

**EL RETO SAN MATEO - DISEÑO COLABORATIVO
SOBRE EL FUTURO DEL BATALLÓN SAN
MATEO PARA PEREIRA**

SAN MATEO CHALLENGE - COLLABORATIVE
DESIGN FOR THE FUTURE OF THE SAN MATEO
MILITARY BASE IN THE CITY OF PEREIRA

Capítulo



2

Camila Pinzón Cortés*
camila@urbanos.nl

* Camila Pinzón Cortés, Arquitecta de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá. Pertenece a la oficina de arquitectura URBANOS, ubicada en los Países Bajos.

¿Existe un valor agregado al trabajar en equipo entre distintas disciplinas y con miembros de distintos antecedentes culturales? Esto es lo que el reto de San Mateo quiso probar al reunir catorce profesionales creativos de los Países Bajos y Colombia para trabajar juntos durante una semana. Este grupo creó una propuesta para la incorporación de la zona del Batallón Militar de San Mateo a la ciudad de Pereira. En este texto, miraremos primero lo que significa *Design Thinking* y la forma como se estructuró la semana de trabajo a partir de este método. Posteriormente, se mostrarán los resultados de esta intensa colaboración concretizados en una propuesta para el área del Batallón San Mateo en Pereira, para finalizar con las lecciones que pueden ser extraídas de la experiencia.

EL MÉTODO: *DESIGN THINKING*

La metodología de *Design Thinking* se está usando cada vez más para todo tipo de retos y problemas complejos. Se basa en aprovechar la creatividad e imaginación de las personas que llevan a generar innovación en las soluciones. Como el *Designers Workbook* menciona⁷, “*Design Thinking* se trata de creer que podemos hacer la diferencia y tener un proceso intencional para llegar a soluciones nuevas y relevantes que crean un impacto positivo”.

En el mismo texto, se describen las principales características que hacen del método de *Design Thinking* apropiado para afrontar cualquier reto. Estas son: el estar centrado en lo humano, ser colaborativo (parte de la idea que muchas mentes piensan más que una), optimista (diseño es un proceso positivo y se cree que varias mentes unidas pueden generar soluciones para cualquier problema sin importar lo complejo que sea), y a la vez experimental, pues acepta fallar y corregir y no tenemos control del resultado final. Se eligió el *Design Thinking* para estructurar el reto, ya que teniendo un grupo de profesionales multidisciplinario, este método permitió a las diferentes disciplinas el uso de sus herramientas propias para trabajar estimulando el intercambio entre ellas durante las diferentes fases del proceso. Esto llevó a una propuesta co-creada y a la vez integral.

Design Thinking se basa en un proceso cíclico de 5 fases principales: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar⁸. Durante la semana, los profesionales creativos trabajaron juntos en las diferentes fases del proceso. Cada día se dedicó a una de las fases del método. Durante tres momentos (al inicio, a media semana y al final), diferentes actores se sumaron al taller, compartiendo sus ideas sobre el área y comentando sobre los resultados parciales y finales del trabajo en equipo.

7 “Design Thinking is about believing we can make a difference and having an intentional process in order to get to new, relevant solutions that create positive impact.” Design Thinking for Educator’s Toolkit. Disponible en: designthinkingforeducators.com. © 2012 IDEO LLC.

8 En la mayoría de la literatura se usan las mismas 5 fases con distintos nombres en algunos casos.

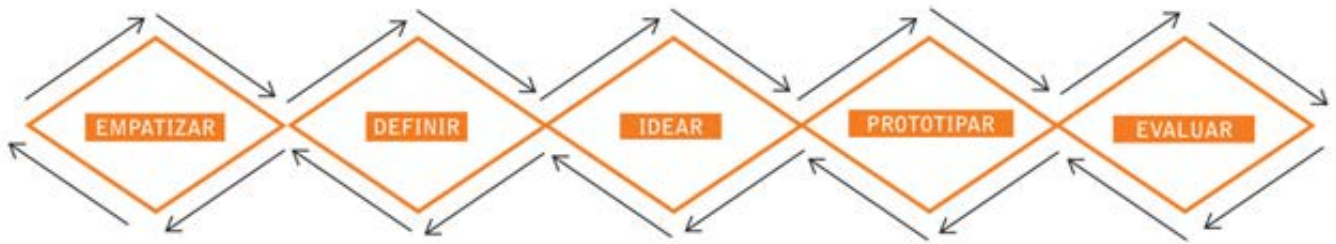


Imagen 1. Las fases del *Design Thinking*.

Además de estas fases, durante los días de trabajo, manejamos distintos *icebreakers* (rompehielos), actividades que tenían el objetivo de estimular la creatividad. Aparte de sacar a la gente de su zona de confort, los *icebreakers* ayudaron a la concentración y a crear una conciencia de equipo. Durante la presentación final, también se usó un *icebreaker* para atraer la atención de toda la audiencia.



Imagen 2. Icebreaker después de almuerzo, juego de coordinación y atención.



Imagen 3. Icebreaker de la torre de marmelos y espaguetis.

A continuación, un resumen de lo que fueron las distintas fases del *Design Thinking* en la semana, y de lo que se manejó y alcanzó en cada fase:

1. Empatía:

Durante la fase de empatía el equipo se familiarizó con el área del San Mateo a través de conversaciones con actores invitados de diversas organizaciones públicas, privadas, académicas y la sociedad civil. También se visitó el sitio junto con representantes del municipio y del ejército, y se realizaron diversos ejercicios de análisis. Finalmente, se habló con los habitantes y comerciantes de zonas aledañas como el barrio Cuba.



Imagen 4. Análisis del área y presentación por parte del municipio antes de la visita con el grupo.

