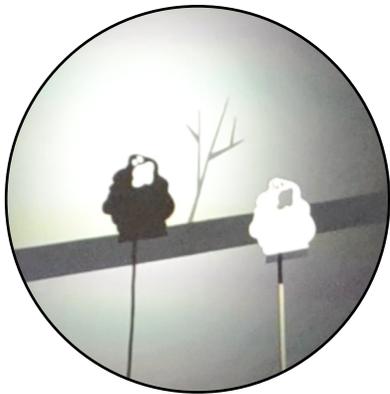


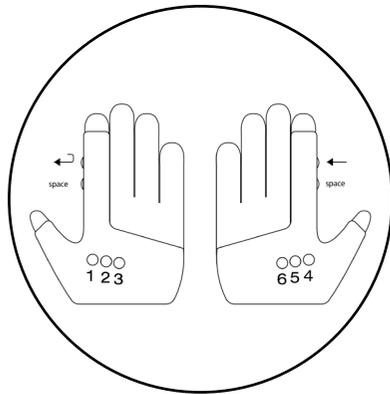
Florian Schröder

Digitale Medien

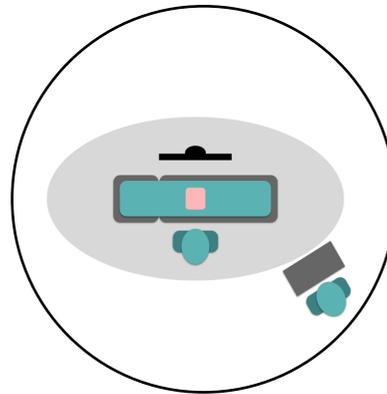
hello@florianschroder.com
+49 17661604083



