# Geber

**Kommunikation**

* Anfragen sind übersichtlich einsehbar
* Absprachen können einfach vorgenommen werden
* Teilt die Informationen der zu teilenden Lebensmittel mit anderen
* Einfache Kommunikationswege
* Es soll Menschen verbinden

**Funktionsweise**

* Lebensmittel müssen leicht erfassbar sein
* Darf keinen zusätzlichen Platz einnehmen
* im Kühlschrank
* generell
* Quantifiziert die Menge der Lebensmittel
* Bleibt primär zuhause bei den Lebensmitteln
* Erfasst visuell wie die Lebensmittel aussehen
* Soll einen Abgleich mit den aktiven Angeboten vornehmen
* Bietet die Möglichkeit den Nutzer als Spender und Nehmer agieren zu lassen
* Das System funktioniert ohne viel Aufwand

**Aussehen**

* Fügt sich nahtlos in das bisherige Umfeld ein
* Ist kein „künstlich“ erzeugtes Objekt
* erweitert ein bestehendes Objekt
* birgt eine bewehrte Funktion in sich

**Allgmein**

* Das Objekt ist eindeutig dem Spender zugeordnet
* Es ist zuverlässig
* Es macht dem Spender bewusst, dass er einen guten Zweck erfüllt hat
* Ego Stärken
* Motivieren
* Es soll Präsent sein

# Nehmer

* Übersichtliche Auflistung/Darstellung der Angebotenen Waren
* Die Lebensmittel sollen leicht erfassbar sein
* Kommunikation mit dem Geber wird vereinfacht
* Visuelle Darstellung um einen Eindruck der Lebensmittel zu erhalten
* Als Nehmer besteht kein Zwang das „Ding“ zu besitzen um beim Verwerten der Lebensmittel mitzuwirken
* Macht Spaß bei der Nutzung
* Einfaches Reservieren der Spender-Produkten
* Soll nur mit einer Handlung das Spender-Produkt reservieren
* Eine große Auswahl haben
* Spaß machen
* etwas Aufwand aber bekommt dafür eine Gegenleistung

**Sonstige Anforderungen:**

* dienend/Aufträge erledigen
* konkret: macht abstraktes fassbar
* diskret: schnell wahrnehmend ordnet sich unter/kontextbezogen
* natürlich: keine zusätzliche Integratione/ in Prozess eingebunden
* befähigend: service/brücke zur digitalen Welt
* optisch ansprechend/oder flexibel
* feedback geben