

## AG NOVEL

### Novelas Gráficas Interactivas Avanzadas para dispositivos de pantalla móvil

#### Qué es

Proyecto Europeo incluido en Lifelong Learning Program, UE (Key Action 2)

#### Cuánto dura

24 meses

#### Quiénes somos

8 instituciones educativas y tecnológicas de 7 países: Alemania, Reino Unido, Irlanda, España, Italia, Lituania y Chipre

Coordinador: Universidad de Paderborn (Alemania)

#### Fines del proyecto:

1. Crear un prototipo y hacerlo viable
2. Conseguir involucrar activamente a nuevos creadores.
3. Preparar a los profesores de idiomas para usar la herramienta en sus clases
4. Desarrollar una novela gráfica avanzada para los estudiantes.
5. Publicar la investigaciones
6. Impulsar la creación de más novelas gráficas avanzadas



#### Objetivos del académicos:

1. Uso Didáctico
2. Aprendizaje de lenguas y formación profesional
3. Uso de TIC
4. Uso de novelas gráficas electrónicas
5. Autoaprendizaje

#### Método de trabajo:

##### Colaborativo:

- Reuniones de trabajo semestrales
- intercambio de ideas
- creación de la trama de la novela

##### Individual:

- investigación de la situación de la novela gráfica en cada país y sus aplicaciones didácticas
- distribución de tareas: diseño gráfico, traducción, revisión, difusión

#### Redes sociales:

- <http://ag-novel.eduproject.eu/>
- <https://de-de.facebook.com/AGnovel>
- <https://twitter.com/AGnovel>
- <https://twitter.com/AGNovelItalia>

Aurora Biedma Torrecillas  
M<sup>a</sup> Ángeles Lamolda González  
CLM-Universidad de Granada  
Inmaculada Sanz Sainz  
Universidad de Granada