



Dnx. Crea. MTO  
Metamorfosis total del objeto  
**METAMORFOSIS MÚLTIPLE.**  
**INNOVACIÓN SISTÉMICA.**



Dr. David de Prado

## 1. QUE. NATURALEZA.

- **Método didáctico creativo de innovación total.**
- **Cambio continuo que todas las partes de la cosa**, de la máquina,
- **Cambio paulatino** de todos los resortes de los ambientes, los problemas,...
- **Cambiarlo todo sin censura y sin propósito.** Jugando. En el laboratorio de la imaginación.
- **Buscar y encontrar nuevas alternativas para la innovación del entorno vital o laboral.**
- **Técnica para imaginar, crear e inventar artefactos.** Venderlos. Generar negocios. Emprender. Cambio de concepto.

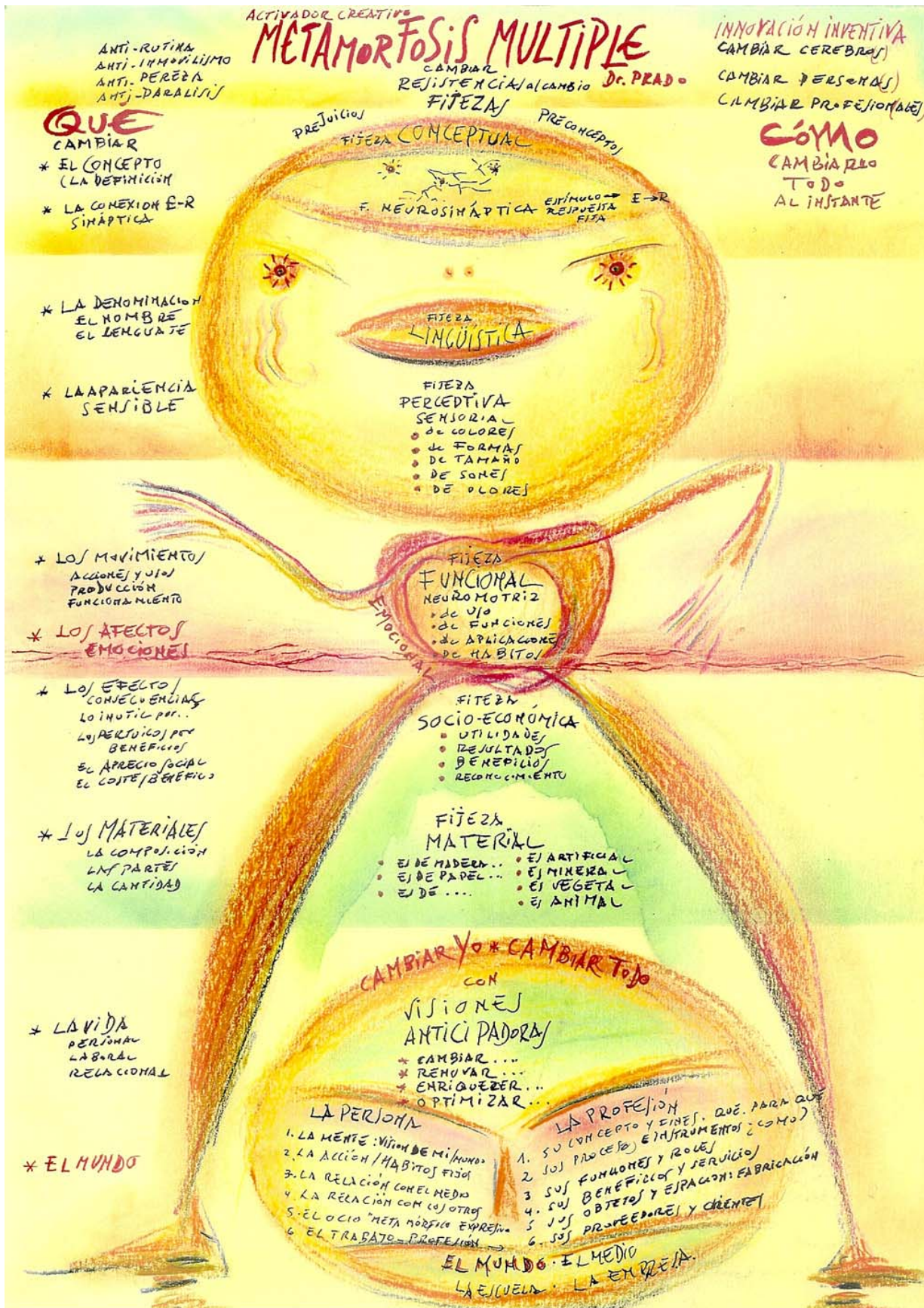
## 2. POR QUÉ. RAZÓN Y NECESIDAD.

