

---

**Resumen:** El presente Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se inscribe en el marco de las múltiples publicaciones académicas que, con eje en el Diseño viene realizando la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Argentina. En esta edición autores convocados reflexionan, desde sus campos específicos de acción académica, en torno al impacto de la inclusión de las nuevas tecnologías digitales en el marco de la enseñanza de las disciplinas proyectuales, inclusión de recursos tecnológicos en los diferentes ámbitos de enseñanza y la práctica profesional, ha impulsado el desarrollo de nuevas estrategias didácticas para la enseñanza del diseño. Las diversas condicionantes contextuales, que abarcan desde dimensiones económicas hasta tradiciones en la enseñanza del proyecto, han posibilitado el surgimiento de múltiples modos de inserción de la tecnología en las aulas y los talleres de diseño. Este variado panorama incluye desde proyectos de diseño mediados por tecnología, hasta estrategias de enseñanza y aprendizaje en escenarios virtuales y presenciales. Esta publicación propone instalar el debate sobre este amplio abanico de posibilidades.

**Palabras clave:** diseño - tecnología - enseñanza - innovación - proyecto.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 12-13]

---

(\*) Diseñadora Gráfica FADU UBA. Docente autorizado UBA. Doctora en Diseño UBA. Docente e investigadora FADU/UP.

El presente Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación se inscribe en el marco de las múltiples publicaciones académicas que, con eje en el Diseño en tanto conocimiento y práctica, viene realizando de forma ininterrumpida la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, Argentina.

En esta edición, que lleva por título *Estrategias didácticas en escenarios de innovación tecnológica*, los autores convocados reflexionan, desde sus campos específicos de acción académica, en torno al impacto de la inclusión de las nuevas tecnologías digitales en el marco de la enseñanza de las disciplinas proyectuales.

La enseñanza, en todos sus niveles y contextos es una práctica compleja que involucra una multiplicidad de componentes y acciones. La Didáctica General la tiene como objeto de conocimiento y la Didáctica Proyectual complejiza su objeto desde la mirada disciplinar. La inclusión de recursos tecnológicos en los diferentes ámbitos de enseñanza y la práctica profesional, ha impulsado el desarrollo de nuevas estrategias didácticas para la enseñanza del diseño. Las diversas condicionantes contextuales, que abarcan desde dimensiones económicas hasta tradiciones en la enseñanza del proyecto, han posibilitado el surgimiento de múltiples modos de inserción de la tecnología en las aulas y los talleres de diseño. Este variado panorama incluye desde proyectos de diseño mediados por tecnología, hasta estrategias de enseñanza y aprendizaje en escenarios virtuales y presenciales.

Pensar en la enseñanza de cualquier disciplina, y las proyectuales no son una excepción, implica no solo considerar los contenidos y estrategias sino también los perfiles de los estudiantes, destinatarios y actores centrales de toda propuesta didáctica. Los cambios tecnológicos también han impactado en los procesos cognitivos, impacto aún por explorar en su real y profundo alcance, pero con cuyos efectos nos encontramos día a día en nuestras aulas y talleres. La disponibilidad de recursos tecnológicos, el acceso a información teórica y práctica, la posibilidad de conocer el universo visual y objetual propio del campo aparecen, más que como oportunidad, como desafío en tanto el uso acrítico de dichos recursos puede constituirse en obstáculo al momento de diseñar sin las herramientas epistemológicas que permitan capitalizar semejante caudal informativo y formativo.

Reflexionar conjuntamente sobre tan rico escenario es el eje propuesto en este proyecto, en el que la mirada desde diferentes disciplinas y contextos académicos posibilita ahondar en la riqueza y complejidad de esta perspectiva de la enseñanza del Diseño.

Los trabajos que componen esta publicación trascienden la mera reflexión para constituirse en aportes que buscan iluminar los múltiples y complejos modos en los que las tecnologías digitales se han instalado en el escenario de la enseñanza proyectual.

El rol y las particularidades de los diferentes actores que componen dicho escenario es revisado desde estas nuevas miradas con el objetivo de profundizar en la comprensión de los cambios que hoy atraviesan nuestras prácticas.

---

**Abstract:** The present Journal of the Center for Studies in Design and Communication within the framework of the multiple academic journals that, with axis in the design of the Faculty of Design and Communication at the University of Palermo, Argentina. In this edition, the authors called reflect, from their specific fields of academic, about the impact of the inclusion of new digital technologies within the framework of the teaching of the projectual disciplines. The inclusion of technological resources in the different areas of teaching and professional practice, has stimulated the development of new teaching strategies for teaching the design. The various contextual factors, ranging from economic dimensions to traditions in teaching project, have enabled the emergence of multiple modes of insertion of technology in their classrooms and workshops of design. This varied panorama includes from design projects mediated by technology, up to teach-

ing and learning strategies in virtual scenarios and face-to-face. This publication proposes to install the debate on this wide range of possibilities.

**Keywords:** Design - Technology - Education - Innovation - Draft.

**Resumo:** O presente Caderno do Centro de Estudos de Design e Comunicação no âmbito dos vários periódicos acadêmicos que, com eixo no projeto da Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo, Argentina. Nesta edição, os autores chamados de refletir, a partir de seus campos específicos de acadêmico, sobre o impacto da inclusão de novas tecnologias digitais no âmbito do ensino das disciplinas projectual. A inclusão de recursos tecnológicos nas diferentes áreas de ensino e prática profissional, tem estimulado o desenvolvimento de novas estratégias de ensino para o ensino do design. Os vários fatores contextuais, variando de dimensões econômicas às tradições no ensino de projeto, permitiram o aparecimento de múltiplos modos de inserção de tecnologia em suas salas de aula e oficinas de design. Este panorama variado inclui design projetos mediado pela tecnologia, até estratégias de ensino e de aprendizagem em cenários virtuais e face-a-face. Esta publicação se propõe a instalar o debate sobre essa vasta gama de possibilidades.

**Palavras chave:** Design - Tecnologia - Educação - Inovação - Projecto.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---