

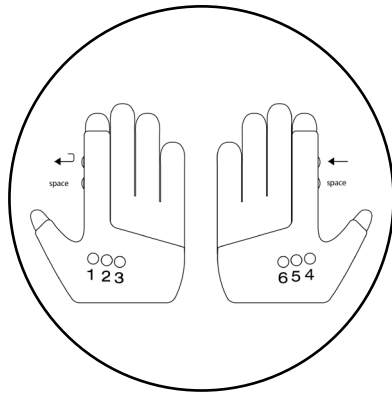
# Florian Schröder

## Digitale Medien

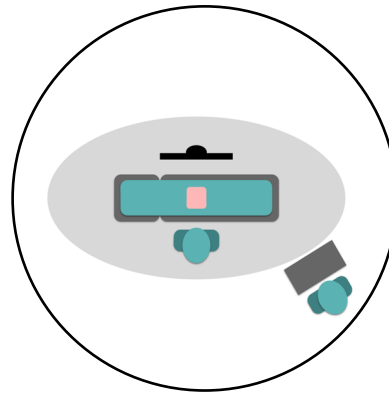
hello@florianschroder.com  
+49 17661604083



**Shadow Puppet Play**  
Experimental Game Experience



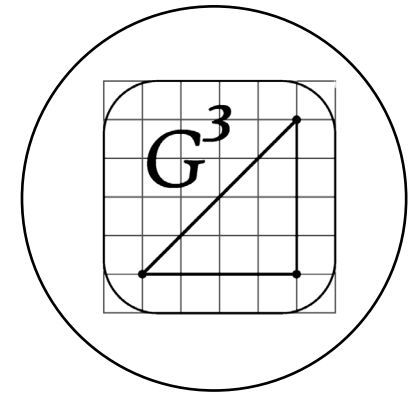
**dotsIN**  
Mobile Braille Input Device



