

## KOKKUVÕTE

Selle lõputöö peamine eesmärk oli luua üks võimalik lahendus sünkroontõlkide vaheliseks märkmete jagamiseks kaugtõlke kontekstis. Füüsiliselt tõlkekabiinis viibides on märkmeid võimalik teha paberilehele ning seejärel neid paarilisele näidata, kuid veebi vahendusel töötamiseks sünkroontõlkidele veel kuigi häid lahendusi pakutud ei ole. Loodavaks lahenduseks valiti digitaalne ühismärkmete moodul, mis võimaldaks sünkroontõlkidel üksteisega informatsiooni jagada reaajas sünkroniseeritavas ühiselt kasutatavas tekstiredaktoris.

Probleemi lähemaks uurimiseks viis autor sünkroontõlkidega läbi kasutajaintervjuud. Enne intervjuude läbiviimist püstitas autor neli hüpoteesi, millest üks pidas paika, kaks olid osaliselt õiged ning üks ei pidanud paika. Autor eeldas, et kõik sünkroontõlgid kasutavad alati tõlkekabiinis olles ühiseid märkmeid, kuid tegelikult see nii ei ole. Küll aga sai kinnitust hüpotees, et koostöö kabiinikaaslasega on kaugtõlke vormis tõepoolest kehvem kui füüsiliselt ühes ruumis koos olles. See viitab asjaolule, et kaugtöötavate sünkroontõlkide töötingimusi oleks võimalik parandada. Lisaks sai autor kinnitust, et ühistest märkmetest on tuntud puudust ning digitaalne ühismärkmete moodul võiks tõepoolest parandada meeskonnatööd kaugtõlkiva kabiinikaaslasega. Lisati samas, et seda lahendust tuleks eelnevalt testida.

Ühismärkmete moodulisse funktsionaalsuste kavandamiseks viidi läbi nõuete analüüs. Autor uuris teistes videokõneplatvormides pakutavaid digitaalseid lahendusi ühiselt märkmete tegemiseks ning analüüsis sünkroontõlkidega tehtud intervjuusid. Selle tulemusel pandi paika valik funktsionaalsusi, mida mooduli esimene versioon toetama peaks. Kõige olulisemana selgus, et sünkroontõlgid soovivad näha võimalikult lihtsat lahendust, kuna kaugtõlget pakkudes on tähelepanu paratamatult rohkem hajutatud kui tõlkekabiinis viibides – eriti kuna erinevaid nuppe on kaugtõlketarkvaras tavaliselt palju.

Autor kujundas kolm erinevat kasutajaliidese visuaalset prototüüpi ning lõi nende kolme hulgast valituks osutunud prototüübist interaktiivse prototüübi. Interaktiivne prototüüp ei ole funktsionaalne: see ei sisalda teksti sünkroniseerimist ega stiilide rakendamist, kuid vajalikud nupud selleks said loodud. Interaktiivne prototüüp võimaldas saada parema pildi mooduli kasutamisest.

Kõige olulisemana arendati lõputöö käigus välja digitaalsete ühismärkmete mooduli minimaalne töötav toode ehk MVP (ingl k *Minimum Viable Product*). Ühismärkmete MVP ei ole lõplikult valmis toode; näiteks ei sisalda see tekstiredaktori tööriistariba ning ka stiilide

rakendamine on veel puudu. Küll aga sisaldab MVP olulisemaid tekstiredaktori funktsionaalsusi ning teksti sünkroniseerimist teiste kasutajatega. MVP eesmärk on katsetada võimalikult minimaalsete kuludega, kas planeeritav ühismärkmete moodul suudaks piisaval määral lahendada sünkroontõlkide probleeme kaugtöös, enne kui asuda keerukama ja ajakulukama tootearenduse juurde.

Viimaks kirjeldab autor lõputöös oma nägemust sellest, kuidas jõuda lõpliku tooteni: milliseid tehnoloogilisi lahendusi ja millist tarkvaraarhitektuuri peaks selle arendamisel kasutama ning millised tagajärjed neil valikutel on. Lõplikus tootes kasutatav tehnoloogia erineb piiratud võimekusega MVP-s kasutatust märgatavalt ning nõuab oluliselt suuremat ajalist investeeringut kui oleks mahtunud selle lõputöö konteksti.

Lõputöö eesmärk täideti: märkmete jagamise lahendamiseks kaugtõlke kontekstis arendati välja digitaalse ühismärkmete mooduli minimaalne töötav toode ning analüüsiti lõpliku toote loomiseks tarvilikku tehnoloogiat. Käesolev lõputöö loob hea aluse lõpliku toote väljaarendamiseks.