

uAdventure Analytics



xAPI analytics server

Índice de contenidos

1. Analytics
2. Conceptos
3. Registro como Developer
4. Creación de un juego
5. Registro como Teacher
6. Creación de una Clase
7. Creación de una Actividad
8. Configuración de la Actividad
9. Configuración del tracking code

Analytics Server

El servidor de Analytics permite:

- Desde el punto de vista educativo:
 - Mantener una estructura de profesores, alumnos y ayudantes.
 - Agrupar a los alumnos por clases.
 - Realizar actividades con juegos para una clase.
- Desde el punto de vista técnico:
 - Recolección y copia de seguridad de trazas.
 - Análisis de los datos en formato xAPI.
 - Visualización de los datos en Kibana y creación de visualizaciones.

Conceptos

En analytics hay básicamente 4 elementos:

- **Usuarios:** que pueden ser developers, profesores, asistentes y alumnos.
- **Clases:** que representan grupos de alumnos con profes y asistentes al mando.
- **Juegos:** que crean los devs. y guardan la configuración de análisis y visualizaciones por defecto.
- **Actividades:** que crean una instancia o ejecución concreta de un juego para una clase: Por ejemplo: La actividad del martes 12 de marzo en la clase de 6ºC con Space Invaders.



Conceptos

Analytics consta de 4 roles:

- **Developer:** Crea los juegos y los habilita para que los profesores puedan usarlos.
- **Teacher:** Puede crear clases con usuarios y crear actividades para las clases, así como visualizar los resultados para todos los participantes.
- **Assistant:** Puede controlar las clases y actividades en las que participa y visualizar resultados.
- **Student:** Puede jugar en las actividades disponibles y visualizar sus resultados.



Registro en Beaconing Analytics

Primero nos vamos a registrar como **Developer** para crear nuestro juego en:
<https://analytics.e-ucm.es/api/proxy/afrent/signup>

Sign Up

Pick a Username:
tloguay.developer

Enter Your Email:
tloguay.developer@gmail.com

Create a Password:

Repeat the Password:

Select your type account: developer

Student Teacher Developer

Create My Account

Creación de un juego

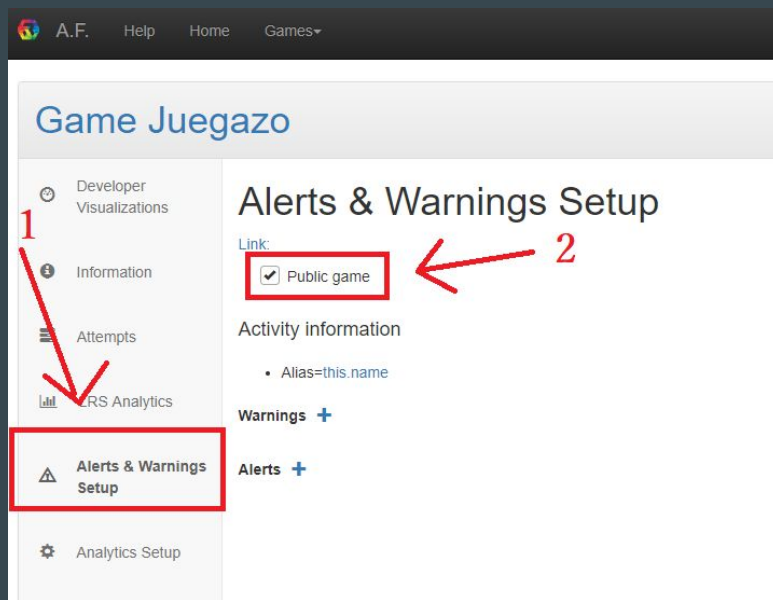
Una vez nos hayamos registrado **iniciamos sesión con nuestras credenciales** y automáticamente iremos a la **home**. En ella podremos **crear un juego** introduciendo un nombre y haciendo click en “**+ New Game**”

The screenshot displays the 'My Games' section of a web application. At the top, there is a navigation bar with a logo, 'A.F.', 'Help', 'Home', a 'developer role' badge, and a user profile 'tiaguay.developer'. The main content area is titled 'My Games' and contains a 'Create a new Game' section. This section has a text input field labeled 'Game title' with the text 'Juegazo' entered. A red box highlights this input field. To the right of the input field is a blue button with a white plus sign and the text '+ New game'. A red arrow points to this button. Further right is a 'Help' link. Below the 'Create a new Game' section is a table with three columns: 'Title', 'Created', and 'Delete'. The table is currently empty, and a light blue message box at the bottom of the table area says 'No games found'.