**Interaktion im OP**  
Fußbasierte Interaktion mit Computersystemen im  
Operationssaal



**wayght**  
Ein Prototyp für natürliche Navigation



**GAPP**  
Pitch einer Mathe App für Schulen



# Shadow Puppet Play

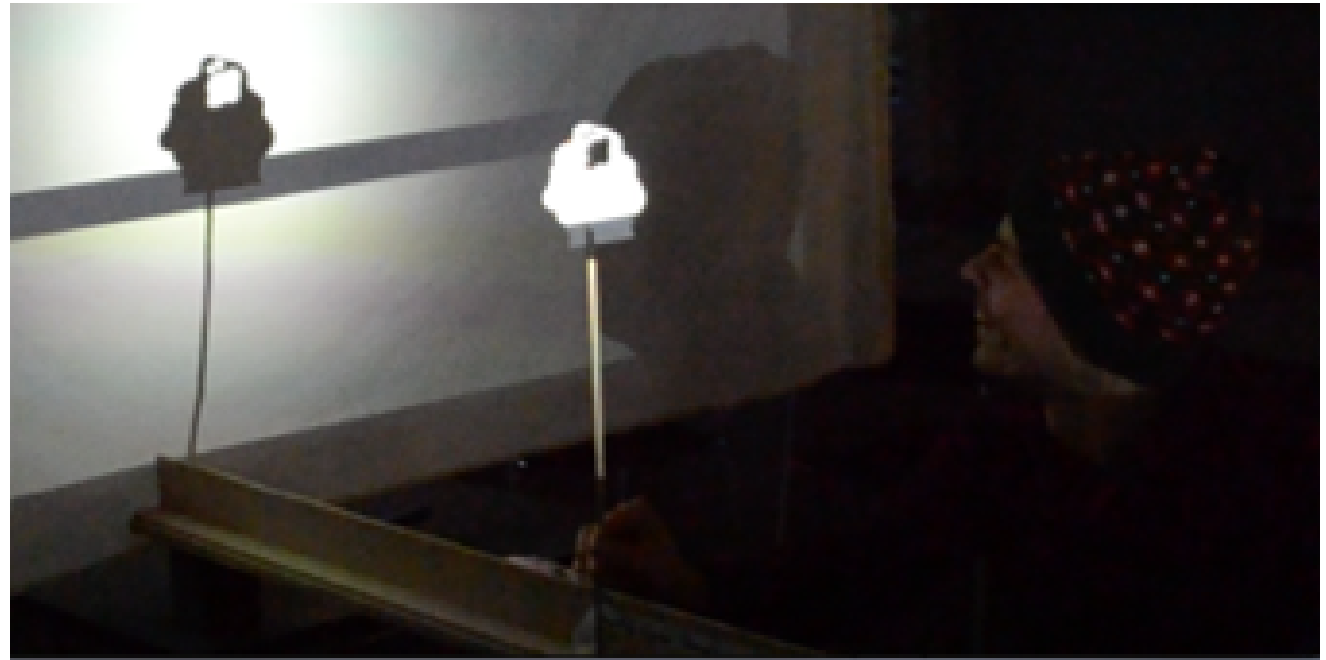
Experimental Game Experience

Januar 2016

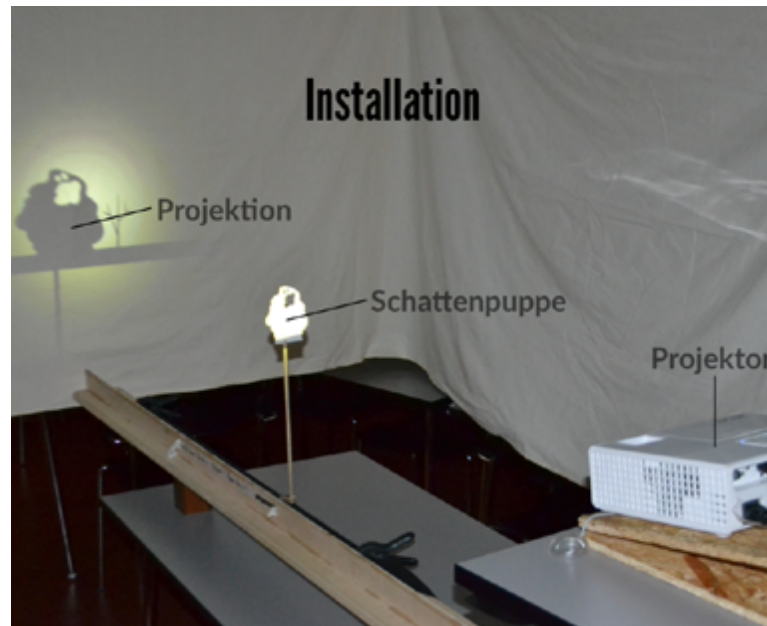
Unity, Maus, Projektor

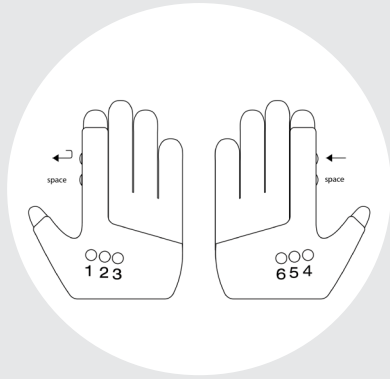
Gruppenprojekt (6 Mitglieder)

Shadow Puppet Play ist ein digitales Spiel mit einem experimentellen physischen Controller. Der Spieler kontrolliert eine Schattenpuppe, die sich zwischen Projektor und Leinwand befindet. Das Level wird auf die Leinwand projiziert. Die Schattenpuppe wirft einen Schatten. Dieser Schatten ist der vom Spieler gesteuerte Charakter. Der physische Schatten interagiert also mit den digitalen Elementen des Levels. Diese Installation lässt physikalische und digitale Welt für Spieler und Zuschauer verschmelzen.



