

A Barrier framework for open e-learning in public administrations

Stoffregen, J., Pawlowski, J. M. & Pirkkalainen, H., 2015, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 51, B, s. 674-684
11 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

A comparison of security assurance support of agile software development methods

Rindell, K., Hyrynsalmi, S. & Leppänen, V., 25 kesäkuuta 2015, *Computer Systems and Technologies - 16th International Conference, CompSysTech 2015: Proceedings*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta 1008. s. 61-68 8
Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Activation game for older adults - Development and initial user experiences

Merilampi, S., Koivisto, A. & Virkki, J., 29 kesäkuuta 2018, *2018 IEEE 6th International Conference on Serious Games and Applications for Health, SeGAH 2018*. IEEE, s. 1-5 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Adaptive spatial resolution selection for stereoscopic video compression with MV-HEVC: A frequency based approach

Aflaki, P., Hannuksela, M. M. & Gabbouj, M., 5 helmikuuta 2015, *2014 IEEE International Symposium on Multimedia, ISM 2014, 10-12 Dec. 2014, Taichung*. The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc., s. 267-270 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Additional lossless compression of JPEG images based on BPG

Ponomarenko, M., Miroshnichenko, O., Lukin, V. & Egiazarian, K., 13 tammikuuta 2019, *Image Processing: Algorithms and Systems XVII*. (IS and T International Symposium on Electronic Imaging Science and Technology).

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

'Aie-studio' - A pragmatist aesthetic approach for procedural sound design

Luhtala, M., Turunen, M., Hakulinen, J. & Keskinen, T., 2013, *Proceedings of the 8th Audio Mostly: A Conference on Interaction with Sound, AM 2013 - In Cooperation with ACM SIGCHI*. Association for Computing Machinery, 7

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Analysis of accommodation cues in holographic stereograms

Mäkinen, J., Sahin, E. & Gotchev, A., 1 lokakuuta 2018, *2018 - 3DTV-Conference: The True Vision - Capture, Transmission and Display of 3D Video, 3DTV-CON 2018*. IEEE, 8478586

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

An evaluation framework for cross-platform mobile app development tools: A case analysis of adobe PhoneGap framework

Ahti, V., Hyrynsalmi, S. & Nevalainen, O., 23 kesäkuuta 2016, *Computer Systems and Technologies 17th International Conference, CompSysTech 2016 - Proceedings*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta 1164. s. 41-48 8
Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

An evaluation of the virtual curvature with the StickGrip haptic device: A case study

Evreinova, T. V., Evreinov, G. & Raisamo, R., kesäkuuta 2013, julkaisussa : *Universal Access in the Information Society*. 12, 2, s. 161-173 13 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

An exploratory study of eye typing fundamentals: Dwell time, text entry rate, errors, and workload

Räihä, K. J. & Ovaska, S., 2012, *Conference Proceedings - The 30th ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2012*. s. 3001-3010 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

An icon that everyone wants to click: How perceived aesthetic qualities predict app icon successfulness

Jylhä, H. & Hamari, J., 1 lokakuuta 2019, julkaisussa : *International Journal of Human Computer Studies*. 130, s. 73-85 13
Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

A novel technique for analysis of postural information with wearable devices

Jeyhani, V., Mahdiani, S., Viik, J., Oksala, N. & Vehkaoja, A., 2 huhtikuuta 2018, *2018 IEEE 15th International Conference on Wearable and Implantable Body Sensor Networks, BSN 2018*. IEEE, s. 30-33 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Antroposeeni - A mixed reality game

Luhtala, M., Karvonen, T., Pylväs, J., Ala-Kokko, A., Magica, R., Takeda, Y. & Turunen, M., 22 syyskuuta 2015, *ACADEMICMINDTREK 2015 - Proceedings of the 19th International Academic Mindtrek Conference*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 211-213 3 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

A preliminary network analysis on steam game tags: Another way of understanding game genres

Li, X. & Zhang, B., 29 tammikuuta 2020, *AcademicMindtrek 2020 - Proceedings of the 23rd International Academic Mindtrek Conference: January 29-30, 2020, Tampere, Finland*. ACM, s. 65-73 9 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Assessing fraction knowledge by a digital game

Ninaus, M., Kiili, K., McMullen, J. & Moeller, K., 1 toukokuuta 2017, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 70, s. 197-206 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

A survey on aims and environments of diversification and obfuscation in software security

Hosseinzadeh, S., Rauti, S., Laurén, S., Mäkelä, J. M., Holvitie, J., Hyrynsalmi, S. & Leppänen, V., 23 kesäkuuta 2016, *Computer Systems and Technologies 17th International Conference, CompSysTech 2016 - Proceedings*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta 1164. s. 113-120 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

At least nine ways to play: Approaching gamer mentalities

Kallio, K. P., Mäyrä, F. & Kaipainen, K., heinäkuuta 2011, julkaisussa : *GAMES AND CULTURE: A JOURNAL OF INTERACTIVE MEDIA*. 6, 4, s. 327-353 27 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Avatar capital: The relationships between player orientation and their avatar's social, symbolic, economic and cultural capital

Korkeila, H. & Hamari, J., 2020, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 102, s. 14-21 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Bandwidth reduction of omnidirectional viewport-dependent video streaming via subjective quality assessment

Curcio, I. D. D., Toukoma, H. & Naik, D., 27 lokakuuta 2017, *AltMM 2017 - Proceedings of the 2nd International Workshop on Multimedia Alternate Realities, co-located with MM 2017*. ACM, s. 9-14 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Barriers for bridging interpersonal gaps: Three inspirational design patterns for increasing collocated social interaction

Mitchell, R. & Olsson, T., 26 kesäkuuta 2017, *C&T 2017 - 8th International Conference on Communities and Technologies, Conference Proceedings*. ACM, s. 2-10 9 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Barriers to task-based information access in molecular medicine

Kumpulainen, S. & Järvelin, K., tammikuuta 2012, julkaisussa : *JOURNAL OF THE ASSOCIATION FOR INFORMATION SCIENCE AND TECHNOLOGY*. 63, 1, s. 86-97 12 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Bars, pies, doughnuts & tables - Visualization of proportions

Siirtola, H., 2014, *Proceedings of the 28th International BCS Human Computer Interaction Conference: Sand, Sea and Sky - Holiday HCI, HCI 2014*. BCS Learning and Development Ltd., s. 241-245 5 Sivumäärä

Benefits for supplier and customer with the help of logged usage data

Väätäjä, H., Heimonen, T., Tiitinen, K., Hakulinen, J. & Turunen, M., 2015, *User Experience and Usability in Complex Systems - UXUS: FIMECC Publications Series No. 8, 2010-2015*. s. 110-112 (FIMECC Publication series; painos 8).

Tutkimustuotos >

Blind estimation of white Gaussian noise variance in highly textured images

Ponomarenko, M., Gapon, N., Voronin, V. & Egiazarian, K., 2018, *Electronic Imaging: Image Processing: Algorithms and Systems XVI*. Society for Imaging Science and Technology

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

BM3D-HVS: Content-Adaptive denoising for improved visual quality

Egiazarian, K., Danielyan, A., Ponomarenko, N., Foia, A., Ieremeiev, O. & Lukin, V., 2017, *Image Processing: Algorithms and Systems XV*. s. 48-55 8 Sivumäärä (Electronic Imaging).

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Body-touching: An embodied interaction technique for health information systems in developing regions

Sharma, S., Srivastava, S., Sorathia, K., Hakulinen, J., Heimonen, T., Turunen, M. & Rajput, N., 4 marraskuuta 2014, *MINDTREK 2014 - Proceedings of the 18th International Academic MindTrek Conference: "Media Business, Management, Content and Services"*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 49-56 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Briefing news reporting with mobile assignments - Perceptions, needs and challenges

Väätäjä, H. & Egglestone, P., 2012, *Proceedings of the ACM 2012 conference on Computer Supported Cooperative Work CSCW'12 Seattle, WA, USA, February 11-15, 2012*. New York, NY: ACM, s. 485-494 10 Sivumäärä (ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work).

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Browsing patterns in retrieved documents

Kekäläinen, J., Arvola, P. & Kumpulainen, S., 2014, *Proceedings of the 5th Information Interaction in Context Symposium, IliX 2014*. Association for Computing Machinery, s. 299-302 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Can e-government solutions enhance the work in municipalities?: empirical evidence from case lupapiste

Jussila, J., Helander, N., Lehtonen, T., Kallio, J. & Sillanpää, V., 17 lokakuuta 2016, *AcademicMindtrek '16: Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference: Oct. 17th-19th, 2016*. ACM, s. 20-25 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Casual immersive viewing with smartphones

Rakkolainen, I., Raisamo, R., Turk, M., Höllerer, T. & Palovuori, K., 17 lokakuuta 2016, *AcademicMindtrek 2016 - Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 449-452 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Challenges and capabilities of conductive polymeric materials for electromechanical stimulation of stem cells: A case study

Viehrig, M., Tuukkanen, S. & Kallio, P., 6 syyskuuta 2016, *2016 International Conference on Manipulation, Automation and Robotics at Small Scales, MARSS 2016*. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Characterization of the anisotropic deformation of the right ventricle during open heart surgery

Soltani, A., Lahti, J., Järvelä, K., Laurikka, J., Kuokkala, V. T. & Hokka, M., 2019, julkaisussa : COMPUTER METHODS IN BIOMECHANICS AND BIOMEDICAL ENGINEERING. 12 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Characterizing Context of Use in Mobile Work

Väätäjä, H., 2015, *Proceedings of Human Work Interaction Design HWID, IFIP TC 13.6 working group*. University of West London, 10 Sivumäärä 14

