

# Gestión de un proyecto TIC a través de un Lipdub. Experiencia didáctica en la Universidad Autónoma de Madrid

José Julio Real García  
julio.real@uam.es  
Universidad Autónoma de Madrid

María Ángeles Redonde Pachón  
angelesredondo@gmail.com  
Universidad Autónoma de Madrid

## Resumen

Este trabajo surge de un proyecto realizado en la asignatura Gestión de Proyectos TIC, perteneciente al Máster TICEF (Tecnología de la Información y Comunicación en Educación y Formación) de la Universidad Autónoma de Madrid, España. Consiste en la realización de un Lipdub para mostrar las instalaciones de nuestra Universidad y, más concretamente, de la Facultad de Educación. Se da en él una visión general del proceso realizado y de los resultados obtenidos. Al ser un proyecto realizado por los alumnos del máster, se respetan todas las fases de la elaboración de un proyecto TIC, dando también indicaciones sobre las posibles líneas de trabajo que se pueden seguir con esta novedosa técnica de proyecto audiovisual y de su uso en el ámbito educativo. Se trabaja especialmente en términos de formación del profesorado y de su aplicación directa al aula, utilizando ciertos modelos audiovisuales relacionados con la educación.

**Palabras claves:** Lipdub, formación del profesorado, medios audiovisuales, gestión de proyectos TIC

## 1. Introducción

El uso de las TIC está cada vez más difundido en el mundo actual, desarrollando proyectos en los que están involucradas ciertas técnicas que permiten crear estrategias educativas innovadoras con una fuerte influencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además, y gracias a la aplicación de las cada día más versátiles herramientas informáticas, se puede conseguir un entorno de aprendizaje complejo en el que se desarrolle una actividad formativa que incida en todas las fases de la generación de un proyecto, desde su planificación hasta su puesta a punto final.

En este marco y dentro de la asignatura “Gestión de Proyectos TIC”, que forma parte del Máster TICEF (Tecnologías de la Información y de la Comunicación en la Educación y en la Enseñanza) de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM), los alumnos propusieron gestionar un proyecto completo, en el que se realizaban todos los procesos de la gestión de un proyecto: planificación, dinamización, organización de talentos y administración de recursos, con el fin de realizar un trabajo global en la

asignatura y desarrollar los objetivos propuestos en ella.

El proyecto elegido ha sido un Lipdub, un vídeo musical en el que los participantes realizan un “doblaje de labios”, es decir, sincronizan sus labios, gestos y movimientos con una canción. Las dos características principales de un Lipdub son que está grabado en un único plano secuencia y que participa en él un gran número de personas.

Los primeros Lipdubs de empresas se hicieron en 2007 y el primero universitario en mayo de 2008 en la Fachhochschule Furtwangen, en Alemania. Tom Johnson, escritor técnico que escribe en blogs sobre el impacto de la Web 2.0 en la comunicación, asegura que un buen Lipdub tiene que poseer las siguientes características (Wikipedia: <http://es.wikipedia.org/wiki/Lipdub>):

- Espontaneidad: tiene que parecer que alguien acaba de tener la ocurrencia en el momento, ha sacado su cámara de vídeo y ha dicho: “hey, vamos todos a hacer un playback de la canción”.
- Autenticidad: la gente, producción y situación parecen reales.
- Participación: el vídeo no consiste en un playback espectacular de una sola persona, sino en el de un grupo haciendo un esfuerzo colectivo espontáneo que parece transmitir la alegría y buena onda de la canción.
- Diversión: las personas del vídeo han de estar divirtiéndose.

La idea principal de la propuesta era dar un aspecto práctico a la asignatura comentada anteriormente, en la que todos los alumnos han participado asumiendo los diferentes roles que debe haber en la gestión de un proyecto: director, ayudantes de dirección, productor, guionistas, cámaras, distintas secciones técnicas, etc.

