



ESPE

UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS

INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA



ENLACE ACTIVIDAD

GESTIÓN Y EMPRENDIMIENTO

Integrantes Grupo 1:

Esteban Ramiro Muñiz Pincay
Karen Lizbeth Tacoaman Soria
Julio Cesar Paguay Bonilla
Harlem Mateo Mosquera Coronel
Melanie Abigail Talavera Castillo

Docente:

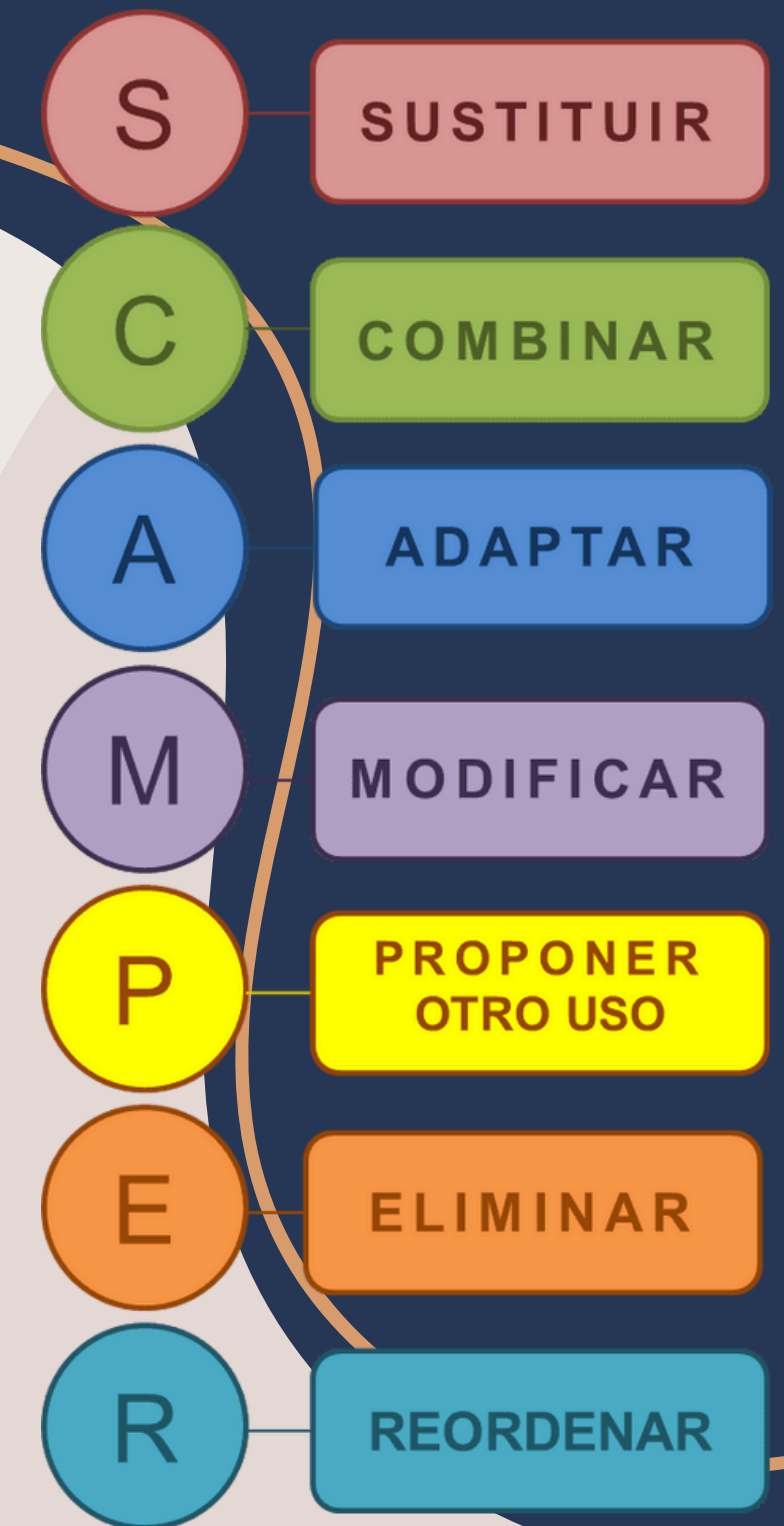
Ing. Rocio del Carmen Orbe Cajas

SCAMPER

SCAMPER

SCAMPER es una herramienta de creatividad desarrollada para estimular el pensamiento innovador y fomentar la generación de ideas. Fue popularizada por Bob Eberle, y se basa en la idea de que todas las soluciones nuevas se derivan de modificar algo que ya existe.

