



Programa de asignatura				
CARRERA :	LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL			
Plan de Estudios:	Resolución 490/16 CD y Resolución 1654/16 CS			
Año Académico:	2023			
Asignatura:	Metodología del Proyecto y la Investigación (MPI)			
Cátedra	Lic. Juliana CARPINETTI			
Código: 05.36				
Régimen de Cursado				
Tiempo de cursado		Semanas de Cursado		Período Lectivo
Anual			15	1º Cuatrimestre X
Cuatrimestral	X			2º Cuatrimestre
Carga Horaria (clases presenciales)				
Frecuencia	Teoría (hs.)	Práctica (hs.)	Sub-Total	
Diaria				
Semanal	2	2	4	
1º Cuatrimestre	30	30	60	
2º Cuatrimestre				
Totales	30	30	60	
Carga Horaria (fuera de clase)				
Diaria				
Semanal				
Totales				
CONTENIDOS MINIMOS SEGÚN EL PLAN DE ESTUDIOS:				
Concepto de innovación y su relación con el diseño. La construcción del caso. La investigación como método para generar conocimiento. Técnicas para recolección de datos durante la investigación. Métodos cuantitativos y cualitativos. Formulación de proyectos y formatos de elaboración y difusión de resultados.				
Modelos de investigación en Diseño. Proceso de investigación, etapas conceptual, empírica, analítica, proyectual. Cambio tecnológico y el sistema productivo. Emergentes del cambio tecnológico: la producción en pequeña escala. Las organizaciones creadoras del conocimiento. Atributos de los objetos: relativos, absolutos y contextuales.				
La gestión del diseño en la empresa. Diseño estratégico. El diseño para el desarrollo				
Firma Profesor Recibido Fecha				
Aprobado en reunión de Consejo Directivo de fecha:				



Composición del Equipo Docente:

Responsable a cargo de la Cátedra (Profesor Titular)

Apellido y Nombres	CARPINETTI, Juliana
Grado Académico Máx.	Dra. en Ciencia Política – Dra. en Sociología
Cargo	Profesor Titular
Dedicación	Simple

Integrantes de la Cátedra (Jefes de Trabajos Prácticos y/o Auxiliares de Primera)

Apellido y Nombres	Grado Académico Máximo	Cargo	Dedicación

Ayudantes de 2º

Apellido y Nombres	Dedicación (Horas semanales en la Asignatura)

Adscriptos

Apellido y Nombres	Dedicación (Horas semanales en la Asignatura)

Régimen de Correlatividades

Requisitos Académicos Mínimos para acceder al Cursado de la Asignatura

a) De Asignaturas

Correlativas Anteriores: 03-21 Tecnología, Diseño y Sociedad (TDS) Condición: Regularizada

Requisitos Académicos Mínimos para acceder al Examen Final de la Asignatura o a la Promoción Sin Examen Final

a) De Asignaturas

Correlativas Anteriores: 03-21 Tecnología, Diseño y Sociedad (TDS) Condición: Aprobada

Escala de Calificaciones

Nota	Concepto
0, 1	Reprobado
2, 3, 4 y 5	Insuficiente
6	Aprobado
7	Bueno
8	Muy Bueno
9	Distintivo
10	Sobresaliente

Régimen de Promoción y Regularización

Condición del Alumno para el Examen Final	Requisitos Mínimos de Cursado (en %)				
	Asistencia	Trabajos Prácticos Entregados	Trabajos Prácticos Aprobados	Otros (especificar)	Evaluaciones Parciales Aprobadas
Promoción	80%	100%	100%		
Regularización	80%	100%	50%		



Las formas de evaluación serán:

Promoción directa: Para obtener la promoción directa es requisito asistir al 80% de las clases efectivamente dictadas y aprobar con 8 o más el 100% de los trabajos prácticos.

Regularización: Para obtener la regularidad es requisito asistir al 80% de las clases efectivamente dictadas y aprobar con 6 o más el 50% de los trabajos prácticos. La aprobación de la materia bajo el régimen de estudiante regular requiere además de la aprobación de un examen final individual sobre todos los contenidos de la materia.

