

# 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 6°C 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/afront/signup>

Sign Up

Pick a Username:  
tioguary.developer

Enter Your Email:  
tioguary.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”

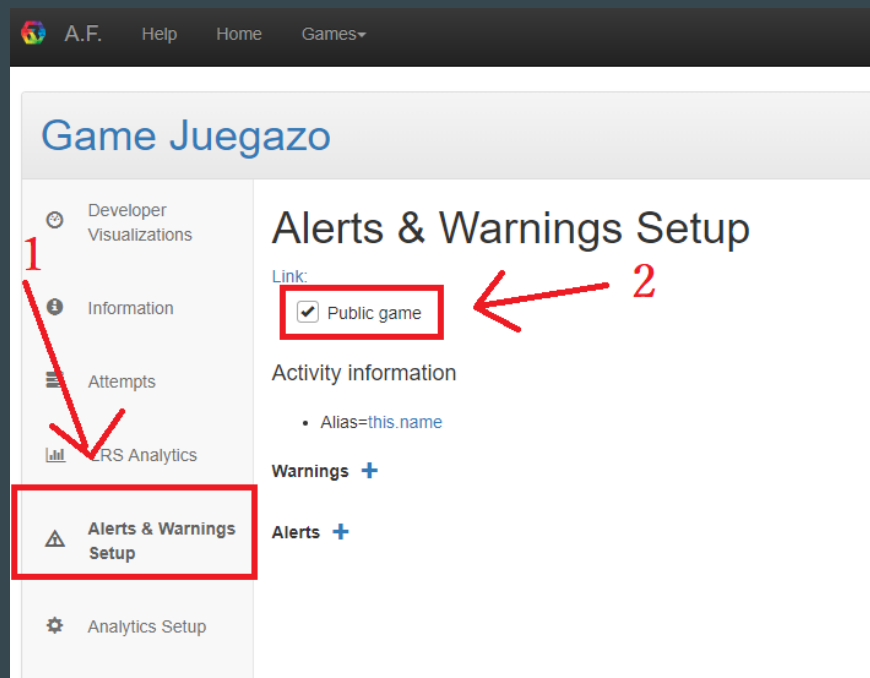
The screenshot shows a web application interface for managing games. At the top, there is a navigation bar with a logo, 'A.F.', 'Help', 'Home', a 'developer role' badge, and a user profile 'tiaguay.developer'. Below this is a 'My Games' section. It features a 'Create a new Game' form with a 'Game title' input field containing 'Juegazo' and a '+ New game' button. A red box highlights the input field, and a red arrow points to the button. Below the form is a table with columns 'Title', 'Created', and 'Delete'. The table is currently empty, displaying 'No games found'.

