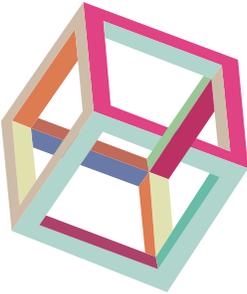


EL ARTE
Y LA CIENCIA



DE LA
CREATIVIDAD

EL ARTE Y LA CIENCIA DE LA CREATIVIDAD

Una Aplicación del
Developmental Behavioural Modelling_
Modelado Conductual del Desarrollo
DBM®

Con

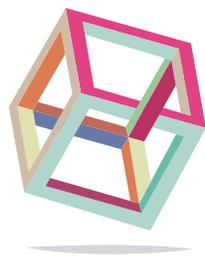
John McWhirter,
Creador del **DBM®**

Valencia, España

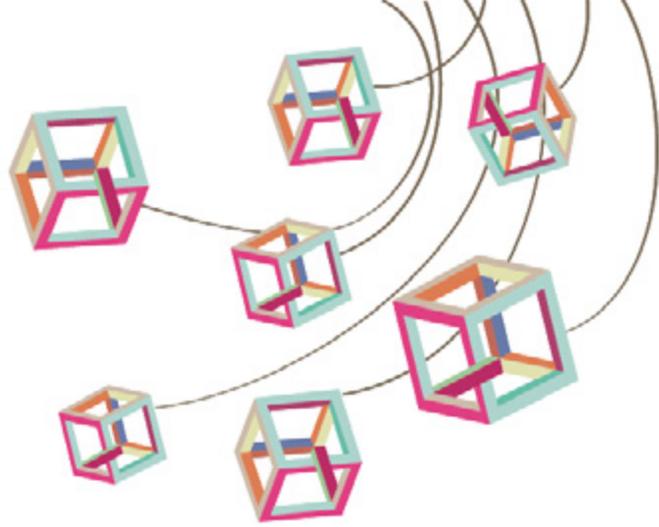
Creando la Creatividad del **28** al **29** de **septiembre** de 2013
Gestionando la Creatividad del **9** al **10** de **noviembre** de 2013
Desarrollando la Creatividad del **25** al **26** de **enero** 2014

Presentado en inglés, con traducción secuencial en castellano





EL ARTE Y LA CIENCIA DE LA CREATIVIDAD



La creatividad es el elemento clave de nuestra posición dominante en nuestro planeta, la base de todo nuestro arte, ciencia, cultura, tecnología y progreso médico. La creatividad es el proceso mediante el cual se produce algo nuevo y útil. La creatividad es también la razón por la que nosotros estamos en peligro de las armas nucleares, la contaminación y el calentamiento global. Será necesaria una mejor gestión de nuestra creatividad para nuestra futura supervivencia.

Con frecuencia, se entiende la creatividad como una habilidad rara de esas “personas creativas” que corresponde a unos pocos selectos. Mientras que es evidente que algunas personas son particularmente creativas, esta conclusión falla en reconocer que cualquier ser humano es creativo de una forma natural. Todos creamos nuestra comprensión del

mundo. Nosotros co-creamos nuestra lengua nativa. Cuando imaginamos, cuando planificamos; realmente cada vez que construimos una nueva oración estamos siendo creativos. Esto puede ser un tipo diferente de creatividad de la que es usada por las “personas creativas”. Vale la pena desarrollar ambas. Tanto la una como la otra se pueden desarrollar a

través de la metodología del Developmental Behavioural Modelling –Modelado Conductual del Desarrollo (DBM®). Mediante el DBM® podemos identificar

*CADA VEZ QUE
IMAGINAMOS O
PLANIFICAMOS
ESTAMOS SIENDO
CREATIVOS.*

cómo ambos tipos de creatividad funcionan y cómo hacerlos disponibles para cada persona. Además, a través del DBM® nosotros **podemos crear nuevas habilidades en ambos tipos de creatividad; desarrollando nuestra creatividad natural y la creatividad especial de la “persona creativa”.**