2. Definir:

En el segundo día, después de una lluvia de ideas con todas las impresiones e ideas recogidas en la fase de empatía, se definieron tres grupos que trabajaron el San Mateo en diferentes escalas y aproximaciones: 1. La relación entre el Batallón y la ciudad; 2. Las condiciones específicas del San Mateo en sí y 3. El proceso de transformación del área desde el día uno hasta el futuro lejano.



Imagen 5. Caracterización de las ideas para definir el problema.

3. Idear:

El tercer día, se elaboraron las primeras ideas y se profundizó la investigación en los tres grupos: 1. La relación entre el Batallón y la ciudad, 2. Las condiciones específicas del San Mateo en sí y 3. el proceso. Estas ideas se combinaron en una presentación de “trabajo en progreso” para los distintos actores que ya habían participado en el primer día. Esta presentación y las conversaciones en grupos con los diversos actores generó un momento de reflexión y evaluación cíclica para avanzar en las ideas para el San Mateo.

4. Prototipar:

En esta fase, las ideas desarrolladas en los tres grupos y con la retroalimentación de la presentación intermedia, se combinaron en una propuesta integral que fue prototipada con la ayuda de mapas, esquemas, proyectos de referencia y visualizaciones.

5. Evaluar:

Finalmente, las ideas desarrolladas en mapas, esquemas y visualizaciones se presentaron a una audiencia compuesta por representantes de las distintas organizaciones, la sociedad civil y la academia. La audiencia tuvo la posibilidad de realizar preguntas y de intercambiar con el equipo al finalizar la presentación.

A la manera del resto de la semana, se inició la presentación con un icebreaker para estimular la concentración de la audiencia y un carácter positivo.



Imagen 6. Retroalimentación sobre las primeras ideas por parte de actores diversos.



Imagen 7. Prototipando las ideas a través de mapas, esquemas y visualizaciones.



Imagen 8. El equipo de reto con los representantes de la Universidad Católica de Pereira, el municipio de Pereira, Findeter y la Embajada de los Países Bajos. Foto: Oficina de Comunicaciones de la Universidad Católica de Pereira.

LA PROPUESTA PARA EL SAN MATEO

La propuesta para el futuro del Batallón San Mateo se dividió en tres componentes principales. En primer lugar, el área del Batallón no puede ser estudiada sin tener en cuenta la ciudad de Pereira entera y la relación entre los dos. De esta manera, la primera parte examina la relación entre el área del Batallón y la ciudad. Se estudia la posición estratégica que tiene el Batallón en el desarrollo espacial de Pereira. El segundo, investiga la manera de desarrollar el área internamente en el futuro, teniendo en cuenta su relación con los alrededores y el paisaje. Finalmente, se entiende la transformación del área como un proceso extenso que involucra diversos actores. Por esta razón, se diseñó el proceso de transformación del lugar desde el primer día hasta el largo plazo.

Pereira en relación con el Batallón San Mateo

Al estudiar la estructura de la ciudad en términos de movilidad, desarrollo urbano, centralidades, funciones y estructura ecológica, es claro que el área del San Mateo tiene una ubicación estratégica para conectar estos sistemas dentro de la ciudad existente. En términos de la ocupación urbana y la estructura social, el área del Batallón se sitúa entre el centro tradicional de Pereira, desarrollos como el barrio Cuba y otros desarrollos informales fragmentados. Consecuentemente, lo que ocurra en el área del Batallón tiene el potencial de conectar fragmentos de ciudad que en este momento no tienen continuidad ni se relacionan entre sí. Igualmente, en términos de la infraestructura, el Batallón se encuentra entre los dos ejes que atraviesan la ciudad de oriente a occidente y tiene el potencial de ser una conexión en el otro sentido entre estos dos ejes. Finalmente, observando el sistema natural de la ciudad y la región, el Batallón se encuentra entre las cuencas de los dos ríos, el Otún y el Consota, y contiene dentro de sí todo un sistema de escorrentías y quebradas.

