

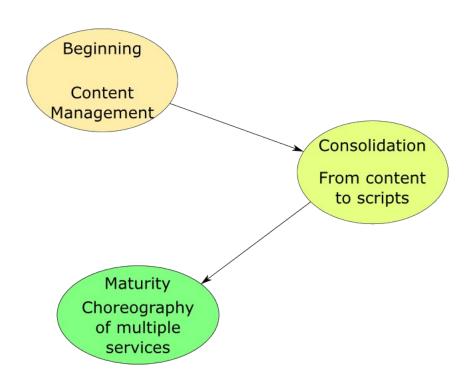
# Integrating generic services in GRAIL the Learning Design Run-Time Environment in .LRN

Luis de la Fuente Valentín Abelardo Pardo Carlos Delgado Kloos

www.it.uc3m.es
www.gast.it.uc3m.es

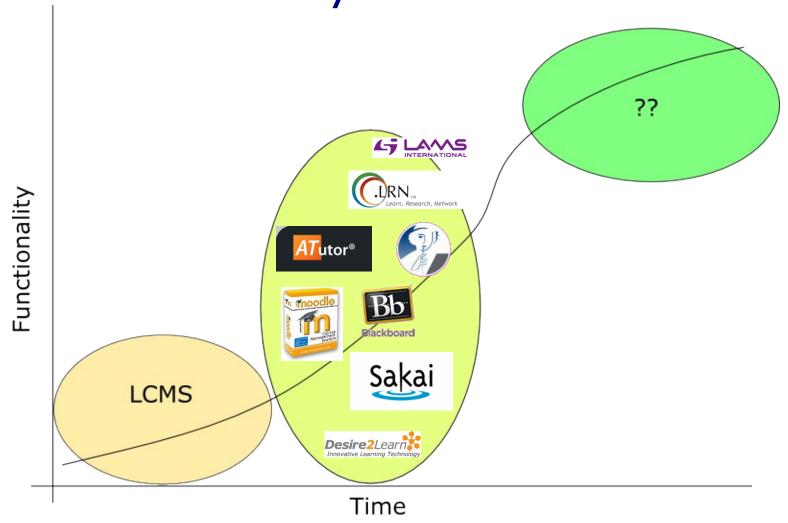
# Evolution of the learning experiences

- Early systems: Document Management
- Today's Complexity:
   The script of a learning experience
- Tendency:
   Choreography of services



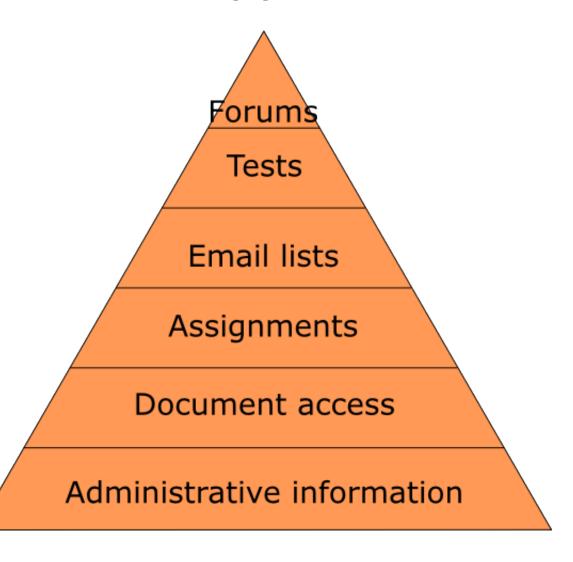


# Evolution of Learning Management Systems





## **Initial Applications**





# New functionality

Peer Review Syndication Social Annotation VoIP Groupware E-portfolios Web conferencing **Podcasting** Wikis Blogs Web 2.0



## Technology + Learning = ?

Tutors Survey LO repository
OPML
Instant messaging
Aggregators Email Social networking Atom
Digital libraries Podcasting Forums Blogs 🧼 🧭 RSS 📴 💷 Social bookmarking Chat File sharing Groupware E-portfolio Screencasting Wikis VoIP Web conferencing



### From Content to Scripts

- J.S. Bach composed 1087 pieces. ¿How many times have been performed?
- W. Shakespeare has written around 38 theatrical plays How many times have been enacted?
- The transmission of these master pieces is fundamental to be replicated.

