



INSPIRAATIOITA ETSIMÄSSÄ

Pilvipalvelukonsepti inspiraation hakemiseen

Tuomas Pyhtilä
Teollinen muotoilu
2013



SAVONIA

■ Opinnäytetyö - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

INSPIRAATIOTA ETSIMÄSSÄ

Pilvipalvelukonsepti inspiraation hakemiseen

TEKIJÄ: Tuomas Pyhtilä
Teollinen muotoilu
2013

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä Tuomas Pyhtilä	
Työn nimi Inspiraatiota etsimässä- Pilvipalvelukonsepti inspiraation hakemiseen	
Päiväys 17.12.2013	Sivumäärä/Liitteet 77
Ohjaaja Jouni Silfver	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyössä ideoidaan ja tehdään pilvipalvelukonsepti inspiroinnin apuvälineeksi. Palvelukonseptissa on kaksi erilaista tapaa inspiroida. Ensimmäinen on hakukone, joka toistaa automaattisesti sisältöä. Toinen on generoivien algoritmien muodostamilla muodoilla ja niiden välisillä reaktioilla leikkimistä. Käyttäjä voi rajata näkyvän sisällön luomalla reseptin, joka perustuu sattumanvaraisuuteen ja teemoihin. Palvelu on tarkoitettu nopeuttamaan ja auttamaan inspiraation löytämistä ja toimimaan siten myös ideoinnin apuvälineenä.</p> <p>Idea tähän opinnäytetyöhön lähti tekijän omista kiinnostuksen kohteista ja tulevaisuuden suunnitelmista. Erilaiset ideointitavat ja mistä saada inspiraatiota kiinnostivat. Opiskelujen ohessa tekijä oli testannut erilaisia tapoja hakea inspiraatiota internetistä. Monia nettipalveluja pystyi käyttämään hyvin inspiraation etsimiseen. Palveluiden ja internet-sivujen välillä selailu vei kuitenkin paljon aikaa. Ongelmana oli myös oikeanlaisen inspiroivan materiaalin löytäminen. Nämä asiat johdattivat tämän työn aiheen muodostumiseen ja selvittämään voisiko inspiroimiseen tehdä uudenlaisen työkalun.</p> <p>Prosessin aluksi ideointiin millaisia ominaisuuksia palvelussa voisi olla ja selvitettiin, mitä inspiroiva sisältö on. Seuraavassa vaiheessa tehtiin tiedonhakua siitä, mitkä asiat parantavat inspiroitumisen saavuttamista. Lisäksi käytiin läpi inspiroimiseen tarkoitettuja sekä siihen hyvin soveltuvia nettipalveluita. Lopuksi yhdistettiin kerätty tieto sekä käyttäjän ideat ja suunniteltiin lopullinen konsepti pilvipalvelusta. Lopputuloksena saatiin konseptikuvia palvelun käyttöliittymästä ja sen toiminnan ideasta.</p>	
Avainsanat inspirointi, inspiraatio, ideointi, pilvipalvelu, palvelukonsepti, käyttöliittymäsuunnittelu, cool13, opinnäytetyöyhteisö	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author Tuomas Pyhtilä			
Title of Thesis Looking for Inspiration– Cloud service concept for searching inspiration			
Date	17.12.2013	Pages/Appendices	77
Supervisor Jouni Silfver			
<p>Abstract</p> <p>In the thesis a cloud service concept is outlined and built to serve as a tool to find inspiration. The service concept includes two different tools that help to get inspiration. The first is a search engine that shows automatically web content. The second is a playground where the user can trifle with shapes and between the reactions of the shapes that were formed by generative algorithm. The user can limit the content displayed on the screen by making a recipe that is based on randomness and themes. The service is intended to speed up and help to find inspiration and thus be also a tool for brainstorming.</p> <p>The idea for the thesis comes from the author's own interests and future plans. Different brainstorming methods and sources to get an inspiration of interesting subjects were looked for. The author was testing different methods to find inspiration on the Internet during studies. Many services were suitable for that, but browsing between different web pages and services took a lot of time. It was also difficult to find the right kind of inspiring content. These are the reasons that guided the selection of the topic for the thesis.</p> <p>At the beginning of the process there was brainstorming to generate the features the service concept could include and to find out what an inspiring content could be like. The next step was to do information retrieval of the features that help to achieve inspiration. In addition, it was investigated what internet services have already designed to help to get inspiration. In the end, the author combines the ideas and the information retrieval data and made the final concept. The final outcome was the concept images of the service and the idea of its function.</p>			
<p>Keywords inspiration, inspiring, brainstorming, cloud service, service concept, user interface design, cool13, thesis community</p>			

Sisällys

1. Johdanto.....	7
1.2 Opinnäytetyöprosessin työvaiheet	9
2. Palvelukonseptin ideointi.....	11
2.2 Mitä inspiroiva sisältö voisi olla?	13
2.3 Palveluun ideoidut ominaisuudet	15
2.2.1 Pilvipalvelu	16
2.2.2 Interaktiivisuus.....	16
2.2.3 Audiovisuaalinen ja generoitu sisältö	17
2.2.4 Sattuman hyödyntäminen ja tietokannat.....	17
2.2.5 Sosiaalisuus	18
2.2.6 Automatiikka	18
3. Tiedonhaku.....	20
3.2 Kumpi oli ensin: Idea vai inspiraatio?	21
3.2.1 Mihin inspiraatiota tarvitaan?	22
3.1.2 Luovuus ja inspiraatio	22
3.3 Sattumanvaraisuus parantamaan inspiroitavuutta	24
3.3.1 Mausteet inspiroivampaan sisältöön.....	25
3.4 Onko inspiroiintiin suunniteltuja nettipalveluita?	26
3.5 Omat kokemukset palveluista inspiroiinti tarkoitukseen	31
3.6 Algoritmit ja generatiivisuus	35
3.6.2 Generatiiviset ohjelmat	36
3.7 Esimerkkejä tekstin ja sanojen inspiroivasti esittelyyn.....	40
3.8 Esimerkki hakusisällön esittelyyn.....	42
4 Idean jalostaminen.....	44

4.2	Palvelukonseptiin valitut ominaisuudet	46
4.3	Inspiraatioresepti	47
4.4	Inspiraatiotyökalut	48
4.5	Inspirointihistoria ja sosiaaliset ominaisuudet	52
5.	Konseptin toteutus.....	53
5.2	Käyttöliittymän rakenne	54
5.3	Inspirointi-ikkuna	55
5.4	Inspiring Stream	57
5.5	Inspiring Sandbox.....	65
6.	Pohdintaa	69
6.2	Mitä etuja muihin verrattuna?.....	70
6.3	Jatkokehittely.....	71
	Lähteet	72
	Aineistot	74
	Kuvaluettelo	75

1. Johdanto

Opinnäytetyön aiheen valinta perustuu koulutuksen ja harjoitustöiden aikana havaittuihin omiin vahvuuksiin ja tulevaisuuden suunnitelmiin, sekä kiinnostuksen kohteisiin. Näitä ovat esimerkiksi tehdyt projektit sosiaalisen median palveluihin ja käyttöliittymäsuunnitteluun liittyen, sekä kiinnostus erilaisia ideointimenetelmiä kohtaan.

Keväällä 2012 ideoin Kuopion kaupungille mobiilipalvelua, joka pelillistämisen avulla innostaisi ihmisiä liikkumaan Kuopion kulttuurikohteissa ja ympäristöissä. Kesällä 2012 olin työharjoittelussa Savonia-ammattikorkeakoulun OIS (Open Innovation Space) -hankkeessa. Harjoittelua tein viiden opiskelija toverin kanssa muodostetussa ryhmässä. Tehtävänäme oli kehittää opiskelijalähtöistä opiskelukulttuuria ja ryhmässä jokaisella oli oma vastuualue. Tehtäväni oli tutkia sosiaalisen median palveluiden hyödyntämistä opiskelussa, sekä ideoida uudenlaista sosiaalista oppimisympäristöä koululle. Syksyllä jatkoin työharjoittelua koulun ulkopuolisessa projektissa. Siinä tehtävänäni oli suunnitella sosiaalisen median yhteisöpalvelu tietäntyyppisten yritysten käyttöön. Näistä edellä mainituista projekteista sain hyvää palautetta ja tämä kannusti minua jatkamaan aiheen parissa jatkossakin. Tämän takia oli luonnollista että opinnäytetyön aihekin liittyisi ainakin jotenkin edellä mainittuihin projekteihin.

Aluksi opinnäytetyön aiheena oli kehittää ryhmätyöskentelyn välisiä ongelmia. Aihetta oli tarkoitus lähestyä verkossa toimivan ryhmätyöskentelytilan ja fyysisen tilan yhteistoiminnan parantamisen näkökulmasta. Aihealue oli kuitenkin vielä liian laajasti rajattu ja hajanainen. Minulla oli myös tiedossa että markkinoilla on jo paljon erilaisia ryhmätyöskentelyyn tarkoitettuja nettisovelluksia. Tämän takia tuntui turhauttavalta alkaa, suunnittelemaan enää yhtään uutta versiota lisää. Ajattelinkin rajata aihetta vielä rajummin. Päätin lähestyä aihetta jonkin yksittäisen työskentelyä parantavan asian kautta. Yksi sellainen olisi ollut erilaiset, ideointitapaamiset ja niiden toimivuuden parantaminen ryhmätyötilassa.

Ideoinnin parantaminen tuntui eniten mielenkiintoiselta lähestymistavalta aiheen rajaukseen. Tämä johtui varmaan siltä, että minua oli jo pidemmän aikaa kiinnostanut erilaiset ideointitekniikat ja inspiraation lähteet. Opiskelujeni aikana olin testannut erilaisia tapoja ja välineitä ideoiden ja inspiraation etsimiseen. Erityisen kiinnostunut olen ollut etsimään inspiraatiota internetistä ja testaamaan erilaisia netti -sovelluksia ja palveluita siinä tarkoituksessa. Olen käyttänyt ideointiin myös erilaisia ohjelmia tietokoneella ja tabletilla. Minua kiinnosti myös paljon sattumanvaraisuuden hyödyntäminen ideoinnissa. Tutkin aihetta paljon ja testailin eri tapoja, miten voisin hyödyntää sattumaa ideoimisen apuna. Huomasin, että löysin monesti inspiroivia asioita sillä tavalla. Tapoja testatessani sain idean, että rajaan aiheen pelkästään ideointi ja inspiraatio näkökulmaan. Tarkemmin mietittyäni päätin ottaa näkökulmaksi ideoinnin sijasta inspiraation löytämisen. Mielestäni hyvä idea yleensä syntyy, jonkin inspiroivan asian kautta. Mietin, että suunnittelen konseptin nettipalvelusta inspiraation löytämisen avustamiseen ja näin se toimisi myös ideoinnin apuna. Palvelukonseptin voisi suunnitella yleisellä tasolla kaikkien ihmisten käytettäväksi. Eniten inspiraatiota, kuitenkin tarvitsevat luovien alojen ihmiset, kuten muotoilijat. Niinpä palvelun toimintaa suunnitellessa otan näkökulmaksi luovien alojen inspiroimisen enemmän kuin muiden. Ajattelin, että palvelukonseptissa inspiroivan toiminnan pääideana olisi hyödyntää sattumanvaraisuutta, mutta kuitenkin jossain määritellyissä rajoissa.

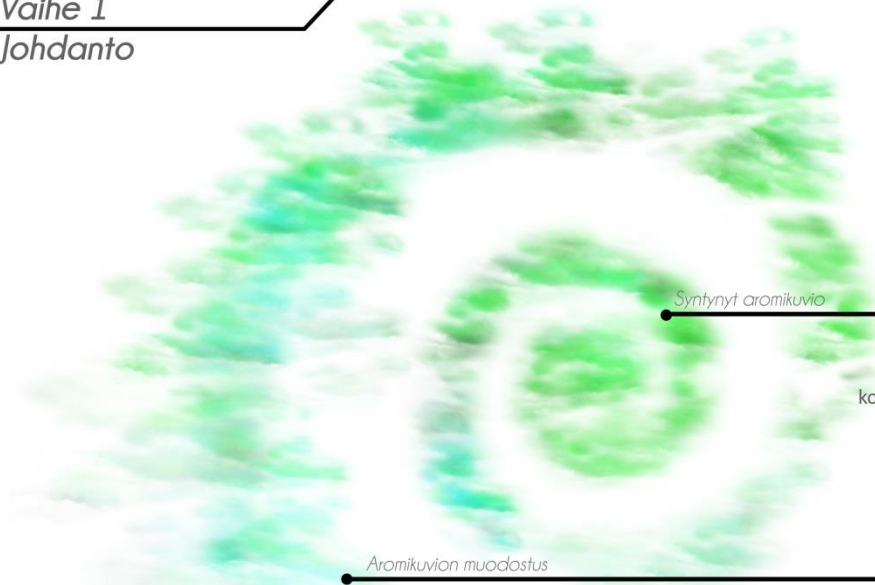
Palvelukonseptin idean keksimiseen vaikutti myös se, että olin jo pidemmän aikaa seurannut tiiviisti teknologian, nettipalveluiden ja sosiaalisen median kehitystä. Enkä siitä huolimatta ollut nähnyt ajatustani vastaavaa palvelua. Sen takia aihe vaikutti entistäkin sopivammalta ja tuntui että sen avulla voisi selvästi tuoda jotain uutta näkökulmaa inspiraation etsintään. Ajattelin tällaisessa aiheen rajauksessa olevan myös sen hyvänpuolen, että sen avulla voisin tuoda hyvin esille omia vahvuuksiani muotoilijana. Nettipalvelun suunnittelussa voisin näyttää myös omaa osaamistani käyttöliittymäsuunnittelussa. Valmistumiseni jälkeen minulla on tavoitteena saada muotoilijan töitä esimerkiksi mobiilisovellus- ja sovelluskehitys puolelta. Tavoitteena on että tämä työ valmistelisi minua hyödyntämään vahvuuksiani työelämässä, joita ovat ideointi, palvelumuotoilu, käyttöliittymäsuunnittelu, graafisen suunnittelu ja digitaaliset visualisointi taidot.

1.2 Opinnäytetyöprosessin työvaiheet

Alussa oli soppa, joka oli nimeltään alkuliemi. Se oli sekava keitos pieniä idean paloja vailla aromia. Ajatus sekavasta sopasta kuvastaa mielestäni hyvin tilannetta, joka oli työskentelyä aloitettaessa. Alkuliemi tarkoittaa hajanaisten ideoiden joukkoa, mikä minulla alussa oli. Se oli vielä hyvin sekava keitos asioita, joten jollakin tapaa tuosta sekasotkusta täytyi saada keitettyä maukasta ja aromikasta. Siitä ajatuksesta sainkin idean käyttää keiton valmistusta opinnäytetyöprosessia kuvaavana teemana. Keiton keittämisen eri vaiheet sopivat mielestäni hienosti havainnollistamaan opinnäytetyön työskentelyn vaiheita. Mielestäni se on hyvä mielikuva työskentelytavastani. Niinpä päätin tehdä opinnäytetyön eri vaiheista kuvia keittokattila-teeman ympärille. Kuvassa on nähtävillä koko opinnäytetyöprosessin eri vaiheet (Kuva 1 s.10). Vaiheiden kaksi ja kolme aikana teen ideointia ja tiedonhakua. Se muodostaa ideointiliemen, josta hyvä keitos eli hyvä idea muodostuu. Alkuideoinnin aikana kerään joukon ideapaloja, jotka lisään aluksi liemeen. Sen perusteella teen tiedonhaun, mikä täydentää alkuideaa ja määrittää tietoperustan idealle. Se toimii liemeen lisättävänä mausteena, joka antaa sille sopivan aromin. Tiedonhaun aikana käydään myös jatkuvaa ideointiprosessia, mikä on liemen sekoitusta. Liemen sekoittaminen muodostaa halutun ja lopullisen idean. Neljännessä vaiheessa lopullinen idea keitetään, jolloin parhaat aromit vapautuvat. Se tarkoittaa lopullista jäseneltyä kuvaa tai karttaa palvelusta, minkä avulla voidaan tehdä konseptikuvat. Vaiheessa viisi konseptikuvia tehdään ja konseptin idea esitellään. Kuudennessa eli viimeisessä vaiheessa pohdin miten opinnäytetyöprosessi onnistui ja mitä siinä voisi seuraavaksi kehittää.

Opinnäytetyöprosessi

Vaihe 1 Johdanto



Vaihe 6. Loppupohdinta

Työprosessin analysointia, kun konseptikuvat ovat valmistuneet ja työ on valmis.

Vaihe 5.

Konseptin toteutus

Syntynyt aromi muotoillaan aromikuviksi. Siinä vaiheessa jalostuneesta ideasta tehdään palvelua esittelevät konseptikuvat.

Vaiheet 2 ja 3. Liemen muodostus

Ideointi ja tiedonhaku

Prosessin alkuvaiheessa laitetaan ainesosat kattilaan, joista liemi muodostetaan. Ne koostuvat alkuideoinnista, tiedonhausta ja lopullisesta ideoinnista.

Ideointiprosessi

Ideointiprosessi on käynnissä koko vaiheen 1 ajan, jolloin ainesosista muodostetaan liemi. Prosessi on eräänlaista jatkuvaa liemen sekoitusta, jossa liemen ainesosista muodostuu valmis idea.



Keittäminen

Vaihe 4.

Idean jalostaminen

Valmiin idean jäsentelyä, jossa päätetään palvelun ja sen käyttöliittymään tulevat asiat. Parhaat aromit tulevat esiin, eli ideointiprosessin tärkeimmät asiat nousevat pintaan.

Liemen muodostavat ainekset

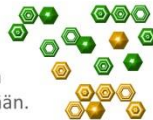
Vesi

Ideointialusta, missä ainekset sekoittuvat lopulliseksi ideaksi.



Ideanpalat

Alkuideoinnista kertyneet asiat, joita lähdetään kehittämään.



Mausteet

Tiedonhaku ja aineiston läpikäyminen, sekä niistä löydettyt esimerkit ja lisäykset palvelun ideaan.

Kuva 1. Opinnäytetyöprosessin työvaiheet. Pyhtilä 2013.

2. Palvelukonseptin ideointi

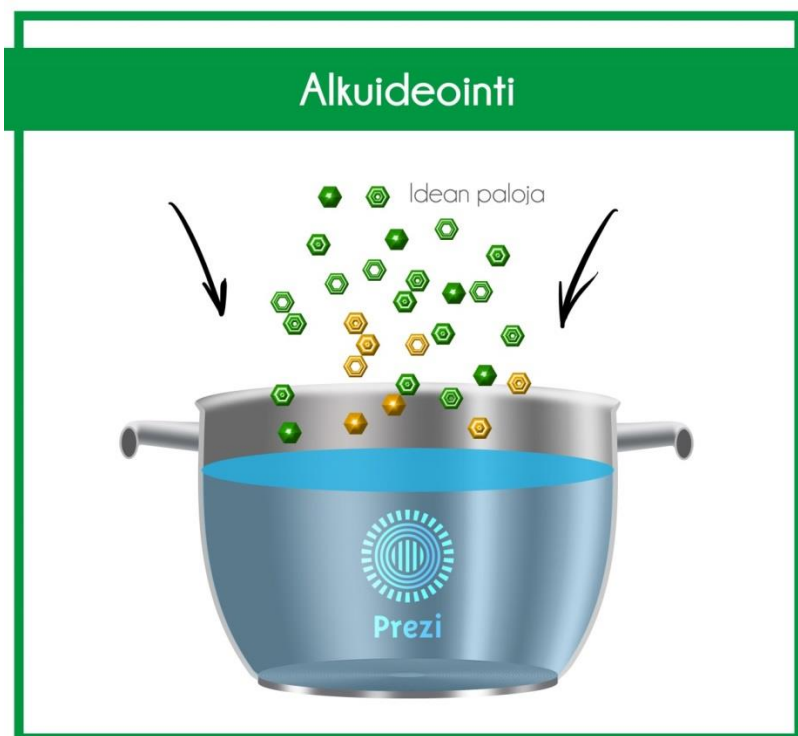
Aiheen rajauksen myötä aloin keräämään hajanaisia mielikuvia siitä, mitä ideoita minulla oli palvelun ideasta heti alussa. Hajanaiset ideat piti kuitenkin saada jotenkin jäsennehtyä, jotta idea selkeytyisi. Tämän takia aloin listaamaan niitä, pilvilaskentaan perustuvan Prezi-esitysohjelman avulla.¹ Siinä on hyvänä ominaisuutena vapaasti zoomattava käyttöliittymä. Se on ikään kuin äärettömältä vaikuttava paperi, johon esitykseen tulevat asiat heitellään. Tämän takia se soveltuu myös hyvin muistiinpanojen tekemiseen ja ideointityöskentelyyn. Ajattelin sen isona virtuaalisena tauluna, mihin voi heitellä erilaisia ideoita. Sen jälkeen voisin sekoitella ja järjestellä niitä siellä helposti. Se olisi aivan kuin liemen valmistukseen tarvittava vesi, jossa ainekset voivat kellua ja sekoittua keskenään (Kuva 2). Sen avulla sitten liemeä voisi myös sekoittaa, joka on jatkuvaa ideointiprosessia. Sillä tarkoitan ideoiden ja tiedonhausta löytyneiden asioiden yhteensovittamista parhaimman koostumuksen löytämiseksi palvelukonseptille. Lopulta sitten liemestä valmistuu lopullinen ja maukas lopputuotos, eli konsepti inspirointiin tarkoitettu pilvipalvelusta.



Kuva 2. Ideointialusta. Pyhtilä 2013.

¹ (Prezi)

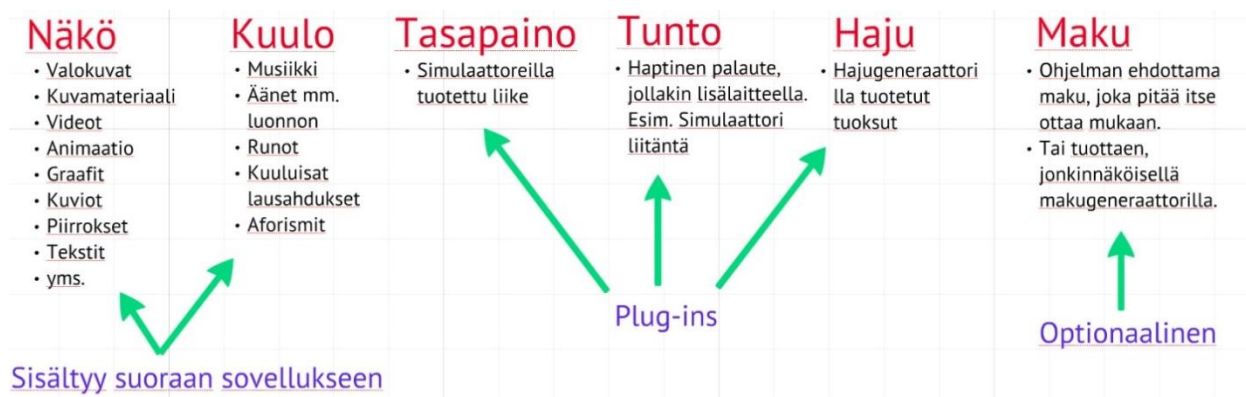
Kun ideointialusta saatiin valittua, oli aika selkeyttää päässä pyörineet kuvitelmat palvelusta, mitä se voisi olla. Aloin listaamaan muistiin elementtejä ja ominaisuuksia, joita haluaisin palvelun sisältävän. Noita ajatuksia, eli idean palaja aloin keräämään kattilaan (Kuva 3). Ideana oli, että palvelu pyrkisi aivan kuin stimuloimaan käyttäjän aivoja, inspiraation löytämiseksi. Mielikuvissani olin ajatellut, että stimulointi tapahtuisi jotenkin automatisoidusti, aivan kuin katsomalla jotain videota, jossa sukeltaan inspiroivan sisällön keskelle. Palvelun käyttäjäkuntana voisivat kaikki ihmiset yleisesti. Kuitenkin palvelun aiheen ja luonteen takia siitä olisi eniten hyötyä luovaa työtä tekeville ihmisille. En kuitenkaan aio rajata aihetta millekään ryhmälle, koska mielestäni kaikki tarvitsevat inspiraatiota. Palvelua voisi käyttää kaikki, jotka tuntevat sen avulla löytävän inspiraatiota. Muotoilualalla tarvitaan paljon inspiraatiota, joten suunniteltavasta palvelukonseptista olisi paljon hyötyä myös muotoilijan työskentelyä ajatellen. Mielestäni käyttäjäkuntaa ei kannata tässä vaiheessa, kuitenkaan rajata senkään takia, kun kyse on vasta ideoinnista miten palvelu toimisi. Mielestäni käyttäjien tarkempi rajaaminen kuuluu vasta seuraavaan vaiheeseen, kun suunnitellusta palvelukonseptista alettaisiin suunnitella liiketoimintamallia.



Kuva 3. Alkuideointi. Pyhtilä 2013.

2.2 Mitä inspiroiva sisältö voisi olla?

Aluksi mietin mitä kaikkea inspiroiva sisältö oikeastaan voisi olla. Aloin työstämään aihetta lähestymällä sitä aistihavaintojen näkökulmasta. Aloin miettimään, mille aisteille inspiraatiota tuotetaan. Ihmisen aivot tai mieli saavat aistien avulla informaatiota ympäristöstä ja sen avulla hän saa subjektiivisen näkemyksen aistin tuottamasta havainnoista.^{2 3} Mielestäni silloin myös inspiroitumisen tunne on aistihavainnon aikaansaama reaktio, joka tapahtuu aivoissa. Tämä voi tapahtua esimerkiksi jonkin kuvan havainnoimisen jälkeen. Se saa ihmisen aivoissa aikaan subjektiivisen näkemyksen ja on hänen mielestään inspiroiva asia. Tosin inspiroitumisen tunne voi mielestäni tulla myös omien ajatusten kautta, mutta sekin muodostuu aiemmin havainnoituista asioista ja aivoissa niistä tapahtuvasta yhdistelystä. Ilman havaintoja ja muistikuvia ympäröivästä maailmasta ei siis mielestäni voisi olla inspiroitumistakaan. Listasin sen perusteella muistiin asioita, mitä eri aistien välityksellä havainnoidaan. Sen perusteella tiedän, mitä kaikkia asioita voisin mahdollisesti hyödyntää inspiroivan sovelluksen suunnittelussa (Kuva 4).



Kuva 4. Idealista asioista, joita palvelussa voisi eri aistien avulla havainnoida. Pyhtilä 2013.

Kuvassa 4 näkyvässä listauksessa, jaottelin eri aistit myös tärkeysjärjestykseen. Se vastasi samalla myös niiden toteutettavuutta tässä palvelussa. Kaikkien toteutettavuus ei ole yhtä helppoa internetissä toimivassa palvelussa, johtuen siitä mitä informaatiota tietokoneet pystyvät ilman lisälaitteita toistamaan. Näkö ja kuuloaistille onkin helppo esittää ärsykeitä internetsovelluksen avulla. Tämähän johtuu siitä, kun tietokoneissa ja mobiililaitteissa on siihen tarkoitettut ulostulot

² (MacDonald, M. 2009)

³ (Oppiminen. Aistit)

valmiina, eli näyttö ja kaiutin. Mahdollista olisi siirtää muillekin aisteille informaatiota, mutta se vaatisi tietokoneeseen liitettäviä erillisiä lisälaitteita, kuten simulaattorin. Tarkoitus on kuitenkin suunnitella sovellus internetissä toimivaksi. Sen käyttöön ei vaadittaisi myöskään kalliita lisälaitteita, vaan sitä voisi käyttää suoraan tietokoneella tai mobiililaitteella. Tämän takia mietin, että on järkevää keskittyä pelkästään näkö- ja kuulo aistille tuotettaviin ärsykkeisiin.

Edellisessä kuvassa (Kuva 4 s.13) olin jo listannut, mitkä eri asiat näkö- ja kuuloaistin kautta on havainnoitavissa. Tein kuitenkin vielä tarkemman listauksen (Kuva 5). Siihen erottelin asiat visuaaliseksi- ja auditiiviseksi informaatioksi. Visuaalisen informaation jaoin tekstiksi ja kuvamateriaaliksi, kun taas auditiivisen informaation musiikiksi, äänimaailmaksi ja puheeksi. Niiden alle listasinkin vielä asioita, joita ne sisältävät. Tämä olisi nyt sitten se listaus, jonka avulla lähtisin palvelun sisältöä suunnittelemaan sekä etsimään tiedonhaulla esimerkkejä ja tietoa asiasta.