- **Todo cambia. Nada es (estable).** Heráclito.
- **Visión y pensamiento dinámico frente al pensamiento fijo, estático e inmovilista** sobre todo.
- **Cambio parcial y total ejecutado (en la imaginación antes de llevarlo a cabo)**
- **Vencer la fijeza funcional, material y conceptual del objeto. Superar preconceptos y prejuicios.**
- **Pensar diseñando** las mutaciones de un problema. **Degenerar y regenerar.**

## 3. PARA QUÉ. SENTIDO Y FINES. Ocho impactos esenciales.

1. **Dinámica mental de los objetos.** Mentes que cambian con el objeto mutante.
2. **Innovación optimista.** Generar mentes, profesionales, grupos y organizaciones innovadoras.
3. **Apertura al cambio.** Promover ciudadanos que no se resisten al cambio, abiertos al mismo por placer creador.
4. **Tienes iniciativas.** Todo puede mejorar y empeorar. Protagonistas del cambio. Desde el principio
5. **Diálogo ecológico con el mundo circundante.** hablar con las cosas del entorno. Captar su riqueza y variedad real. Generar un valor añadido
6. **Espíritus y ciudadanos transformadores.** Propensos a cambiar y diseñar nuevas alternativas a los hábitos ineficientes, a los procesos obsoletos, a la pereza mental para concebir y pensar por uno mismo.
7. **Mentes y equipos sólidos y seguros en la incertidumbre** ante los cambios a emprender, en el turbulento dinamismo social, cultural, ... en crisis continúa.
8. **Mentes innovadoras e inventivas.** Recreando el entorno para anticipar el futuro ideal.
9. **Mentes y equipos exploradores abiertos a la fantasía libre.** Para explorar lo posible y lo imposible. Todo es posible en el laboratorio de la imaginación.

Dr. David de Prado





Dnx. Crea. MTO  
Metamorfosis total del objeto  
**METAMORFOSIS MÚLTIPLE.  
INNOVACIÓN SISTÉMICA.**



Dr. David de Prado

## 4. COMO. PROCESO. INNOVACIÓN SISTEMÁTICA PROFESIONAL.

### 1. ESTIMULACIÓN Y PROPÓSITO. (5-10 minutos)

**Clima permisivo y saludable.**

- **Tolerancia total y sin censura**, con respeto incondicional a todas las variantes más locas y extrañas.
- **Observar, añadir, quitar, o cambiar** lo que hago, fabrico, vendo o uso. Mejorarlo y empeorarlo.
- **Escucharme a mí mismo** en los cambios que produzco en la realidad

**Metas seguras.**

- **Productividad innovadora.** Producir en 20 cambios distintos en un mismo objeto en 10 minutos.
- **Flexibilidad ante el cambio.** Yo soy la fuente del cambio deseado o indeseado. Soy mi jefe
- **Originalidad + Innovación + inventiva.** Genero y diseño objetos increíbles. Me sorprenden. Me hacen reír.

**Propósitos imprevisibles, pero claros.**

- En esta sesión dedicada a la metamorfosis de para vamos a lograr estos objetos:

#### 2.1. LA MUTACIÓN LIBRE TOTAL DEL OBJETO.

De un modo improvisado modifica un objeto de tu trabajo, introduciendo variaciones sin ton ni son, en lo que te gusta o disgusta del mismo. Hazlo más feo o más hermoso, ensánchalo o multiplícalo, pártelo, divídelo o quítale cosas. Que no la reconozcas ni tu mismo.

#### 2.2. LA INNOVACIÓN SISTÉMICA CATEGORIAL.

Vas cambiando uno o dos elementos del objeto en cada categoría. Describe cada cambio y dibújalo en esbozo. (Ver la ficha de mutaciones múltiples)

#### 2.3. LA INNOVACIÓN FOCALIZADA.

Concentra el proceso de cambio en lo que quieres cambiar del objeto o situación. Utiliza la ficha de las mutaciones múltiples. Cambia, avanza o retrocede. No te estanques.

#### 2.4. METAMORFOSIS REALISTA, LÓGICA Y NORMAL FRENTE A METAMORFOSIS SURREALISTA, LÓGICA, IMPREVISIBLE Y FANTÁSTICA.

Haz un contraste entre los cambios reales y posibles (que probablemente ya existen en el objeto) y los inéditos, absurdos y extraños, que surgen de la fantasía lúdica: la creación plástica surrealista, el objeto incontrolado, el desfase de las leyes sociales o naturales, los cuentos de hadas, el mundo del misterio y de la magia. Sigue de un modo libre la vía del **protocolo del cambio real y fantástico**.

### 3. EXPLOTACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS CAMBIOS DISEÑADOS CONFORME AL PROPÓSITO. (4-24 HORAS).

Selecciona los mejores diseños y propuestas de cambio. Intuitivamente.

- **Realiza los diseños y cambios absurdos, locos o disparatados.** Piensas cómo fabricarlos. en sus ventajas utilidad.
- **Realiza los cambios más útiles o valiosos** en tu campo profesional, o que puedan servir para otras funciones y trabajos.

### 4. PLAN Y CONCRECIÓN DEL NEGOCIO BASADO EN EL CAMBIO METAMÓRFICO.

1. **Concreción del diseño del cambio.** Cómo. Con qué recursos. Con quiénes y para quiénes. Cuándo y dónde. Para qué.
2. **Marketing publicidad y venta de la idea de cambio.** Diseño visual atractivo del objeto metamorfoseado. Frase condensada. Analogía. Utilidad y beneficios especiales.
3. **Plan de fabricación, producción y venta** de la forma más rápida, menos costosa, más barata, para el mayor número de gente, induciendo la necesidad y el placer del cambio del objeto.