

A Barrier framework for open e-learning in public administrations. / Stoffregen, Julia; Pawlowski, Jan M.; Pirkkalainen, Henri.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 51, Nro B, 2015, s. 674-684.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

ALICE : An open-source tool for automatic measurement of phoneme, syllable, and word counts from child-centered daylong recordings. / Räsänen, Okko; Seshadri, Shreyas; Lavechin, Marvin; Cristia, Alejandrina; Casillas, Marisa.

julkaisussa: BEHAVIOR RESEARCH METHODS, 2020.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Assessing fraction knowledge by a digital game. / Ninaus, Manuel; Kiili, Kristian; McMullen, Jake; Moeller, Korbinian.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 70, 01.05.2017, s. 197-206.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Assessment of mild traumatic brain injury with the King-Devick Test® in an emergency department sample. / Silverberg, Noah D.; Luoto, Teemu M.; Öhman, Juha; Iverson, Grant L.

julkaisussa: BRAIN INJURY, Vuosikerta 28, Nro 12, 01.11.2014, s. 1590-1593.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

A thorough evaluation of the Language Environment Analysis (LENA) system. / Cristia, Alejandrina; Lavechin, Marvin; Scaff, Camila; Soderstrom, Melanie; Rowland, Caroline; Räsänen, Okko; Bunce, John; Bergelson, Elika.

julkaisussa: BEHAVIOR RESEARCH METHODS, 2020.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

At least nine ways to play : Approaching gamer mentalities. / Kallio, Kirsi Pauliina; Mäyrä, Frans; Kaipainen, Kirsikka.

julkaisussa: GAMES AND CULTURE: A JOURNAL OF INTERACTIVE MEDIA, Vuosikerta 6, Nro 4, 07.2011, s. 327-353.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Avatar capital : The relationships between player orientation and their avatar's social, symbolic, economic and cultural capital. / Korkeila, Henry; Hamari, Juho.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 102, 2020, s. 14-21.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Brownfield Process : A method for modular product family development aiming for product configuration. / Pakkanen, Jarkko; Juuti, Tero; Lehtonen, Timo.

julkaisussa: DESIGN STUDIES, Vuosikerta 45B, 2016, s. 210-241.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Clinical correlates of retrograde amnesia in mild traumatic brain injury. / Luoto, Teemu M.; Iverson, Grant L.; Losoi, Heidi; Wäljas, Minna; Tenovuo, Olli; Kataja, Anneli; Brander, Antti; Öhman, Juha.

julkaisussa: BRAIN INJURY, Vuosikerta 29, Nro 5, 01.05.2015, s. 565-572.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Content structure is king : An empirical study on gratifications, game genres and content type on Twitch. / Sjöblom, Max; Törhönen, Maria; Hamari, Juho; Macey, Joseph.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 73, 01.08.2017, s. 161-171.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Defining user experience goals to guide the design of industrial systems. / Kaasinen, Eija; Roto, Virpi; Hakulinen, Jaakko; Heimonen, Tomi; Jokinen, Jussi P P; Karvonen, Hannu; Keskinen, Tuuli; Koskinen, Hanna; Lu, Yichen; Saariluoma, Pertti; Tokkonen, Helena; Turunen, Markku.

julkaisussa: Behaviour and Information Technology, Vuosikerta 34, Nro 10, 03.10.2015, s. 976-991.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Demographic differences in perceived benefits from gamification. / Koivisto, Jonna; Hamari, Juho.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 35, 2014, s. 179-188.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification. / Hamari, Juho.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 71, 01.06.2017, s. 469-478.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Does esports spectating influence game consumption? / Macey, Joseph; Tyrväinen, Ville; Pirkkalainen, Henri; Hamari, Juho.

julkaisussa: Behaviour and Information Technology, 2020.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Global social knowledge management - Understanding barriers for global workers utilizing social software. / Pirkkalainen, Henri; Pawlowski, Jan M.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 30, 01.2014, s. 637-647.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

How games induce cooperation? A study on the relationship between game features and we-intentions in an augmented reality game. / Morschheuser, Benedikt; Riar, Marc; Hamari, Juho; Maedche, Alexander.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 77, 01.12.2017, s. 169-183.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Human anterior thalamic nuclei are involved in emotion-attention interaction. / Sun, Lihua; Peräkylä, Jari; Polvivaara, Markus; Öhman, Juha; Peltola, Jukka; Lehtimäki, Kai; Huhtala, Heini; Hartikainen, Kaisa M.

julkaisussa: NEUROPSYCHOLOGIA, Vuosikerta 78, 01.11.2015, s. 88-94.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Improving competing voices segregation for hearing impaired listeners using a low-latency deep neural network algorithm.

