

## 5 KOKKUVÕTE

Töö eesmärgiks oli hoonehaldustarkvara ning selle kasutajaliideste ja funktsioonide analüüsi tulemusena koostada kasutajaliidese disaininäidised, mis hoonehaldustarkvara funktsioone paremini lahendaks ning pakuks seeläbi paremat kasutajakogemust.

Esimeses peatükis analüüsiti, milline peab kasutajaliides olema, et see pakuks kasutajale väärtust ja head kasutajakogemust. Toodi välja põhilised hea kasutajaliidese omadused ja põhjendati, miks hea kasutajaliides oluline on.

Teises peatükis selgitati, mis on hoonehaldustarkvara, millised on sellega saavutavad eesmärgid, kes on hoonehaldustarkvara kasutajaks ja mis on hoonehaldustarkvara kasutajaliidese seotud probleemide peamiseks põhjusteks.

Kolmandas peatükis analüüsiti hoonehaldustarkvara erinevaid funktsioone, arvestades eelnevalt kirjeldatud hea kasutajaliidese omadusi ning lõppkasutaja eesmärke funktsioonide kasutamisel. Arutleti, mis eesmärk nendega saavutatakse ja mida peaks funktsioonid endas hõlmama. Seejärel analüüsiti olemasolevaid lahendusi sellele funktsioonile kasutajaliidese ja kasutajakogemuse aspektist. Pärast seda pakuti välja autori lahendus disaininäidisena, mille puhul põhjendati, miks see lahendus lahendab antud funktsiooni paremini.

Lõputöö tulemuseks on eelneva analüüsi põhjal koostatud disaininäidised, mis pakuvad sarnast funktsiooni, tagades sealjuures oluliselt parema kasutajakogemuse.

Autori hinnangul on lõputöö eesmärk edukalt saavutatud. Valmisid eesmärgiks seatud disaininäidised ning nende paremus on analüüsi tulemusena põhjendatud. Lõputöösse ei mahtunud süvendatud majanduslik analüüs, mis käsitleks kui palju on võimalik parema kasutajaliidese hoonehaldustarkvaraga raha kokku hoida.

## 6 SUMMARY

The purpose of this paper was to create user interface design examples, that would offer a better solution to the functionalities of building management software. The examples were created by analyzing the functionalities and user interface of existing building management software and proposing new solutions to solve the discovered issues.

In the first section, a good user interface is defined as having great user experience as well as providing value to the end user. The main properties of a good user interface and why it is important were given.

In the second section, the term “building management software” is defined. The main goals, main user and causes of problems with building management software are also listed.

In the third section, the functionalities of building management software are analyzed according to the principles of good user interface and the goals of end users. The goal and the structure of the functionality is discussed. After that real-life are examples are analyzed in the aspect of both the functionality and user experience. Based on all of the above, design examples are proposed to provide equivalent functionality in a way that offers a better user experience.

The outcome of the paper are the design examples, that solve the functionality, while offering a better user experience.

The author assesses that the goal of the paper was completed successfully. The design examples were completed, and their benefit proven by analysis method. Further research should encompass economic research, that would calculate how much money can be saved by optimizing building management software’s user interface.