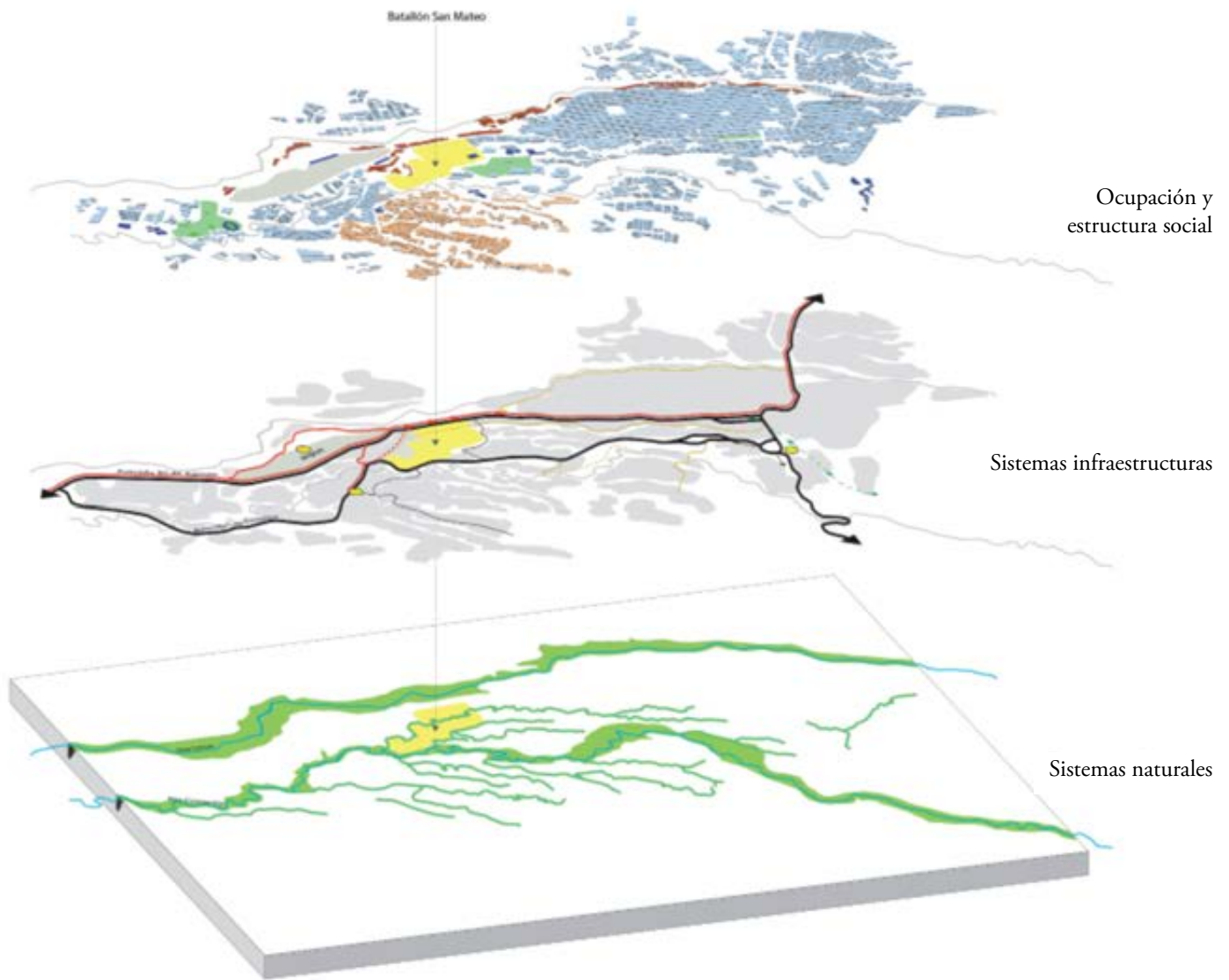


Imagen 9. La posición estratégica del área del Batallón en la ciudad.

Se propone, consecuentemente con esta ubicación estratégica, en primer lugar, integrar el San Mateo dentro de la estructura ecológica existente creando un parque pulpo que conecte los sistemas de los ríos y de las quebradas. Al mismo tiempo, a una escala regional, este parque pulpo se constituye en una conexión entre el Paisaje Cultural Cafetero a ambos lados de la ciudad, conectando así los diversos ecosistemas presentes y convirtiéndose en un pulmón para las áreas urbanizadas.



Imagen 10. La situación estratégica del Batallón y la forma como su desarrollo puede conectar sistemas naturales regionales y locales, a la vez que se crea continuidad y se repotencian los bordes.

Con respecto a la movilidad, se propone centrar el desarrollo del área San Mateo en una movilidad activa, basada en la bicicleta y la caminata, conectada a un sistema de transporte público eficiente. Esto quiere decir que para los automóviles se usarían principalmente los ejes que el municipio ya tiene proyectados que bordean el Batallón. La movilidad a través del área se haría con una red de ciclorrutas que conecta las distintas paradas de transporte público en los costados del área y hace posible la movilización eficiente y segura en bicicleta por la zona.

Con base en una movilidad sostenible y en un parque pulpo que estructura la zona, se propone concentrarse en los bordes existentes para estructurar en desarrollo futuro. Un parque sin unos bordes definidos y activos no funciona y tiene el peligro de volverse inseguro. Por esta razón, se propone desarrollar unos bordes nuevos integrando los barrios existentes a nuevos desarrollos dentro del lote y utilizando las vocaciones existentes como se explicará en la próxima sección. Esto quiere decir que no se debe intervenir solamente dentro de los límites del Batallón, sino que se debe ampliar la zona de intervención para renovar y fortalecer las comunidades que ya habitan en los bordes del área y conectarlas a los nuevos desarrollos.

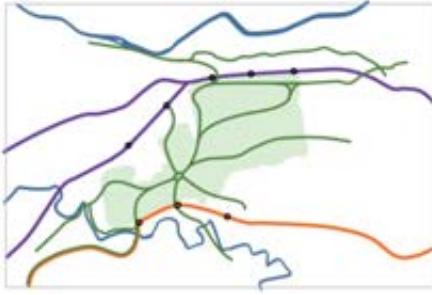
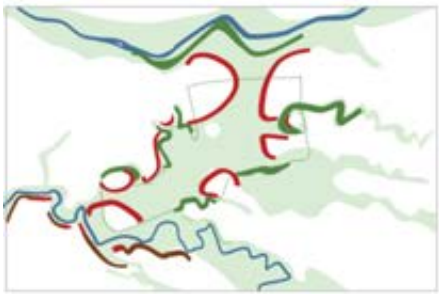
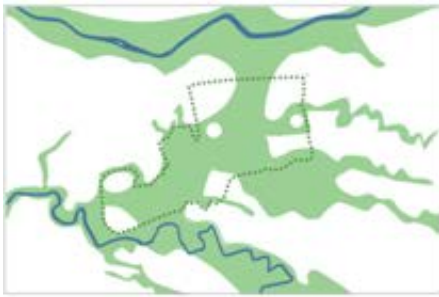


Imagen 11. Propuesta en capas: arriba: parque pulpo, abajo: bordes.

Imagen 12. Propuesta en capas: arriba: ejes de movilidad vehicular, abajo: desarrollos.

Imagen 13. Propuesta en capas: arriba: vocación, abajo: movilidad activa.