<h1>Näkö</h1>		<h1>Kuulo</h1>		
Visuaalinen informaatio		Auditiivinen informaatio		
Teksti	Kuvamateriaali	Musiikki	Äänimaailma	Puhe
<ul style="list-style-type: none"> • sanat • lyhyet lauseet • aforismit • kuuluisat lausahdukset 	<ul style="list-style-type: none"> • 2d grafiikka <ul style="list-style-type: none"> • bittikartta • vektori • 3d grafiikka • valokuvat • video ja animaatio • infografiikka • tietokoneen algoritmeilla luotu 	<ul style="list-style-type: none"> • musiikin tyylilajit • hidas vs nopea • surullinen vs iloinen • laulu vs soitin • koneen tuottama 	<ul style="list-style-type: none"> • luonto ja eläimet • ympäristö ja elämä • koneeb tuottama • abstrakti scifi 	<ul style="list-style-type: none"> • runot • sanonnat • aforismit • lausahdukset • sanat • kielet • puheen äänenpainot ja tunnetilat <ul style="list-style-type: none"> • normaali, huuto, kuiskaus, rauhallinen, kiihtynyt jne.

Kuva 5. Visuaalinen- ja auditiivinen informaatio. Pyhtilä 2013

2.3 Palveluun ideoidut ominaisuudet

Seuraavana listasin muistiinpanoihin palvelun ominaisuuksia, joita olin ideoinut siihen tulevaisuuteen. Käyn tarkemmin läpi kuvaan listaamiani asioita ja kerron perusteluja valinnoilleni (Kuva 6)



Kuva 6. Idealista palvelun ominaisuuksista. Pyhtilä 2013.

2.2.1 Pilvipalvelu

Koska palvelun on tarkoitus toimia verkossa, kaikkein olennaisin ominaisuus on, että se toimii pilvipalveluna. Silloin sen toiminta perustuu pilvilaskentaan.⁴ Tämä tarkoittaa sitä, että kaikki sovelluksen tekemä laskenta tapahtuu verkkopalvelimilla. Eikä sovellusta tarvitse asentaa päätelaitteelle, vaan sen käyttäminen tapahtuu selaimen tai mobiililaitteeseen asennetun käyttösovelluksen avulla. Näin ollen siihen käytettävän päätelaitteen tehtäväksi, jää vain verkkoliikenteen ja ulostulevan kuva- ja ääni informaation prosessoiminen. Niinpä sovelluksen sujuvaan toimimiseen päätelaitteella ei vaadita käytettävältä laitteelta normaalia enempää laskentatehoa, vaan ainoastaan nopea verkkoyhteys. Tämä mahdollistaa sen, että sovelluksen toiminnassa voi olla hyvinkin raskasta ja vaativaa laskentaa vaativia ominaisuuksia, kun se voidaan suorittaa palvelun tehokkailla palvelimilla.

2.2.2 Interaktiivisuus

Ohjelma on interaktiivinen, mikä tarkoittaa, että käyttäjä voi antaa sisällön kulkuun vaikuttavia käskyjä. Pilvipalveluna ohjelma toimisi kokonaan verkossa, joten tietokoneella sen käyttöliittymä toimisi verkkoselaimella palvelun verkkosivun kautta. Ideana on, että sama käyttöliittymä toimisi skaalautuvasti tietokoneella ja mobiililaitteilla. Mobiililaitteiden selaimia ajatellen sovelluksen käyttäminen voisi olla hankalaa ja raskasta. Sitä varten sovelluksesta voisi olla oma mobiilisovellus, mutta siinäkin kaikki laskenta tapahtuisi pilvessä. Siihen en tässä opinnäytetyössä kuitenkaan perehdy sen enempää, vaan keskityn vain selaimessa toimivan ohjelman toimintaan ja sen käyttöliittymään. Suunnittelen käyttöliittymän kuitenkin sillä tavalla, että se skaalautuu suoraan erikokoisille näytöille ja ulkoasu voisi näin toimia sekä mobiilisovelluksessa että tietokoneen selaimessa.

⁴ (Airinen, P. 2010)

2.2.3 Audiovisuaalinen ja generoitu sisältö

Palvelun tarkoitus on löytää inspiraatiota erilaisen sisällön katselemisella. Mahdollista sisältöä listasin aiempaan kuvaan (Kuva 5 s.14). Siinä ei vielä selviä se, miten sitä sisältöä palvelussa voisi tuottaa tai hakea, jotta sitä voitaisiin näyttää käyttäjälle. Kuvaan liittyvät asiat kuuluvat kaikki audiovisuaalisen sisällön piiriin. Audiovisuaalisuus tarkoittaa, että palvelun sisältö koostuu erilaisista kuvamateriaaleista ja äänestä.⁵ Ideana on, että palvelu voisi hyödyntää hakukonetta ja hakea audiovisuaalisen sisällön internetistä ja näyttää sitä käyttäjälle mahdollisimman automatisoidusti.

Internetistä haettavan sisällön lisäksi palvelussa voisi olla ominaisuus tai koodia, joka osaa tuottaa määriteltyjen sääntöjen mukaisesti uutta kuvamateriaalia ja äänimaailmaa. Tuota materiaalia se osaisi edelleen generoida, eli uudelleen muokata ja kehittää materiaalia lisää.⁶ Generoitu sisältö voisi mahdollisesti olla jonkinlaisen yksinkertaisen piirtämisen tai pelaamisen avulla inspiroivaa sisältöä tuottava työkalu.

2.2.4 Sattuman hyödyntäminen ja tietokannat

Olin ajatellut että inspiroivan sisällön määrittelyssä voisi hyödyntää jotenkin sattumanvaraisuutta. Halusin kuitenkin, että sattumanvaraisuus olisi jotenkin määritettävissä, jonkin tietyn aiheen sisällä sattumanvaraiseksi. Käyttäjä voisi määrittää säännöt, joiden mukaan sattumanvarainen inspiroiva sisältö näkyy. Tätä varten ohjelmassa täytyisi olla jonkinlainen oma tietokanta, jonka avulla sattumanvaraisuuden aiheisisällön pystyisi määrittämään. Tietokanta on termi, joka tietotekniikassa tarkoittaa tietovarastoa.⁷ Tietokannassa voisi olla erilaisia kategorioita tai teemoja, joiden mukaan inspiroiva sisältö voitaisiin jaotella eri aiheisiin. Käyttäjä voisi valita aina halunsa mukaisen teeman, mihin liittyvää hän haluaa inspiroivan sisällön olevan. Tällä perusteella käyttäjä saisi haluamansa tyyppistä inspiraatiota, mutta kuitenkin sattumanvaraisesti teeman sisältä. Palvelun oman tietokannan lisäksi se voisi hyödyntää myös hakukoneiden yleisesti

⁵ (Wikisanakirja. Audiovisuaalinen)

⁶ (Koukkunen, K. Hosia, V. & Keränen, J. 2008, 121)

⁷ (Wikipedia. Tietokanta)

käyttämiä hakutermejä ja tietokantoja, kuten värejä ja hakusanoja. Palvelu käyttäisi joka tapauksessa googlen hakukonetta hakujen tekemiseen, niinpä googlen hakukoneen toimintaan liittyviä tietokantoja voisi myös hyödyntää sisällön lajittelussa. Sen takia inspiointi palvelun tietokantaan ei tarvitsisi sisällyttää muuta kuin teemoihin liittyvää tietoa. Palvelu voisi kyllä tallentaa tietokantaan myös sen käytöstä kertyvää dataa, kuten historiaa ja tykättyä sisältöä. Tätä tietoa palvelu voisi hyödyntää ja oppia tuntemaan paremmin käyttäjän inspiroitumisen tyyppin. Se olisi niin sanottu adaptiivinen ohjelma, eli se oppisi mukautumaan käyttäjän toimintaan, sen mukaan mitä enemmän palvelua käytetään.⁸

2.2.5 Sosiaalisuus

Nykyään sosiaalinen media on joka paikassa, joten se täytyy olla liitettynä myös tähän palveluun. Mukana täytyy olla ainakin sosiaalisen median perusominaisuuksia, kuten keskustelu, kommentointi, tykkääminen, jakaminen ja mahdollisesti toisten seuraaminen. Siinä voisi muodostaa ehkä myös jonkinlaisia ryhmiä. Yhtäaikaisesti saman inspiroivan sisällön katsominen pitäisi ainakin olla mahdollista. Muistiinpanojen tekeminen ja yksinkertainen luonnostelu voisi ehkä myös olla mukana ominaisuuksissa.

2.2.6 Automatiikka

Viimeisenä ja tärkeimpänä ominaisuutena on automaattisuus. Sovelluksen täytyy olla sellainen, että se osaa tuoda inspiroivan sisällön mahdollisimman automatisoidusti käyttäjän katseltavaksi ja kuunneltavaksi. Tämä tarkoittaa, että käyttäjän ei tarvitsisi tehdä kuin muutamia suuntaa näyttäviä valintoja inspiroivan sisällön näkemiseksi ja kuulemiseksi. Automatiikan toteutuksessa voisi hyödyntää tietokantaa ja sinne tallennettuja teemoja. Ohjelmaa pitää pystyä käyttämään mahdollisimman helposti ja automatisoidusti, eli käyttöliittymän pitäisi olla mahdollisimman helppokäyttöinen. Palvelussa olisi hyvä olla paljon automaattisia toimintoja, jolloin käytön aloitus olisi mahdollisimman helppoa. Vaihtoehtoisesti käyttäjä voisi kuitenkin tehdä halutessaan

⁸ (Suomisanakirja. Adaptiivinen)

tarkempiakin säätöjä. Yksinkertaistettuna automatiikka voisi tarkoittaa seuraavaa. Palvelu olisi eräänlainen audiovisuaalisen inspiraatio sisällön katseluun tarkoitettu interaktiivinen videosoitin tai leikkikenttä, jossa olisi sosiaalisia ominaisuuksia.

Nämä kaikki edellä läpikäymäni ideat perustuvat opiskelujen aikana tehtyjen projektien kautta saatuun tietoon ja jatkuvasti ylläpidettyyn benchmarking-työskentelyyn. Idea palvelusta muodostuikin muistin syövereihin jääneestä tiedosta. Sen takia minun täytyy alkuvideon jälkeen käydä läpi tekemäni benchmarking -muistiinpanot uudelleen. Sieltä löydän lähteet siitä, mistä ideat palveluun ovat peräisin. Sen avulla voin tarkemmin tutkia ja miettiä ideoiden toimivuutta käytännössä. Monet ideoista perustuvat jonkun nettisovelluksen tai some-palvelun käytön kautta saatuun kokemukseen. Niinpä yksi seuraavista tehtävistä on testata uudelleen noita palveluita ja ajatella niiden toiminteita tämän opinnäytetyön kannalta. Samalla alan tekemään myös uutta tiedonhakua selvittääkseni löytyisikö jotain uusia hyödynnettäviä esimerkkejä. Moneen asiaan pitää myös etsiä tietoperustaa ja lähdeaineistoa. Seuraavana lähdenkin tekemään tuota uutta tiedonhakua ja iteraatiokierrosta vanhoihin lähteisiin.

3. Tiedonhaku

Alkuidean liemeen lisäämisen jälkeen aloitin tiedonhaun, eli maustamisen. Sitä varten aloin etsimään liemeen sopivia mausteita, joilla saisin liemen muutettua aromikkaaksi keitokseksi. Tiedonhaun aikana lisään keitokseen kolmea erilaista maustetta, jotka kuvailen alla olevassa kuvassa (Kuva 7). Ensimmäisenä mausteena liemeen tulee tiedonhaun avulla selvitettyt asiat. Ne ovat kuin suolaa, joka lisää ideoiden laatua ja antaa tietoperustaa. Toisena mausteena toimii vanhan benchmarking -aineiston läpikäymisestä poimitut asiat, jotka palauttavat muistiin idean lähteen. Se on aivan kuin keittoon lisäisi aromivahvennetta, joka vahvistaa liemessä olevien palojen makua. Kolmantena mausteena tulee tiedonhaun myötä löytyvät uudet lisäykset ideaan. Se on kuin pippuria antamaan keitolle viimeisen silauksen ennen keittämistä.



Kuva 7. Tiedonhaun ja benchmarking mausteet. Pyhtilä 2013.

3.2 Kumpi oli ensin: Idea vai inspiraatio?

Ensin piti selvittää, mitä idea ja inspiraatio oikeastaan tarkoittavat ja mikä ne saavat aikaan. Se olisi tarvittavaa suolaa liemeen. Selvityksen jälkeen voisin paremmin perustella ideoinnissa ja sovelluksen suunnittelussa tehtyjä valintoja inspiroivan sisällön tuottamisen tavoista. Itse ajattelin inspiraation tarkoittavan innostuksen synnyttävää hetkeä, joka syntyy havainnoidessa jotakin asiaa, joka taas saa sinut innostumaan. Tämä taas edesauttaa oivalluksen saamista ja idean keksimistä johonkin asiaan. Tällainen asia voi olla periaatteessa mitä vain. Se voi olla vaikka luonnon keskellä kävellessä, puusta alas leijaileva vaahteran siemen. Tämä inspiroi sinua ja synnyttää sitten päässäsi idean jostakin. Idea tarkoittaa mielestäni jotain uutta ajatusta tai keksintöä. Mielestäni siis idean oivaltaa helpommin, kun jokin inspiroi sinua tai olet inspiroivassa ympäristössä. Idea voi kuitenkin mielestäni tulla myös ilman inspiraatiota, mutta hyvä idea voi taas inspiroida sinua. Siinäpä vasta pulma, onko inspiraatio ennen idean syntymistä vai tulevatko ne toisinpäin? Kun asiaa mietin, alkoi pulma kuulostaa yhtä vaikealta kuin perinteinen pulma: Kumpi oli ensin, muna vai kana? Iso sivistyssanakirja määrittelee inspiraation innoitukseksi ja varsinkin luovan taiteilijan innoitukseksi. Muita merkityksiä sen mukaan ovat, sisäänhengitys ja jumalan sellainen vaikutus ihmisen henkeen, että se saa hänet ylittämään omat voimansa.⁹ Tämä on ilmeisesti alkuperäinen merkitys inspiraatio-sanalle. Inspiroida sana määritetään taasen näin: antaa tai aiheuttaa inspiraatio, innoittaa tai innostaa. Idea sanan merkitystä määritetään kirjassa näin: ajatus, oivallus, ratkaisumalli, keksintö.¹⁰ Etsin netistä tietoa, mitä muut ajattelevat inspiraation merkitsevän. Helsingin sanomien artikkelissa ”Inspiraatio iskee”¹¹ kirjoittaa toimittaja Henna-Kaisa Sivonen, että inspiraation saaminen vaatii aikaa, eikä se tule pakottamalla. Hänen mielestään kiireellä ja suorittamisella saa aikaan tuloksia, mutta innostusta se ei aiheuta. Inspiraatio iskeekin hänen mielestään parhaiten vapaa-ajalla, kun saa vapaasti valita mitä tekee. Voimakkaimmin inspiraatio iskee, jossakin uudessa ympäristössä, kuten ensimmäisinä päivinä ulkomaan matkalla. Joskus inspiraatiota voi löytää, kun menee taidenäyttelyyn katsomaan muiden tekemisiä. Toimittajan kirjoitus aiheesta vahvistaa omaa näkemystäni inspiraatiosta. Siinä inspiraatio syntyy havainnoimalla asioita ja erityisesti, kun havainnoi uusia asioita. Allekirjoitan myös näkemyksen siitä, että inspiraatio tulee herkemmin vapaa-ajalla.

⁹ (Koukkunen, K. 2008, 145)

¹⁰ (Koukkunen, K. 2008, 138)

¹¹ (Sivonen, H. 2009)

3.2.1 Mihin inspiraatiota tarvitaan?

Mihin inspiraatiota sitten tarvitaan? Ajattelen että inspiraatio on luovuuden tarvitsemaa ravintoa, jota ilman luovuus kuolee tai vaipuu horrokseen. Luovuus taas synnyttää helpommin uusia ideoita. Toisaalta luovuus myös ruokkii itse itseään tuottamalla jatkuvasti uutta sisältöä, mikä inspiroi taas uudelleen ja lisää luovuutta. Mutta mitä vähemmän inspiroivassa ympäristössä olet tai mitä vähemmän inspiroivia asioita havainnoit, sitä vähemmän mielestäni luovuuden kukka kukkii sisälläsi. Luovuus on kyky ohjata ajattelua kohti uusia asiayhteyksiä ja ennen kokemattomia suuntia. Se on uusien- ja epätavallisten ideoiden keksimistä ja uusien käsitteiden tai tekniikoiden kehittämistä.¹² Mielestäni luovuutta ei tämän tarkemmin kannata tässä työssä lähteä pohtimaan. Sitä tärkeämpää on pohtia, mikä edesauttaa luovuuden syntymistä, koska sitä kautta suunniteltavan inspiroitipalvelun sisältö voidaan määrittää paremmin inspiroivaksi.

3.1.2 Luovuus ja inspiraatio

Katsoin opinnäytetyötä tehdessä dokumentin aiheesta, Prisma: Miten tulla luovemaksi.¹³ Tuossa dokumentissa käytiin läpi aivotutkijoiden tekemiä uusimpia havaintoja aivojen luovuudesta. Siinä oli perehdytty erityisesti niin sanottuun heureka-hetkeen, jolloin tulee oivallus ja saadaan uusi idea. Tutkijat olivat aivokuvanneet idean syntymisen hetkeä jazzmuusikon aivoissa. Dokumentissa kerrottiin, että jazzmuusikko on hyvä tutkimuskohde, koska jazzmusiikissa soitettava musiikki improvisoidaan samalla, kun sitä soitetaan. Tutkijat olivat tehneet havainnon, että jazzmuusikko osaa sulkea soittaessaan aivoistaan alueen, joka vähentää riskien ottamista. Aivot pääsevät vapaasti toimimaan vailla kontrollia ja luovat näin helpommin uusia ja yllättäviä yhteyksiä. Toinen huomio, minkä tein dokumentista, oli tutkimus joka oli tehty eri testihenkilöiden välillä. Testihenkilöt laitettiin keksimään parin minuutin ajaksi uusia käyttötarkoituksia tiiliskivelle. Tämän jälkeen henkilöt jaettiin kolmeen ryhmään. Ensimmäisessä ryhmässä olevat testihenkilöt laitettiin muutamaksi minuutiksi vain olemaan, vailla mitään tekemistä. Toisen ryhmän henkilöt laitettiin samaksi ajaksi rakentamaan talo erivärisistä legopalikoista. Kolmannen ryhmän jäsenille annettiin

¹² (Järvilehto, L. 2009)

¹³ (Prisma: Miten tulla luovemaksi?)

tehtäväksi vain lajitella eriväriset legopalikat omiin pinoihinsa. Ajan kuluttua loppuun, laitettiin testihenkilöt ideoimaan lisää käyttötarkoituksia tiiliskivelle. Tässä havaittiin se, että ryhmän jäsenet, jotka olivat rakentaneet taloa keksivät huonoiten uusia ideoita kun taas legopalikoita lajitelleen ryhmän jäsenet keksivät parhaiten uusia ideoita. Ilman tekemistä olleen ryhmän jäsenet jäivät tuloksissa keskimmäisiksi. Siitä voidaan tehdä päätelmän, että helppo ja yksinkertainen työ inspiroi enemmän, kuin kovaa aivotyöskentelyä vaativa monimutkainen työ. Myös täysi tekemättömyys tai tyhjän panttina istuminen voi heikentää luovuutta ja sitä kautta inspiroitumista. Dokumentissa nousi esille yhteensä viisi tapaa, jotka voivat auttaa luovuuden syntymisessä (Kuva 8).

Viisi asiaa, jotka voivat auttaa luovuuden syntymisessä.

- Tee asioita eri tavalla
- Poista häiriötekijät
- Tee yksinkertaisia ja helppoja tehtäviä
- Älä pelkää improvisoida ja ottaa riskejä
- Päästä mielesi vaeltelemaan vapaasti

Kuva 8. Viisi luovuutta edistävää asiaa. Prisma: Miten tulla luovemmaksi? Sov. Pyhtilä 2013.

Edelliset asiat olivat todellista pippuria liemeen. Eli ne ainakin voivat parantaa luovuutta ja kannattaa ottaa huomioon inspirointi palvelua tehdessä. En kuitenkaan halua lähestyä aihetta liian tieteellisestä näkökulmasta. Esimerkiksi että käyttäisin palvelussa jotain tiettyjä metodeita, mitkä ovat tieteellisesti todennettu täysin toimiviksi ja varmasti inspiroiviksi. Eikä tällaisia varmoja metodeita mielestäni ole olemassakaan, vaan inspiroitumiseen vaikuttaa niin moni asia. Eri ihmiset inspiroituvat eri asioista ja eri aikoina voi inspiroitua taas eri asioista. Haluankin keskittyä palvelun suunnittelussa siihen, että pyrin vain edesauttamaan ja helpottamaan inspiroivan sisällön löytymistä. En pysty eikä minulla ole tarkoituskaan suunnitella palvelusta sellaista, joka varmasti saa inspiroitumaan. Ihminen voi olla vaikka masentuneena ja silloin ei välttämättä mikään inspiroi. Enkä tässä pyri ratkomaan tällaisia ongelmia, vaan palvelulla on tarkoitus olla vain yksi helpommin käytettävä apuväline inspiraation löytämiseen.

3.3 Sattumanvaraisuus parantamaan inspiroitavuutta

Minua on koko opiskelujen ajan kiinnostanut ideoinnin apuvälineenä käyttää erilaisia sattumaan perustuvia välineitä inspiraation ja idean löytämiseksi. Tämä onkin ollut mielenkiintoisin ja paljon käyttämäni keino. Sen avulla olen saanut monesti paljon hyviä ideoita. Huomasinkin nyt että sattuma on siinä mielessä oivallinen tapa tuottaa inspiraatiota, koska siinä yhdistyy moni edellä todetuista seikoista. Esimerkiksi sattumalta voidaan löytää uusia ja yllättäviä asioita helpommin, kuin etsimällä etsien. Sen avulla voi myös löytää helposti uuden näkökulman asiaan. Se on periaatteessa myös asian yksinkertaistamista, koska sinun ei tarvitse itse päättää mitä valitset, vaan annat sattuman valita puolestasi. Tähän liittyy myös helppous ja häiriötekijöiden poistaminen. Sen avulla myös ajatukset pääsevät helpommin vaeltamaan, koska odotat aina vain mitä uutta ja yllättävää sattuma tuo eteesi. Olin jo opinnäytetyön aihetta miettiessä ajatellut, että sattumaa voisi jotenkin käsitellä tai ottaa mukaan opinnäytetyöhön. Niinpä innostuin kovasti, kun huomasin dokumentista poimittujen viiden asian tukevan tätä näkemystä. Päätin siten nostaa sattuman hyödyntämisen inspiraation tuottamisessa, yhdeksi palvelun suunnittelun tärkeimmistä elementeistä.

3.3.1 Mausteet inspiroivampaan sisältöön

Edellä tehtyjen tiedonhakujen ja pohdintojen perusteella valikoin asiat, joiden avulla aion suunnitella palvelusta mahdollisimman inspiroivan. Ajattelin esitellä asian seuraavan kuvan avulla (Kuva 9). Siinä esitän inspirointia parantavat asiat pippuri mausteena. Se antaa liemelle parempaa makua, eli on liemeen lisättävä uusi idea tai asia.

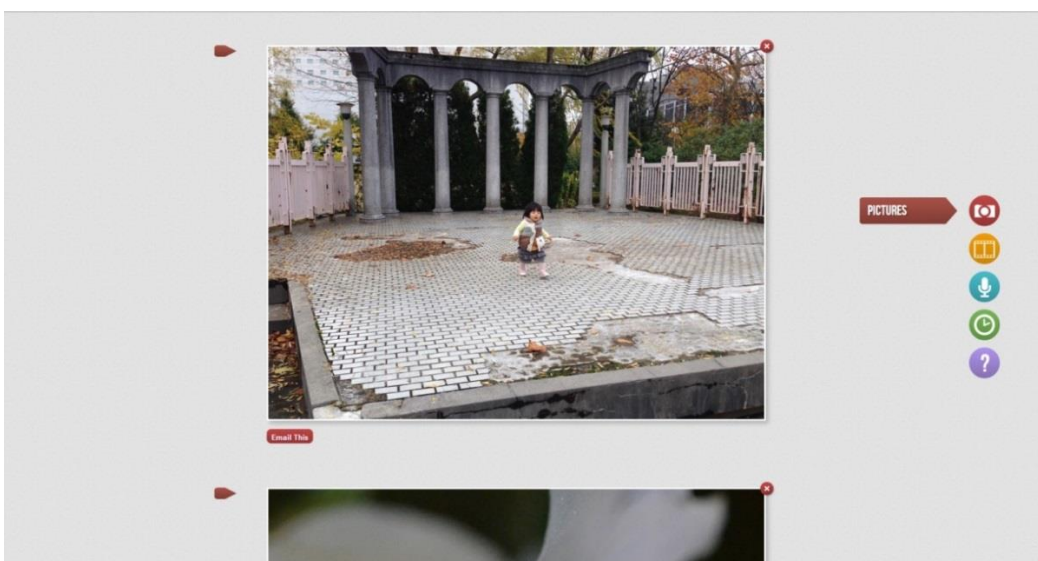


Kuva 9. Inspirointia parantavat ainekset. Pyhtilä 2013.

3.4 Onko inspiroiintiin suunniteltuja nettipalveluita?

Minulla oli jo aiheen rajauksen jälkeen paljon ideoita ja yleinen kuva siitä, millaisen palvelun suunnittelisin. Idea muodostui kaiken sen opiskelujen kuluessa tehdyn vertailuoppimisen mukana tulleesta tiedosta. Seuraankin aktiivisesti internetistä kaikkia uutisia, erityisesti some- ja nettipalveluiden kehitystä, teknologiaa ja tieteitä. Muistiini ei tullut että olisin törmännyt koskaan ideaani vastaavaan palveluun. Tein kuitenkin vielä aiheesta tiedonhaun ja löysin joitakin inspiroinnin avuksi tehtyjä palveluja. Nostin löytämistäni vaihtoehdoista neljä parasta lähempään tarkasteluun.

Kaikki neljä minulle uutta palvelua, ovat oikeastaan vain muunneltuja hakukoneita. Kaikissa niissä voi hakea hakusanoilla asioita. Niissä on kuitenkin inspiraation etsimisen kannalta, joitakin mielenkiintoisia ominaisuuksia, verrattuna yleiseen käyttöön tarkoitettuihin hakukoneisiin. Thinkerbot oli noista kaikista yksinkertaisin. Se toimii niin, että aina kun klikkaa jotain, kuvan reunalla näkyvää ikonia, tulee näytölle aina uusi kuva, video tai äänite (Kuva 10). Palvelu hakee ne sattumanvaraisesti, jostakin lähteestä, eli ideana tässä on inspiroida hyödyntämällä täysin sattumanvaraisuutta.¹⁴ Siinä ei kuitenkaan voi määrittää sattumanvaraisuutta mitenkään tiettyyn aiheeseen, vaan sen voi rajata vain sisällön tyyppin mukaan. Mielestäni tämäkin toimii, mutta parempi olisi parempi, jos sisällön voisi vielä rajata jonkin teeman sisältä sattumanvaraiseksi.