Title	Created	Delete
No games found		

# Publicación de un juego

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

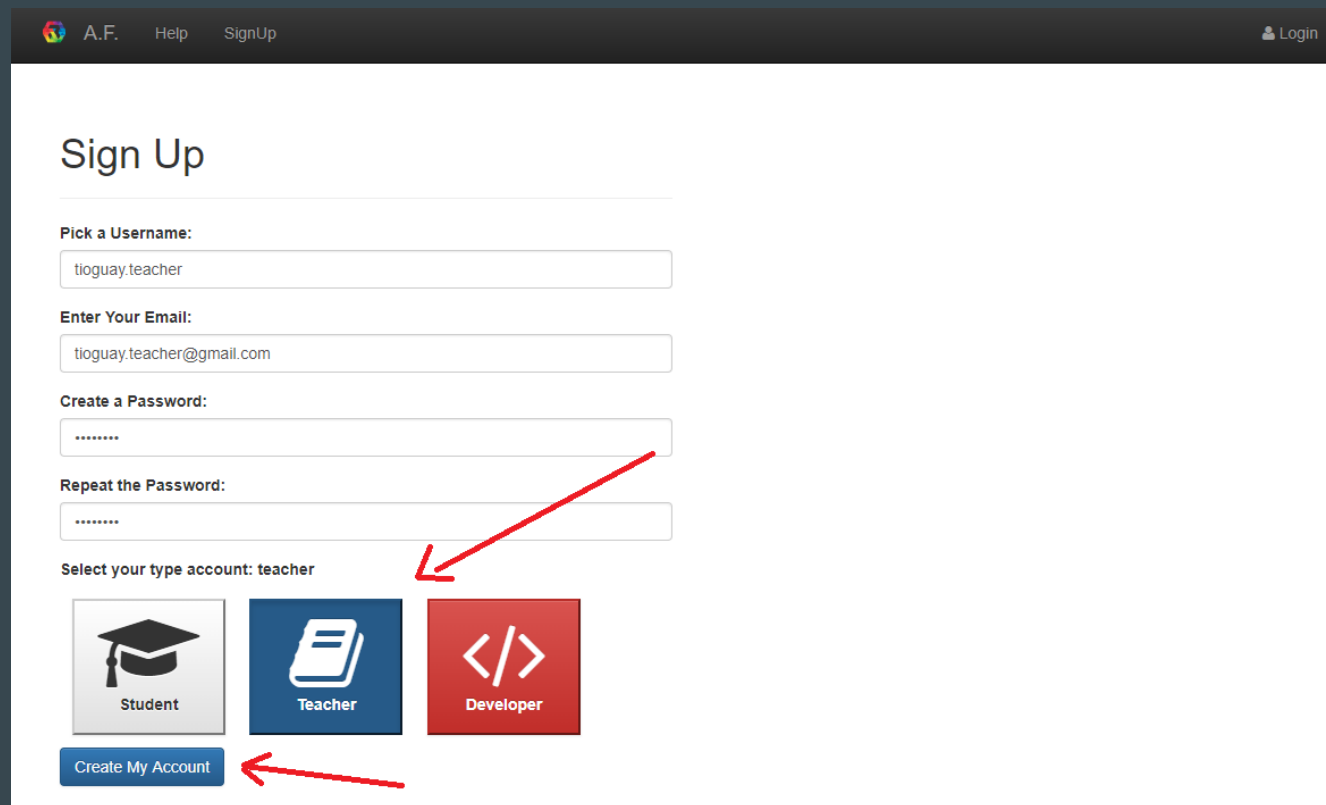
- Hacemos click en “Alerts & Warning Setup” y activamos “Public game”





# Registro como teacher

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



The screenshot shows a web application's sign-up interface. At the top, a dark navigation bar contains a logo, the text 'A.F.', and links for 'Help' and 'SignUp'. On the right side of the bar is a 'Login' link with a user icon. The main content area is titled 'Sign Up' and contains several form fields: 'Pick a Username:' with the value 'tiaguay.teacher', 'Enter Your Email:' with the value 'tiaguay.teacher@gmail.com', 'Create a Password:' with masked characters, and 'Repeat the Password:' also with masked characters. Below these fields, the text 'Select your type account: teacher' is displayed. Underneath, there are three selectable options: 'Student' (with a graduation cap icon), 'Teacher' (with a book icon, highlighted in blue), and 'Developer' (with a code icon). At the bottom left of the form is a blue button labeled 'Create My Account'. Two red arrows are overlaid on the image: one points from the 'Teacher' role selection to the 'Create My Account' button, and the other points from the 'Create My Account' button back to the 'Teacher' role selection, indicating a confirmation or feedback loop.

Sign Up

Pick a Username:  
tiaguay.teacher

Enter Your Email:  
tiaguay.teacher@gmail.com

Create a Password:  
\*\*\*\*\*

Repeat the Password:  
\*\*\*\*\*

Select your type account: teacher

Student Teacher Developer

Create My Account

# 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', and 'Games'. The user is logged in as 'tioguary.teacher' with a 'teacher role'.

