



# DBM®: El Arte y Ciencia de: Crear la Creatividad de Forma Efectiva

John McWhirter, Creador del DBM®

Madrid, España, 12 – 15 de mayo 2016

Presentado en inglés con traducción secuencial al castellano

***“Para Desarrollar tu Mente Completa: Estudia la Ciencia de la Ciencia; Estudia el Arte del Arte. Aprende a Comprender y Hacer Más. Date Cuenta que Tu Conectas con Todo.”***

***John McWhirter***

Este taller será de especial beneficio para tres grupos de personas:

1. Los que se consideran ya creativos; aprenderán cómo añadir nuevas maneras y desarrollar su creatividad ya existente.
2. Los que se consideran no creativos; aprenderán de qué manera son naturalmente creativos y cómo mejorar grandemente su creatividad natural y desarrollar maneras nuevas de ser creativos.
3. Todo los demás; aprende más sobre cómo eres creativo, aprende nuevas maneras y aplicaciones cotidianas; mejorar la calidad de tu experiencia de la vida desarrollándote de forma creativa.

Y para que todo el mundo desarrolle tres niveles de Crear la Creatividad.

1. Crear la Creatividad: Cómo creamos de forma natural. Cómo podemos aprender nuevas maneras de crear la creatividad.
2. Crear de Forma Creativa : Cómo el propio proceso de crear se puede llevar a cabo de manera creativa.
3. Crear la Creatividad de Forma Creativa: Cómo, mediante una comprensión más profunda y un nivel de habilidad más alto, podemos ser creativos en la creación de la creatividad.

## La Creatividad

La creatividad es el elemento clave que permite que los seres humanos tengamos una posición dominante en el planeta. La creatividad es la base de todo nuestro arte, ciencia, cultura, tecnología y progreso médico. La creatividad es el proceso mediante el que se produce algo nuevo y útil. La creatividad es también la razón por la que tenemos una situación de tanto riesgo del calentamiento global, la contaminación y de las armas nucleares. Si hemos de sobrevivir en el futuro será necesaria una mejor gestión de nuestra creatividad.

A menudo se considera que la creatividad es un atributo escaso de unas pocas y muy selectas “personas creativas”. Pero esta conclusión - aunque es evidente que algunas personas son especialmente creativas – pierde de vista el hecho de que cada ser humano es creativo de una manera natural: todos creamos nuestra comprensión del mundo y co-creamos nuestro idioma nativo. Cuando imaginamos, cuando planificamos, de hecho cada vez que inventamos un frase nueva estamos siendo creativos. Esto puede ser un tipo de creatividad del que usan las “personas creativas”. Merece la pena desarrollar los dos y hay más posibilidades.

La formación tradicional en la creatividad a menudo ofrece un procedimiento o técnica que si lo seguimos produciría un producto determinado. Aunque esto puede ser útil, es na forma muy básica de crear, similar a aprender una receta en la cocina, como tocar una canción en la guitarra o copiar un cuadro. John McWhirter ha identificado, con la DBM®, dos más niveles de creatividad más allá de esto; por una parte, procesos creativos que crean nuevos procedimientos y variación en la actuación y, por otras, la creatividad creativa que produce nuevos patrones de creatividad. Estos son componentes principales en las habilidades de las “personas creativas” y que difieren de la creatividad cotidiana.

Nuestra creatividad natural y la “creatividad especial” no son las únicas maneras de ser creativos. Además no siempre se desarrollan tan plenamente como sería posible. Podemos aplicar DBM® para desarrollar nuestra creatividad además de añadir nuevas maneras de llevar el propio desarrollo más allá.

Crear la creatividad comienza estableciendo modelos y habilidades de creatividad, identificando tu creatividad natural y explorando nuevas maneras de ser creativos. Podemos ser mucho más eficaces gestionando y creando la creatividad si comprendemos cómo funcionan las diferentes formas de crear y disponemos de las habilidades para hacer el trabajo de crear. A tal efecto, una fuente principal de conocimiento, procesos y habilidades para crear la creatividad en Developmental Behavioural Modelling DBM®.

## **Arte y Ciencia**

Dos grandes áreas de la creatividad humana son el arte y la ciencia. Con frecuencia se mantienen separados y se consideran como opuestos o incompatibles. Esta es una limitación lamentable porque cuando integramos lo artístico y lo científico es posible conseguir más que la suma de las partes. Desafortunadamente es posible también conseguir menos que la suma de las partes si no se integran de forma efectiva.