/ Bramsløw, Lars; Naithani, Gaurav; Hafez, Atefeh; Barker, Tom; Pontoppidan, Niels Henrik; Virtanen, Tuomas.

julkaisussa: Journal of the Acoustical Society of America, Vuosikerta 144, Nro 1, 01.07.2018, s. 172-185.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Integrating discrete events and continuous head movements for video-based interaction techniques. / Evreinova, Tatiana V.; Evreinov, Grigori; Raisamo, Roope.

julkaisussa: Behaviour and Information Technology, Vuosikerta 30, Nro 6, 11.2011, s. 739-746.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. / Macey, Joseph; Hamari, Juho.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 80, 03.2018, s. 344-353.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Long-term excess mortality of patients with treated and untreated unruptured intracranial aneurysms. / Pyysalo, Liisa;

Luostarinen, Tapio; Keski-Nisula, Leo; Öhman, Juha.

julkaisussa: JOURNAL OF NEUROLOGY NEUROSURGERY AND PSYCHIATRY, Vuosikerta 84, Nro 8, 2013, s. 888-892.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Long term outcome after subarachnoid haemorrhage of unknown aetiology. / Pyysalo, Liisa M.; Niskakangas, Tero T.;

Keski-Nisula, Leo H.; Kähärä, Veikko J.; Öhman, Juha E.

julkaisussa: JOURNAL OF NEUROLOGY NEUROSURGERY AND PSYCHIATRY, Vuosikerta 82, Nro 11, 11.2011, s. 1264-1266.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Measuring flow in gamification : Dispositional Flow Scale-2. / Hamari, Juho; Koivisto, Jonna.

julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 40, 2014, s. 133-143.

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Model checking and validity in propositional and modal inclusion logics. / Hella, Lauri; Kuusisto, Antti; Meier, Arne; Virtema, Jonni.
julkaisussa: JOURNAL OF LOGIC AND COMPUTATION, Vuosikerta 29, Nro 5, 01.09.2019, s. 605-630.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Optimized reference spectrum for rating the impact sound insulation of concrete floors. / Kylliäinen, Mikko; Virjonen, Petra; Hongisto, Valtteri.
julkaisussa: Journal of the Acoustical Society of America, Vuosikerta 145, Nro 1, 2019, s. 407-416.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Poststroke dementia is associated with recurrent ischaemic stroke. / Sibolt, Gerli; Curtze, Sami; Melkas, Susanna; Putaala, Jukka; Pohjasvaara, Tarja; Kaste, Markku; Karhunen, Pekka J.; Oksala, Niku K J; Erkinjuntti, Timo.
julkaisussa: JOURNAL OF NEUROLOGY NEUROSURGERY AND PSYCHIATRY, Vuosikerta 84, Nro 7, 2013, s. 722-726.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Reliability, validity and clinical usefulness of the BNI fatigue scale in mild traumatic brain injury. / Wäljas, Minna; Iverson, Grant L.; Hartikainen, Kaisa M.; Liimatainen, Suvi; Dastidar, Prasun; Soimakallio, Seppo; Jehkonen, Mervi; Öhman, Juha.
julkaisussa: BRAIN INJURY, Vuosikerta 26, Nro 7-8, 07.2012, s. 972-978.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. / Hilvert-Bruce, Zorah; Neill, James T.; Sjöblom, Max; Hamari, Juho.
julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 84, 14.02.2018, s. 58-67.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Subjective responses to synthesised speech with lexical emotional content : The effect of the naturalness of the synthetic voice. / Ilves, Mirja; Surakka, Veikko.
julkaisussa: Behaviour and Information Technology, Vuosikerta 32, Nro 2, 01.02.2013, s. 117-131.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Teachers professional agency and learning-from adaption to active modification in the teacher community. / Pyhalto, Kirsi; Pietarinen, Janne; Soini, Tiina.
julkaisussa: TEACHERS AND TEACHING: THEORY AND PRACTICE, Vuosikerta 21, Nro 7, 03.10.2015, s. 811-830.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

The connection between ruptured cerebral aneurysms and odontogenic bacteria. / Pyysalo, Mikko J.; Pyysalo, Liisa M.; Pessi, Tanja; Karhunen, Pekka J.; Öhman, Juha E.
julkaisussa: JOURNAL OF NEUROLOGY NEUROSURGERY AND PSYCHIATRY, Vuosikerta 84, Nro 11, 2013, s. 1214-1218.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

To exclude or not to exclude : White matter hyperintensities in diffusion tensor imaging research. / Iverson, Grant L.; Hakulinen, Ullamari; Wäljas, Minna; Dastidar, Prasun; Lange, Rael T.; Soimakallio, Seppo; Öhman, Juha.
julkaisussa: BRAIN INJURY, Vuosikerta 25, Nro 13-14, 12.2011, s. 1325-1332.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

Understanding the most influential user experiences in successful and unsuccessful technology adoptions. / Partala, Timo; Saari, Timo.
julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 53, 25.07.2015, s. 381-395.
Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

What contributes to first-year student teachers sense of professional agency in the classroom? / Soini, Tiina; Pietarinen, Janne; Toom, Auli; Pyhältö, Kirsi.
julkaisussa: TEACHERS AND TEACHING: THEORY AND PRACTICE, Vuosikerta 21, Nro 6, 18.08.2015, s. 641-659.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu

Why do people buy virtual goods : A meta-analysis. / Hamari, Juhon; Keronen, Lauri.
julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 71, 01.06.2017, s. 59-69.

Tutkimustuotos: Katsausartikkeli > > vertaisarvioitu

"Working out for likes" : An empirical study on social influence in exercise gamification. / Hamari, Juhon; Koivisto, Jonna.
julkaisussa: Computers in Human Behavior, Vuosikerta 50, 01.09.2015, s. 333-347.

Tutkimustuotos > > vertaisarvioitu