

Das Discount Usability Engineering ist ein sehr vereinfachtes und reduziertes Vorgehen welches aus wenigen Schritten besteht und besagt, dass man mit einem kleinen Budget und geringem Aufwand die Gebrauchstauglichkeit eines Systems verbessern kann. Grundsätzlich klingt dieser Ansatz im Bezug auf ein Projekt, welches innerhalb eines Semesters und wenn möglich ohne Budget durchgeführt wird, nach einem passenden Vorgehen. Jedoch besteht bei dem Discount Usability Engineering ein ausschlaggebender Nachteil - die Anforderungs- und Kontextanalyse wird bei diesem Ansatz vernachlässigt. Besonders die Anforderungsanalyse ist für das Projekt FoodUse jedoch sehr relevant, da es sehr wichtig ist, die Anforderungen der verschiedenen Stakeholder und Benutzergruppen zu identifizieren und zu verstehen. Es ist wichtig zu verstehen, welche Anforderungen beispielsweise die Anbieter an das System haben. Was soll das System können? Was soll den Anbietern zur Verfügung gestellt werden, damit sie ihre Lebensmittel sicher und einfach anbieten können? Um diese Fragen beantworten zu können, muss man zuerst verstehen was die Benutzer eigentlich wollen.

Zusätzlich hierzu besteht erneut das Problem, dass vor allem die Evaluation innerhalb dieses Vorgehensmodells auf Prototypen in Form verschiedener Szenarien basiert und die Erstellung dieser sehr zeitintensiv wäre. Daher sprechen erneut zwei ausschlaggebende Argumente gegen die Verwendung dieses Vorgehensmodells.

Der Usability Engineering Lifecycle ist ein Vorgehensmodell welches aus 3 Phasen besteht. Bereits in der ersten Phase dieses Ansatzes - der Anforderungsermittlung - wird klar, dass hier der Benutzer, der Kontext seiner Aufgabenbewältigung sowie seine Anforderungen an das System hier im Mittelpunkt stehen. Um die Gebrauchstauglichkeit von FoodUse zu gewähren ist es sehr wichtig den Benutzer in den Mittelpunkt zu stellen, da die Benutzer und deren Interaktionen mit dem System essentiell für den Erfolg der angestrebten Lebensmittelabfall-Reduktion sind. Zusätzlich hierzu ist es besonders von Vorteil, dass die zweite Phase des Vorgehensmodells einen iterativen Prozess bestehend aus Entwicklung, Evaluation und Verbesserung darstellt. Ein besonders großer Vorteil ist außerdem, dass dieses Vorgehen sowie dessen Schritte skalierbar auf die Projektdauer ist, was besonders in so einem kurzen Projektzeitraum nützlich ist.

Insgesamt bietet dieses Vorgehensmodell somit einen großen Fokus auf die Benutzer, ein klar strukturiertes, leicht anwendbares und iteratives Vorgehen sowie die Möglichkeit dieses Vorgehen an das Projekt anzupassen. Diese Faktoren bieten eine gute Basis für die spätere Gebrauchstauglichkeit des Systems. Daher wurde dieses Vorgehensmodell für die Entwicklung des Projektes FoodUse gewählt.