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Children designing videos: Tools, pedagogical models, and best practices for digital storytelling and media-making in the classroom

Multisilta, J., Niemi, H. & Hamilton, E., 27 kesäkuuta 2017, *IDC 2017 - Proceedings of the 2017 ACM Conference on Interaction Design and Children*. ACM, s. 693-696 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Class-Specific Reference Discriminant Analysis With Application in Human Behavior Analysis

Iosifidis, A., Tefas, A. & Pitas, I., 25 joulukuuta 2014, julkaisussa : *IEEE Transactions on Human-Machine Systems*. 45, 3, s. 315-326

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

ClothFace: A Passive RFID-Based Human-Technology Interface on a Shirtsleeve

Mehmood, A., He, H., Chen, X., Vianto, A., Vianto, V., Buruk, O. O. & Virkki, J., 2020, julkaisussa : *Advances in Human-Computer Interaction*. 2020, 8 Sivumäärä, 8854042.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Code notes: Designing a low-cost tangible coding tool for/with children

Sabuncuoğlu, A., Erkaya, M., Buruk, O. T. & Göksun, T., 19 kesäkuuta 2018, *IDC 2018 - Proceedings of the 2018 ACM Conference on Interaction Design and Children*. ACM, s. 644-649 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Collaborative Writing and Knowledge Creation in a Social Media Online Community

Suominen, A. & Jussila, J., 17 marraskuuta 2018, *The Future of Innovation and Technology in Education: Policies and Practices for Teaching and Learning Excellence (Emerald Studies in Higher Education, Innovation and Technology)*.

Visvizi, A., Lytras, M. D. & Daniela, L. (toim.). Emerald Group Publishing Ltd., s. 95-109 15 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Color game: A collaborative social robotic game for icebreaking; Towards the design of robotic ambiances as part of smart building services

Beheshtian, N., Kaipainen, K., Kähkönen, K. & Ahtinen, A., 29 tammikuuta 2020, *AcademicMindtrek 2020 - Proceedings of the 23rd International Academic Mindtrek Conference: January 2020, Tampere*. ACM, s. 10-19 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Combined local and global image enhancement algorithm

Voronin, V., Semenishchev, E., Ponomarenko, M. & Agaian, S., 2018, *Electronic Imaging: Image Processing: Algorithms and Systems XVI*. Society for Imaging Science and Technology

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Combined no-reference IQA metric and its performance analysis

Ieremeiev, O., Lukin, V., Ponomarenko, N. & Egiazarian, K., 13 tammikuuta 2019, *Image Processing: Algorithms and Systems XVII*. (IS and T International Symposium on Electronic Imaging Science and Technology).

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Comparing communication effort within the scrum, scrum with Kanban, XP, and Banana development processes

Taibi, D., Lenarduzzi, V., Ahmad, M. O. & Liukkunen, K., 15 kesäkuuta 2017, *Proceedings of the 21st International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering, EASE 2017*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta Part F128635. s. 258-263 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Comparison of eye movement filters used in HCI

Špakov, O., 2012, *Proceedings - ETRA 2012: Eye Tracking Research and Applications Symposium*. s. 281-284 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Comparison of gaze-to-objects mapping algorithms

Špakov, O., 2011, *Proceedings of the 1st Conference on Novel Gaze-Controlled Applications, NGCA'11*. 6

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Comparison of Saltation, Amplitude Modulation, and a Hybrid Method of Vibrotactile Stimulation

Raisamo, J., Raisamo, R. & Surakka, V., lokakuuta 2013, julkaisussa : *IEEE Transactions on Haptics*. 6, 4, s. 517-521 5 Sivumäärä, 6517847.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Comparison of video-based pointing and selection techniques for hands-free text entry

Gizatdinova, Y., Špakov, O. & Surakka, V., 2012, *Proceedings of the Working Conference on Advanced Visual Interfaces, AVI 2012*. s. 132-139 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Compression of signs of DCT coefficients for additional lossless compression of JPEG images

Miroshnichenko, O., Ponomarenko, M., Lukin, V. & Egiazarian, K., 2018, *Electronic Imaging: Image Processing: Algorithms and Systems XVI*. Society for Imaging Science and Technology

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Content structure is king: An empirical study on gratifications, game genres and content type on Twitch

Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J. & Macey, J., 1 elokuuta 2017, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 73, s. 161-171 11 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Continuous Edgewrite: Dictionary-based disambiguation instead of explicit segmentation by the user

Martin, B., Isokoski, P., Karmann, G. & Rollinger, T., 2012, *Proceedings of the Working Conference on Advanced Visual Interfaces, AVI 2012*. s. 357-364 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Controlled experiments comparing fault-tree-based safety analysis techniques

Mouaffo, A., Taibi, D. & Jamboti, K., 2014, *18th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering, EASE 2014*. Association for Computing Machinery (ACM), a46

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Conversion of sparsely-captured light field into alias-free fullparallax multiview content

Sahin, E., Vagharshakyan, S., Bregovic, R., Lee, G. & Gotchev, A., 2018, *Electronic Imaging: Stereoscopic Displays and Applications XXIX*. Society for Imaging Science and Technology, s. 1441-1445 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Decoding complexity reduction in projection-based light-field 3D displays using self-contained HEVC tiles

Zare, A., Kovacs, P. T., Aminlou, A., Hannuksela, M. M. & Gotchev, A., 22 elokuuta 2016, *2016 3DTV-Conference: The True Vision - Capture, Transmission and Display of 3D Video, 3DTV-CON 2016*. IEEE COMPUTER SOCIETY PRESS

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Deep audio-visual saliency: Baseline model and data

Tavakoli, H. R., Borji, A., Kannala, J. & Rahtu, E., 6 helmikuuta 2020, *Proceedings ETRA 2020 Short Papers - ACM Symposium on Eye Tracking Research and Applications, ETRA 2020*. Spencer, S. N. (toim.). ACM, 3

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Deep p-Fibonacci scattering networks

Battisti, F., Carli, M., De Paola, E. & Egiazarian, K., 2018, *Electronic Imaging: Image Processing: Algorithms and Systems XVI*. Society for Imaging Science and Technology

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Defining user experience goals to guide the design of industrial systems

Kaasinen, E., Roto, V., Hakulinen, J., Heimonen, T., Jokinen, J. P. P., Karvonen, H., Keskinen, T., Koskinen, H., Lu, Y., Saariluoma, P., Tokkonen, H. & Turunen, M., 3 lokakuuta 2015, julkaisussa : Behaviour and Information Technology. 34, 10, s. 976-991 16 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Delivering directional haptic cues through eyeglasses and a seat

Nukarinen, T., Rantala, J., Farooq, A. & Raisamo, R., 4 elokuuta 2015, *IEEE World Haptics Conference, WHC 2015*. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., s. 345-350 6 Sivumäärä 7177736

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Demographic differences in accumulated types of capital in massively multiplayer online role-playing games

Korkeila, H., Koivisto, J. & Hamari, J., 29 tammikuuta 2020, *AcademicMindtrek 2020 - Proceedings of the 23rd International Academic Mindtrek Conference: January 2020, Tampere*. ACM, s. 74-82 9 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Demographic differences in perceived benefits from gamification

Koivisto, J. & Hamari, J., 2014, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 35, s. 179-188 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Designing and evaluating text entry methods

Kristensson, P. O., Clawson, J., Dunlop, M., Isokoski, P., Roark, B., Vertanen, K., Waller, A. & Wobbrock, J., 2012, *Extended Abstracts - The 30th ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2012*. s. 2747-2750 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Designing for experiences with socially interactive robots

Obaid, M., Kaipainen, K., Ocnarescu, I. & Ahtinen, A., 29 syyskuuta 2018, *NordiCHI 2018: Revisiting the Life Cycle - Proceedings of the 10th Nordic Conference on Human-Computer Interaction*. ACM, s. 948-951 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Designing interactive systems for work engagement

Roto, V., Clemmensen, T., Väättäjä, H. & Law, E. L. C., 2018, julkaisussa : Human Technology. 14, 2, s. 135-139 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos >

Designing tactile feedback for piezo buttons

Lylykangas, J., Surakka, V., Salminen, K., Raisamo, J., Laitinen, P., Rönning, K. & Raisamo, R., 2011, *CHI 2011 - 29th Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Conference Proceedings and Extended Abstracts*. s. 3281-3284 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Design principles for collaboration platforms for open education

AbuJarour, S., Pirkkalainen, H., Pawlowski, J., Bick, M., Bagucanskyte, M., Frankenberg, A., Hudak, R., Makropoulos, C., Pappa, D., Pitsilis, V., Tannhauser, A. C., Trepule, E., Vidalis, A. & Volungeviciene, A., 2015, *CSEDU 2015 - 7th International Conference on Computer Supported Education, Proceedings*. SCITEPRESS, Vuosikerta 1. s. 349-359 11 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Development of measurement instrument for visual qualities of graphical user interface elements (VISQUAL): a test in the context of mobile game icons

Jylhä, H. & Hamari, J., 2020, julkaisussa : User Modeling and User-Adapted Interaction.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Diffusion of innovation: Case of co-design of cabins in mobile work machine industry

Ellman, A. & Tiainen, T., 1 kesäkuuta 2019, julkaisussa : Computers. 8, 2, 39.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Digital services and youth participation in processes of social change: World Café workshops in Finland

Meriläinen, N., Pietilä, I. & Varsaluoma, J., 22 elokuuta 2018, s. 1-30. 30 Sivumäärä.

