

Abstrakt: Pozornosť nám dovoľuje sledovať objekty alebo oblasti vizuálneho priestoru a získať z nich informácie k prezentácii či spracovaniu. Klasické teórie pozornosti predpokladali jedno miesto zamerania, ale mnoho každodenných aktivít ako napríklad hranie počítačových hier dokazuje pravý opak. Avšak základný mechanizmus, ktorý by vysvetlil schopnosť rozdeľovať pozornosť nie je doteraz dobre popísaný.

Zaznamenalo sa množstvo pokusov objasniť rozdelenie pozornosti, počínajúc analytickými stratégiami, pokračujúc metódami pracujúcimi s vizuálnymi javmi a končiac sofistikovanými prediktormi zohľadňujúcimi predošlé rozhodnutie o zameraní. Až na niekoľko výnimiek, všetky pokusi pristupujú k tejto problematike vytvorením zjednodušeného modelu pozornosti.

V tejto práci vyvinieme verziu už existujúceho Bayesiánskeho prístupu za účelom návrhu takýchto modelov. Modely ohodnotíme podľa ich schopnosti generovať trajektórie očných pohybov. Na ich porovnanie použijeme trajektórie očných pohybov generované niekoľkými analytickými stratégiami. Rozdiel medzi dvomi trajektóriami meriame Normalized Scanpath Saliency metrikou.