CREANDO LA CREATIVIDAD

La formación tradicional en **creatividad**, con frecuencia ofrece un procedimiento o técnica que, si se sigue, produciría un producto en particular. Si bien esto puede ser útil, es una forma muy básica de crear, como aprender una receta de cocina, cómo tocar una canción en una guitarra, o copiar un cuadro. **John McWhirter** ha identificado, a través del **DBM®**, dos niveles más de creatividad, más allá de éste: procesos creativos que crean nuevos procedimientos y variabilidad en la ejecución, y creatividad creativa que produce **nuevos patrones de creatividad**. Estos dos son los componentes centrales en las habilidades de las “personas creativas” que difieren de la creatividad del día a día.

GESTIONANDO LA CREATIVIDAD

Con frecuencia, nuestra creatividad natural desciende a medida que envejecemos. La “creatividad especial” deja de ser reconocida o se rechaza o se debilita. Este descenso en la creatividad puede contrarrestarse si aprendemos a gestionar nuestra creatividad de una forma más eficaz. Gestionar nuestra creatividad de una forma más eficaz también puede ayudarnos a evitar el uso excesivo, el mal uso o el uso erróneo de la creatividad, lo cual puede conducirnos a malgastar nuestro tiempo o a creaciones dañinas como, por ejemplo, miedos fantasiosos o paranoia. El **DBM®** ofrece muchas herramientas para ayudarnos a gestionar nuestra creatividad de una forma más eficaz.

DESARROLLANDO LA CREATIVIDAD

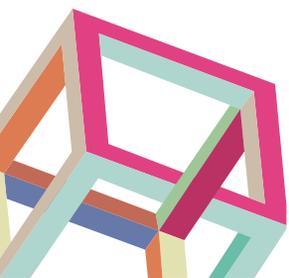
Con frecuencia, nuestra creatividad natural y la “creatividad especial” no son la única forma de ser creativos. Además, no siempre se desarrollan tanto como se podría. Se puede aplicar **DBM®** para desarrollar nuestra creatividad ya existente así como añadir nuevas formas de desarrollar más a fondo nuestra creatividad.

EXPRESIÓN CREATIVA E IMPRESIÓN CREATIVA

Otra aplicación de la creatividad se realiza en la Expresión Creativa, como por ejemplo, en el arte, la música, la prosa y la poesía. **DBM®** identifica cómo ejecutarlos eficazmente de una forma creativa.

GESTIONAR NUESTRA CREATIVIDAD DE UNA FORMA MÁS EFICAZ

Un nuevo desarrollo del **DBM®** es el desarrollo de las Impresiones Creativas: cómo podemos responder creativamente al mundo, al arte, la música, la prosa y la poesía. Esto tiene un gran potencial para incrementar nuestro disfrute y placer en todas las áreas de nuestra vida.



LA METODOLOGÍA FORMATIVA:

Developmental Behavioural Modelling _ Modelado Conductual del Desarrollo (DBM®)

Behavioural modelling (modelado conductual) es el proceso de identificar cómo funcionan las cosas, cómo construimos un sentido del mundo, **cómo algunas personas hacen las cosas mejor que otras, cómo aprendemos y nos desarrollamos**, además de cómo tenemos dificultades y problemas.

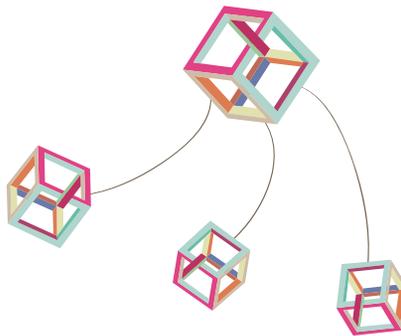
En un principio, John McWhirter creó la metodología del modelado conductual **DBM®** para mejorar su habilidad para ayudar a las personas en contextos terapéuticos.

A medida que desarrolló la metodología, amplió grandemente el contenido para incluir los principales procesos del aprendizaje, procesos de liderazgo y gestión, salud, y desarrollo personal. **DBM®** es ahora un campo de estudio completo que estudia cómo hacemos sentido del mundo de una forma natural (Modelado Natural); cómo teorizamos y creamos sis-

temas formales (Modelado Formal); y cómo todo el modelado funciona (Modelado del Modelado).