Tutkimustuotos: Konferenssiesitys, posterit tai abstraktit >

DNA Molecular Storage System: Transferring Digitally Encoded Information through Bacterial Nanonetworks

Tavella, F., Giaretta, A., Dooley-Cullinane, T. M., Conti, M., Coffey, L. & Balasubramaniam, S., 2019, julkaisussa : IEEE Transactions on Emerging Topics in Computing .

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification

Hamari, J., 1 kesäkuuta 2017, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 71, s. 469-478 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Does esports spectating influence game consumption?

Macey, J., Tyrväinen, V., Pirkkalainen, H. & Hamari, J., 2020, julkaisussa : Behaviour and Information Technology. 17 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Dynamic text presentation in print interpreting - An eye movement study of reading behaviour

Sharmin, S., Špakov, O. & Rähkä, K. J., 2015, julkaisussa : International Journal of Human-Computer Studies. 78, s. 17-30 14 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

DYNAMO sound engine - Exploring the aesthetics of dynamic sound interactions

Luhtala, M., Heimonen, T., Mäkelä, V., Keskinen, T., Turunen, M. & Saarinen, S., 4 marraskuuta 2014, *MINDTREK 2014 - Proceedings of the 18th International Academic MindTrek Conference: "Media Business, Management, Content and Services"*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 159-166 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Effects of directional haptic and non-speech audio cues in a cognitively demanding navigation task

Nukarinen, T., Raisamo, R., Farooq, A., Evreinov, G. & Surakka, V., 26 lokakuuta 2014, *Proceedings of the NordiCHI 2014: The 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 61-64 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Effects of extrinsic noise are promoter kinetics dependent

Bahrudeen, M. N. M., Startceva, S. & Ribeiro, A. S., 14 toukokuuta 2017, *Proceedings of the 2017 9th International Conference on Bioinformatics and Biomedical Technology, ICBBT 2017*. ACM, s. 44-47 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Effects of haptic feedback on gaze based auto scrolling

Käki, K., Špakov, O., Majoranta, P. & Kangas, J., 26 lokakuuta 2014, *Proceedings of the NordiCHI 2014: The 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 947-950 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Efficient optimization for data visualization as an information retrieval task

Peltonen, J. & Georgatzis, K., 2012, *2012 IEEE International Workshop on Machine Learning for Signal Processing - Proceedings of MLSP 2012*. 6349797

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Email intensity, productivity and control in the knowledge worker's performance on the desktop

Franssila, H., Okkonen, J. & Savolainen, R., 4 marraskuuta 2014, *MINDTREK 2014 - Proceedings of the 18th International Academic MindTrek Conference: "Media Business, Management, Content and Services"*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 19-22 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Embroidered ground plane implementation for wearable UHF RFID patch tag antennas

Koski, K., Ukkonen, L., Sydanheimo, L. & Rahmat-Samii, Y., 12 marraskuuta 2014, *2014 USNC-URSI Radio Science Meeting (Joint with AP-S Symposium), USNC-URSI 2014 - Proceedings*. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., s. 274 1 Sivumäärä 6955657

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Emotional Reactions to Point-Light Display Animations

Venesvirta, H., Surakka, V., Gizatdinova, Y., Lylykangas, J., Špakov, O., Verho, J., Vetek, A. & Lekkala, J., 16 kesäkuuta 2016, julkaisussa : *Interacting with Computers*. 28, 4, s. 521-531 11 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Evaluating landmark attraction model in collaborative wayfinding in virtual learning environments

Kallioniemi, P., Hakulinen, J., Keskinen, T., Turunen, M., Heimonen, T., Pihkala-Posti, L., Uusi-Mäkelä, M., Hietala, P., Okkonen, J. & Raisamo, R., 2013, *Proceedings of the 12th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, MUM 2013*. a33

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Evaluating the experiential user experience of public display applications in the wild

Keskinen, T., Hakulinen, J., Heimonen, T., Turunen, M., Sharma, S., Miettinen, T. & Luhtala, M., 2013, *Proceedings of the 12th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, MUM 2013*. a7

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Explicit dynamics formulation of Stewart-Gough platform: A Newton-Euler approach

Oftadeh, R., Aref, M. M. & Taghirad, H. D., 2010, *IEEE/RSJ 2010 International Conference on Intelligent Robots and Systems, IROS 2010 - Conference Proceedings*. s. 2772-2777 6 Sivumäärä 5653157

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Exploring co-learning behavior of conference participants with visual network analysis of Twitter data

Aramo-Immonen, H., Jussila, J. & Huhtamäki, J., lokakuuta 2015, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 51, Part B, s. 1154-1162 9 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Exploring the role of ten universal values in using products and services

Partala, T. & Kujala, S., 1 toukokuuta 2016, julkaisussa : *Interacting with Computers*. 28, 3, s. 311-331 21 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Exploring the use of deprecated PHP releases in the wild internet: Still a LAMP issue?

Ruohonen, J., Hyrynsalmi, S. & Leppänen, V., 13 kesäkuuta 2016, *6th International Conference on Web Intelligence, Mining and Semantics, WIMS 2016*. Association for Computing Machinery, 26

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Facial expression classification based on local spatiotemporal edge and texture descriptors

Gizatdinova, Y., Surakka, V., Zhao, G., Mäkinen, E. & Raisamo, R., 2011, *Selected Papers from the Proceedings of the 7th International Conference on Methods and Techniques in Behavioral Research - Digital Edition, MB'10*. 21

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Facilitating the first move: Exploring inspirational design patterns for aiding initiation of social encounters

Mitchell, R. & Olsson, T., 3 kesäkuuta 2019, *C&T 2019 - 9th International Conference on Communities and Technologies, Conference Proceedings*. Tellioglu, H. & Cech, F. (toim.). ACM, s. 283-294 12 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Fast and easy live video service setup using lightweight virtualization

Heikkinen, A., Pääkkönen, P., Viitanen, M., Vanne, J., Riikonen, T. & Bakanoglu, K., 12 kesäkuuta 2018, *Proceedings of the 9th ACM Multimedia Systems Conference, MMSys 2018*. ACM, s. 487-489 3 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Feasibility characterization of cryptographic primitives for constrained (wearable) IoT devices

Ometov, A., Masek, P., Malina, L., Florea, R., Hosek, J., Andreev, S., Hajny, J., Niutanen, J. & Koucheryavy, Y., 19 huhtikuuta 2016, *IEEE International Conference on Pervasive Computing and Communication Workshops, PerCom Workshops 2016*. IEEE

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Focusing on user experience and business models in startups: Investigation of two-dimensional value creation

Hokkanen, L., Xu, Y. & Väänänen, K., 17 lokakuuta 2016, *AcademicMindtrek 2016 - Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 59-67 9 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Forward kinematic analysis of a planar cable driven redundant parallel manipulator using force sensors

Oftadeh, R., Aref, M. M. & Taghirad, H. D., 2010, *IEEE/RSJ 2010 International Conference on Intelligent Robots and Systems, IROS 2010 - Conference Proceedings*. s. 2295-2300 6 Sivumäärä 5649471

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Four patterns for internal startups

Leppänen, M. & Hokkanen, L., 8 heinäkuuta 2015, *Proceedings of the 20th European Conference on Pattern Languages of Programs, EuroPLoP 2015*. ACM, a5

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Framework for designing and evaluating game achievements

Hamari, J. & Eranti, V., 2011, *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

From Chance to Serendipity: Knowledge Workers' Experiences of Serendipitous Social Encounters

Olshannikova, E., Olsson, T., Huhtamäki, J., Paasovaara, S. & Kärkkäinen, H., 2020, julkaisussa : *Advances in Human-Computer Interaction*. 2020, 1827107.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

From theories to game mechanics: Developing a game for training rational numbers

Kiili, K., 2017, *Proceedings of the 11th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2017*. Academic Conferences and Publishing International Limited, s. 328-334 7 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Front-camera video recordings as emotion responses to mobile photos shared within close-knit groups

Cui, Y., Kangas, J., Holm, J. & Grassel, G., 2013, *CHI 2013: Changing Perspectives, Conference Proceedings - The 31st Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. s. 981-990 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Full-reference metrics multidistortional analysis

Ieremeiev, O., Lukin, V., Ponomarenko, N. & Egiazarian, K., 2017, *Image Processing: Algorithms and Systems XV*. s. 27-35 9 Sivumäärä (Electronic Imaging).

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Game postmortems vs. developer Reddit AMAs: Computational analysis of developer communication

Lu, C., Peltonen, J. & Nummenmaa, T., 26 elokuuta 2019, *Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games, FDG 2019*. Khosmood, F., Pirker, J., Apperley, T. & Deterding, S. (toim.). ACM, 22

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Games and energy: Profiling power usage during play

Salmela, J. M., Thanisch, P., Sotamaa, O. & Niemi, T., 4 marraskuuta 2014, *MINDTREK 2014 - Proceedings of the 18th International Academic MindTrek Conference: "Media Business, Management, Content and Services"*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 192-199 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Gamification, quantified-self or social networking? Matching users' goals with motivational technology

Hamari, J., Hassan, L. & Dias, A., 2018, julkaisussa : *User Modeling and User-Adapted Interaction*. 28, 1, s. 35–74 40 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Gamified crowdsourcing: Conceptualization, literature review, and future agenda

Morschheuser, B., Hamari, J., Koivisto, J. & Maedche, A., 1 lokakuuta 2017, julkaisussa : *International Journal of Human-Computer Studies*. 106, s. 26-43 18 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Gaze-contingent scrolling and reading patterns

Räihä, K. J. & Sharmin, S., 26 lokakuuta 2014, *Proceedings of the NordiCHI 2014: The 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 65-68 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Gaze gestures and haptic feedback in mobile devices

Kangas, J., Akkil, D., Rantala, J., Isokoski, P., Majaranta, P. & Raisamo, R., 2014, *CHI 2014: One of a CHIInd - Conference Proceedings, 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery, s. 435-438 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Gaze gestures or dwell-based interaction?