Publicación de un juego

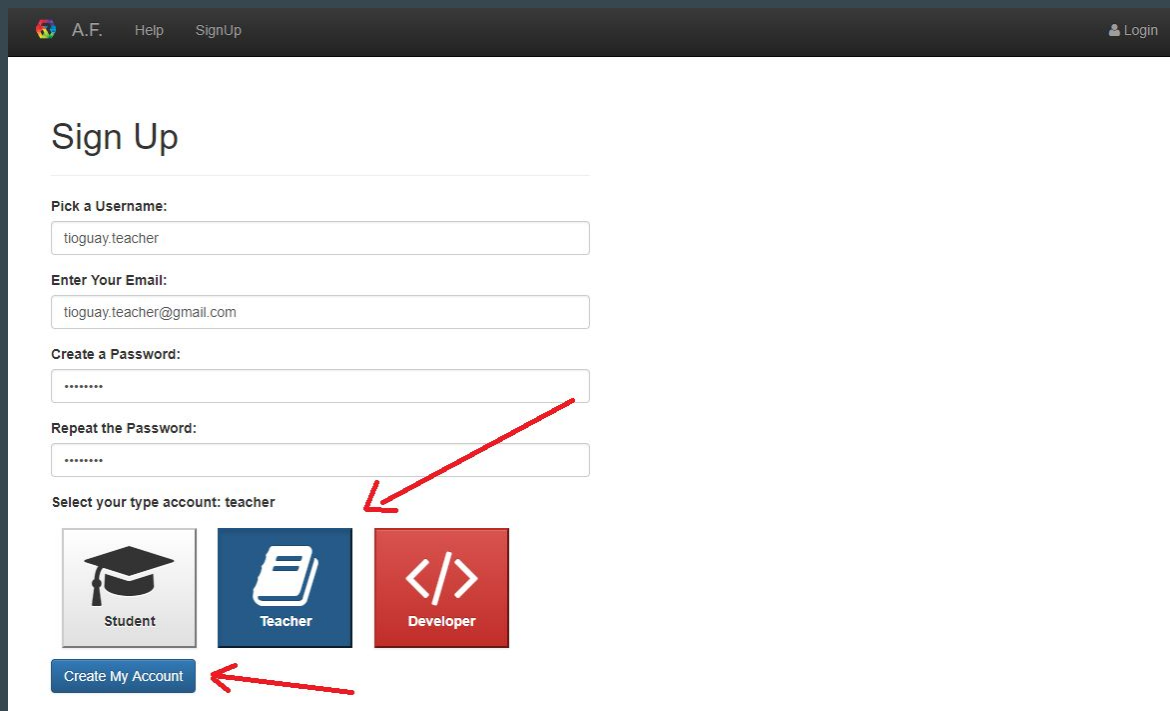
Para poder utilizar el juego en una actividad deberemos **hacerlo público**.

- Hacemos click en **“Alerts & Warning Setup”** y activamos **“Public game”**



Registro como teacher

Una vez creado el juego, cerramos sesión y nos volvemos a registrar como **Teacher**



The screenshot shows a web browser window with a dark header bar containing a logo, the text "A.F.", and links for "Help" and "SignUp". On the right side of the header is a "Login" link with a user icon. The main content area is titled "Sign Up" and contains the following form elements:

- A "Pick a Username:" label above a text input field containing "tioguary.teacher".
- An "Enter Your Email:" label above a text input field containing "tioguary.teacher@gmail.com".
- A "Create a Password:" label above a password input field with masked characters "*****".
- A "Repeat the Password:" label above another password input field with masked characters "*****".
- A label "Select your type account: teacher" above three role selection buttons: "Student" (with a graduation cap icon), "Teacher" (with a book icon), and "Developer" (with a code icon).
- A blue "Create My Account" button at the bottom left.

Two red arrows are overlaid on the image: one points from the "Teacher" role button to the "Select your type account: teacher" label, and the other points from the "Create My Account" button to the "Teacher" role button.

Creación de una clase

Una vez hayamos iniciado sesión como Teacher, **abajo a la derecha** aparecerán nuestras clases, que estará vacío por ahora.

Crearemos una nueva clase introduciendo un nombre y haciendo click en “**+ Create Class**”.

The screenshot shows the A.F. Teacher interface. The top navigation bar includes 'A.F.', 'Help', 'Home', 'Games', and a 'Teacher role' indicator. The main content area is divided into two sections: 'My Activities' and 'My Classes'.