La aplicación de la metodología **DBM®** utiliza el Modelado Creativo para crear un nuevo modelo para cada cliente, individuo, equipo o empresa, **haciendo de la creatividad un habilidad profesional fundamental.**

**IDENTIFICAR
CÓMO
FUNCIONAN
LAS COSAS**



ARTE Y CIENCIA DE LA CREATIVIDAD

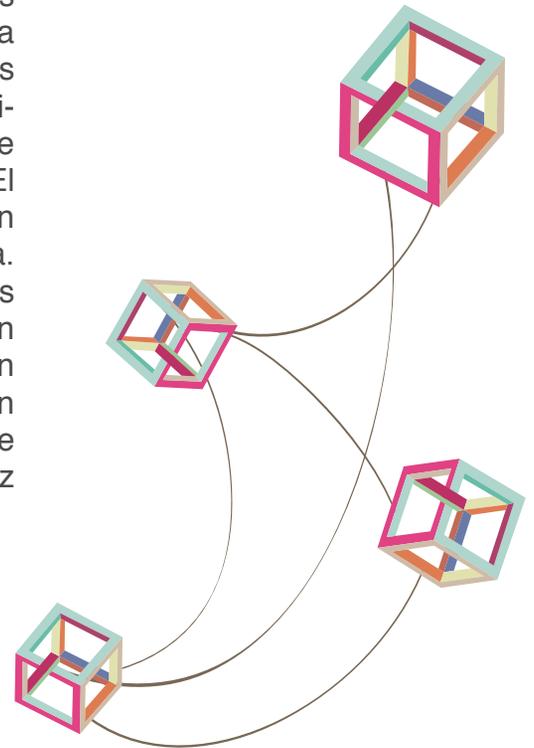
Dos áreas principales de la creatividad humana son el arte y la ciencia. Con frecuencia, se les separa y, algunas veces, se les considera opuestas o no compatibles. Esta es una limitación triste porque cuando integramos lo artístico y lo científico es posible obtener más que la suma de las partes. Desgraciadamente, también es posible obtener menos que la suma de las partes si no se integran con eficacia.

EL DBM® ES UNA INTEGRACIÓN CREATIVA DE ARTE Y CIENCIA

Para la ciencia, la creatividad artística es crucial para la creación de nuevas teorías, experimentos y la estética de una teoría y de un experimento es un elemento central en la ciencia.

Para el arte, la creación y expresión se benefician de la creatividad científica, ofreciendo una comprensión y habilidad técnica, como por ejemplo, la comprensión de cómo combinar y contrastar colores; cómo las capas de vidrio responden a diferentes temperaturas; y qué funciona en el arte a través de una comprobación sistemática.

Uno de los grandes beneficios del modelado es identificar lo mejor de cada uno, y cómo combinarlos de la mejor manera posible en todas las áreas de la actividad humana. El **DBM®** es una integración creativa de Arte y Ciencia. En este taller estaremos explorando la integración del Arte y la Ciencia en la **creatividad eficaz**. En otros talleres de **DBM®** se ofrece el modelado eficaz en diferentes áreas.



EL CONTENIDO DE LA FORMACIÓN

La formación proporcionará una oportunidad para aprender y desarrollar **habilidades creativas, aplicándolas y comprobándolas experiencialmente.**

La formación se compone de tres sesiones temáticas.

- La primera parte, **“Creando Creatividad”**, comienza con el establecimiento de los modelos y habilidades sobre creatividad, identificando tu creatividad natural y explorando nuevas formas de ser creativo.
- La segunda parte, **“Gestionando la Creatividad”**, extiende el aprendizaje a la gestión de los procesos creativos, incluyendo la auto-supervisión de tu propia creatividad, gestionando tu creatividad para una productividad óptima.
- La tercera parte, **“Desarrollando la Creatividad”**, extiende más lejos el aprendizaje hacia el construir desarrollos más profundos en tu creatividad, y desarrollar la creatividad en otros.