OBJETIVOS GENERALES s/ Plan de estudios

Que el estudiante adquiera conocimientos y herramientas metodológicas que posibiliten la formulación y ejecución de proyectos de investigación en diseño, a partir de una base científico-tecnológica

OBJETIVOS PARTICULARES (qué debe saber el alumno al concluir el curso)

- *Reconocer la relación entre saber - ciencia – verdad en el interior del campo disciplinar.
- *Analizar la vinculación que se establece entre el método y la persona que lo implementa durante el proceso de producción de conocimiento en esta área de estudios.
- *Identificar las especificidades que imprime al vínculo entre investigación y diseño las características de su objeto de estudio; y analizar los desafíos que estas suscitan respecto de su reconocimiento en tanto forma genuina de producción de conocimiento.
- *Distinguir los elementos constitutivos de una estrategia metodológica y describir las vinculaciones que establecen entre sí en el marco de un proyecto de investigación en el área de diseño.

FUNDAMENTACION

El Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Industrial (Res. C.S. N° 1654/2016) se organiza a partir de una estructura matricial articulada en torno a dos Ciclos -Básico y Superior- y tres Áreas Disciplinarias - Proyectual, Humanística y de Ciencias Básicas y Tecnología. La asignatura “Metodología del Proyecto y la Investigación” (MPI) forma parte del Área Proyectual y se encuentra ubicada en el Ciclo Superior de esta propuesta formativa. Según el mismo documento, el Área Proyectual agrupa un conjunto de asignaturas que utilizan el proyecto como modo de interpretar la realidad. Y, el Ciclo Superior, busca promover la revisión crítica de los conocimientos adquiridos en el Ciclo Básico a los fines de fortalecer las capacidades profesionales de los estudiantes.

El Plan establece que el objetivo general de este espacio curricular es que “el estudiante adquiera conocimientos y herramientas metodológicas que posibiliten la formulación y ejecución de proyectos de investigación en diseño, a partir de una base científico-tecnológica” (:39). Tal como lo explicita previamente en la fundamentación se espera que, a través de la apropiación de sus contenidos, los estudiantes puedan adquirir las habilidades necesarias para desarrollar “actividades de investigación dentro el área proyectual” (:38). Sin embargo, tanto en el título asignado a la materia, como en la descripción de los contenidos mínimos que la estructuran, la investigación pierde el protagonismo que ostenta en el párrafo anteriormente señalado frente a la incorporación de elementos propios de lo que podríamos definir como una metodología de diseño, proyectual o del proceso de diseño.

Esta superposición, lejos de ser azarosa, ilustra una de las complejidades estructurales que atraviesan el vínculo entre investigación y diseño: toda investigación es por definición una práctica proyectual y toda práctica proyectual contempla la realización de actividades de investigación. En palabras de Bamford, “el diseño es típicamente una forma de investigación empírica” (1991: 234). No obstante, a pesar del carácter consustancial de la relación que se teje entre ambos términos, estos remiten a cuestiones diferentes. Por el mismo motivo asumimos que no es lo mismo pensar en una metodología de la investigación para diseño que en una metodología de diseño: a pesar de que las dos se constituyen sobre la base del diálogo recíproco, tienen preocupaciones diversas, persiguen diferentes objetivos y alcanzan resultados disímiles.

Los primeros debates en torno a la metodología de diseño tuvieron lugar en el marco de la Escuela Superior de Diseño de Ulm (HFG Ulm). Gay y Samar (2007) afirman que esta institución fundada en 1955, se creó al abrigo de grandes discusiones didáctico-pedagógicas que expresaban desacuerdos más profundos respecto de la concepción del diseño en tanto práctica.



Estas últimas enfrentaban, por un lado, a quienes, como su primer rector Max Bill, “impulsaban una enseñanza basada en el ejemplo de la Bauhaus, en la cual el artista-diseñador desempeña un papel predominante en el desarrollo del producto” (:140). Y, por el otro a quienes, como Tomás Maldonado, consideraban al diseño como “un proceso sistematizable de manera científica y no intuitiva” (:140), motivo por el cual insistían en la importancia del estudio de la tecnología de los materiales, de la teoría y los métodos de producción, entre otros. El reemplazo de Bill por Maldonado al frente de la institución, refrendó el triunfo de la segunda mirada por encima de la primera.

