuu suunnittelutieteeseen. Suunnittelutieteellä (Design Science) on juuret tekniikan alalla muodostuneessa ajattelumallissa. Käyttäytymistiede ja suunnittelutiede kulkevat usein rinnakkain tietojärjestelmien kehittämisessä. Allen Leen mukaan käyttäytyminen ja teknologia eivät ole ristiriidassa vaan ovat erottamattomat tietojärjestelmissä. (Hevner 2004.)

Kleinin ja Meyersin mukaan suunnittelutiede luo ja arvioi tietoteknisiä luomuksia (engl. artifact) ratkaistakseen yrityksille keskeisiä ongelmia. Nämä luomukset voivat olla ohjelmistoa, käytännön logiikkaa, matematiikkaa tai jopa epämuodollisia kielikuvia. Tässä opinnäytetyössä keskitytään nimenomaan ohjelmistoihin kartoituksen ja arvioinnin näkökulmasta. (Hevner 2004.)

Suunnittelutieteen tutkimukset ovat yleisiä tekniikan ja arkkitehtuurin oppiaineissa ja painopiste on luomuksissa. Suunnittelutieteen luomukset ovat yleensä käytännön tilanteita varten tehty. Luomuksien tarkoitus on vastata kysymykseen siitä, kuinka asioiden tulisi olla järjestyksessä tavoitteiden saavuttamiseksi ja toiminnan takaamiseksi. (Geerts 2011.)

2.2.1 Käytetyt menetelmät

Heti opinnäytetyön alkuvaiheessa aloitetaan keräämään tietoa jo olemassa olevista sovelluksista vertailemalla niitä keskenään eri ominaisuuksien perusteella Excel-
taulukossa. Tämä taulukko toimii reaaliaikaisena tiedonlähteenä toimeksiantajalle ja yhteistyökumppaneille. Tämä on tärkeä osa ohjelmiston kehitysprosessia, sillä ohjelmiston kehitys on jo opinnäytetyön alkaessa lähtenyt käyntiin.

Toimeksiantajalle tehdystä sovelluskartoitus-taulukosta käyvät ilmi kartoitettujen sovellusten tiedot, kuten esimerkiksi nimi, valmistaja, lähdelinkki, käyttäjäkohderyhmä, lanseerausvuosi, hinta, alusta, tekniset tiedot, arvosteluasteikko sopivuuden pohjalta sekä tieto siitä, onko sovellusta testattu. Lisäksi taulukkoon on laitettu esikatselua varten linkkejä, jotka sisältävät kuvien tai videoiden muodossa olevaa mediaa.

Tutkimuksessa käytetään hyväksi myös haastatteluja, joihin osallistuneet ihmiset edustavat valmiin ohjelmiston oletettua enemmistöä. Haastatteluiden tarkoituksena on kerätä tietoa oletetun loppukäyttäjryhmän toiveista ja ajatuksista ohjelmiston ominaisuuksiin liittyen.

Haastattelut toteutetaan suullisesti, tapaamalla haastateltava henkilökohtaisesti kasvotusten. Haastattelut nauhoitetaan, jonka jälkeen kaikki ne käydään läpi ja kirjoitetaan vastaukset luettavaan muotoon.

Jari Metsämuuronen (2003) kertoo haastattelun toimivan osana tutkimusta vuorovaikutustilanteena, ja se sopii yhdeksi tutkimusmenetelmäksi erityisen hyvin silloin, kun esimerkiksi kartoitetaan tutkittavaa aluetta (kuten tässä tutkimuksessa kartoitetaan olemassa olevaa potentiaalista tarvetta, sekä markkinatilannetta muilta osin), tai halutaan tulkita kysymyksiä tai selventää vastauksia. Metsämuuronen luettelee myös muita tekijöitä, joilla voidaan perustella haastattelun käyttöä osana tutkimusta esimerkiksi kyselylomakkeen tai muun menetelmän sijasta.

2.2.2 Opinnäytetyön prosessi

Koska sovellukset ovat tietoteknisiä luomuksia ja opinnäytetyön pääpiste on niiden kartoittamisessa, päädyttiin aiemmin mainittuun suunnittelutieteeseen eli design scienceen. Vaikka itse sovelluksen luominen jääkin toimeksiantajalle, niin etukäteen kilpailijoiden sovellusten arvioiminen on tässä vaiheessa mahdollista ja suotavaa markkinatilanteen kartoittamiseksi. Lisäksi koska suunnittelutiede kulkee käsi kädessä käyttäytymistieteen kanssa, on se tekijöille myös oiva lähestymistapa ongelmaan (Hevner 2004). Suunnittelutieteelle ominaista luomusten arviointia varten sovellusvertailutaulukko on hyödyllinen työkalu, jossa käytetään toimeksiantajan kanssa yhdessä päätettyjä kriteerejä suodattimina, ja haastattelut taas tukevat sovellusvertailua lähestymällä aihetta eri näkökulmasta ja eri tutkimusmenetelmin. Sovellusvertailun kuvauksesta kerrotaan yksityiskohtaisemmin luvussa neljä, ja sen tuloksista luvussa kuusi.

Samaan aikaan sovellusvertailun kanssa aineistoa hankitaan kirjallisuudesta ja internet- artikkeleista teoriapohjaa varten. Kirjallisuuden osalta aineisto liittyy psykologiaan, ammatinvalintaan, sekä oppimispsykologiaan ja -tapoihin. Opinnäytetyössä käytetään eri psykologian aloihin liittyvää materiaalia, sillä kehitteillä olevan sovelluksen hyödyllisyys käyttäjälleen perustuu suureksi osaksi psykologiaan. Kirjallisuudesta kerätyn tiedon avulla perustelemme sovelluksen hyödyllisyyttä oletetulle loppukäyttäjärühmälle, jonka lisäksi opinnäytetyön psykologinen perspektiivi antaa näkemystä ohjelmiston ominaisuuksiin liittyen. Internetistä peräisin oleva materiaali käsittelee teoriapohjan osalta suunnittelutiedettä, tilastoja sekä aihepiiriin liittyviä artikkeleita.

3 VIITEKEHYS

Opinnäytetyön viitekehys on rajattu jo olemassa olevien sovellusten kartoittamiseen ja vertailuun, sekä loppukäyttäjien tarpeiden tunnistamiseen uuden sovelluksen ominaisuuksien osalta. Tässä luvussa perustellaan kehitteillä olevan sovelluksen potentiaalinen hyödyllisyys käyttäjälleen.

3.1 Ammatillisen itsetuntemuksen hyödyllisyys uranvalinnassa

Robert J. McKain Jr. (1980) mukaan yksilön inhimilliseen potentiaaliin kuuluu kykyjä ja ominaisuuksia joita hän ei välttämättä käytä, tai edes tunne. McKain Jr totesi myös, että erityispotentiaalia ilmenee silloin kun ihminen kehittää ja paljastaa kykyjä, joiden olemassaolosta hän ei ollut aikaisemmin tietoinen.

Tämän perusteella yksilön oman potentiaalin paljastaminen on jo itsessään yksilön kannalta positiivinen asia, sillä jos yksilö ei ole edes tietoinen omista kyvyistään, kuinka hän voisi silloin ajatella kehittävänsä niitä? Tässä yhteydessä voidaan puhua mistä tahansa elämän osa-alueesta, johon ihminen pystyy omilla toimillaan jollain tapaa vaikuttamaan. Potentiaalilla voidaan tarkoittaa kyvykkyyttä musiikin saralla, tai vaikkapa liiketoimintaan liittyvää intuitiota (“bisnesvaistoa”) sen harjoittamattomassa muodossaan. Voidaan kuitenkin myös puhua erilaisista henkilökohtaisista “älykkyyden lajeista”, joita on laajasti kuvattu kirjassa “Oppimisen vallankumous - Uusien oppimistapojen maailma” (Dryden & Vos 2002). Näitä älykkyyden lajeja ovat kielellinen älykkyyys, loogis-matemaattinen älykkyyys, visuaalis-spatiaalinen älykkyyys, musiikillinen älykkyyys, ruumiillis-kinesteettinen älykkyyys, interpersoonallinen älykkyyys eli “sosiaalinen” älykkyyys, sekä intrapersoonallinen älykkyyys eli intuitiivinen älykkyyys (Dryden 2002).

Näiden eri lajien ja niiden kombinaatioiden tiedostaminen omassa elämässään on tärkeää yksilön halutessa kehittää itseään haluamaansa suuntaan. Esimerkiksi loogis- matemaattista älykkyyttä on tavallisesti henkilöillä, jotka ovat matemaatikoita, tutkijoita, insinöörejä, tilintarkastajia tai vaikkapa kirjanpitäjiä. Loogis-matemaattinen henkilö voi vaikkapa pitää abstraktista ajattelusta, laskemisesta, järjestyksestä ynnä muusta vastaavasta. Hän voi vahvistaa loogis-

matemaattista älykkyyttään esimerkiksi hyödyntämällä matemaattisia pelejä, tai analysoimalla ja tulkitsemalla tietoa. Kaikenlaiset päättelykykyä stimuloivat asiat ja harjoitteet toimivat. (Dryden 2002.)

Musiikillisesti älykäs henkilö on taas todennäköisesti herkkä sävelkorkeuksille, rytmeille ja soinneille. Hän on herkkä musiikin emotionaaliselle voimalle sekä herkkä musiikin rakenteille. Hän saattaa myös olla syvästi hengellinen ihminen. Musiikillisesti älykäs henkilö voi vahvistaa lahjaansa esimerkiksi soittamalla jotain soitinta, opettelemalla asioita laulujen avulla (esimerkiksi laulun muotoon puettut runot vaikkapa äidinkielen säännöistä yms.), harjoittamalla liikuntaa musiikin tahdissa tai vaikkapa säveltämällä. (Dryden 2002.)

Henkilökohtaiset ominaisuudet ja optimaalisiin oppimistapoihin liittyvät keinot siis vaihtelevat yksilöiden välillä, ja useimmiten henkilöllä on monia eri kykyjä ja lahjoja niiden eri osa-alueilta. Näiden tiedostaminen ei kaikille ole itsestäänselvää, vaan tarvitaan ulkopuolista ärsykettä näiden asioiden havaitsemiseen ja konkreettiseen käyttöönottoon. Entä miten tämä liittyy ammatinvalintaan tai uranvalintaan? Marjatta Mularin (2013) mukaan ammatinvalinnan kannalta on keskeistä olla tietoinen omista vahvuuksista, taidoista ja valmiuksista, ja että on myös tärkeää tiedostaa omat heikkoudet ja puutteet. Toiset aliarvioivat omia kykyjään, kun taas toisille omat heikkoudet voivat olla vaikeita myöntää. Ammatinvalinnan kannalta tärkeintä on tunnistaa, mitä osaamisen aluetta itsessään haluaa kehittää ja mihin panostaa. (Mulari 2013.)

On ymmärrettävää, miksi ammatinvalinnassa on tärkeää olla tietoinen omista heikkouksistaan, vahvuuksistaan, toiveistaan ja suunnitelmistaan. Näiden asioiden tiedostaminen voi kuitenkin olla erittäin hankalaa elämäkokemuksiin liittyvistä syistä, tai helpommin ajateltuna mahdollisesti elämäkokemuksen puutteesta johtuen. Mulari kertoo kappaleessa ”Lopuksi: Kohti tietoisempaa ammatinvalintaa” (sivu 142) eri tilanteista, joissa omien kykyjen ja taitojen tunnistamisesta on merkittävää hyötyä. Näitä ovat esimerkiksi oppilinnan valitseminen peruskoulun jälkeen, jatko-opinnot tai ammatinvalintatilanteet. Ammatinvalintaan liittyen Mulari kertoo tiedonlähteiksi muun muassa työ- ja elinkeinotoimistojen ammatinvalintapsykologit.

Mularin mainitsemat tilanteet ovat juuri niitä, joihin SmartUp Oy:n kehittämä sovellus on tällä hetkellä tuotekehitystä ajateltu sopimaan. Tulevan sovelluksen yhtenä tarkoituksena on olla käyttäjän apuna ja tiedonlähteenä näissä tilanteissa, ja auttaa käyttäjää tunnistamaan oman potentiaalinsa, jonka havaitsemisen hyödyt on perusteltu tämän luvun alkupuolella.