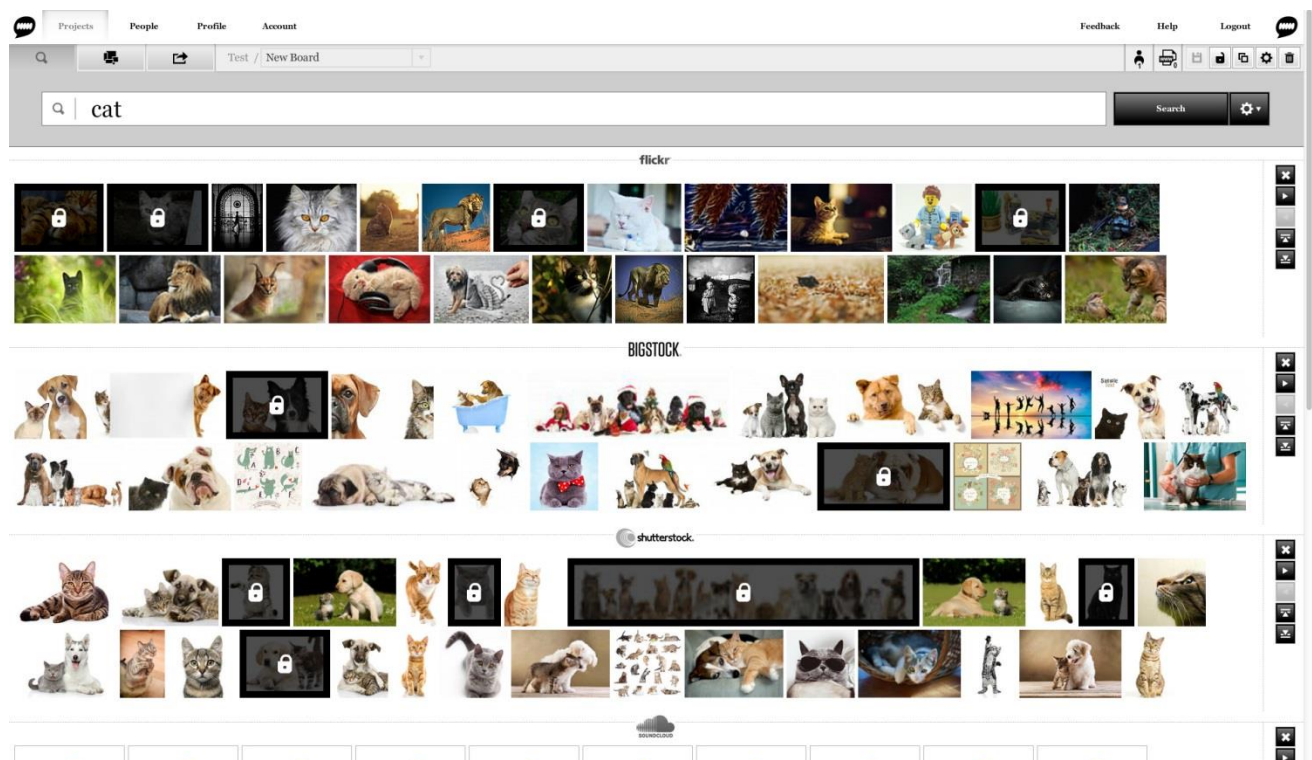


Kuva 10. Thinkerbot verkkosivu. Thinkerbot.

¹⁴ (Thinkerbot)

Designspiration sivustolla hakupalvelu toimii sanojen lisäksi määrittelemällä väreit, joiden mukaan haetaan sisältöä. Palvelu ei erityisemmin eroa googlen kuvahausta muuten kuin, että sen sisältö koostuu lähinnä design -aiheisista kuvista. Toinen erikoisuus on että sillä voi hakea trendin ja suosion mukaisia design -aiheisia kuvia. Tämä perustuu siihen että kirjautumalla palveluun kuville voi antaa tykkäyksen. Sen avulla sitten voidaan seurata, mikä on milloinkin käyttäjien keskuudessa suosiossa.¹⁵ Tässä palvelussa oli jo niitä kaipaamiani teemoja. Sattumahaku oli mahdollista, mutta sitä ei tässäkään voinut määrittää mitenkään.

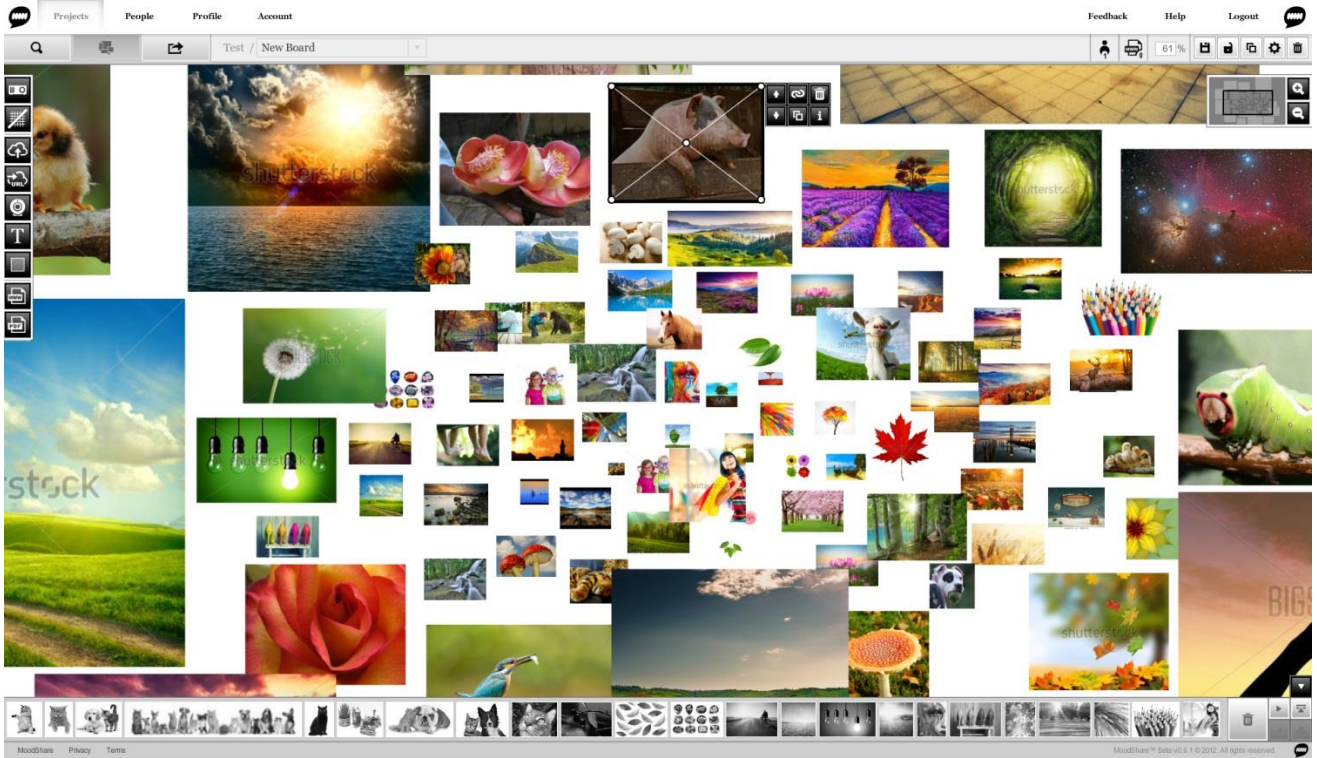
Ehkä mielenkiintoisin noista neljästä oli MoodShare palvelu. Siinä voi valita, mistä lähteistä sisältöä haetaan. Sitten ohjelma listaa hakutulokset, jokaisesta lähteestä eri tasolle, mutta samalle sivulle (Kuva 11). Sen jälkeen hakutuloksista voi valita mieleisimmät vaihtoehdot muistiin, aivan kuin ostoskoriin kuvia keräämällä. Valitut kuvat peittyvät lukon kuvan alle (Kuva 11).



Kuva 11. Kuvien valinta Moodshare -palvelussa. Moodshare.

¹⁵ (Designspiration)

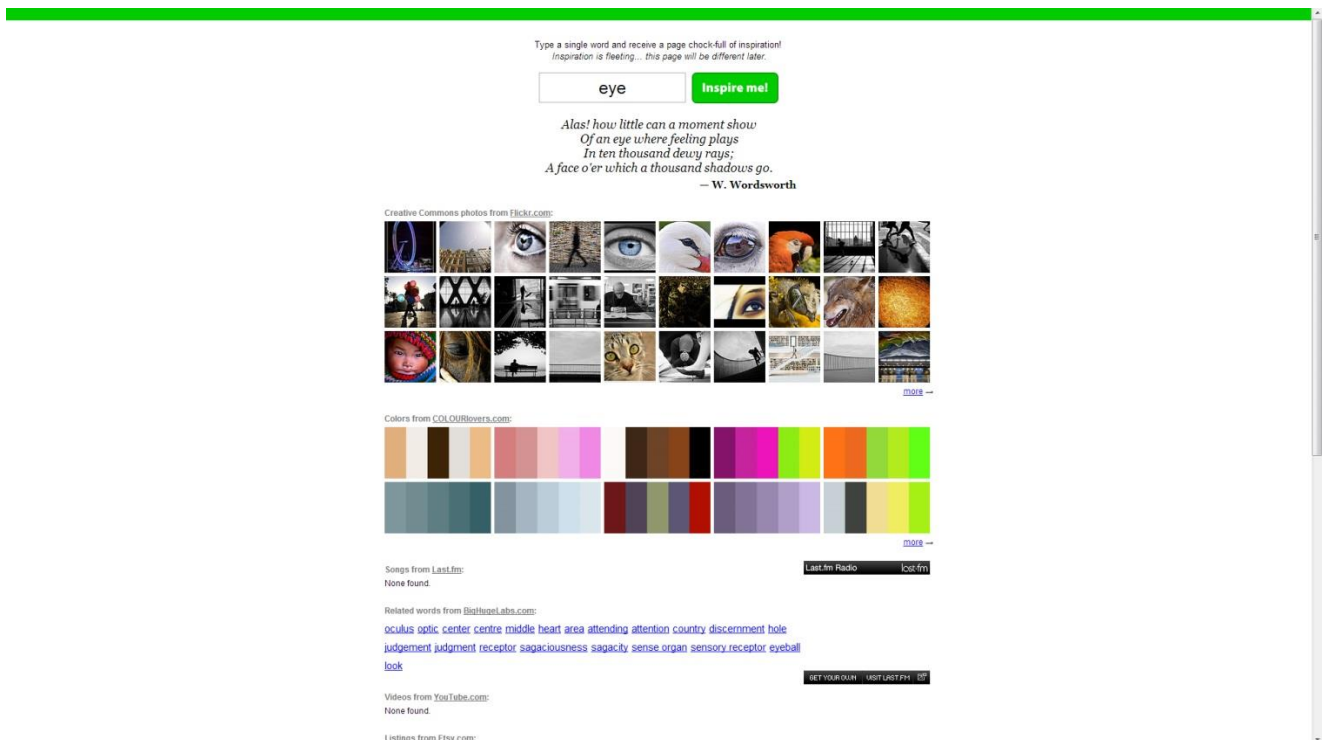
Palvelun tarkoitus on kuitenkin niin sanotun moodboardin rakentaminen, joka on kuin visuaalinen miellekartta (Kuva 12). Pääideana tässä palvelussa onkin toimia virtuaalisena korvikkeena vaikkapa työpaikan seinälle tai ilmoitustaululle, mihin suunnittelijat yleensä kokoavat moodboardit. Palvelu mahdollistaa boardin jakamisen muille ja sitä voi myös työstää useampi henkilö yhtä aikaa verkon välityksellä.¹⁶



Kuva 12. Moodboardin kokoaminen. Moodshare.

¹⁶ (Moodshare)

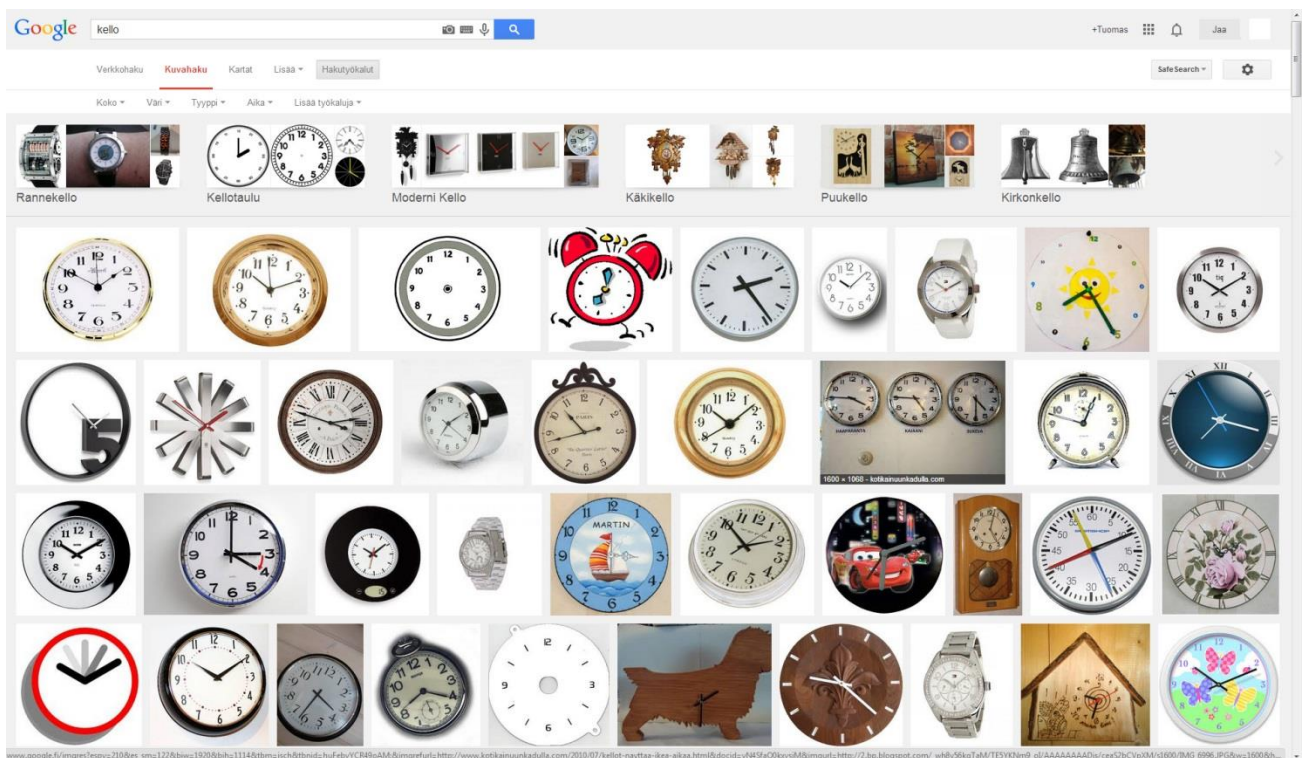
Viimeinen tarkasteluun ottamani inspirointiin sopiva palvelu on Inspire Me!. Palvelu toimii yksinkertaisesti kirjoittamalla vain sana hakukenttään ja sitten painetaan Inspire Me! -nappia. Napin painamisen jälkeen palvelu näyttää hakutuloksia allekkain eri tyyppien mukaan. Ensimmäiseksi tulee jonkin tunnetun henkilön sanonta aiheeseen liittyen. Sitten vapaasti käytettävissä olevia kuvia Flickr.com palvelusta. Sitten tulee värikarttoja, musiikkia, sanaan liittyviä muita sanoja, videoita, Etsy.com palvelusta löytyviä käsitöitä, delicious.com palvelun kirjanmerkkejä, wikipedia-artikkeleita ja Twitterin twiittejä (Kuva 13).¹⁷ Tässä palvelussa pidin erityisesti hakutuloksen ylimpänä näkyvästä kuuluisasta sanonnasta, sitä voisikin jotenkin hyödyntää sanojen esittely tapana konseptin suunnittelussa.



Kuva 13. Erilaisia hakutuloksia sanalla eye. Inspire Me!

¹⁷ (Inspire Me!)

Testattuani näitä neljää löytämäni inspirointiin liittyvää palvelua, en löytänyt kovin suuria etuja niistä verrattuna, Googlen kuvahakuun. Se onkin lähinnä näitä palveluita, mitä olin aiemmin käyttänyt. Olenkin käyttänyt sitä monesti erityisesti kuvallisen inspiraation löytämiseksi. Se on monesti se ensimmäinen työkalu, millä sitä haetaan. Googlen kuvahaussa on paljon käteviä ominaisuuksia, joita voi hyödyntää inspiroivan sisällön paremmin löytämiseksi. Näitä ovat esimerkiksi samankaltaisuushaku ja värihaku. Yksi hyödyllinen keino on myös kuvatyyppin mukainen haku, millä voi rajata haettavat kuvat vaikka piirroskuviin. Hyvin mielenkiintoinen toiminto on myös kuvahaun yläreunaan tuleva samankaltaiset -lista, joka kuvassa näkyy kello -hakusanan antamalla tuloksella (Kuva 14). Siitä toiminnosta ajattelin ottaa ideaa inspirointipalvelun teemojen muodostamiseen.



Kuva 14. Kuvahaku hakusanalla kello. Google

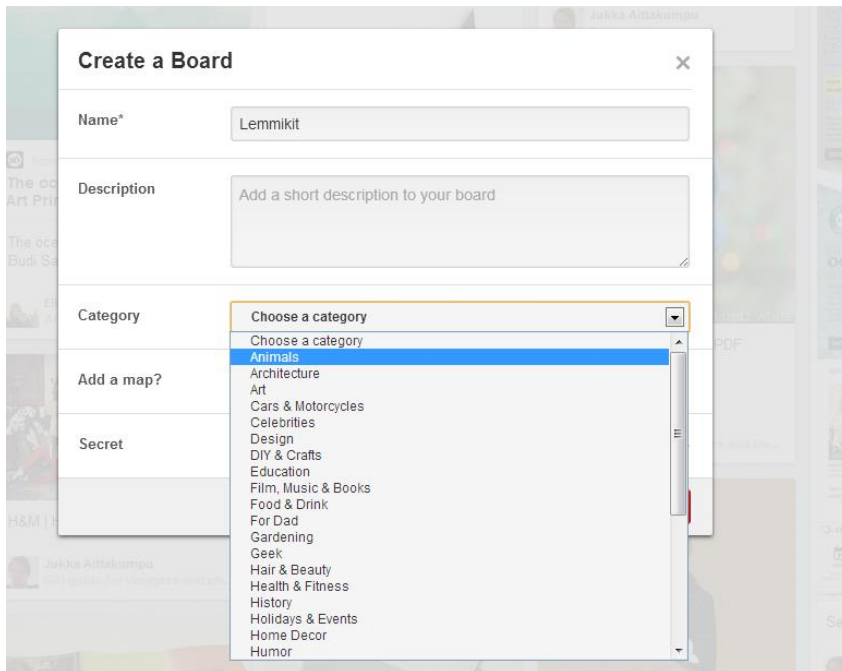
3.5 Omat kokemukset palveluista inspirointi tarkoitukseen

Googlen kuvahaun lisäksi olen käyttänyt, monia muitakin nettipalveluita inspiraation löytämiseksi. Niistä esittelen seuraavaksi tärkeimmät ja eniten inspirointi palvelun suunnitteluun vaikuttavat. Yksi yleisimpiä lähteitä mitä myös käytän inspiraation hakemiseen, on YouTube -videopalvelu. Uskon sen olevan niin tunnettu palvelu, että sitä ei tarvitse esitellä. Uskon myös että sitä käyttävät monet muutkin inspiraation etsimiseen. Youtubessa onkin paljon innoittavaa sisältöä ja sitä tulee koko ajan vauhdilla lisää. Ainoa ongelma siinä on oikeanlaisen inspiroivan materiaalin seulonta valtavasta videoiden määrästä. Toisaalta sen takia siinä voi kyllä hyvin soveltaa sattumanvaraisuutta innoituksen löytämiseksi. Tämän lisäksi on muitakin hyviä palveluita, joita olen käyttänyt innoituksen hakemiseen. Eniten käyttämäni ovat sosiaalisen median palvelut Pinterest ja StumbleUpon.

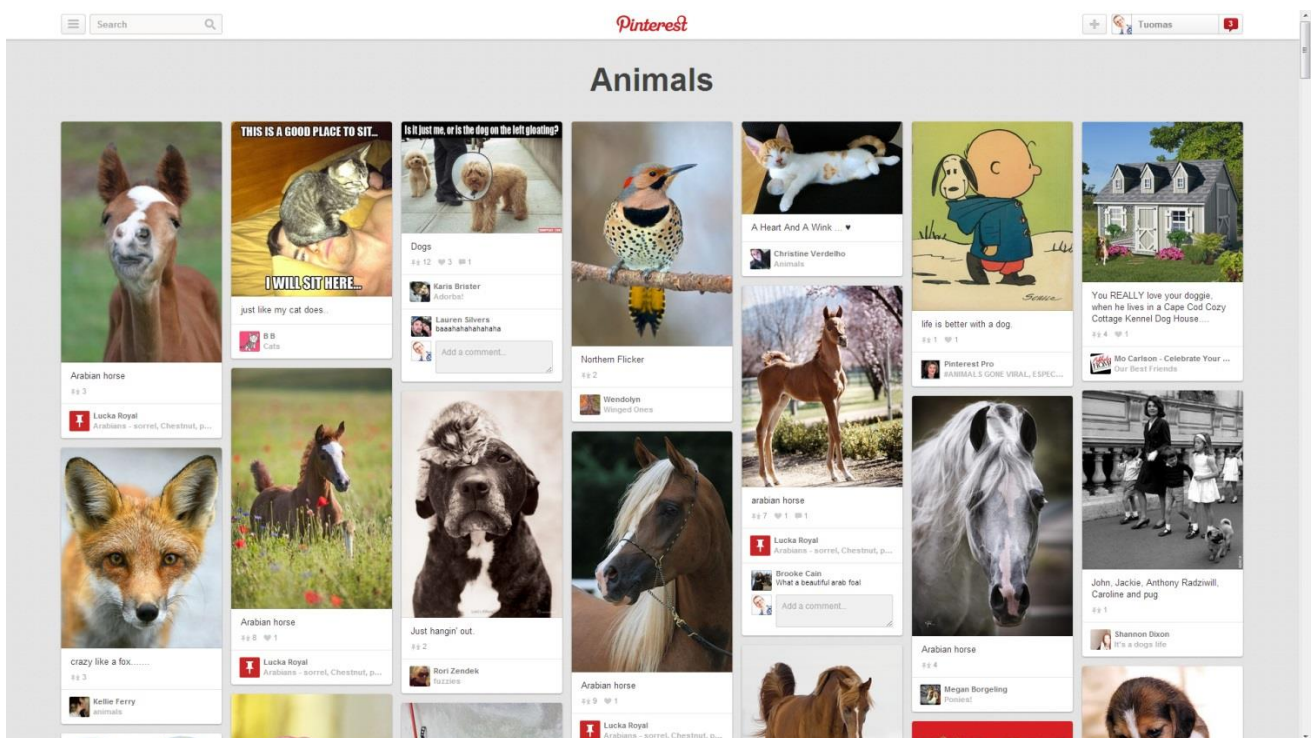
Pinterest on aika uusi tulokas some -palveluiden joukossa ja julkaistu vasta vuonna 2010.¹⁸ Se onkin jo varmaan monelle tuttu, mutta selvennän kuitenkin lyhyesti sen ideaa. Aloin itse käyttää palvelua opintojeni apuna vuonna 2011. Käytin sitä benchmarking -aineiston keräämiseen, mutta myös yhtä hyvin ideoiden ja inspiraatioiden muistiin panemiseen, sekä niiden etsimiseen. Palvelun ideana on olla sosiaalinen linkkien ja kuvien jakopalvelu. Siellä on mahdollista tehdä eri teemoihin perustuvia kokoelmia, joihin sitten voi kerätä siihen liittyvää sisältöä. Kokoelmaan voi pyytää myös muita käyttäjiä linkittämään sisältöä. Hienointa palvelussa on kuitenkin toisten tekemien kokoelmien seuraaminen. Sen avulla voi seurata helposti toisten ideoita ja tuoreimpia löytöjä eri teemoihin liittyen. Näin ollen palvelussa on myös helppo etsiä eri teemoihin liittyvää aineistoa ja suosituimpia juttuja. Tämän takia palvelu soveltuukin todella hyvin inspiraation hakemiseen. Omaan inspirointi palveluun ajattelin ottaa mallia Pinterestin tavasta jaotella tehdyt kokoelmat eli boardit erilaisiin kategorioihin. Tämä tarkoittaa sitä että kun tekee oman boardin, pitää sille valita jokin kategoria, mihin se parhaiten sopisi (Kuva 15 s.32). Inspiraatiota hakiessa voi sitten helposti selailta käyttäjien eri kategorioihin laittamia linkkejä, kuten kuvassa näkyvää Animals -kategoriaa (Kuva 16 s.32).¹⁹

¹⁸ (Wikipedia. Pinterest)

¹⁹ (Pinterest)

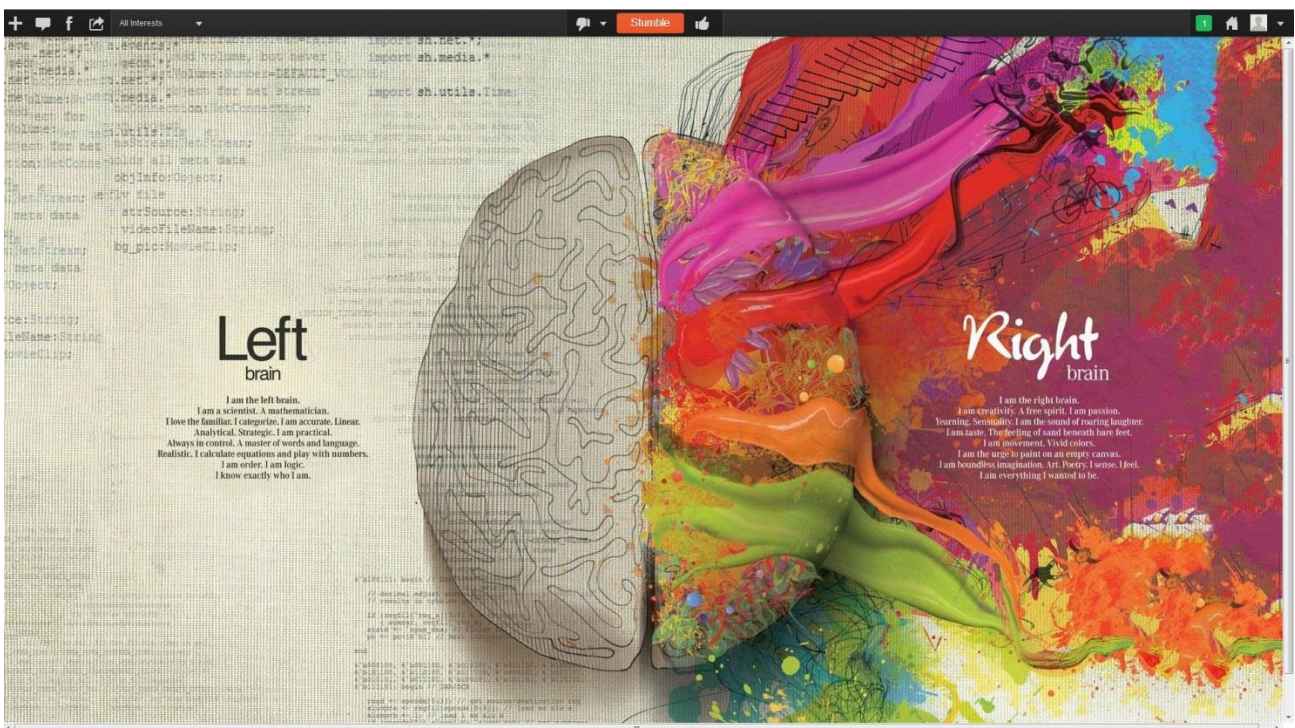


Kuva 15. Boardin luominen. Pinterest.



Kuva 16. Animals -kategoria. Pinterest.

