

# Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung 2

Thema:

Vergleich von Blickdaten - Realität vs. virtuelle Umgebung 2

Art:

BA

BetreuerIn:

Martin Brockelmann

BearbeiterIn:

Andreas Pensenstadler

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

Niels Henze

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

3D Unity, Blickdaten, Eye-Tracking

angelegt:

2020-11-21

## Hintergrund

Die Untersuchung von Blickdaten ist in vielerlei Hinsicht nützlich: Bei der Untersuchung der Aufmerksamkeit eines Kunden in einem Geschäft, bei der Nutzung von Landmarken für ein Navigationssystem oder bei einer idealen Platzierung von Werbeplakaten. Studien, welche dies untersuchen sind sehr aufwändig. Sollten allerdings Blickdaten, welche in einem virtuellen Raum aufgenommen wurden mit reellen Blickdaten übereinstimmen, würde dies die Untersuchung dieser wesentlich einfacher gestalten.

## Zielsetzung der Arbeit

Es sollen Blickdaten der Realität und einer Virtuellen Umgebung auf Unterschiede bzw. Gemeinsamkeiten untersucht werden.

## Konkrete Aufgaben

Der Aufbau eines Experiments, welches exakt in einer virtuellen Umgebung mit Hilfe von Unity nachgebaut wird. Bei beiden Setups werden Blickdaten erfasst und zuletzt verglichen.

## Erwartete Vorkenntnisse

Unity, 3D-Modellierung, Eye-Tracking

## Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

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

Permanent link:  
[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/vergleich\\_von\\_blickdaten\\_-\\_realitaet\\_vs.\\_virtuelle\\_umgebung\\_2?rev=1605923548](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/vergleich_von_blickdaten_-_realitaet_vs._virtuelle_umgebung_2?rev=1605923548)

Last update: **21.11.2020 01:52**

