

Untersuchung von Unterschieden zwischen mobilen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum

Thema:

Untersuchung von Unterschieden zwischen mobilen und virtuellen Eye-Tracking-Experimenten im 3D-Raum

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

Entwurf

Stichworte:

Eye-Tracking, virtuell, 3D, Experiment

angelegt:

2016-01-25

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

Nicht nur an der Universität Regensburg sind mittlerweile mobile Eye-Tracking-Experimente zur Klärung wissenschaftlicher Fragestellungen an der Tagesordnung. Dabei werden Probanden von Testleitern durch Gebäude oder über Außenflächen geführt und dabei wird von einer Eye-Tracking-Brille deren Blickverhalten aufgezeichnet und im Nachhinein auf bestimmte Fragestellungen analysiert. In manchen Fällen könnte der Versuchsort jedoch unzugänglich oder einfach ein mobiler Durchlauf aus verschiedenen Gründen undurchführbar sein. Hierbei könnte eine virtuelle Nachstellung des Experimentes von Vorteil sein, ohne bei Einsatz eines stationären Eye-Trackers auf die Blickdaten verzichten zu müssen. Die Auswertung könnte sich in dieser Konstellation sogar noch durch verständlichere Visualisierungen als weniger umständlich erweisen. Zu klären ist, ob diese beiden Szenarien überhaupt gerechtfertigt miteinander zu vergleichen sind.

Zielsetzung der Arbeit

Es soll ermittelt werden, ob sich das Blickverhalten von Versuchspersonen bei mobilen Eye-Tracking-Experimenten in der Realität stark von dem in einer virtuellen nachgestellten Umgebung unterscheidet und woraus die eventuellen Abweichungsparameter bestehen.

Konkrete Aufgaben

Eine bereits durchgeführte Eye-Tracking Studie soll virtuell nachgebildet und mit der gleichen Fragestellung erneut durchgeführt werden. Eine Auswertung soll ergeben, ob die beiden Versuchsverfahren zu ähnlichen Ergebnissen führen bzw. miteinander vergleichbar sind.

Erwartete Vorkenntnisse

Erfahrung im Umgang mit einem Eye-Tracker, 3D-Software und der Game-Engine Unity.

Weiterführende Quellen

<http://www.eyetracking-glasses.com/>

<http://www.tobii.com/xperience/>

From:
<https://wiki.mi.uni-r.de/> - **MI Wiki**

Permanent link:
https://wiki.mi.uni-r.de/arbeiten/untersuchung_von_unterschieden_zwischen_mobilen_und_virtuellen_eye-tracking-experimenten

Last update: **01.10.2019 12:22**