Kaikkein mielenkiintoisin inspiroimiseen käyttämäni some- palvelu on kuitenkin StumbleUpon. Sitä olen käyttänyt jo vuodesta 2005 asti. Palvelu on eräänlainen hakukone, jolla voi hakea sisältöä perustuen erilaisiin aihe kategorioihin. Käyttäjä voi tehdä itselleen profiilin, johon hän kerää aiheet, jotka kiinnostavat eniten. Palvelun käyttö muistuttaa television kanavasurffausta, jossa eri kategoriat toimivat eri kanavina. Ensin valitaan kanavat, joiden välillä halutaan surffata. Kanaviksi voi valita esimerkiksi kaikki profiiliin määritellyt kiinnostuksen aiheet tai yksittäisiä aiheita. Omien kerättyjen aiheiden lisäksi on mahdollista, laittaa palvelu hakemaan esimerkiksi trendikästä sisältöä tai pelkkiä, kuvia ja videoita. Varsinainen kanavasurffaus tapahtuu painamalla Stumble-painiketta, kuvassa keskellä yläreunaa (Kuva 17). Tämän jälkeen palvelu ”surffaa” jollekin sattumanvaraiselle WWW-sivulle, jonka sisältö liittyy johonkin valituista kanavista.^{20 21} Se voi myös antaa tulokseksi suoran linkin johonkin kuvaan, kuten kuvassa näkyvä kuva vasemman ja oikean aivopuoliskon eroista (Kuva 17).



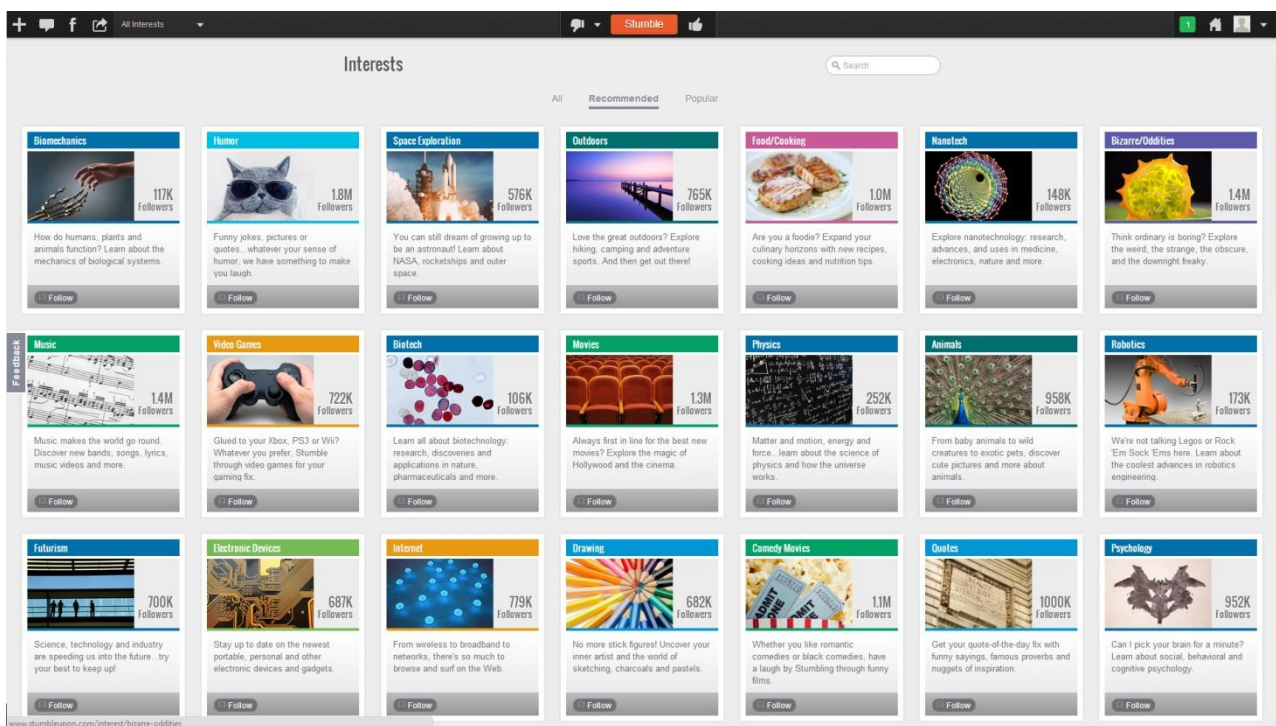
Kuva 17. StumbleUponilla ”surffaus”. StumbleUpon.

Stumble -painikkeen vierellä on peukku ylös ja alas painikkeet (Kuva 17). Niiden avulla eteen osunutta sisältöä voi äänestää. Mitä enemmän äänestät sivuja, sen avulla palvelu pyrkii

²⁰ (Wikipedia. StumbleUpon)

²¹ (StumbleUpon)

parantamaan kiinnostavan sisällön löytymisen osuvuutta. Mitä enempi sitä käytät sitä paremmin palvelu periaatteessa osaa suositella sinulle kiinnostavaa sisältöä. Tämä perustuu siihen, että palvelu vertailee tykkäystietoja. Esimerkiksi siihen, mistä muut samankaltaisia kiinnostuksen kohteita omaavat käyttäjät ovat tykänneet, sekä tietysti käyttäjän omaan tykkäyshistoriaan. Palvelussa voi myös kommentoida ja jakaa sisältöä muiden käyttäjien kanssa. Mahdollista on myös tehdä löydetyistä asioista listoja eri kiinnostuksen kohteiden mukaan (Kuva 18). Vähän samaan tapaan kuin Pinterestissä, sekä myös seurata toisten tekemiä listoja. Tässä palvelussa on kuitenkin hienoin ominaisuus, mahdollisuus eräänlaiseen kohdistettuun, mutta silti satunnaiseen inspiraation etsimiseen. Siihen tarkoitukseen olenkin sitä eniten käyttänyt. Se on myös vaikuttanut ideaan sattumanvaraisuuden hyödyntämisestä inspiraation hakemisessa. Näiden kahden palvelun läpikäyminen toimi aromivahventeenä palvelun suunnittelussa. Se palautti muistiin asioita, mistä sattumanvaraisuus ja teemojen muodostus ideat olivat lähtöisin, sekä miten niitä kannattaisi hyödyntää.



Kuva 18. Lista kiinnostuksen kohteista. StumbleUpon.

3.6 Algoritmit ja generatiivisuus

Kuten edellä tutkimme inspiraation etsimiseksi voi käyttää hyödyksi monia eri nettipalveluita. Jos emme mene internetiin, inspiraatiota voimme etsiä vaikka luonnosta tai urbaanista kaupunkiympäristöstä. Yksi suurimpia inspiroinnin lähteitä meille kaikille on kuitenkin varmaan kaikenlainen kulttuuri, kuten kirjallisuus, musiikki, taide ja elokuva. Mutta yhtä hyvin se voi olla tiede ja teknologia tai mikä tahansa asia. Tätä kaikkeahan on internetissä saatavilla digitaalisena sisältönä, kuten tekstinä, kuvina, videoina ja äänenä. Sitä voi palvelussa hyödyntää hakukone tyyppisesti. Siihen otan mallia edellä käydyistä palveluista, kuten hakukoneiden toiminnasta ja aiheiden mukaan kategorioimisesta. Tämän lisäksi alun suunnitelmissa oli generoidun sisällön avulla inspiroituminen ja sitä asiaa en vielä ole selvittänyt. Tietokoneeseen voi ohjelmoida algoritmin, joka generoi muotoja joidenkin sääntöjen mukaan automaattisesti. Algoritmi on joukko käskyjä, jotka ohjaavat tietokonetta tehtävän suorittamisessa.²² Generatiiviseksi suunnitteluksi sanotaan menetelmää, jossa tietokoneella generoidaan, jokin muoto, kuva tai ääntä perustuen algoritmiin määrättyihin sääntöihin.²³ Generoitumista voi tapahtua myös jonkin pelin tai sovelluksen sisältämän fysiikkamoottorin avulla. Sillä tarkoitan sitä kun peleissä, joillekin partikkeleille on määrätty fysikaaliset reaktiot, miten ne reagoivat ympäristöönsä ja toisiinsa. Yleisin fysikaalinen elementti, joka peleissä on mallinnettu, on varmaan painovoima. Näitä asioita voisin seuraavana tutkia generoidun inspiraatio sisällön tuottamiseksi. Sitä ennen selvitin vielä tarkemmin, mitä generatiivisuus tarkoittaa. Ison sivistyssanakirjan mukaan se on synnyttävää, tuottavaa tai lisääntymiseen liittyvää. Generoida - sana taas tarkoittaa uuden asian synnyttämistä tai tuottamista ja sen edelleen kehittämistä asteittain uudeksi versioksi tai muunnokseksi.²⁴ Eli generatiivisesti kuvaa tuottavien ohjelmien toiminta on yksinkertaistettuna uuden kuvamateriaalin luomista tai sen edelleen muokkaamista. On olemassa monia kuvallista informaatiota generoivia ohjelmia ja sovelluksia. Noissa ohjelmissa pitää yleensä antaa tiettyjä arvoja tai käskyjä, mihin suuntaan ohjelman halutaan generoivan kuvaa. Tiedossani on sekä 3D-objekteja ja 2D-muotoja generoivia ohjelmia. Kaikissa ohjelmissa määritellään yleensä, jokin alkumuoto tai muoto joukko, joita halutaan generoida. Seuraavaksi käsittelen lyhyesti kolme parasta tietämääni generatiivista ohjelmaa.

²² (Ohjelmointiputka)

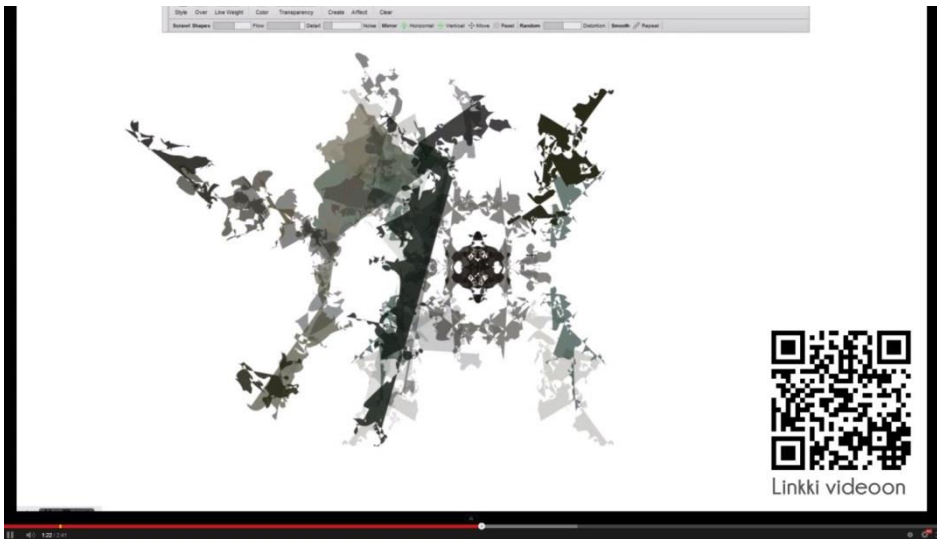
²³ (Wikipedia. Generative Design)

²⁴ (Koukkunen, K. Hosia, V. & Keränen, J. 2008, 121)

3.6.2 Generatiiviset ohjelmat

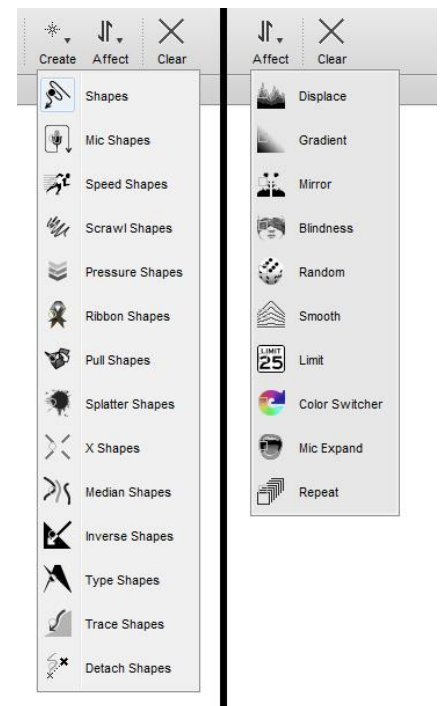
Ensimmäinen esimerkki, jota tutkin oli Alchemy -piirto-ohjelma. Se on avoimen-lähdekoodin projektina toteutettu ohjelma, joka on edelleen kehityksessä. Sitä ei ole tarkoitettu lopullisen ja viimeistellyn kuvamateriaalin tuottamiseen. Sen on tarkoitettu kuvamateriaalin ideointi työkaluksi, eräänlaiseksi visuaaliseksi aivomyrsky -ideointi välineeksi. Ohjelmaan ei esimerkiksi olekaan sisällytetty viimeistellyn kuvamateriaalin tuottamisen kannalta tärkeimpiä ominaisuuksia, kuten takaisin ja eteen painikkeita tai kohteen valintaa. Sen sijaan siinä on erilaisia ideointiin liittyviä ominaisuuksia, jotka sopivat hyvin yhteen niiden inspiraatio keitokseen valitsemieni mausteiden ja sattumanvaraisuuden kanssa. Alchemyn piirtäminen aloitetaan valitsemalla, minkälaista jälkeä kynän halutaan tuottavan. Tähän voidaan vaikuttaa monella tapaa, mutta tässä yhteydessä on tarpeen tutustua vain kahteen tärkeään valikkoon (Kuva 19 s.37), joilla kynän jälkeä määritellään. Ensimmäinen valikko on nimeltään Create, jossa valitaan, minkälaista viivaa piirrettäessä muodostuu. Toinen valikko on nimeltään Affect, siitä voidaan valita lisää erilaisia vaikuttimia piirrettävän viivan käyttäytymiseen. Niitä en käsittele sen kummemmin, vaan katsoja voi kuvassa 18 näkyvien nimien perusteella päätellä mitä vaikutuksia kynän jälkeen voi tehdä. Palveluun ajattelin ottaa erityisesti näiden valikoiden toiminteista mallia siihen, miten generoidun sisällön teeman voisi määritellä tietokantaan. Miten kuvan tuottaminen voisi olla samankaltaisilla vaikuttimilla tuotettua jälkeä. Lopuksi tein vielä ruutukaappaus videon siitä, kun testaan Alchemyn työkaluilla tuotettavaa generatiivista jälkeä ja latsin videon YouTubeen (Kuva 20 s.37).²⁵

²⁵ (Alchemy)



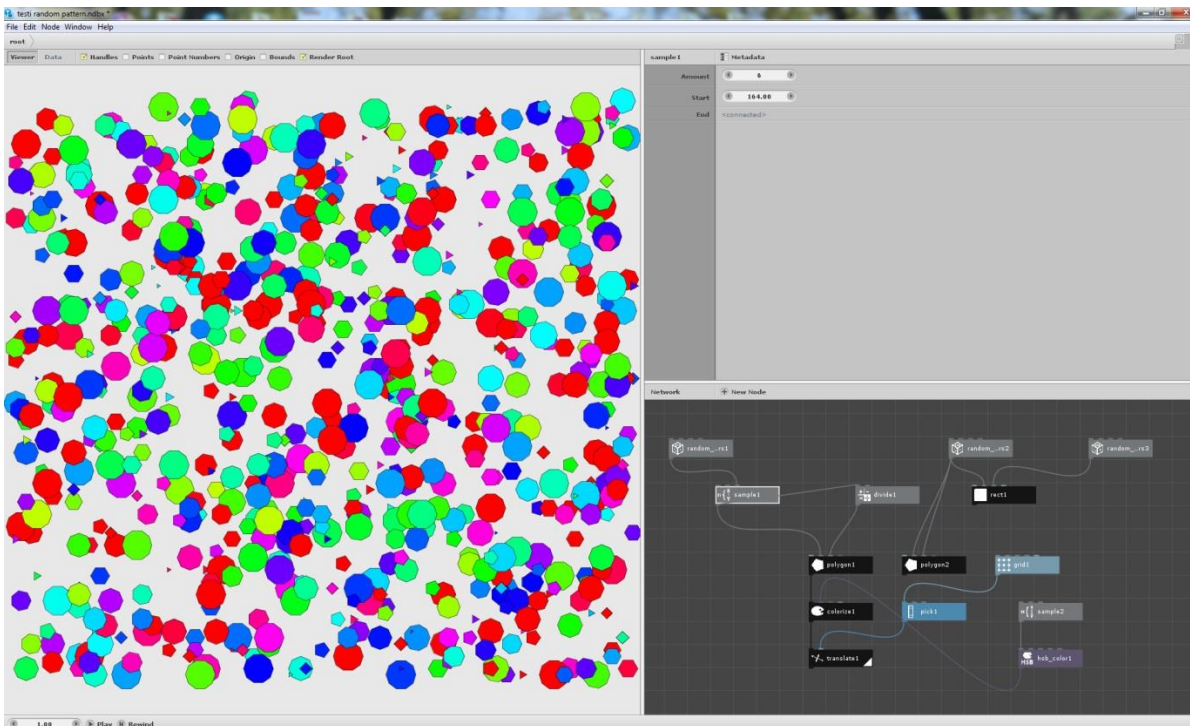
Kuva 20. Alchemy -ohjelman testausta. YouTube.

Video saatavissa: <http://www.youtube.com/watch?v=J1Cwth5NyhE>



Kuva 19. Alchemy -ohjelman valikot.

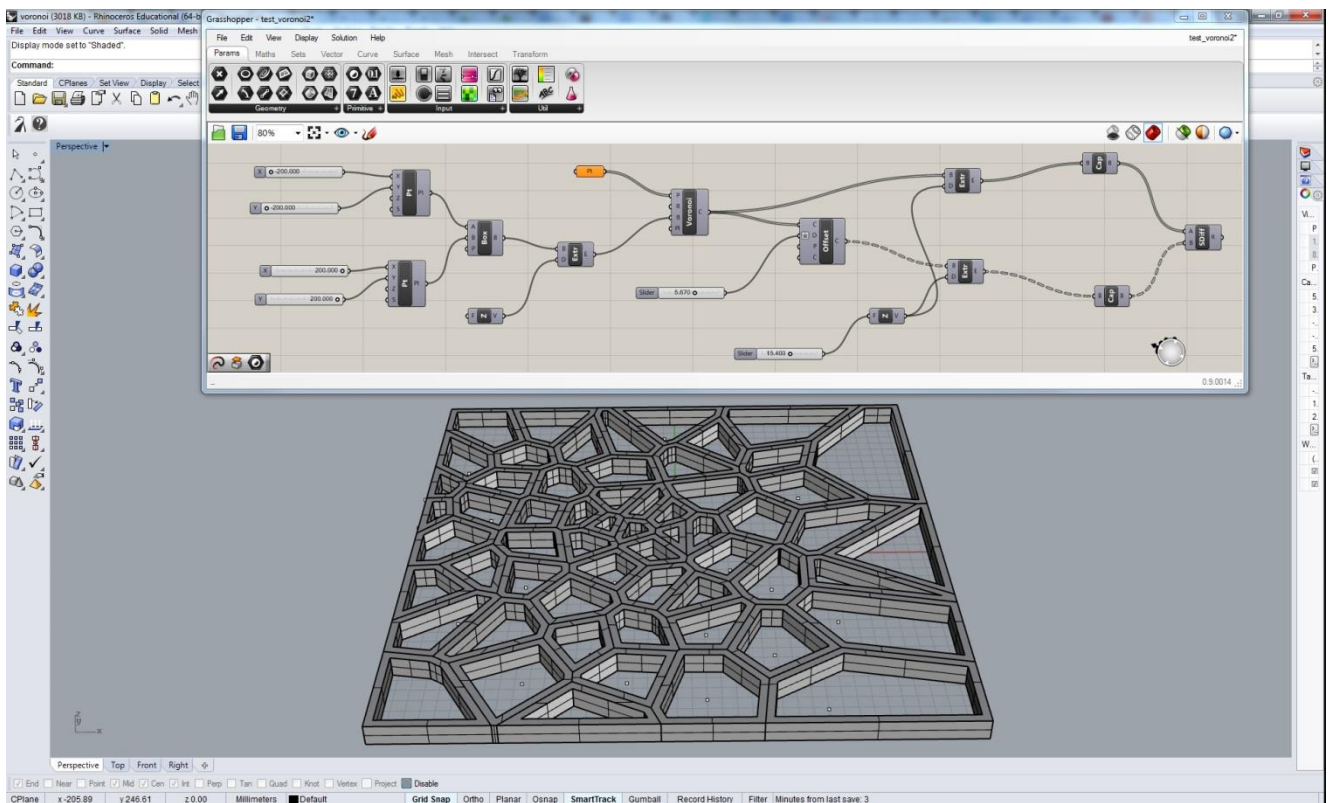
Myös NodeBox 3 on avoimen lähdekoodin projektiin perustuva työkalu. Sillä voidaan tehdä kaksiulotteista grafiikkaa. Sen ideana on mahdollistaa monimutkaisten datavisualisointien ja generatiivisen suunnittelun tekeminen, ilman että käyttäjän tarvitsee osata koodata. Sillä voi helposti toteuttaa monimutkaisia muotokokonaisuuksia. Ohjelman käyttöliittymän toiminnan ideana on seuraava. Siinä yhdistellään erilaisista käskyistä koostuvia "node"- laatikoita toisiinsa solmukohdilla, jotka näkyvät kuvan oikeassa ala-reunassa (Kuva 21). Laatikoita yhdistelemällä, voidaan visuaalisesti havainnoida, mikä laatikko on kytköksissä mihinkin ja näin tiedetään, mitkä käskyt vaikuttavat mihinkin asiaan. Ohjelmalla voidaan tehdä monimutkaisia datan visualisointeja ja rakentaa generoituvia ja toistuvia muotokokonaisuuksia tai kuvioita. Kuvassa olen testannut, miten sillä voi muodostaa satunnaisesti eri muodoista ja väreistä tehdyn tekstuurin (Kuva 21).²⁶



Kuva 21. NodeBox 3 ja sillä tehty testaus. NodeBox 3.

²⁶ (NodeBox)

Kaksiulotteisen vektorigrafiikan lisäksi on olemassa ohjelmia, joilla voi tehdä 3D-muotoja generatiivisuutta hyödyntäen. Yksi tällainen sovellus on Rhinoceros -mallinnusohjelmaan lisäosana saatava Grasshopper. Se on tarkoitettu generatiiviseen algoritmi mallinnukseen suunnittelijoille, jotka etsivät uusia muotoja.²⁷ Ohjelmalla voikin helposti mallintaa esimerkiksi monimutkaisia luonnon organismeja jäljitteleviä muotoja, jotka olisivat muilla tekniikoilla lähes mahdottomia toteuttaa. Ohjelman avulla voi helposti mallintaa esimerkiksi solukolta näyttäviä muotoja. Tein löytämäni ohjeen mukaan yhden solukko mallinnuksen, jonka tekemiseen meni muutama minuutti. Seuraavassa kuvassa näkyy tekemäni solukko, sekä sen tekemiseen vaadittu käsky joukko (Kuva 22).



Kuva 22. Grasshopperilla mallinnettu solukko. Grasshopper. Muokannut. Pyhtilä 2013.

Otan näistä malleja siihen, mitä kaikkia mahdollisia muotoja algoritmeilla voidaan tuottaa, kuten monimutkaiset luonnon rakenteita jäljittelevät muodot. Nämä generatiiviset ohjelmat olivat kaikille minulle jo ennestään tuttuja asioita. Ne olivat ideaan tarvittavaa aromivahvennetta, eli sen avulla palautin mieleeni asioita ja vahvistin ideaa.

²⁷ (Grasshopper)

3.7 Esimerkkejä tekstin ja sanojen inspiroivasti esittelyyn

Kuvamateriaalin ja äänen lisäksi myös tekstisisältö voi inspiroida ihmistä. Innoitus voi löytyä kirjoja tai internet-sisältöä lukiessa. Se voi löytyä runojen tai laulun sanojen saattelemana. Inspiointipalvelussa ei kuitenkaan mielestäni voi olla lyhyttä lausetta pidempiä tekstinpätkiä, koska ideana on yksinkertaisuus ja helppous. Liian pitkän lauseen lukemiseen menee liikaa aikaa ja se käy liian työlääksi. Inspiointi palvelussa voisi näkyä, jotain lyhyitä lauseen pätkiä ja yksittäisiä sanoja. Se voisi olla eräänlainen ajatukset mukaansa tempaava unenomainen virtaus. Jossa yksittäiset sanat ja lauseet ilmestyvät ja katoavat nopeasti näkyvistä äärettömässä avaruudessa. Senkään takia pitkiä lauseita ei voida ottaa huomioon, koska niitä ei ehtisi lukea. Lyhyet lauseetkin olisi hyvä olla aforismien tyyllisiä ympäröityjä sanontoja tai sattuman varaisesti generoituja hassunkurisia sanayhtälöitä. Tällä edesautetaan sitä luovuttaa parantavaa riskien poistoa ja uuden kokeilua, mitä käsittelin kohdassa luovuus ja inspiraatio. Ostin joskus kirjakaupasta kirjan ”12 000 syytä olla onnellinen” Ajattelin hyödyntää kirjan ominaisuutta sattumaan perustuvassa ideoinnissa. Kirjan koko sisältö koostuu kirjan kirjoittajan kahdenkymmen vuoden aikana ylös kirjaamista asioista, jotka ovat tehneet hänet onnelliseksi. Noita asioita olivat kirjan nimessäkin esiintyneet 12 000 kappaletta. Asioita on laidasta laitaan aina muutamalla sanalla kuvatuista arkipäiväisistä huomioista yksittäisiin sanoihin.²⁸ Se mikä minua kirjassa kiehtoi, oli se että sen sisältöä ei ollut mitenkään jäsennelty aakkosjärjestykseen tai aihealueisiin. Tämän takia kirja soveltui mielestäni loistavasti sattumanvaraisten sanojen avulla ideointiin. Kokeilin sitä ideoinnin apuna niin, että aina avasin silmät ummessa sivun ja osoitin jotakin kohtaa. Sitten mietin, mitä löytynyt sana toi minulle mieleen tai toiko se asiaan uuden näkökulman. Sitten saatoin siirtyä seuraavaan ja yhdistellä useilta sivuilta löytyviä sanoja yhteen. Siitä saattoi tulla todella hassunkurinen lause, josta saattoi saada hauskan idean. Mielestäni ideoinnissa on tärkeimpiä asioita hauskuus, koska se vapauttaa aivot ideoimaan asioita vaille pelkoa tai häpeää epäonnistumisesta. Tämän takia on mielestäni sitä parempi mitä hullumpia ideat ideoinnin aluksi ovat. Sillä se auttaa saamaan paremmin myös ne järkevät ideat.

²⁸ (Kipfer, B. A. 2009)

Sattumanvaraisuuden ja hauskuuden lisäksi, sanojen inspiroitavuutta voidaan mielestäni parantaa muuttamalla niiden muotoa, väriä, kokoa ja asettelua. Muotoa voidaan muuttaa erilaisilla kirjasintyypleillä ja sen lisäksi vielä vääntelemällä sanojen muotoa. Mielestäni paras esimerkki sanojen esittelemiseksi inspiroivasti ovat niin sanotut sanapilvet. Sanapilvi on eri sanoista koostuva tietyn muotoinen rykelmä, jossa yleensä sanojen koko, väri ja asettelu vaihtelevat kuvion muodostavan alueen sisällä. Myös sanojen kirjasintyyppi voi vaihdella. Sanapilviä voi tehdä täysin manuaalisesti käsin asettelemalla, mutta se vie tolkkottomasti aikaa. Niiden tekemiseen löytyy internetistä moniakkin palveluita ja myös tietokoneelle ladattavia sovelluksia. Testailin vain selaimessa joitain selaimessa toimivia sovelluksia ja jokaisessa sovelluksessa oli samat toimintaperiaatteet. Ensin ohjelmalle määritetään, mistä tekstistä ja sanoista sen halutaan muodostavan sanapilvi. Sitten voidaan valita minkä muotoinen sanapilvi muodostuu. Lisäksi voi määrittellä esimerkiksi tekstityylin, värin ja tekstin koon vaihtelut, sekä missä asennossa sanat ovat pilvessä. Tein sanapilven (Kuva 23) tunteisiin viittaavista sanoista Tagxedo creator -ohjelmalla.²⁹ Ajattelin että inspiroitupalvelukin voisi esittää mahdollisesti sanoja myös sen kaltaisissa rykelmissä.