The main content area is divided into three sections:

- My Activities:** Contains a 'Create a new Activity' form with fields for 'Activity name', 'Game', and 'Class'. Below the form is a table with columns: Name, Game, Class, Created, State, and Delete. The table is currently empty, showing 'No activities found'.
- Public Games:** A table listing various games and their creation times.
- My Classes:** This section is highlighted with a red box. It contains a 'Create a new Class' form with a 'Class title' field (containing 'GrupoUCM') and a '+ New class' button (indicated by a red arrow). Below the form is a table with columns: Name, Course, Created, and Delete. The table is currently empty, showing 'No classes found'.

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 shows the 'Class GrupoUCM' interface. At the top, there is a navigation bar with links: A.F., Help, Home, Games, and Classes. The user is logged in as 'tioguy teacher' with a 'teacher role'.

The main content area is titled 'Class GrupoUCM' and includes a 'Dashboard' button and a share icon. Below this is a 'Create a new Activity' section with the following form:

- Activity title:** 12Marzo
- Game:** Juegazo
- + New activity** button (indicated by a red arrow)
- ☐ Offline activity

Below the form is a table with the following columns: Activities, Game, Created, State, and Delete. The table currently shows 'No activities found'.

On the right side of the interface, there are two additional sections:

- LTI** section: 'Configure class to use lti', 'Type the secret:' (with an input field), and a 'Configure Lti' button.
- Configure your class participants** section: A 'Configure' button with a user icon.

# Configuración de la actividad

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

Game Juegazo - Class GrupoUCM - Activity 12Marzo Closed

Real Time

Information

**1** **Participants**

Multilevel

Attempts

## Participants

☒ Allow anonymous users **2**

\*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

### Class Teachers

Teacher

### Class Groups

Group

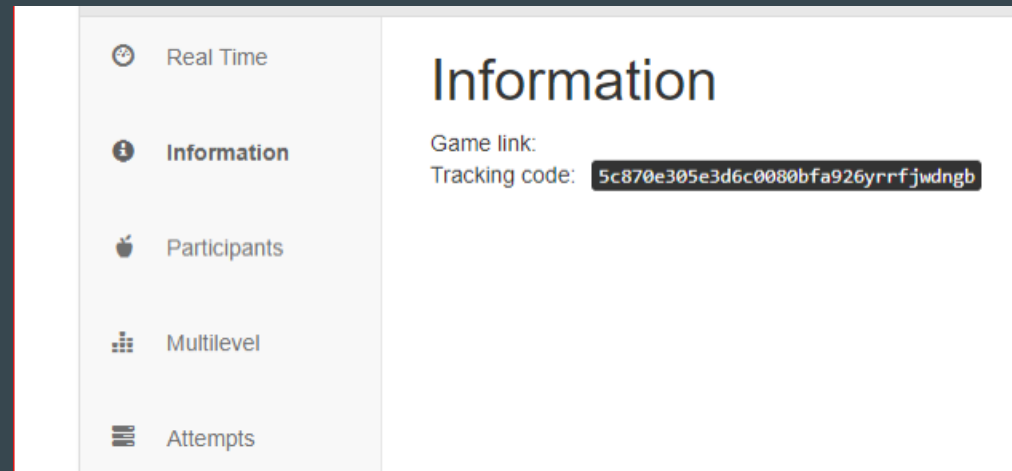
# Configuración de la actividad

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 a game activity. The top navigation bar includes links for A.F., Help, Home, Games, Classes, and Activities, along with a user profile for 'tiaguay.teacher' in 'teacher role'. The main header identifies the activity as 'Game Juegazo - Class GrupoUCM - Activity 12Marzo'. A green 'Opened' button, highlighted with a red border, is located in the top right corner of the main content area. The left sidebar provides navigation options: Real Time, Information, Participants, Multilevel, and Attempts. The main content area, titled 'Visualizations', shows a 'No results found' message with a sad face icon. A 'Quick' filter dropdown is set to 'Last 1 hour'.

# 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 >>