En un momento histórico en el que buena parte del quehacer disciplinar estaba atravesado por la discusión en torno a su cientificidad, la preocupación subyacente a estas discusiones era la de dotar de un método al proceso proyectual. De modo que la metodología del diseño surgió bajo este cometido, con el objeto de explicitar el proceso proyectual y ofrecer apoyo para su optimización. Estas producciones permitieron transparentar el proceso de diseño a través de estrategias tales como, por ejemplo, su división en pasos o fases (Bürdek, 2019).

Los debates en torno a la metodología de la investigación en el área proyectual son bastante más cercanos en el tiempo y más difusos en términos geográficos e institucionales: los textos, publicaciones periódicas, dossiers, eventos y conferencias científicas que los condensan tuvieron su origen en las últimas décadas del siglo XX y se expandieron notablemente en las primeras del siglo XXI, no sólo entre los países centrales sino también en América Latina (Ariza, 2020). Estas discusiones tienen lugar en un contexto en el que la disciplina ha ido desplazando sus preocupaciones desde el hacer del diseño una ciencia, hacia lograr su reconocimiento en tanto forma genuina de producción de conocimiento. Este movimiento se explica en gran medida por la proliferación de cursos de posgrados sobre esta materia, generalmente impartidos por instituciones académicas de educación superior y orientados al desarrollo de trabajos de investigación (Ariza, 2020; Herrera 2018).

Siendo el objetivo de estos diálogos el de abordar esa relación intrínseca entre diseño e investigación que mencionábamos más arriba, sus resultados han permitido reflexionar sobre los desafíos que enfrenta la disciplina para ser reconocida de manera formal y permanente en el mundo de la producción de conocimiento. Para ello no alcanza con transparentar el proceso de diseño. Es necesario además dotarlo de sustento teórico a través de la utilización de sus propias herramientas conceptuales, convirtiendo al conocimiento así generado, en un conocimiento acumulable, contrastable y comunicable.

Es en función de lo expuesto que este programa propone un espacio de reflexión sobre la elaboración e implementación de estrategias metodológicas para el desarrollo de investigaciones en el área de diseño. Siendo una materia que pertenece al Área Proyectual, se organiza a través de una mirada que reconoce sus particularidades y problematiza sus incidencias en lo concerniente a la investigación. Sin embargo, enfatizar de manera excesiva en las especificidades de lo proyectual, podría conducir a la adopción de una mirada fragmentada del Diseño como disciplina. Herrera Batista (2018) señala que muchas de las definiciones existentes sobre el Diseño, remiten exclusivamente a la práctica proyectual. Es decir, al procedimiento creativo mediante el cual la persona que diseña establece de manera anticipada las características formales y funcionales de un producto con el que pretende dar solución a un problema práctico. Siguiendo esa línea, el objeto de estudio de la investigación en diseño debería limitarse a indagar en los aspectos internos del quehacer proyectual -esto es, el conjunto de acciones y procedimientos que se despliegan durante la actividad de diseñar y que reúne tanto aspectos técnicos como creativos- y en las características y especificidades del producto que emerge como su resultado.

No obstante, el mismo autor advierte que no podemos entender plenamente la actividad proyectual sin mirar simultáneamente el uso, disfrute y apropiación del objeto por parte del usuario. Afirma, por el contrario que, “aunado a la actividad proyectual, existe un proceso dinámico de apropiación (o no) del objeto por parte del usuario” (:41). De modo que el acto de diseño adquiere su razón de ser a través de tres elementos coexistentes: el usuario, el diseñador y el objeto. Por el mismo motivo, una propuesta curricular que conciba a la investigación en el área proyectual como un proceso exclusivamente centrado en la práctica de quien diseña, solo puede conducir a un abordaje fragmentado de la misma.

Pero además de una acción proyectual, el diseño es también una acción cultural. Si asumimos que, tal como sostiene Penny Sparke, el principal imperativo del diseño es el de “crear y reflejar significados dentro de la vida cotidiana” (2019:13), no debería ser entendido como un simple reflejo de la cultura sino como parte del proceso dinámico a través del cual esta última se construye como tal. En ese sentido, consideramos más pertinente concebir al diseño en tanto que práctica social, entendiendo que si bien se articula en torno una práctica proyectual; esta última se encuentra situada “en” y afecta “a” entramados sociales que la preceden y la exceden. Concebir al diseño no exclusivamente en términos de una práctica proyectual, sino en tanto que praxis social -que contiene a la primera, pero a la vez la excede- favorece la expansión del objeto de estudio de la propia disciplina, yendo desde la tríada diseñador-objeto-usuario a la que refiere Herrera; hacia el abordaje de los contextos que condicionan o posibilitan la práctica proyectual, pero que a su vez ésta última también contribuye a modelar.



