




Scorm Player SERUNAM




SCORM (Shareable Content Object Reference Model)

- 1. Define un modelo de agregación para empaquetar contenidos de aprendizaje.
- 2. Define una API (Application Programming Interface) para establecer comunicación entre el contenido de aprendizaje y el sistema que lo ejecuta.



SCORM *divide* el mundo de la tecnología de aprendizaje en *componentes* funcionales. Los componentes clave son:

- Sistema de Administración de Aprendizaje (Learning Management Systems, LMS)
- Objetos de contenido reusable (Shareable Content Objects, SCOs)



Principales requerimientos que el modelo **SCORM** trata de satisfacer son:

- **Accesibilidad**: capacidad de *acceder a los componentes* de enseñanza desde un sitio distante *a través de las tecnologías web*, así como distribuirlos a otros sitios.
- **Adaptabilidad**: capacidad de *personalizar la formación* en función de las necesidades de las personas y organizaciones.
- **Durabilidad**: capacidad de *resistir a la evolución de la tecnología* sin necesitar una reconcepción, una reconfiguración o una reescritura del código.
- **Interoperabilidad**: capacidad de *utilizarse en otra plataforma* con otro conjunto de herramientas de enseñanza desarrolladas dentro de un sitio.
- **Reusabilidad**: flexibilidad que permite *integrar componentes de enseñanza dentro de múltiples contextos y aplicaciones*.



Organizaciones alrededor de SCORM

- Alliance of Remote Instructional Authoring & Distribución Networks for Europe (ARIADNE)
- Aviation Industry CBT (Computer-Based Training) Committee (AICC)
- IEEE Learning Technology Standards Committee (LTSC)
- IMS Global Learning Consortium, Inc (IMS Global)
- AeroSpace and Defense Industries Association of Europe (ASD) Technical Publication Specification Maintenance Group (TPSMG) .

Nuestra implementación



Proyectos antecesores



Implementación inicial del ambiente de ejecución de los contenidos (IMSCP incorporado)



Primera versión de la incorporación parcial de SCORM.



Sistema que soporta la interacción de contenidos mediante la implementación de SCORM 2004




Tecnología seleccionada

Lenguaje:	Java
Servidor:	Apache Tomcat
Manejador de xml:	XMLBeans
Base de datos:	Postgres
Inferfaz gráfica:	HTML,Ajax,css.
Entorno de desarrollo	Struts
Entorno de persistencia	Hibernate
Arquitectura	MVC

Problemas de la implementación



- 
- Diferentes versiones de SCORM requieren diferentes API's.
 - Diferentes versiones de IMSCP requieren diferentes manejos de importación.
 - La comprensión del ambiente de ejecución no es tan claro.
 - Validación estricta de datos, que los SCOS no respetan.



Trabajo a futuro

- Implementación de Simple Sequencing.
- Implementación del módulo que permita al usuario una mejor percepción del proceso de aprendizaje.
- Incorporación en otros proyectos.
- Generación de un contenido que ejemplifique las cualidades del Scorm Player.



<http://www.ser.unam.mx>

Gracias