



Analysing Tobii Glasses Recordings with *Glasses Viewer* and *Gaze Code* – a practical workshop on alternatives to Tobii Studio

Überblick: Im Rahmen eines dreiteiligen Online-Workshops widmen wir uns der Analyse von Blickdaten, welche mittels der Tobii Glasses Eye-Tracking-Brille erhoben wurden. Im Besonderen geht es um Alternativen zur Verwendung der Tobii Pro Analysesoftware. In drei Sitzungen stellen Roy Hessels (Utrecht University), Jeroen Benjamins (Utrecht University) und Diederick Niehorster (Lund University) eine freie Software vor, die sie entwickelt haben, um Tobii Glasses Erhebungen effizienter und umfassender auszuwerten und gehen mit den Teilnehmenden grundlegende Analysen mittels eines Beispieldatensatzes durch.

Teilnahmevoraussetzungen: Der Workshop ist relevant für alle WissenschaftlerInnen, die Blickdatenerhebungen mit Tobii Glasses durchführen oder planen, nicht jedoch für das Arbeiten mit stationärem Eyetracking. Um die Analysen im Workshop praktisch nachzuvollziehen, ist es notwendig, Matlab (frei verfügbar für MitarbeiterInnen der Universität Leipzig) und die Open-Source-Software Glasses Viewer und Gaze Code im Vorfeld auf einem eigenen Rechner zu installieren. Ein eigener Github-Account ist hilfreich. Der Workshop wird in englischer Sprache gehalten.

Anmeldung: Zur Anmeldung schreiben Sie bitte unter Angabe Ihres Namens, Email und Affiliation an: mandy.klatt@uni-leipzig.de. Wir melden uns zeitnah mit Links zum Workshop und weiteren Materialien.

Veranstaltungsort:

Online

Ansprechperson:
Dr. Gregor Kachel
Mandy Klatt

Kontakt:
gregor.kachel@uni-leipzig.de
mandy.klatt@uni-leipzig.de

Zeitplan

Freitag, 25.09.2020

12.30 – 14:00	A workflow for analysing eye-tracking data from the Tobii Pro Glasses 2 <i>Roy S. Hessels (PhD) - Utrecht University</i>
14.00 – 15:30	Introduction and demonstration of GazeCode <i>Jeroen S. Benjamins (PhD) – Utrecht University</i>
15.30 – 16.00	Pause
16.00 – 17:30	Introduction and demonstration of GlassesViewer <i>Diederick C. Niehorster (PhD) – Lund University</i>