Finalmente, un tema importante si observamos la ubicación estratégica del Batallón, con respecto a la ciudad, el Paisaje Cultural Cafetero y el Aeropuerto Internacional Matecaña, es el de la identidad. Vemos su transformación como una oportunidad para reafirmar una identidad de Pereira alrededor del café, pero redefinida alrededor del Aeropuerto, entrada al Paisaje Cultural Cafetero y zona de negocios alrededor de cafés especiales y, al mismo tiempo, zona de innovación sobre el café. Todo esto enmarcado dentro del paisaje del Batallón de quebradas y guaduales.



Imagen 14. La identidad redefinida a través de la transformación del Batallón.

San Mateo, transformando el lugar para construir ciudad

Acercándonos un poco más al área misma del Batallón, partiendo de las premisas ya enunciadas de tener en cuenta un contexto mayor y de entender la ubicación estratégica del área, se propusieron una serie de intervenciones y proyectos para el desarrollo de la zona.

La propuesta a la escala del predio del Batallón parte del principio de diseñar con base en las estructuras naturales existentes. En otras palabras, diseñar con la naturaleza. Las estructuras naturales del área del San Mateo, con sus quebradas escorrentías y ríos, crean una repartición de la ciudad con una orientación de oriente a occidente.



Imagen 15. El San Mateo en la red del territorio.

Imagen 16. El San Mateo y el sistema hídrico.

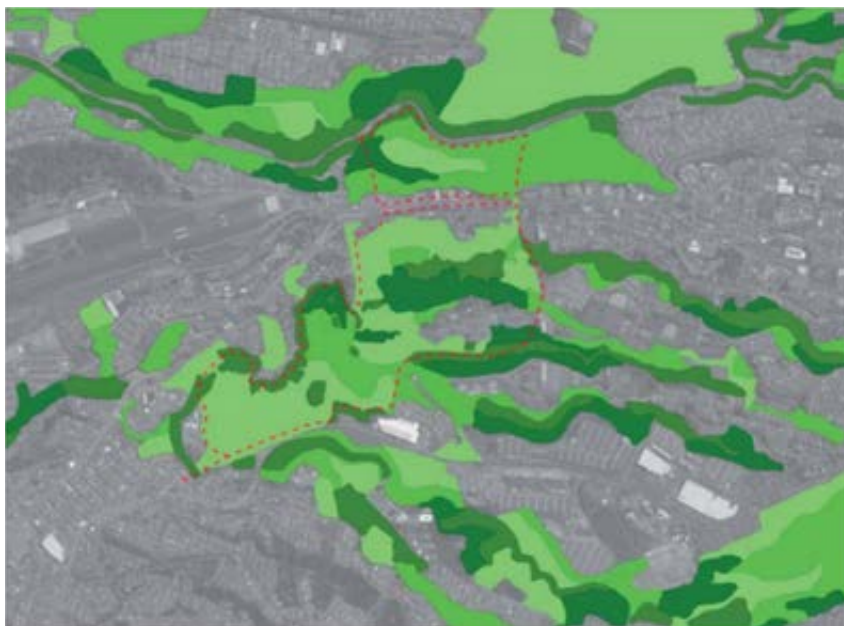


Imagen 17. La propuesta en la cual el San Mateo conecta la estructura ecológica.

El área del Batallón da la oportunidad de crear una conexión entre el norte y el sur y, de esta forma, conectar el área de la centralidad de Cuba con el centro de la ciudad. Esta conexión facilita vincular el área donde reside una importante cantidad de gente con el área donde ellos trabajan. La conexión nortesur posibilita también conectar el paisaje cafetero del norte de la ciudad con el del sur, convirtiéndose el parque San Mateo en un intermediador.

Un área verde no genera instantáneamente un parque. Para crear un parque es necesario definir sus bordes. Esta definición de los bordes se puede realizar con edificaciones, pero también se puede lograr con el uso de elementos naturales o una combinación de ambos. Un borde, en forma de una pared, es precisamente lo que queremos evitar.

La ocupación informal tiene una dinámica muy fuerte que no se puede ignorar. Parte del proyecto debe incluir la formalización del área de El Plumón y crear un borde con una calidad innegociable. Además de la ocupación informal, también existe la presión comercial (la ocupación formal). Las áreas de desarrollo deben estar claramente definidas en un plan maestro. El parque debe estar tan fuertemente incorporado en el plan que no dé lugar a discusión sobre su ejecución. El parque mejora la calidad de la propiedad que se encuentra a su alrededor, tal como el Central Park lo hace para Manhattan.

El análisis de las diferentes estructuras naturales existentes en el predio del Batallón, nos ayudó a definir cuatro zonas de intervención a los bordes del parque. Cada zona tiene un carácter diferente y propio, pero todas apoyan el principio de definir un parque:



Imagen 18. Las cuatro zonas de intervención para conformar los bordes del parque.

- Ciudad Aeropuerto, un área que por su relación y cercanía al Aeropuerto puede desarrollarse con un carácter comercial de servicios y negocios, donde el café es el tema central con algún componente de vivienda. Al mismo tiempo, esta ciudad aeropuerto es la entrada al parque San Mateo y lo conecta con áreas verdes a la ronda del río Otún.