Gameplay Video ansehen <https://vimeo.com/152408056>





# dotsIn

## Mobile Braille Input Device

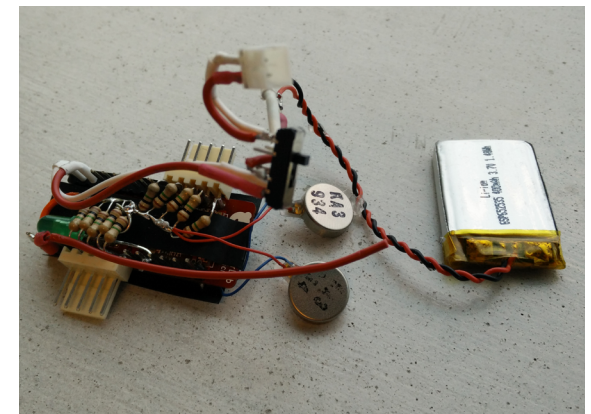
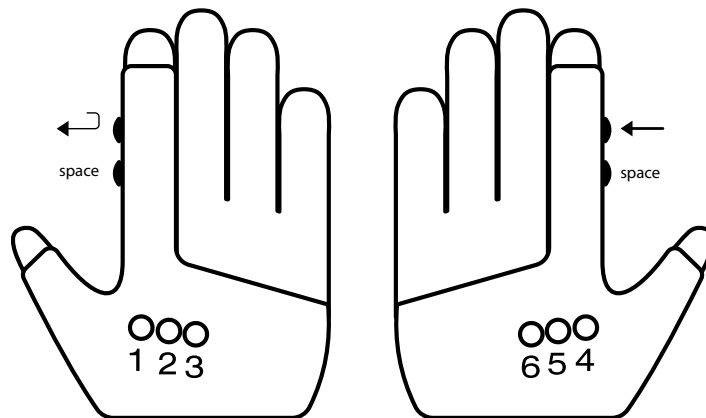
November 2015

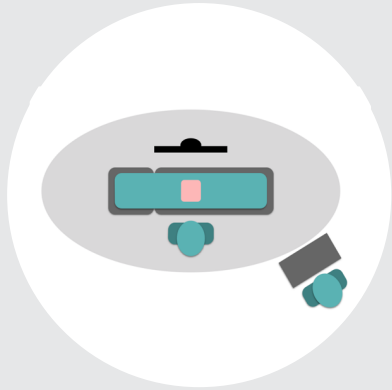
RedBear Blend Micro, Flüssiglatex, conductive fabric  
Gruppenprojekt (2 Mitglieder)

Blinde und Sehbehinderte nutzen das Braille Alphabet, bei dem jeder Buchstabe in einem Raster aus sechs Punkten dargestellt werden kann. dotsIn ist ein mobiles Interface zur Eingabe von Brailleschrift für Smartphones und Tablets. Die Eingabe erfolgt durch kombiniertes antippen von Kontakten in der Handinnenfläche. Die Anordnung der Kontakte orientiert sich am Layout herkömmlicher Braille Tastaturen was die Eingewöhnung erleichtert. Feedback bekommt der Nutzer durch Vibration. Das Konzept ist auf ander Anwendungsfälle übertragbar.