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

Para el arte, la creación y la expresión se ven grandemente beneficiados por la creatividad científica que ofrece comprensión y capacidad técnicas, por ejemplo en el entender como se combinan y contrastan los colores o como los esmaltes y vidriados en la cerámica responden a las diferentes temperaturas y sistemáticamente comprobar lo que funciona en el arte.

Uno de los grandes beneficios de modelar es identificar lo mejor de cada y cómo mejor combinarlos en todas las áreas de actividad humana. DBM® es una integración creativa de Arte y Ciencia. En este taller exploraremos la integración del Arte y la Ciencia en la creatividad efectiva.

Los cursos Arte y Ciencia están organizados en formatos que van desde las 15 horas hasta los formatos más frecuentes de 32 o 40 horas. A finales de 2015 ya había 75 diferentes cursos de DBM® Arte y Ciencia con 15 cursos nuevo ya planeados en detalle para el futuro: más de 3.500 horas de Formación en Habilidades Prácticas para elegir.

## **Modelar Cómo Crear la Creatividad con Modelado Developmental Behavioural Modelling, DBM®**

John McWhirter lleva más de 35 años modelando el proceso de creatividad integrando su modelado creativo con su trabajo como modelador, terapeuta, profesor y consultor junto con su investigación y estudios extensivos incluyendo la teoría de sistemas, la teoría de comunicación y de información.

DBM® nos permite investigar en detalle cómo ocurre la creatividad. DBM® nos proporciona también un amplio abanico de comprensión, distinciones, habilidades, modelos y procesos para crear creativamente la creatividad.

## **Este Curso**

En este taller, John presentará las distinciones, modelos y procesos claves para crear la creatividad de forma eficaz que él ha creado mediante la aplicación del campo de modelar Developmental Behavioural Modelling (DBM®).

John presentará muchas nuevas distinciones, modelos, procesos y habilidades y aumentan grandemente nuestra capacidad de crear.

John te guiará por una serie de ejercicios experienciales para descubrir como creas de forma natural y para descubrir nuevas maneras de crear.

John te enseñará distinciones, modelos y habilidades nuevos que podrás aplicar a ti mismo/a y otros para crear de forma más eficaz.

John compartirá sus 35 años de experiencia creando distinciones, modelos, habilidades, sus 35 años de cultivo orgánico, creación de vinos y cocina además de crear cambio eficaz con personas, familias y organizaciones para enriquecer tu comprensión de lo que es, creativamente, posible.

John te ayudará a convertirte en más creativo/a en todas las áreas de tu vida.

## **Los Participantes podrán:**

- Explorar el proceso de creatividad
- Aprender diferentes tipos de creatividad
- Explorar su capacidad natural creativa
- Desarrollar su capacidad creativa natural
- Aprender nuevas maneras de ser creativos
- Aprender a ayudar a otros a ser más creativos
- Aplicar la creatividad a sus áreas de interés.
- Aprender a Crear la Creatividad
- Aprender a Crear de Forma Creativa
- Aprender a Crear la Creatividad de Forma Creativa.

## **Beneficios**

- Los beneficios principales de participar en este curso incluyen:
- Aumentar tus opciones a la hora de responder a los desafíos de la vida.
- Experimentar la alegría inherente en el proceso de creatividad.
- Lo práctico que resulta aplicar la creatividad a las ideas, comportamientos, procesos y productos nuevos.
- Mejorar tu sentido de ti mismo/a como “persona creativa”
- Mejorar la calidad de tu vida.

## **Aplicaciones**

Las aplicaciones de la creatividad en el desarrollo personal incluyen nuevas ideas, experiencia y habilidades para gestionar la vida de forma más efectiva. Las aplicaciones en el desarrollo profesional incluyen:

- Arte: Expresión, producción, y productividad.
- Ciencia: Crear ideas, teorías, modelos, experimentos.
- Empresa: Gestión, Ventas, Publicidad, Desarrollo de Productos, productividad.
- Terapia, Counselling, Trabajo Social, y Coaching: Soluciones e intervenciones creativas
- Salud: Variación, nuevas soluciones, experimentación.
- Educación, Formación y Consultoría: Variación, nuevas aproximaciones, experimentación producción.