También, se ha aprovechado esta experiencia para profundizar en los conocimientos sobre el lenguaje visual o cinematográfico, así como para repartir funciones en los tres procesos básicos de cualquier experiencia audiovi-

sual: preproducción, producción y postproducción.

Para comenzar el proceso, se ha pasado revista a la poca bibliografía existente y también se han visualizado Lipdubs realizados por diferentes universidades españolas y extranjeras (Lipdub de la Universidad de Navarra, Pamplona, 2011) (Lipdub Universidad de Vic. Vic, 2010), y otras producciones audiovisuales de las muchas que hay en Youtube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)), así como en otros portales de vídeos.

Este trabajo se puede considerar novedoso, ya que en muy pocas ocasiones se ha tratado el factor educativo. La mayoría de los Lipdubs se limitan a incidir en el factor publicitario (enseñar las dependencias universitarias) o el de mera diversión, pero no se han trabajado otros valores. La experiencia, además, ha supuesto un factor muy importante de cohesión. Para realizar el Lipdub, se ha necesitado un alto grado de consenso y de organización del trabajo en grupo (Canós, E, 2010)

Se ha trabajado en las cinco fases principales del ciclo de vida de un proyecto TIC: aprobación, definición, planificación, ejecución y cierre. Los alumnos han elaborado su propio cronograma de trabajo realizando un diagrama de Gantt con el software libre GanttProject.

El propósito último de todo proyecto TIC debe ser mejorar algún aspecto educativo en ambientes formales o no formales. Aquí se ha tratado de presentar el campus de la Universidad y algunas de las dependencias de la Facultad de Educación para los alumnos que inicien sus estudios en la Universidad Autónoma de Madrid.

## 2. Objetivos

La ventaja del vídeo desde el punto de vista didáctico es la alta motivación que lo acompaña. Un vídeo de una mínima calidad transmite información de forma muy cercana a la realidad, y suele despertar el interés y la curiosidad del alumno de forma más accesible que otros medios de comunicación.

La mayoría de los autores coinciden al afirmar que “un vídeo educativo es aquel que cumple un objetivo didáctico previamente formulado”. Esto es algo que aplicaremos en este trabajo. También se parte de la base de que, en general, una producción audiovisual tiene mayor capacidad de transmitir que otros medios; el refrán lo dice: “vale más una imagen que mil palabras”.

Integrar las TIC en el sector educativo no solo depende de la calidad técnica y de sus posibilidades pedagógicas, sino también del enfoque y metodología. Se ha intentado, en este proyecto, utilizar ciertas herramientas informáticas, así como dar capacitación técnica a los alumnos en el lenguaje audiovisual y en ciertas cuestiones necesarias para el rodaje del vídeo; también se ha incidido

continuamente en facetas metodológicas, así como en otras cuestiones de tipo pedagógico.

Se utilizaron los criterios anteriores para gestionar un proyecto cuyo objetivo principal era realizar un Lipdub con ciertos contenidos pedagógicos e implicar a los estudiantes del máster en un cómodo ambiente de trabajo, creando una proyección sobre la imagen universitaria de la UAM, implicando, para ello, los conocimientos adecuados y con una actitud entusiasta.

Los objetivos específicos que se pretendían eran los siguientes:

1. Realizar la gestión completa de un proyecto TIC
2. Implicar y coordinar a los estudiantes en un trabajo realizado entre todos ellos
3. Mostrar ciertas instalaciones de la UAM y, en concreto, de su Facultad de Educación
4. Fomentar el trabajo colaborativo entre los estudiantes
5. Compartir una experiencia que contribuya a cohesionar el grupo de alumnos

## 3. Metodología

La metodología desarrollada es eminentemente práctica, comenzando por la asignación de roles a los integrantes del grupo realizando un reparto de tareas de la forma más democrática posible.

