

INTRODUCCIÓN

En situaciones de aprendizaje son múltiples las variables que se ponen en juego e intervienen en la consecución o no de ese fin. Si se intentara establecer una taxonomía general, sería posible pensar esas variables como extrínsecas e intrínsecas, según sean ajenas o propias del sujeto de aprendizaje. Cualquiera sea la clasificación de estas, lo concreto es que no pueden ser escindidas entre sí. Así es como el aprendizaje no sólo dependerá de lo receptivo del sujeto cognoscente, sino también del ámbito de estudio, de la relación con pares, de cuestiones o decisiones a nivel de políticas públicas, decisiones institucionales, etc.

Todos los seres humanos son capaces de aprender y para ello es de fundamental importancia el interés y el estímulo. En el caso de los estudios superiores, la ventaja para el sujeto de aprendizaje, el estudiante, es que la disciplina de estudio es elegida voluntariamente, de allí puede inferirse la presencia de un interés genuino por aprehender el conocimiento específico; el estímulo, en cambio, puede entenderse extrínseco y recae en la relación con los otros actores involucrados en la situación de aprendizaje.

El paso del nivel medio al universitario representa un gran desafío para los estudiantes y necesariamente demanda capacidad de adaptación a un ritmo y modo de hacer las cosas en particular, también a géneros discursivos diferentes a lo conocido. Lo mismo sucede con quienes no inician sus estudios universitarios inmediatamente después de los estudios secundarios y con quienes han realizado otras trayectorias discontinuas en el ámbito de la educación superior. Es así como los estudiantes al ingresar a la universidad suelen experimentar confusión, desconcierto que no tiene lugar uniformemente entre los ingresantes (Carlino, 2019).

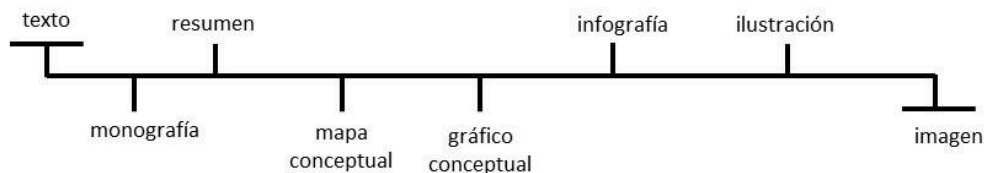
En el tránsito del egreso del secundario y el ciclo nivelatorio, confluyen diversidad de conocimientos formaciones, especialidades, experiencias y culturas, especialmente en el ámbito de la Universidad Pública. Se presenta necesario nivelar los conocimientos adquiridos en relación a las estrategias de aprendizaje y familiarizar a los ingresantes con el género discursivo de las disciplinas proyectuales de modo incremental. Con esa intención, el presente documento condensa recomendaciones para mejorar el estudio y estrategias para poner en práctica, en pos de mejorar los hábitos de estudio en respuesta a dificultades detectadas en los últimos años en los ingresantes y estudiantes del primer nivel de las carreras de Arquitectura, Diseño Industrial, Tecnicatura en Comunicación Audiovisual y Tecnicatura en Gestión Cultural de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD) de la Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMDP).

Las “estrategias operativas” incluidas en este documento, no se presentan como recetas inequívocas ni verdades absolutas, por el contrario, son presentadas como modos diversos de abordar el aprendizaje y el procesamiento de información para su comprensión. Es posible decir que las técnicas y recomendaciones aquí reunidas buscan ser disparadores que contribuyan para su apropiación y adaptación por parte de los estudiantes, con la única finalidad de que identifiquen rasgos personales que delinear cierta metodología de estudio a favor de aprovechar el tiempo y mejorar el rendimiento incorporando aprendizajes verdaderos y significativos. En las disciplinas proyectuales se pone en juego el pensamiento proyectual que se caracteriza por anclarse en la lógica. En él es posible reconocer tipos de razonamiento como el inductivo, deductivo y analógico (Frigerio, Pescio, & Piatelli, 2007); también se trabaja por transferencia y síntesis con procedimientos interdisciplinarios. Por esta razón se pone atención a la singularidad que caracteriza a las disciplinas proyectuales (Fandiño, 2005; Romano, 2015), y se incorporan recursos utilizados en este ámbito para ampliar el bagaje de recursos de los estudiantes.

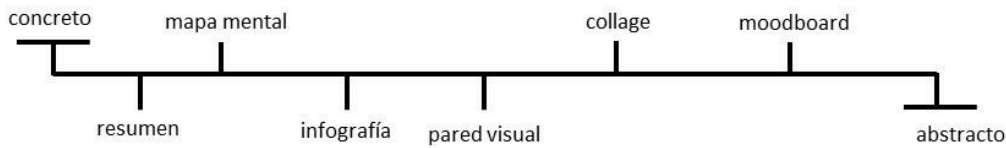
Este texto reúne una serie de recursos de organización, procesamiento y comunicación de la información divididos en los más tradicionales y los que cotidianamente suelen emplearse en el estudio de la Arquitectura, el Diseño Industrial, Comunicación Audiovisual y Gestión Cultural entre otras disciplinas proyectuales. Para comenzar se propone a los lectores conocer herramientas, ponerlas en práctica: y a partir de los resultados, evaluar las herramientas, para con ello reconocer el propio perfil de estudiante, sacando provecho de sus fortalezas y trabajando en sus debilidades o dificultades.