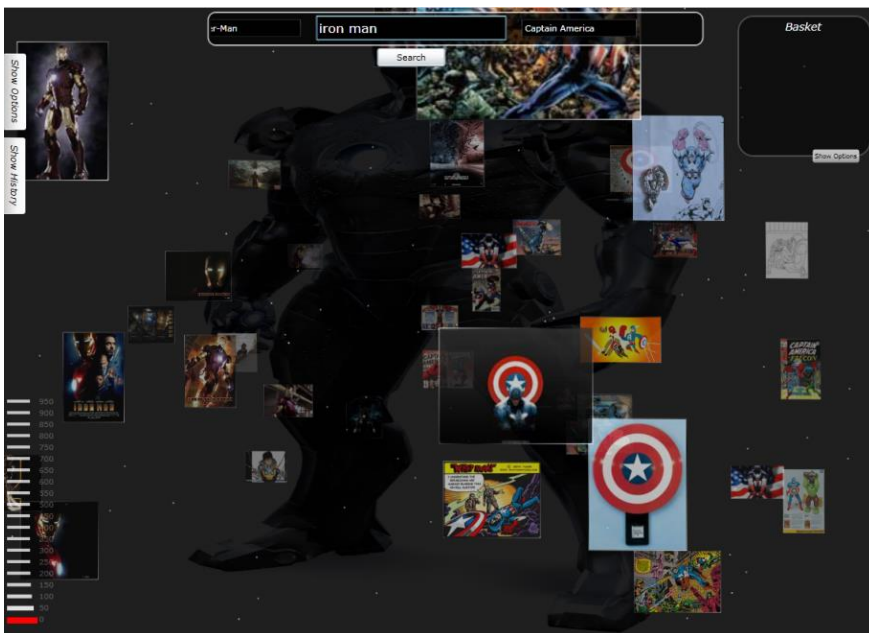


Kuva 23. Tagxedo creatorilla tehty sanapilvi. Tagxedo creator. Muokannut. Pyhtilä 2013.

²⁹ (Tagxedo)

3.8 Esimerkki hakusisällön esittelyyn

Olin miettinyt hakusisällön esittämiseen muutamia erilaisia tyyliä. Yksi tyyli voisi olla tavallinen Googlen kuvahaustakin tuttu kuvien listaaminen näytölle. Mielessäni olin kuitenkin kuvitellut tätä paljon mielenkiintoisempaa ideaa, miten kuvat voitaisiin esittää kiinnostavammin katsojalle. Tuossa ideassa ajattelin, että katsoja aivan kuin lentäisi 3D avaruudessa olevien kuvien keskellä. Etsin, löytyisikö internetistä mielikuvaani vastaavia palveluja. Löysinkin sivun, jossa kerrottiin Microsoftin julkaisemasta ImageFlow -projektista. Siinä projektissa tavoitteena on uudelleen ajatella kuvahaun ideaa. Siinä haettavat kuvat tulevat näytölle eräänlaiseen 3d avaruuteen (Kuva 24) ja niiden keskellä voi sitten liikkua. Sivulla oli myös video, jossa esiteltiin palvelusta tehdyn suljetun beta-version toimintaa. Tuon videon katsottuani huomasin että se vastaa tosi hyvin mielikuvaani, kuvien keskellä lentelystä.³⁰ Päätin ottaa siitä sitten mallia suunnitteluun ja konseptikuvien tekemiseen.



Kuva 24. ImageFlow. Investigate Interactive.

³⁰ (ImageFlow. Streaming 3D Image Search. 2010)

Opinnäytetyön alussa ideoin suurpiirteisesti sovelluksen toimintaa ja niin muodostuivat liemeen laitettavat ideanpalaset. Ne perustuivat suurelta osin aiemmin tehtyyn benchmarking -aineistoon. Nyt olen käynyt läpi tuon sisällön kerratakseni asiat ja tehnyt uutta tiedonhakuja. Poimin aineistosta ideaan liittyvät tärkeät linkit ja asiat muistiin. Tämän perusteella ideoin ja kehitin palvelun ideaa paremmaksi. Uuden materiaalin jälkeen idea palvelun toiminnasta tarkentui. Koko ideointi- ja tiedonhakuprosessi, oli kuin jatkuvaa liemen sekoittamista. Aivan kuin tarkoituksena olisi ollut, ettei liemi pala pohjaan ja saadaa hyvää valmista keittoa. Sekoittamalla liemessä olevat ainekset löysivät pikkuhiljaa oikean koostumuksen. Seuraavassa vaiheessa, minun täytyy vielä jäsenellä idean asioita, jotta tiedän mitä kaikkea lopulliseen konseptiin tulee ja miten ne linkittyvät toisiinsa. Sen perusteella alan sitten tekemään konseptikuvia.

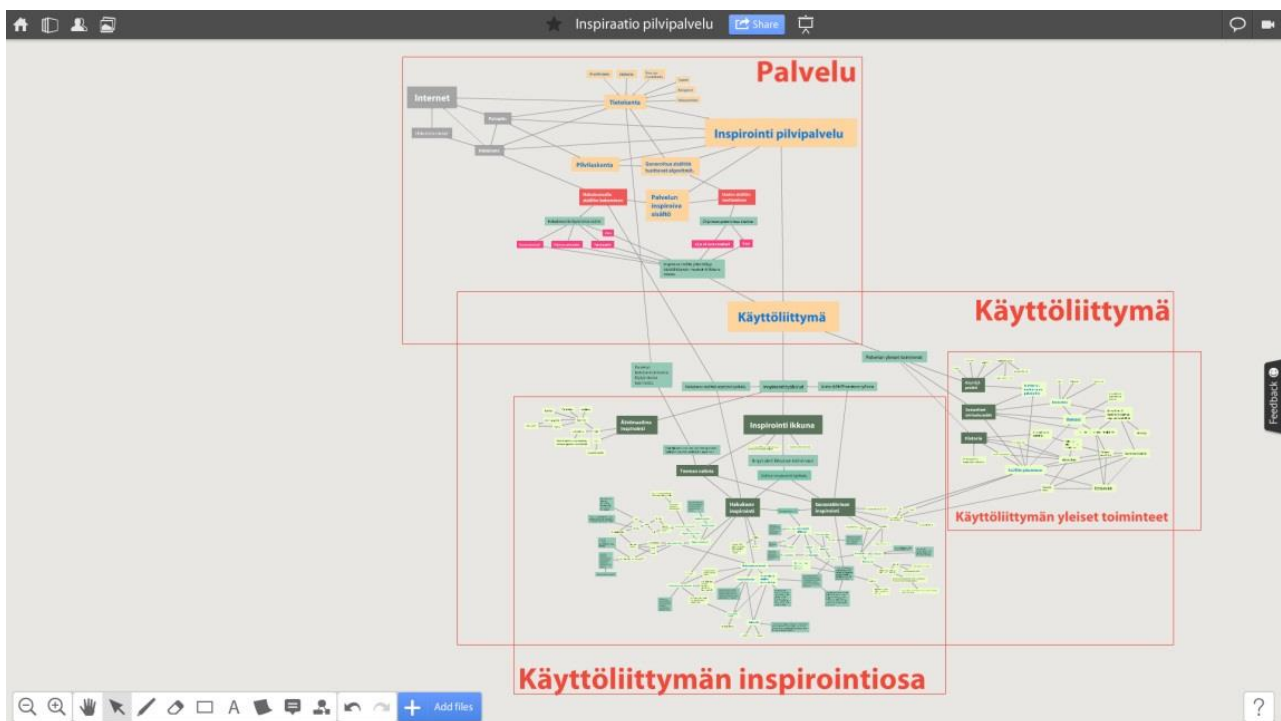
4 Idean jalostaminen

Ennen kuin pystyin aloittamaan konseptikuvien tekemisen, minun täytyi vielä kypsentää ideoinnin aikana syntynyt liemi (Kuva 25). Siinä täytyy valita, mitkä asiat ovat tärkeimpiä ottaa mukaan lopulliseen konseptiin ja mitä voi jättää vähemmälle huomiolle. Käytän tuotetun konseptin inspiroitumista parantava perusteena, kuvassa kahdeksan (Kuva 8 s.23) esitettyä viiden asian listaa, jotka voivat auttaa luovuuteen. Sen lisäksi käytän myös kuvan yhdeksän (Kuva 9 s.25) listaa inspiroitua lisäävistä aineksista. Mietin palvelun toiminnot niin, että ne noudattavat näiden listojen antamaa ohjetta. Sisällön tuottamiseen ja sen esittely tapaan, otan mallia edellä tehdystä tiedonhausta eri ohjelmiin ja nettipalveluihin liittyen. Sen avulla toivon, että tuotetun palvelun konseptin ominaisuudet edesauttaisivat inspiraation löytymistä.



Kuva 25. Idean jalostaminen konseptikuviksi. Pyhtilä 2013.

Asioiden jäsentelyyn mahdollisesti paras keino, on miellekartan tekeminen. Sen tekemiseen käytin RealtimeBoard -ohjelmaa (Kuva 26), jonka löysin opinnäytetyön alkuvaiheessa tekemissäni tiedonhauissa. Ohjelma on suunniteltu virtuaalisesti ryhmätyöskentely seinäksi ja ideointi välineeksi, mutta yksi sen ominaisuuksista oli että sillä pystyi tekemään myös miellekarttoja helposti.³¹ Miellekartan avulla saisin helposti linkitettyä toisiinsa liittyvät asiat ja järjestettyä kaikki palveluun ideoimani ominaisuudet oikeille paikoilleen. Tämän avulla aloin sitten suunnittelemaan lopullista konseptia palvelusta, sekä sen käyttöliittymän ulkoasua ja toimintaa.



Kuva 26. RealtimeBoardilla tehty miellekartta. RealtimeBoard. Muokannut. Pyhtilä 2013.

³¹ (RealtimeBoard)

4.2 Palvelukonseptiin valitut ominaisuudet

Kun olin jäsennellyt asiat mielekkarttaan, tein kuvan lopulliseen konseptiin mukaan otetuista tärkeimmistä ominaisuuksista. (Kuva 27) Listassa näkyy jalostettuna alkuperäinen idea. Siinä ominaisuudet on jaettu kolmeen eri lohkoon, sen mukaan mihin mikäkin kuuluu.

Valitut ominaisuudet		
<h3>Palvelu</h3> <p>Palvelu on pilvipalvelu ja toimii palvelimella</p> <ul style="list-style-type: none">Kaikki data, palvelun tiedot, tietokannat ja algoritmit <p>Hyödyntää pilvilaskentaa</p> <ul style="list-style-type: none">Algoritmit ja sisällön toistaminen, sekä hakeminen <p>Tietokantoja</p> <ul style="list-style-type: none">Käyttäjän tykkäys historiaTeemat määrittävä tieto <p>Adaptiivinen oppiva palvelu</p> <ul style="list-style-type: none">Käyttää historia tietokantaa ja algoritmeja <p>Algoritmeja</p> <ul style="list-style-type: none">Sattumanvaraisuuden ja teemojen laskentaaTykkäys historian seurantaanGeneroituvien muotojen muodostamiseenReaktioiden toimintaan- ja fyysikkamallinukseen	<h3>Käyttöliittymä</h3> <p>Interaktiivinen käyttöliittymä</p> <ul style="list-style-type: none">Käyttäjä voi säätää ja ohjata toimintaa ruudulla <p>Toistaa hakoneella haettavaa sisältöä</p> <p>Toistaa sisältöä automaattisesti</p> <p>Sosiaaliset ominaisuudet</p> <ul style="list-style-type: none">Mahdollistaa sisällön jakamisen mulleKommunikointi ja kommentointi mahdollistaInspiroivasta sisällöstä tykkääminen <p>Vähän työtä vaativa käyttö</p> <p>Leikkiminen, hauskanpito ja rentoutus.</p> <p>Näytettävän sisällön rajaaminen teemojen mukaan</p> <p>Sattumanvaraisuuden mukaan näytettävä sisältö</p>	<h3>Audiovisuaalinen sisältö</h3> <p>Kuvamateriaali</p> <p>Videot</p> <p>Sanat ja sanapilvet</p> <p>Lyhyt lauseet ja aforismit</p> <p>Automaattisesti generoituva sisältö</p> <p>Piirrettävä generoituva sisältö</p> <p>Leikkiminen muodoilla tapahtuville reaktioilla</p> <p>Inspiroiva musiikkisoitin</p>

Kuva 27. Konseptiin tulevat ominaisuudet. Pyhtilä 2013.

4.3 Inspiraatioresepti

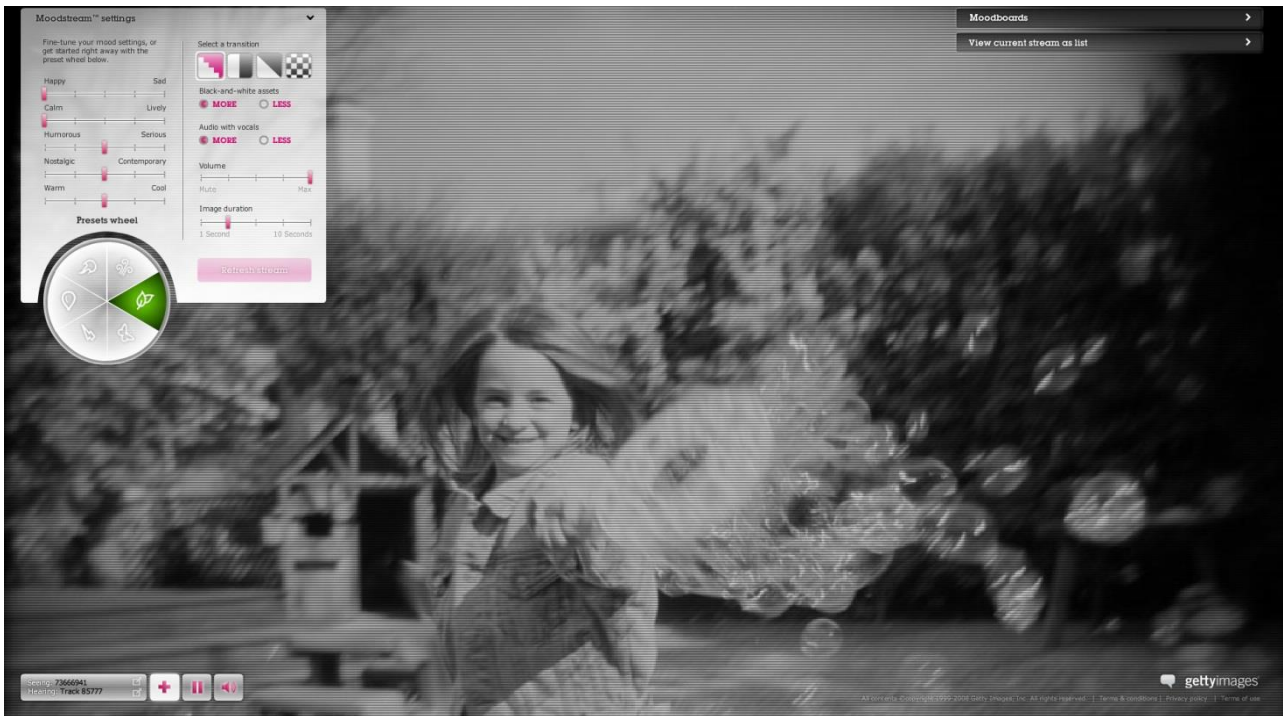
Sattumanvaraisen sisällön rajaamiseksi tiettyihin teemoihin, kehitin inspiraatioreseptin (Kuva 28). Ohjelman tietokannassa olisi erilaisia teemoja, joihin reseptillä voisi viitata. Näin ohjelma tietää, mitä sisältöä näytetään käyttäjälle. Käyttäjä valitsisi reseptiin sellaiset teemat, joiden sisältöön haluaa inspiroivan sisällön liittyvän. Näin sisältö ei ole täysin sattumanvaraista, vaan sen voisi kohdistaa tiettyihin aiheisiin.



Kuva 28. Inspiraatioreseptin toimintaperiaate. Pyhtilä 2013.

4.4 Inspiraatiotyökalut

Päätin jättää inspiroivan musiikin konseptikuvissa vähemmälle huomiolle. Ajattelin vain sijoittaa käyttöliittymään valikon, missä oli musiikkisoittimen säätimet. Sieltä voi valita halutun äänimaailman tai antaa ohjelman valita se sisältöön sopivaksi. Äänet toimisivat sisältöä katseltaessa taustalla tunnelmaa antavana elementtinä. Sen avulla käyttäjä mahdollisesti inspiroituisi paremmin, kun aivot saavat äänimaailmasta lisäärsykeitä. Säätövalikoista päätin olla tekemättä erityisiä kuvia, koska ideoinnin jälkeen soittimesta oli tullut vain toisarvoinen ominaisuus. Selvitän kuitenkin, mikä on soittimen toimintaperiaate. Musiikkisoitin on aina oletuksena automaattisesti toistavassa Auto Mood -tilassa. Tämä tarkoittaa sitä, että soitin soittaa automaattisesti sisältöön liittyvää musiikkia tai äänimaailmaa. Se voisi liittyä valitun reseptin sisällön keskiarvolla arvottuun teemalla tai joihin suuntaan. Tämän tarkemmin en asiaa ole pohtinut, enkä siihen sen enempää kuluta aikaakaan. Auto moodia ei kuitenkaan olisi pakko käyttää, vaan käyttäjä voi manuaalisesti valita halutun tyylin, jos haluaa. Valinta voisi myös tapahtua valitun tunnetilan mukaan. Tähän ja koko inspiointi musiikkisoittimeen sain idean tiedonhakujen yhteydessä löytyneestä Moodstream -musiikkisoittimesta. Siinä voi säätää musiikin mielialan tyyliä erilaisten säätimien avulla, jotka näkyvät kuvassa vasemmassa yläreunassa (Kuva 29 s.49). Mielialaa siinä voi säätää esimerkiksi iloinen - surullinen väliltä. Mahdollista on myös valita esiasetuksia, kuten Stabilize, Intensity, Inspire. Kuvassa valittuna on Stabilize, mutta kaikkiaan vaihtoehtoja on kuusi. Musiikin lisäksi palvelu näyttää vaihtuvia kuvia diaesityksen tapaan ja senkin toistoasetuksia voi määritellä.



Kuva 29. Moodstreamin käyttöliittymä. Moodstream.

Tämän esimerkin kaltaisesti ajattelin myös musiikkisoittimen toimivan tässä palvelussa. Lukuun ottamatta tietenkin vaihtuvia kuvia, koska ne tässä palvelussa korvaa muulla tapaa tuotettu inspiroiva kuvasisältö.

Alkujaan olin ajatellut, että kaikki kuvallinen inspiroiva sisältö näkyisi jotenkin samassa näkymässä sekaisin. Olin ajatellut että käyttöliittymä olisi kuin musta avaruus, jossa käyttäjä lentelee sisällön keskellä. Nyt tarkemmin ajateltuna se kuitenkin tuntui mahdottomalta ja hyvin sekavalta ajatukselta. Tiedonhaussa olin löytänyt hyviä esimerkkejä, mistä voisin ottaa mallia ja miten voisin asiat paremmin toteuttaa. Löytyneiden esimerkkien avulla sain idean, että jaan palvelun käyttöliittymän kahteen erilliseen työkaluun (Kuva 30 s.50). Palvelua käytettäessä käyttäjä voisi kuitenkin vaihdella sujuvasti työkalujen välillä.

Inspiraatiotyökalut

Työkalu 1

Automaattisesti sisältöä toistava hakukone

Sisältö

Kuvamateriaali.

Videot ja animaatiot.

Sanat ja lyhyet lauseet, sekä niistä muodostuvat sanapilvet.

Toiminta

Ruudulla toistuvan sisällön seuraaminen.

Tarkoitus

Helppo ja automaattinen hakusisällön seuranta ja sen avulla inspiroituminen.

Käyttöliittymä

Videosoitimen tyylinen. Sisältö virtaa näytöllä tai sisällön keskellä lennetään.

Sisällön määrittäminen

Luodaan inspiraatioresepti, joka on käyttäjän antama suuntaa antava ohjeistus ohjelmalle. Se määrittää mihin aiheisiin toistettava hakusisältö liittyy.

Työkalu 2

Generatiivisella sisällöllä leikkimistä

Sisältö

Erlaiset hiekkalaatikot, joissa voi leikkiä generoiduilla muodoilla ja niiden välisillä reaktioilla.

Toiminta

Automaattisesti generoituvien muotojen ja niiden välisen reaktiotoiminnan seuraaminen.

Generoituvan muodon piirtely ruudulle, sekä reaktioilla leikkiminen ja testaaminen.

Tarkoitus

Reaktioiden ja generoituvien muotojen seuraaminen ja niistä inspiroituminen.

Reaktioilla testailun ja leikkimisen avulla inspiroituminen.

Käyttöliittymä

Piirustusohjelman kaltainen. Eräänlainen hiekkalaatikko näytöllä. Raami jonka sisällä voi leikkiä tai katsoa, kun ohjelma leikkii.

Sisällön määrittäminen

Luodaan inspiraatioresepti, joka on käyttäjän antama suuntaa antava ohjeistus ohjelmalle. Se määrittää minkä aiheisiä hiekkalaatikoita ohjelma generoi käyttäjälle. Eli minkälaisia muotoja generoituu ja mitä reaktioita tapahtuu.

Kuva 30. Kaksi erilaista inspiraatiotyökalua. Pyhtilä 2013.

Työkalu 1 olisi eräänlainen automaattinen hakukone, joka toistaisi sisältöä aivan kuin videona. Siinä lennettäisiin sisällön lomassa samantyyllisesti, kuin Image Flown -palvelussa. (Kuva 24 s.42) Käyttäjä voisi kuitenkin valita perinteisemmän näköisen kuvien esitystavan, jossa sisältö tulee näytölle samalla tavalla kuin Googlen -kuvahaussa. Siinä olisi kuitenkin sellainen ero, että sisältö virtaisi automaattisesti näytöllä ylhäältä alaspäin. Sisällön keskellä kulkiessa käyttäjä voisi tykätä inspiroivista kohteista tai pysähtyä tarkastelemaan niitä lähemmin.

Työkalu 2 olisi tarkoitettu generatiivisen sisällön avulla inspiraation hakemiseen. Päätin toteuttaa generoidun sisällön muodostamisen kokoelmalla erilaisia yksinkertaisia pelejä. Peleillä tarkoitan tässä ilman juonta olevia yksinkertaisia toimintalaatikoita, joissa voisi leikkiä kuin hiekkalaatikolla. Siinä inspiroiva sisältö olisi erilaisilla muodoilla ja niiden välisillä reaktioilla ja efekteillä leikkimistä. Ohjelma voisi tuottaa sisältöä itseksensä tai vaihtoehtoisesti käyttäjä voisi ikään kuin piirtämällä vaikuttaa tapahtumaan. Piirtämisellä tarkoitan aivan kuin generoituvaa muotoa sylkevän siveltimen liikuttelemista ruudulla. Siveltimestä tuleva jälki generoituu johonkin muotoon ruudulla ja saattaa reagoida muiden siellä olevien muotojen kanssa jotenkin, jos ne osuvat kohdalle. Idean tähän sain Chrome Experiments internetsivustolta. Sivusto on eräänlainen näyteikkuna erilaisille koodaustekniikan kokeiluille ja nettisovellus demoille.³² Sieltä löytyneistä demoista olen osittain saanutkin ideani generatiivisen inspirointi sisällön tuottamiseen. Demoja testaillessani ajattelin, että jokainen niistä on kuin hiekkalaatikko, missä voi testaila jotain reaktiota. Samalla huomasin että monessa niistä oli juuri sen näköistä sisältöä ja reaktiota, mitä itse olin kuvitellut generoivan inspiroimisen olevan. Suunnittelin että käyttäjä voisi navigoida erilaisten hiekkalaatikoiden välillä. Jokaisessa olisi erilainen algoritmi, joka liittyisi johonkin teemaan miten muodot muodostuvat ja reagoivat keskenään. Reaktiot olisivat esimerkiksi sellaisia, missä muodot sulautuisivat yhteen tai räjähtelisivät. Käyttäjä voisi sitten arpoa erilaisia reaktio asetuksia ja testaila niitä, aivan kuin leikkien hiekkalaatikon hiekalla. Muotojen generoituminen voisi ottaa mallia vaikka luonnosta. Esimerkiksi ne voisivat matkia juurien kasvutapaa nopeutetusti. Ideaa on hyvin vaikea selittää tai piirtää generoituvan kuvan ideaa paperille. Tämän takia päätin ottaa ruutukaappaus videon (Kuva 31 s.52) siitä, kun testailen yhtä mielenkiintoista Chrome Experimentiä, nimeltään Recursion Toy.³³ Siinä on simuloitu mm. puun juurien kasvua. Se onkin oivallinen esimerkki siitä, millainen generoiva sisältö voisi olla inspiointipalvelussa.

³² (Chrome Experiments)

³³ (Soulwire)



Kuva 31. Recursion Toyn testausvideo. YouTube. Muokannut: Pyhtilä 2013.

Videon osoite: <http://www.youtube.com/watch?v=W9mv4R13S9s>

4.5 Inspiointihistoria ja sosiaaliset ominaisuudet

Suunnittelin palveluun myös inspiointihistoria -työkalun, se olisi palvelun adaptiivinen ominaisuus. Tämän toimintaperiaate on se, että kun käyttäjän eteen tulee hänen mielestään inspiroiva kuva tai muu sisältö elementti, hän voi tykätä siitä, jolloin ohjelma laittaa asian muistiin. Käyttäjä voi näin ollen myöhemmin seurata, minkälainen sisältö häntä on inspiroinut. Myös ohjelma voisi hyödyntää tuota historiatietoa tuodakseen käyttäjälle jatkossa samankaltaista sisältöä, mistä hän on tykännyt. Palvelussa voisi olla myös täysin automatisoitu, reseptin muodostus. Silloin tästä historia ominaisuudesta olisi erityisesti hyötyä. Palvelun algoritmi voisi oppia hyödyntämään historia tietoja ja näyttää käyttäjälle sen tykkäämään sisältöön, jotenkin liittyvää materiaalia. Näin ollen sisältö rajautuisi, johonkin mielenkiintoiseen eikä olisi täysin sattumanvaraista, vaikka käyttäjä ei reseptiä olisi määrittänyt. Lopullisessa konseptissa päätin jättää sosiaaliset ominaisuudet vain maininnaksi. Niitä ovat mahdollisuus muiden kanssa kommunikointiin ja sisällön jakamiseen. Käyttäjät voivat myös katsella samaa sisältöä samanaikaisesti ja siinä samalla vielä kommunikoida keskenään, vaikka videoneuvottelussa. Nämä on mielestäni niin perusominaisuuksia ja kuuluvat jokaiseen nettipalveluun nykypäivänä, etten sen takia perehdy asiaan tarkemmin ajan puutteen vuoksi.