My Activities Section:

- Header: 'My Activities'
- Form: 'Create a new Activity' with fields for 'Activity name' (New Activity), 'Game', 'Class', and a '+ New activity' button. There is also an 'Offline activity' checkbox.
- Table: A table with columns 'Name', 'Game', 'Class', 'Created', 'State', and 'Delete'. It shows 'No activities found'.

My Classes Section (highlighted with a red box):

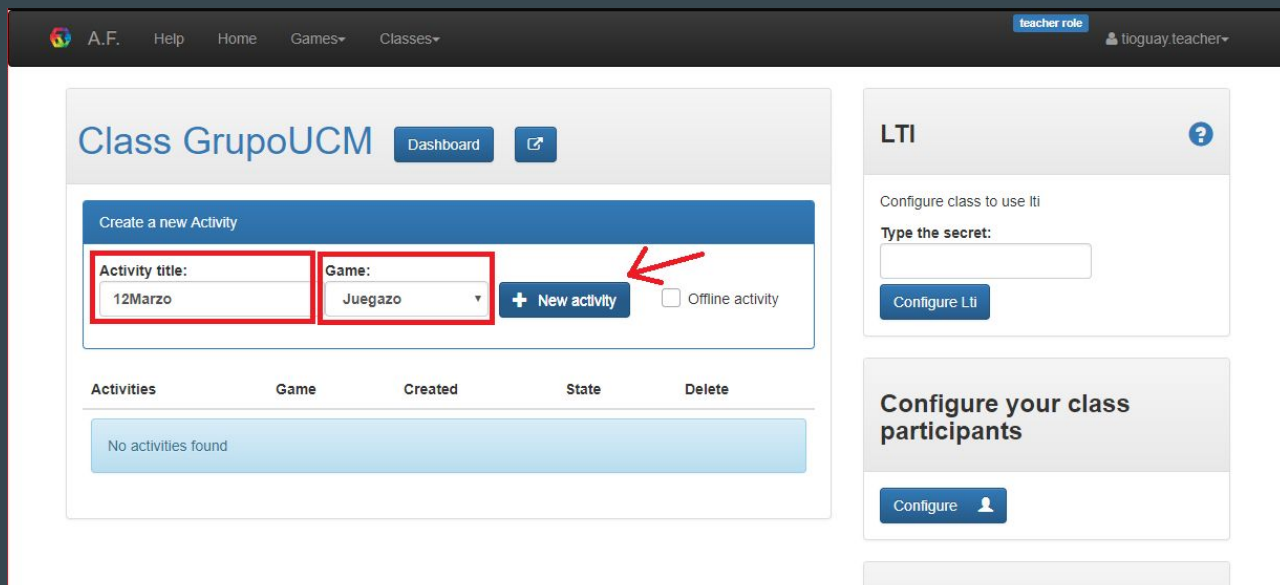
- Header: 'My Classes'
- Form: 'Create a new Class' with a 'Class title' field containing 'GrupoUCM' and a '+ New class' button. There is also a 'Create associated activity' checkbox. A red arrow points to the '+ New class' button.
- Table: A table with columns 'Name', 'Course', 'Created', and 'Delete'. It shows 'No classes found'.

Public Games Section:

Title	Created
Juegazo	23 minutes ago
uAdventure	1 hour ago
CSV	4 weeks ago
Code Defenders	4 weeks ago
Formal Z	4 weeks ago
Kahoot	4 weeks ago
g	more than 5 weeks ago

Creación de una actividad

Una vez creada la clase, desde el panel de la clase podremos crear actividades y configurar los participantes y otros aspectos de la clase. Para crear la actividad introduciremos un nombre, un juego y haremos click en “+ Create Activity”.



The screenshot displays the 'Class GrupoUCM' interface. At the top, a navigation bar includes 'A.F.', 'Help', 'Home', 'Games', and 'Classes'. The user is logged in as 'teacher role' with the email 'tloguay.teacher@'. The main section is titled 'Class GrupoUCM' and contains a 'Dashboard' button and a link icon. Below this is a 'Create a new Activity' form. The form has two input fields: 'Activity title:' with the value '12Marzo' and 'Game:' with a dropdown menu showing 'Juegazo'. A red box highlights both input fields. To the right of these fields is a blue button labeled '+ New activity' with a red arrow pointing to it, and a checkbox labeled 'Offline activity'. Below the form is a table with columns: 'Activities', 'Game', 'Created', 'State', and 'Delete'. The table is currently empty, showing 'No activities found'. On the right side of the interface, there are two panels. The top panel is titled 'LTI' and contains a 'Configure class to use lti' section with a 'Type the secret:' input field and a 'Configure Lti' button. The bottom panel is titled 'Configure your class participants' and contains a 'Configure' button with a user icon.