4 TIEDON KERÄÄMISEN TOIMENPITEET

4.1 Sovellusvertailun lähtökohta

Koska tutkimuksen tavoitteena on kartoittaa markkinoilla olevia aihepiiriin liittyviä sovelluksia, on tehtävä sovellusvertailua johtopäätöksiä varten. Ennen sovellusvertailun aloittamista määriteltiin yhdessä toimeksiantajan kanssa ne kriteerit, joita vertailun ja tutkimuksen kohteena olevilla sovelluksissa tulisi olla. Nämä kriteerit käytiin läpi toimeksiantajan kanssa, ja mukaan otettiin erilaisia ominaisuuksia ja piirteitä pitäen painotus siinä, mikä tutkittavan ohjelmiston päätarkoitus käyttäjälleen on. Käyttötarkoituksen lisäksi vertailuun päässeisiin sovelluksiin vaikuttivat myös ohjelmiston ominaisuudet, eli jos sovelluksessa oli useita piirteitä jotka vastasivat mielikuvaa SmartUp Oy:n tulevasta sovelluksesta, sitä alettiin tutkia tarkemmin. Alla olevassa kuvankaappauksessa (Kuva 1) näkyvät ominaisuudet, joiden ajateltiin olevan tutkimuksen kannalta hyödyllisiä tietoja.

Palautete yrityksen tietyltä taholta/ohjaajalta	Kyllä	Ei
Vertaispalaute käyttäjien kesken	Kyllä	Ei
Omien tavoitteiden asettaminen	Kyllä	Ei
SoMe-vaikutteita (verkostoituminen jne.)	Kyllä	Kyllä
Jaettavuus (tietojen esittely/jakaminen esim työnantajalle)		Kyllä
Mobiilisofta	Kyllä	Ei
Pilvipalvelu	Kyllä	Kyllä
Ääniohjaus	Ei	Ei
Antaa suosituksia työuran valintaan perusteluin	Ei	Ei
Mahdollisuus nopeaan, jokapäiväiseen asioiden muistiinpanomaiseen ylöslaittoon	Ei	Kyllä (työhön liittyvä osaaminen)
Kuvien käyttömahdollisuus	Ei	Ei

Kuva 1. Ominaisuustaulukko.

Kuten sanottu, pääpaino ei sovelluksia valittaessa ollut kuitenkaan ominaisuuksissa, vaan sen sijaan käyttötarkoituksessa ja siinä mihin sen käyttö on optimoitu. Tällä rajattiin pois huomattava määrä sovelluksia, sillä hyvin monella ohjelmistolla pystyy esimerkiksi tallentamaan tiedostoja pilveen tai tekemään muistiinpanoja.

Kun sovelluksia alettiin tutkimaan, niistä kirjoitettiin vapaasti ylös tietoja jotka liittyivät seuraaviin aiheisiin: nimi, palveluntarjoaja, hinta, käytettävyys, lanseerausvuosi, sovelluksen alusta ja sen sujuvuus, tekniset hyvät/huonot puolet, kuvia ja linkkejä, lähde mistä sovellus löytyi ja milloin ja muita piirteitä (esim. käyttäjän aktiivisuuden vaikutus hyötyihin) ja muita tärkeämpiä sovelluksesta ilmenneitä asioita. Näiden tietojen perusteella teimme myös arvioinnin siitä, kuinka hyvin tutkittu sovellus vastasi kehitteillä olevaa sovellusta tarkoituksensa ja ominaisuuksiensa kohdalta.

Sovelluksia kartoitettiin internetistä aiheeseen sopivia hakusanoja apuna käyttäen sekä niillä löydettyihin sovelluksiin perehtymällä. Tiedot kerättiin Google Drive - palvelun sisällä toimeksiantajan kanssa jaettuun laskentataulukkotiedostoon (Liite 2 & Liite 3), jolloin kaikki sidosryhmät pystyivät hyötymään reaaliajassa sovelluskartoituksesta ja sen antamasta informaatiosta. Kun sopivia sovelluksia ei enää tullut hakusanoilla vastaan ja toimeksiantajan puolelta tulleet lähteet oli käyty läpi, koettiin että sovelluksia oli vertailtu riittävän kattava määrä. Tätä dataa käytettiin myöhemmin analysoinnissa, josta kerrotaan tarkemmin seuraavassa luvussa.

4.2 Perustelut haastatteluiden tekemiseen

Tämän tutkimuksen haastattelut ovat puolistrukturoituja tiedonhankintahaastatteluita, toisinsanoen tiedonhankintaan tähtäviä teemahaastatteluja, jotka tähtäävät informaation keräämiseen valittuun aihepiiriin liittyen (Metsämuuronen 2003, 186.) Haastattelut toimivat tutkimusmenetelmänä erityisen hyvin silloin, kun tavoitteena on kartoittaa tutkittavaa aluetta, kuten tässä opinnäytetyössä (Metsämuuronen 2003).

Kuten aiemmin on jo mainittu, tämä opinnäytetyö on osa isompaa kokonaisuutta tietyn ohjelmiston kehitysprosessissa. Ohjelmiston luonteen vuoksi sen menestyksekkäs määrittely vaatii erityisen huomion kiinnittämistä käyttäjäkokemukseen, sillä kyseessä on sovellus jonka tarkoitus on sekä toimia muistiinpanovälineenä, että toimia käyttäjälleen työkaluna omien kykyjensä kartoittamisessa ja kehityksessä.

Haastatteluiden valitseminen tutkimusmenetelmäksi perustui seuraaviin asioihin, jotka kytkeytyvät toisiinsa alla olevassa järjestyksessä:

(1.) Valmiin ohjelmiston käytettävyys on subjektiivinen kokemus (“elämys”), joka on jokaisella käyttäjällä erilainen

(2.) Käyttäjien odotukset, tavoitteet, fysiologiset ja psyykkiset ominaisuudet vaihtelevat suhteessa ohjelmistoon ja ohjelmiston käyttäjän henkilökohtaiseen, ohjelmistolle annettuun funktioon

(3.) Nämä odotukset, tavoitteet yms. määrittelevät koetaanko sovellus miellyttäväksi

(4.) Tarkoituksensa (sen originaali tai käyttäjän itse määrittelemä) helpokäyttöisesti ajava ohjelmisto koetaan miellyttäväksi

(Saariluoma, Kamppinen & Hautamäki 2001.)

Toisin sanoen ohjelmiston on tehtävä sille määrätty tehtävä mahdollisimman helposti. Mikäli ohjelmiston tarkoitus tai ominaisuudet ovat ristiriidassa sen käyttäjän asettamien pyrkimysten kanssa, ohjelmistoa ei käytetä. Näiden tavoitteiden ja ominaisuuksien määrittäminen vaatii käytettävyystutkimusta, johon loppukäyttäjryhmän edustajien haastattelut sopivat parhaiten.

Alla oleva taulukko (Taulukko 1) kuvaa käytettävyystutkimuksen kysymystenasetteluja ja menetelmiä. Taulukossa on lukuisia yhtymäkohtia tässä tutkimuksessa käytettyjen metodien ja kysymystenasettelujen kanssa, kuten yhtenä esimerkkinä tuotteen asemointiin liittyvät kysymystenasettelut.

Taulukko 1. Käytettävyystutkimuksen menetelmät (Saariluoma ym. 2001, 35)

Vaihe	Käytettävyystutkimuksen kysymyksenasettelut	Esimerkkejä käytettävyystutkimuksen menetelmistä
Tuotteen asemointi	Ketkä ovat tuotteen mahdollisia käyttäjiä? Mitä mahdollisesti tuotteella katettavia tehtäviä tai tarpeita käyttäjillä on?	Markkinatutkimukset, kilpailevien tuotteiden tutkiminen, fokusryhmät Kenttähavainnointit, haastattelut, käyttäjien muistiinpanot
Tuotekonseptin suunnittelu	Mitkä tarpeet tuote pyrkii täyttämään? Mitä käyttöilanteita tuote pyrkii kattamaan? Mitä tehtäviä ja tehtäväketjuja tuotteen olisi voitava hoitaa? Minkä tyyppinen käyttöliittymä tuotteella olisi oltava?	Havainnointit, haastattelut Käyttöskenaarioiden muodostaminen, visualisointi ja arviointi Lo-fi prototyypit Asiantuntijamenetelmät
Tuotteen prototyypin kehitys	Miten tuotteen käyttöliittymä tulisi muodostaa tehtävien ja tehtäväketjujen hoitamiseksi? Kuinka käytettävä suunniteltu käyttöliittymä on tarkoitettujen tehtävien ja tehtäväketjujen suorittamiseen?	Suunnitteluohjeistot Wizard of Oz, lo-fi prototyypit ja niiden arviointimenetelmät Heuristinen evaluointi, kognitiivinen läpikäynti Osallistuva suunnittelu Prototyyppien käytettävyystestit
Lopullisen tuotteen kehitys	Miten käyttöliittymä voidaan toteuttaa siten, että asetetut käytettävyysvaatimukset voidaan saavuttaa? Vastaako käyttöliittymä sille asetettuja vaatimuksia?	Heuristinen evaluointi, kognitiivinen läpikäynti Suunnitteluohjeistot Käyttäjien osallistuminen suunnitteluun Käytettävyystestit Betatestaus asiakkailta
Uusien tuoteversioiden kehitys	Ketkä käyttävät tuotetta ja miten? Minkälaisia käytettävyyspuutteita tuotteella on? Mitkä puutteet voidaan (ja kannattaa) korjata? Täyttääkö muuttunut tuote edelleen käytettävyydelle asetetut vaatimukset?	Asiakaspalautteen kerääminen Virheilmoitukset ja reklamaatiot Tiedustelut, haastattelut Käyttäjäkerhot Allianssit luottokäyttäjien kanssa Käytettävyystestit

4.3 Pää- ja apukysymykset

Haastattelua varten on tehty haastattelurunko ja pohdittu aiheellisia pää- ja apukysymyksiä teeman perusteella. Kysymysten avulla on tarkoitus kerätä aineistoa liittyen kehitteillä olevan ohjelmiston optimaalisiin ominaisuuksiin. Kysymyksillä pyritään keräämään oletetun loppukäyttäjärühmän mielipiteitä hyvistä ja huonoista ominaisuuksista, sekä muista sovelluksen toimintaan liittyvistä tekijöistä jotka vaikuttavat positiivisesti tai negatiivisesti käyttäjän mielipiteeseen sovelluksesta. Tarkoituksena on myös tehdä rajanvetoa sille, mitkä ominaisuudet koetaan välttämättömiksi.

Haastattelut rakentuvat kolmesta eri vaiheesta. Ensimmäisessä vaiheessa haastattelua pohjustetaan haastateltavalle aihetta, ja pyritään antamaan riittävän tasoisen ymmärryksen siitä, mistä haastattelussa on kyse. Haastateltavat on valittu kohderyhmästä (ks. luku 4.4 haastateltava kohderyhmä) jonka yleistieto tietotekniikasta ja erilaisista sovelluksista on hyvällä tasolla, joten perustietojen antamiseen sovelluksista yms. ei tarvitse käyttää juurikaan aikaa. Haastateltavalle annetaan apukysymysten ja esimerkkien avulla kuva siitä, mitä tarkoitetaan urasuunnittelulla ja itsensä kehittämällä työuran ja elämän varrella.

Haastattelun toisessa vaiheessa haastateltavan on tarkoitus oma-aloitteisesti kertoa ominaisuuksista, joita pitää itse hyvinä tai huonoina sovellukselle, jonka on tarkoitus toimia työvälineenä itsensä kehittämiseen ja urasuunnitteluun liittyen. Haastattelun tämän vaiheen tarkoituksena on saada haastateltavan omat, johdattelemattomat ajatukset ja ideat esiin. Tämä on erittäin tärkeä vaihe saatujen tulosten analysointia ajatellen, sillä tämän vaiheen pohjalta voidaan havaita toistuvuutta vastausten välillä.

Kolmas ja viimeinen vaihe on rakennettu niin, että siinä kysytään suoraan mielipiteitä erilaisista sovellukseen mahdollisesti tulevista ominaisuuksista. Tämän vaiheen on tarkoitus varmistaa, että saadaan mielipiteitä niihinkin ominaisuuksiin, joista haastateltavat eivät itse tulleet kertoneeksi.

Apukysymysten tarkoitus on antaa syvyyttä pääkysymykselle ja avata haastateltavalle kysymyksen tarkoitusta, sekä toimia pääkysymysten tukena tilanteissa, joissa haastateltava ei täysin ymmärrä pääkysymyksen tarkoitusta tai

kun kysymys on monitulkintainen tai vaikea. Apukysymysten avulla haastattelun aikana voidaan myös avata keskustelua ja antaa haastateltavalle idea, herättää jokin muistikuva tai muuten viedä keskustelua eteenpäin ja saada haastateltava kertomaan asiasta lisää tai syvällisemmin.

Haastatteluissa on käytetty kyselylomaketta (Liite 1). Pää- ja apukysymykset ovat siinä luettelomuodossa, jossa pääkysymykset lihavoituina ja apukysymykset kursitiivilla.