### ***Nota por favor:***

*Este curso NO tiene que ver con trucos simplistas y “arreglos rápidos” . El taller SI tiene que ver con desarrollar una comprensión más profunda, una sensibilidad aumentada y habilidades más efectivas que, cuando se utilizan apropiadamente mejorarán la calidad de todo los aspectos de las relaciones y la calidad de vida de todos los involucrados.*

*El curso utiliza una combinación de aprendizaje experiencial e instrucción directa dentro de un entorno seguro y atento. Es requisito para todos un sentido de apertura y disposición de explorar y compartir experiencias con otros y se utilizará tanto para crear como para comprobar las nuevas comprensiones y habilidades.*

## El Programa Incluye:

- DBM® Modelado Creativo
- DBM® Tipos de Ir Más Allá
- Tipos de Creatividad
- Procesos Creativos, Naturales and Formales
- Procedimientos creativos
- Crear Creatividad
- Expresión Creativa e Impresión Creativa
- DBM® Modelo de Niveles de Desempeño; Competencia, Habilidad, Capacidad y Talento
- Tipos de Forma
- Tipos de Función
- Razón, Estructura, Función
- DBM® Modelo de Autogestión
- DBM® Modelo de Motivación y Consecución
- DBM® Niveles de Desenlaces y Resultados
- DBM® Tipos de Sentir
- DBM® Tipos de Distinción.
- DBM® Tipos de Nada.
- DBM® Tipos de Pensar.
- Abducción, Inducción y Deducción
- DBM® Tipos de Hacer.
- DBM® Modelado Subjetivo, Objetivo, Contextual
- Modelado Causal y Transicional
- DBM® Modelo de Transiciones
- DBM® Siete Tipos de Transiciones
- DBM® Cinco Fases de Transiciones
- DBM® Modelo de Conseguido, Haciéndose, Hacerse, a Hacerse
- DBM® Modelo de Tres “lo ques”
- Pensamiento Abductivo, Inductivo y Deductivo
- La Ciencia en el Arte de la Creatividad
- El Arte en la Ciencia de la Creatividad
- Dificultades, Problemas, Limitaciones.
- Resolver, Solucionar y Disolver.
- DBM® Modelo de Información Analógica Digital y Diferencial.
- Sensibilidad Sensorial y cómo desarrollar habilidades sensoriales.
- DBM® Modelo de Experiencia Sensorial, Significado, Significatividad.
- DBM® Modelo de Input, Relacionar, Computar, Output.
- DBM® Doce Patrones de Cambio
- DBM® Tres Modelos de Cambio
- DBM® Siete Tipos de Cambio
- DBM® Preferencias de Procesamiento
- DBM® Modelo de Liderazgo Sistémico
- DBM® Rejilla de Gestión
- DBM® Modelo de Subjetivo, Objetivo, Contextual
- DBM® Modelo de Evaluación
- DBM® Modelo D.A.N.C.E. De Coaching

## El Formador : JOHN MCWHIRTER

John cuenta con más de 35 años de experiencia en trabajo de cambio. Durante 12 años (en los años 80) trabajó en el área de Trabajo Social, inicialmente en atención residencial y evaluación y luego durante 10 años desarrollando nuevos servicios de trabajo social comunitario y educacionales para niños y familias. Como parte de esto creó nuevos procesos de intervención y nuevos tipos de intervención en los colegios, hogares familiares y en las calle.

Mediante su experiencia y la exploración de un abanico de terapias identificó el potencial que había en el modelado conductual que creó a Programación Neuro Lingüística. Trabajó para Richard Bandler, co-creador de la PNL de 1989 a 1993. Richard le certificó como “Master Trainer de PNL en 1990 en reconocimiento de sus habilidades en la terapia y la hipnosis y le alentó a que desarrollara su interés en modelar.

A partir de 1986 ya creaba los primeros modelos e ideas para DBM® y los aplicó para “Re- Modelar” el programa de Practitioner y Master Practitioner haciendo que fueran más precisos y eficaces. Desde 1993 ha extendido DBM® para convertirla en un campo completo de más de 900 modelos.

Su experiencia aplicando el modelado como terapeuta y consultor creando un modelo único para cada cliente requiere una creatividad diaria. Como consultor de empresa ha desarrollado muchos modelos procesos y soluciones nuevos.