Hyrskykari, A., Istance, H. & Vickers, S., 2012, *Proceedings - ETRA 2012: Eye Tracking Research and Applications Symposium*. s. 229-232 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Gestures and widgets: Performance in text editing on multi-touch capable mobile devices

Fuccella, V., Isokoski, P. & Martin, B., 2013, *CHI 2013: Changing Perspectives, Conference Proceedings - The 31st Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. s. 2785-2794 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Getting started with the experience design process

Varsaluoma, J., Väätäjä, H., Kaasinen, E., Karvonen, H. & Lu, Y., 2015, *User Experience and Usability in Complex Systems - UXUS: FIMECC Publications Series No. 8, 2010-2015*. s. 125-127 (FIMECC Publication series; painos 8).

Tutkimustuotos >

Glance awareness and gaze interaction in smartwatches

Akkil, D., Kangas, J., Rantala, J., Isokoski, P., Špakov, O. & Raisamo, R., 18 huhtikuuta 2015, *CHI 2015 - Extended Abstracts Publication of the 33rd Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems: Crossings*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta 18. s. 1271-1276 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Glasses with haptic feedback of gaze gestures

Rantala, J., Isokoski, P., Kangas, J., Raisamo, R. & Akkil, D., 2014, *CHI EA 2014: One of a ChiNd - Extended Abstracts, 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery, s. 1597-1602 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Global social knowledge management - Understanding barriers for global workers utilizing social software

Pirkkalainen, H. & Pawlowski, J. M., tammikuuta 2014, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 30, s. 637-647 11 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Goofy Mus, grumpy Mur and dirty Muf: Talking playful seats with personalities

Kultima, A., Nummenmaa, T., Tyni, H., Alha, K. & Mayra, F., 11 marraskuuta 2014, *ACE 2014 - 11th Advances in Computer Entertainment Technology Conference, Workshops Proceedings*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta 11-14-November-2014. a9

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Graph Embedded Extreme Learning Machine

Iosifidis, A., Tefas, A. & Pitas, I., 2016, julkaisussa : *IEEE Transactions on Cybernetics*. 46, 1, s. 311 - 324

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Guidelines for development and evaluation of usage data analytics tools for human-machine interactions with industrial manufacturing systems

Varsaluoma, J., Väätäjä, H., Heimonen, T., Tiitinen, K., Hakulinen, J., Turunen, M. & Nieminen, H., 10 lokakuuta 2018, *Mindtrek 2018 - Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 172-181 10 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Haptic feedback to gaze events

Kangas, J., Rantala, J., Majaranta, P., Isokoski, P. & Raisamo, R., 2014, *Proceedings of the Symposium on Eye Tracking Research and Applications, ETRA 2014*. Association for Computing Machinery, s. 11-18 8 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Haptic visualization of bathymetric data

Evreinova, T. V., Evreinov, G. & Raisamo, R., 2012, *Haptics Symposium 2012, HAPTICS 2012 - Proceedings*. s. 359-364 6 Sivumäärä 6183815

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

HCI and homecare: Connecting families and clinicians

Mamykina, L., Bardram, J. E., Korhonen, I., Mynatt, E. & Pratt, W., 2004, *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. s. 1715-1716 2 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Head movement and facial expressions as game input

Ilves, M., Gizatdinova, Y., Surakka, V. & Vankka, E., 2014, julkaisussa : *Entertainment Computing*. 5, 3, s. 147-156 10 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Heart rate responses to synthesized affective spoken words

Ilves, M. & Surakka, V., 2012, julkaisussa : *Advances in Human Computer Interaction*. 2012, 158487.

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

How games induce cooperation? A study on the relationship between game features and we-intentions in an augmented reality game

Morschheuser, B., Riar, M., Hamari, J. & Maedche, A., 1 joulukuuta 2017, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 77, s. 169-183 15 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

How to study programming on mobile touch devices - Interactive Python code exercises

Ihantola, P., Helminen, J. & Karavirta, V., 2013, *Proceedings - 13th Koli Calling International Conference on Computing Education Research, Koli Calling 2013*. s. 51-58 8 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Human-robot interactive learning architecture using ontologies and symbol manipulation

Angleraud, A., Houbre, Q., Kyrki, V. & Pieters, R., 6 marraskuuta 2018, *RO-MAN 2018 - 27th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication: August 27-31, 2018, Nanjing, China.* IEEE, s. 384-389 6 Sivumäärä (IEEE RO-MAN).

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Human-technology choreographies: Re-thinking body, movement and space in interaction design

Pirhonen, A., Parviainen, J., Tuuri, K., Turunen, M. & Heimonen, T., 26 lokakuuta 2014, *Proceedings of the NordiCHI 2014: The 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational.* Association for Computing Machinery, Inc, s. 841-844 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Implications of audio and narration in the user experience design of virtual reality

Kelling, C., Karhu, J., Kauhanen, O., Turunen, M., Väättäjä, H. & Lindqvist, V., 10 lokakuuta 2018, *Mindtrek 2018 - Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference.* ACM, s. 258-261 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Increasing collocated people's awareness of the mobile user's activities: A field trial of social displays

Jarusriboonchai, P., Malapaschas, A., Olsson, T. & Väänänen, K., 27 helmikuuta 2016, *CSCW '16 - Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing.* ACM, s. 1691-1702 12 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Increasing user and customer understanding through rapid ethnography in emerging markets

Väättäjä, H. & Haggrén, J., 2015, *User Experience and Usability in Complex Systems - UXUS: FIMECC Publications Series No. 8, 2010-2015.* s. 99-101 (FIMECC Publication series; painos 8).

Tutkimustuotos >

Information interaction in molecular medicine: Integrated use of multiple channels

Kumpulainen, S. & Järvelin, K., 2010, *IIX 2010 - Proceedings of the 2010 Information Interaction in Context Symposium.* s. 95-104 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Information wall: Evaluation of a gesture-controlled public display

Mäkelä, V., Heimonen, T., Luhtala, M. & Turunen, M., 11 marraskuuta 2014, *ACE 2014 - 11th Advances in Computer Entertainment Technology Conference, Proceedings.* Association for Computing Machinery, Vuosikerta 2014-November. s. 228-231 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Innovation challenges as a novel multidisciplinary learning platform

Jokiniemi, S., Myllärniemi, J., Poranen, T. & Vuorenmaa, M., 29 tammikuuta 2020, *AcademicMindtrek 2020 - Proceedings of the 23rd International Academic Mindtrek Conference: January 2020, Tampere.* ACM, s. 145-148 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Integrating discrete events and continuous head movements for video-based interaction techniques

Evreinova, T. V., Evreinov, G. & Raisamo, R., marraskuuta 2011, julkaisussa: *Behaviour and Information Technology.* 30, 6, s. 739-746 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Integration of BIM and automation in high-rise building construction

Heikkilä, R., Malaska, M., Törmänen, P. & Keyack, C., 2013, *ISARC 2013 - 30th International Symposium on Automation and Robotics in Construction and Mining, Held in Conjunction with the 23rd World Mining Congress.* s. 1171-1176 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

IntentRadar: Search user interface that anticipates user's search intents

Ruotsalo, T., Peltonen, J., Eugster, M. J. A., Glowacka, D., Reijonen, A., Jacucci, G., Myllymäki, P. & Kaski, S., 2014, *CHI EA 2014: One of a ChiNd - Extended Abstracts, 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems.* Association for Computing Machinery, s. 455-458 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Intentstreams: Smart parallel search streams for branching exploratory search

Andolina, S., Klouche, K., Peltonen, J., Hoque, M., Ruotsalo, T., Cabral, D., Klami, A., Głowacka, D., Floréen, P. & Jacucci, G., 18 maaliskuuta 2015, *IUI 2015 - Proceedings of the 20th ACM International Conference on Intelligent User Interfaces*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta 2015-January. s. 300-305 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Interaction strategies for an affective conversational agent

Smith, C., Crook, N., Dobnik, S., Charlton, D., Boye, J., Pulman, S., Santos de la Camara, R., Turunen, M., Benyon, D., Bradley, J., Gambäck, B., Hansen, P., Mival, O., Webb, N. & Cavazza, M., lokakuuta 2011, julkaisussa : *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 20, 5, s. 395-411 17 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Interpretation of ambiguous images inspected by the StickGrip device

Evreinova, T. V., Evreinov, G. & Raisamo, R., 2011, *Proceedings of the IADIS International Conference Interfaces and Human Computer Interaction 2011, Part of the IADIS Multi Conference on Computer Science and Information Systems 2011, MCCSIS 2011*. s. 209-216 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling

Macey, J. & Hamari, J., maaliskuuta 2018, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 80, s. 344-353 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Investigating the effects of legacy bias: User elicited gestures from the end users perspective

Erkaya, M., Özcan, O., Beşevli, C. & Buruk, O. T., 30 toukokuuta 2018, *DIS 2018 - Companion Publication of the 2018 Designing Interactive Systems Conference*. ACM, s. 277-281 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Kvazaar 2.0: Fast and efficient open-source HEVC inter encoder

Lemmetti, A., Viitanen, M., Mercat, A. & Vanne, J., 27 toukokuuta 2020, *MMSys 2020 - Proceedings of the 2020 Multimedia Systems Conference*. ACM, s. 237-242 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Layers of user expectations of future technologies: An early framework

Olsson, T., 2014, *CHI EA 2014: One of a ChiNd - Extended Abstracts, 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery, s. 1957-1962 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Learnings from the Finnish game industry

Helenius, M., Kettunen, P. & Frank, L., 7 huhtikuuta 2016, *Proceedings of the 10th Travelling Conference on Pattern Languages of Programs, VikingPLoP 2016*. ACM, a12

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Liking the game: How can spectating motivations influence social media usage at live esports events?