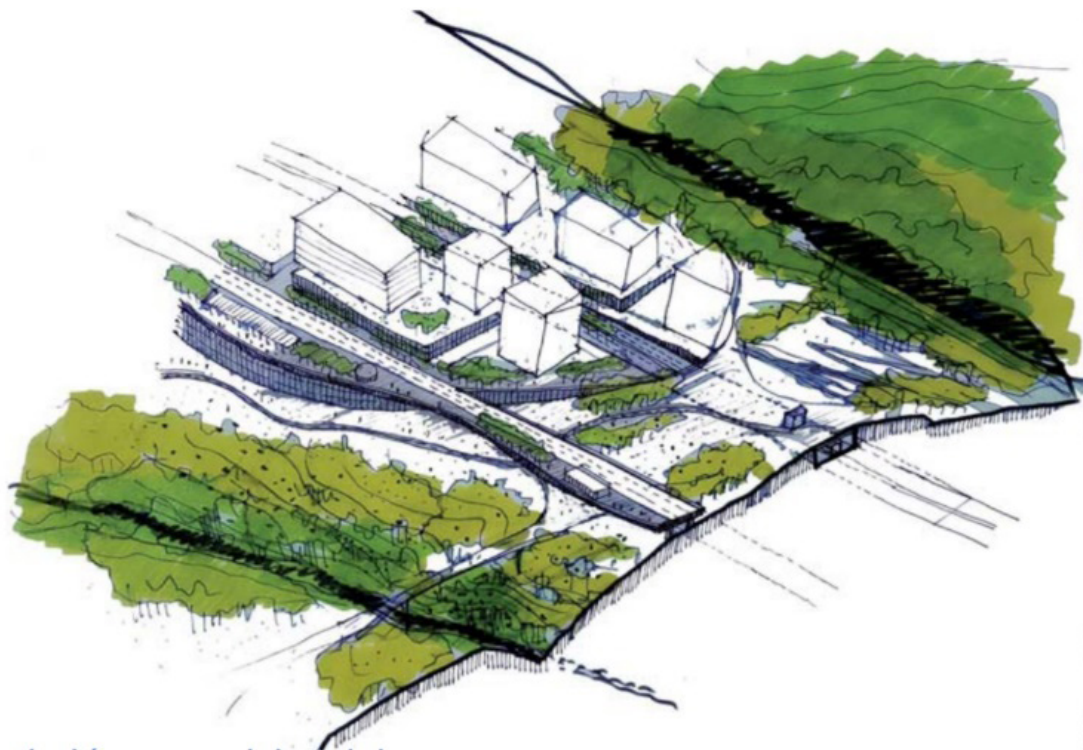


Imagen 19. Visualización de la entrada al área y parte de la ciudad aeropuerto.

- Ciudad Plumón, con un acento de vivienda en el cual los nuevos desarrollos de vivienda, con servicios complementarios por supuesto, refuerzan el área ya desarrollada informalmente en El Plumón. En este sentido, se propone que los desarrollos sean incluyentes con la población existente y generen espacios de trabajo y recreación para la población nueva y la existente.
- Ciudad Sur y Ciudad Rosal, con combinación de desarrollo comercial y de vivienda, continuando el carácter que ya tiene ese borde del Batallón.
- Ciudad Campus, donde se puede ampliar y fortalecer la función educativa, combinándola con vivienda para estudiantes como parte integral del parque. Esta ciudad campus también se convierte en un área de innovación, investigación y nuevos negocios alrededor de la tercera ola del café.

Finalmente, para las edificaciones a desarrollar en las distintas zonas, se definieron una serie de principios. Las edificaciones deben estar en relación con la ciudad a través de primeros pisos amables y con usos públicos o comerciantes. Al mismo tiempo, las edificaciones deben tener relación con el territorio y las condiciones de topografía por ejemplo manteniendo en lo posible la permeabilidad del suelo y la retención del agua.

El proceso, qué queremos y qué necesitamos

Desde el inicio del ejercicio, fuimos conscientes de la historia del lote del San Mateo y la carga que tiene el lugar para el imaginario pereirano. Desde un episodio de civismo y colaboración en el cual se reúne dinero para comprar el lote y donarlo al ejército, hasta los debates realizados recientemente sobre lo que distintos grupos quieren o creen que debe pasar en el San Mateo. Esta historia hizo evidente que lo que se debía diseñar no era una imagen final sino un proceso para alcanzar una visión común.

Es decir que, si queremos que el proyecto para el Batallón San Mateo se convierta en una realidad construida, es necesario no sólo pensar en la forma física y en los usos que albergará el espacio a desarrollar, sino también en cuál va a ser el proceso que garantizará que los planteamientos realizados puedan llevarse a cabo. Con este fin, el equipo definió una serie de momentos en el tiempo que marcarán las etapas del desarrollo del proyecto y unos actores/elementos cuyo rol debe ser tenido en cuenta en cada una de estas etapas. Estos actores son diversos y tienen intereses muy distintos. Por esta razón, durante las distintas etapas del proceso, diferentes actores tienen un rol más o menos importante que cambia con el tiempo.