Demo Video ansehen <https://vimeo.com/165077051>



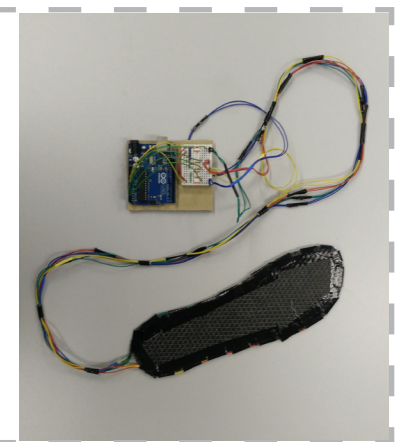
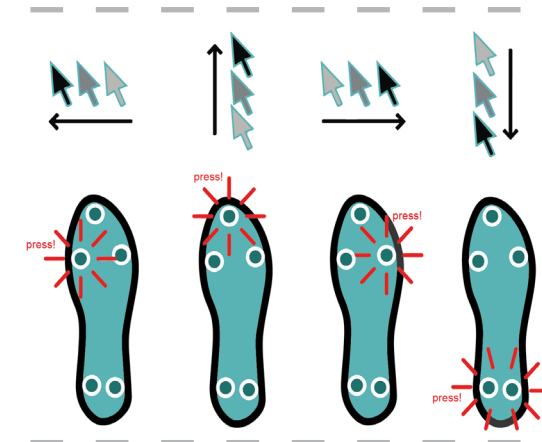
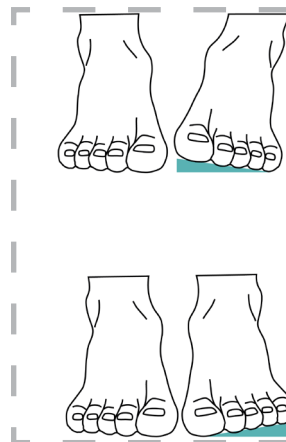
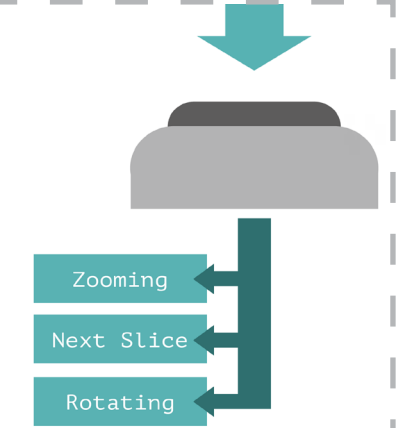
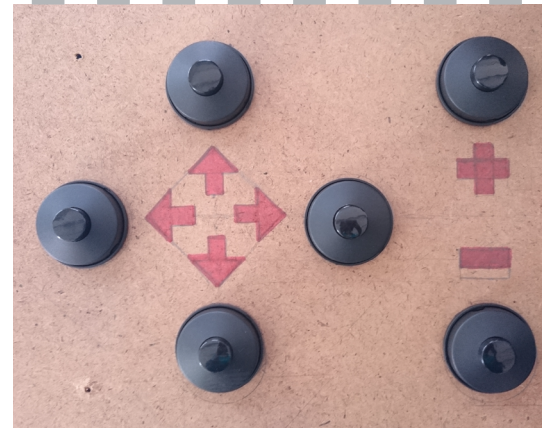
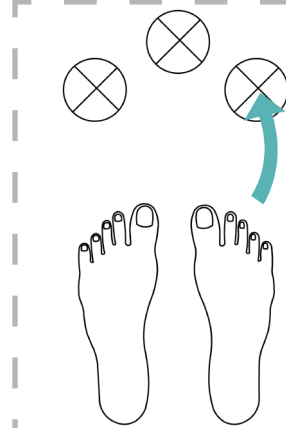
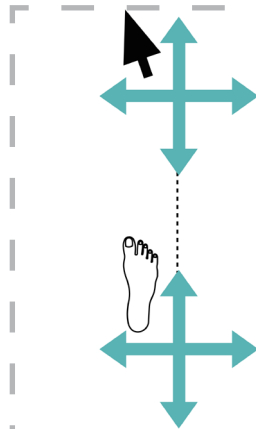


# Interaktion im Operationssaal

Fußbasierte Interaktion mit Computersystemen im Operationssaal

September 2015  
 Arduino, Processing, SPSS  
 Gruppenprojekt (7 Mitglieder)

Aufgabe war es ein Interface zu entwickeln, welches es Chirurgen während der Operation ermöglicht mit zuvor erstellten 3D Patientendaten zu interagieren. Wir entwickelten drei fußbasierte Konzepte: Zeigen durch Fußbewegung, Präzises Antippen und Zeigen durch Gewichtsverlagerung. Die drei Konzepte wurden prototypisch umgesetzt und wissenschaftlich evaluiert. Die Ergebnisse wurden auf einer Konferenz veröffentlicht.





