

Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungsumgebungen

thema:

Eyetracking-unterstützte Software-Entwicklungsumgebungen

art:

BA

betreuer:

Felix Raab

student:

Hartmut Glücker

status:

abgeschlossen

stichworte:

eye tracking, programmierung, entwicklungsumgebung

angelegt:

2013-04-21

Antrittsvortrag:

2013-09-17

Hintergrund

Multimodale Benutzeroberflächen können zu besserer Bedienung und effizienterer Nutzung von Software beitragen. Softwareentwicklungswerkzeuge nutzen die Möglichkeiten neuer Interaktionsmethoden bisher allerdings kaum aus.

Die Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, inwieweit die Daten aus Eyetracking-Geräten bei Programmiervorgängen verarbeitet werden können, um den Benutzer bzw. Programmierer zu unterstützen. Beispiele hierfür wären:

- Erkennen, wenn der User einen größeren Menge Quellcode schnell liest oder überfliegt und diesen dann so reduzieren, dass der Vorgang leichter ausgeführt werden kann, weil weniger „Clutter“ im Blickfeld ist
- Fixationen auf bestimmte Keywords erkennen und Hilfestellungen/Code Assist/Doku etc. anzeigen

Zielsetzung der Arbeit

- Analyse, welche Aufgaben für Eyetracking-Unterstützung besonders geeignet sind - Entwicklung eines Prototypen für einen der identifizierten Use Cases

Konkrete Aufgaben

Nach Absprache mit dem Betreuer.

Erwartete Vorkenntnisse

Keine

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/eyetracking-unterstuetzung_bei_der_programmierung?rev=1464018092

Last update: **23.05.2016 15:41**