A través de estas tres sesiones los participantes:

- Explorarán los procesos de la creatividad
- Aprenderán los diferentes tipos de creatividad
- Explorarán su habilidad creativa natural
- Desarrollarán su habilidad creativa natural
- Aprenderán nuevas formas de ser creativo
- Aprenderán a ayudar a otros a ser más creativos
- Aplicarán la creatividad a otras áreas de su interés
- Desarrollarán sus habilidades en la Expresión Creativa
- Desarrollarán sus habilidades en la Impresión Creativa
- Desarrollarán sus habilidades en la Creación de la Creatividad
- Desarrollarán sus habilidades en el Mantenimiento de la Creatividad
- Desarrollarán sus habilidades en el Desarrollo de la Creatividad

Los tópicos a explorar incluirán:

- Creatividad y Juego y Diversión
- Creatividad e Imaginación
- Creatividad y Variación, Novedad e Innovación
- Creatividad y Utilidad
- Creatividad y Construcción, Producción y Productos
- Creatividad y Desarrollo Personal y Profesional
- Creatividad y Expresión e Impresión
- Creatividad y Apreciación
- Creatividad y Pensamiento, Sentimiento y Emociones
- Creatividad y Pensamiento Lateral
- Creatividad y Arte y Ciencia



Las aplicaciones de la creatividad en el desarrollo personal incluyen nuevas ideas, experiencias y habilidad para gestionar la vida con más eficacia.

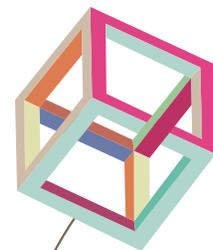
Las aplicaciones de la creatividad en el desarrollo profesional incluyen:

- **Arte:** Expresión, producción y productividad.
- **Ciencia:** Crear ideas, teorías, modelos, experimentos.
- **Empresa:** Gestión, ventas, publicidad, desarrollo del producto, y productividad.
- **Terapia, Counselling, Trabajo Social, y Coaching:** soluciones e intervenciones creativas.
- **Salud:** Variación, soluciones nuevas, experimentación.
- **Educación, Formación y Consultoría en Empresa:** Variación, nuevas aproximaciones, experimentación y producción.

El mayor beneficio por participar en esta formación incluye:

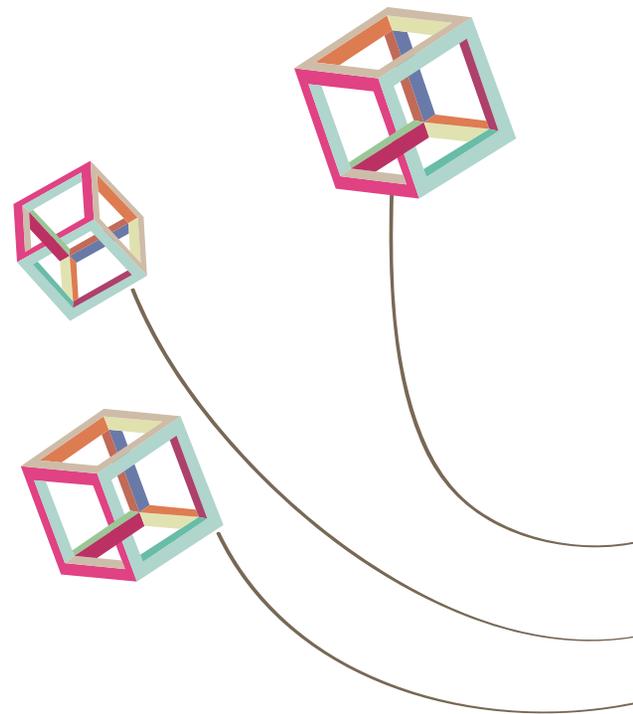
- Incrementar tus opciones cuando vayas a responder a los desafíos de la vida
- Experimentar el disfrute inherente en el proceso de la creatividad.
- La utilidad de la aplicación de la creatividad a nuevas ideas, conductas, procesos y productos.
- Mejorar tu sentido de ti mismo como “persona creativa”.
- Mejorar tu calidad de vida.