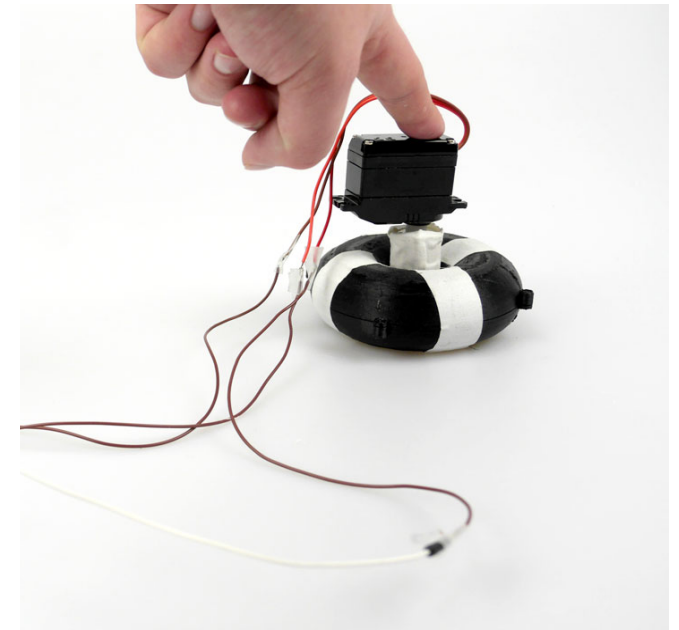
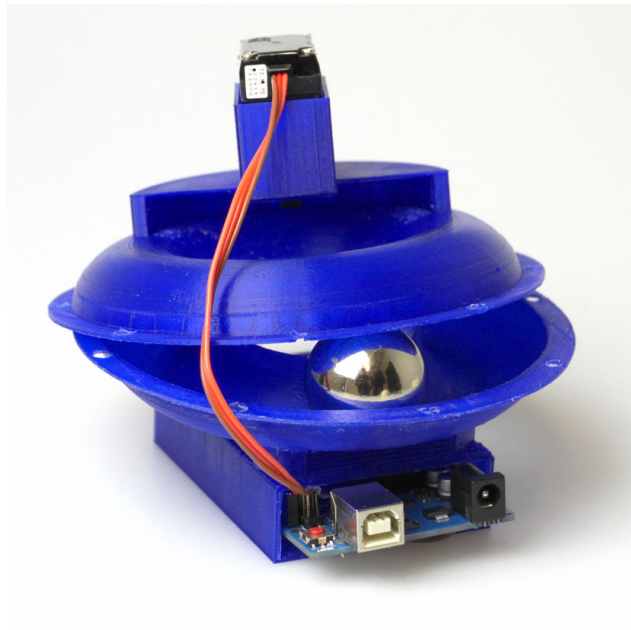
# wayght

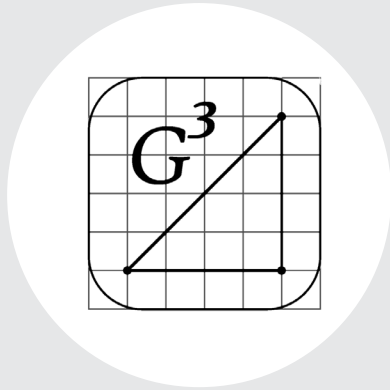
Ein Prototyp für natürliche Navigation

Februar 2015

Arduino, Rhino, 3D Druck  
Gruppenprojekt (4 Mitglieder)

Unser Ziel war es ein Navigationsgerät für Fußgänger im Urbanen Raum zu entwickeln, das den Nutzer von der verbreiteten turn-by-turn Navigation emanzipiert. Oft reicht die grobe Richtung zum Ziel schon aus. Wayght gibt ähnlich wie ein Kompass eine Richtung an. Jedoch ohne Zeiger oder Display, sondern durch Gewichtsverlagerung. Der Fußgänger orientiert sich daran und kann dabei seine Umgebung uneingeschränkt wahrnehmen.