ORGANIZACIÓN, REGISTRO Y COMUNICACIÓN DE LA INFORMACIÓN

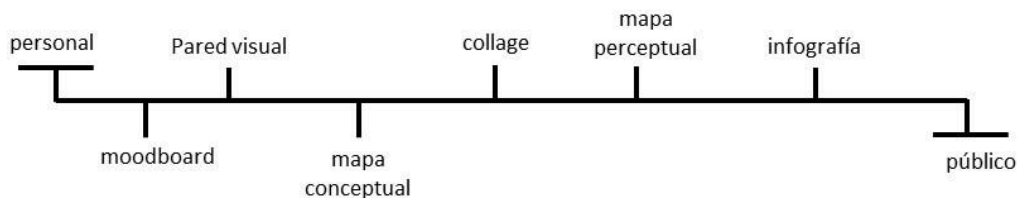
Una vez leído y procesado un texto se debe proceder a organizar la información para su posterior estudio, comunicación, o simplemente registro. La información puede ser organizada de diversas maneras, siguiendo o no algún tipo de técnica, lo importante es que quien elabore el registro logre responder a la función con la cual fue creado. Por ejemplo, si la función de un resumen es de repaso para un examen, basta con que sea de ayuda para estudiar, memorizar y comprender para su autor. En cambio, si lo que se desea es compartir con la clase el estudio de un tema determinado, posiblemente se opte por alguna técnica de comunicación de la información que combine imagen y texto así quienes estén demasiado lejos para leer puedan seguir a la explicación con la imagen y que a partir de la presentación de diagramas la lectura de la pieza gráfica elaborada sea fluida. En la construcción de estos registros intervienen, intenciones, funciones, variables de representación, de uso y de forma. Teniendo en cuenta lo mencionado, es posible identificar que las técnicas de organización y registro de la información pueden variar de acuerdo al uso que hagan de texto y de imagen. Puede trabajarse en su totalidad mediante texto o por el contrario mediante imagen y entre una y otra opción existen otras tantas que permiten la combinación de texto e imagen en diferentes proporciones con diferentes intenciones y funciones.



Ya sea que se trabaje en texto, en imagen o en la combinación de ambos, otra variable de las técnicas de organización y registro de la información va de lo concreto a lo abstracto, de este modo al hablar de una técnica de texto totalmente concreta la información contenida de percepción objetiva, precisa como por ejemplo un resumen; una técnica abstracta en cambio, requiere de interpretación, es más bien subjetiva y presenta contenido separado de "la cosa", lo concreto o real. Un ejemplo de algo abstracto podría ser un concepto o una metáfora. Si se piensan los ejemplos en términos de imagen, uno concreto puede ser un dibujo fiel a la realidad de lo que se quiere comunicar, croquis de un edificio; y una técnica con trabajo desde la imagen pensada de modo abstracto puede ser un collage, o un moodboard.



Una tercera variable que atraviesa estas taxonomías, responde al destinatario del registro pudiendo ser el autor o terceros. En caso de que sea el autor mismo el destinatario, es denominado de uso personal; si los destinatarios son personas que exceden al propio autor se dice que es de uso público. De ser de uso personal es factible hablar de registro y es correcto trabajar la complejidad de incorporar un código compartido, ya sea el lenguaje hablado, escrito o visual; esto quiere decir que la pieza de comunicación debe ser pensada y elaborada de modo tal que quienes la recepten puedan comprenderla, “leerla” en términos semánticos.



Se desarrollan aquí algunas técnicas de organización, registro y comunicación de la información. Sin pretender ser absolutos en su definición y caracterización, sino simplemente a modo de guía orientativa para su conocimiento y potencial uso.

1. Resumen

Tiene como función principal la de sintetizar. Se usa principalmente para el abordaje de textos largos con poca estructura o apartados y consiste en la redacción de las ideas principales del texto original tal como ha sido comprendido y con las propias palabras de quien lo realice a los fines de que esa persona pueda retroalimentar su proceso de aprendizaje con ese resumen. Es un texto más bien corto (dependiendo de la extensión del texto original), trabajado en párrafos, cada uno de ellos debe desarrollar una sola idea, es decir, al cambiar de idea se recomienda hacerlo en un párrafo aparte. Es posible también trabajarlo mediante un listado de frases con ítems, donde cada ítem formula una sola idea.