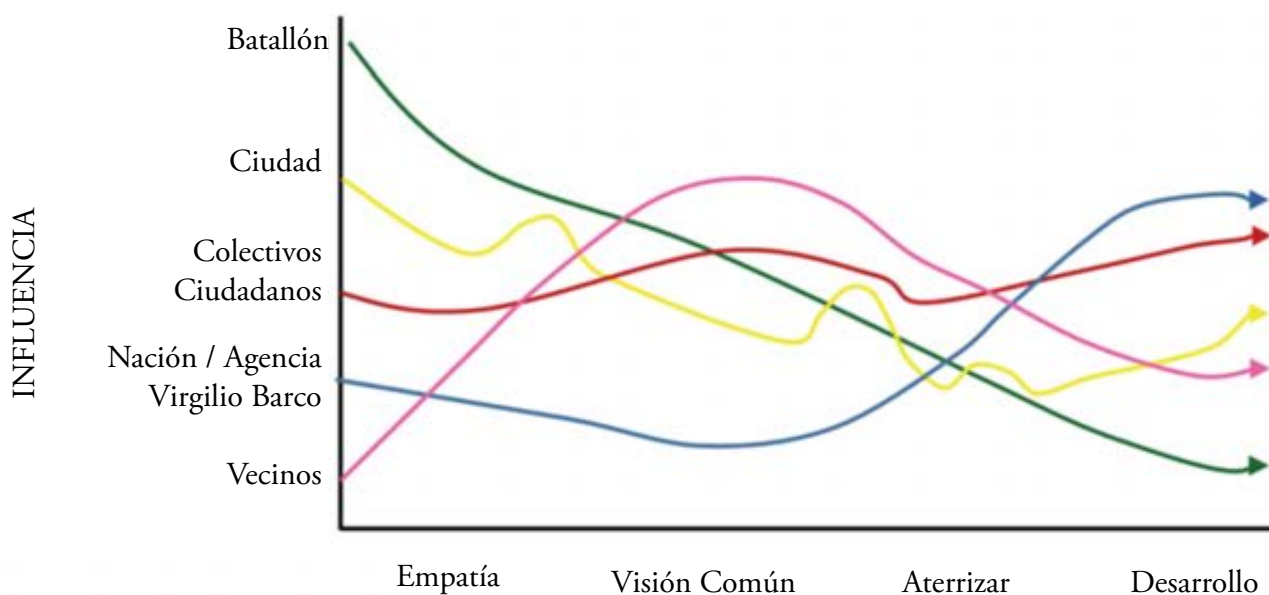


Imagen 20. Gráfico que muestra la interacción entre los elementos/actores del proceso y las diferentes etapas de desarrollo del mismo.

Teniendo siempre presente la visión a largo plazo sobre lo que se quiere llegar a conseguir con el proyecto, el proceso se divide en las siguientes etapas:

- **Empatía:** es la primera fase del proceso, que puede ser iniciada inmediatamente. En las conversaciones con los vecinos del área, nos dimos cuenta de que mucha gente no sabe mucho del Batallón y menos de las ideas de cambio, muchos de ellos tampoco han estado nunca adentro. Por esta razón, se debe iniciar con socializar a la comunidad con el área y con la iniciativa, al mismo tiempo que se muestra todo el potencial que el área tiene para la ciudad. Al socializar la iniciativa con la comunidad se busca generar pertenencia. En esta fase, actividades que requieran poco presupuesto pueden ser organizadas con los medios existentes. Por ejemplo, una proyección de cine al aire libre en una noche de fin de semana, o un mercado agrícola haciendo uso del vivero que el batallón ya tiene establecido.



Imagen 21. Ejemplos de iniciativas de socialización y sensibilización: Mercados agrícolas – Vivero San Mateo.

- **Visión Común:** se trata de crear un imaginario colectivo en torno al proyecto del Batallón de una forma participativa. En esta visión se piensa a gran escala, cuál es la Pereira del siglo XXI y a la escala del predio del batallón sobre cuál sería su rol en esta visión de Pereira. En este sentido, nos imaginamos una Pereira del siglo XXI como un hub mundial del café gourmet para los cafés especiales y el predio del Batallón San Mateo como una ciudad dinámica y vibrante promoviendo la mezcla de usos.

- Aterrizar: una vez se comparte una visión con los distintos actores, se pueden empezar a definir proyectos puntuales para materializar este imaginario colectivo. Estos proyectos puntuales visualizan las posibilidades de transformación, al mismo tiempo que son detonadores del desarrollo progresivo del área. Ideas de proyectos son: un hub de entrada al San Mateo que se construye en el aeropuerto o un espacio de recreación y cultura para la ciudad que se organiza en la casa de la Milésima que ya existe. También pueden ser actos colectivos como un Convite2.0 en el cual, entre todos, nos juntamos para realizar obras físicas concretas de adaptación para el San Mateo que queremos.



Imagen 22. Materializando las ideas: la experiencia San Mateo se vive desde la llegada.



Imagen 23. Materializando las ideas: La casa cultural la Milésima transformada en un espacio de congregación y esparcimiento colectivo.

- Desarrollo: el proyecto se construye estratégicamente en el tiempo a partir de un desarrollo por etapas. El desarrollo debe ser estratégico, en el sentido de que en cada etapa se garantice la factibilidad financiera. Al mismo tiempo, desde la primera fase, la habitabilidad y diversidad deben estar garantizados. Es por esto que proponemos iniciar el desarrollo desde los bordes, fortaleciendo las comunidades existentes y generando nuevos desarrollos contiguos a estas comunidades. Esto garantiza la vida urbana en los nuevos desarrollos desde el día uno, al mismo tiempo que es más factible, pues en estas áreas de borde no existen tantas funciones ni construcciones, lo que facilita el inicio de obras en estas áreas. De esta manera, las primeras fases, al mejorar las condiciones de habitabilidad del área, generan un valor en la tierra del Batallón que posteriormente puede ser utilizado para financiar las fases posteriores y el traslado del Batallón fuera de la ciudad. El proyecto final está compuesto por edificios y espacios de diferentes caracteres y usos, consolidando una ciudad vibrante y diversa.

En cada una de estas etapas, es fundamental tener en cuenta los siguientes actores/elementos:

Stakeholders: todos los grupos interesados en/afectados por la intervención.