SCAMPER es un acrónimo que representa siete técnicas específicas para explorar mejoras, modificaciones o innovaciones



S **Sustituir:** Cambiar elementos para generar mejoras.
Ejemplo: Sustituir servidores físicos por servicios en la nube para reducir costos y aumentar escalabilidad.

C **Combinar:** Fusionar ideas o componentes para mayor eficiencia.
Ejemplo: Combinar inteligencia artificial con big data para mejorar la personalización.

A **Adaptar:** Ajustar algo a un nuevo contexto o propósito.
Ejemplo: Usar algoritmos de compresión de datos en transmisiones de video en tiempo real.

M **Modificar o Magnificar:** Cambiar características o escalar propiedades.
Ejemplo: Hacer interfaces de usuario más intuitivas y accesibles.

P **Proponer usos:** Explorar usos alternativos de un producto o servicio.
Ejemplo: Usar blockchain para trazabilidad en cadenas de suministro.

E **Eliminar o Reducir:** Simplificar eliminando elementos innecesarios.
Ejemplo: Reducir funciones de software para enfocarse en un mercado específico.

R **Reordenar o Revertir:** Cambiar el orden o lógica de procesos para innovar.
Ejemplo: Revertir flujos de trabajo con RPA para automatizar procesos repetitivos.



ANÁLISIS APLICATIVO DE SCAMPER EN TI

Sustituir

Caso real: Sustitución de redes cableadas por redes inalámbricas (Wi-Fi 6) para mayor velocidad y cobertura.

Impacto: Mejora la conectividad y reduce costos en instalaciones físicas.



Combinar

Caso real: Integración de asistentes de voz (como Alexa o Google Assistant) en sistemas de hogar inteligente.

Impacto: Experiencias de usuario más fluidas y centralizadas.



Adaptar

Caso real: Adaptación de tecnología de realidad aumentada (AR) en aplicaciones educativas.

Impacto: Aprendizaje inmersivo y mayor interacción.



Modificar



Caso real: Escalar aplicaciones SaaS para admitir más usuarios mediante microservicios.
Impacto: Mejor capacidad de respuesta y rendimiento.

Proponer otros usos

Caso real: Uso de drones diseñados para grabación en agricultura de precisión (monitoreo de cultivos).
Impacto: Optimización de recursos agrícolas y sostenibilidad.



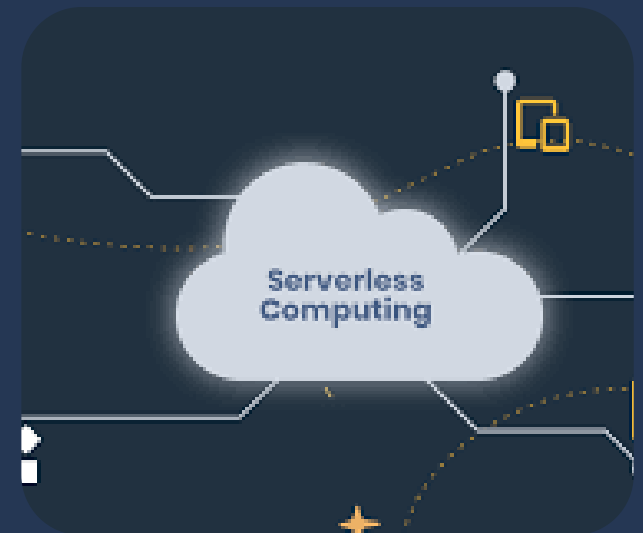
Eliminar



Caso real: Eliminación de hardware físico en empresas al migrar completamente a plataformas virtualizadas.
Impacto: Mayor flexibilidad y ahorro en infraestructura.

Reordenar

Caso real: Implementación de procesos "serverless" para aplicaciones web.
Impacto: Reducción de costos y escalabilidad automática.



CONCLUSIÓN

SCAMPER es una herramienta versátil para la innovación, especialmente útil en el campo de la tecnología de la información. Su enfoque permite analizar productos o servicios desde múltiples perspectivas, fomentando la generación de ideas disruptivas y aplicables. Implementar estas técnicas puede dar lugar a soluciones más eficientes, atractivas y alineadas con las necesidades del mercado.