Papanek adopta un punto de partida provocativo, intentando despojar al término “diseño” de sus connotaciones diferenciales. “Todos los hombre son diseñadores”, nos dice. En contraste con su proclama, gran parte de la historia del diseño puede verse como la historia de diversos grupos e individuos que han tratado de separar el diseño de otras prácticas culturales y comerciales. Con ese fin, se han esforzado por identificarse e identificar su práctica con aquello que otorga un valor añadido a las cosas, las imágenes, las palabras o los lugares. El diseño se convierte así en los diversos bienes, espacios y servicios que la intervención de diseñadores profesionales ha modelado. Esto excluye los incontables objetos formados y consumidos en la vida cotidiana y que no implican tal carga de capital cultural.

En este punto es importante detenernos en el concepto de Bourdieu de “capital cultural” (1984: 12). Para resumir (veremos sus teorías con más detalle en próximos capítulos), el capital cultural hace referencia a la capacidad de distinguir entre los gustos estéticos vulgares y los “cultivados”. Este concepto sitúa al diseño en un modo reflexivo en el cual su valor se reconoce de forma autoconsciente. De esta manera, el diseño vincula lo económico y lo cultural. De hecho, el diseño emana de los discursos de un sector de la sociedad culturalmente dinámico, una burguesía metropolitana de vanguardia. En su estudio sobre Veblen y Bourdieu, Hayward (1998) articula el papel de la vanguardia en una “lucha simbólica” para “avanzar” entre el flujo de bienes culturales a medida que se desplazan de izquierda a derecha, desde una posición puntera o elitista hacia otra más

En el ejemplo se subraya/resalta, identificando ideas principales, destacadas, conceptos y autores. Es recomendable, en el resumen, colocar los datos de la fuente utilizada para poder volver al texto original en caso de ser necesario.

LA CULTURA DEL DISEÑO (Julier, G.)

"DISEÑO" Tiene variedad de interpretaciones. Muchos significados. **VARIAN SEGUN CONTEXTO.**

(PAPANEEK: Todos los hombres son diseñadores)

En la historia del diseño lo han intentado separar de otras prácticas culturales y comerciales, identificándola con **VALOR AJUSTADO**

↳ BOURDIEU "CAPITAL CULTURAL"
[capacidad de distinguir grupos según gustos estéticos - vulgares o cultivos -

2. Cuadro comparativo

También llamado cuadro de doble entrada, tiene como finalidad la de comparar elementos mediante diferentes categorías. Se organiza en columnas verticales y filas horizontales. En general las categorías de comparación se colocan en la primera columna, de este modo cada fila concentra una categoría y las columnas agrupan la información de cada elemento comparado.

Quien elabora el cuadro debe definir cuáles serán las categorías de comparación, puede que estas no estén explícitas en el texto y deba reelaborar y reorganizar el contenido para poder conformar el cuadro.

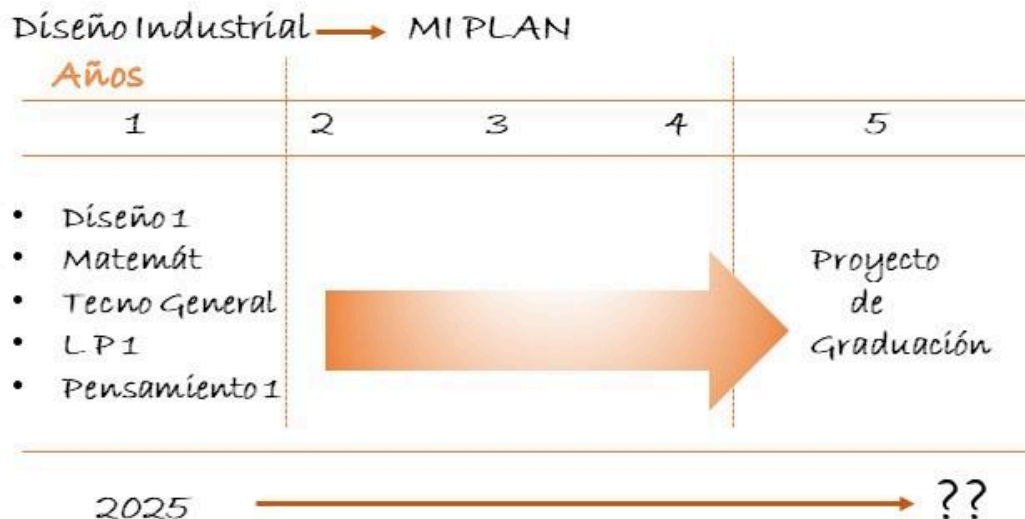
NIVEL DE ESTUDIO / CATEGORIAS	SECUNDARIO	UNIVERSIDAD
HORARIO	Lunes a viernes de 8a 14	L 8a 12 M 8a 14 y. 8a 10 Ma 10a 14 Ju 8a 10
MATERIAS	12 2 especiales (taller)	7 años.
TRÁMITES	No (mamás y papás)	TODAS!! INSCRIPCIONES ALTA BIBLIOTECA BECA ...
COMPANEROS / CURSO	SIEMPRE IGUAL (35)	DIFERENTES EN C/MATERIA (75 + 90 aprox.)
HS. ESTUDIO DIARIO EN CASA	1??	4 - 4 si hay entre- go ???
TRABAJO EN GRUPO?	En algunos materiales	MUCHO! Trabajo en Taller. Equipos -
combinar con trabajo?	NO -	Quizás ...

