

# Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung

Thema:

Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung

Art:

BA, MA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Niels Henze

Status:

Entwurf

Stichworte:

Eye-Tracking, Blick, Experiment

angelegt:

2020-03-11

## Hintergrund

Es wäre aus vielerlei Gründen von Vorteil, Experimente in einer virtuell nachgebauten Umgebung am Bildschirm durchzuführen. Es stellt sich jedoch die Frage nach der Vergleichbarkeit. Schauen sich Menschen in dieser künstlichen Umgebung mit denen ihnen zu Verfügung stehenden Steueroptionen so ähnlich um, wie sie das auch in einem realen Raum tun würden?

## Zielsetzung der Arbeit

Es sollen Blickmuster in Realität und bei virtuellen Experimenten der gleichen Fragestellung verglichen werden und Unterschiede bzw. Ähnlichkeiten ermittelt werden.

## Konkrete Aufgaben

- Entwurf eines Experiment-Aufbaus mit Eye-Tracking
- Virtueller Nachbau des Versuchs
- Einbau von visueller und auditiver Aufmerksamkeitssteuerung bzw. Ablenkung
- Erfassen der Bewegungsdaten bei Realem und virtuellen Experiment (ca. 30 Probanden)
- Auswertung der Unterschiede um Aussagen über die Ähnlichkeit beim Verhalten treffen zu können

## Erwartete Vorkenntnisse

- Eye-Tracking
- Umgang mit Unity
- 3D-Modellierung

## Weiterführende Quellen

Ansprechpartner: Martin Brockelmann

Diese Arbeit unterstützt einen Teilbereich meiner aktuellen Forschung.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/vergleich\\_von\\_blickdaten\\_-\\_realitaet\\_vs.\\_virtuelle\\_umgebung](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/vergleich_von_blickdaten_-_realitaet_vs._virtuelle_umgebung)

Last update: **15.03.2023 13:25**

