

### **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

### **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 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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

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

Tavella, F., Giarretta, 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. & Rähä, K. J., 2015, julkaisussa : International Journal of Human-Computer Studies. 78, s. 17-30 14 Sivumäärä

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

### **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

### **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

### **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](#)

### **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](#)

### **Graph Embedded Extreme Learning Machine**

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

[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](#)

### **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](#)

### **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](#)

### **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](#)

### **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](#)

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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 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

### **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

### **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

### **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

### **"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

### **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

### **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

### **Designing interactive systems for work engagement**

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

### **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 >

### **Special Issue on Designing Interactive Systems for Work Engagement**

Roto, V. (toim.), Clemmensen, T. (toim.), Väätäjä, H. (toim.) & Law, E. L. C. (toim.), 2018, julkaisussa : *Human Technology*. 14, 2, s. 135-257 5 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

### **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

### **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

### **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 >

### **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 >

### **Increasing user and customer understanding through rapid ethnography in emerging markets**

Väätäjä, 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 >

### **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 >

### **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 >

### **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 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

### **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

### **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

### **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

### **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

### **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

Tutkimustuotos >> vertaisarvioitu

### **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

### **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

### **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

### **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. & Egiuzarian, 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 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

#### **Continuous Edgewise: 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

#### **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

### **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., Ocnareescu, 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 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](#)

### **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

#### **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 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 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

### **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 CHInd - 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**

Fucella, 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

### **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

### **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

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

Varsaluoma, J., Väättäjä, 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

### **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

#### **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

#### **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., Glowacka, 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

#### **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 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**

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

### **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

### **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*.



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., Väätäjä, 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: 1<sup>st</sup> 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 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

#### **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**

Stenos, 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](#)

### **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**

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**

Rauhamaäki, 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

#### **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

#### **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

#### **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

#### **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. & Olabariaga, 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., Myllärmiemi, 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

### **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. & Räihä, 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

### **Software visualization today - Systematic literature review**

Mattila, A-L., Ihantola, 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

### **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

### **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

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

Väätäjä, 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

### **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

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

Jumisko-Pyykkö, S., Pesonen, E. & Väätäjä, 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 Finnish you – An interactive storytelling application for an airport environment**

Burova, A., Kelling, C., Hakulinen, J., Kallioniemi, P., Keskinen, T., Turunen, M. & Väätäjä, 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., Väätäjä, 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., Väätäjä, 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 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

### **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

### **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**

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](#)

#### **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](#)

#### **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](#)

#### **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 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

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

### **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 >

### **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 >

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

Acimovic, J., 15 kesäkuuta 2009.

Tutkimustuotos: Konferenssiesitys, posterit tai abstraktit >

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

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

Tutkimustuotos: Konferenssiesitys, posterit tai abstraktit >

### **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 >

### **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

### **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

### **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