



Tobii Pro lanserar analysverktyg för eyetracking i VR

Tobii Pro, världsledande inom eyetracking-lösningar för beteendestudier, introducerar ett nytt analysverktyg: **Tobii Pro VR Analytics**, vilket gör det möjligt att bedriva eyetracking-studier i VR-miljöer i 3D. Verktyget används i Unity-miljöer, mäter vad en användare ser, hur denne interagerar och navigerar i en simulerad värld, och innehåller automatiserade visualiseringsfunktioner.

Kombinationen av eyetracking och VR kan ge svar på vilka faktorer som är avgörande för att påkalla människans uppmärksamhet i ett oändligt antal hypotetiska scenarier. För designers, varumärkesägare, och detaljhandeln innebär det att man nu har omedelbar tillgång till analysresultat av de faktorer som påverkar vårt beteende och beslutsfattande under hela kundresan. Det nya analysverktyget möjliggör också för mer effektiva, engagerande och säkra utbildningar, särskilt för personer i komplexa högriskyrken, exempelvis inom industri, vård och katastrofhantering.

– Eyetracking har visat sig vara en naturlig del av VR, och med lanseringen av Tobii Pro VR Analytics tar vi ett stort steg mot vår större vision om att också förse företag och forskare med de verktyg som behövs för att få tillgång till insikter om vårt beteende i VR. VR ger full kontroll över en miljö, medan eyetracking förklarar vårt beteende när vi är helt uppslukade av den – en kraftfull kombination som gör dessa insikter tillgängliga för många fler, säger Tom Englund, affärsområdeschef för Tobii Pro.

Exempel på tillämpningar inom industrin för eyetracking-analyser i VR:

- En butik kan snabbt växla mellan olika ritningar och samla in information om vad som genererar uppmärksamhet, för att hitta den optimala planlösningen för hur kunder rör sig i miljön och plockar med sig varor längs vägen.
- Ett varumärke kan testa olika produktförpackningar på en virtuell butikshylla för att mäta vilken som är den bästa kombinationen av färg och design när det gäller att fånga kundens uppmärksamhet.
- Ett tillverkningsföretag kan sätta arbetare i olika träningsscenarier för att utvärdera hur de reagerar och agerar. Eyetracking kommer att hjälpa till att avgöra vad som kan förbättras för att hjälpa arbetare att känna igen varningstecken för en möjlig olycka innan den inträffar.
- Ett sjukhus kan simulera en operation och iakttä kirurgernas uppmärksamhet och visuella färdigheter vid utförandet av komplexa tekniker, samt hur medvetna de är om sin omgivning. Detta tillåter dem att begå misstag utan att påverka en patient och på så sätt utveckla färdigheter som de senare kan tillämpa i den verkliga världen.
- Ett byggföretag kan planera en hel byggnadsdesign under konceptfasen och spåra människors uppmärksamhet och förflyttningar för att avgöra vad som är den optimala placeringen av skyltar för navigering och funktioner som nödutgångar.
- Ett flygbolag kan placera piloter i flygsimulationer för att lära ut och förstå de bästa metoderna för att manövrera och avläsa instrument.

– Användandet av eyetracking i en VR-miljö hjälper oss att bättre förstå hur människor navigerar inom ett område. Vi kan utforma bättre vägvisningssystem och börja undersöka problem mycket tidigare, säger David Watts, vd för CCD Design & Ergonomics. Vi vill föra in evidens i designprocessen. Visualiseringarna ger svar på vad människor faktiskt tittar på och hur deras uppmärksamhet dras till olika designåtgärder vi genomför. Den här metoden är så mycket kraftfullare än att lita på vår egen intuition gällande vad som fungerar och vad som inte gör det. Den ger oss också utmärkt visuell dokumentation som kan användas för att demonstrera beteenden för andra i designteamet. CCD är ett konsultföretag med 40 års erfarenhet av att tillämpa ergonomisk vetenskap på designprocessen.

Tobii Pro VR Analytics – tekniska funktioner och fördelar:

- Kan integreras i befintliga Unity-miljöer, vilket gör att företag kan dra nytta av investeringar som redan gjorts i skapandet av innehåll för VR.
- Utformad för att fungera med faktisk ögonrörelsedata, vilket möjliggörs genom VR-headset integrerade med Tobii's eyetracking-teknologi.
- Omedelbar tillgång till analyser från eyetracking-data, navigering och interaktioner. Visualiseringarna är automatiserade.
- Heat maps- och opacitetskartor visar vilka punkter i ett VR-landskap som tilldrog sig mest uppmärksamhet.
- Scenöversikt med vägkartor illustrerar hur studiedeltagare rörde sig genom miljön, vilket ger en förståelse av gångtrafik och potentiella flaskhalsområden.

Tobii Pro VR Analytics är baserat på analysverktyget förvärvat tillsammans med Acuity ETS och Acuity Intelligence i januari 2018.

Mer information och mediematerial

- Titta på en video om [Tobii Pro VR Analytics](#)
- Läs blogginlägget ["Why you can't afford to ignore VR Analytics"](#) av Tim Holmes från Tobii Pro Insight
- Titta på en video om [Tobii Pro på 2 minuter](#)
- Besök Tobii Pros nyhetsrum för att [ladda ner bilder](#)

Cecilia Lago Albright, PR & Communications Manager, Tobii Pro, tel: 070-743 13 45,
e-post: cecilia.albright@tobii.com

Om Tobii

Tobii är världsledande inom eyetracking. Vår vision är en värld där all teknik fungerar i total harmoni med naturligt mänskligt beteende. Tobii bedriver verksamhet inom tre affärsområden: Tobii Dynavox gör specialutvecklade datorer som styrs med ögonrörelser eller pekskärm som används av människor med särskilda behov. Tobii Pro utvecklar och säljer eyetracking-lösningar och tjänster för att studera mänskligt beteende som idag används av mer än 3 000 företag och 2 000 forskningsinstitutioner, däribland samtliga av världens 50 mest välansedda universitet. Tobii Tech vidareutvecklar Tobii's teknologi för nya volymmarknader såsom datorspel, vanliga datorer, virtual reality och smartphones. Tobii har sitt huvudkontor i Stockholm och är noterat på Nasdaq Stockholm (TOBI). Koncernen har cirka 1 000 anställda. Läs mer på www.tobii.com.