Las decisiones se tomaban en común, distribuyendo el horario de clase (tres horas sin interrupciones) en un tiempo de “asamblea” para la toma de decisiones y el resto del tiempo en trabajos por equipos. En las primeras “asambleas”, todo el grupo trabajó de forma colaborativa con el fin de definir los roles necesarios para llevar a cabo el proyecto. De forma consensuada, se concluyó que se definirían nueve roles: dirección, ayudantes de dirección, guión, sonido, escenografía, coreografía, recursos, rodaje y postproducción. A cada uno de estos roles se le asociaron una serie de funciones, así como el número de personas necesarias para su ejecución, teniendo en cuenta, para ello, el número total de alumnos del grupo.

Una vez que se contó con toda esta información, cada uno de los alumnos expresó sus preferencias para desarrollar uno u otro rol en función de sus habilidades o afinidades, de tal forma que se fueron creando distintos equipos de trabajo. Esto supuso utilizar una metodología bajo una acción motivadora, lo que conduce a un aprendizaje reforzado.

Uno de los roles fundamentales fue el del director, apo-

yado por los ayudantes de dirección, ya que sobre ellos recaía, como ocurre con cualquier proyecto, la responsabilidad de la correcta planificación y ejecución del proyecto. Para que el equipo de dirección pudiera llevar a cabo su cometido, fue muy importante una perfecta alineación del resto del grupo con dicho equipo. Ello supuso una potenciación de las relaciones de confianza entre el grupo, puesto que el director debía tomar unas decisiones y delegar otras.

La realización de todas y cada una de las partes del proyecto se vio enormemente facilitada por la utilización de herramientas de la Web 2.0, sobre todo aquellas que permiten el trabajo colaborativo. Algunas de estas herramientas fueron, por ejemplo, los documentos compartidos y los formularios para la recogida de datos que ofrece Google Docs, un canal de Youtube para colgar vídeos de ensayos; aplicación de Google Maps, para realizar las propuestas de recorrido; una red social para la comunicación del grupo; etc.

## 4. Desarrollo

Como ya se ha comentado anteriormente, un trabajo audiovisual consta de tres procesos básicos: preproducción, producción y postproducción. Puesto que este proyecto se fundamentó en la realización de un proyecto audiovisual, se llevaron a cabo dichas fases.

### 4.1 Fase de preproducción

Una vez definidos los equipos de trabajo y las funciones que realizaría cada uno de ellos, el equipo de dirección planificó cada una de las tareas mediante un diagrama de Gantt y lo presentó al grupo. Fue extremadamente importante cumplir con el plan establecido, ya que de no ser así, eso supondría un retraso que podría llevar al fracaso del proyecto.

Concienciados todos los componentes del grupo de cuáles eran sus tareas y sus plazos de realización, se comienza a trabajar por equipos. Debido a la temporalización de las tareas, los alumnos encargados de las tareas más tardías, como son, por ejemplo, postproducción o cámara, comenzaron colaborando en distintos grupos. Aunque los grupos fueron flexibles, la responsabilidad del trabajo siempre recaía en los alumnos asignados inicialmente. Como se puede intuir, la colaboración y cooperación entre los diferentes grupos estuvo patente a lo largo de todo el proceso.

En cada una de las sesiones de clase, el equipo de trabajo de dirección informaba de la evolución del proyecto. Para ello, establecía antes de cada sesión un “orden del día”, lo que impregnaba la actividad de un ambiente organizativo y profesional.

### 4.2 Fase de producción

En Blanco & Negro (2012) Vol. 3 N° 1

Llegada la fecha y hora fijada de la grabación, todos los participantes acudieron al lugar de encuentro. A pesar de todos los esfuerzos realizados por los componentes del grupo para dar máxima difusión al evento a través de redes sociales, lista de distribución de correo electrónico y carteles informativos por la Universidad, no se logró una alta participación. Los alumnos concluyeron que era posible que esta situación ocurriera por la fecha elegida para la grabación, ya que se eligió un día dentro del período de exámenes.

Reunidos todos los participantes se comenzaron a realizar las tareas de puesta en escena, vestuario, maquillaje, distribución y funciones de cada uno. Todo ello fue dirigido por los alumnos del máster bajo las directrices del equipo de dirección del proyecto.