Esta técnica es muy oportuna para poder comparar, por ejemplo, atributos o aspectos físicos de un determinado espacio. En la imagen se muestra un cuadro comparativo entre la educación media y universitaria.

3. Esquema

Es un gráfico que organiza ideas. Permite percibir rápidamente relaciones o encadenamientos de ideas. Se trata de una técnica que demanda un gran poder de síntesis por parte de quien la lleva a cabo y entre sus aspectos positivos se destaca la colaboración con la memoria visual y comprensiva de la información que presenta.

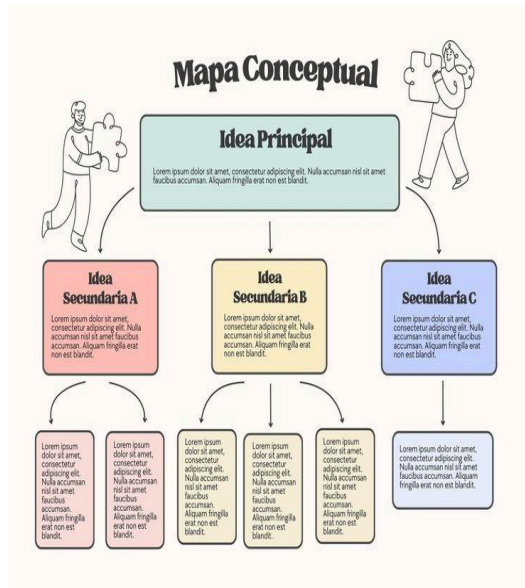
Para construir un esquema se deben identificar la idea principal y posteriormente las ideas secundarias que de ella derivan a fin de registrar las relaciones entre ellas, trabajando núcleos temáticos. En su construcción se pone en acción la categorización de la información. Se sugiere incorporar códigos de color, distinción de conectores gráficos tales como líneas, flechas, corchetes, ítems numéricos.



4. Mapa conceptual

Es una “ilustración gráfica en la que dos o más conceptos se relacionan mediante palabras que describen su relación” (Milton & Rodgers, 2013, pág. 179). Es un diagrama que presenta una serie de ideas nucleadas alrededor de un concepto principal; esas ideas que se desprenden pueden tener o no la misma jerarquía que este. Para comunicar las jerarquías e importancias variables se utilizan recursos como color, diferentes grosores y tipos de líneas, diferentes tipografías, etc. Las ideas o conceptos, que deben ser de breve redacción, pueden relacionarse mediante líneas o flechas y presentar allí pequeños conectores en caso de ser necesario.

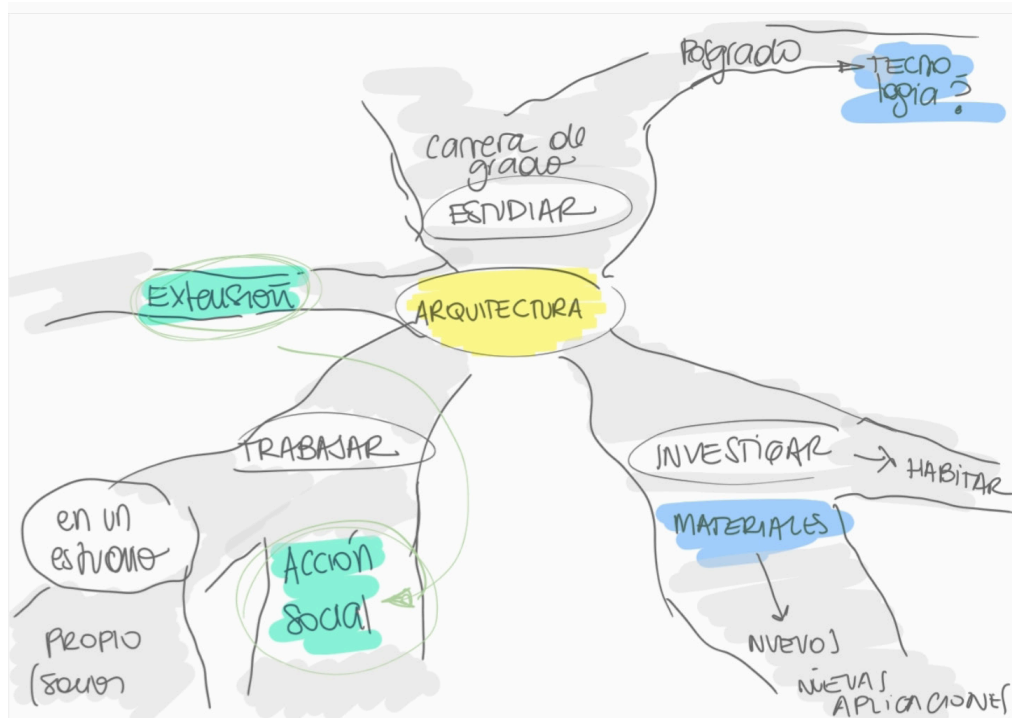
Esta técnica puede ser usada de modo riguroso y estructurado para representar la síntesis de un texto, por ejemplo, donde la estructura misma del mapa comunica la estructura del texto; o bien ser adaptada y usada de modo más libre como sucede en el ámbito proyectual en el que el mapa tiende a convertirse en la vinculación de ideas o la concreción de una tormenta de ideas.