4.4 Haastateltava kohderyhmä

Opinnäytetyö on osa toimeksiantajayrityksen tekemää sovelluskehitysprosessia, jonka tarkoitus on kartoittaa jo olemassa olevia sovelluksia, sekä etsiä tulevalle sovellukselle hyviä ominaisuuksia ja piirteitä. Tähän siis tarvitaan potentiaalisen loppukäyttäjärühmän mielipiteitä ja ajatuksia.

Haastateltava kohderyhmä on valittu niin, että se edustaa mahdollisimman hyvin kehitteillä olevan sovelluksen loppukäyttäjistä muodostuvaa enemmistöryhmää. Tämän perusteella kohderyhmään on valittu viisi 20–27 vuotiasta nuorta aikuista, joiden opinnot ovat loppusuoralla ja/tai työura on alkumetreillä. Haastatteluissa on haastateltu viittä eri ihmistä pää- ja apukysymysten avulla. Haastattelut on suoritettu suullisesti tapaamisten muodossa.

Oletetun loppukäyttäjärühmän ikäjakauma kehitteillä olevalle sovellukselle on 20 - 27 vuotta. Sovellus on tarkoitettu käytettäväksi pitkän aikaa ennen varsinaista työelämään siirtymistä, eikä sovelluksen käyttötarkoitus rajoitukaan ainoastaan työelämään liittyviin asioihin. Kohderyhmän valinta työelämään siirtymisen ajankohtaisuuden kannalta on silti looginen, sillä haastatteluihin haluttiin saada henkilöitä jotka ovat motivoituneita ajattelemaan syvällisesti asioita, joista on ollut hyötyä/joista olisi ollut hyötyä omien vahvuuksien, mielenkiinnon kohteiden yms. tiedostamisen kannalta varsinkin nyt, kun valintoja esimerkiksi ammatin suhteen tehdään muun muassa näiden tietojen valossa. Päätymällä valittuun kohderyhmään, tutkimukseen saatiin mielipiteitä henkilöiltä, joilla on aitoa tarvetta ajatella tulevaisuuttaan työllistymisen kannalta ja näin asettua sovelluksen käyttäjän asemaan sen ominaisuuksia pohtien.

Toinen merkittävä asia joka vaikutti kohderyhmän valintaan, oli yleistieto aihepiiristä. Kohderyhmän kriteereitä pohdittaessa tultiin siihen tulokseen, että haastateltavilla henkilöillä olisi hyvä olla hieman tavanomaista enemmän yleistietoa tietotekniikasta kuten sovelluksista, älypuhelimista, tietokoneista ja näiden suomista mahdollisuuksista. Yleisellä tasolla tämä toteutuu jo pelkästään ikäjakauman perusteella, mutta kehitteillä olevan sovelluksen ominaisuuksien syvällisen pohtimisen kannalta olisi haastateltavien hyvä omata hieman yleistä tasoa syvällisempi käsitys aihepiiristä.

5 KERÄTYN AINEISTON KUVAUS

5.1 Sovellusvertailun kuvaus

Sovelluskartoituksen aikana kertyi yhteensä kolmetoista arvioitua sovellusta sekä kuusi sovellusta, jotka eivät päässeet arviointiin mukaan kriteerien täyttymättömyyden takia. Sovellusvertailussa tehty pisteytys perustuu opinnäytetyön tekijöiden käsitykseen sovelluksen osuvuudesta aihepiiriin ja käyttötarkoitukseen liittyen. Tämä käsitys on muodostunut etsittävien sovellusten kriteerin mukaan, sekä jossain määrin sovelluksesta saatuun yleiseen tuntumaan. Jo arvioiduista kolmestatoista sovelluksesta kolme sai arvosteluasteikolla arvosanan nolla eli tarkemmin tutkittaessa eivät myöskään täyttäneet alkuunkaan etsityn sovellustyyppin vaatimuksia. Täten siis edes osittain vastaavanlaisia sovelluksia löytyi kymmenen kappaletta. Opinnäytetyössä on liitteinä kuvankaappauksia joistakin sovelluksista (Liitteet 4, 5 & 6) sekä tiivistelmä opinnäytetyön aikana käytetystä sovellusvertailutaulukosta (Liite 7).

Sovellusvertailussa olevat sovellukset:

1. ccSpringboard on opiskelukäyttöön suunnattu sovellus, jonka tarkoituksena on auttaa opiskelijoita löytämään heille mieluisia työuria.
2. Career Path on yritysten työntekijöille suunnattu sovellus, jonka tarkoitus on ehdottaa uusia urapolkuja käyttäjälle.
3. CareerScribe on ensisijaisesti yrityskäyttöön tarkoitettu sovellus, jolla voidaan verrata yrityksen työntekijöitä keskenään ja joka toimii myös virtuaalisena ansioluettelona.
4. Impraise perustuu rinnakkaiskäyttäjien arvionteihin toisistaan ja on suunnattu niin yksityisille kuin myös yrityksillekin.
5. LinkedUp on EU:n tukema projekti, joka järjestää kilpailuja sovelluskehittäjille.
6. Sovelto Channel on verkko-opetusta tarjoava palvelu, joka on suunnattu töissä käyvien ihmisten lisäkoulutukseen.

7. OptimalEfolio and OptimalWebsite on suurille organisaatioille suunnattu sovellus, jolla käyttäjä voi luoda virtuaalisia ansioluetteleja.
8. TopSchool Student Lifecycle Management on opiskelijakäyttöön tarkoitettu keskitetty opiskelijarekisterijärjestelmä.
9. iCareerManager on yritysten työntekijöiden urasuunnitteluun suunniteltu sovellus.
10. Insight on yrityksille suunnattu rekrytointiin erikoistuva sovellus.
11. work.com on yritysten työntekijöiden moraalien nostamiseen tarkoitettu sovellus
12. Focus 2 on opiskelijoille suunnattu sovellus, joka suosittelee opiskelijoille urapolkuja ja pääaineita.
13. HRSmart on yritysten työntekijöiden keskenään vertailuun tarkoitettu sovellus, jolla kartoitetaan kunkin yksilön vahvuudet ja heikkoudet.

5.2 Haastatteluiden kuvaus

Opinnäytetyötä tehdessä ja varsinkin sovellusvertailun aikana syntyi erilaisia oletuksia haastatteluvastauksiin liittyen. Sovellusvertailun pohjalta olisi voinut olla perusteltua sanoa, että sovelluksen hinta ja saatavuus/kokeiltavuus olivat vaikuttavia tekijöitä sovelluksen käyttöön liittyen. Tähän haastatteluihin vastanneista ei yksikään ottanut kantaa, mikä oli yllättävää.

Haastateltavan kohderyhmän henkilöt on yksilöity seuraavasti: Haastateltava A on 24-vuotias mies, opiskelee materiaalitekniikkaa sekä erikoistuu puutekniikkaan. Hän valmistuu keväällä 2015. Haastateltava B on 27-vuotias nainen, joka opiskelee tietojenkäsittelyä ja valmistuu keväällä 2015. Haastateltava C on 23-vuotias nainen, joka opiskelee tietojenkäsittelyä ja valmistuu syksyllä 2016. Haastateltava D on 26-vuotias sähkötekniikkaa lukenut ja elektroniikkaan erikoistunut mies, joka opiskeli muista haastateltavista poiketen Metropoliasissa Lahden ammattikorkeakoulun sijaan ja valmistui keväällä 2014. Haastateltava E on 23-vuotias tietojenkäsittelyä opiskeleva mies, joka valmistuu keväällä 2015.

Haastatteluihin valitut henkilöt sopivat hyvin haastatteluiden kohderyhmälle määriteltyihin kriteereihin. Yleistietoa syvällisempi käsitys sovelluksista toteutui koulutuksen kautta kaikkien paitsi yhden informatin kohdalla, ja ikähaarukka toteutui kaikissa tapauksissa. Myös informanttien koulutukseen ja työuraan liittyvät meneillään olevat vaiheet sopivat kriteeristöön hyvin.

Haastattelut toteutettiin varaamalla haastatteluajankohdat ja -paikat haastateltavien kanssa etukäteen puhelimitse sekä internetin välityksellä. Haastatteluiden tallennusmuotona käytettiin sekä toisen haastattelijan älypuhelimien ääninauhuri-sovellusta, että toisen haastattelijan kannettavan tietokoneen ääninauhuri toimintoa. Kaksinkertaisella nauhoituksella haluttiin varmistaa, ettei nauhoitus katoa tai tuhoudu jonkin yllättävän sattumuksen johdosta.

Haastatteluiden aikana tehtiin tietokoneella muistiinpanoja haastateltavien vastausten pohjalta, merkatien ylös tärkeitä ja mielenkiintoisia asioita. Satunnaisesti merkittiin muistiinpanojen tueksi nauhoituksen aikaleima, nauhoitusten myöhemmän käsittelyn helpottamiseksi. Myöhemmin kirjoitimme haastattelut selkokielellä luettavaan muotoon muistiinpanojen ja nauhoitteiden avulla, jotta niiden jatkokäsittely tehostuisi.

6 TUTKIMUSTULOKSET

6.1 Sovellusvertailu

Sovellusvertailun aikana kävi ilmi, ettei SmartUp Oy:n tulevaisuudessa tarjoamaa sovellusta vastaavaa, tai sen ydinfunktiota ja tähän mennessä mietittyjä kriteereitä täyttävää sovellusta ole Suomessa. Tämä oli melko yllättävä huomio ja vielä yllättävämpää oli se, ettei vastaavia sovelluksia ole globaalistikaan kuin kourallinen, ja nekin täyttävät ominaisuuksiensa puolesta heikosti sen, mitä SmartUp Oy haluaa toteutuksellaan saavuttaa.

Sovelluksista kolmesta päätyi arvosteltaviksi, joista kolme sai arvosanaksi nollan eli eivät osoittautuneet toimeksiantajan tulevan sovelluksen kaltaisiksi tuotteiksi. Sovellusvertailuun otettiin mukaan arvosteluasteikko helppolukuisuuden vuoksi. Arvosanoja annettaessa huomioitiin kaikki sovelluksen ominaisuudet jotka olivat julkisesti esillä asiakkaille, ja joissa arvosana viisi olisi tarkoittanu täysin tehtävänantoa vastaavaa sovellusta toiminnoiltaan. Suurin arvosana eli haettujen ominaisuuksien ja piirteiden vastaavuus oli kolme ja puoli pistettä, eli toisin sanoen toimeksiantajan suunnitteilla olevaa sovellusta käyttötarkoitukseltaan tai ominaisuuksiltaan täysin vastaavaa ei löytynyt markkinoilta yhtäkään.

Seuraavissa aliluvuissa on tarkoituksena käydä tarkemmin läpi kaikkia sovellusvertailussa olleita sovelluksia ja kertoa jokaisen yksittäisistä piirteistä. Sovelluksia kertyi kartoitukseen kaikkiaan kolmesta kappaletta, jotka tulivat arvostelluiksi ja joista muutama karsiutui vasta tarkemman tarkastelun jälkeen pois.

Sovellusvertailusta saatua dataa on analysoitu käyttämällä analyysimenetelmänä luokittelua. Luokittelun avulla joukosta erillisiä tutkimuskohteita voidaan muodostaa erilaisiin ryhmiin, jotka jollain tapaa kuvaavat luokan sisällä olevia tutkimuskohteita (Menetelmäpolkuja humanisteille 2014). Tässä opinnäytetyössä, käyttäen luokittelua analyysimenetelmänä, sovellukset on jaettu kolmeen osaan: Uravalintaan erikoistuviin sovelluksiin, Omien kykyjen kehittämiseen

erikoistuviin sovelluksiin, sekä niihin jotka eivät vastanneet edellä mainittuja luokkia, mutta jotka olivat liian yksilöllisiä tarkempaan luokittelukuvaukseen.

6.1.1 Uravalintaan erikoistuvat sovellukset

CareerCruisingin omistaman ccSpringboardin kohderyhmänä ovat opiskelijat, opettajat yliopistot ja yleisesti ottaen korkeakoulut. Palvelun tekninen toteutus vaikuttaa huteralta, noin 10 vuotta vanhalta tekniikalta, mutta positiivisena puolena pilvipalvelun ansiosta kirjautumaan pääsee mistä tahansa. Toisaalta sama pätee lähes mihin tahansa internet-sivustopohjaisiin ratkaisuihin. ccSpringboardiin on integroitu sisään Career Matchmaking -niminen osio, jonka tarkoituksena on löytää sopivia töitä ja työuria sekä perustella ehdotuksia käyttäjälle. Palvelun visuaalinen puoli on erittäin luotaan työntävä. Sovelluksessa on myös profiloitiosio osaamiselle sekä muita työkaluja jotka toimivat yhtenä kokonaisuutena. Mikäli käyttäjän syöttämät tiedot ovat oikealla tavalla laitettuja niin lopputulos saattaa olla hyödyllinenkin. Opiskelijakäyttöön suunnattu ccSpringboard on osa Career Cruising tuoteperhettä. Sovellus sai arvosanan yksi.