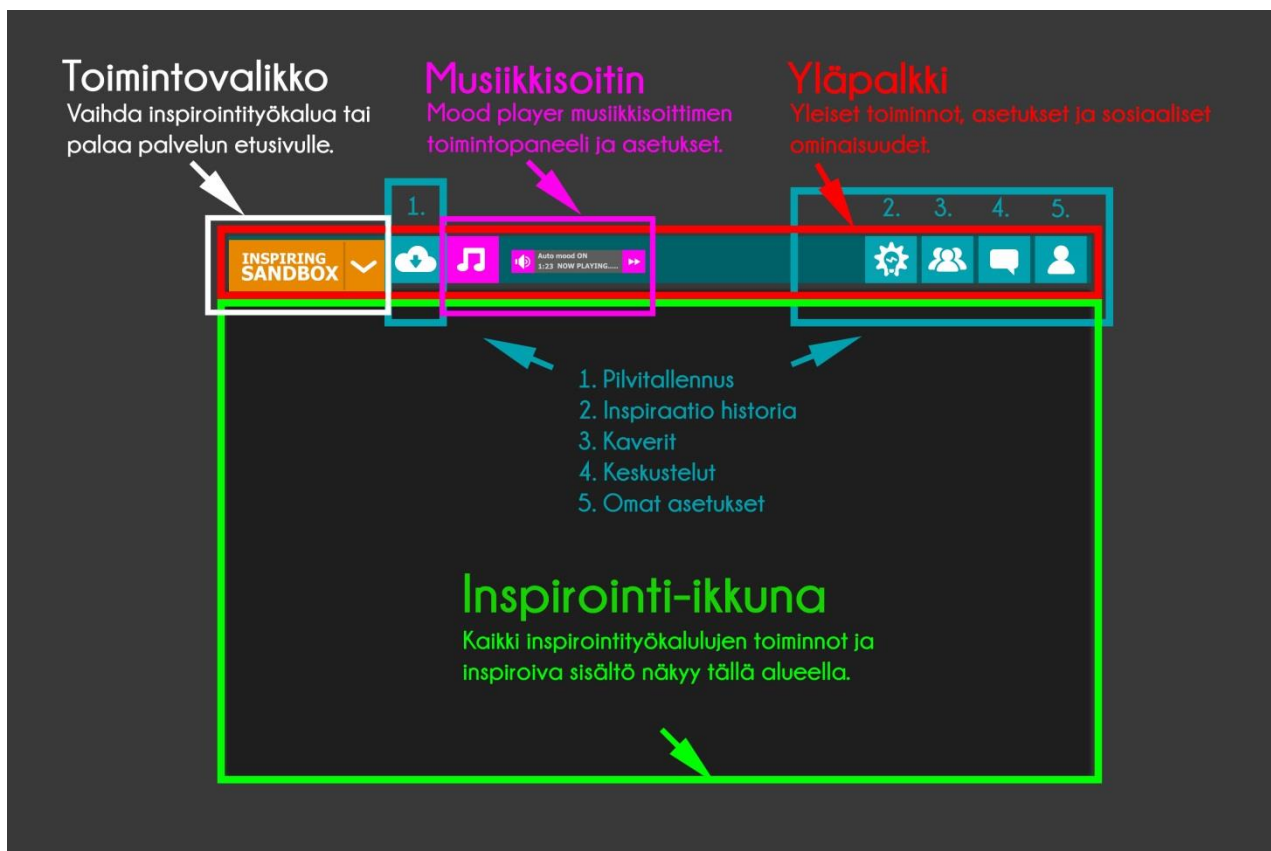
5. Konseptin toteutus

Ennen kuin aloitin konseptikuvien tekemisen, minun täytyi päättää, millä tyyllillä sen tekisin. Oikeastaan olin päättänyt sen jo valmiiksi työprosessin alkuvaiheessa. Ajattelin, että tyylin täytyisi olla värikästä sisältöä, mutta tummalla pohjalla. Käyttöliittymän pohjaväriin pitäisi olla tumma, koska esitettävä sisältö pomppaa silloin esille samaan tapaan, kuin valokuvakiin esitetään yleensä mustalla pohjalla. Tummalta taustalta pomppaavat myös värit paremmin esille ja inspiroitikin toimii mielestäni paremmin värikkyyden keskellä. Näin päätin, että käyttöliittymään tulevien nappien ja valikoiden täytyy olla värikkäitä ja taustojen tummia. Ulkoasun graafisessa tyyliässä ajattelin käyttää niin sanottua Flat design - tyyliä, joka on tuttu esimerkiksi Windows 8 käyttöliittymästä. Tämä tarkoittaa, että erilaisia varjostuksia ja kolmiulotteisia efektejä ei juuri käytetä, vaan ulkoasu on hyvin pelkistettyä. Silläkin tyyllillä saadaan käyttöliittymästä kuitenkin näyttävä. Ilmeeseen vaikutetaan silloin eniten fonttien, symbolien ja hyvän taiton avulla. Varsinainen syy kuitenkin tyylin valintaan on, koska se on tällä hetkellä muodissa ja sitä käytetään yleisesti monissa sovelluksissa ja nettisivustoissa. Viimeisenä syynä valintaan on myös se, että sillä tyyllillä osaan suunnitella parhaiten ja nopeimmin. Selvennän vielä, että tässä työssä minulla ei ole tarkoitus keskittyä varsinaisesti käyttöliittymän ulkoasun tai sen käytettävyyden suunnitteluun, vaan tarkoituksena on palvelukonseptin idean esitleminen. Niinpä minun ei tarvitse miettiä käytettävyyttä ja ulkoasua liikaa, vaan tärkeintä on, että saan ideani mahdollisimman hienosti esiteltyä. Aion kuitenkin käyttää idean esittelyyn mahdollisimman paljon sen tyylistä jälkeä, mitä kuvittelisin sen olevan toteutettavan ohjelman käyttöliittymässä. En kuitenkaan liian tarkkaan mieti yksityiskohtia. Käytettävyyteen otan kuitenkin mallia muutamista erilaisista sovelluksista. Käyttöliittymän suunnitteluun ja konseptikuvien tekemiseen ajattelin käyttää lähinnä Adoben Photoshop ja Illustrator ohjelmia.

5.2 Käyttöliittymän rakenne

Käyttöliittymäkuvia piirrettäessä, minun piti ensin miettiä sen layout ja perusrakenne. Sen perusteella tietäisin, mitä mihinkin kohtaan käyttöliittymää tulee. Tähän pystyin käyttämään apuna tekemääni miellekarttaa, mistä katsoin mitkä asiat olin ajatellut kuuluvan mihinkin. Aloin luonnostelemaan käyttöliittymän rakennetta ja ulkoasua Photoshop -ohjelmalla.

Käyttöliittymän layoutin suunnittelussa otin mallia yleisesti käytetystä asettelusta, jotta se olisi mahdollisimman helppo sisäistää. Tähän liittyy se, että melkein kaikissa palveluissa ja sovelluksissa yleiset toiminnot on lajiteltu yläpalkkiin. Siellä toiminnot on jaoteltu yleensä niin, että henkilö asetukset, kommunikointi ja sisällön jakamisen toiminnot ovat oikeassa reunassa ja palvelun muuhun toimintaan liittyvät toiminnot oikealla. Tässä on syyt miksi päädyin kuvassa punaisella rajatun alueen sisällä näkyvään asetteluun (Kuva 32).

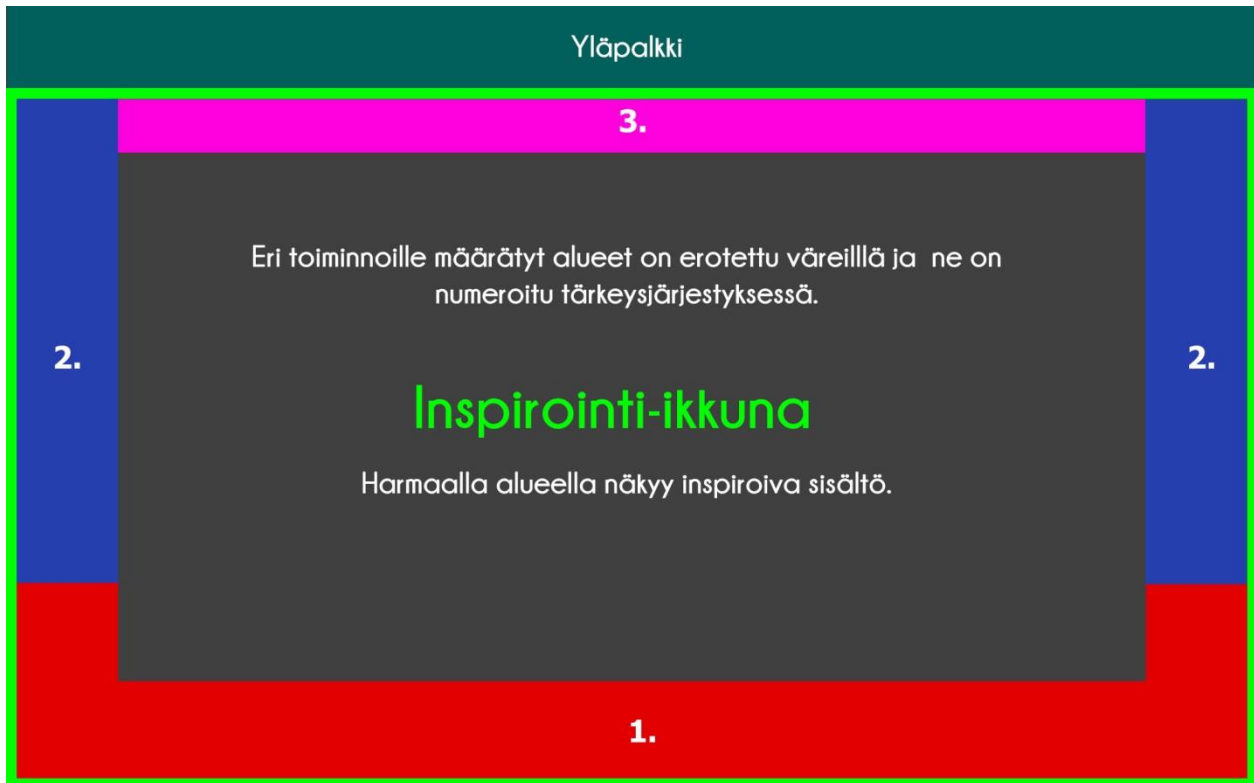


Kuva 32. Käyttöliittymän rakenne. Pyhtilä 2013.

Jaottelin eri värikoodeilla eri toiminnoille varatut osa-alueet. Kuvassa valkealla rajatun alueen sisällä on toimintavalikko (Kuva 32 s.54). Valikon kautta käyttäjä voi valita, kumpaa työkalua haluaa käyttää vai haluaako palata palvelun etusivulle. Sinivihreällä rajatuilla alueilla on yleiset toiminnot, joiden nimet voi lukea (Kuva 32 s.54). Kuvassa vihreällä rajattu alue on inspiraatioikkunaksi nimeämäni alue (Kuva 32 s.54). Se on palvelun tärkein elementti, sen sisäpuolella näkyy inspiroiva sisältö ja sen alueelle avautuu valitun inspiointityökalun käyttökytkimet. Violetilla rajatulla alueella on Mood playeriksi nimeämäni musiikkisoittimen säätimet. Aluksi ajattelin sijoittaa musiikkisoittimenkin inspiointi-ikkunaan, mutta koska se on erillinen toiminto, se sopi paremmin yläpalkkiin. Sieltä se olisi myös kokoajan saatavilla.

5.3 Inspiointi-ikkuna

Edellä mainitsin, että käyttöliittymän tärkein elementti on inspiointi-ikkunaksi nimeämäni osio. Se täyttää suurimman osan käyttöliittymän pinta-alasta. Tämä sen takia, koska varsinainen inspiroivan materiaalin katseleminen tapahtuu sitä kautta. Ikkuna on myös samalla alue, johon valittu inspiointityökalu ja sen sisältämät säätimet ja valikot tulevat näkyviin. Idean jalostusvaiheessa päädyin kahteen erilliseen inspiointi tapaan, jotka toimivat kahden erillisen työkalun kautta. Käyttöliittymää suunnitellessa annoin työkaluille nimet Inspiring Stream ja Inspiring Sandbox. Stream vastaa kuvassa (Kuva 30 s.50) esiintyvää työkalua 1. Sandbox on generatiivisilla muodoilla ja niiden välisillä reaktioilla leikkimiseen tarkoitettu hiekkalaatikko, Työkalu 2 (Kuva 30 s.50). Suunnitellessani käyttöliittymää työkaluille huomasin, kuinka hyvä asia eri toimintojen erottaminen eri työkaluihin oli. Kummassakin on niin erilaiset toiminnot, että niiden sovittaminen samaan käyttöliittymään olisi sekin ollut hankalaa. Suunnittelin inspiointi-ikkunan layoutin ottamalla mallia kosketusnäytöille ja erityisesti tableteille suunnitelluista sovelluksista. Tämä sen takia, koska samaa käyttöliittymää pitäisi pystyä käyttämään mobiililaitteilla ja tietokoneella. Sen takia se täytyi suunnitella siten, että se skaalautuisi usealle erikokoiselle näytölle helposti. Se pitää myös suunnitella kosketusnäyttöjen ehdolla, koska ne ovat yleisiä nykyisin pöytäkoneissakin, eikä se silloin ole enää pelkästään mobiililaitteiden takia huomioon otettava asia. Tämän takia päätin jaotella kaikki toiminnot kuvan reuna-alueille, jolloin niiden käyttö olisi kosketus näytöillä helpompaa. Jaoin alueet eri väreihin ja numeroin ne tärkeysjärjestykseen, joka näkyy kuvassa (Kuva 33 s.56).



Kuva 33. Toimintojen tärkeysjärjestys ja sijoittelu. Pyhtilä 2013.

Tärkeysjärjestyksen määrittelyn perusteena käytin vertailuoppimista muista sovelluksista, joissa oli samankaltaisia toimintoja. Esimerkkeinä käytin videosoittimien käyttöliittymiä, tabletille suunniteltuja piirustus -ohjelmia ja mobiilipelejä. Niiden tutkimisen jälkeen tein kuvassa näkyvän tärkeysjärjestyksen. Eniten käytetyt toiminnot laittaisin alareunaan tärkeimmälle punaiselle alueelle numero 1 kuvassa (Kuva 33) ja niin edelleen toinen ja kolmas. Esimerkiksi voisi ottaa videosoittimen, jossa eleensä aina on toisto painikkeet näytön alareunassa, jos videota toistetaan koko näytöltä. Niinpä tässäkin päätin sijoittaa toistoon vaikuttavat napit alareunaan. Kun taas piirustus ohjelmissa on yleensä piirtämiseen vaikuttavat napit, kuten työkaluvalikot näytön reunoilla. Näin päätin, että kaikki toiminteet millä vaikutetaan sisältöön, sopivat laitettavaksi reunojen siniselle alueelle. Kolmanneksi alueeksi jäi vaaleanpunaisella merkitty yläreuna, heti yläpalkin alapuolella (Kuva 33). Sinne päätin sijoittaa inspirointi-ikkunassa tapahtuvat keskustelut ja mahdollisesti sisällöstä kertovan nimen. Tämän tarkemmin en käyttöliittymän asettelua alkanut pohtimaan, vaan asettelin napit hyvin intuitiivisesti mielestäni oikeaan paikkaan. Tietenkin sen perusteella, mitä minulle oli jäänyt vertailuopista muistiin ja mikä minusta tuntui hyvältä asettelulta.

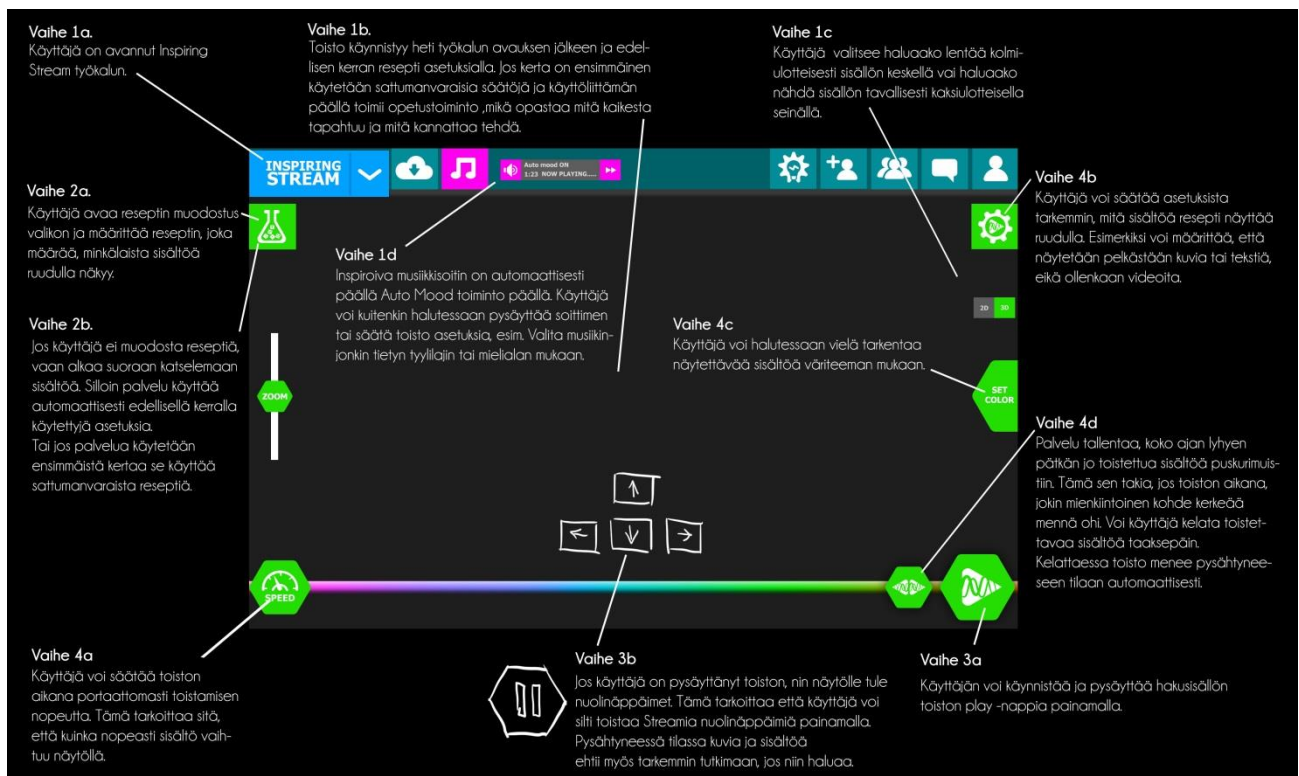
5.4 Inspiring Stream

Päätettyäni toimintojen asetteluun järjestyksen, aloin piirtämään ensin konseptikuvia Inspiring Streamista. Katsoin miellekartasta, mitä ominaisuuksia siihen olin suunnitellut ja asettelin ne sitten tehdyn layoutin mukaan käyttöliittymään. Käytin Illustrator -ohjelmaa suunnitellakseni nopeasti painikkeisiin toimintoa kuvaavan symbolin. Tämä sen takia, että napeista saisi yksinkertaisia ja selkeitä, eikä tekstejä tarvitsisi käyttää. Ajatuksena on, että laittamalla hiiren cursorin napin päälle sen toiminto tulisi näkyviin myös tekstinä. Tämän jälkeen käyttäjä voisi nopeasti oppia eri toiminnot, kun voi lukea mitä ne tarkoittavat. Symbolien suunnitteluun ei tässä opinnäytetyössä voinut käyttää paljon aikaa. Ne ovat nopeasti suunniteltuja ja suuntaa antavia siitä, miltä ne voisivat mahdollisesti näyttää. käytin myös joitakin symboleita, joita olin suunnitellut valmiiksi aiempiin projekteihin. Seuraavan kuvassa on esiteltyä Inspiring Streamin käyttöliittymän toimintopainikkeet (Kuva 34).



Kuva 34. Inspiring Streamin käyttöliittymän toiminnot. Pyhtilä 2013.

Kuvassa näkyy toiminnot, jotka Inspiring Stream käyttöliittymään suunnittelin tulevaksi (Kuva 34 s.57). Toimintojen asettelussa, käytin layoutin mukaista tärkeysjärjestelyä ja asettelin napit sen mukaisesti käyttöliittymään. Kirjoitin jokaisen napin kohdalle selityksen, mitä siitä tapahtuu. Nappien toimintatavoissa on kuitenkin eroja. Ainoastaan Play / Stop painike on normaali on / off kaltainen kytkin. Muut napit ovat, joko liukusäätimiä tai käyttöliittymän päälle avautuvia valikoita. Päätin vielä erottaa asetuksia sisältävät valikonapit muista tekemällä ne neliskulmaisiksi. Seuraavassa kuvassa on esitelty Inspiring Streamin käyttämisen eri toimintavaiheita. (Kuva 35)



Kuva 35. Inspiring Streamin käyttämisen eri vaiheet. Pyhtilä 2013.

Inspiring Streamin inspiraatioreseptin muodostamisen perusteeksi suunnittelin teema systeemin, joka ottaa mallia mm. StumbleUpon palvelun kiinnostuksen kohteista (Kuva 18 s.34). Päätin kuitenkin rajata teemat, hyvin laaja-alaisiin aiheisiin, kuten luonto, tiede ja kulttuuri (Kuva 36). Käyttäjä voi valita jonkun teeman tai teemat, joiden sisältöön liittyvää haluaa inspiroivan sisällön olevan.



Kuva 36. Reseptiin valittavat teemat Inspiring Streamissa. Pyhtilä 2013.

Niin laaja-alaisella teemalla palvelun satunnaisuuteen perustuva hakualgoritmi voi kuitenkin tuoda vielä vaikka mitä tahansa sisältöä sen sisältä. Tarvittaessa, jos käyttäjä vielä tarkentaa reseptiä niin suunnittelin, että reseptiin voi laajan teeman lisäksi lisätä sen alapuolelle kuuluvia hakusanoja. Esimerkiksi kuvassa näkyvä eläimet on luonto teeman alapuolella, ja sen alapuolelta löytyy edelleen hyönteiset jne. (Kuva 37 S.60). Ideana olisi kuitenkin se, että käyttäjä voisi aloittaa reseptin muodostuksen kirjoittamalla joitain ensimmäiseksi mieleen tulevia hakusanoja hakukenttään. Sen jälkeen palvelu hakee hakusanaa vastaavia sanoja ja näyttää mihin teemoihin liitettyjä sellaisia sanoja on saatavilla. Lisäksi se näyttää sanan kanssa lähimpiä samankaltaisia sanoja. Näistä hakutuloksista käyttäjä voisi sitten valita reseptiin hakusanoja.

Lopullisena ideana reseptissä on se, että palvelu näyttää satunnaisena sisältönä, myös reseptiin valittuja sanoja lähellä oleviin sanoihin liittyvää sisältöä. Tämän avulla Inspiring Streamiin saadaan sekalainen sattumanvarainen sisältö, mutta kuitenkin käyttäjän valitsemaan sisältöön liittyvä. Käyn tarkemmin kuvassa inspiraatioreseptin ominaisuudet ja käyttövaiheet läpi (Kuva 37).

Vaihe 1
Käyttäjä päättää käyttääkö automaattista reseptiä vai muodostaako oman hakusanojen avulla.

Vaihe 2
Käyttäjä valitsee luoko uuden reseptin vai laitaako tallennetun. Hän voi myös jatkaa edellisellä kerralla kesken jäänyttä ja automaattisesti tallentunutta reseptiä, joka näkyy valmiina ainesosa ikkunassa. Mahdollista on myös etsiä palvelun toisten käyttäjien tallentamia reseptejä. Oman reseptin voi myös jakaa.

Vaihe 3a
Käyttäjä voi lisätä reseptiin hakusanoja valitsemalla niitä suosituimpien listasta tai teemojen mukaan lajitellusta listasta. Lisäksi hän voi kirjoittaa hakukenttään mieluisan sanan. Tähän ohjelma ehdottaa haulla löytyneitä sanoja eri teemoihin liittyen ja sanaan läheisesti liittyviä sanoja. Siitä käyttäjä valitsee sopivat sanat tai sanan, jonka haluaa lisätä listaan.

Vaihe 5
Käyttäjä voi välillä sulkea reseptivalikon ja kokeilla, minkälaisista inspiraatio sisältöä se tuottaa. Myöhemmin voi aina palata editoimaan tai tallentamaan reseptin.

Reseptin kokoa voi muuttaa.

Vaihe 4c
Hakusanat voi tyhjentää tai reseptin voi tallentaa myöhempää käyttöä varten.

Vaihe 3b
Reseptin voi myös tehdä randomize -napista, joka arpoo sattumanvaraiset hakusanat ja teemat reseptiin.

Reseptin hakusanoja voi järjestellä teeman tai nimen mukaan.

Väri kertoo minin teemaan reseptiin lisätty hakusana kuuluu. Viemällä kursori sanan päälle näkyy myös teeman nimi.

Reseptille voi antaa nimen.

Vaihe 4a
Reseptiin valittuja hakusanoja voi poistaa.

Vaihe 4b
Näyttää listan reseptiin lisättyyn hakusanaan läheisesti liittyvistä sanoista. Niitä voi myös lisätä reseptiin, jos haluaa.

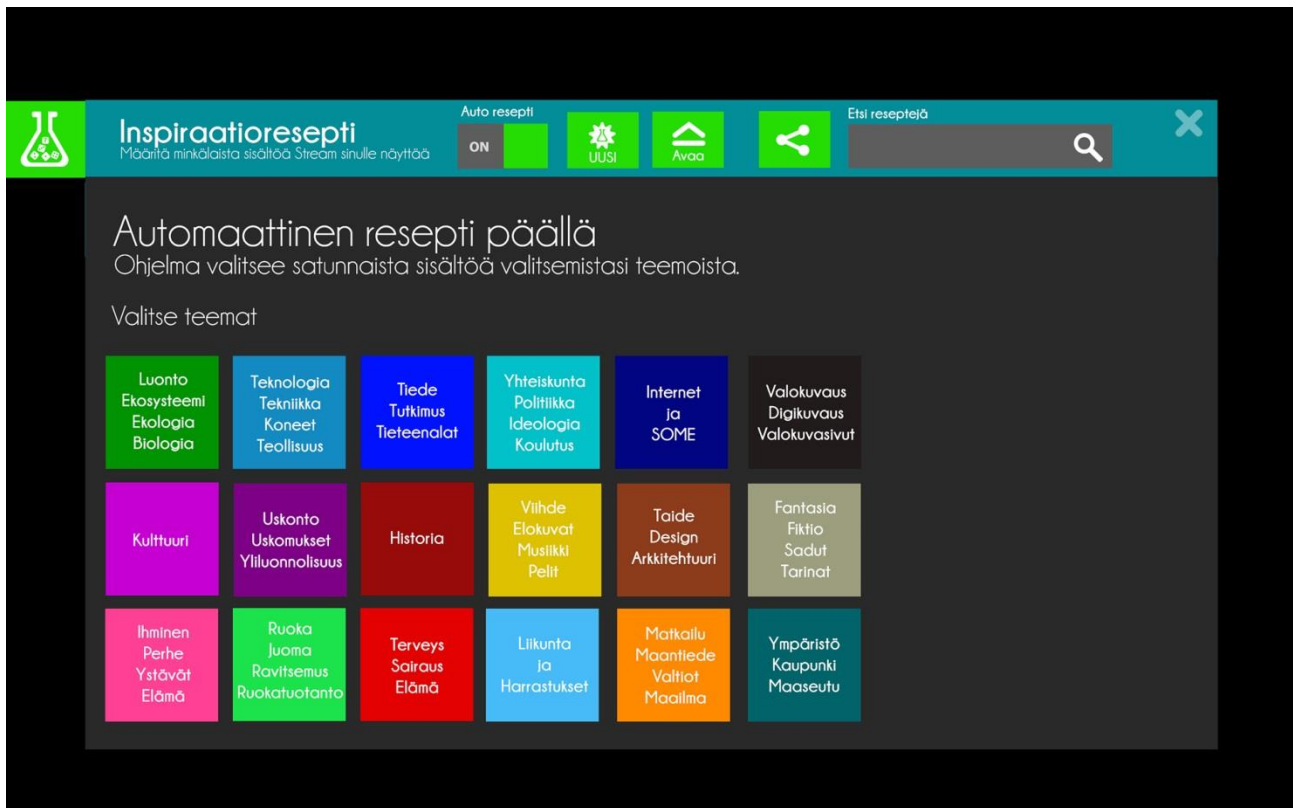
Reseptiin lisätyn hakusanan nimi.

Mahdollinen kuva hakusanasta.

UI Elements:
 - Top bar: Inspiraatioresepti, Auto resepti OFF, Uusi, Avaa, Ehti reseptejä, Search.
 - Action buttons: Näytä suosittu, Valitse teemoista, + Lisää hakusanalla, Tyhjennä, Tallenna.
 - Search: Lisää hakusanoja, Nimetön uusi resepti, + Lisää hakusanalla.
 - Grid: Reseptiin valitut hakusanat (Eläimet, Kasvit, Anttilikki, Itämainen kulttuuri, Hyönteiset, Puut, Tähdet ja avaruus, Design, Leppäkerttu, Kasvikset, Bauhaus, Öljymaalaukset).
 - Additional: Randomize, Järjestä (Teema, Nimi).