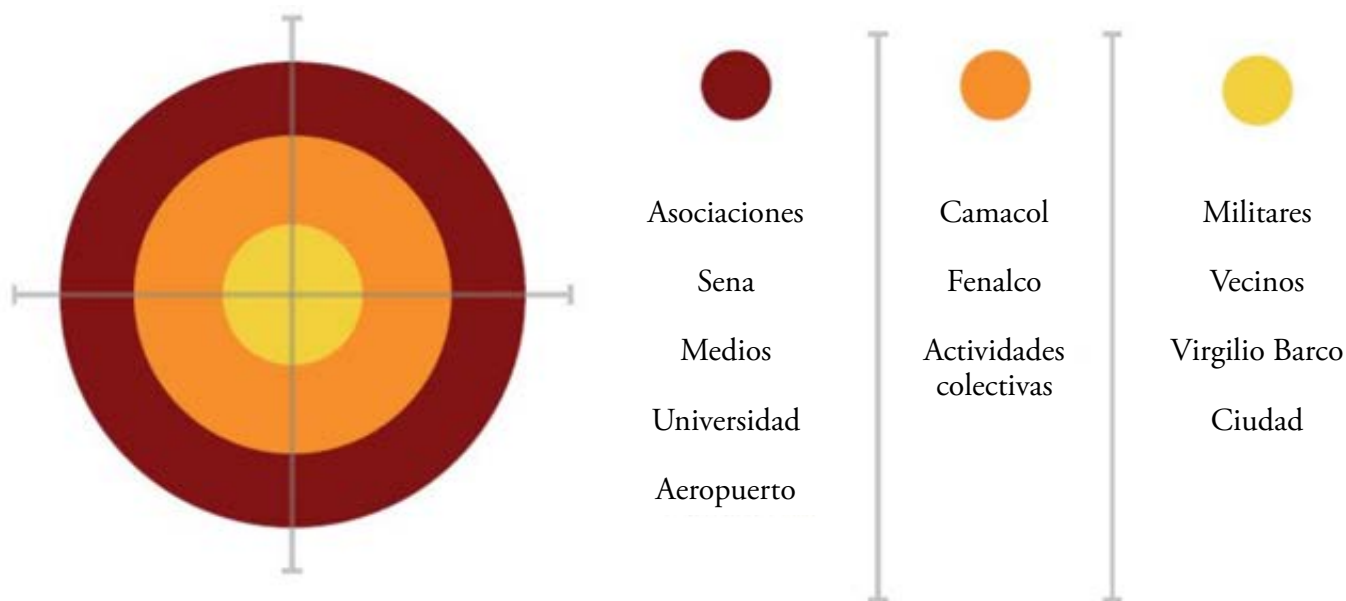


Imagen 24. Los diversos actores que deben tenerse en cuenta durante el proceso.

Comunicación: promover la interacción entre los *stakeholders* para garantizar la fluidez en los procesos.

Pequeños pasos: no perder de vista que para alcanzar el objetivo final es necesario avanzar a partir de iniciativas puntuales y pequeños pasos.

Estrategia: tener en cuenta que cualquier tipo de intervención a hacerse debe ser realizable, sostenible y ejecutable financieramente.

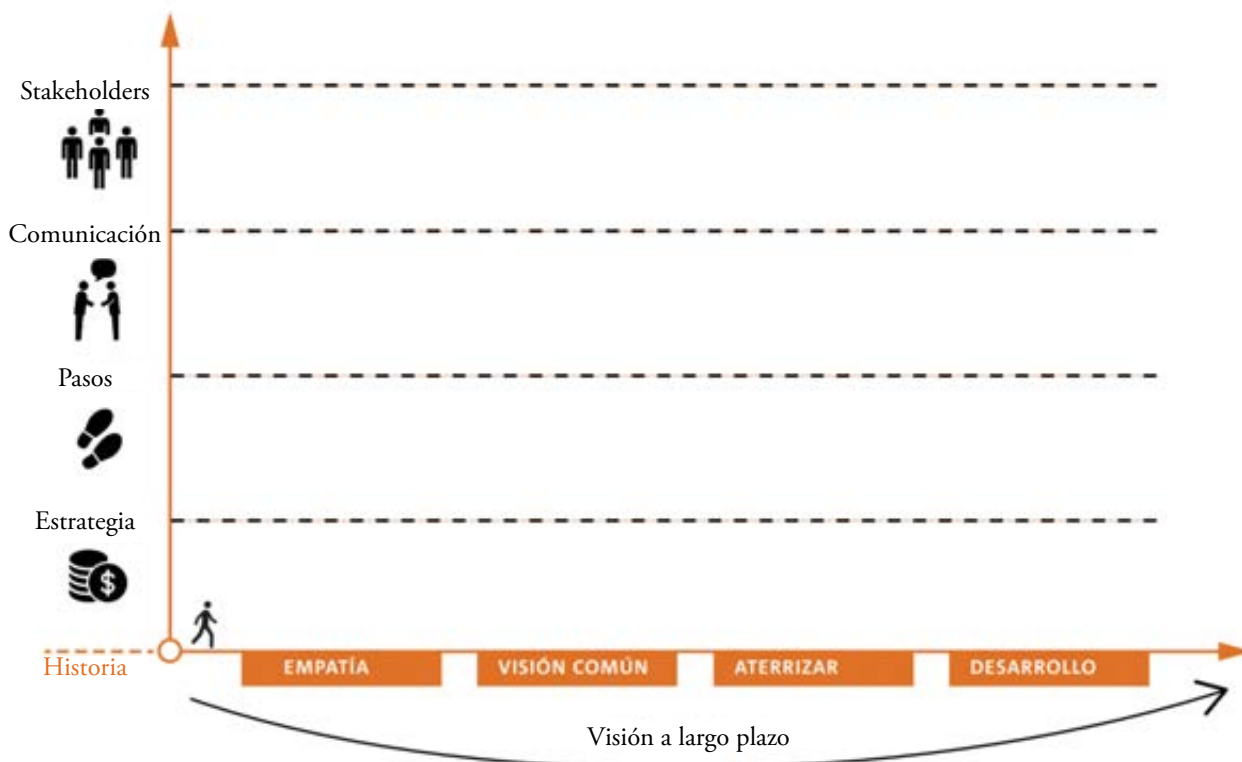


Imagen 25. Gráfico resumen de las etapas y elementos del proceso.