Talent Guardin tekemä Career Path on suunnattu yritysten työntekijöille. Sovelluksen ideana on ehdottaa työntekijälle tämän pätevyyksien ja työtehtävien vaatimuksien perusteella sopivia vaihtoehtoja nykyiselle työlle. Ohjelma seuraa työntekijän kirjoittamaa lokia ja auttaa tätä urasuunnittelussa. Sovelluksessa näkyy visuaalisesti vaatimustasot, jolloin työntekijä voi seurata kuinka pitkä matka on vielä työuralla etenemisessä. Career Pathin arvosanaksi muodostui kaksi.

Career Dimension Inc on valmistanut Focus 2 nimisen sovelluksen, joka käydään seuraavaksi läpi. Focus 2 on suunnattu opiskelijoille ja se sisältää sivustolla mainitun ACSI:n mukaan Amerikan suurimman listauksen työpaikoista ja urapoluista. Huonona puolena tästä ei ole hyötyä Amerikan ulkopuolella. Sovellus osaa neuvoa minkälaisia pääaineita valita riippuen opiskelijan valitsemasta urapolusta. Riippuen opiskelijan antamasta syötteestä sovellus osaa myös ehdottaa urapolkuvalintoja. Focus 2 saa meiltä nimensä mukaisen arvosanan kaksi.

6.1.2 Omien kykyjen kehittämiseen erikoistuvat sovellukset

CareerScribe sai kartoituksessa olevien sovellusten keskuudessa parhaan arvosanan: kolme ja puoli pistettä. Se on kuukausimaksullinen internet-sivupohjainen palvelu, jonka kohderyhmänä toimivat yksityiset käyttäjät, organisaatiot, koulut ja yliopistot ja sen tarkoituksena yrityskäytössä on vähentää työntekijöiden tuomia kuluja vertailemalla työntekijöitä keskenään. Teknisinä huonoina puolina voidaan nähdä pilvipalveluiden haavoittuvuudet eli alttius tietomurroille sekä pelko tietojen myyntimahdollisuudesta. Teknisinä hyvinä puolina voidaan taas huomata pilvipalveluiden hyvät puolet kuten globaali käytettävyys lähes mistä tahansa päätelaitteelta. Palvelu vaikuttaa erittäin virtaviivaisen helppokäyttöiseltä ja muokattavalta. Yksityisyyttä koskevat asetukset ovat myös kattavat eli “kuka näkee ja mitä asioita?” Ulkoasu on myös erittäin selkeä. Palvelu on vain saatavilla englanniksi mikä voi toimia rajoituksena joillekin. Palvelu toimii hieman kuin itsestään täyttyvä ansioluettelo ja sosiaalisesta mediasta tuttujen toimintojen takia sitä voisikin mieltää työuran Facebookiksi hieman kuin LinkedIn-sivustoa. Käyttäjät kirjaavat ylös omia saavutuksiaan ja lähettävät sivustolle tärkeitä dokumentteja, jolloin palvelu pysyisi mahdollisimman ajan tasalla. Palvelu on siis käytännössä hyvin lähellä virtuaalista ansioluetteloa. Palveluun ei kuitenkaan ole tarkoitus kirjata omia osaamisalueitaan, joka voidaan ottaa miinuksena.

6.1.3 Muut sovellukset

Ensimmäisenä perehdytään Impraise-sovellukseen, joka oli tutkimuksen ensimmäinen kartoitettu sovellus. Vaikkakin sovellus on vertailussa ainoa, jolla on oma mobiilisovellus, mutta joka ei kuitenkaan liity tarpeeksi aiheeseen saadakseen suurempaa arvosanaa kuin arvosanan yksi. Sovellus on suunnattu yksityisille käyttäjille, tiimien johtajille sekä organisaatioille. Sovelluksen perustuu rinnakkaiskäyttäjien arviointeihin toisistaan.

Toisena käytiin läpi EU:n tukema projekti, LinkedUp, joka ei kuitenkaan osoittautunut alkuunkaan olevan aihealuetta koskeva ja sai arvosanaksi nollan. Kohderyhmänä sovellukselle toimii sovelluskehittäjät sekä muut kilpailuun osallistuvat tahot. Varsinaista sovellusta tai palvelua ei ollut saatavilla kyseisessä

tapauksessa vaan osoittautuikin että LinkedUp koostuu useista kilpailuista, joiden päätarkoituksena on palkita parhaiten menestynyt sovellus, riippuen kilpailun aihealueesta. Ensimmäinen näistä kilpailuista koskee opettajien mahdollisuuksia käyttää internetissä olevaa vapaasti saatavilla olevaa dataa hyväkseen. Toisen näistä kilpailuista koskee taas semmoisen sovelluksen tekemiseen, joka pystyy käyttämään tätä internetistä saatua dataa niin että sitä on helppo käyttää opetuskäytössä.

Kolmantena sovelluksena löytyi Sovelto Channel, joka oli yksi harvoja sovelluksia jolla oli hintatiedot näkyvissä: 900€/pv. Kohderyhmänä Soveltolla toimii yksityiset, yhteisöt sekä yritykset. Varsinaista sovellusta ei kuitenkaan Soveltolla ollut tarjolla vaan sivusto tarjosi verkko-opetuspaketteja, joihin sisältyi webinareja, e-kirjoja, online-koulutusta yms. Palveluun on upotettu yhteisöllisiä toimintoja ja palvelussa on työelämälähtöiset tavoitteet tiiviillä materiaalipaketeilla. Käyttötarkoitus palvelulle löytyy töissä käyvistä ihmisistä, jotka haluavat lisäkoulutusta. Myös fyysisiä kurseja on saatavilla Soveltolta. Sovelto sai vertailusta arvosanan yksi.

Seuraavaksi listalta löytyy OptimalEfolio and OptimalWebsite, johon kuuluu tietokoneelle asennettava ohjelma sekä henkilökohtaiset internet-sivut, jotka ovat vähemmällä osalla tässä vertailussa. Kohderyhmänä sovellukselle toimii pääosin suuret organisaatiot, mutta tuotetta markkinoidaan työnantajille, työnhakijoille, kouluille, järjestöille jne. Yksityisellä käyttäjällä on mahdollisuus tehdä omat internet-sivustot virtuaaliselle ansioluettelolle, mutta hänen täytyy olla tuoteperheen ostaneen järjestön jäsen mikä hankaloittaa asiaa. Ohjelmiston eri komponentit synkronoituvat keskenään hyvin mikä voidaan nähdä teknisenä hyvänä puolena. Palvelu ei vain ole kovin suoraviivainen ja sen käytettävyys on kyseenalaista moninaisten toimintojen ja suuren tuoteperheen takia. Sovellus sai arvostelussa puolitoista pistettä edellä mainituista syistä.

Viidentenä oleva TopSchool Student Lifecycle Management on tarkoitettu opiskelijakäyttöön, mutta kohderyhmään kuuluvat myös opettajat. Sovelluksen tarkoituksena on keskittää kaikki opiskelijoiden tiedot yhteen paikkaan useiden opiskelijarekisterien sijaan. Tämä ei kuitenkaan vastannut tehtävänantoa, joten sovellus sai arvosanan nolla.

Kahdeksas sovellus on Insalan valmistama iCareerManager, joka on suunnattu ensisijaisesti yrityksen nykyisille työntekijöille jotka kaipaavat uusia työtehtäviä. Sovellus saa arvosanan kaksi.

Aquiren kehittämä Insight on rekrytointiin suunnattu sovellus, jonka pääasiallisina käyttäjäryhminä toimivat yritysten johtajat ja tietenkin edellä mainittu rekrytointi. Graafinen ulkoasu on sovelluksella silmää miellyttävä ja selkeä. Erilaisia hierarkiapuita, lohko- ja pylväsdiagrammeja on käytetty hyväksi asioiden havainnollistamisessa. Sovellus ei kuitenkaan lopulta sopinut tehtävänantoon ja saa arvosanan nolla.

Seitsemäntenä listalta löytyy Salesforcen kehittämä work.com, joka on suunnattu yritysten työntekijöille. Sen tarkoituksena on integroitua Salesforcen nimikkosovellukseen, jolla se mahdollistaa paremman näkyvyyden sovelluksen käyttäjille kattavalla verkostollaan. Work.com mainostaa itseään mobiilina ratkaisuna, mutta tietoa siitä ovatko mobiilit natiiveja sovelluksia vai lähinnä mobiilille skaalattuja verkkosivustoja ei ole mainittu missään. Work.comin erikoisuutena toimii saavutusten omainen palkitsemisjärjestelmä, jolla käyttäjät saavat "badge"-nimisiä merkintöjä hyvistä suorituksista ja työntekijät voivat vertailla näitä keskenään. Tämä visualisoi hyvin opittuja asioita, auttaa asioiden muistamisessa sekä motivoi kilpailuun työntekijöiden välillä. Work.com sai vertailussa arvosanan kaksi.

Viimeisenä kategoriassa on HRSmart, joka on suunnattu yritysten työntekijöille. Sovelluksen tarkoitus on verrata eri työntekijöitä keskenään ja katsoa mitkä ovat kenenkin vahvuudet (esim. hyvät kommunikaatiotaidot). Tällä ns. "gap analysis" -työkalulla pystyy myös näkemään että ketkä työntekijät sopivat mihinkin työtehtäviin parhaiten. Urapolkuja ajatellen sovellus järjestää työntekijät automaattisesti järjestykseen sen mukaan kenen tulisi saada ylennys tai kenet tulisi siirtää toisiin työtehtäviin tämän kykyjen mukaan. Sovellus sai vertailussa arvosanan 1,5. Arvioinnit tulevat yrityksen esimiesasemassa olevilta ja ovat tarkoitettu lähinnä yrityksessä jo valmiiksi olevien työntekijöiden hallintaan.

6.1.4 Markkinasuuntaus

Aineistosta voidaan päätellä, että suurin osa sovelluksista olisi selainpohjaisia ratkaisuja eli eivät suoraanaisesti tietokoneelle tai mobiililaitteelle asennettavia sovelluksia, ja vain yksi sovelluksista (Impraise) oli täysin mobiilille suunniteltu ratkaisu. Tähän voi olla syynä se että internet-sivut voidaan tehdä mobiililaitteille skaalautuviksi huomattavasti pienemmällä vaivalla kuin että sovelluksen tekisi erikseen esimerkiksi iPhonelle ja Androidille. Kehityskustannusten lisäksi useamman alustavaihtoehdon tarjoamisesta koituisi myös huomattavasti lisää ylläpitokustannuksia.

Toisaalta tuoreiden tutkimusten mukaan älypuhelinsovellusten suhteellinen käyttö verrattuna älypuhelimella internet-sivujen selaamiseen on suuressa kasvussa (Edwards 2014; Spence 2014).

Yhdessäkään kartoitetussa sovelluksessa ei ollut helposti saatavilla olevaa demoversiota vaan joko kokeilua varten olevaa versiota ei ollut olemassa tai olisi vaatinut yhteydenoton, jossa tiedusteltiin soittajan yritystietoja. Yhdessä sovelluksessa yritystietojen antamisen jälkeen demoversio osoittautui vain linkiksi YouTube-videoon.

Work.com -sovelluksessa ainutlaatuinen sekä kilpailijoista eroava toiminto oli niinsanottu "saavutukset", jotka olivat virtuaalisia, visuaalisia kerrytettäviä merkkejä käyttäjän kokoelmiin. Vastaavanlainen saavutuksien kerääminen on videopeleissä vakiinnuttanut paikkansa toiminut addiktoivana piirteenä käyttäjien keskuudessa (Lanxon 2012).

Videopelien lisäksi saavutukset ovat löytäneet tiensä myös sosiaaliseen mediaan, kuten tunnettuun Foursquare-palveluun, jossa käyttäjät saavat "badge"-merkkejä palkinnoksi tehdessään sovelluksen sisäisiä tehtäviä kuten esimerkiksi käydessään viidellä eri lentokentällä yhteensä (Washenko 2012).