5. Mapa Mental

Es un método de análisis que facilita la organización de ideas o información, útil para tomar notas o planificar. Se trata de una representación visual de información jerarquizada.

Los mapas mentales se estructuran en forma de raíces que nacen a partir de un concepto o idea central. Para su construcción se fomenta el uso de colores, símbolos, dibujos y palabras que faciliten no sólo la organización sino también recordar la información del mapa. La intención de esta técnica es registrar las ideas tal como fluyen en el cerebro activando ambos hemisferios cerebrales. Las ramificaciones principales que surgen del concepto central establecen las ideas principales que pueden derivar en sub-núcleos que a su vez se ramifiquen en ideas secundarias.



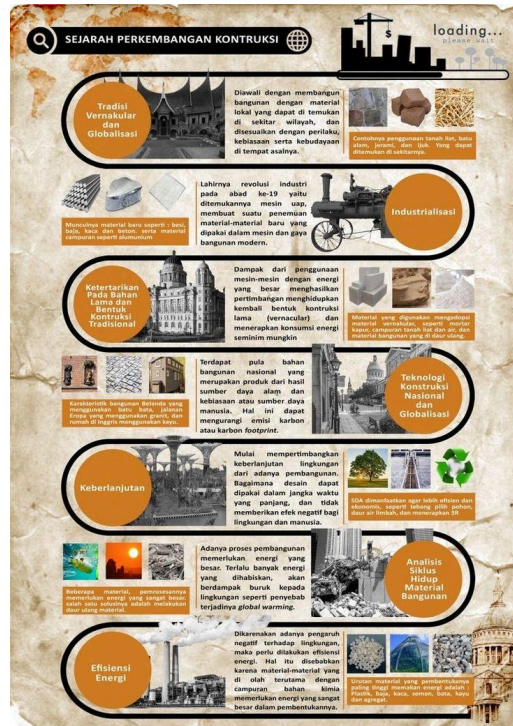
6. Línea de Tiempo

Para la presentación de información de tipo cronológica, se utiliza esta herramienta gráfica que se destaca por organizar, explicar y prestar a la comprensión de secuencias o fracciones temporales con sus respectivos acontecimientos. Esta herramienta permite ver la evolución o involución de algún proceso, establecer relaciones contextuales e influencias entre eventos, facilita la identificación de situaciones sincrónicas, etc.

Para construir una línea se pueden establecer algunas recomendaciones:

- Para comenzar se debe saber que tema se quiere abordar.
- Se debe establecer el período a representar, abordar, trabajar. Un período puede tener una escala variable, es decir, que una línea puede desarrollar un día, semana, mes, año, década, siglo, etc.; cualquiera sea el período seleccionado la línea debe comunicar un punto de inicio y uno de fin del recorte temporal representado.
- Seccionar el tiempo es importante para aumentar la comprensión y facilitar la construcción misma de la pieza gráfica. Así, por ejemplo, en caso de que el período sea una década, la fracción temporal de la línea podrían ser los años, resultando así una línea dividida en 10 partes.
- Seleccionar la información relevante a ser representada. Es posible también distinguir entre acontecimientos importantes o primarios y acontecimientos secundarios.
- En general se presentan de modo horizontal, siendo su lectura de izquierda a derecha. Cuando la presentación es vertical, su lectura es de arriba hacia abajo. Puede también realizarse de modo circular si se tomara un acontecimiento o punto como origen, en ese caso la lectura sería en sentido horario.
- Utilizar código de color, definir tipografías asociadas a alguna función, trazos diferentes y cualquier otro recurso gráfico para colaborar con su lectura y comprensión es acertado.
- En el caso de que haya categorías de información (ejemplo: Europa, Africa, América; o bien Mar del Plata y zona de influencia, etc.) podría trabajarse en franjas paralelas o una categoría hacia arriba de la línea y otra hacia abajo, siempre que quede clara la categorización al lector.