En tanto se trata de una asignatura del Ciclo Superior, no busca “agregar” nuevos contenidos siguiendo una lógica de tipo acumulativa. Sino, por el contrario, revisitar e interrogar de manera crítica y con rigor académico, los conocimientos adquiridos a lo largo de toda la trayectoria formativa, propiciando tanto su revalorización como su puesta en cuestión. Particularmente durante el cursado de los talleres que conforman la Sub-Área de Diseño, los estudiantes realizan tareas de investigación. De lo que se trata es entonces de utilizar ese acervo como insumo y de proponer una reflexión metodológica sobre el mismo. Esta última no se limita a explicitar la selección de ciertas técnicas de recolección de datos, en función de las bondades o limitaciones intrínsecas que presenta su implementación. Sino que, por el contrario, requiere de la construcción de un diálogo sólido y coherente con los interrogantes a los que pretende dar respuesta y con el marco conceptual seleccionado.

En ese sentido, podemos afirmar que uno de los principales desafíos que enfrenta la producción de conocimiento en el campo del diseño, es que una muy buena parte de la investigación que produce carece de preocupaciones conceptuales. Esto ha demorado tanto el desarrollo de marcos interpretativos propios como la problematización y adaptación de los provenientes de otras áreas de conocimiento. Pero también ha limitado las posibilidades de trascender las pretensiones generalmente descriptivas de las investigaciones, hacia otras que permitan contrastar el estudio de casos particulares con generalizaciones conceptuales que sean comunicables y debatibles con el conjunto de la comunidad académica.

En relación a esto último creemos necesario propiciar la apropiación por parte de los estudiantes de aquellas habilidades que les permitan enunciar esta reflexión en los términos y en las formas que rigen el diálogo y el intercambio al interior del sistema científico-tecnológico. Es por eso que utilizamos como recurso de trabajo el proyecto de investigación, al que entendemos como el documento que expresa la forma institucionalmente aceptada para la comunicación y evaluación de una propuesta de investigación (Samaja, 2004).

Finalmente, entendemos que es igual de importante estimular la adopción de una actitud crítica y escéptica respecto de la historicidad y la politicidad de ese lenguaje. Es por ello que además de propiciar su uso y apropiación, es necesario impulsar la reflexión atenta respecto de sus efectos de poder y de su incidencia en la constitución del mundo social.

CONTENIDOS TEMÁTICOS (Ordenar temas utilizando codificación decimal)

1. NODO CONCEPTUAL: DISCUSIONES EPISTÉMICO-ONTOLÓGICAS

1.1. EJE: Saber, Ciencia y Poder

- 1.1.1. ¿Cómo nace una disciplina científica?
- 1.1.2. ¿Qué relación establece la ciencia con la idea de verdad?
- 1.1.3. ¿Cómo surge el Diseño como disciplina? ¿En qué fondo de saber se instala?
- 1.1.4. ¿Qué verdades normaliza? ¿Qué exclusiones y subordinaciones consolida??

1.2. EJE: Método y Sujeto Cognoscente

- 1.2.1. ¿Qué relación se establece entre el método y la producción de conocimiento en el marco del paradigma científico moderno?
- 1.2.2. ¿Cómo impacta estos en los debates disciplinares respecto de la existencia de un método proyectual y de su científicidad?
- 1.2.3. ¿Qué relación establece con el método el sujeto que se ocupa de su implementación? ¿Qué son los obstáculos epistemológicos?
- 1.2.4. ¿Qué mediaciones biográficas y sociales inciden sobre la producción de conocimiento en el área disciplinar del diseño?

1.3 EJE: Objeto de conocimiento

- 1.3.1. ¿Cuál es el objeto de estudio del Diseño?
- 1.3.2. ¿Qué es lo que distingue a la investigación en Diseño respecto de la de otros campos disciplinares?
- 1.3.3. ¿Cuáles son los debates generados en torno a la organización, sistematización y conceptualización de los saberes producidos en su interior?