6.2 Haastattelut

Haastattelumateriaalin läpikäymisen aikana huomattiin, että saadut tulokset olivat toivottua yleispätevämpiä, liittyen kysymyksiin kehitteillä olevan sovelluksen

ominaisuuksista. Vastauksissa havaittiin toistuvuutta sovelluksen toimintaan liittyvissä tekijöissä ja sovelluksen yleispiirteissä, mutta ei juurikaan varsinaisissa ominaisuuksissa. Tämä johtui oletettavasti siitä, että vastaavia sovelluksia ei juurikaan ole käytetty aikaisemmin, eikä mitään yksityiskohtaista tietoa tai omaa kokemuspohjaa aiheesta, tai vastaavista sovelluksista juuri ollut. Vastaajat kokivat haasteelliseksi vastata kysymyksiin, joihin liittyvistä asioista heillä oli erittäin suppea yleistieto, ja saaduista vastauksista voidaan vetää johtopäätös, että annetut vastaukset perustuivat suureksi osaksi hyvään yleistietoon sovelluksista yleisesti.

Haastatteluista voitiin tehdä kaksi vahvaa johtopäätöstä liittyen sovelluksen yleisiin piirteisiin, sekä muita löyhempiä johtopäätöksiä. Myös yllättäviä ideoita sovelluksen ominaisuuksiin liittyen ilmeni.

Haastatteluista kerätty aineisto on jaettu kuuteen eri teemaan, joiden avulla materiaalista tehdään johtopäätöksiä. Aineiston jakaminen osiin on toteutettu käyttämällä teemoittelua analyysitekniikkana. Teemoittelun perusajatus on, että laadullinen aineisto pilkotaan ja ryhmitellään aiheiden (teemojen) mukaan. Teemoittelussa pääpaino on sisällössä, eikä esimerkiksi lukumäärissä luokittelu-analyysitekniikkaa käytettäessä (Opinnäytetyöpakki 2014.)

6.2.1 Haastateltavien tarpeet omien vahvuuksien kartoitukseen liittyen

Viidestä vastaajasta kaksi ilmaisi joskus olleensa tilanteessa jossa olisi ollut apua omien taitojen syvällisemmästä tiedostamisesta. Näitä olivat ensimmäisen hakutoiveen kariutuminen lukion jälkeen sekä työhakemuksen kirjoittamisvaihe. Yksi vastaajista ei ollut koskaan kaivannut ulkopuolista apua omien kykyjen kartoitukseen, ja yksi vastaajista oli käyttänyt joitain kartoitusmenetelmiä ja kokenut ne hyödyllisiksi.

Oletko koskaan kaivannut jotain kartoitusta siitä, missä olet hyvä ja mitkä ovat vahvuuksiasi?

“Työhakemusta kirjoittaessa olisi voinut olla hyvä. Helposti tulee aliarvioitua itseään, niin siihen sen tueksi”

“Olis ollu apua lukion jälkeen, kun eka hakuvaihtoehto ei osunut kohdalle”

“Koulussa ja valintakokeissa on käytetty hyväksi tällaisia menetelmiä ja itse olen tykännyt käyttää niitä. Sitä kautta huomaa missä mennään. Esimerkiksi loogista päättelykykyä ja matemaattisia taitoja vaativat tehtävät ovat olleet omia vahvuuksia. Nämä menetelmät antavat hyvää osviittaa. On hyvä löytää ne asiat missä on hyvä ja missä on kehitettävää.”

“En ole kaivannut”

Vastauksista voidaan päätellä, että osa vastaajista olisi jossain vaiheessa tähän astisesta elämästään hyötynyt siitä, että olisi tiedostanut omat taitonsa paremmin.

6.2.2 Vastaajien mielestä tärkeimmät ominaisuudet

Kysyttäessä sovelluksen tärkeimpiä ominaisuuksia, kaikki haastateltavat nimesivät helppokäyttöisyyden joko ensimmäisenä tai toisena ominaisuutena, vaikkei kysymyksenasettelussa kiinnitetty huomiota tärkeysjärjestykseen. Kukaan haastateltavista ei epäröinyt vaan oli mielipiteestään varma. Kysyttäessä mitä sovelluksessa ei haluttaisi nähdä tai kokea, jokainen vastaaja toi esiin hankalakäyttöisyyden sekä sovelluksen vaatiman ison manuaalisen työmäärän. Voidaan siis päätellä, että helppokäyttöisyys vaikuttaa vahvasti kokemukseen sovelluksesta.

Osa vastaajista kertoi, että käytettävän sovelluksen vaatima manuaalisen työn määrä pitäisi olla vähäinen. Kysyttäessä tärkeimpiä ominaisuuksia, vastaajilla oli jo muodostunut jonkinlainen kuva kehitteillä olevasta sovelluksesta mahdollisesti sen funktion ja aihepiirin perusteella. Tämä oletettavasti vaikutti tämän ominaisuuden esille tuloon, ja onkin juuri siitä syystä tärkeä. On myös tärkeää huomata, että vaivattomuuden ja helppokäyttöisyyden ero oli selkeä, ja vastaajat myös perustelivat nämä sovelluksen piirteet samalla tavoin. Voidaan siis olla varmoja, että näillä asioilla on eroa ja kummatkin koetaan tärkeiksi piirteiksi sovelluksessa.

Haastateltavista osa kiinnitti huomiota siihen, että sovelluksen ulkoasun tulisi olla asiantunteva, vakavasti otettava ja asiallinen. Tästä ei voida vielä vetää mitään kovin vahvoja johtopäätöksiä, mutta vastausten samankaltaisuus oli huomattavaa, ja sovelluksen uskottavuuden laskeminen ulkoasun kautta koettiin vahvasti negatiiviseksi asiaksi. Huumorin läsnäoloa sovelluksessa ei pidetty pahana. Yksi vastaajista kertoi, että mikäli sovellus muuten toimii hyvin, voi ulkoasu olla

“karumpikin”. Osa vastaajista toi ilmi ulkoasun muokattavuuden olevan mukava, muttei välttämätön ominaisuus.

Listaa omasta mielestäsi sovelluksen tärkeimmät ominaisuudet, jotka tekevät siitä hyödyllisen ja mielekkään käyttää. Mitkä asiat tekisivät sovelluksesta sinulle sellaisen, että sitä tulisi käytettyä?

1. Helppokäyttöisyys (järjestelmän loogisuus, navigointi yms)

“Helppokäyttöisyys ja monipuolisuus ovat avainasioita. Sovellus ei myöskään saa tuntua puuduttavalta. Navigoinnin tulisi olla nopeaa.”

“No että sitä viitsisi käyttää niin sen pitäisi olla helppo käyttää, helppo ja vaivaton“

2. Vaivattomuus (sovelluksen vaatiman manuaalisen työmäärän vähyys)

“Ei sais olla työläs: kauheesti lomakkeita, kysymyksiä“

“Valmiita ”valitse tästä” juttuja, ettei tarvitse kaikkea itse kirjoittaa itse“

“Mahollisimman nopee käyttää eli ei mitään ”kirjota itse romaani juttua”

3. Uskottava ja asiallinen ulkoasu, sekä muokattavuus

“Et se vaikuttaa semmoselta asialliselta, et se ei oo mikään semmonen leikkiohjelma. Uskottava. Asiallinen. Asiantunteva.”

“...Et se on kivan näkönen se ohjelma. Kyllähän se on tärkeä asia sekin, mutta jos se on muuten todella hyvä se ohjelma, niin se voi olla sillon vähän karummankin näkönen.”

Haastatteluun osallistuneiden antamien ihmisten vastausten perusteella voidaan päätellä tärkeimpiin ominaisuuksiin liittyen, että tärkeimmät piirteet ja ominaisuudet aihepiiriin liittyvällä sovelluksella ovat siis helppokäyttöisyys (järjestelmän loogisuus, navigointi yms.), vaivattomuus (sovelluksen vaatiman manuaalisen työmäärän vähyys), sekä vähintään jonkinlainen muokattavuus sekä uskottava perusolemus.

On kuitenkin mainittava, että aihepiirin huonon yleistuntemuksen ja vähäisten omakohtaisten kokemusten takia haastateltavien henkilöiden antamat vastaukset

olivat osittain suppeahkoja ja mahdollisesti muuttuisivat kysymystenasetteluja muuttamalla.

6.2.3 Vastaajilta saadut ideat ja ehdotukset

Vastaajien ideat sovelluksen ominaisuuksiin liittyen olivat erilaisia, eikä ilman johdateltuja kysymyksiä havaittu mitään toistuvuutta vastausten välillä. Alla kuvatut ideat ovat siis poimintoja suoraan yksittäisiltä vastaajilta, ja mahdollisuuksien mukaan on avattu, millä tavoin jokin tietty asia on vastaajien mielestä koettu.

1. Aikataulutusta tai käytännöllinen kalenteriominaisuus. Tällä voisi siirtää koulun kurssit sovellukseen ja seurata omaa kehittymistään, jolloin se myös toimisi motivaattorina työelämää ajatellen. Tämä estäisi myös päällekkäisyyksien syntymistä projektien yms. kohdalla, sekä siitä voisi olla apua mietittäessä mihin asioihin kannattaa minkäkin verran laittaa resursseja. Tähän voisi myös liittää muistutus ominaisuuden, joka toimisi kalenteriominaisuuden pohjalta. Sovellus voisi myös muistuttaa esimerkiksi päivän päätteeksi olemassaolostaan kysymällä “oletko oppinut tänään mitään?”, mikäli sitä ei ole päivän aikana käytetty.
2. Sosiaalisen median kytkös. Tähän liittyen voisi sovelluksessa olla pikalinkki keskusteluun, joka on käynnissä tiettyyn projektiin tms. liittyen jossain sosiaalisessa mediassa. Sosiaalisen median tarjoamiin mahdollisuuksiin ei kukaan vastaajista ottanut oma-aloitteisesti kantaa, vaan kyseessä oli johdateltu kysymyksenasettelu. Sosiaalisen median kytkösmahdollisuus sovelluksessa koettiin melko neutraaliksi asiaksi, mikäli se olisi tiukasti oman valvonnan alla. Mitään itsestään tapahtuvaa asioiden jakamista Facebookissa tms. ei toivottu.
3. Avainsanat eli tagit. Jos sovellukseen on voinut tehdä muistiinpanoja, tai sen kautta on pääsy johonkin materiaaliin, niin avainsanoilla voisi tehdä hakuja. Sovellus järjestelisi hakutulokset päivämäärän tai kuukauden mukaan.

4. Yhteystietojen tallennus. Yhteystietoja voisi tallentaa erilaisissa yhteyksissä kuten projekteissa, seminaareissa, yritysvierailujen aikana yms.
5. Analyysi omasta oppimisesta. Jonkinlainen päivittyvä data tai taulukko siitä missä on hyvä, sekä siitä missä *ei* ole hyvä.

6.2.4 Vastaajien mielipiteitä ehdotettuihin ominaisuuksiin

Kaksi viidestä haastateltavasta koki äänitallenteiden käytön luotaantyöntävänä, ja että lukisi mieluummin omia muistiinpanojaan. Tämä johtui oman äänen kuulemisesta nauhoitteen kautta. Yksi vastaaja kertoi, että äänitallenteiden käyttö voisi ehkä olla hyvä ominaisuus, mutta ei todennäköisesti käyttäisi sitä itse. Loput kaksi vastaajaa olivat äänitallenteiden kannalla, ja perusteluina olivat nauhoitteiden käyttäminen itsensä kehittämisessä (sanavalmius), nauhoitteiden tehokkuus ajan ja virhemarginaalin suhteen kirjoittamiseen verrattuna.

Koetko, että itse nauhoitetut äänitallenteet auttaisivat itsensä kehittämisessä?

- a) Jos nauhoittaisit omaa ääntäsi muistiinpanon tyyliin tietyistä hetkistä jolloin olet oppinut jotain josta voisi olla urallasi hyötyä, kokisitko siitä olevan sinulle hyötyä?

“Joo, kyllä se kirjottamisen voittaa. Ainakin ite saisin enemmän tietoa talteen samassa ajassa, kun kirjoittamalla.”

“Ei olisi hyötyä. Ajatus siitä et joutuisi kuuntelemaan omaa ääntä ei kiinnosta. Mieluummin kirjoitan asiat suoraan paperille.”

“Se voisi auttaa sanavalmiutta. Ääninauhuri voisi olla hyvä itsensä kehittämisessä.”

Vastauksissa oli vastaajien kesken löyhä yhdenmukaisuus tunteesta, että värit voivat selkeyttää ja toimia muistin tukena. Yksi vastaajista kertoi hyötyvänsä värien käytöstä esimerkiksi kokeisiin lukiessaan, ja että värit toimivat tällöin kiintopisteinä materiaalissa. Kuvien kohdalla kaksi vastaajaa kertoi niiden selkeyttävän opittavaa asiaa, ja kolmas vastaaja kertoi tarkemmin, että koska kuvan pystyy ajattelemaan auki, niin asian tajuaa silloin paremmin. Yksi

vastaajista taas kertoi, että värit voisivat selkeyttää, mutta tällöin pitäisi myöskin värikoodien olla esillä ja tämä aiheuttaisi lisää opeteltavia asioita.