El número de personas que intervino en la grabación fue de unas 70, como puede verse en los títulos de crédito del vídeo. Hay que destacar que aproximadamente el 50% de los participantes eran alumnos de Educación Especial pertenecientes a la propia Universidad. Esto supuso un nuevo reto para los alumnos del máster, ya que debían adaptarse a las interacciones con este tipo de alumnado.

Los alumnos de Educación Especial estuvieron en todo momento plenamente comprometidos con la actividad; sentían una enorme responsabilidad por hacer un trabajo que cumpliera con las expectativas de los convocantes. El profesorado responsable indicó que este tipo de actividades era muy beneficioso para los alumnos con estas características, puesto que mejoraba su autoestima, su comunicación, su adaptación a nuevos entornos y situaciones, su capacidad de responsabilidad y adaptación a nuevos instrumentos, su consecución de objetivos.

El resultado de estas interacciones fue muy positivo; todos los participantes, independientemente de su condición, trabajaron y se motivaron por alcanzar conjuntamente un objetivo común.

Por ser un solo plano secuencia, cualquier error de movimiento, de sincronización, podía invalidar toda la toma. Debido a diferentes fallos, se tuvo que realizar la grabación tres veces con pausas de diez minutos entre cada una. No hubo tiempo para ensayos previos, pues todo se debía realizar con espontaneidad y cada participante pudo hacer eco de lo natural, para así obtener una producción original y única.

### 4.3 Fase de postproducción

Una vez que se contaba con la grabación, ese material se transfirió al equipo de trabajo de postproducción. Este equipo se encargó de la edición, tanto del vídeo como del audio y, para ello, utilizó íntegramente software libre y gratuito. Los alumnos encargados de esta tarea no

ISSN: 2221-8874 (En línea)

contaban con una formación en materia de edición de vídeo; sin embargo, fueron capaces de realizar sus funciones gracias a información y manuales encontrados en la red.

El resultado de esta etapa fue el producto final de un proyecto, un vídeo Lipdub creado por los alumnos del Máster TICEF, conseguido gracias a la unión y cohesión del grupo, al trabajo colaborativo y cooperativo, al interés de los alumnos por la actividad, a la participación de todos los componentes del grupo, lo que supuso un aprendizaje innovador y resultados de calidad.

## 5. Beneficios en el aula

La actividad desarrollada siempre contó con un alto grado de motivación por parte del alumnado participante. Se logró una implicación integral por parte de todos y cada uno de ellos, sin quedar ninguno atrás, lo que supuso no tener que recurrir en ninguno de los puntos a una posible atención a la diversidad.

Otra de las características más destacadas de este proyecto es el desarrollo de un trabajo grupal donde se trata de fomentar el trabajo colaborativo. En este tipo de trabajos, se persigue un objetivo común y donde cada participante lleva a cabo su rol en beneficio del grupo.

Hoy en día, en una escuela cambiante, impregnada de la presencia de las TIC, resulta difícil reunir estas características de forma conjunta en una sola actividad. Algunas de ellas persiguen uno u otro objetivo, pero es posible obtener mejores resultados en el alumnado si se logra llevar al aula trabajos y proyectos que persigan varios fines de forma conjunta.

## 6. Conclusiones

El grado de consecución de los objetivos propuestos se considera alto. En cuanto a los objetivos específicos, cabe destacar los siguientes aspectos:

- Objetivo 1: alta implicación entre los estudiantes, correcta distribución de tareas y una estu-  
penda ejecución de todo el proceso. Por tanto, se planificó, organizó y logró lo que se había planeado.
- Objetivo 2: participaron aproximadamente unas 70 personas en el evento, tal como aparece reflejado en los títulos de crédito. También hay que destacar la participación de un grupo de alumnos de Educación Especial que estudian en la Facultad de Formación del Profesorado y Educación. Estos alumnos brindaron una gran motivación a todos los integrantes del equipo.
- Objetivo 3: en el vídeo, se muestran las instala-

ciones de la Facultad de Educación y los recintos exteriores de la Universidad.