Sjöblom, M., Hassan, L., Macey, J., Törhönen, M. & Hamari, J., 18 heinäkuuta 2018, *Proceedings of the 9th International Conference on Social Media and Society, SMSociety 2018*. ACM, s. 160-167 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Location-based crowdsourcing of hyperlocal news - Dimensions of participation preferences

Julkaisun otsikon käännös: : Location-Based Crowdsourcing of Hyperlocal News - Dimensions of Participation Preferences

Väätäjä, H., Vainio, T. & Sirkkunen, E., 2012, *Proceedings of the 17th ACM international conference on Supporting group work, GROUP '12, October 28-31, 2012, Sanibel Island, FL, USA*. New York, NY: ACM, s. 85-94 10 Sivumäärä (ACM International Conference on Supporting Group Work).

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Log analysis of 360-degree video users via MQTT

Luoto, A., 2019, *ICGDA 2019: Proceedings of the 2019 2nd International Conference on Geoinformatics and Data Analysis*. ACM, s. 130-137 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Look and lean: Accurate head-assisted eye pointing

Špakov, O., Isokoski, P. & Majaranta, P., 2014, *Proceedings of the Symposium on Eye Tracking Research and Applications, ETRA 2014*. Association for Computing Machinery, s. 35-42 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Looking for a five-legged sheep: Identifying enterprise architects' skills and competencies

Ylinen, M. & Pekkola, S., 30 toukokuuta 2018, *Proceedings of the 19th Annual International Conference on Digital Government Research: Governance in the Data Age, DG.O 2018*. ACM, a58

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2

Hamari, J. & Koivisto, J., 2014, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 40, s. 133-143 11 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Methods and tools for denoising of complex-valued images based on block-matching and high order singular value decomposition

Ponomarenko, M., Katkovnik, V. & Egiazarian, K., 2018, *Electronic Imaging: Image Processing: Algorithms and Systems XVI*. Society for Imaging Science and Technology

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Microservices in agile software development: A workshop-based study into issues, advantages, and disadvantages

Taibi, D., Lenarduzzi, V., Pahl, C. & Janes, A., 22 toukokuuta 2017, *Proceedings of the XP2017 Scientific Workshops, XP 2017*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta Part F129907. a23

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Mille-Oeille: An architectural response to zoos' obsolescence in post-anthropocentric times

Rubio Hernandez, R. & Pérez-Guembe, E., 2019, (Submitted) *DATA & DESIGN: Methods of Computational Design Strategies*. Del Signore, M. & Diniz, N. (toim.). Routledge

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Mille-Oeille: Environmental Zoo

Rubio Hernandez, R. & Pérez-Guembe, E., 2018, *Time, Space, Existence*. GAA Foundation, s. 410-413

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Mixed reality with multimodal head-mounted pico projector

Sand, A. & Rakkolainen, I., 2013, *Proceedings of the Virtual Reality International Conference on Laval Virtual, VRIC 2013*. 14

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Mobile dictation for healthcare professionals

Keskinen, T., Melto, A., Hakulinen, J., Turunen, M., Saarinen, S., Pallos, T., Kallioniemi, P., Danielsson-Ojala, R. & Salanterä, S., 2013, *Proceedings of the 12th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, MUM 2013*. a41

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Mobile Journalist Toolkit: A field study on producing news articles with a mobile device

Jokela, T., Väättäjä, H. & Koponen, T., 2009, *MindTrek 2009 - 13th International Academic MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era*. s. 45-52 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Mobility aware eMBMS management in urban 5G-oriented systems

Desogus, C., Fadda, M., Murrioni, M., Araniti, G. & Orsino, A., 19 heinäkuuta 2017, *2017 IEEE International Symposium on Broadband Multimedia Systems and Broadcasting, BMSB 2017*. IEEE

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Mobiscool: 1st workshop on mobile, social and culturally oriented learning

Nanavati, A. A., Rajput, N., Turunen, M., Knoche, H. & Rehm, M., 24 elokuuta 2015, *MobileHCI 2015 - Proceedings of the 17th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services Adjunct*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 1187-1190 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Model for landmark highlighting in mobile web services

Kallioniemi, P. & Turunen, M., 2012, *Proceedings of the 11th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, MUM 2012*. 25

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Modular audio story platform for museums

Salo, K., Zinin, V., Bauters, M. & Mikkonen, T., 7 maaliskuuta 2017, *IUI 2017 - Companion of the 22nd International Conference on Intelligent User Interfaces*. ACM, s. 113-116 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Multi-factor authentication for wearables: Configuring system parameters with risk function

Bezzateev, S., Afanasyeva, A., Voloshina, N. & Ometov, A., 13 marraskuuta 2017, *Proceedings of the 2nd International Conference on Advanced Wireless Information, Data, and Communication Technologies, AWICT 2017*. ACM

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Multimodal and mobile conversational Health and Fitness Companions

Turunen, M., Hakulinen, J., Ståhl, O., Gambäck, B., Hansen, P., Rodríguez Gancedo, M. C., De La Cámara, R. S., Smith, C., Charlton, D. & Cavazza, M., huhtikuuta 2011, julkaisussa : *Computer Speech and Language*. 25, 2, s. 192-209 18 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Multimodal multi-device program guide for smart conferences

Turunen, M., Hella, J., Miettinen, T., Valkama, P., Hakulinen, J. & Raisamo, R., 2011, *Mobile HCI 2011 - 13th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services*. s. 679-682 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Multiplicative update for fast optimization of information retrieval based neighbor embedding

Peltonen, J. & Lin, Z., 2013, *2013 IEEE International Workshop on Machine Learning for Signal Processing - Proceedings of MLSP 2013*. 6661899

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Multi-sensor next-best-view planning as matroid-constrained submodular maximization

Lauri, M., Pajarinen, J., Peters, J. & Frintrop, S., 2020, julkaisussa : *IEEE Robotics and Automation Letters*. 5, 4, s. 5323-5330 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

MurMur Moderators, the talking playful seats

Nummenmaa, T., Kultima, A., Tyni, H. & Alha, K., 4 marraskuuta 2014, *MINDTREK 2014 - Proceedings of the 18th International Academic MindTrek Conference: "Media Business, Management, Content and Services"*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 231-237 7 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Narrative friction in Alternate Reality Games: Design insights from conspiracy for good

Stenros, J., Holopainen, J., Waern, A., Montola, M. & Ollila, E., 2011, *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Need to touch, wonder of discovery, and social capital: Experiences with interactive playful seats

Nummenmaa, T., Tyni, H., Kultima, A., Alha, K. & Holopainen, J., 16 marraskuuta 2015, *ACE 2015 - 12th Advances in Computer Entertainment Technology Conference, Proceedings*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta 16-19-November-2015. 10

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Neural networks, cell cultures and some older work on data analysis.

Acimovic, J., 15 kesäkuuta 2009.

Tutkimustuotos: Konferenssiesitys, posterit tai abstraktit >

Novel approaches to crawling important pages early

Alam, M. H., Ha, J. W. & Lee, S. K., 2012, julkaisussa : *Knowledge and Information Systems*. 33, 3, s. 707-734 28 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Novel D2D-based relaying method for multicast services over 3GPP LTE-A systems

Araniti, G., Orsino, A., Militano, L., Putrino, G., Andreev, S., Koucheryavy, Y. & Iera, A., 19 heinäkuuta 2017, *2017 IEEE International Symposium on Broadband Multimedia Systems and Broadcasting, BMSB 2017*. IEEE

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

OASIS deck of cards - House of colleagues: A playful

Nummenmaa, T., Kultima, A., Kankainen, V., Savolainen, S., Syvänen, A., Alha, K. & Mäyrä, F., 22 syyskuuta 2015, *ACADEMICMINDTREK 2015 - Proceedings of the 19th International Academic Mindtrek Conference*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 2-9 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Of discs, boxes and cartridges: The material life of digital games

Toivonen, S. & Sotamaa, O., 2011, *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Olfactory display prototype for presenting and sensing authentic and synthetic odors

Salminen, K., Rantala, J., Isokoski, P., Lehtonen, M., Müller, P., Karjalainen, M., Väliäho, J., Kontunen, A., Nieminen, V., Leivo, J., Telembeci, A. A., Lekkala, J., Kallio, P. & Surakka, V., 2 lokakuuta 2018, *ICMI 2018 - Proceedings of the 2018 International Conference on Multimodal Interaction*. ACM, s. 73-77 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

On the costs of multiple trajectory pointing methods

Quinn, P., Cockburn, A., Räihä, K. J. & Delamarche, J., 2011, *CHI 2011 - 29th Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Conference Proceedings and Extended Abstracts*. s. 859-862 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Operationalizing the experience factory for effort estimation in agile processes

Taibi, D., Lenarduzzi, V., Diebold, P. & Lunesu, I., 15 kesäkuuta 2017, *Proceedings of the 21st International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering, EASE 2017*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta Part F128635. s. 31-40 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Opportunities and Challenges of Mobile Applications as "Tickets-to-Talk": A Scenario-Based User Study

Julkaisun otsikon käännös: : Opportunities and Challenges of Mobile Applications as "Tickets-to-Talk": A Scenario-Based User Study

Jarusriboonchai, P., Olsson, T., Ojala, J. & Väänänen-Vainio-Mattila, K., 2014, *Proceedings of the 13th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, MUM2014, November 25-28, 2014, Melbourne, Australia*. New York, NY: ACM, s. 89-97 9 Sivumäärä (International conference on mobile and ubiquitous multimedia).