2. NODO CONCEPTUAL: ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. EJE: Preguntas de investigación

- 2.1.1. ¿Qué es lo que se pretende conocer?
- 2.1.2. ¿Tiene que ver con la historia de un objeto o sobre cómo llegó a ser lo que es?
- 2.1.3. ¿Se relaciona con la tecnología y el estudio de los principios que rigen la operatividad de ciertos objetos y sistemas?
- 2.1.4. ¿Se concentra en el estudio de cuestiones vinculadas a la organización y la estructura de la propia praxis proyectual?
- 2.1.5. ¿Se preocupa por el uso y la apropiación que les usuarios hacen de un objeto?
- 2.1.6. ¿Busca ponderar el impacto que tendrá el objeto diseñado en términos de agregado de valor?
- 2.1.7. ¿O se ocupa de analizar sus efectos sociales a través de la creación de imaginarios o identidades?

2.2. EJE: Antecedentes y Enfoque Conceptual

- 2.2.1. ¿De qué información disponemos para abordar este tema?
- 2.2.2. ¿Quiénes lo investigaron antes?
- 2.2.3. ¿Cómo lo hicieron?
- 2.2.4. ¿A qué conclusiones llegaron?
- 2.2.5. ¿Qué potencialidades y limitaciones presentan estos trabajos para responder a las preguntas que yo me formulo?
- 2.2.6. ¿Qué herramientas tomaré de ellos para desarrollar mi propia investigación?
- 2.2.7. ¿Cómo contribuirán los resultados obtenidos a ampliar el conocimiento disponible sobre este tema?

2.3. EJE: Técnicas de Recolección y Análisis de Datos

- 2.3.1. ¿Qué tipo de información necesito?
- 2.3.2. ¿Quién puede brindarla?
- 2.3.3. ¿Dónde puedo encontrarla?
- 2.3.4. ¿De qué recursos (tiempo, dinero, equipo de trabajo, etc.) dispongo para hacerlo?
- 2.3.5. ¿Qué criterios utilizaré para ordenar, sintetizar y sistematizar la información obtenida, de modo que sea significativa y relevante a los fines de las preguntas de investigación a las que intenta responder?
- 2.3.6. ¿Cómo permitirá esta información responder a mis objetivos de investigación?
- 2.3.7. ¿Qué aportes realizará a la crítica y/o expansión del conocimiento disciplinar disponible sobre este tema?

FUNDAMENTACION Para programa analítico extensión libre

El programa analítico es el mismo para estudiantes en condición de libres. No obstante, el examen final bajo esta condición constará además de dos instancias evaluativas consecutivas. La primera de tipo práctica y la segunda de tipo teórica.

CONTENIDOS TEMÁTICOS Ordenar temas utilizando codificación decimal. Para programa analítico extensión libre

-



DESCRIPCION ACTIVIDADES DE CATEDRA

El desarrollo de los contenidos se realizará de manera articulada con el Taller de Especialización en Diseño II y el Taller de Proyecto Final. Se espera que el trabajo cooperativo con estos espacios curriculares permita situar el ejercicio de reflexión metodológica que propone esta asignatura, a la luz de un proceso proyectual concreto en el que se aborda una temática de interés para los estudiantes.

Las clases serán organizadas en dos bloques de dos horas de duración cada uno, en los que se realizarán actividades de tipo teórico-prácticas. Durante la primera media hora del primer bloque se presentará un recurso sensibilizador que permita introducir la temática abordada. Posteriormente, se habilitará un espacio de exposición docente de una hora de duración durante el cual se introducirán las nociones y referencias bibliográficas seleccionadas para el desarrollo de los contenidos correspondientes, utilizando como soporte la Ficha de Cátedra. Los últimos treinta minutos estarán destinados a recuperar las consultas e interrogantes que surjan de parte de los estudiantes respecto de esta temática.