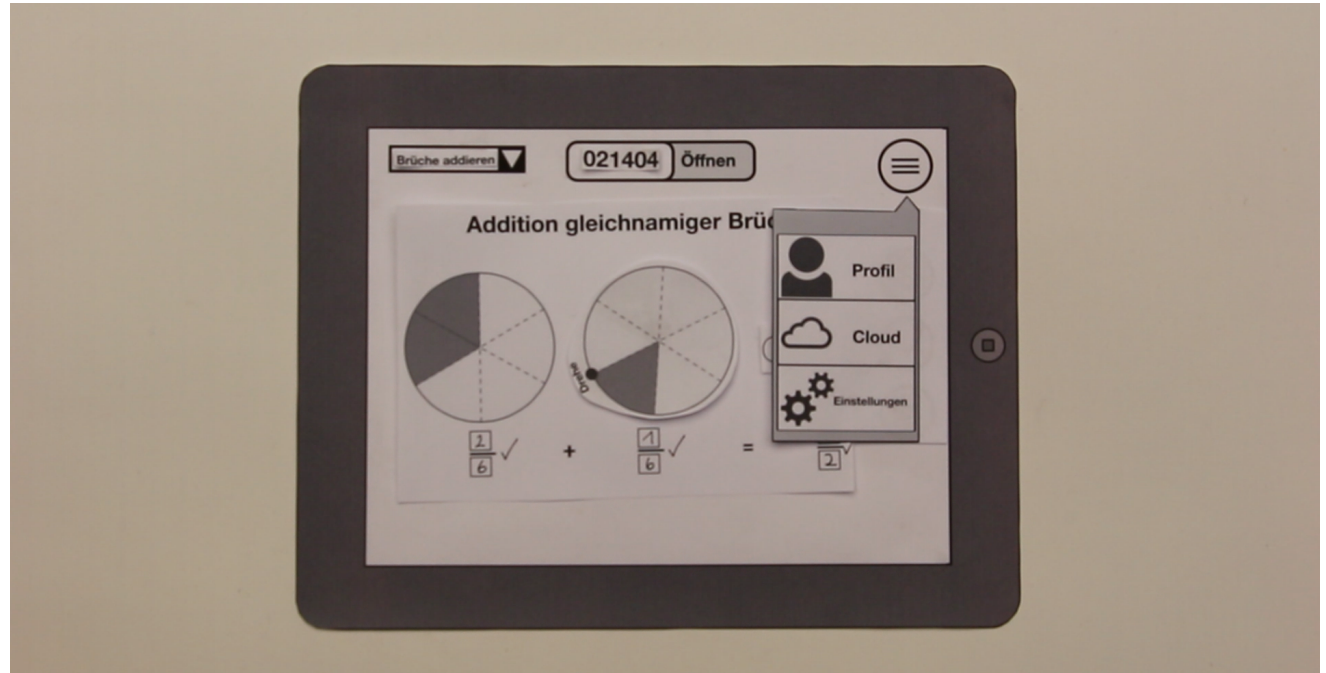
# GAPP

## Pitch einer Mathe App für Schulen

Februar 2015

Paper, Photoshop, Premiere  
Gruppenprojekt (3 Mitglieder)

Zum fiktiven Auftrag eines Schulbuchherstellers das Schulbuch durch eine sinnvolle App zu ergänzen sollte eine Anforderungsanalyse, ein Projektplan und schließlich ein Pitch erstellt werden. Dabei ist GAPP entstanden. Eine Matheapp für Oberstufenschüler, die sowohl die Bedürfnisse der Lehrer als auch der Schüler berücksichtigt. Der Video-Paper-Prototyp entstand für unseren Pitch.



Video-Paper-Prototyp ansehen <https://vimeo.com/165078295>

