



VR, eyetracking och fysiologiska mätningar samverkar när Tobii Pro utökar analysmjukvara

Tobii Pro, världsledande inom eyetracking-lösningar för beteendestudier, fortsätter att expandera sitt VR-utbud och introducerar **Tobii Pro Lab VR 360**. Den nya versionen av analysmjukvaran Tobii Pro Lab, gör det möjligt för psykologer, marknads och kognitionsforskare att använda 360-filmer och bilder vid eyetracking-studier i VR.

Analysmjukvaran Tobii Pro Lab stödjer hela arbetsflödet för design, inspelning och analys av eyetracking-data som samlas in från någon av Tobii Pros skärmbaserade och huvudburna eyetrackers - nu även kompatibel med data som samlas in från 360-innehåll som spelas upp i HTC Vive VR headset integrerat med Tobii's eyetracking-teknik.

I VR-miljöer kan forskare göra beteendestudier i situationer som annars skulle vara för svåra eller farliga att återskapa i verkligheten. Att använda sig av 360-innehåll gör det möjligt att upprepa exakt samma scenario för samtliga deltagare av en studie och presenterar en mycket mer realistisk miljö jämfört med se samma sak på en platt skärm. Scenarier spelas in från verkligheten med hjälp av en 360-kamera och importeras sedan till mjukvaran.

– VR och eyetracking har tillfört en helt ny dimension till vetenskapen och vi har siktet inställt på att bistå forskare med bästa möjliga redskap för studier även i VR som hjälper dem i deras jakt på genombrott inom forskning och behandling, säger Tom Englund, affärsområdeschef för Tobii Pro.

Tobii Pro Lab VR 360 kan också kombineras med dataströmmar från GSR (svettningar) för att förstå sambandet mellan det man ser och det som utlöser känslor eller stress hos en människa. En GSR-sensor som består av ett armband och elektroder placeras på personens fingrar eller handflata för att mäta hudens svettningar samtidigt som film eller bilder presenteras i VR-headsetet.

Tobii Pro kan nu erbjuda två analyslösningar för eyetracking-studier som omfattar båda typerna av VR-innehåll: den nya versionen av Tobii Pro Lab möjliggör eyetracking-analys av VR 360-innehåll, medan **Tobii Pro VR Analytics** som lanserades tidigare i år möjliggör insamling av eyetrackingdata från deltagare som interagerar i en 3D-miljö.

Exempel på användningsområden inom forskning:

- När man studerar posttraumatiskt stressyndrom eller fobier, såsom social fobi eller flygrädsla, kan situationer återskapas med hjälp av Tobii Pro Lab VR 360 i en trygg miljö som är säker för användaren. Genom att mäta den visuella uppmärksamheten och hudens svettningar i simulerade situationer går det att kartlägga exakt vad som utlöser en reaktion.
- För marknadsförare är Tobii Pro Lab VR 360 ett effektivt verktyg för att undersöka känslomässig och visuell påverkan av reklambudskap. 360-graders VR-innehåll gör det möjligt för varumärkesägare att enkelt genomföra tester under mer omslutande förhållanden och samtidigt ha full kontroll över kontexten.

Bilder och video:

- [Se en film om](#) Tobii Pro Lab VR 360 Edition
- [Besök Tobii Pro nyhetsrum](#) för att se bilder

Kontakt:

Cecilia Lago Albright, PR & Communications Manager, Tobii Pro, telefon: +46 707 43 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 och pekskärmar 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, augmented reality och smartphones. Tobii har sitt huvudkontor i Stockholm och är noterat på Nasdaq Stockholm (TOBII). Koncernen har cirka 1 000 anställda. Läs mer på www.tobii.com.