Como formador ha creado más de 4.000 horas de contenidos diferentes que abarcan desde el Master Universitario en DBM® en la Universidad de Valencia, el Posgrado en Terapia y Consultoría Sistémicas en la Universidad de Alcalá de Henares, más de 80 diferentes cursos de Arte y Ciencia y la nueva Certificación Profesional como Modelador Conductual.

### **Developmental Behavioural Modelling, DBM®**

Todos construimos nuestra comprensión del mundo que nos rodea basándonos en nuestra experiencia. Seguimos creando y cambiando esta comprensión a lo largo de nuestras vidas. A esta comprensión que cada uno crea la llamamos nuestro “modelo” del mundo. Con “modelo” queremos decir “una representación dinámica y organizada del mundo”.

No respondemos al mundo tal como es. Respondemos a la manera en la que le hemos dado sentido, es decir a cómo nos es “significativo”. Luego respondemos a las cosas nuevas sobre la base de lo que ya “sabemos”. Los instintos embeben respuestas para los animales pero los seres humanos necesitamos aprender cómo responder en nuestras culturas, organizaciones, países y familias. Este aprender, la construcción de un modelo es un proceso de Modelar.

Construimos y usamos modelos; nuestros clientes construyen y usan modelos. Como profesionales es más probable que construyamos modelos formales (que incluye “teorías”) para extender nuestro modelado informal o “naturalístico”.

Developmental Behavioural Modelling, DBM®, es el estudio formal del abanico completo del modelar. Esto incluye la estructura y función de los modelos, como los formales se construyen y aplican forma e informalmente. DBM® ofrece un conjunto de distinciones modelos y procesos prácticas y verificables para identificar COMO modelamos, POR QUÉ modelamos, CÓMO aprender y mejorar nuestro modelar y QUÉ hacer para ayudar a otros a modelar mejor.

DBM® es la única metodología universal de modelado en el mundo. Es un campo en pleno desarrollo con más de 900 modelos para modelar. Aunque en un inicio se creó a partir de un énfasis en terapia y aprendizaje, se puede aplicar a todas las áreas de la vida. Es especialmente efectiva con los procesos de cambio.

## El Arte y la Ciencia de Crear Creatividad Eficazmente

**Fechas:** del 12 al 15 de mayo de 2016 (ambos inclusivos)

**Horario:** Comienza a las 10.00 h. del día 12 y termina a las 18:00 el día 15

**Lugar:** Madrid

**Contacto:** SCT Systemic, Madrid [info@sctsystemic.es](mailto:info@sctsystemic.es) , [dbmarteyciencia@sctsystemic.es](mailto:dbmarteyciencia@sctsystemic.es)

	Antes del 15 de abril de 2016	Después del 15 de abril de 2016
Sin condiciones especiales	580 euros	620 euros
Estudiantes/ desempleados	380 euros	450 euros
Graduados/inscritos en Practitioner (1)	485 euros	530 euros
Graduados/inscritos en Master Practitioner (2)	450 euros	490 euros
Graduados/inscritos en Consultoría Sistémica y Master DBM ® (3)	375 euros	420 euros

\*Condiciones muy especiales para nuestros graduados que invitan a personas nuevas al DBM® - consultar a [dbmarteyciencia@sctsystemic.es](mailto:dbmarteyciencia@sctsystemic.es)

**Forma de pago:** Transferencia a Banco Popular, a nombre de Sensory Systems Training (Director John McWhirter), nº. Cuenta: 0075-0669-15-0670003179, indicando el curso y el nombre del participante.

- Para graduados o inscritos en Practitioner con SCT Systemic, el primer nivel de Coaching con Modelado de SCT Systemic, y alumnos de John McWhirter de Diploma Ericksoniano en la Universidad de Valencia
- Para graduados o inscritos en Master Practitioner con SCT Systemic, curso completo de Coaching con Modelado de SCT Systemic/ Sensory Systems Training.
- Para graduados o inscritos en Terapia y Consultoría Sistémicas (TCS) y alumnos/ graduados de John McWhirter del Master en Intervención con DBM ® en la Universidad de Valencia

**\*No está incluido el precio del alojamiento.**

**Forma de inscripción:** Abonar el importe de la inscripción en la cuenta bancaria indicada, y enviar justificante del pago a [dbmarteyciencia@sctsystemic.es](mailto:dbmarteyciencia@sctsystemic.es) . Enviaremos un email con la confirmación de plaza.