Shadow Puppet Play
Experimental Game Experience



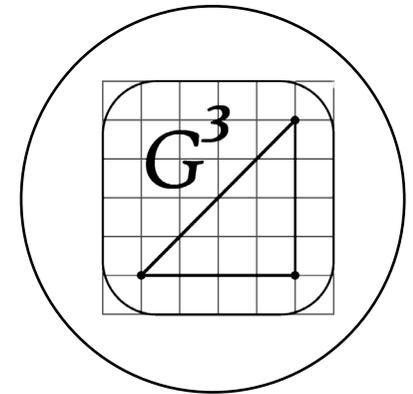
dotsIN
Mobile Braille Input Device



Interaktion im OP
Fußbasierte Interaktion mit Computersystemen im
Operationssaal



wayht
Ein Prototyp für natürliche Navigation



GAPP
Pitch einer Mathe App für Schulen



Shadow Puppet Play

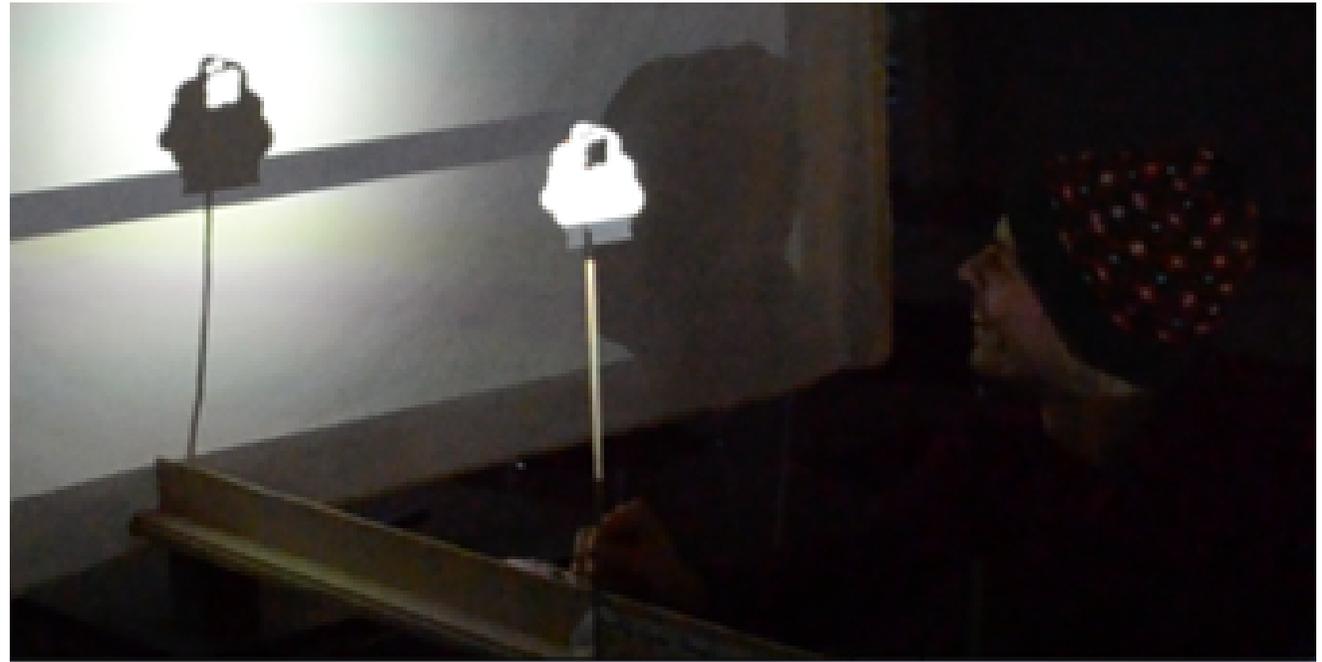
Experimental Game Experience

Januar 2016

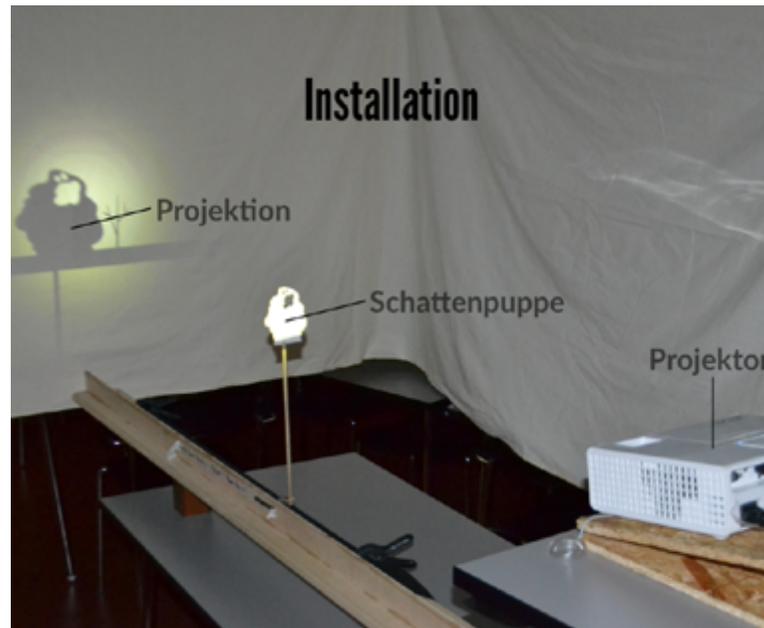
Unity, Maus, Projektor

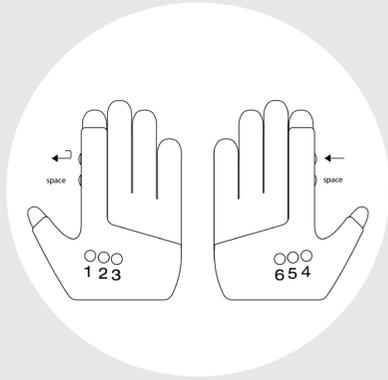
Gruppenprojekt (6 Mitglieder)

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

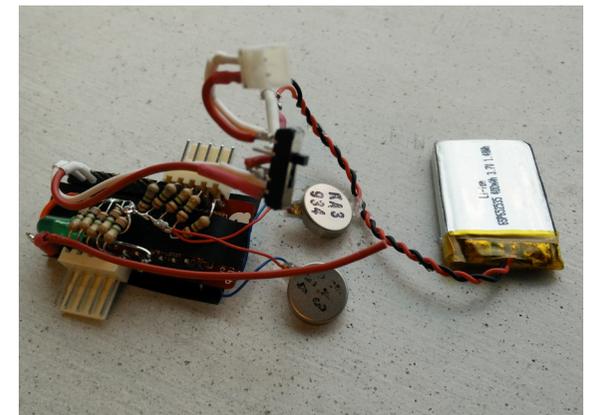
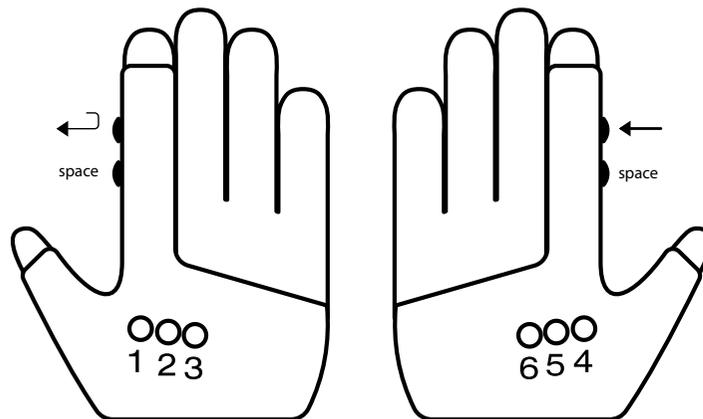
November 2015