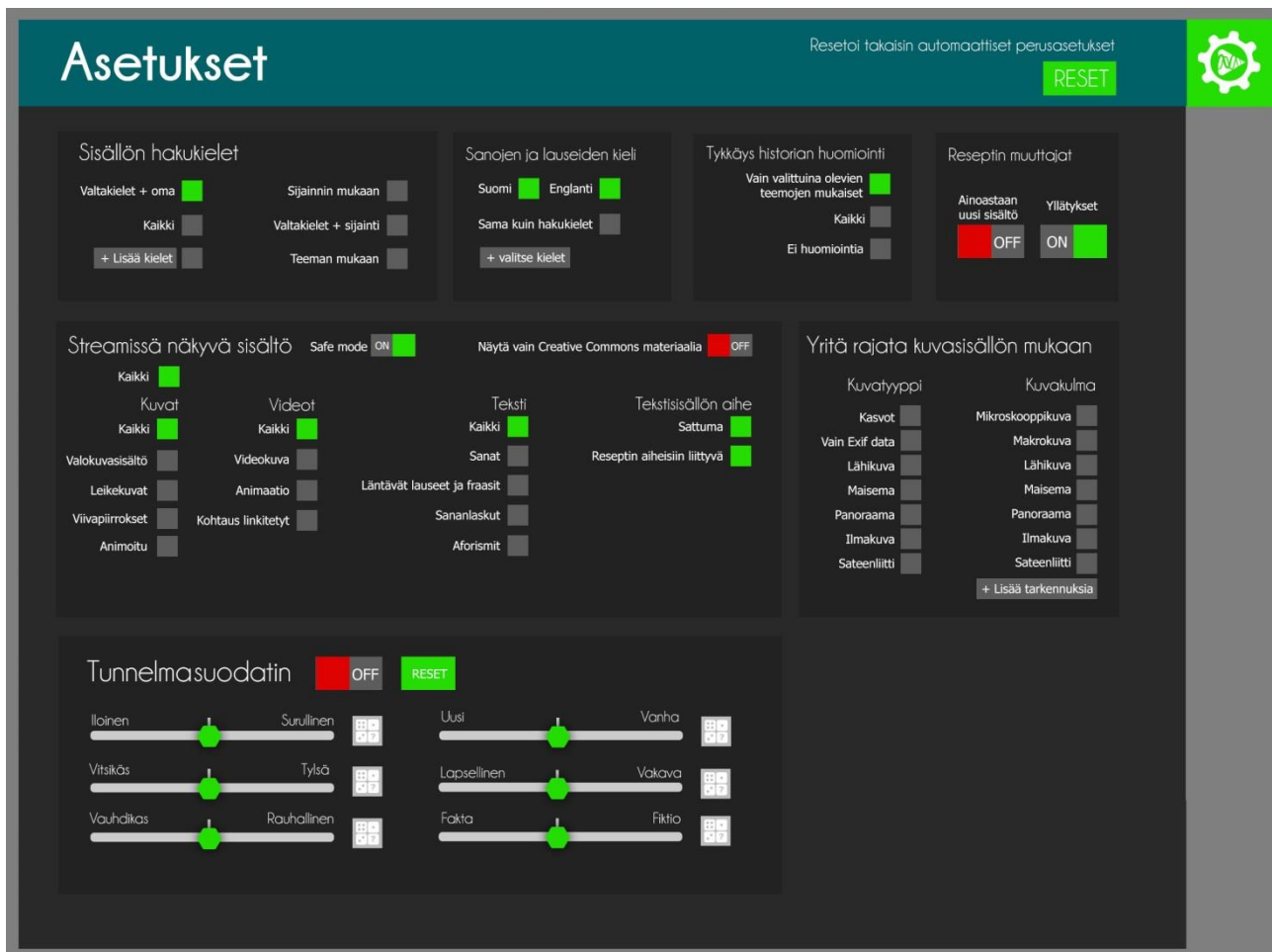
Kuva 37. Inspiraatioreseptin luominen ja ominaisuudet Inspiring Streamissa. Pyhtilä 2013.

Homman helpottamiseksi käyttäjä voi valita automaattisen reseptin, missä pitää valita vain halutut teemat. Sen jälkeen palvelun algoritmi pyrkii etsimään käyttäjän tykkäyshistorian kaltaista sisältöä valituiden teemojen sisältä (Kuva 38).



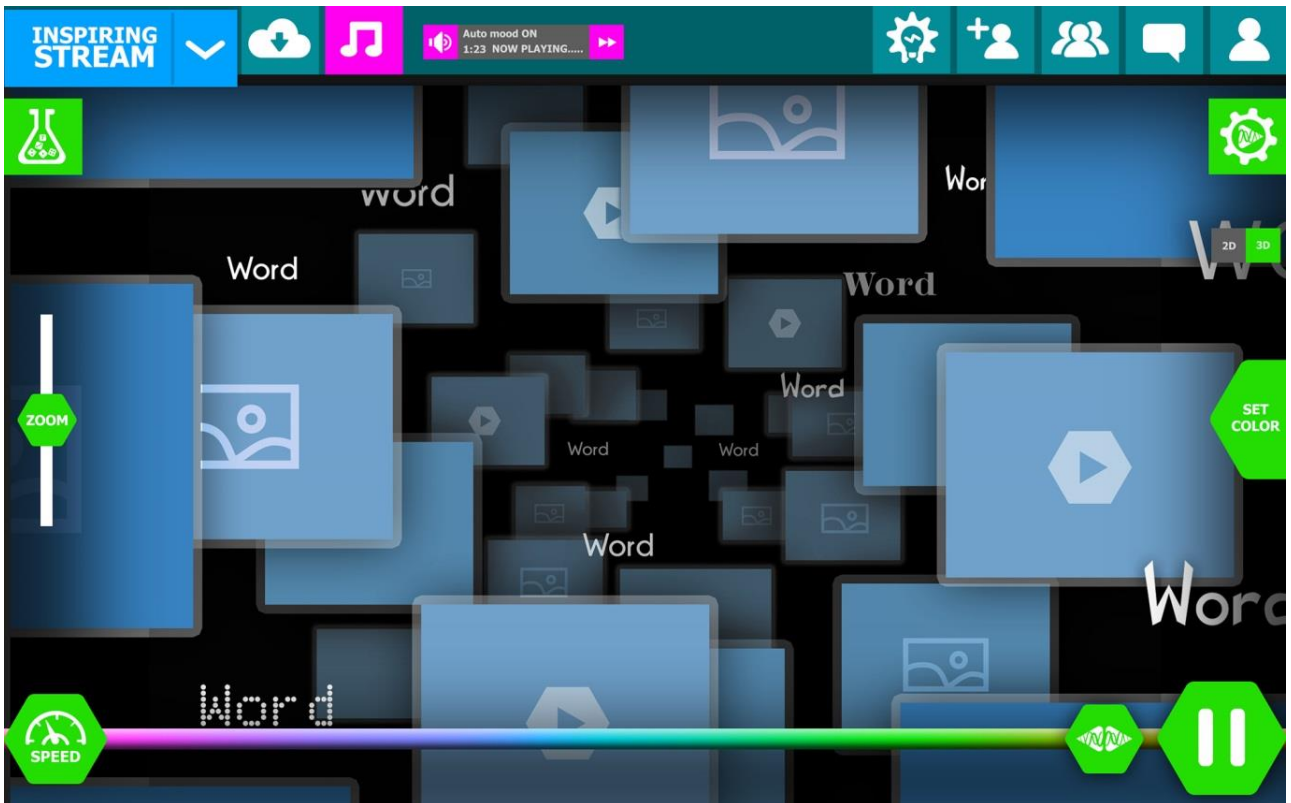
Kuva 38. Automaattinen resepti. Pyhtilä 2013.

Reseptin teeman lisäksi käyttäjä voisi määrittää, myös muilla tavoilla näytettävän sisällön tyyppin. Esimerkiksi samoilla tavoilla, kuin vaikka Googlen -kuvahaussa. Seuraavassa kuvassa näkyy noita asioita joita sinne suunnittelin (Kuva 39 s.62). Samassa kuvassa tärkeimpiä ominaisuuksia ovat esimerkiksi sisältöä lajitteleva tunnelma suodatin. Siinä ideana on että hakualgoritmi suodattaa valitusta reseptistä johonkin tunteeseen viittaavaan sisältöön. Käyttäjä voi myös valita yllätykset, joilla resepti ottaakin silloin tällöin mukaan asioita, jotka eivät kuulu reseptiin. Tämä olisi sattumaa sattuman lisänä, eli teeman sisäisen sattuman lisäksi sillä otetaan teemaan kuulumattomia mitä tahansa yllätyksiä mukaan. Palvelun tietokannassa olisi myös tiedot, mitä eri sanat on eri kielillä, niin näytettävä sisältö voisi olla millä kielellä tahansa löytyvää, riippumatta siitä minkä kielinen käyttäjä on. Loput asiat voi päätellä kuvasta lukemalla (Kuva 39 s.62).

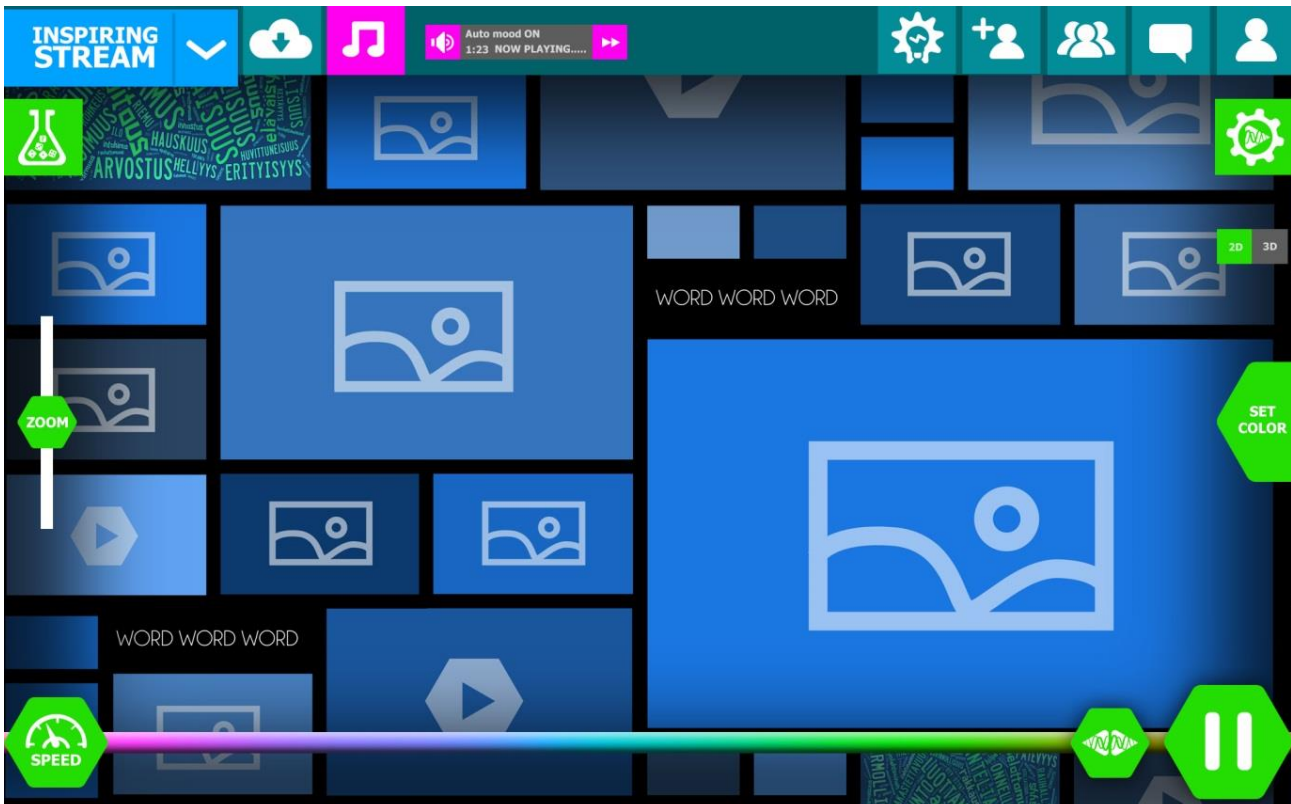


Kuva 39. Sisällön suodatuksen muut asetukset Inspiring Streamissa. Pyhtilä 2013.

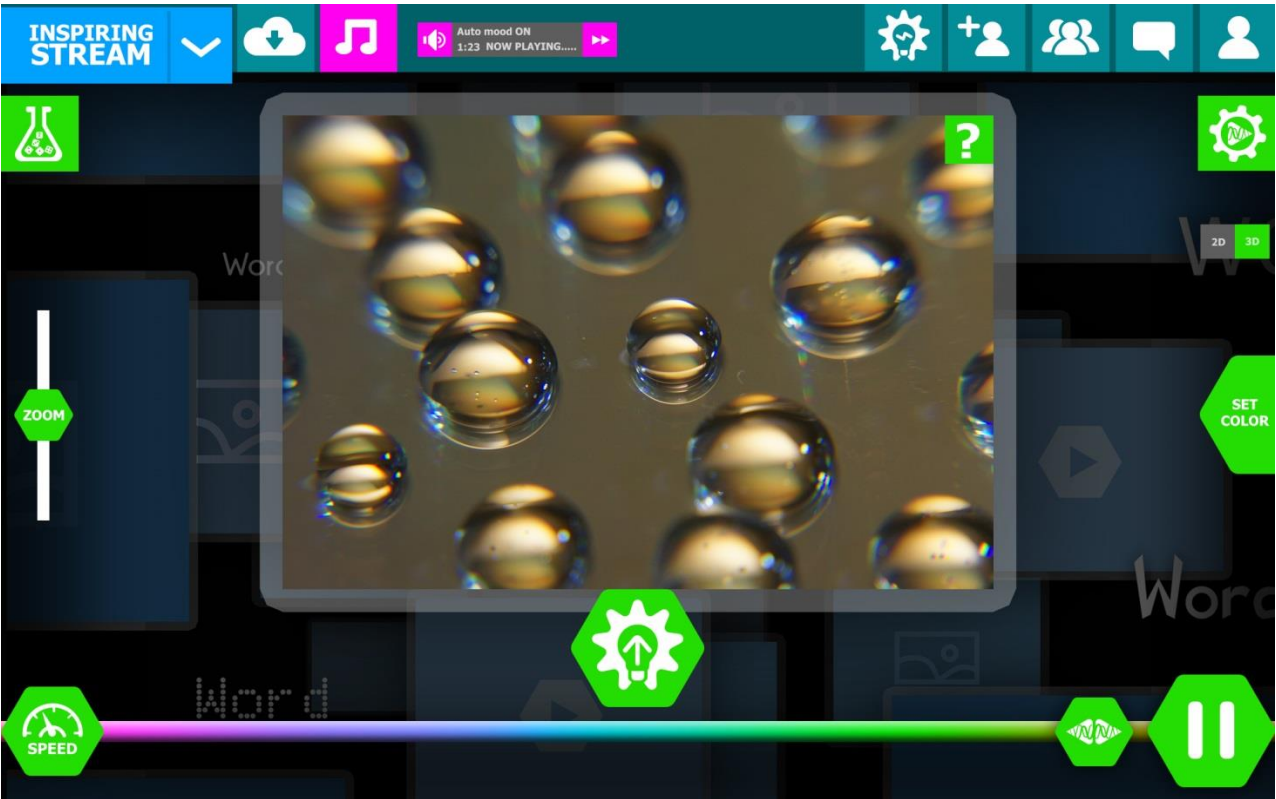
Seuraavat neljä kuvaa esittelevät Inspiring Streamin erilaisia käyttötilanteita. Ensimmäinen kuva esittää tilannetta, jossa käyttäjä lentee kolmiulotteisessa avaruudessa sisällön keskellä (Kuva 40 s.63). Sisältönä on kuvia, videoita ja sanoja. Toisessa kuvassa on tilanne, missä sisältö valuu kaksiulotteisella pinnalla. Siellä on sanojen lisäksi myös sanapilviä seassa (Kuva 41 s.63). Kolmannessa kuvassa käyttäjä on valinnut mielenkiintoisen kuvan lähempään tarkasteluun. Valittu kuva, video tai sana, tulee isommaksi ja siihen tulee näkyviin painike, mistä siitä voi tykätä, eli laittaa sen muistiin omaan inspiraatiohistoriaan. Kuvan tiedon saa myös näkyviin yläkulman infopainikkeesta, minkä kautta löytyy linkki myös kuvan lähteeseen (Kuva 42 s.64). Neljäs kuva esittää tilannetta, missä kolmiulotteisessa näkymässä on poistettu näkyvistä kaikki kuva- ja videosisältö, jolloin virtaus koostuu pelkästä massiivisesta sanojen pilvestä (Kuva 43 s.64).



Kuva 40. Kolmiulotteinen näkymä Inspiring Streamin käytöstä. Pyhtilä 2013.



Kuva 41. Kaksiulotteinen näkymä Inspiring Streamin käytöstä. Pyhtilä 2013.



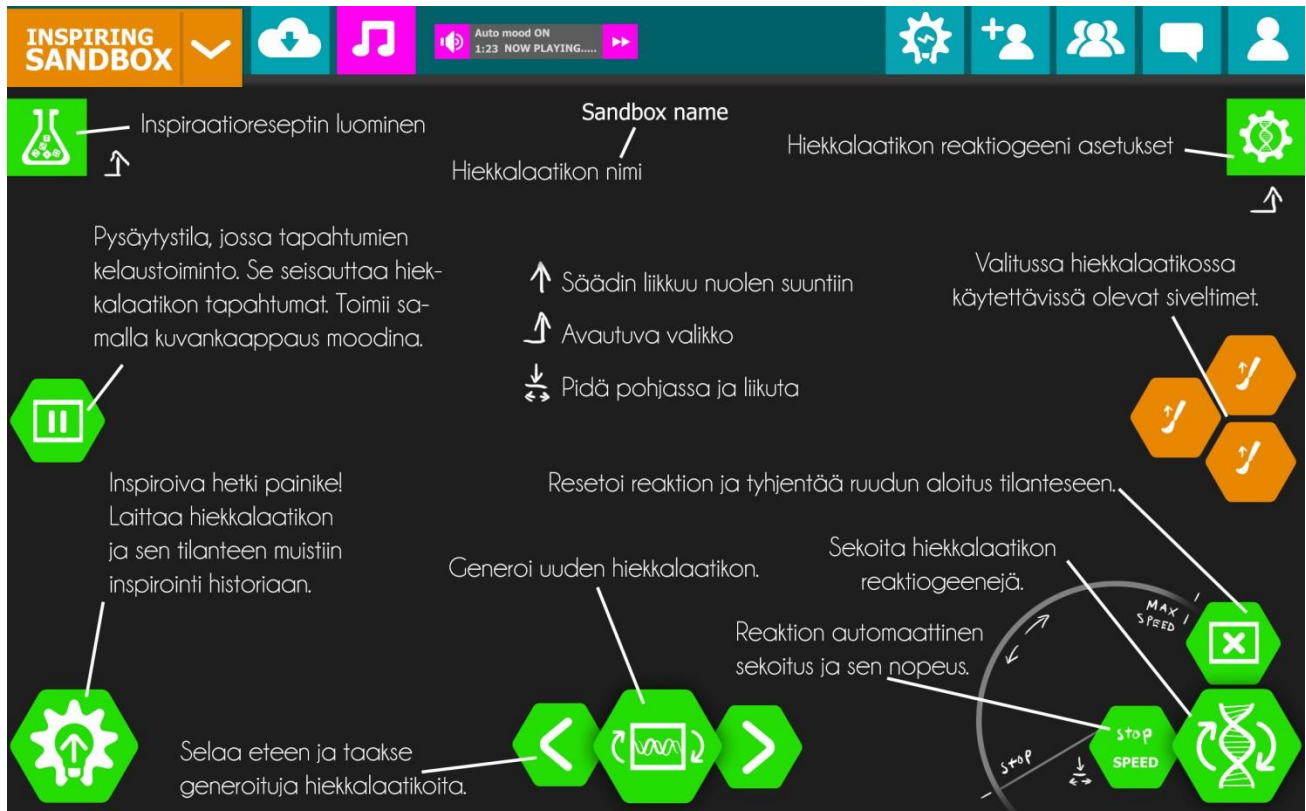
Kuva 42. Lähempään tarkasteluun otettu kuva. Pyhtilä 2013.



Kuva 43. Sanapilven keskellä lentelyä. Pyhtilä 2013.

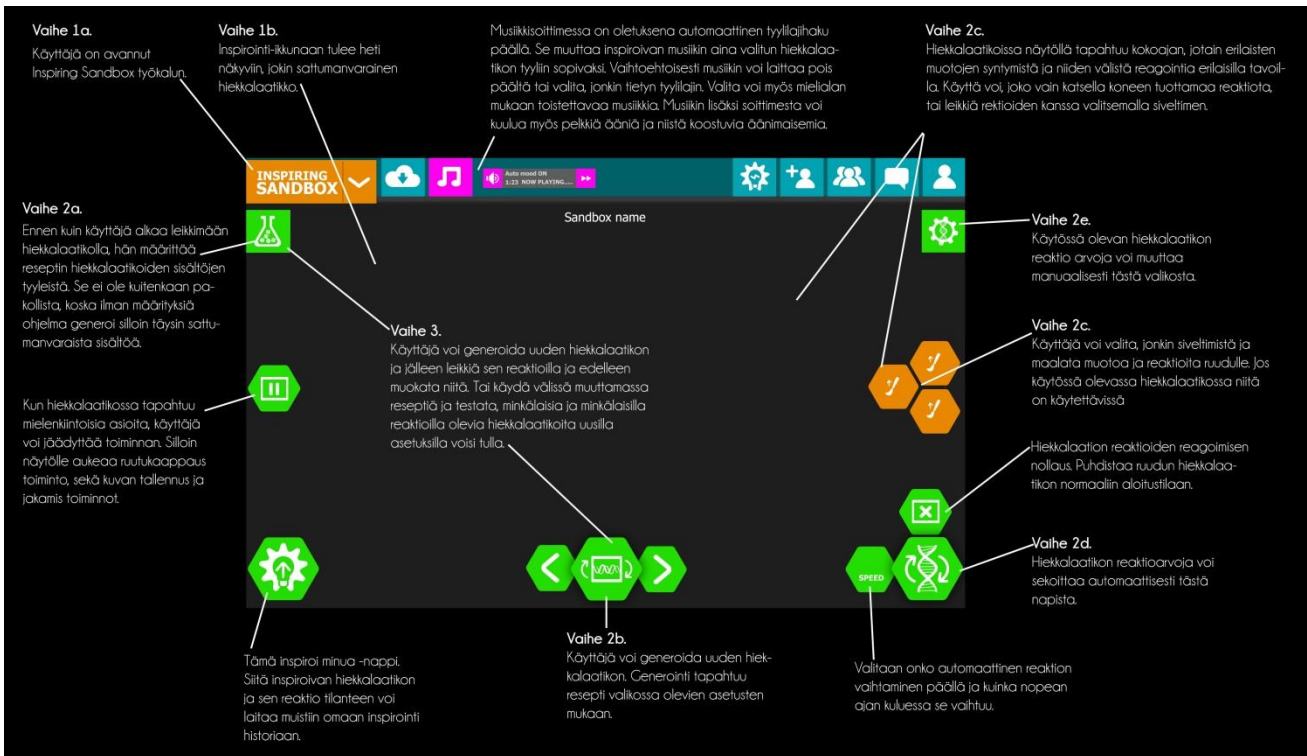
5.5 Inspiring Sandbox

Viimeisenä esittelen Inspiring Sandboxin toimintaa. Alla olevassa kuvassa käyn läpi sen käyttöliittymän toiminnot (Kuva 44).



Kuva 44. Inspiring Sandbox ja sen toiminnot. Pyhtilä 2013.

Käyttäjä navigoi palvelussa erilaisten hiekkalaatikoiden välillä, generoimalla aina uuden laatikon alhaalla keskellä olevasta napista (Kuva 44). Nuolesta voi myös palata edelliseen ja jälleen takaisin samaan, jos generoi vaikka vahingossa uuden ja haluaa palata vanhaan. Generoituvien hiekkalaatikoiden sisältöä perustuu, inspiraatioreseptiin määritettyihin asioihin. Jokainen hiekkalaatikko sisältää, jotain reaktio toimintaa. Tuota toimintaa käyttäjä voi säätää hiekkalaatikon reaktiogeeni asetuksista. Vaihtoehtoisesti käyttäjä voi satunnaisgeneroida reaktioita. Siinä ohjelma arpoo reaktio asetuksia käyttäjälle. Sen avulla toiminta saadaan mahdollisimman helpoksi ja mukaan tulee vielä ylläty momentti, kun ei voi tietää mitä seuraavaksi tapahtuu. Palvelun käyttövaiheet on esitettyinä seuraavassa kuvassa (Kuva 45 s.66).



Kuva 45. Inspiring Sandbox ja sen käyttövaiheet. Pyhtilä 2013.

Seuraava kuva esittää yläpalkin toiminnot, jotka ovat samat kummassakin työkalussa. Niitä en käy sen tarkemmin läpi niiden toisarvoisuuden ja ajan puutteen vuoksi (Kuva 46).



Kuva 46. Palvelun yläpalkin toiminnot. Pyhtilä 2013.

Inspiring Sandboxin reseptin muodostus perustuu hieman eri periaatteisiin, kuin Streamin. Siinäkin annetaan palvelun hakualgoritmilta ohjeita, minkä tyylistä sisältöä haetaan. Hakusanojen sijasta siinä liikutetaan erilaisia säätimiä, missä on eripäissä eri arvot. Valittujen arvojen perusteella hakualgoritmi sitten hakee palvelun tietokannasta mahdollisimman paljon sitä muistuttavia hiekkalaatikoiden muodostus algoritmeja. Reseptiin voi säätää arvot vastaamaan vaikka sellaista sisältöä, joka vastaa luonnon matkimista, eli biomimiikkaa. Se antaa hakutuloksissa sellaisia hiekkalaatikon generointi algoritmeja, jotka sisältävät erilaisia luonnon matkimiseen liittyviä

malleja. Tällaisesta sisällöstä toimii hyvänä esimerkkinä kuvaamani video Recusion Toyn testauksesta, joka oli kuvassa (Kuva 31 s.52). Tämän tarkemmin en selitä toimintalogiikkaa, vaan tarkemmin siihen voi perehtyä alla olevan kuvan avulla (Kuva 47).

Vaihe 1
Käyttäjä valitsee käyttäkö automaattista reseptiä, vai haluaako säätää säätimistä mieluisan tyylin.

Vaihe 2
Käyttäjä valitsee alkaako tekemään uusia säätöjä vai lataako valmiiksi talennetut säädöt.

Vaihe 6
Jos resepti tuntuu hyvältä, sen asetukset voi tallentaa.

Vaihe 5
Reseptivalikon voi välillä sulkea ja testata miten resepti toimii.

Vaihe 3a
Käyttäjä säätää säätimiä mieluisiin asentoihin.

Vaihe 4
Käyttäjä voi arpoa tästä satumanvaraiset säädöt ja katsoa onko se mieluisen asetelma.

Vaihe 3b
Yksittäisen säätimen voi tällaisesta napista laittaa halutesaan satumanvaraiseksi

Vaihe 3c
Valitaan otetaanko haussa huomioon kaikki kyseisen säätimen ominaisuudet, vai valitaanko jokin yksittäinen.

Säädä säätimistä, minkä tyyppisillä hiekkalaatikoilla haluat inspiroitua.

Sisällön tyyli

Yleiset asetukset

Reseptin muuntimet

Fysikkamoottori

Tehty säädöt voi resetoida, jolloin ne palautuvat kuvassa esitettyyn tilanteeseen, jossa kaikilla asioilla on hakuun saman verran vaikutusta.

Säätimen keksiasento tarkoittaa, että siihen liittyvät asiat otetaan yhtä paljon huomioon. Fifty fifty.

Lisää reseptin sekaan sellaisia ainesosia, joita ei ole säätimillä valittu.

Onko sisältö samankaltaista, kuin mistä on joskus inspiroiduttu. Eli sisältö josta on painettu inspiroiduin -nappia.