- Objetivo 4: a pesar del cansancio, ya que hubo que repetir varias veces las tomas y el fuerte calor que hacía el día de la grabación, se consiguió completar el proceso, gracias a la buena disposición por parte del grupo de alumnos.
- Objetivo 5: se logró crear y difundir un ambiente de trabajo agradable, lo que ha redundado en una mejor relación interpersonal; los alumnos han trabajado en grupos y se considera que han mejorado en su capacidad participativa.

El Lipdub creado tiene como título “LIPDUB UAM 2011” y está depositado en el portal de vídeos Youtube y cuya URL es: <http://www.youtube.com/watch?v=LL0tV5p5hWs>

En el mismo momento de la grabación, se realizó también el correspondiente making-off, de nombre “Making of Lip dub UAM”, también subido a Youtube y de dirección: [http://www.youtube.com/watch?v=\\_l645mSn0is](http://www.youtube.com/watch?v=_l645mSn0is)

Igualmente, se ha creado un canal privado de Youtube, en el que se han subido las diferentes pruebas y ensayos. Además, se han publicado comentarios relacionados con nuestro trabajo en redes sociales como Tuenti o Facebook.

La experiencia se puede considerar como altamente positiva, pero, al hacer una reflexión sobre el trabajo realizado, se pueden observar ciertas cuestiones que pueden ser mejoradas:

- Escasos recursos económicos: los alumnos tuvieron que realizar una aportación voluntaria para comprar ciertos complementos que resultaban imprescindibles para el buen desarrollo del trabajo.
- Escasos recursos técnicos: se contó únicamente con dos cámaras de vídeo prestadas por el departamento de audiovisuales de la Universidad, sin ningún otro dispositivo auxiliar. Este detalle ha contribuido en una calidad técnica del vídeo inferior a la esperada.
- Escaso número de participantes: a pesar de la amplia difusión que se hizo del evento, tanto en cartelería en la Universidad como en las redes sociales, no se consiguió el número de participantes que se pretendía, por lo que los alumnos tuvieron que multiplicarse en sus intervenciones delante de la cámara. También, contribuyó la falta de asistentes que tenía la Facultad en período de exámenes, lo que dificultó la participación.

## Webgrafía

**Castells, M., Urgellés, A., Carretero, A., Carmona, L.**

2011. El 'lipdub' de Fcom, todo un éxito. Nuestro tiempo. N.º 668. Pamplona Consulta: 15/06/2011  
<<http://www.unav.es/nuestro tiempo/es/campusuniversitario/el-lipdub-de-fcom-todo-un-exito>>

**Facultad de Educación, Universidad de Navarra.**

2011. Lipdub de la Universidad de Navarra, Pamplona Consulta: 15/06/2011  
<<http://youtu.be/ml3m0tnVrmg>>

**Ruiz, M.J.**

2010 La utilización didáctica de recursos audiovisuales en el escenario de la convergencia mediática. I Congreso Internacional "Los estudios de Comunicación en el EEES". Huesca.

**Canós, E.**

2010 El trabajo en equipo como método de enseñanza en los grados de comunicación audiovisual: un caso práctico, I Congreso Internacional "Los estudios de Comunicación en el EEES". Huesca.

**Lipdub Universidad de Vic. Vic**

2010. Consulta: 15/06/2011  
<<http://www.lipdub.eu/es/category/blog-es/lipdubs-de-universidad/>>

**Lipdub per la independència, Vic**

2010. Consulta: 15/06/2011  
<<http://youtu.be/muTMLuGWrp8>>

**Making-of de Vic. Realización de lipdub - UVIC 2010, Vic**

2010. Consulta: 15/06/2011  
<<http://youtu.be/ktpIA144zHM>>

**NezZ. Lipdub rodado al revés.**

2009. Consulta: 15/06/2011  
<<http://www.zappinternet.com/video/zijBwoMqoT/Lipdub-al-reves>>