Class GrupoUCM [Dashboard](#) [Link](#)

Create a new Activity

Activity title: 12Marzo Game: Juegazo [+ New activity](#) ☐ Offline activity

Activities	Game	Created	State	Delete
No activities found				

LTI [?](#)

Configure class to use lti

Type the secret:

[Configure Lti](#)

Configure your class participants

[Configure](#) [User](#)

Configuración de la actividad

Finalmente, dado que no queremos tener que registrar alumnos por ahora haremos la actividad anónima en la sección “**Participants**”

The screenshot shows the configuration interface for an activity titled "Game Juegazo - Class GrupoUCM - Activity 12Marzo". The interface includes a top navigation bar with links like "A.F.", "Help", "Home", "Games", "Classes", and "Activities". A "teacher role" badge and a user profile "tiaguay.teacher" are visible in the top right. On the left, a sidebar contains icons for "Real Time", "Information", "Participants" (highlighted with a red box and a red number "1"), "Multilevel", and "Attempts". The main content area is titled "Participants" and features a checkbox labeled "Allow anonymous users" which is checked (highlighted with a red box and a red number "2"). Below this, a blue informational banner states: "If you want restrict the default access to the class with groups o groupings, please click on a star icon and check the groups or groupings". At the bottom, there are two sections: "Class Teachers" with a "Teacher" input field, and "Class Groups" with a "Group" input field and a star icon in the top right corner.

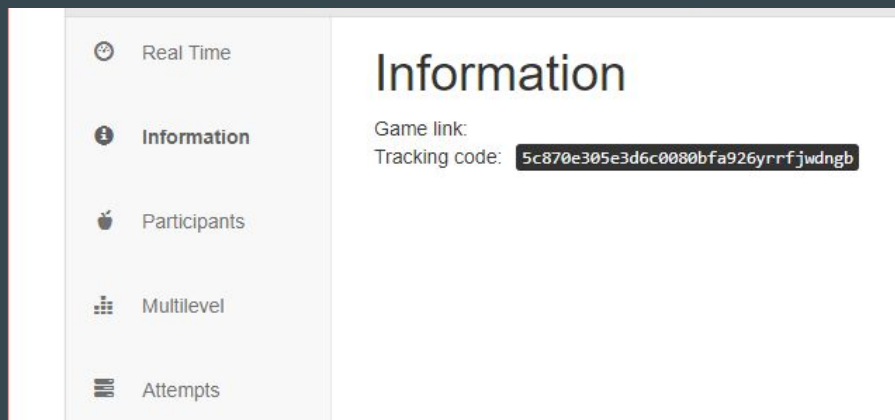
Configuración de la actividad

Por último, abriremos la actividad para poder recibir datos. Si la actividad está cerrada no se procesarán trazas.

The screenshot displays the configuration interface for an activity named 'Game Juegazo' within the 'tioguy.teacher' system. The top navigation bar includes links for 'A.F.', 'Help', 'Home', 'Games', 'Classes', and 'Activities', along with a 'teacher role' indicator and the user 'tioguy.teacher'. The main header shows the activity title 'Game Juegazo - Class GrupoUCM - Activity 12Marzo'. A green button labeled 'Opened' is highlighted with a red rectangle, indicating the activity's status. The left sidebar contains navigation options: 'Real Time', 'Information', 'Participants', 'Multilevel', and 'Attempts'. The main content area is titled 'Visualizations' and features a filter bar with 'Add a filter +'. Below the filter bar, the text 'AlternativeSelectedCorrectIncorrectPerQuestionId-Cmn TimePicker' is visible. A 'Quick' filter is set to 'Last 1 hour'. The main area displays 'No results found' with a sad face icon. Navigation arrows are present at the bottom of the visualization area.

Configuración del tracking code

El tracking code permitirá a uAdventure enviar las trazas y que el servidor las asocie con la actividad. El tracking code está disponible en la sección de “Information” y deberemos introducirlo en la sección de uAdventure de Analytics.



Configuración del tracking code

Para introducir el tracking code en uAdventure iremos a **Analytics > Tracker Config**. La configuración debe ser:

- Local backup (recomendado)
- Storage Type: Net
- Trace Format: xAPI
- Hostname: <https://anaytics.e-ucm.es/>
- Tracking code: << 34 chars >>