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Optimal subgroup configuration for multicast services over 5G-satellite systems

Orsino, A., Araniti, G., Scopelliti, P., Gudkova, I. A., Samouylov, K. E. & Iera, A., 19 heinäkuuta 2017, *2017 IEEE International Symposium on Broadband Multimedia Systems and Broadcasting, BMSB 2017*. IEEE

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Optimized viewport dependent streaming of stereoscopic omnidirectional video

Naik, D., Curcio, I. D. D. & Toukoma, H., 12 kesäkuuta 2018, *Proceedings of the 23th ACM Workshop on Packet Video, PV 2018*. ACM, s. 37-42 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Participatory development of user experience design guidelines for a B2B company

Hildén, E., Väätäjä, H., Roto, V. & Uusitalo, K., 17 lokakuuta 2016, *AcademicMindtrek '16 Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 49-58 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Patterns for controlling chaos in a startup

Eloranta, V-P., 10 huhtikuuta 2014, *VikingPLoP 2014 Proceedings of the 8th Nordic Conference on Pattern Languages of Programs*. Association for Computing Machinery, Vuosikerta 2014-April. s. 1-8 8 Sivumäärä (ACM International Conference Proceeding Series).

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Patterns for safety system bus architecture

Rauhämäki, J., 7 huhtikuuta 2016, *Proceedings of the 10th Travelling Conference on Pattern Languages of Programs, VikingPLoP 2016*. ACM, a4

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Patterns for subsidiaries as innovation tools

Leppänen, M. & Hokkanen, L., 7 huhtikuuta 2016, *Proceedings of the 10th Travelling Conference on Pattern Languages of Programs, VikingPLoP 2016*. ACM, a7

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Perceived Impacts as User Experience Components in Mobile News Making with Smartphones

Väätäjä, H., 2015, *Emerging Perspectives on the Design, Use, and Evaluation of Mobile and Handheld Devices*. Lumsden, J. (toim.). IGI Global, s. 218-238 21 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Performance evaluation of bandwidth reservation for mmWave 5G NR systems

Begishev, V. O., Sopin, E. S., Molchanov, D. A., Samouylov, A. K., Gaidamaka, Y. V. & Samouylov, K. E., 1 tammikuuta 2019, julkaisussa : *Informatsionno-Upravliaiushchie Sistemy*. 5, s. 51-63 13 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Phase masks optimization for broadband diffractive imaging

Ponomarenko, M., Katkovnik, V. & Egiazarian, K., 13 tammikuuta 2019, *Image Processing: Algorithms and Systems XVII*. (IS and T International Symposium on Electronic Imaging Science and Technology).

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Preface: Special Issue on 'New Hydraulic Components for Tough Robots'

Suzumori, K., Hyon, S. H., Semini, C., Mattila, J. & Kanda, T., 3 toukokuuta 2018, julkaisussa : *Advanced Robotics*. 32, 9, 1 Sivumäärä

Tutkimustuotos >

Preferences for touch gestures in audio-tactile communication

Rantala, J. & Raisamo, R., 2014, *IEEE Haptics Symposium 2014, HAPTICS 2014 - Proceedings*. IEEE COMPUTER SOCIETY PRESS, s. 247-250 4 Sivumäärä 6775462

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Presenting spatial tactile messages with a hand-held device

Rantala, J., Myllymaa, K., Raisamo, R., Lylykangas, J., Surakka, V., Shull, P. & Cutkosky, M., 2011, *2011 IEEE World Haptics Conference, WHC 2011*. s. 101-106 6 Sivumäärä 5945469

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Probabilistic approach to physical object disentangling

Pajarinen, J., Arenz, O., Peters, J. & Neumann, G., 2020, julkaisussa : *IEEE Robotics and Automation Letters*. 5, 4, s. 5510-5517 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Promoting local culture and enriching airport experiences through interactive storytelling

Burova, A., Kelling, C., Keskinen, T., Hakulinen, J., Kallioniemi, P., Väätäjä, H. & Turunen, M., 26 marraskuuta 2019, *MUM 2019 - 18th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, Proceedings*. Jacucci, G., Paterno, F., Rohs, M. & Santoro, C. (toim.). Association for Computing Machinery, 7 Sivumäärä 3365640. (ACM International Conference Proceeding Series).

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Public and open HEVC encoding service in the cloud

Altonen, A., Viitanen, M., Räsänen, J., Mercat, A. & Vanne, J., 18 kesäkuuta 2019, *Proceedings of the 10th ACM Multimedia Systems Conference, MMSys 2019*. ACM, s. 300-303 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Quality measures for improving technology trees

Heinimäki, T. J. & Elomaa, T., 2015, julkaisussa : *International Journal of Computer Games Technology*. 2015, 10 Sivumäärä, 975371.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Railway fastener inspection by real-time machine vision

Aytekin, C., Rezaeitabar, Y., Dogru, S. & Ulusoy, I., 1 heinäkuuta 2015, julkaisussa : *IEEE Transactions on Systems, Man, and Cybernetics: Systems*. 45, 7, s. 1101-1107 7 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Reading on-screen text with gaze-based auto-scrolling

Sharmin, S., Špakov, O. & Rähä, K. J., 2013, *Proceedings of the 2013 Conference on Eye Tracking South Africa, ETSA 2013*. s. 24-31 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Real-time hidden gaze point correction

Špakov, O. & Gizatdinova, Y., 2014, *Proceedings of the Symposium on Eye Tracking Research and Applications, ETRA 2014*. Association for Computing Machinery, s. 291-294 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Real-time online drilling vibration analysis using data mining

Zare, M., Huova, M., Visa, A. & Launis, S., 19 heinäkuuta 2019, *Proceedings of the 2019 2nd International Conference on Data Science and Information Technology, DSIT 2019*. ACM, s. 175-180 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Recording and analyzing in-browser programming sessions

Helminen, J., Ihantola, P. & Karavirta, V., 2013, *Proceedings - 13th Koli Calling International Conference on Computing Education Research, Koli Calling 2013*. s. 13-22 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Red Alert: Break-Glass Protocol to Access Encrypted Medical Records in the Cloud

De Oliveira, M. T., Michalas, A., Groot, A. E. D., Marquering, H. A. & Olabarriaga, S. D., 1 lokakuuta 2019, *2019 IEEE International Conference on E-Health Networking, Application and Services, HealthCom 2019*. IEEE, 9009598

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Reducing the number of unit tests with design by contract

Hakonen, H., Hyrynsalmi, S. & Järvi, A., 2011, *Computer Systems and Technologies - 12th International Conference, CompSysTech'11 - Proceedings*. Vuosikerta 578. s. 161-166 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Ripple thermostat: Affecting the emotional experience through interactive force feedback and shape change

Van Oosterhout, A., Alonso, M. B. & Jumisko-Pyykkö, S., 20 huhtikuuta 2018, *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM, 655

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Robotic process automation - Creating value by digitalizing work in the private healthcare?

Ratia, M., Myllärniemi, J. & Helander, N., 10 lokakuuta 2018, *Mindtrek 2018 - Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 222-227 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Robust linearized combined metrics of image visual quality

Ieremeiev, O., Lukin, V., Ponomarenko, N. & Egiazarian, K., 2018, *Electronic Imaging: Image Processing: Algorithms and Systems XVI*. Society for Imaging Science and Technology

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Salient event detection in basketball mobile videos

Cricri, F., Mate, S., Curcio, I. D. D. & Gabbouj, M., 5 helmikuuta 2015, *Proceedings - 2014 IEEE International Symposium on Multimedia, ISM 2014*. The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc., s. 63-70 8 Sivumäärä 7032995

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Satisfaction and willingness to consume immersive journalism: Experiment of differences between VR, 360 video, and article

Bujic, M. & Hamari, J., 29 tammikuuta 2020, *AcademicMindtrek 2020 - Proceedings of the 23rd International Academic Mindtrek Conference: January 2020, Tampere*. ACM, s. 120-125 6 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Scalable optimization of neighbor embedding for visualization

Yang, Z., Peltonen, J. & Kaski, S., 2013, *30th International Conference on Machine Learning, ICML 2013*. PART 1 toim. International Machine Learning Society (IMLS), s. 786-794 9 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Schoolchildren's user experiences on a physical exercise game utilizing lighting and audio

Keskinen, T., Hakulinen, J., Turunen, M., Heimonen, T., Sand, A., Paavilainen, J., Parviainen, J., Yrjänäinen, S., Mäyrä, F., Okkonen, J. & Raisamo, R., 1 joulukuuta 2014, julkaisussa : *Entertainment Computing*. 5, 4, s. 475-484 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Seek'N'Share: A platform for location-based collaborative mobile learning

Heimonen, T., Turunen, M., Kangas, S., Pallos, T., Pekkala, P., Saarinen, S., Tiitinen, K., Keskinen, T., Luhtala, M., Koskinen, O., Okkonen, J. & Raisamo, R., 2013, *Proceedings of the 12th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia, MUM 2013*. a38

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Seniors and text messaging on mobile touchscreen phones

Övermark, R., Isokoski, P. & Ovaska, S., 26 lokakuuta 2014, *Proceedings of the NordiCHI 2014: The 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 967-970 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Sequential and simultaneous tactile stimulation with multiple actuators on head, neck and back for gaze cuing