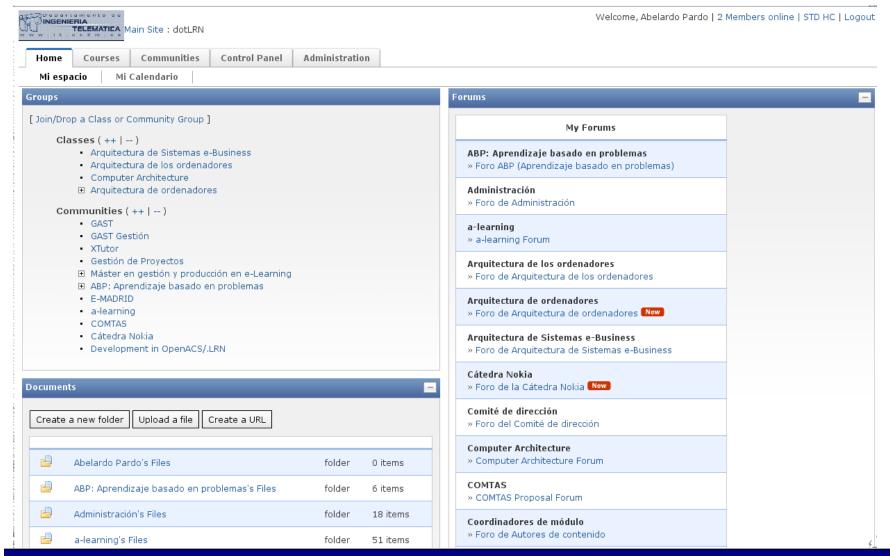


## .LRN: A learning Community

- Open source
- Industrial strength
- Conceived as a platform for interaction
- Virtual community
- Extensible
- www.dotlrn.org



#### **User Space**





# Deploying a learning experience

Design

Production

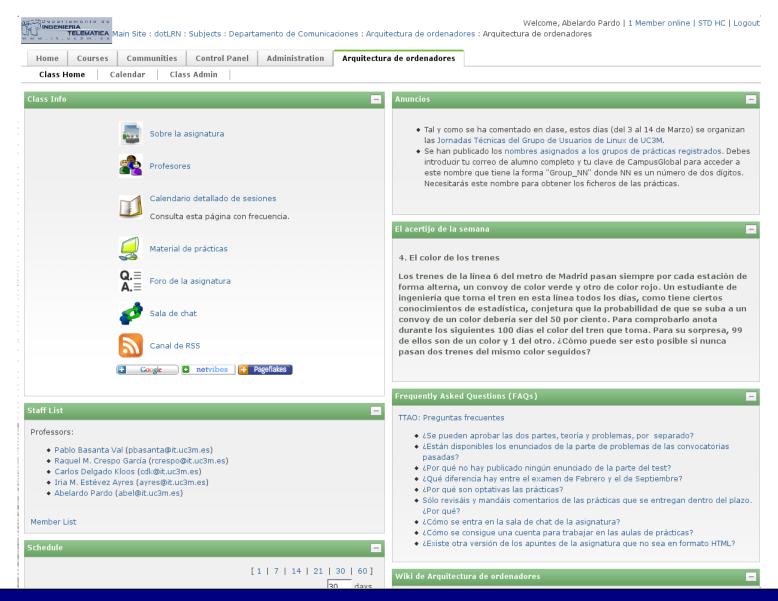
Execution



Distribution
Comunication
Interaction
Feedback
Supervision
Evaluation



## Learning Community



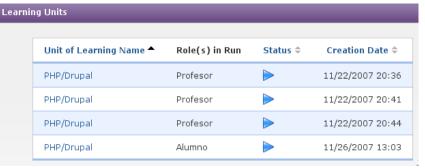


## Learning Design Support: Grail



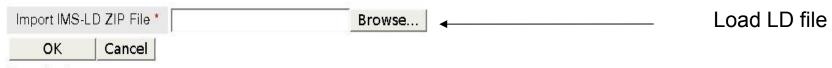


- Assignment of users to roles
- All platform resources available in the UoL



### UoL and user management

#### Admin IMS LD



<sup>\*</sup> required

#### IMS Learning Designs

Unit of Learning Name A	Creation Date +			
Módulo 2 de IGDL	12/01/2006 11:03	create new run	Til I	
UoL Básica	11/30/2006 17:00	create new run	Û	
UoL Básica	11/30/2006 17:00		Deleted (make it live)	Play activation
UoL Condicional	11/30/2006 17:01	create new run	Ti di	1 lay activation
UoL Environments	11/30/2006 17:01	create new run	î	