Johtopäätöksenä tästä voidaan sanoa, että värien käyttäminen oppimisprosessissa on yksilökohtainen asia, ja että kuvat toimivat oppimisen tukena paremmin.

Auttavatko kuvat tai värit sinua muistamaan tiettyjä tilanteita ja uskoisitko näiden auttavan oppimiesi asioiden muistamisessa?

- a) Yhdistätkö värit tiettyihin oppimiisi asioihin esimerkiksi jos olet käyttänyt vihreätä väriä muistiinpanoissasi tietyssä kohtaa?

“Opin itse tekemällä parhaiten. Mutta värit ja kuvat voivat helpottaa muistamista.”

“Voisi selkeyttää, mutta sitten pitäisi muistaa värikoodit ja ne pitäisi olla selkeästi siinä.”

“Kyllä: nämä ovat kiintopisteitä. Sitä kautta voi muistaa asioita jos kiintopisteitä pystyy luomaan. Se toki riippuu että onko henkilöllä näkömuisti. Itselle se on hyvä tapa oppia ja se helpottaa etenkin pidemmällä aikavälillä jos tätä tekniikkaa on käyttänyt hyväkseen. Esim. kokeisiin lukiessa tästä on hyödyksi.”

“Ei värit, mutta kuvat. Kuvat jos pystyy ajattelemaan auki, niin tajuua asian paremmin.”

6.2.5 Sovelluksen potentiaalisen käytön tiheys ja tarve

Vastaukset tähän eivät olleet vastaajien kesken kovin yhdenmukaisia, ja kysymyksenasettelu osoittautui melko epäselväksi ja vaikeaksi vastata.

Kaksi vastaajista piti sovellusta hyödyllisempänä muistin tukemisessa, ja yksi kertoi sähköisen itsestään päivittyvän CV:n olevan hyödyllinen markkinoidessa itseään työnantajalle. Kaksi vastaajaa ei vastannut tähän mitään.

Sovelluksen aktiiviseen käyttötiheyteen vastasi kolme henkilöä, ja vastaukset vaihtelivat päivittäisestä käytöstä kuukausittaiseen käyttöön.

Kuinka aktiivista sovelluksen käyttö kohdallasi olisi, ja miten haluaisit sen palvelevan tarpeitasi?

- a) Mitä tarkoitusta varten ajattelet voivasi käyttää sovellusta? Esim. muistin tueksi siitä mitä olet missäkin oppinut ja mitä osaat, vai kaipaanko enemmän “itsestään päivittyvää CV:tä”?

“Alkuun olisi hyvä luoda hyvä pohja ja sitten säännöllisesti täyttää (esim. työ- tai koulupäivän päätteeksi). Näkökulmat todennäköisesti muuttuisivat ajan myötä. Esim. olisi hyvä joskus katsoa vaikkapa kolme kuukautta taaksepäin että miten asiat ovat muuttuneet.”

“Ei ainakaan päivittäin, mieluummin kuukausittain”

“Pitkällä aikavälillä ei joka päivä. Arkisin enemmän, viikonloppuina ei niinkään. Jos siitä aikois saada hyötyä, niin mahdollisimman usein. Pyrkimys joka päivä jos vakavissaan, mutta ainakin kerran viikossa”

6.2.6 Mobiiliapplikaation hyödyllisyys ja sen mahdollisuudet

Koetko että mobiiliversio itsensä kehittämiseen tarkoitettusta sovelluksesta olisi hyödyllinen sinulle?

- a) Mikäli se olisi älypuhelimella mahdollista, kokisitko hyötyvän oppimiseesi liittyvien muistiinpanojen tekstien, äänten tai kuvien taltioimisesta?

Suurin osa vastaajista koki, että mobiiliversio kyseessä olevasta sovelluksesta olisi hyödyllinen juuri hänelle, tai että ainakin olisi ollut opintojen aikaisemmassa vaiheessa. Osa vastaajista hyötyisi siitä eri tavoin tälläkin hetkellä, ja mobiiliapplikaatioiden kätevyyttä ja nykyaikaisuutta korostettiin. Voidaan päätellä, että mobiiliversio koetaan vastaajien kesken hyödylliseksi.

- b) Tiedätkö jotain jo olemassa olevaa vastaavaa palvelua, oletko kuullut semmoisesta tai oletko käyttänyt vastaavaa?

Kukaan viidestä vastaajasta ei ole kuullut vastaavanlaisesta sovelluksesta. Yksi vastaaja nosti tässä yhteydessä esiin MOL:in (Työ- ja elinkeinoministeriö) internet sivuilla olevan itsearviointiin liittyvän testin, jonka vastaaja oli tehnyt ollessaan ylä-asteella urasuunnittelun yhteydessä. Toinen vastaaja kertoi haastattelun alkuvaiheessa “työkkärin ohjelmasta”, josta hän sanoi seuraavaa:

“Mun mielestä se oli vähän jotenkin hassu. Siel kysytään

jotenkin että miten hyvin viihdyt ihmisten kanssa tai pärjää, ja pidätkö tästä ja tuosta ja tästä. Sit se antaa jotain ihme vastauksii. Must se ei tuntunut siltä et se antais kunnan vastauksii tai mitään järkevää. Se vaan laskee sieltä jotain numeroita.”

Vastausten perusteella voidaan sanoa, ettei kehitteillä olevaa ohjelmistoa ole vastaajien yleisessä tiedossa ja että ohjelmistot yms. jotka liittyvät aihepiiriin ylipäätään, on koettu huonoiksi ja epäuskottaviksi.

Kysyttäessä mobiilisovelluksen hyödyistä urapolulla edetessä, haastateltujen vastauksista jokaisessa ilmeni asioiden muistiinlaittaminen, ja sitä kautta myös niihin palaaminen. Neljä viidestä vastaajasta kertoi erityisesti ajassa taaksepäin palaamisesta sovelluksen toimiessa niin sanottuna muistipankkina. Myös CV-ominaisuus tuli esiin positiivisessa mielessä. Vastaajien keskuudessa mobiilisovelluksen käyttäminen koetaan hyödylliseksi asioihin ja tilanteisiin palaamisen kautta.

Millä tavoin edellä mainittu mobiilisovellus voisi auttaa sinua kehittymään urallasi?

- a) Minkälaisia hyötyjä edellä mainitusta mobiilisovelluksesta käyttäjälle olisi urapolulla edetessä?”

“Jos se toimis muistipankkina, vois olla hyödyllinen. Kerkeekö sitten työpäivän aikana käyttämään? Ei ole aikaa ruveta tekemään muistiinpanoja.”

“Mikäli joku tilanne muistuttaisi aiemmasta tapauksesta niin opittuun tietoon voisi palata, etenkin jos sovellus käyttäisi kätevästi puurakennetta niin sieltä oksalta voisi noukkia mukaan tarvitun tiedon. Tästä olisi urakehityksessä hyötyä.”

“Antaisi ainakin paremmat mahdollisuudet palata taaksepäin tapahtumissa ja kertaamaan sitä mitä on oppinut. Esim. jos puhutaan vaikka työelämässä; joku virhe tapahtuu tai tulee reklamaatio, niin sen voisi kirjoittaa palveluun ylös ja voisi vastaavassa tilanteessa palata siihen ja ehkä jopa välttämään reklamaation.”

“Ja jos siinä olis just se Sosiaalisten kontaktien mahdollisuus, että ei facebook, vaan sovelluksen oma, niin pystys sinne tekemään niitä keskusteluja, olis jotenkin fiksumpaa hoitaa ryhmän sisäistä viestintää siellä.”

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämän opinnäytetyön perusteella voidaan sanoa, ettei 2014 vuoden Suomessa tai maailmalla ole sovellusta, joka vastaisi SmartUp Oy:n kehitystyön alla olevan sovelluksen ydinfunktiota merkittävässä määrin. Voidaan myös sanoa, että sovelluksen vaivattomuus ja helppokäyttöisyys yhdistettynä sovelluksen tarjoamaan apuun omien kykyjen tunnistamisessa ja oman osaamisen kehittämisessä ammatilliseen itsetuntemukseen liittyen tekee osaltaan kehitteillä olevasta sovelluksesta hyödyllisen työkalun käyttäjälleen.

Näitä johtopäätöksiä tukee varsinaisen sovellusvertailun lisäksi myös haastateltujen antamat lausunnot joiden perusteella voitiin tehdä niihin liittyvä johtopäätös, ettei kehitteillä olevaa ohjelmistoa vastaavasta tuotteesta tai palvelusta ole vastaajien kesken kuultu.

Tärkeimmiksi ominaisuuksiksi ja yleispiirteiksi osoittautuivat haastatteluiden perusteella helppokäyttöisyys (järjestelmän loogisuus, navigointi yms) sekä vaivattomuus (sovelluksen vaatiman manuaalisen työmäärän vähyys). Ero näiden kahden ominaisuudet välillä oli vastauksien perusteella selkeä, ja kumpaakin pidettiin tärkeänä asiana kehitteillä olevassa sovelluksessa.

Vastausten perusteella voidaan myös tehdä johtopäätös, että vastaajien keskuudessa mobiilisovellusversio koettaisiin hyödylliseksi asioihin ja tilanteisiin palaamisen kautta, ja että sovelluksen uskottavalla ja asiallisella ulkoasulla on jonkin verran merkitystä.

Teoriaosuudessa käsiteltyjen asioiden perusteella voidaan sanoa, että SmartUp Oy:n kehittämä sovellus voisi tarjota käyttäjälleen korostuneita mahdollisuuksia avata tietoisuus käyttäjän mahdollisesti piilossa olevasta potentiaalista, ja tätä kautta parantaa mahdollisuuksia perustellumpiin ura-, ja ammatinvalintaratkaisuihin. SmartUp Oy:n markkinoille tulevaisuudessa tuoma sovellus voi olla käyttäjän näkökulmasta tiettyssä mielessä helpommin luotettava muihin vaihtoehtoihin verrattaessa, sillä sovellukseen syötetyt tiedot pitkien aikojen kuluessa ovat käyttäjän itsensä sinne laittamia, mikä on omiaan herättämään luottamusta omiin, vasta havaittuihin osaamisen alueisiin.

8 YHTEENVETO

Tässä luvussa tehdään tutkimuksesta yhteenveto. Ensin kerrotaan tutkimuksen tärkeimmistä havainnoista, sen jälkeen arvioidaan opinnäytetyön validiteettia ja reliabiliteettia. Lopuksi kerrotaan jatkotutkimusehdotuksista, joista voisi olla hyötyä toimeksiantajalle sovelluskehityksen tulevissa vaiheissa.

8.1 Tärkeimmät havainnot

Sovellusvertailun perusteella aihepiiriin liittyvät sovellukset vaikuttavat olevan ominaisuuksiltaan heterogeenisiä, mikä on nähtävissä aiemmin opinnäytetyössä tehdyssä sovellusten luokittelussa. Tässä yhteydessä heterogeenisellä tarkoitetaan vertailussa olleiden sovellusten välistä suurta eroavaisuutta ja hajontaa toisiinsa verrattuna ominaisuuksiltaan. Varsinaisesti omien kykyjensä kehittämiseen markkinoituja sovelluksia ei ole juuri tarjolla tällä hetkellä, ja uravalintaan- ja kehitykseen keskittyviä sovelluksia on myös erittäin vähän.

Sovelluskartoituksen pohjalta nähdään että vaikka tällä hetkellä selainpohjaiset ratkaisut ovat yleisimpiä kilpailijoilla, niin tutkimukset osoittavat markkinoiden suuntauksen olevan selvästi mobiilisovelluksiin päin. Syynä selainpohjaisten ratkaisujen yleisyyteen on todennäköisesti kustannustehokkuus. Yksi selaimelle tehty versio skaalautuu usealle eri alustalle ja täten kehittämiskulut ovat pienempiä.

Myöskään kokeiluversioita ei sovelluksista ollut helposti saatavilla. Helppoa lähestyttävyyttä demoversion muodossa voitaisiin käyttää kilpailuetuna, jota muilta ei löydy. Tämä voisi osaltaan madaltaa kynnystä ottaa sovellusta käyttöön, mikäli demoversion käyttöönottovaihe olisi vaivatonta ja nopeaa.

Saavutukset- piirre (“achievements”) on saavuttanut suurta suosiota mm. videopelien keskuudessa ja löytänyt tiensä myös muille alueille kuten sosiaaliseen mediaan. Piirrettä on pidetty joidenkin aiheeseen liittyvien artikkelien perusteella addiktoivana, joka voi johtaa sovelluksen käytön lisääntymiseen. Tämä piirre löytyy myös yhdestä sovelluskartoituksessa olevasta sovelluksesta, work.comista.