Spakov, O., Rantala, J. & Isokoski, P., 4 elokuuta 2015, *IEEE World Haptics Conference, WHC 2015*. Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., s. 333-338 6 Sivumäärä 7177734

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

SiMPE: 8th workshop on speech and sound in mobile and pervasive environments

Nanavati, A. A., Rajput, N., Srivastava, S., Erkut, C., Jylhä, A., Rudnicky, A. I., Serafin, S. & Turunen, M., 2013, *MobileHCI 2013 - Proceedings of the 15th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services*. s. 626-629 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

SiMPE: 7th Workshop on speech and sound in mobile and pervasive environments

Nanavati, A. A., Rajput, N., Rudnicky, A. I., Turunen, M., Sandholm, T., Munteanu, C. & Penn, G., 2012, *MobileHCI'12 - Companion Proceedings of the 14th International Conference on Human Computer Interaction with Mobile Devices and Services*. s. 251-253 3 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

SiMPE: 6th Workshop on Speech in Mobile and Pervasive Environments

Nanavati, A. A., Rajput, N., Rudnicky, A. I., Turunen, M., Kun, A. I., Paek, T. & Tashev, I., 2011, *Mobile HCI 2011 - 13th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services*. s. 733-735 3 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Simple gaze gestures and the closure of the eyes as an interaction technique

Heikkilä, H. & Rähä, K. J., 2012, *Proceedings - ETRA 2012: Eye Tracking Research and Applications Symposium*. s. 147-154 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Social and privacy aspects of a system for collaborative public expression

Holopainen, J., Lucero, A., Saarenpää, H., Nummenmaa, T., Ali, A. E. & Jokela, T., 2011, *Proceedings of the 8th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, ACE 2011*. 23

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Social display...We can see what you are doing on your mobile device

Jarusriboonchai, P., Malapaschas, A., Olsson, T. & Väänänen, K., 27 helmikuuta 2016, *CSCW '16 Proceedings of the 19th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing*. ACM, s. 53-56 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Social features in hybrid board game marketing material

Nummenmaa, T. & Kankainen, V., 26 elokuuta 2019, *Proceedings of the 14th International Conference on the Foundations of Digital Games, FDG 2019*. Khosmood, F., Pirker, J., Apperley, T. & Deterding, S. (toim.). ACM, 67

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Social human-robot interaction in the wild: A workshop proposal for academic mindtrek 2020

Niemelä, M., Ahtinen, A. & Turunen, M., 29 tammikuuta 2020, *AcademicMindtrek 2020 - Proceedings of the 23rd International Academic Mindtrek Conference: January 2020, Tampere*. ACM, s. 168-169 2 Sivumäärä

Tutkimustuotos >

Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch

Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M. & Hamari, J., 14 helmikuuta 2018, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 84, s. 58-67 10 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Soft robotic gripper with compliant cell stacks for industrial part handling

Netzev, M., Angleraud, A. & Pieters, R., 1 lokakuuta 2020, julkaisussa : *IEEE Robotics and Automation Letters*. 5, 4, s. 6821-6828 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Software visualization today - Systematic literature review

Mattila, A-L., Ihanola, P., Kilamo, T., Luoto, A., Nurminen, M. & Väättäjä, H., 17 lokakuuta 2016, *AcademicMindtrek 2016 - Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 262-271 10 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Some background on dialogue management and conversational speech for dialogue systems

Wilks, Y., Catizone, R., Worgan, S. & Turunen, M., huhtikuuta 2011, julkaisussa : *Computer Speech and Language*. 25, 2, s. 128-139 12 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Sparse modelling and predictive coding of subaperture images for lossless plenoptic image compression

Helin, P., Astola, P., Rao, B. & Tabus, I., 22 elokuuta 2016, *2016 3DTV-Conference: The True Vision - Capture, Transmission and Display of 3D Video, 3DTV-CON 2016*. IEEE COMPUTER SOCIETY PRESS
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Special Issue on Designing Interactive Systems for Work Engagement

Roto, V. (toim.), Clemmensen, T. (toim.), Väättäjä, H. (toim.) & Law, E. L. C. (toim.), 2018, julkaisussa : *Human Technology*. 14, 2, s. 135–257 5 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Squeeze vs. tilt: A comparative study using continuous tactile feedback

Hoggan, E., Trendafilov, D., Ahmaniemi, T. & Raisamo, R., 2011, *CHI EA 2011 - 29th Annual CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Conference Proceedings and Extended Abstracts*. s. 1309-1314 6 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Stereoscopic video description for human action recognition

Mademlis, I., Iosifidis, A., Tefas, A., Nikolaidis, N. & Pitas, I., 16 tammikuuta 2015, *IEEE SSCI 2014 - 2014 IEEE Symposium Series on Computational Intelligence - CIMSIVP 2014: 2014 IEEE Symposium on Computational Intelligence for Multimedia, Signal and Vision Processing, Proceedings*. The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Subjective responses to synthesised speech with lexical emotional content: The effect of the naturalness of the synthetic voice

Ilves, M. & Surakka, V., 1 helmikuuta 2013, julkaisussa : *Behaviour and Information Technology*. 32, 2, s. 117-131 15 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Supplier's Expectations on Usage Data Analytics of Complex Industrial Systems

Väättäjä, H., Heimonen, T., Tiitinen, K., Hakulinen, J. & Turunen, M., 2015, *ISPIM Innovation Summit 2015*. Huizingh, E., Conn, S. & Bitran, I. (toim.). International Society for Professional Innovation Management ISPIM
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

SymbolChat: A flexible picture-based communication platform for users with intellectual disabilities

Keskinen, T., Heimonen, T., Turunen, M., Rajaniemi, J. P. & Kauppinen, S., syyskuuta 2012, julkaisussa : *Interacting with Computers*. 24, 5, s. 374-386 13 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Systematic literature review on user logging in virtual reality

Luoto, A., 10 lokakuuta 2018, *Mindtrek 2018 - Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 110-117 8 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Tactile modulation of emotional speech samples

Salminen, K., Surakka, V., Lylykangas, J., Rantala, J., Ahmaniemi, T., Raisamo, R., Trendafilov, D. & Kildal, J., 2012, julkaisussa : *Advances in Human Computer Interaction*. 2012, 741304.

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Tailored gamification: A review of literature

Klock, A. C. T., Gasparini, I., Pimenta, M. S. & Hamari, J., 1 joulukuuta 2020, julkaisussa : *International Journal of Human Computer Studies*. 144, 102495.

[Tutkimustuotos](#): [Katsausartikkeli](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Teaching semantics and skills for human-robot collaboration

Angleraud, A., Houbre, Q. & Pieters, R., 2019, julkaisussa : *Paladyn*. 10, 1, s. 318-329 12 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

Temporal dimensions of affect in user experience of digital news in the field

Jumisko-Pyykkö, S., Pesonen, E. & Väättäjä, H., 17 lokakuuta 2016, *AcademicMindtrek 2016 - Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 192-197

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

The 5C categorization of social media tools

Vuori, V. & Jussila, J., 17 lokakuuta 2016, *Proceedings of the 20th International Academic Mindtrek Conference: Oct. 17th-19th, 2016, Tampere, Finland*. ACM, s. 26-33 8 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education

Legaki, N. Z., Xi, N., Hamari, J., Karpouzis, K. & Assimakopoulos, V., 1 joulukuuta 2020, julkaisussa : *International Journal of Human Computer Studies*. 144, 102496.

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

The Finnish you – An interactive storytelling application for an airport environment

Burova, A., Kelling, C., Hakulinen, J., Kallioniemi, P., Keskinen, T., Turunen, M. & Väättäjä, H., 10 lokakuuta 2018, *Mindtrek 2018 - Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference*. ACM, s. 182-191 10 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

The fuzzy front end of experience design

Kaasinen, E., Väättäjä, H., Karvonen, H. & Lu, Y., 26 lokakuuta 2014, *Proceedings of the NordiCHI 2014: The 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*. New York, NY: ACM, s. 797-800 4 Sivumäärä (Nordic conference on human-computer interaction).

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

The Fuzzy Front End of Experience Design: Eliciting and Communicating Experience Goals

Varsaluoma, J., Väättäjä, H., Kaasinen, E., Karvonen, H. & Lu, Y., 2015, *OzCHI '15 - Proceedings of the Annual Meeting of the Australian Special Interest Group for Computer Human Interaction*. ACM, s. 324-332 9 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

The innovations in learning and education SAVI

Hamilton, E. & Multisilta, J., 2013, *Computer-Supported Collaborative Learning Conference, CSCL*. Vuosikerta 2. s. 511-512 2 Sivumäärä

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

The making of Nordic larp: Documenting a tradition of ephemeral co-creative play

Stenros, J. & Montola, M., 2011, *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*.

[Tutkimustuotos](#) > > [vertaisarvioitu](#)

The nexus between social media behaviour, negative consumer emotions and brand disloyalty

Jalonen, H. & Jussila, J., 11 marraskuuta 2016.