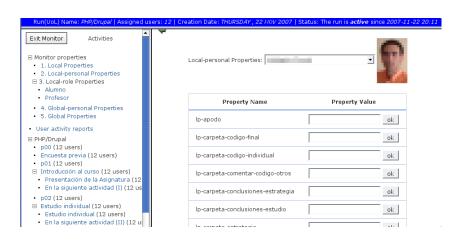
#### Runs (IMS-LD instances)

Run (IMS-LD) Name +	Status +	Creation Date A				
UoL Básica	✓	11/30/2006 1 <b>7</b> :00	View members	ii ii		
UoL Environments	0	11/30/2006 1 <b>7</b> :01	Manage Members	ì	-	
UoL Condicional	0	11/30/2006 1 <b>7</b> :01	Manage Members	Ti I	<b>—</b>	Play management
Módulo 2 de ICDL	_	12/01/2006 11:04	- 100	Deleted (make it live)		
Módulo 2 de ICDL	0	12/04/2006 23:13	Manage Members	<b>→</b> <sup>□</sup>		- Role assignment
						•



### Cockpit

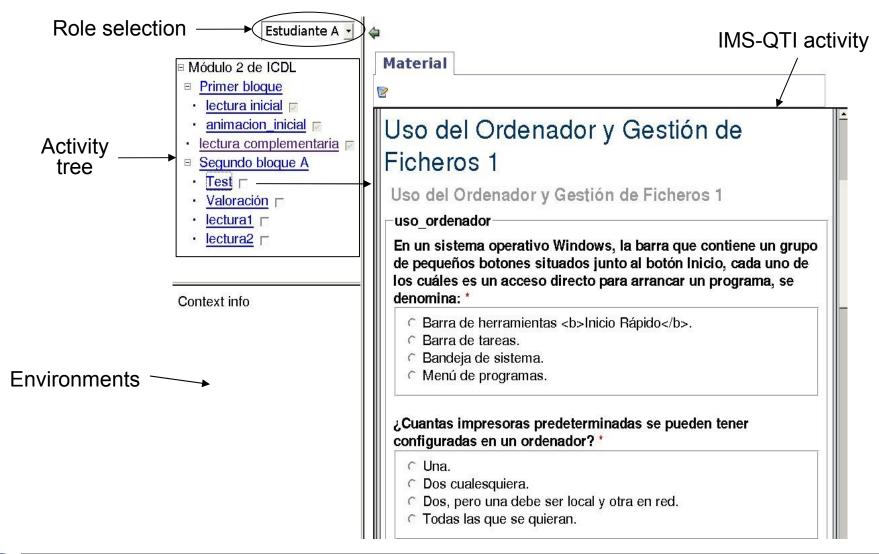
Usage statistics



Property values

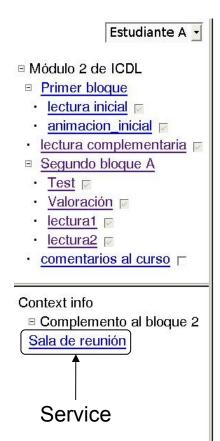
 Possibility to modify the UoL

## Activity screen: Tutor





### Activity Screen: Student

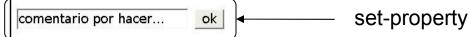




Si has llegado hasta este punto, eso quiere decir que eres capaz de:

- Consultar información básica del sistema
- Modificar aspectos básicos de configuración
- Trabajar con iconos
- Trabajar con ventanas

En el siguiente cuadro de texto, comenta cuál de los conocimientos adquiridos a lo largo del curso te ha resultado de mayor utilidad.