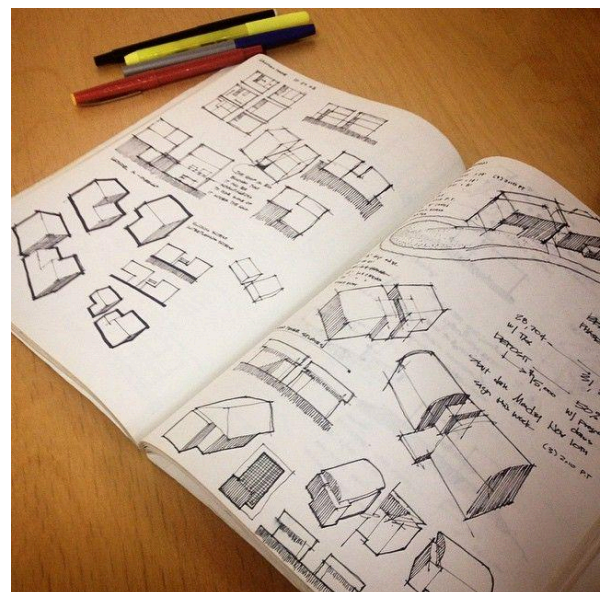
TÉCNICAS DE ORGANIZACIÓN, REGISTRO Y COMUNICACIÓN DE LA INFORMACIÓN UTILIZADAS EN DISCIPLINAS PROYECTUALES

Las disciplinas proyectuales poseen un lenguaje propio y específico, el modo de comunicar ideas, proyectos o información responde a ese lenguaje particular cuya característica principal es la hibridación del texto con la imagen, muchas veces con predominancia de imágenes (dibujos, ilustraciones, gráficos, planos, etc.). En este ámbito es común trabajar con paneles, infografías, moodboards, y especialmente bitácoras.

1. La Bitácora

Es un documento de registro escrito de acciones o situaciones y se realiza de modo cronológico, de esa manera es posible hacer un seguimiento de cómo se han dado los acontecimientos.

En las carreras proyectuales, la bitácora es una especie de carpeta personal en donde cada estudiante registra su proceso personal. En general se trabaja sobre hojas lisas, apaisadas (horizontales) en tamaño A4 o A3 en formato libre.

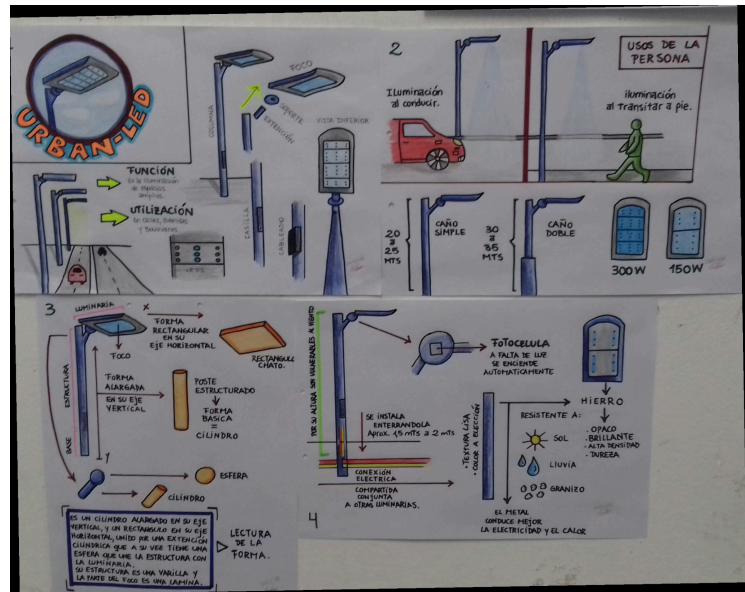


2. Síntesis Gráfico-conceptual

La Técnica de registro de información y presentación gráfico-conceptual es una construcción que presenta una relación de texto e imagen en partes iguales, donde las imágenes son soporte de la información escrita; la intención es que imagen y texto no repitan información, por el contrario que se complementen. Esta técnica suele presentar la información de modo concreto.

Esta pieza de registro y comunicación de la información es una síntesis de lo leído, trabajado y/o elaborado. No hay una estructura o formato determinado para realizar un gráfico conceptual, sin embargo, es recomendable que las imágenes se encuentren articuladas con los textos y no que se presenten de modo aislado, permitiendo a quien recepte la pieza de comunicación gráfico-conceptual una lectura fluida. El texto, de autoría propia (no copiado de una fuente) puede ser trabajado en pequeños y breves bloques de texto, frases o palabras claves. Se debe evitar incorporar textos largos o información poco relevante.

Como ejemplo puede considerarse una bitácora como pieza gráfico-conceptual de registro personal mientras que los paneles para la presentación de proyectos que hacen uso de esta técnica para organizar la información, serían un ejemplo de comunicación no personal.



3. Pared de visualización

Son piezas de registro que pueden ser utilizadas tanto a modo de registro personal como también para comunicación en equipos de trabajo. La particularidad de esta técnica de organización de información es que se va construyendo a medida que se va acopiando procesando la información. Se trata de una construcción desestructurada, similar a un collage, idea que estructure la presentación de la información espacio o soporte (hoja, papel). Las paredes de visualización incorporan además elementos que establecen relaciones entre los contenidos.