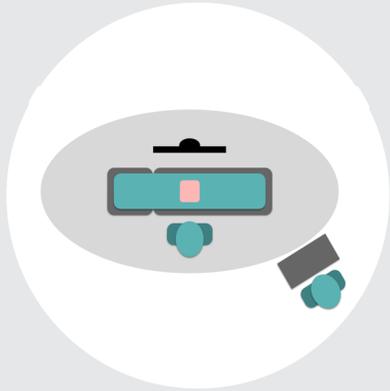
RedBear Blend Micro, Flüssiglatex, conductive fabric
Gruppenprojekt (2 Mitglieder)

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>



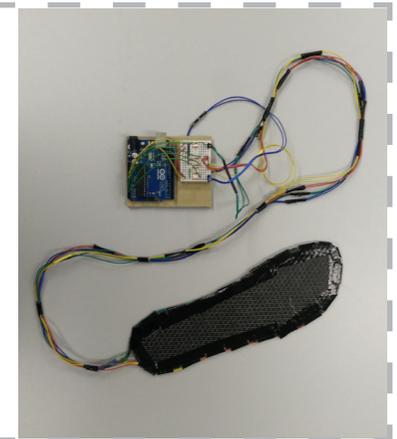
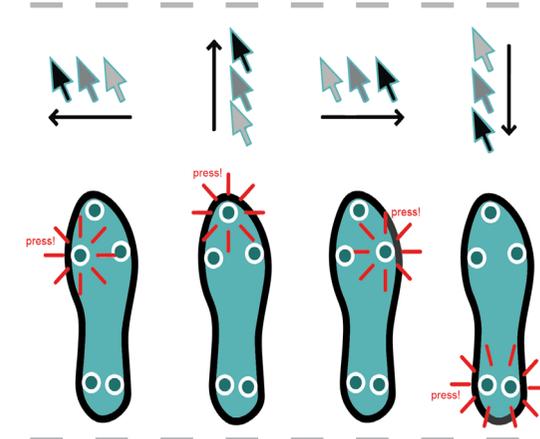
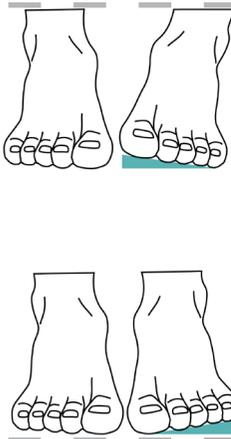
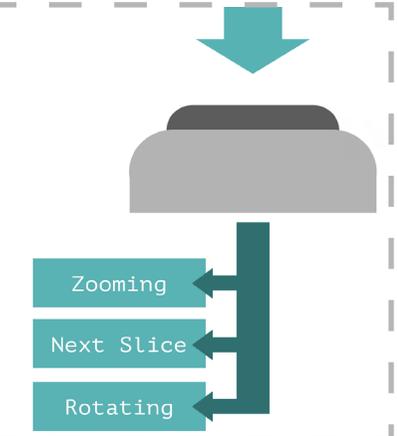
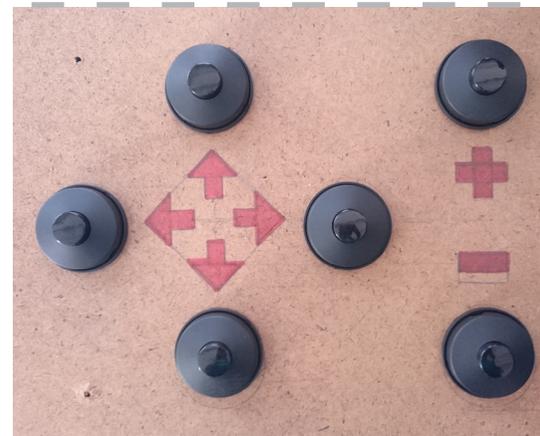
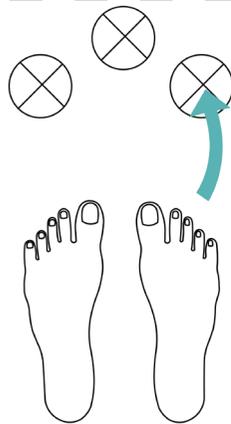
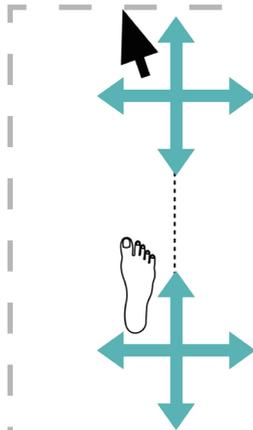


Interaktion im Operationssaal

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.



- Zooming
- Next Slice
- Rotating



wayght

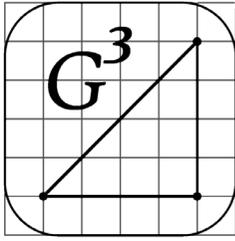
Ein Prototyp für natürliche Navigation

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.





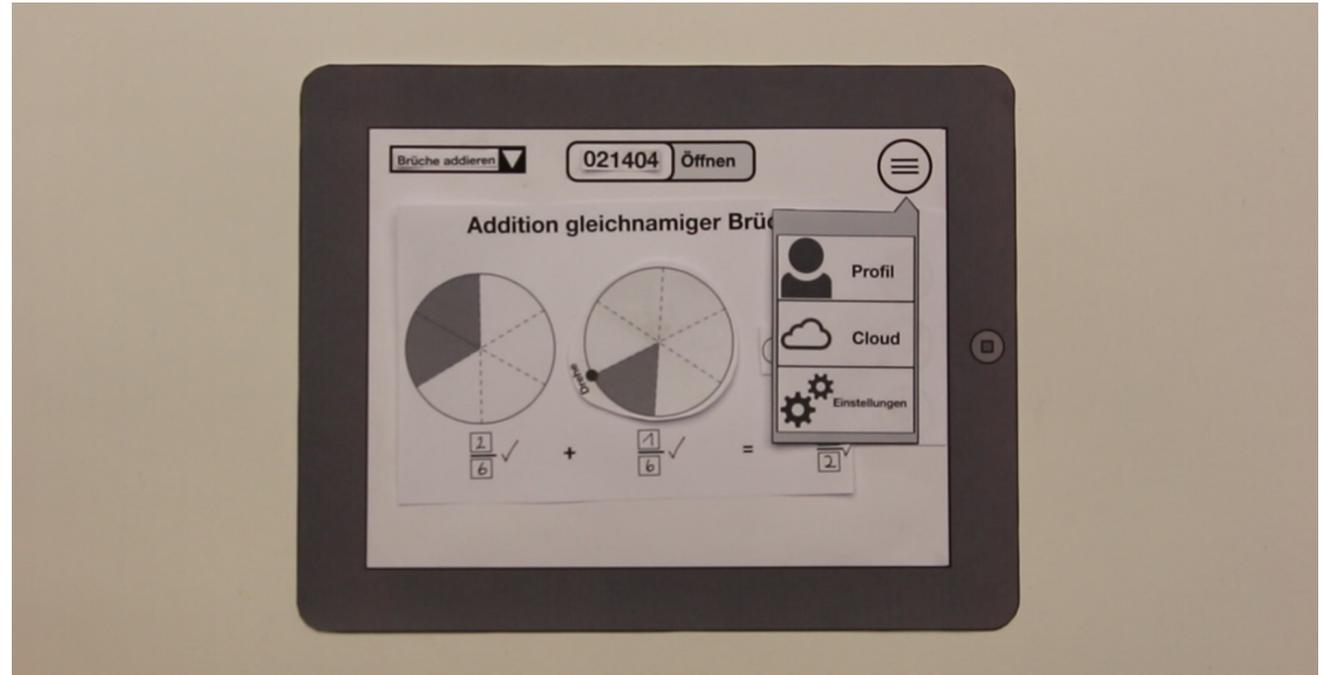
GAPP

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>