[Tutkimustuotos](#): [Konferenssiesitys, posterit tai abstraktit](#) >

The SenseCam as a tool for task observation

Byrne, D., Doherty, A. R., Jones, G. J. F., Smeaton, A. F., Kumpulainen, S. & Järvelin, K., 2008, *Proceedings of the 22nd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Culture, Creativity, Interaction, BCS HCI 2008*. BRITISH COMPUTER SOCIETY, Vuosikerta 2. s. 19-22 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

"The superhero of the university": Experience-driven design and field study of the university guidance robot

Chowdhury, A., Ahtinen, A. & Kaipainen, K., 29 tammikuuta 2020, *AcademicMindtrek 2020 - Proceedings of the 23rd International Academic Mindtrek Conference: January 2020, Tampere*. ACM, s. 1-9 9 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

The usability of text entry systems now and in the future

Clawson, J., Isokoski, P., Brewster, S., Oulasvirta, A., Dunlop, M., Vertanen, K., Kristensson, P. O. & Waller, A., 2014, *CHI EA 2014: One of a ChiNd - Extended Abstracts, 32nd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery, s. 1139-1142 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

The use of advanced imaging technology in welfare technology solutions - Some ethical aspects

Lilja, K. K. & Palomäki, J., 2 helmikuuta 2018, *3DTV-CON 2017 - 3D True Vision v2: Research and Applications in Future 3D Media*. IEEE, s. 1-4 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

The validity of using non-representative users in gaze communication research

Istance, H., Vickers, S. & Hyrskykari, A., 2012, *Proceedings - ETRA 2012: Eye Tracking Research and Applications Symposium*. s. 233-236 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Thin form-factor super multiview head-up display system

Akpinar, U., Sahin, E., Suominen, O. & Gotchev, A., 13 tammikuuta 2019, *Stereoscopic Displays and Applications XXX*. (IS&T International Symposium on Electronic Imaging).

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Three patterns for user involvement in startups

Hokkanen, L. & Leppänen, M., 8 heinäkuuta 2015, *Proceedings of the 20th European Conference on Pattern Languages of Programs, EuroPLoP 2015*. ACM, a51

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Touch gestures in communicating emotional intention via vibrotactile stimulation

Rantala, J., Salminen, K., Raisamo, R. & Surakka, V., 2013, julkaisussa : *International Journal of Human-Computer Studies*. 71, 6, s. 679-690 12 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Towards a conceptual framework for privacy protection in the use of interactive 360° video surveillance

Chaudhary, S., Berki, E., Nykänen, P., Zolotavkin, Y., Helenius, M. & Kela, J., 23 helmikuuta 2017, *2016 22nd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM)*. IEEE

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Towards usability heuristics for games utilizing speech recognition

Halonen, A., Hyrynsalmi, S., Kimppa, K. K., Knuutila, T., Smed, J. & Hakonen, H., 2012, *4th Asian Conference on Intelligent Games and Simulation, GAME-ON ASIA 2012 - 4th Asian Simulation Technology Conference, ASTEC 2012*. EUROSIS, s. 51-55 5 Sivumäärä

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Transparency of intentions decreases privacy concerns in ubiquitous surveillance

Oulasvirta, A., Suomalainen, T., Hamari, J., Lampinen, A. & Karvonen, K., 2014, julkaisussa : *CYBERPSYCHOLOGY BEHAVIOR AND SOCIAL NETWORKING*. 17, 10

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

TraQuMe: A tool for measuring the gaze tracking quality

Akkil, D., Isokoski, P., Kangas, J., Rantala, J. & Raisamo, R., 2014, *Proceedings of the Symposium on Eye Tracking Research and Applications, ETRA 2014*. Association for Computing Machinery, s. 327-330 4 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Tut MUVIS image retrieval system proposal for MSR-Bing challenge 2014

Julkaisun otsikon käännös: : TUT Muvis Image Retrieval System Proposal for MSR-BING Challenge 2014
Raitoharju, J., Zhang, H., Ozan, E. C., Waris, M. A., Faisal, M., Cao, G., Roininen, M., Ahmad, I., Shetty, R., Uhlmann, S., Samiee, K., Kiranyaz, S. & Gabbouj, M., 3 syyskuuta 2014, *IEEE International Conference on Multimedia and Expo, ICME 2014, Chengdu, China, July 14-18, 2014*. Piscataway: Institute of Electrical and Electronics Engineers IEEE, s. 1-6 6 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Two patterns for minimizing human resources in a startup

Leppänen, M., 10 huhtikuuta 2014, *VikingPLOP 2014 Proceedings of the 8th Nordic Conference on Pattern Languages of Programs (VikingPLOP)*. ACM, 4
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Understanding animals: A critical challenge in ACI

Aspling, F., Juhlin, O. & Väättäjä, H., 29 syyskuuta 2018, *NordiCHI 2018: Revisiting the Life Cycle - Proceedings of the 10th Nordic Conference on Human-Computer Interaction*. ACM, s. 148-160 13 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Understanding decision-making in recruitment: Opportunities and challenges for information technology

Koivunen, S., Olsson, T., Olshannikova, E. & Lindberg, A., 1 joulukuuta 2019, julkaisussa : *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 3, GROUP, 22 Sivumäärä, 242.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Understanding engagement in web-based Acceptance and Commitment Therapy interventions for parental burnout: Usage, dose-response and user experiences

Kaipainen, K., Sairanen, E. & Lappalainen, P., 28 kesäkuuta 2019.
Tutkimustuotos: Konferenssiesitys, posterit tai abstraktit >

Understanding the most influential user experiences in successful and unsuccessful technology adoptions

Partala, T. & Saari, T., 25 heinäkuuta 2015, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 53, s. 381-395 15 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

User Experience of Digital News: Two Semi-long Term Field Studies

Pesonen, E., Jumisko-Pyykkö, S. & Väättäjä, H., 2015, *14th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia (MUM 2015)*. ACM, s. 51-63 13 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

User experience of stereo and spatial audio in 360° live music videos

Holm, J., Väänänen, K. & Battah, A., 2020, *AcademicMindtrek 2020 - Proceedings of the 23rd International Academic Mindtrek Conference: January 2020, Tampere*. ACM, s. 134-141 8 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Uses and Gratifications of Pokémon Go: Why do People Play Mobile Location-Based Augmented Reality Games?

Hamari, J., Malik, A., Koski, J. & Johri, A., 2019, julkaisussa : *International Journal of Human-Computer Interaction*. 35, 9
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Using elicitation studies to generate collocated interaction methods

Jokela, T., Rezaei, P. P. & Väänänen, K., 6 syyskuuta 2016, *Proceedings of the 18th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services Adjunct, MobileHCI 2016*. ACM, s. 1129-1133 5 Sivumäärä
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Using gaze gestures with haptic feedback on glasses

Kangas, J., Akkil, D., Rantala, J., Isokoski, P., Majaranta, P. & Raisamo, R., 26 lokakuuta 2014, *Proceedings of the NordiCHI 2014: The 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Fun, Fast, Foundational*. Association for Computing Machinery, Inc, s. 1047-1050 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

UX sensors - Understanding the UX of complex systems through usage analysis

Heimonen, T., Tiitinen, K., Turunen, M., Keskinen, T., Väättäjä, H., Varsaluoma, J., Jokinen, J. & Nieminen, H., 2015, *User Experience and Usability in Complex Systems - UXUS: FIMECC Publications Series No. 8, 2010-2015*. s. 113-115 (FIMECC Publication series; painos 8).

Tutkimustuotos >

Vibrotactile Stimulation as an Instructor for Mimicry-Based Physical Exercise

Lylykangas, J., Heikkinen, J., Surakka, V., Raisamo, R., Myllymaa, K. & Laitinen, A., 2015, julkaisussa : *Advances in Human Computer Interaction*. 953794.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Viewing simulation of integral imaging display based on wave optics

Akpinar, U., Sahin, E. & Gotchev, A., 1 lokakuuta 2018, *2018 - 3DTV-Conference: The True Vision - Capture, Transmission and Display of 3D Video, 3DTV-CON 2018*. IEEE, 8478568

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Viewport-dependent delivery schemes for stereoscopic panoramic video

Ghaznavi-Youvalari, R., Hannuksela, M. M., Aminlou, A. & Gabbouj, M., 2 helmikuuta 2018, *3DTV-CON 2017 - 3D True Vision v2: Research and Applications in Future 3D Media*. IEEE, s. 1-4 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Virtual sectioning and haptic exploration of volumetric shapes in the absence of visual feedback

Evreinova, T. V., Evreinov, G. & Raisamo, R., 2013, julkaisussa : *Advances in Human Computer Interaction*. 2013, 740324.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Virtual stick in caret positioning on touch screens

Scheibel, J. B., Pierson, C., Martin, B., Godard, N., Fuccella, V. & Isokoski, P., 2013, *IHM 2013 - Actes de la 25ieme Conference Francophone sur l'Interaction Homme-Machine*. s. 107-114 8 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

We need to talk: Rediscovering audio for universal access (A panel)

Brewster, S., Jones, M., Murray-Smith, R., Nanavati, A. A., Rajput, N., Schmidt, A. & Turunen, M., 2011, *Mobile HCI 2011 - 13th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services*. s. 715-716 2 Sivumäärä

Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

WeSlide: Gestural text entry for elderly users of interactive television

Godard, N., Pecci, I. & Isokoski, P., 2013, *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video, EuroITV 2013*. s. 55-58 4 Sivumäärä

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Who is moving - User or device? Experienced quality of mobile 3D video in vehicles

Jumisko-Pyykkö, S., Markopoulos, P. & Hannuksela, M. M., 16 marraskuuta 2015, *ACE 2015 - 12th Advances in Computer Entertainment Technology Conference, Proceedings*. ACM, 13

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Why do people buy virtual goods: A meta-analysis

Hamari, J. & Keronen, L., 1 kesäkuuta 2017, julkaisussa : *Computers in Human Behavior*. 71, s. 59-69 11 Sivumäärä

Tutkimustuotos: Katsausartikkeli › › vertaisarvioitu

"Working out for likes": An empirical study on social influence in exercise gamification

Hamari, J. & Koivisto, J., 1 syyskuuta 2015, julkaisussa : Computers in Human Behavior. 50, s. 333-347 15 Sivumäärä

Tutkimustuotos › › vertaisarvioitu