Un ejemplo de fácil asimilación puede ser identificado o series policiales, donde los investigadores van registro de información de un determinado caso sobre pegando allí imágenes, post-it, escritos, mapas, etc.

Este registro es más bien concreto y la relación texto-imagen es variable pero podría decirse que en promedio es mitad texto y mitad imagen.



4. Collage

Se distingue principalmente de la pared de visualización o moodboard por tratarse de una composición pictórica. Su origen se encuentra en el arte, se habla de composición porque detrás de la pieza gráfica hay una preconcepción por parte del artista o autor de cómo se articularán los elementos en el soporte generando una nueva imagen a partir de otras tantas.

Para construir un collage inicialmente debe tenerse una idea de que se quiere comunicar o mostrar, cómo se pretende que se vea esa comunicación y posteriormente seleccionar los elementos (imágenes, telas, papeles, fotografías, etc.) para ser ordenados y pegados sobre el soporte.

El collage es una técnica de registro para comunicar, en mayor grado abstracto y construido en su totalidad por imágenes.



5. Moodboard

También llamados tabloncillos visuales, son un registro de información que se compone de diversos elementos tales como imágenes, palabras claves, muestras de objetos, y en general son usados como una síntesis interpretativa o bien un registro de intenciones que orientan potencialmente las acciones a realizar por un diseñador. Si bien no hay una estructura determinada para realizar un moodboard, en general se sigue un diseño de grilla o retícula en el que cada elemento (imagen, palabra, muestra, etc.) es cuidadosamente colocado. Pueden estar compuestos por dibujos, fotografías, paletas de colores, recortes, muestras de material, etc. y ser creados de modo colaborativo, por equipos de trabajo o de modo individual.



Esta técnica permite trabajar la pieza de registro y comunicación de modo concreto o totalmente abstracto, se presenta muy versátil.

6. Mapa perceptual

Es una técnica de registro de información con gran poder de síntesis y pregnancia visual. Generalmente es usado en investigaciones de mercado para evaluar las estrategias a poner en práctica.

Para su construcción se trazan dos ejes X e Y, y sobre cada uno de los ejes se disponen o definen variables.

Por ejemplo, para el caso de una serie de productos, el eje X podría tener la variable de costo, siendo un extremo "bajo" y el otro "elevado" y el Y la variable de rendimiento donde un extremo es "un mes" y el otro "un año". Una vez cargada la información de los elementos analizados es posible visualizar rápidamente el mayor o menor costo en combinación con la otra variable y realizar diversas lecturas comparativas.



Esta técnica es concreta y sintética, trabaja en formato texto-imagen y en general es usada como comunicación de equipos.

7. Storyboard

Se trata de una "serie secuencial de ilustraciones o imágenes empleada para visualizar una historia o actividad en forma consecutiva" (Rodgers & Milton, 2011, pág. 232). Son usados para contar una historia, una secuencia, cambios como resultado de una acción, pasos de un procedimiento, etc. Generalmente se construyen como viñetas breves y pueden ser trabajados mediante fotografías también.

Es una técnica concreta de uso de imagen que se utiliza como comunicación de equipos.



Storyboard de una fiesta de cumpleaños

8. Infografía

Es un registro que permite comunicar la información de modo tal que el receptor la comprenda y asimile fácil y rápidamente. Las infografías presentan la información más relevante respecto a un tema particular y a modo general pueden mencionarse como elementos principales: título, contenido en forma de breve y sencillo texto e imágenes y gráficos principalmente y un sentido de lectura pensado según la función de la infografía. Las funciones pueden ser informar, comparar, trazar una cronología, entre otras. Puede decirse que en una infografía hay mayor predominancia de imágenes y el modo en que estas se presentan junto al texto debe ser equilibrado estéticamente, guiando al lector en el recorrido de la misma. Es una comunicación concreta



Infografía comparativa

9. Nube de palabras

Es una composición gráfica realizada en base a un conjunto de palabras seleccionadas cuidadosamente. En general, la palabra más relevante se presenta en la composición en mayor tamaño. Se trata de una comunicación de tipo concreta. Es una herramienta útil para comprender rápidamente las características o cualidades de algo o los conceptos más importantes de un texto determinado. Existen sitios web que permiten crear las nubes de palabras con formas y contenidos específicos. En el ámbito proyectual esta herramienta acerca al diseñador al esbozo de un concepto para luego comenzar a diseñar.