LECCIONES APRENDIDAS

Sobre la metodología

Después de la experiencia del reto San Mateo, podemos estar de acuerdo con el *Institute of Design at Stanford* que dice “Junta equipos de personas de variadas disciplinas y puntos de vista. La diversidad permite salir a la luz ideas radicales”⁹. La experiencia de la semana mostró cómo con la colaboración entre este grupo, en el cual había diversas disciplinas, al igual que diversas formas de trabajo y diversos marcos culturales (profesionales de distintas partes de Colombia, de los Países Bajos y Curazao), se llegan a proponer soluciones más integrales a las que no hubiera llegado uno solo. Sin embargo, algunas lecciones nos quedaron para un próximo ejercicio. En primer lugar, el grupo estaba compuesto por profesionales afines al diseño (arquitectónico, urbano, de paisaje, de producto). En un futuro ejercicio, el grupo debería ser aún más variado reuniendo profesiones más diversas (economistas, sociólogos, biólogos, etc.). Al mismo tiempo, las sesiones con el grupo grande de actores podrían haberse hecho

⁹ Design Thinking for Educator’s Toolkit. Disponible en: designthinkingforeducators.com. © 2012 IDEO LLC.

más largas para realmente llegar a co-crear un resultado con todos los actores. Finalmente, el tiempo en el que se planteó el ejercicio, una semana, es suficiente para familiarizarse con el problema y llegar a proponer resultados. Sin embargo, un periodo más largo es deseable para lograr una profundidad mayor en las propuestas.

La experiencia, a la vez de ser enriquecedora para los participantes, demostró que es posible co-crear soluciones para el San Mateo y busca ser uno de los pasos hacia un proyecto co-creado para el área. Siendo conscientes de que esta es una contribución corta en relación a lo que ha sido y será el proceso para el San Mateo, el grupo tiene unas recomendaciones para el proceso que viene, que consideramos pueden ser una guía interesante.

Para iniciar, es importante entender que no se puede pensar el Batallón San Mateo sin pensar en lo que representa para toda la ciudad y la región. Se debe partir de entender su localización estratégica en temas de áreas verdes y ecosistemas, infraestructura y movilidad y en temas de centralidades. Por esta razón, es necesario ampliar el área de la AUI para no llegar a una solución desconectada de la ciudad y los alrededores.

En ese orden de ideas, es importante entender lo importante que es la capa de la estructura ecológica que debe ser la que guíe el desarrollo que se plantee en el área. En el taller, respetando y fortaleciendo las calidades naturales, se llegó a un plan esquemático que es el comienzo del camino para llegar a un plan maestro sostenible a nivel ambiental y financiero.

Por último, se debe pensar el proyecto del San Mateo como el diseño de un proceso y no tanto como el diseño de una imagen o resultado final. El resultado debe ser producto de una construcción colectiva e incluyente que debe hacer uso del potencial de las imágenes y el diseño para evitar quedarse en textos. Al diseñar un proceso, se debe diseñar la forma y el compromiso de los diversos actores en las distintas etapas de planteamiento y desarrollo del área. En esto, es importante tener una consciencia histórica sobre lo que significa un proceso largo en el tiempo y la necesidad de crear una visión fuerte y compartida por todos los actores, que solo se hace posible a partir de acciones concretas (pequeños pasos).

CRÉDITOS

Participantes en el taller: Camilo Garavito y Carlos Núñez de Arquitectura en estudio, Daniela Calle de Imasd, Juan David Hoyos de Latitud taller de ciudad y arquitectura, Carlos Andrés Betancur de OPUS oficina de proyectos urbanos, Juliana López y Daniel Buitrago de Ruta 4, Pablo González de 57Uno arquitectura, Jiska van Veen de Mijksenaar, Ricardo Schoonewolff de MVSA Architects, Lyongo Juliana de OZ/Lyongo architecture and urbanism, Camila Pinzón de URBANOS urbanismo sostenible y Gijs Wolfs de wUrck architecture urbanism landscape.

Coordinador del taller: Pepijn Verpaalen.

Colaboradores: La Universidad Católica de Pereira apoyó el taller a través de los arquitectos Julián Fernando Villa y Francisco Londoño, y estudiantes de diversos semestres interesados en el tema que apoyaron al equipo durante toda la semana. El municipio de Pereira asignó un equipo de tres representantes que acompañaron al grupo a través del proceso para aclarar dudas sobre la situación local, grupo liderado por el arquitecto Ricardo De Los Ríos.

AGRADECIMIENTOS

El reto fue posible gracias a la *Netherlands Enterprise Agency* y al Fondo para el Estímulo de las Industrias Creativas, al Municipio de Pereira y la Universidad Católica de Pereira, que apoyaron el proyecto localmente con la organización y participación durante el desafío. La embajada de los Países Bajos en Colombia y Findeter también fueron socios del reto.

Propiedad intelectual: la propiedad intelectual del material le pertenece a los miembros del taller en conjunto. El material puede ser citado siempre y cuando se haga referencia a los autores: Reto de diseño San Mateo, Pereira 2017, Arquitectura en estudio, Imasd, Latitud taller de ciudad y arquitectura, Mijksenaar, MVSA Architects, OPUS oficina de proyectos urbanos, OZ/Lyongo architecture and urbanism, Ruta 4, URBANOS urbanismo sostenible, wUrck architecture urbanism landscape y 57Uno arquitectura.