Mielenkiintoisena havaintona pidettiin haastattelutuloksia tarkastellessa sovelluksen joidenkin mahdollisten yleispiirteiden puuttuminen. Haastatteluiden aikana ei saatu yhtään vastausta tai signaalia, jotka olisivat kertoneet mitään esimerkiksi maksullisuuden vaikutuksesta sovelluksesta muodostettuun mielipiteeseen. Ennen haastatteluiden tekemistä oletuksena oli, että käyttötiheyteen sovelluksen maksullisuus vaikuttaisi positiivisesti, kun taas sovelluksen käyttöönottoon ja hankkimiseen se vaikuttaisi vahvan negatiivisesti.

8.2 Validiteetti ja reliabiliteetti

Tämän opinnäytetyön kautta saadut tulokset eri menetelmiä käyttäen ovat yhteneväisiä ja loogisia. Tarkoituksena oli tehdä kartoitusta ammatillisen itsetuntemuksen kehittämiseen suunnatuista sovelluksista, sekä vastata tutkimuskysymykseen “Mitä ominaisuuksia toimivalla, ammatillisen itsetuntemuksen sekä omien vahvuuksien tiedostamiseen suunnitellulla sovelluksella on?”. Sovellusvertailu oli opinnäytetyössä pääosassa, ja siihen liittyviin tuloksiin saatiin tukea haastatteluiden kautta. Tutkimuskysymykseen ei saatu niin yksityiskohtaisia vastauksia kuin oli tarkoitus, joka johtui osaksi aihepiirin uutuudesta haastatelluille henkilöille, sekä haastatteluiden kysymystenasetteluiden epätäydellisyydestä. Näiden asioiden voidaan osaltaan katsoa laskevan tutkimuskysymykseen saatujen vastausten validiteettia.

Tämä opinnäytetyö on laadullinen tutkimus, eikä se perustu määrällisesti isoon, laajasti kerättyyn dataan. Johtopäätökset on tehty sovellusvertailun, haastatteluiden, teoriaosuuden, sekä näistä tehtyjen johtopäätösten perusteella. Johtopäätöksiä ei voida yleistää koskemaan tutkimuksen ulkopuolella olleita ihmisiä tai sovelluksia, vaan voidaan ainoastaan todeta että tutkimukseen liittyvien informaation lähteiden osalta johtopäätökset pitävät paikkansa. Tietoa on etsitty ja hankittu erilaisia menetelmiä käyttäen, ja haastatteluiden osalta pyrittiin muodostamaan menetelmä jolla vastaaja saisi riittävän paljon tietoa aiheesta voidakseen antaa järkeviä vastauksia, sen kuitenkin vaikuttamatta johdattelevasti haastatellulta saamiin vastauksiin.

8.3 Työn onnistuminen

Opinäytetyössä onnistuttiin vertailemaan ja kartoittamaan markkinoilla olevia, aihepiiriin liittyviä sovelluksia määriteltyjen kriteerien sekä sovellusvertailun lähtökohdan perusteella. Tutkimustulokseksi saatiin sovellusvertailuun liittyen selkeä vastaus, jota tuki haastatteluiden kautta saadut tulokset.

Tutkimuskysymykseen saatiin osittaisia vastauksia. Haastatteluiden avulla saatiin mielipiteitä ja ideoita aihepiiriin liittyvän sovelluksen ominaisuuksista, mutta toivottua epämääräisemmin. Tämä johtui haastateltujen vähäisistä omakohtaisista kokemuksista aihepiiriin liittyen, sekä epätäydellisistä kysymyksenasetteluista ja aiheen pohjustuksesta haastattelutilanteissa.

SmartUp Oy:n kehittämän sovelluksen hyödyllisyys pystyttiin perustelemaan teoreettisesti ja sen potentiaalinen hyöty käyttäjälle on osoitettu ilmeiseksi. Teoriapohjan saama huomio jäi työssä kuitenkin liian pieneksi, eikä työssä ehditty ottaa kantaa sovelluksen hyödyllisyyteen useammasta näkökulmasta. Myös sovellusvertailun saama teoriaosuus olisi voinut olla isompi.

8.4 Jatkotutkimukseen liittyvät ehdotukset

Jatkotutkimuksen voisi tehdä isommalta ryhmältä oletettuja loppukäyttäjiä. Jatkotutkimukseen voisi liittää tarkempia kysymyksiä yksityiskohtaisista ominaisuuksista, sekä kysyä mielipiteitä nyt jo ilmenneistä ideoista joita vastaajat haastatteluissa kertoivat. Myös eri perspektiivejä voisi ottaa mukaan, kuten kysymykset sovelluksen maksullisuudesta ja siihen liittyvistä seikoista kuten mahdollinen koululaitoksen kautta tuleva lisenssi ohjelmiston käyttöön, ja niin edelleen.

Demoversion kokeilukäyttö onkin ehkä jossain vaiheessa tulossa osana sovelluksen kehitysprosessia, mutta yhtenä jatkotutkimuksen aiheena voisi olla prototyypinomainen sovelluksen esiversio, jota käytettäisiin ensin kuvatus jatkotutkimusehdotuksen tukena näyttämään haastateltaville, mistä aihepiirissä on kyse. Tämä voisi olla tarpeellista, sillä sovelluksen ominaisuuksiin liittyviin kysymyksiin koettiin vaikeaksi vastata sen takia, että aihepiiri oli melko vieras eikä omakohtaisia kokemuksia vastaavista sovelluksista ollut. Prototyyppejä

käyttämällä haastateltavilta saatettaisiin saada yksityiskohtaisempia vastauksia ohjelmiston käyttötarkoitukseen, yleispiirteisiin sekä yksityiskohtaisiin ominaisuuksiin liittyen.

LÄHTEET

Edwards, J. 2014. Mobile Apps Are Killing The Free Web, Handing A Censored Duopoly to Google And Apple [verkkojulkaisu]. Business Insider [viitattu 22.10.2014]. Saatavissa: <http://www.businessinsider.com/mobile-web-vs-app-usage-statistics-2014-4>

Geerts, G. 2011. A design science research methodology and its application to accounting information systems research [verkkojulkaisu]. ScienceDirect [viitattu 14.5.2014]. Saatavissa: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1467089511000200>

Dryden, G. & Vos, J. 2002. Oppimisen vallankumous - uusien oppimistapojen maailma. Pieksämäki: RT.Print.

Hevner, A., March, S., Park J. & Ram S. 2004. Design Science in Information Systems Research [verkkojulkaisu]. University of Arizona [viitattu 6.5.2014]. Saatavissa: <http://em.wtu.edu.cn/mis/jxkz/sjkx.pdf>

Karu luku Suomesta: Nuorten työttömyys lähes 14 % [verkkojulkaisu]. 2013. Uusi Suomi [viitattu 14.5.2014]. Saatavissa: <http://www.uusisuomi.fi/kotimaa/62619-karu-luku-suomesta-nuorten-tyottomyys-lahes-14>

Lanxon, N. 2012. Achievement Unlocked: You became a Gamerscore addict [verkkojulkaisu]. Wired [viitattu 22.10.2014]. Saatavissa: <http://www.wired.co.uk/news/archive/2012-02/21/achievement-addiction>

Mulari, M. 2013. Tietoisen ammatinvalinnan opas. Jyväskylä: Otava

Menetelmäpolkuja humanisteille [online]. 2014. Jyväskylän yliopisto [viitattu 20.10.2014]. Saatavissa: <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/luokittelu>

Metsämuuronen, J. 2003. Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. 2. p. Jyväskylä: Gummerus

Opinnäytetyöpakki [online]. 2014. Kajaanin ammattikorkeakoulu [viitattu 28.10.2014]. Saatavissa:

<http://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Laadullisen-analyysi-ja-tulkinta/teemoittelu>

Paavola, O. 2010. Työelämä tutuksi [verkkojulkaisu]. Savon Sanomat [viitattu 14.5.2014]. Saatavissa:

<http://www.savonsanomat.fi/mielipide/artikkelit/tyoelama-tutuksi/1012799>

Robert J. Mckain Jr. 1980. Tiedosta kykysi. Rastor julkaisut.

Saariluoma, P. Kamppinen, M. & Hautamäki, A. 2001. Moderni Kognitiotiede. Helsinki: Gaudeamus

Spence, E. 2014. The Mobile Browser Is Dead, Long Live The App [verkkojulkaisu]. Forbes [viitattu 22.10.2014]. Saatavissa:

<http://www.forbes.com/sites/ewanspence/2014/04/02/the-mobile-browser-is-dead-long-live-the-app/>

Työmarkkinat [verkkojulkaisu]. 2014. Tilastokeskus [viitattu 14.5.2014].

Saatavissa: https://www.stat.fi/tup/suoluk/suoluk_tyoelama.html

Washenko, Anna. [verkkojulkaisu]. 2012. Why Customers Are Addicted to Foursquare and Facebook Check-Ins. [viitattu 24.10.2014] Saatavissa:

<http://sproutsocial.com/insights/foursquare-facebook-check-ins/>

LIITTEET

Liite 1. Kyselylomake

Sivu 1/3:

Vaihe yksi

- **Oletko koskaan tehnyt mitään tietoista itsesi kehittämistä tai urasi suunnittelua?**
 - *Oletko esimerkiksi hakeutunut tietyille kursseille jotta osaamisesi kehittyisi tietyllä alueella ja parantaisi mahdollisuuksiasi etenemään haluamaasi suuntaan?*
 - *Oletko suunnitellut tai jäsennellyt mielessäsi, mitä työtä haluaisit tehdä tai millä alalla haluaisit toimia?*
 - *Oletko koskaan kaivannut jotain kartoitusta siitä, missä olet hyvä ja mitkä ovat vahvuuksiasi?*

- **Oletko koskaan käyttänyt mitään apuvälineitä omien vahvuuksiesi ja taitojesi kartoittamisessa (tai urasuunnittelussa)?**
 - *Kirjaatko mihinkään ylös (esim. johonkin sovellukseen) urallasi hyödyllisiä asioita kuten tapaamisia, seminaareja, projekteja yms?*
 - *Oletko tehnyt saatavilla olevia “missä olet hyvä”- kartoituksia tms?*
 - *Oletko selvittänyt mitä osaamisia ja taitoja missäkin tarvitaan, nyt ja/tai tulevaisuudessa?*

Sivu 2/3:

Vaihe kaksi

- **Listaa omasta mielestäsi sovelluksen tärkeimmät ominaisuudet, jotka tekevät siitä hyödyllisen ja mielekkään käyttää**
 - *Kerro vaikkapa viisi tärkeää ominaisuutta, jotka ovat itsellesi tärkeitä ja ehkäpä välttämättömiä*
 - *Mitä juttuja sovelluksessa olisi kiva olla, mutta mitkä eivät olisi ehkä kaikista tärkeimpiä?*
 - *Mitä asioita et haluaisi sovelluksessa nähdä tai kokea?*
- **Kuinka aktiivista sovelluksen käyttö kohdallasi olisi, ja miten haluaisit sen palvelevan tarpeitasi?**
 - *Mitä tarkoitusta varten ajattelet voivasi käyttää sovellusta? Esim. muistin tueksi siitä mitä olet missäkin oppinut ja mitä osaat, vai kaipaatko enemmän "itsestään päivittyvää CV:tä"?*
 - *ketä olet tavannut, missä seminaareissa olet ollut, yritysvierailut jne*

Vaihe kolme

- **Uskotko että sosiaalinen media tekniikkana ja yhteisöllisenä jakamisen foorumina voisi tehostaa oppimistasi?**
 - *Oletko esim. käyttänyt sosiaalista mediaa oppimisen tehostamisessa esim. brainstormingissa?*
- **Koetko, että itse nauhoittamat äänitallenteet auttaisivat itsensä kehittämisessä?**
 - *Jos nauhoittaisit omaa ääntäsi muistiinpanon tyyliin tietyistä hetkistä jolloin olet oppinut jotain josta voisi olla urallasi hyötyä, kokisitko siitä olevan sinulle hyötyä?*

Sivu 3/3:

- **Auttavatko kuvat tai värit sinua muistamaan tiettyjä tilanteita ja uskoisitko näiden auttavan oppimiesi asioiden muistamisessa?**
 - *Yhdistätkö värit tiettyihin oppimiisi asioihin esimerkiksi jos olet käyttänyt vihreätä väriä muistiinpanoissasi tietyssä kohtaa?*
- **Millä tavoin opit itse parhaiten ja miten tahtoisit hyödyntää tätä tietoa sovelluksessa?**
 - *Näkemällä, kuuntelemalla, tekemällä, kirjoittamalla tms?*
 - *Miten toivoisit sovelluksessa huomioitavan eri oppimistyyliä?*
- **Koetko että mobiiliversio itsensä kehittämiseen tarkoitettusta sovelluksesta olisi hyödyllinen sinulle?**
 - *Mikäli älypuhelimella se olisi mahdollista, kokisitko hyötyvän oppimiseesi liittyvien muistiinpanojen tekstien, äänten tai kuvien taltioimisesta?*
 - *Tiedätkö jotain jo olemassa olevaa vastaavaa palvelua? Uskotko että tulevaisuudessa voisi ollakin?*
- **Millä tavoin edellä mainittu mobiilisovellus voisi auttaa sinua kehittymään urallasi?**

Minkälaisia hyötyjä edellä mainitusta mobiilisovelluksesta käyttäjälle olisi urapolulla edetessä?