En el campo de la bibliotecología también se distinguen fuentes primarias y secundarias. Aquí por primarias se hace referencia a las que presentan información original, resultante de una investigación o de una actividad creativa y comunican resultados de conocimiento o creación. Las fuentes secundarias son aquellas que presentan “información primaria reelaborada, sintetizada y organizada, o remiten a ella” (Romanos de Tiratel, 2000, pág. 19), por ejemplo las enciclopedias. Las fuentes pueden ser publicadas o no publicadas (inéditas), en el primer grupo se encuentran libros, revistas, publicaciones de congresos, patentes y registros de propiedad industrial, normas, etc.; en el segundo se comprenden tesis, estados de avance de investigaciones, entre otras. Más allá de las clasificaciones antes mencionadas, lo importante es reconocer que es factible buscar información en fuentes diversas, libros, revistas, documentos oficiales, entrevistando a personas, realizando encuestas, a partir de la observación directa, utilizando sitios web -por ejemplo, Google Earth-, etc. En todo este universo la dificultad se presenta al momento de buscar información en la Web, al no ser de simple distinción la veracidad del contenido y la fiabilidad de la fuente. Se recomienda filtrar la búsqueda usando Google Académico <https://scholar.google.es/>, o visitar sitios oficiales de entes gubernamentales, universidades, redes de revistas científicas, entre otras. Una manera de darle sustento a un trabajo o procesamiento de información y fundamentar es citar cuidadosamente las fuentes. La riqueza en las producciones académicas no radica solamente en la elaboración propia, sino en la revisión de información y el trabajo con los contenidos de fuentes diversas en un entramado de reflexiones y argumentaciones propias.

CÓMO ELABORAR UNA CITA

Para complementar el apartado anterior y de modo informativo, se explicitan aquí algunas nociones básicas de citado o referenciación de fuentes. Al iniciarse en la carrera de grado no es rigurosa la exigencia de citación, en cuanto al formato (con excepción de que en algún espacio curricular así se lo requiera), pero se mencionan elementos básicos a tener en cuenta al momento de citar. Existen diferentes formatos reconocidos internacionalmente para el citado de fuentes, entre ellos: Normas ISO 690, Estilo ACS (American Chemical Society), Estilo APA (A. Psychological Association), Estilo Chicago, Estilo Harvard, Estilo IEEE (I. Electrical & Electronics E.), Estilo MHRA (Modern Humanities Research Association), Estilo MLA (Modern Language Association of America); de los mencionados es muy utilizado el estilo APA.

A continuación, se esbozan maneras elementales de citar bibliografía consultada y citada en la producción que se haya desarrollado:

Libros

Apellido e inicial de nombre de autor, (año de publicación). Título. Ciudad: Editorial

Ejemplo: Romano, A.M, (2015). Conocimiento y práctica proyectual. Buenos Aires: Ediciones Infinito

Artículo de Revista o periódico

Apellido, inicial del nombre de autor, (fecha de publicación). Título del artículo. Nombre de la Revista. Número de páginas o link web.

Ejemplo: Bengoa, G. (2015). Diseño social: ¿podemos pedirle tanto? Realidades en tiempo de urgencias. Revista If N° 10, Centro Metropolitano de Diseño, Buenos Aires

Bibliografía

- *Buzan, T. (2004). *Cómo crear mapas mentales*. Barcelona: Urano. Obtenido de https://www.academia.edu/29689152/MAPAS_MENTALES_TONY_BUZAN_pdf
- *Carlino, P. (2019). *Escribir, leer y aprender en la universidad. Una introducción a la alfabetización académica*. Buenos Aires : Fondo de Cultura Económica.
- *Fandiño, L. (2005). Colección Pedagógica. *La enseñanza del Proceso de Diseño*. (Vol. Cuaderno 1). Córdoba: FAUD UNC.
- *Frigerio, M. C., Pescio, S., & Piatelli, L. (2007). *Acerca de la enseñanza del diseño. Reflexiones sobre una experiencia metodológica en la FADU*. Buenos Aires: Nobuko.
- *Grimson, A. (2011). *Los límites de la cultura*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- *Mazzeo, C., & Romano, A. M. (2007). *La Enseñanza de las Disciplinas Proyectuales*. Buenos Aires: Nobuko.
- *Milton, A., & Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume.
- *Real Academia Española. (18 de enero de 2021). RAE. Obtenido de Real Academia Española: <https://www.rae.es/>
- *Rodgers, P., & Milton, A. (2011). *Diseño de producto*. Barcelona: Promopress.
- *Romano, A. M. (2015). *Conocimiento y práctica proyectual*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- *Romanos de Tiratel, S. (2000). *Guía de fuentes de información especializada. Humanidades y Ciencias Sociales*. Buenos Aires: GREBYD. Obtenido del Centro de Estudios y Desarrollo Profesional en Bibliotecología y Documentación.
- *SAE, & Cátedra entrevista psicológica, P. (2019). *Jornada de caracterización del trayecto inicial en las carreras de la FAUD: Conflictos y posibilidades en una mirada interinstitucional*. Facultad de Psicología, Programa de Extensión de la Facultad de Psicología. Córdoba: SAE, FAUD - UNC.
- *Tresca, M. A. (2015). *¿Cuándo, qué y cómo estudio? Estrategias y técnicas de estudio, ejercicios prácticos para el alumno*. Buenos Aires: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico