

Schäfer, **Benjamin** NACHNAME, VORNAME

benjamin.schaefer@uni-konstanz.de E-MAIL ADRESSE

+49 (0)7531-88-5623 GESCHÄFTLICH



AKADEMISCHE LAUFBAHN

09/2011 – 02/2014 IT University Copenhagen

ABSCHLUSS Master of Science

HAUPTFACH Games – Analysis

10/2007 – 08/2011 University of Konstanz

ABSCHLUSS Bachelor of Arts

HAUPTFACH Soziologie

NEBENFACH Informatik

ARBEITSERFAHRUNG

Seit 09/2016 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Exzellenzcluster
der Universität Konstanz

AUFGABEN Bearbeitung des Promotionsprojekts
„Entwicklungsplattform Mensch – Praxeologien der
Herstellung von Weltenstimmigkeit in virtuellen
Realitäten“

ANSPRECHPARTNER Prof. Dr. Isabell Otto: isabell.otto@uni-konstanz.de

Seit 05/2015 Freiberuflicher Redakteur

SPEZIALISIERUNG Videospiele, Gadgets, Virtual Reality, Reviews, News

REFERENZEN VR-World.com; GameStar.de

09/2014 – 04/2015 Wissenschaftlicher Mitarbeiter der Lehrmedien-
Werkstatt am Exzellenzcluster der Universität
Konstanz

AUFGABEN Teilprojektkoordination App-Entwicklung;
Entwicklung des User Interface und der User Experience;
Fundraising (Betreuung einer Crowdfunding-Kampagne);

ANSPRECHPARTNER Dr. Diana Schmidt-Pfister: 07531/88-5612; diana.schmidt-pfister@uni-konstanz.de

SPRACHEN

DEUTSCH Muttersprache
ENGLISCH Fließend in Wort und Schrift

VERÖFFENTLICHUNGEN

Kleiner, Eike und Benjamin Schäfer. 2012. „Augmented Shelf: Digital Enrichment of Library Shelves.” Pp. 541-44 in *Mensch & Computer 2012 – Workshopband: interaktiv informiert – allgegenwärtig und allumfassend!?*. München: Oldenbourg Verlag. Letzter Abruf: 12.05.2014 (<http://dl.mensch-und-computer.de/handle/123456789/2927?discover=true>).