Durante el segundo bloque se destinará una hora a la realización de trabajos áulicos grupales destinados a la aplicación de los contenidos abordados durante la primera parte, al caso elegido por los estudiantes para trabajar. Posteriormente, durante la última hora de clase se realizará la puesta en común del trabajo realizado, proponiendo un ejercicio de autoevaluación entre pares a partir de un esquema de comentarios cruzados entre grupos de estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

1. NODO CONCEPTUAL: DISCUSIONES EPISTÉMICO-ONTOLÓGICAS

Bibliografía Obligatoria

Título	State of the Art in Design Methodology
Autores	ALEXANDER, Christopher
Editorial	-
Año de Edición	1971
Disponible en formato digital	

Título	El diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención
Autores	ARIZA, Verónica
Editorial	Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo
Año de Edición	2020
Disponible en formato digital	

Título	La formación del espíritu científico
Autores	BACHELARD, Gastón
Editorial	Siglo XXI
Año de Edición	2000
Disponible en formato digital	

Título	Discurso del método
Autores	DESCARTES, René
Editorial	
Año de Edición	
Disponible en formato digital	

Título	Designs for the Pluriverse
Autores	ESCOBAR, Arturo
Editorial	Duke University Press
Año de Edición	2018



Disponible en formato digital	
-------------------------------	--

Título	La arqueología del saber
Autores	FOUCAULT, Michel
Editorial	Siglo XXI
Año de Edición	
Disponible en formato digital	

Título	Investigación en diseño: su realidad y objeto de estudio
Autores	HERRERA BATISTA, Miguel Ángel
Editorial	Universidad Autónoma de México
Año de Edición	2018
Disponible en formato digital	

Título	Luces y sombras en la enseñanza del Diseño. Una reflexión sobre su transformación en saber universitario
Autores	LEDESMA, María
Editorial	Revista Cuaderno 67,
Año de Edición	2018
Disponible en formato digital	

Título	¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual
Autores	MUNARI, Bruno
Editorial	Gustavo Gili
Año de Edición	2004
Disponible en formato digital	

Título	Perspectiva de género y diseño: deconstruir la neutralidad de la tipografía y la indumentaria
Autores	ZAMBRINI, Laura y FRESHLER, Griselda
Editorial	Revista Inclusiones, Volumen 4, N°3
Año de Edición	2017
Disponible en formato digital	

2. NODO CONCEPTUAL: ELEMENTOS DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Bibliografía Obligatoria

Título	Guía básica para la formulación de proyectos de investigación
Autores	CATTANEO, Daniela; CUTRUNEO, Jimena y GALIMBERTI, Cecilia
Editorial	FAPyD-UNR
Año de Edición	2023
Disponible en formato digital	

Título	Investigación y tesis en disciplinas proyectuales. Una orientación metodológica
Autores	CRAVINO, Ana
Editorial	UBA-FADU
Año de Edición	2020
Disponible en formato digital	

Título	Diseño, proyecto y desarrollo
Autores	GALÁN, Beatriz
Editorial	Wolkowicz
Año de Edición	2011
Disponible en formato digital	



Título	Metodología de la Investigación
Autores	HERNÁNDEZ SAMPIERI, Roberto; FERNÁNDEZ COLLADO, Carlos; BAPTISTA LUCIO, Pilar
Editorial	McGRAW-HILL
Año de Edición	2014
Disponible en formato digital	

Título	La tríada marco teórico, antecedentes y estado de la cuestión en las investigaciones de arquitectura, diseño y urbanismo (IADU)
Autores	LEDESMA, María
Editorial	UBA-FADU
Año de Edición	2023
Disponible en formato digital	

Título	Metodología de las ciencias sociales
Autores	MARRADI, Alberto, ARCHENTI, Néida y PIOVANI, Juan Ignacio
Editorial	Emece
Año de Edición	2007
Disponible en formato digital	

Título	Epistemología y Metodología. Elementos para una teoría de la investigación científica
Autores	SAMAJA, Juan
Editorial	Eudeba
Año de Edición	2004
Disponible en formato digital	

Título	Manual de metodología
Autores	SAUTU, Ruth; BORIOLO, Paula; DALLE, Pablo; ELBERT, Rodolfo
Editorial	CLACSO
Año de Edición	2005
Disponible en formato digital	

Título	“Problematizar: el nudo argumenta del proceso de investigación”
Autores	YNOUB, Roxana
Editorial	Material de cátedras UBA/UNMdP/UNNE
Año de Edición	-
Disponible en formato digital	

Título	Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación
Autores	YUNI, José y URBANO, Claudio
Editorial	Brujas
Año de Edición	2006
Disponible en formato digital	