Liite 2. Kuva 1 sovellusvertailutaulukosta

F	G	H
Hinta	Käyttäjäkohderyhmä	Milloin lanseerattu
odottaa vastausta CM:ltä.. vastausta ei tunnu tulevan parin yrittämisen jälkeen. Edit: hinta vaihtelee asiakaskohtaisesti.Eli neuvottelu&tarjouspyyntökohtai nen hinta	Yksityiset käyttäjät,tiimin johtajat, organisaatiot	2013
	Sovelluskehittäjät ja muut kilpailuun osallistuvat tahot	2012
Yksittäisten kurssien hinta 1800€/2pv tai esim 900 eur/1pv	Yritykset, yhteisöt, yksityiset ihmiset joilla on rahaa	FCS vuonna 1999. Sovelto ja FCS yhdistyivät vuonna 2006 josta lähtien nimi FCS Sovelto Oyj
Kuukausimaksu. 15 kk 49.99\$ joista 3 kk ilmaisia, 6 kk 29.99\$ joista 3kk ilmaisia, tai sitten 1 kk ilmainen kokeilu	Yksityiset käyttäjät, organisaatiot, opiskelijat, koulut ja yliopistot. yrityksille tarkoitus vähentää kuluja työntekijöiden ominaisuuksien vertailuun liittyen.	2008
Organisaatiokohtainen ja tarjouspyynnöillä pelataan todennäköisesti.	Työnantajat, työnhakijat. Julkinen sektori, järjestöt, koulut yms. Kohderyhmä tuntuu olevan niin laaja, että on vähän vaikea ymmärtää kuka tästä saa eniten irti. Yksityinen käyttäjä pystyy tekemään itselleen nettisivut ja virtuaalisen ansioluettelon. Ko. käyttäjän pitää kuitenkin olla tuoteperheen ostaneen järjestön jäsen. Kohderyhmä isoissa organisaatioissa, ei yksityisissä ihmisissä.	2003

'''

n vertailu ▾ **1** Vinkit ▾ Ohitetut sovellukset ▾

Liite 3. Kuva 2 sovellusvertailutaulukosta

I	J	K	L
Tekniset hyvät/huonot puolet	Käytettävyys	Muita piirteitä (esim käyttäjän aktiivisuuden vaikutus hyötyihin)	Milloin löytyi
Piivipalvelussa aina tietoturvaniskejä. Tietojen myynti, tietomurrot yms pivessä olevaan arvokkaaseen tietoon liittyvät uhat. Hyvä: piivipalvelun hyvät puolet kuten aina esim. tietojen käytettävyys mistä päätteeltä tahansa, tietojen säilytys muualla kuin omalla koneella (kovalevyn hajoaminen yms yms).	Hyvä. Tosi helpon oloinen ja suoraviivainen. Asioiden ja tietojen näkyvyys on muokattavissa. Voi määrittellä kuka näkee ja mitä. Piivipalvelu, joten pääsee käsiksi mistä vaan. Ulkoasu pirteä ja selkeä. Miinusta tulee kielivalintojen puuttumisesta, palvelu on pelkästään enkuks	Tämä virtuaalinen ansioluettelo tai "oma tarina" toimii parhaiten kun ottaa tavaksi päivitellä sitä usein, aina kun on päivittämisen arvoista tavaraa. Tämä ei ole pelkästään netissä oleva CV, vaan tavallaan oman työuran facebook.	12.5.2014
Teknisiä hyviä puolia samaan tapaan kuin MS Office tuoteperheessä. Eli jos kaikki osat löytyy, synkkaa hyvin yhteen.	Vähän oudon oloinen, paljon eri mahdollisuuksia ja massiivisen tuntuinen tuoteperhe. Suoraviivaisuus vaikuttaisi olevan vähän niin ja näin..	Jokin organisaatio (kunnat tjs) voi käyttää tuoteperhettä ja sen kaikkia osia tehokkaasti.	12.5.2014
Tekninen toteutus näyttäisi olevan aika vanhanaikainen, arviolta ~10 vuotta sitten viimeksi uudistettu. Hyvä: piivipalvelun edut, kaikki tiedot samassa paikassa. pystyy loggaamaan omalla accountilla mistä vaan.	ccSpringboardissa oleva Career Matchmaker ehdottaa erilaisten syötettyjen tietojen perusteella, minkälaisista työurista ja töistä kannattaisi ottaa selvää tarkemmin, sekä selittää minkä takia ehdotus tehtiin. Tämä kuulostaa hyvältä ominaisuudelta (pistää ajattelemaan). Visuaalinen puoli on vanhanaikainen ja tylsä, jopa luotaantyöntävä. ccSpringboardissa on myös oma työportfolio, osaamis profiointi ja muita työkaluja jotka toimivat yhtenä paketina.	Mikali käyttäjä syöttää huolellisesti ja harkiten ison määrän tietoja, soita varmaan ehdottaa jotain järkevää.	14.5.2014
		Sovelluksen on tarkoitus kerätä tiedot opiskelijoista yhteen keskitettyyn paikkaan ja siirtä tavanomaisesta opiskelijarekisteristä kehittyneempään ratkaisuun.	14.5.2014
			14.5.2014
Graafisesti selkeä toteutus. Hierarkiapiiut ja kakku- sekä pylvasdiagrammit havainnollistavat asioita hyvin.			7.8.2014
	Saavutus-tyylinen lähestymistapa aivan kuten peleissä. Käyttäjät saavat esim. hyvistä suorituksista "badgeja", joita voi vertailla muiden työntekijöiden kanssa. Tämä sekä antaa hyvän kuvan opituista asioista graafisesti että visualisoi ja jättää muistiin asioita hyvin. Eli saavutukset eivät ole vain "tylsästi" mustaa valkoisella vaan värikkäitä leimoja logoineen ja niitä voi "keräillä". Voisi luulla jopa addiktoivaksi mikä on yrityksen kannalta hyvä. Saavutusten tai "maalien" (goal) täyttämistä voi		

Liite 4. Kuva Impraise-sovelluksesta

The screenshot displays the Impraise mobile application interface. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, the Impraise logo, and a user profile for André Oliveira (Pixelmatters). Below the navigation bar, there are three buttons: "Give Feedback", "Request Feedback", and "Give Badge".

The main content area is divided into two columns. The left column features a vertical list of feedback items:

- Mike Smart requests Feedback on his Communication Skills** (2 hours ago) with a "Rate" button.
- Getting there!** Someone gave you Feedback on your **Speaking Skills** (25 min ago).
- Keep working!** Someone gave you Feedback on your **Design Skills** (37 min ago).
- Josh Hemsley requests Feedback on his Design Skills** (3 hours ago) with a "Rate" button.
- Eric Hoffman requests Feedback on his Goal Make more and better Focus Groups** (5 hours ago) with a "Rate" button.
- Excellent!** Three colleagues gave you Feedback on your **Organization Skills** (2 hours ago).
- Keep working!** Someone gave you Feedback on your **Design Skills** (37 min ago).
- Mike Smart requests Feedback on his Communication Skills** (2 hours ago) with a "Rate" button.
- Excellent!** Three colleagues gave you Feedback on your **Organization Skills** (2 hours ago).

The right column displays performance metrics and a sidebar menu:

- My Biggest Improvement:** Communication Skills. You rock at: **7.2** (+5.4).
- A bar chart showing performance trends for Jan, Mar, and Apr.
- My Competencies:** A dropdown menu.
- My Badges:** A list of badges including #Organized, #FocusOnResults, #CreativeGenius, and #GoodSpeaker.
- My Goals:** A dropdown menu.

At the bottom of the screen, there is a footer with navigation links: "Impraise for Android", "Blog", "Privacy Terms", "Press", and "Contact us". Below the footer, it states "IMPRASE was built with ❤️ on Earth" and "© 2014 Impraise. All rights reserved."

Liite 5. Kuva CareerScribe-sovelluksesta

Level 8 - Speaker
 Level 8 - Communication
 Level 7 - Sales
 Level 7 - Social Media

Job Preferences

Positions
 Executive Recruiter
 President
 Sales

Dimension	Range	Flexibility
Salary	\$170k - 180k	high
Commute	30 mi.	low
Travel %	up to 50%	low
Bonus %	> 100%	medium
Hrs / Week	up to 60	medium
Size In Rev.	\$5 - 10 M	high
Size In Emp.	Open	high
Growth Opp	High	medium

Work Style

Individual
▲
 Team Based

Ideas
▲
 Execution


Self-Direction
▲
 Take Direction

Best of luck...

Achievement Tracker

Got my Degree !!!
 Wright State University
 06/01/1990

- Graduated Magna Cum Laude, with a BS degree in Accounting from Wright State University in Dayton, OH. - Achieved a 3.7 Overall GPA - Accepted position as an auditor with Deloitte & Touche in Dayton, OH in October of my senior year, after receiving offers from 3 other public accounting firms.



JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEPT OCT NOV DEC

1988 1989 1990 1991 1992

Work Experience

CareerScribe LLC
 Founder and Co-Managing Partner
 Nov 2007 to present
[show details](#)

That's Good HR
 President / Owner
 Oct 1998 to Nov 2007
[show details](#)

Accountants Executive Search
 Executive Recruiter
 Feb 1997 to Oct 1998
[show details](#)

MacMillan Publishing
 Accounting Manager
 Sep 1994 to Feb 1997
[show details](#)

Libbey Owens Ford
 Senior Accountant
 Apr 1994 to Sep 1994
[show details](#)

Mead Data Central
 Financial Analyst
 Mar 1992 to Apr 1994
[show details](#)

Deloitte & Touche
 Senior Auditor
 Jul 1990 to Mar 1992
[show details](#)

Liite 6. Kuva Work.com-sovelluksesta

The screenshot displays the Salesforce Work.com interface. At the top, the Salesforce logo and 'work.com' are visible. A navigation sidebar on the left lists options like 'My Profile', 'My Team', 'My Company', 'My Connections', 'Add Connection', 'APPS', and 'Performance Reviews'. The main content area shows the profile of Alicia Burton, a Sales Representative, with her photo, manager (David Smith), phone number (+1 (415) 926 2440), and social media links. Below the profile, there are tabs for 'Feed', 'Goals', 'Feedback', and 'Coaching Notes'. The 'Goals' tab is active, showing a 'Current' filter and a '+ Create Goal' button. Underneath, 'Alicia's Top Goals' are listed in a table with columns for Title, Due, Creator, and Progress.

Title	Due	Creator	Progress
Improve Close Rate by 30% In Q3	Sep 29, 2012	David Smith	90% <div style="width: 90%;"></div>
Exceed FY Sales Target by 25%	Oct 5, 2012	David Smith	80% <div style="width: 80%;"></div>
Recognized as Top Performer fo FY	Oct 12, 2012	Lisa Richards	40% <div style="width: 40%;"></div>

Below this table, 'Alicia's Committed Goals' are also listed in a similar table structure.

Liite 7. Tiivistelmä sovellusvertailutaulukosta

Nimi	Käyttötarkoitus	Arvosana (1-5)
Uravalintaan erikoistuvat sovellukset		
Focus 2	Urasuunnittelu	2
Career Path	Urasuunnittelu	2
ccSpringboard	Työuranvalinta	1
Omien kykyjen kehittämiseen erikoistuvat sovellukset		
CareerScribe	Virtuaalinen CV	3,5
Muut sovellukset		
iCareerManager	Työntekijöiden motivointi & työurasuunnittelu	2
work.com	Työsuoritusten vertaisarviointi	2
HRSmart	Työntekijöiden vertailu	1,5
OptimalEfolio and Optimal Website	Virtuaalinen CV	1,5
Sovelto Channel	Verkko-opetuspaketteja	1
Impraise	Vertaisarviointi	1
Insight	Rekrytointi	0
TopSchool Student Lifecycle Management	Opiskelijarekisterien korvaaminen	0
LinkedUp	EU-projekti	0