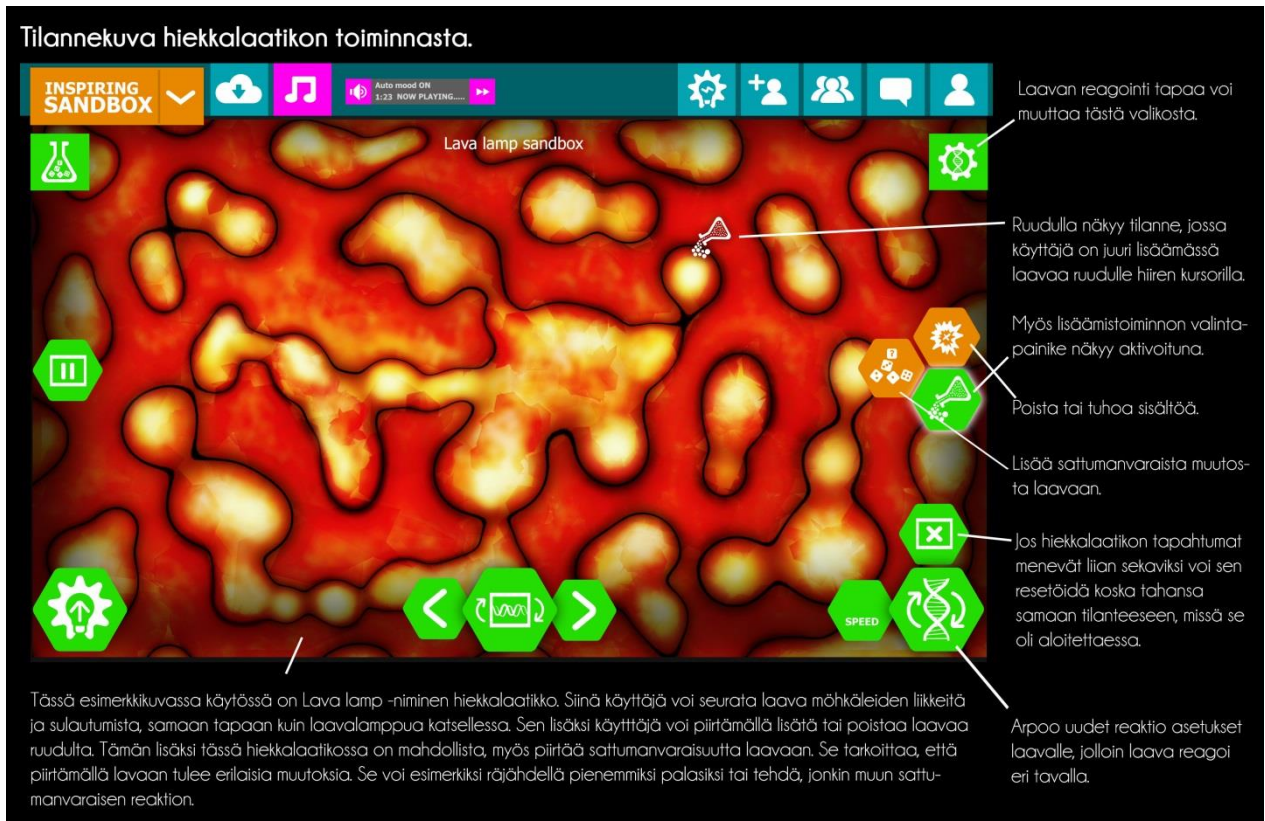
Valitaan huomioidaanko palkastään hiekkalaatikat ja asetukset, joita ei vielä ole kokeiltu.

Näytettävien hiekkalaatikoiden sisältö perustuu siihen, mihin suuntaan säätimiä on säädetty. Esimerkiksi, jos säädin symmetrisyys on täydellä teholla asennossa enemmän. On hiekkalaatikat ja niiden säädöt sellaisia, että niissä on paljon symmetrisyyttä.

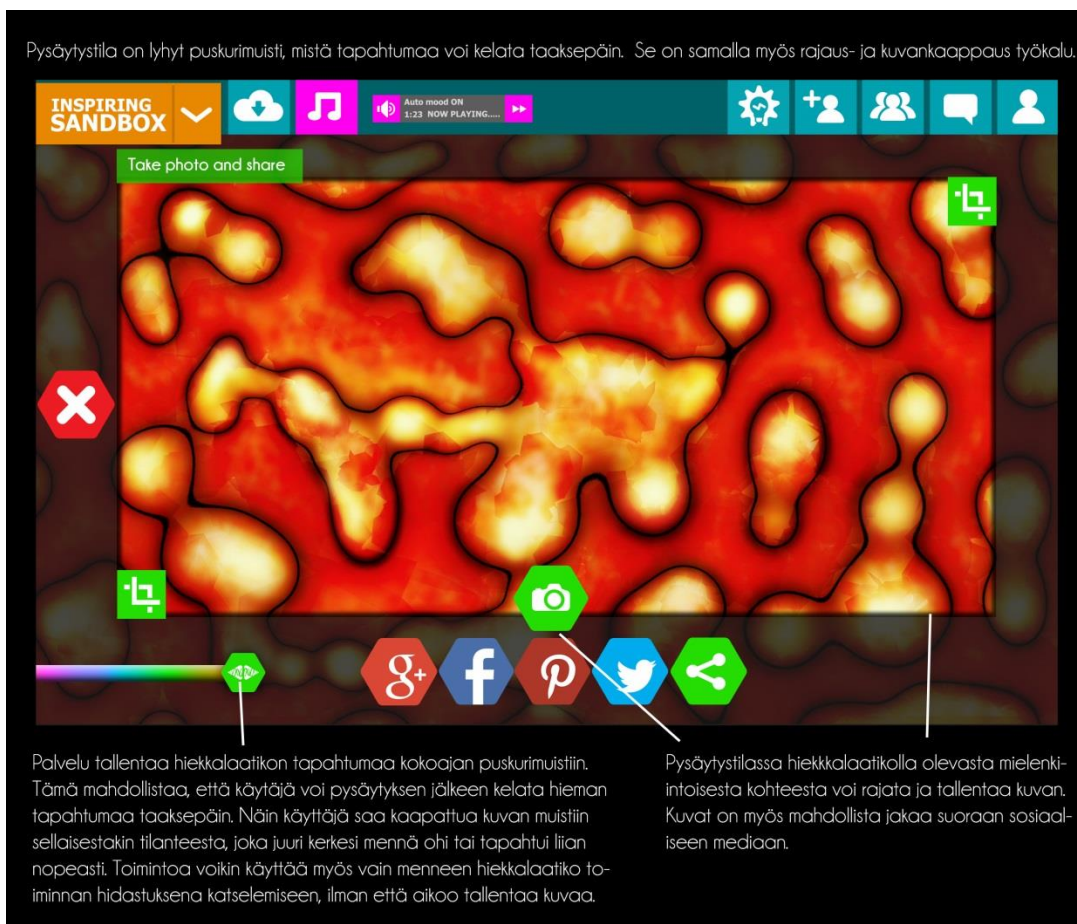
Voidaan valita onko näytettävät hiekkalaatikat kaksiulotteisia tai kolmiulotteisia.

Kuva 47. Inspiraatioreseptin muodostus Inspiring Sandboxissa. Pyhtilä 2013.

Viimeiseksi piirsin vielä kaksi kuvaa Sandboxin käyttötilanteesta. Siinä on esimerkkinä hiekkalaatikko, jonka generoituva kuvamateriaali on laavalampun laava palloja muistuttavaa. Siinä generoituvat laavamuodot virtaavat ja reagoivat keskenään automaattisesti. Tämän lisäksi käyttäjä voi piirtää laavaa ruudulle ja leikkiä sen reaktioilla (Kuva 48 s.68). Toinen kuva esittää tilanteen, jossa käyttäjä on pysäyttänyt toiminnan ja voi silloin ottaa kuvia ja jakaa sisältöä. (Kuva 49 s.68)



Kuva 48. Havainnekuva Inspiring Sandboxin hiekkalaatikon toiminnasta. Pyhtilä 2013.



Kuva 49. Hiekkalaatikon pysäytystila. Pyhtilä 2013.

6. Pohdintaa

Palvelukonseptin idea ja konseptikuvat onnistuivat mielestäni paremmin kuin odotin. Kuvista saankin hyvää uutta materiaalia portfoliooni. Tässä mielessä työ on ainakin onnistunut, mutta jouduin kuitenkin ajan loppumisen vuoksi rajaamaan lopullisesta työstä paljon pois. Toisaalta se voi olla hyväkin, koska sitten konseptin esittely olisi voinut mennä tarpeettoman yksityiskohtaiseksi selittämiseksi, mutta joitakin asioita se olisi voinut ehkä selventää paremmin. Minulla oli myös tekstin tuottamisen kanssa ongelmia. Aloin koko ajan liian yksityiskohtaisesti selittämään asioita ja hyvän lauseen muodostamiseen meni paljon aikaa. Aiheen rajaaminen oli myös vaikeaa, kun olisin halunnut ottaa niin monia asioita mukaan. Alussa olikin vaikeinta päättää, mitkä ovat parhaimmat asiat, joista ottaa mallia suunnitteluun. Muiden palveluiden esittelyyn meinasi aluksi tulla liikaa esimerkkejä. Rajasin paljon aihetta ja poistin sivuja tietoa, mutta silti aihe jäi vielä vähän liian laajaksi. Prosessin aikana sain kuitenkin lisää tietoa ideointimenetelmistä ja inspiraation lähteistä, sekä tunsin ammatillisten taitojeni vahvistuneen. Sain myös lisää kokemusta palvelukonseptin suunnittelusta, sekä käyttöliittymän suunnittelusta. Generatiivista -ohjelmista sain hyvää tietoa ja kiinnostuin niistä niin, että aion hyödyntää niitä jatkossa vielä enemmän.

Konseptikuvissa saan kerrottua palvelun toimintaidean oleellisimmat asiat ja niistä selviää mielestäni palvelun toimintaidea. Kuvat esittelevät samalla myös omia käyttöliittymän visualisointikykyjäni. Käyttöliittymän ulkoasu on vain ehdotus siitä, millainen se voisi olla. Sen suunnittelussa, otin mallia muista palveluista. Palvelun käytön pitäisikin olla sen takia kenen tahansa sisäistettävissä suhteellisen helposti. Suunniteltu ulkoasu miellyttää ainakin minua, mutta ei välttämättä kaikkia muita. Ideana oli myös se, että palvelun käyttöliittymä voisi muuntua sen mukaan, miten käyttäjä inspiroituu tai sitten hän voisi valita omanlaisensa teeman ulkoasuksi. Ajattelin näin, koska myös käyttöliittymän ulkoasu voi olla osaltaan vaikuttamassa inspiroitumiseen. Jos käyttäjä saisi valita mieluisan käyttöliittymän, myös sekin parantaisi inspiroitavuutta. Tarkoituksena oli myös, että käyttöliittymä osaa opastaa automaattisesti käyttäjää käyttämään palvelua. Sosiaalisia ominaisuuksia piti myös miettiä tarkemmin ja pohtia, miten inspiroivaa sisältöä jaetaan käyttäjien kesken. Kaikkia ei kuitenkaan saanut mahdutettua tähän prosessiin.

6.2 Mitä etuja muihin verrattuna?

Palvelukonseptin suurimpana etuna muihin palveluihin on mielestäni teemojen avulla sattumanvaraisesti kohdennettu sisältö. Lisäksi automatisoitu toiminta poistaa turhaa työskentelyä. Mielestäni näitä ominaisuuksia ei vielä ole ollenkaan tai kunnolla hyödynnetty olemassa olevissa palveluissa. Inspiring Streamissa on perinteiseen hakukoneeseen nähden parempaa se, että sillä voi rajata nopeasti aiheen tiettyihin teemoihin ja ottaa mukaan tarkennettuja hakusanoja, joihin erityisesti haluaa haettavan sisällön liittyvän. Etuna siinä on varsinkin se, että hakutuloksissa otetaan myös sattumanvaraisesti mukaan valittuihin sanoihin läheisesti liittyviä sanoja. Tällä tavalla voi mielestäni helpommin löytää inspiraatiota, koska aiheen rajaaminen poistaa paljon vääränlaista sisältöä näkyvistä, mutta on silti yllätyksellistä. Lisäksi yllätyksellisyyttä voi vielä parantaa käyttämällä yllätykset -toimintoa, joka lisää välillä mukaan sisältöä, joka ei mitenkään liity tehdyn reseptin sisältöön. Kahdesta työkalusta, Inspiring Stream soveltuu mielestäni kenen tahansa käytettäväksi. Inspiring Sandbox soveltuisi taas enemmän luovien alojen parissa työskenteleville. Siitä olisi erityisesti etua, kun ideoidaan muotoja ja tekstuureja. Tosin kyllähän silläkin voi kuka tahansa leikkiä ja saada inspiraatiota. Loppujen lopuksi inspiraatio on niin henkilökohtainen kokemus, että on vaikea suunnitella palvelua, joka auttaisi kaikkia inspiraation saamisessa. Ideoitu pilvipalvelu olisi kuitenkin mielestäni paljon pidemmälle kehitetty inspiroiintiin tarkoitettu työkalu, kuin olemassa olevat vaihtoehdot. Sen avulla voi mahdollisesti kuka tahansa löytää paremmin ja helpommin inspiraatiota. Eniten siitä kuitenkin varmasti hyötyisivät luovien alojen ihmiset.

6.3 Jatkokehittäminen

Työn tarkoituksena ei ollut suunnitella syvällisellä otteella käyttöliittymää, vaan esitellä suunnitellun palvelukonseptin toimintaidea. Tämän takia ensimmäinen asia, jota voisi jatkossa kehittää, on käyttöliittymän suunnittelu käyttäjätietojen avulla. Alun perin minulla olikin ajatuksena, että näin olisin tehnyt. Tajusin kuitenkin opinnäytetyön kuluessa, että en voi mitenkään ehtiä siihen vaiheeseen tämän prosessin aikana, kun minun piti ensin ideoida ja suunnitella palvelu, mitä testaisin. Kehitettävää aiheita on paljon, mitä en kunnolla ehtinyt ottaa mukaan. Esimerkiksi sosiaalisia ominaisuuksia ja inspiroitumisen historiatietojen toimivuutta voisi miettiä tarkemmin. Sosiaalisessa puolessa voisi miettiä tarkemmin erityisesti inspiroivan sisällön jakamisen ominaisuutta. Myös algoritmien ja palvelun toimintojen koodaamisessa olisi työnsarkaa. Palvelun liittämistä erilaisiin lisälaitteisiin, kuten virtuaalilaseihin ja simulaattoreihin voisi myös miettiä. Pystynkin hyvin kuvittelemaan minkälaista kuvasisällön keskellä olisi lentää 3D-lasit päässä. Erilaisten simulaattorien liittämällä mukaan voitaisiin myös hyödyntää muitakin aisteja inspiraation saamisen tehostamiseksi.

Lähteet

- Airinen, P. 2010. Pilvilaskenta ja pilvipalvelut. Opinnäytetyö. Viitattu 30.10.2013. Saatavissa http://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/26639/Airinen_Petri.pdf?sequence=1
- Alchemy. [Verkkosivu]. Viitattu 27.10.2013. Saatavissa: <http://al.chemy.org/>
- Chrome Experiments. [Verkkosivu]. Viitattu 29.11.2013. Saatavissa: <http://www.chromeexperiments.com/>
- Designspiration. [Verkkosivu]. Viitattu 29.10.2013. Saatavissa:<http://designspiration.net/>
- Grasshopper. [Verkkosivu]. Viitattu 28.10.2013. Saatavissa: <http://www.grasshopper3d.com/>
- ImageFlow: Streaming 3D Image Search. [Verkkoartikkeli]. Investing Interactive. 21.12.2010. Viitattu 28.10.2013 Saatavissa:<http://www.inventinginteractive.com/2010/12/21/imageflow-streaming-3d-image-search/>
- Inspire Me! [Verkkosivu]. Viitattu 29.10.2013. Saatavissa:<http://ideas.bighugelabs.com/>
- Järvilehto, L. Ajattelun ammattilainen. Mitä luovuus on? 6.11.2009 [Blogi] Luettu: 24.10.2013 Saatavissa: <http://ajattelunammattilainen.fi/2009/11/06/mita-luovuus-on/>
- Kipfer, B. A. 2009. 12 000 syytä olla onnellinen. Jyväskylä: Gummerus
- Koukkunen, K. Hosia, V. & Keränen, J. 2008. Iso sivistyssanakirja. Juva: WS Bookwell Oy 2008
- MacDonald, M. 2009. Aivot, Käyttäjän käsikirja. Jyväskylä: Saarijärven Offset Oy
- Moodshare. [Verkkosivu]. Viitattu 29.10.2013. Saatavissa:<http://www.moodshare.co/>
- MoodStream. [Verkkosivu]. Viitattu 27.10.2013. Saatavissa: <http://moodstream.gettyimages.com/>
- NodeBox. [Verkkosivu]. Viitattu 28.10.2013. Saatavissa: <http://nodebox.net/node/>
- Ohjelmointiputka. Algoritmien aakkoset. [Verkkosivu]. Viitattu 28.11.2013. Saatavissa: http://www.ohjelmointiputka.net/oppaat/opas.php?tunnus=alg_1
- Oppiminen. Aistit. Yle. [Verkkosivu]. Viitattu 29.11.2013. Saatavissa: <http://oppiminen.yle.fi/ihminen/aistit>
- Pinterest. [Verkkosivu]. Viitattu 30.10.2013. Saatavissa:<http://www.pinterest.com/>
- Prezi. The Basics. 2013. [Verkkosivu]. Viitattu 30.10.2013. Saatavilla: <http://prezi.com/the-basics/>
- Prisma: Miten tulla luovemmaksi? (Dokumentti). Iso-Britannia 2013. Esitetty Suomessa 10.9.2013. YLE TV1
- RealtimeBoard. [Verkkosivu]. Viitattu 25.11.2013. Saatavissa: <http://realtimeboard.com/>
- Sivonen, H. Inspiraatio iskee. [Verkkoartikkeli]. Helsingin sanomat. 23.11.2009. Viitattu: 24.10.2013. Saatavissa:<http://www.hs.fi/omaelama/artikkeli/Inspiraatio+iskee/1135250953422>
- Soulwire. Recursion Toy. [Verkkosivu]. Viitattu 29.11.2013. Saatavissa:<http://soulwire.co.uk/data/experiments/recursion-toy/>
- Suomisanakirja. Adaptiivinen. [Verkkosivu] 2013 <http://www.suomisanakirja.fi/adaptiivinen>

StumbleUpon. [Verkkosivu]. Viitattu 30.10.2013. Saatavissa:<http://www.stumbleupon.com>

Tagxedo. [Verkkosivu]. Viitattu 29.10.2013. Saatavissa: <http://www.tagxedo.com/app.html>

Thinkerbot. [Verkkosivu]. Viitattu 29.10.2013. Saatavissa:<http://www.thethinkerbot.com/>

Wikipedia. Generative Design. [Nettietokirja]. Viitattu 28.11.2013.

Saatavissa:http://en.wikipedia.org/wiki/Generative_Design

Wikipedia. Pinterest [Nettietokirja]. 2013 Saatavissa:<http://fi.wikipedia.org/wiki/Pinterest>

Wikipedia. StumbleUpon. [Nettietokirja] Viitattu 30.10.2013. Saatavissa:<http://en.wikipedia.org/wiki/StumbleUpon>

Wikipedia. Tietokanta. [Nettietokirja]. 2013 <http://fi.wikipedia.org/wiki/Tietokanta>

Wikisanakirja. Audiovisuaalinen. 2013. [Nettietosanakirja] Viitattu 30.10.2013

<http://fi.wiktionary.org/wiki/audiovisuaalinen>

Aineistot

7 ideas. 15 tools for solo brainstorming. [Verkkoartikkeli]. Luettu:28.8.2013 Saatavissa: <http://www.7ideas.net/solo-brainstorming/>

Creative Applications Network, [Verkkosivu]. Saatavissa: <http://www.creativeapplications.net/>

Fidelman, M. (2012) Microsoft's View of the Future Workplace is Brilliant, Here's Why. [Verkkoartikkeli]. Luettu 7.5.2013. Saatavissa: <http://www.forbes.com/sites/markfidelman/2012/05/24/microsofts-view-of-the-future-workplace-is-brilliant-heres-why-2/2/>

Generative Design. [Verkkosivu]. Saatavissa: <http://www.generative-gestaltung.de/>

Hakkarainen, K. (2011) Jammaileva kehittely-yhteisö. [Verkkoartikkeli]. Luettu 13.5.2013. Saatavissa: <http://futurex.utu.fi/blogi/?p=109>

Heleven, M. (2010) 37 Tools For Solo Brainstorming. [Esitys Slideshare-palvelussa]. Katsottu 29.10.2013. Saatavissa: <http://www.slideshare.net/marcnewshoestoday/37-tools-for-solo-brainstorming>

Kauppila, R. A. (2007) Ihmisen tapa oppia.
PS-Kustannus

Kettunen, I. (2000) Muodon palapeli.
Helsinki: WSOY

Khabazi, Z. Generative algorithms. Concepts and experiments: Porous Shell. [Verkkojulkaisu]. Katsottu: 5.11.2013. Saatavissa:http://www.nomads.usp.br/documentos/eventos/rhinograsshopper/Generative%20Algorithms_CaE_Porous%20Shell.pdf

Macdonald, M. (2009) Aivot, Käyttäjän käsikirja.
Jyväskylä: Saarijärven Offset Oy

Mindtools, Creativity Tools, Develop Creative Solutions to Business Problems. [Verkkoartikkeli]. Luettu 8.5.2013. Saatavissa: http://www.mindtools.com/pages/main/newMN_CT.htm#processes

Mindtools, Brainstorming, Generating Many Radical, Creative Ideas. [Verkkoartikkeli]. Luettu 8.5.2013. Saatavissa: <http://www.mindtools.com/brainstm.html>

Mindtools, Generating New Ideas, Think Differently and Spark Creativity. [Verkkoartikkeli]. Luettu 8.5.2013. Saatavissa: http://www.mindtools.com/pages/article/newCT_88.htm

Science knowledge & learning beta, BBC. Five Ways to be more creative. [Verkkoartikkeli]. Luettu 10.9.2013. Saatavissa: <http://www.bbc.co.uk/science/0/21660191>

Valtonen, M. & Gaedt, M. (2011) Sinun luovuutesi. Tammi.

Kuvaluettelo

Kuva 1. Opinnäytetyöprosessin työvaiheet. Tuomas Pyhtilä 2013.

Kuva 2. Ideointialusta. Tuomas Pyhtilä 2013.

Kuva 3. Alkuideointi. Tuomas Pyhtilä 2013.

Kuva 4. Idealista asioista, joita palvelussa voisi eri aistien avulla havainnoida. T. Pyhtilä 2013.

Kuva 5. Visuaalinen- ja auditiivinen informaatio. Tuomas Pyhtilä 2013

Kuva 6. Idealista palvelun ominaisuuksista. Tuomas Pyhtilä 2013.

Kuva 7. Tiedonhaun ja benchmarking mausteet. Tuomas Pyhtilä 2013.

Kuva 8. Viisi luovuutta edistävää asiaa. Prisma: Miten tulla luovemmaksi? Sov. T. Pyhtilä 2013

Kuva 9. Inspiointia parantavat ainekset. Tuomas Pyhtilä 2013.

Kuva 10. Thinkerbot verkkosivu. [Kuvakaappaus] Thinkerbot.

Saatavissa: <http://www.thethinkerbot.com/>

Kuva 11. Kuvien valinta Moodshare -palvelussa. [Kuvakaappaus] Moodshare.

Saatavissa: <http://www.moodshare.co/>

Kuva 12. Moodboardin kokoaminen. [Kuvakaappaus] Moodshare.

Saatavissa: <http://www.moodshare.co/>

Kuva 13. Erilaisia hakutuloksia sanalla eye. [Kuvakaappaus] Inspire Me!

Saatavissa: <http://ideas.bighugelabs.com/>

Kuva 14. Kuvahaku hakusanalla kello. [Kuvakaappaus] Google

Saatavissa: https://www.google.fi/search?hl=fi&site=img&tbm=isch&source=hp&biw=1920&bih=1114&q=kello&oq=kello&qs_l=img.3..0l10.4124912.4125364.0.4125536.5.5.0.0.0.140.467.3j2.5.0...0...1ac.1.32.img..1.4.327.Lp-Va-pCuOA

Kuva 15. Boardin luominen. [Kuvakaappaus] Pinterest.

Saatavissa: <http://www.pinterest.com/>

Kuva 16. Animals -kategoria. [Kuvakaappaus] Pinterest.

Saatavissa: <http://www.pinterest.com/search/pins/?q=animals>

Kuva 17. StumbleUponilla "surffaus". [Kuvakaappaus] StumbleUpon.

Saatavissa: <http://www.stumbleupon.com/>

Kuva 18. Listoja kiinnostuksen kohteista. [Kuvakaappaus] StumbleUpon.

Saatavissa: <http://www.stumbleupon.com/>

Kuva 19. Alchemy -ohjelman valikot. [Kuvakaappaus] Alchemy -ohjelma. Muok. T. Pyhtilä 2013

Kuva 20. Alchemy -ohjelman testausta. [Kuvakaappaus] YouTube. Muokannut. T. Pyhtilä 2013

Kuva 21. NodeBox 3 ja sillä tehty testaus. [Kuvakaappaus] NodeBox 3. NodeBox 3 -ohjelma. Muokannut. T. Pyhtilä 2013

Kuva 22. Grasshopperilla mallinnettu solukko. [Kuvakaappaus] Grasshopper- ja Rhinoceros 5 ohjelmat. Muokannut. T. Pyhtilä 2013.

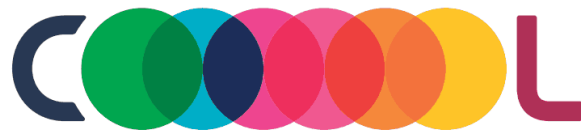
Kuva 23. Tagxedo greatorilla tehty sanapilvi. [Kuvakaappaus] Tagxedo greator.

Muokannut. Tuomas Pyhtilä 2013.

- Kuva 24.** ImageFlow. Investigate Interactive. Saatavissa: <http://www.inventinginteractive.com/2010/12/21/imageflow-streaming-3d-image-search/>
- Kuva 25.** Idean jalostaminen konseptikuviksi. Pyhtilä 2013.
- Kuva 26.** Realtime Boardilla tehty miellekerta. [Kuvakaappaus] RealtimeBoard. Muokannut. Tuomas Pyhtilä 2013. Saatavissa: <http://realtimeboard.com/>
- Kuva 27.** Konseptiin tulevat ominaisuudet. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 28.** Inspiraatioreseptin toimintaperiaate. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 29.** Moodstreamin käyttöliittymä. [Kuvakaappaus] Moodstream. Saatavissa: <http://moodstream.gettyimages.com/>
- Kuva 30.** Kaksi erilaista inspiraatiotyökälyä. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 31.** Recusion Toyn testausvideo. [Kuvakaappaus] YouTube. Muokannut: T. Pyhtilä 2013. Saatavissa: <http://www.youtube.com/watch?v=W9mv4R13S9s>
- Kuva 32.** Käyttöliittymän rakenne. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 33.** Toimintojen tärkeysjärjestys ja sijoittelu. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 34.** Inspiring Streamin käyttöliittymän toiminnot. Tuomas Pyhtilä 2013.57
- Kuva 35.** Inspiring Streamin käyttämisen eri vaiheet. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 36.** Reseptiin valittavat teemat Inspiring Streamissa. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 37.** Inspiraatioreseptin luominen ja ominaisuudet Inspiring Streamissa. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 38.** Automaattinen resepti. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 39.** Sisällön suodatuksen muut asetukset Inspiring Streamissa. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 40.** Kolmiulotteinen näkymä Inspiring Streamin käytöstä. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 41.** Kaksiulotteinen näkymä Inspiring Streamin käytöstä. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 42.** Lähempään tarkasteluun otettu kuva. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 43.** Sanapilven keskellä lentelyä. Tuomas Pyhtilä
- Kuva 44.** Inspiring Sandbox ja sen toiminnot. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 45.** Inspiring Sandbox ja sen käyttövaiheet. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 46.** Palvelun yläpalkin toiminnot. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 47.** Inspiraatioreseptin muodostus Inspiring SandBoxissa. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 48.** Havainnekuva Inspiring Sandboxin hiekkalaatikon toiminnasta. Tuomas Pyhtilä 2013.
- Kuva 49.** Hiekkalaatikon pysäytystila. Tuomas Pyhtilä 2013.



SAVONIA
AMMATTIKORKEAKOULU



OPINNÄYTETYÖYHTEISÖ