**GESTIONAR
LA VIDA CON
MÁS EFICACIA**



CONTENIDOS PRINCIPALES

- Modelado Creativo en **DBM**[®]
- Tipos de “Ir Más Allá” en **DBM**[®]
- Tipos de Creatividad
- Procesos Creativos, Naturales y Formales
- Procedimientos Creativos
- Creando la Creatividad
- Expresiones Creativas e Impresiones Creativas
- Modelo **DBM**[®] de Niveles de Ejecución; Competencia, Habilidad, Capacidad y Talento
- Tipos de Forma
- Tipos de Función
- Razón, Estructura, Función
- Modelo **DBM**[®] de Auto Gestión
- Modelo **DBM**[®] de Motivación y Consecución
- Niveles de Resultados de Acción y Resultados
- Modelo **DBM**[®] de Obtenido, Obteniendo, Obtengo y Obtener
- Modelo **DBM**[®] de los Tres SETS (configuraciones)
- Modelo de Muchos SETS (configuraciones)
- Pensamiento Abductivo, Inductivo y Deductivo
- La Ciencia en el Arte y la Creatividad
- El Arte en la Ciencia de la Creatividad



DISTINCIONES Y MODELOS BASE

- Dificultades, Problemas, Limitaciones
- Resolviendo, Solucionando y Disolviendo
- Modelo **DBM**[®] de Información Analógica, Digital y Diferencial.
- Sensibilidad Sensorial y cómo desarrollar habilidades sensoriales.
- Modelo **DBM**[®] de Experiencia Sensorial, Significado, y Significatividad.
- Modelo **DBM**[®] Input (Entrada), Relacionar, Computar, Output (Salida)
- Modelo **DBM**[®] de Transiciones
- Modelo **DBM**[®] de Ficción, Hechos Falsos, Falacias, Faltas.
- Tipos de Distinciones en **DBM**[®]
- Tipos de Nada en **DBM**[®]
- Tipos de Sentir en **DBM**[®]
- Tipos de Pensar en **DBM**[®]
- Abducción, Inducción y Deducción
- Tipos de Hacer en **DBM**[®]
- Modelado Subjetivo, Objetivo, Contextual en **DBM**[®]
- Modelado Natural, Mítico, Metafórico, Mágico, Formal en **DBM**[®]
- Modelado Causal y Transicional en **DBM**[®]
- Los Árboles de Conocimiento en **DBM**[®]
- Modelo Field (de campo) en **DBM**[®]
- Doce Patrones de Cambio en **DBM**[®]
- Tres Modelos de Cambio en **DBM**[®]
- Siete Tipos de Cambio en **DBM**[®]
- Preferencias de Procesamiento en **DBM**[®]
- Modelo **DBM**[®] de Liderazgo Sistémico
- Siete Tipos de Transiciones en **DBM**[®]
- Cinco Etapas de las Transiciones en **DBM**[®]
- Rejilla **DBM**[®] de Gestión
- Modelo **DBM**[®] Subjetivo, Objetivo, Contexto
- Modelo **DBM**[®] de Evaluación
- Modelo **DBM**[®] de Coaching D.A.N.C.E.

LA EXPERIENCIA DE LA FORMACIÓN

Esta formación NO consiste en trucos simplistas y “arreglos rápidos”. El taller TRATA sobre el desarrollo de una comprensión más profunda, el incremento de la sensibilidad, y una aproximación más eficaz a la creatividad.

La formación utiliza una combinación de aprendizaje experiencial e instrucción directa dentro de un entorno de cuidado y protección. Para obtener el máximo de esta formación, resulta esencial una

LA FORMACIÓN ES UN EJEMPLO DE CREATIVIDAD

participación plena. La apertura y la voluntad en explorar y compartir las experiencias con otros es un prerrequisito para todos los participantes, y será la base para crear y comprobar las nuevas comprensiones y habilidades en creatividad.