Además, en esta actividad te proponemos que participes en un foro para comentar con tus compañeros lo interesante que te ha resultado el curso. Para ello, simplemente pincha en el enlace



### Loose service integration

- Included in the environment as simple URLs
- Additional user management
- No information exchange
- Impossible to coordinate its usage





## Generic service integration



- Designer is aware of the available services
- Instantiation at run-time
- Information exchange with the .LRN RTE
- Possibility to adapt he UoL based on what happened with the service



# Changes in the design environment



Offer generic services

Specify the information obtained from the service

Flexible availability



## Clearly the tendency in the Web



- Google API
- Google Calendar
- Mashups
- YouTube
- Yahoo UI
- Facebook
- Myspace
- •



### Example

- Course based on PBL methodology
- Cooperative document creation: Wiki
- Automatic deployment
- Document visible only to the community
- Automatic permission management
- Possibility to adapt activities based on the activity within the Wiki



## Example of service usage

- Análisis de realimentación mutua (esquemas) 60
- En la siguiente actividad (III) 60

#### ■ Desarrollo de estrategia

- Desarrollo de la estrategia: contexto
- Puesta en común de la estrategia 👀
- En la siguiente actividad (IV) 60

#### ■ Codificación individual

- Codificación: fase 1 👀
- En la siguiente actividad (V) 60

#### Revisión mutua del código

- Revisión mutua de código 👀
- Análisis de realimentación mutua (código) 60
- Discusión sobre desarrollo 🚱
- En la siguiente actividad (VI)

#### ■ Codificación: fase 2

- Codificación: fase 2 @0
- En la siguiente actividad (VII) 60

#### ■ Codificación: fase 3

- Codificación: fase 3 @0
- En la siguiente actividad (VIII)

#### □ Discusión final

- Puesta en común de resultados 👀
- Discusión de resultados 👀
- Encuesta final ®

#### Environment

#### □ Enlaces a aplicaciones

- Editor de textos
- Pizarra compartida
- Mapas conceptuales



Material



navigate through the content using the links above

#### Reunión entre revisores y revisados

Eloy D. Villasclaras (evilfer@ulises.tel.uva.es) y Juan I. Asensio (juaase@tel.uva.es)

24/10/07

#### Sesión de discusión para aclarar los conceptos vistos hasta ahora y preparar el trabajo futuro

#### Experiencia Mosaic Learning

Universidad Carlos III de Madrid Universidad de Valladolid Universitat Oberta de Catalunya

#### Tarea a realizar

Reúnete con tus compañeros de trabajo. Puesto que tú y tus compañeros de reunión perteneceis a la misma sede, podéis hacer la reunión presencial. Si lo preferís, podéis quedar en una sala de videoconferencia, pero será responsabiliad vuestra la elección del dónde y el cómo. Dispones también de las herramientas compartidas para complementar la discusión con gráficos, documentos, etc.

La sesión ha de servir tanto para aclarar conceptos que no han quedado del todo claros como para preparar los próximos desarrollos de MySandwich, así que os podéis ajustar al siguiente orden del día:

- 1. Cada miembro de la reunión expone cuál es su punto de vista sobre el trabajo que han realizado sus compañeros.
- Una segunda ronda servirá para aclarar los conceptos que cada uno piensa que los demás no han comprendido bien sobre su trabajo. En esta segunda ronda se responderán a las dudas más relevantes que se recibió como input en la actividad anterior.
- Se propondrá una estrategia de trabajo con la cual se pueda afrontar el problema de unir las tres soluciones parciales (una proveniente de cada experto) formando así la solución al problema.

#### Entregables

Aunque esta fase de trabajo no tiene entregables específicos, tened en cuenta que en la siguiente actividad debéis llevar a cabo la estrategia de integración de código que habéis propuesto, así que no es mala idea realizar anotaciones personales sobre los tratado en la reunión.

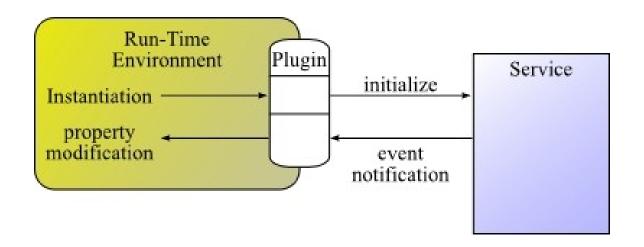
#### Temporización

Dispones de **45 minutos** para dar por finalizado el orden del día. Procura no malgastar el tiempo de reunión, que el tiempo disponible es bastante ajustado.



### Implementation details

- Auxiliary module in charge of the information exchange
- One module per service
- Modular Architecture
- Eventual modifications in the service





#### **Status**



- First prototypes
- Integrated services with control over the implementation
- Future expansion to truly foreign services



Gracias