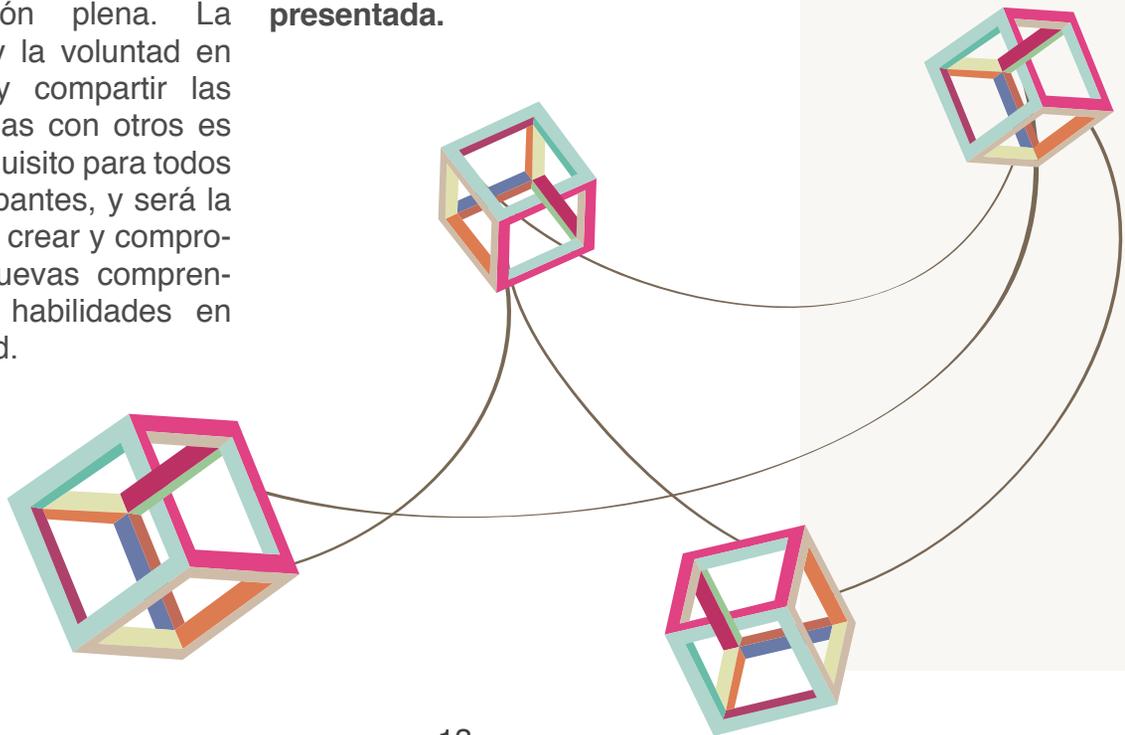
La formación no trata únicamente sobre la creatividad, sino que la formación es además un ejemplo de creatividad. John adapta su programación de contenidos planificada anteriormente para adaptarla óptimamente a las respuestas y necesidades de cada grupo de formación, dando como resultado nuevos ejercicios, modelos y procesos.

Para ofrecer la mejor formación posible, John se reserva el derecho de cambiar el contenido de la formación para incluir sus desarrollos más recientes, lo cual puede diferir de la publicidad aquí presentada.

FORMACIÓN DE APOYO ADICIONAL

La formación de apoyo adicional incluye:

- Manual de referencia
- Tareas entre sesiones
- Las grabaciones de las sesiones individuales estarán disponibles posteriormente
- Apoyo on-line a través de información adicional y un foro de discusión





EL FORMADOR:

JOHN McWHIRTER

John tiene una experiencia de 30 años aproximadamente en el campo de la creatividad. Durante 10 años, en los años 80, trabajó proyectos de desarrollo en el área de Trabajo Social con el objeto de crear servicios nuevos para niños y familias. Como parte de estos proyectos, creó procesos nuevos de intervención, así como nuevos tipos de intervenciones en colegios, hogares familiares, y en la calle.

A través de su experiencia y a través de la exploración de un amplio abanico de terapias, él identificó el potencial en el modelado conductual que creó la Programación Neuro-Lingüística. **Trabajó para Richard Bandler, el co-creador de la PNL**, desde 1989 hasta 1993. Richard le certificó como Master Trainer en PNL en 1990 en reconocimiento por sus habilidades en terapia e hipnosis, y le alentó a desarrollar sus intereses en el campo del modelado. En 1986 creó sus primeros modelos e ideas en **DBM®** y las aplicó al “Re-Modelado” de los contenidos del Practitioner y Master Practitioner en PNL, haciéndolo más preciso y eficaz. Desde 1993 ha ampliado el **DBM®** hasta conver-

tirlo en un área de conocimiento completo con más de 550 modelos.

Su experiencia en la aplicación del modelado como terapeuta y consultor, creando un modelo único para cada cliente, **requiere de la creatividad continuamente**. Como consultor de empresa, ha desarrollado muchos modelos, procesos y soluciones nuevos. Como formador, ha creado alrededor de unas 4.000 horas de formación con contenidos diferentes desde el Master Universitario en **DBM®** de la Universidad de Valencia; pasando por la Consultoría y Terapia Sistémica; aproximadamente 60 cursos diferentes de Arte y Ciencia; hasta la Certificación Profesional como Behavioural Modeller (Modelador Conductual).

“Aprendí más en unas horas con John McWhirter que en varios años con todos los demás en el campo de la PNL.”

Steve Andreas - cofundador de PNL Comprehensive Colorado, autor de libros muy reconocidos en la PNL.

EL TRADUCTOR:

AGUSTÍN GUENZATTI

Agustín es formador certificado en PNL y ha estudiado PNL, PNL Re-Modelada y **DBM®** con John McWhirter. Actualmente, está traduciendo para John en el Master Universitario en **DBM®**, así como en el Diploma en Hipnosis, Comunicación y Patrones de Cambio Ericksonianos. Establecido en Altea, Alicante, trabaja como consultor y formador en PNL y PNL Re-Modelada.

LUGAR:

OCTUBRE Centre de Cultura Contemporània

C/ Sant Ferran, 12 - 46001 València.

Tel. (0034) 96 315 77 99

FECHAS:

Creando la Creatividad del 28 al 29 de septiembre de 2013

Gestionando la Creatividad del 9 al 10 de noviembre de 2013

Desarrollando la Creatividad del 25 al 26 de enero 2014

HORARIOS:

Los sábados de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 21:00 y los domingos de 9:00 a 14:00 y de 16:00 a 18:00.

INSCRIPCIONES			
Antes del 22 junio 990 euros	Antes del 27 julio 1.080 euros	Antes del 7 septiembre 1.175 euros	Después 1.310 euros

Si quieres recibir información sobre otros descuentos en la inscripción contacta con nosotros en info@capacitador.es

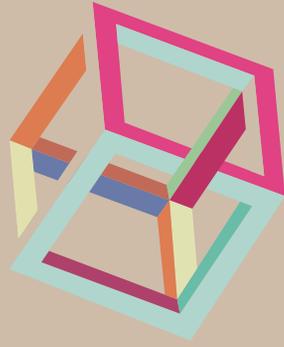
Para reservar plaza y precio es necesario **ingresar el importe completo** en la cuenta corriente Banesto 0075 0669 15 0670003179 a nombre de Sensory Systems Ltd. En concepto se debe de indicar el nombre completo de la persona (si el pago lo hace una institución, debe de consignarse ambos nombres) y el código de descuento (si es aplicable). **Siempre se debe de confirmar la recepción del ingreso en info@capacitador.es. Si se disfruta de un descuento por acuerdo con una institución educativa, la persona inscrita, debe de enviar copia de haber pertenecido a dicha institución.** Si no, no se podrá beneficiar de la ayuda y la inscripción no será válida.

ORGANIZADO POR:

SensorySystems.co.uk

**PROMUEVEN Y COLABORAN
EN LA ORGANIZACIÓN:**

PARTICIPAN Y COLABORAN:



elarteylacienciadelacreatividad.com