

# Scamper

 **Subetapa:**  
Ideación

 **Tiempo:**  
30 - 45 min

 **Dinámica recomendada:**  
5 personas y/o individual

 **Materiales aplicación física:**

- Formato impreso (carta o doble carta)
- Plumones de punto fino

 **Materiales aplicación digital:**

- Plantilla en Miro
- Laptops con internet

 **Enlace de descarga:**  
[tooltec.mx](http://tooltec.mx)

 **Notas al instructor:**  
Se recomienda explicar bien cada uno de los elementos del Scamper, así como dar ejemplos.

En caso de trabajar en equipos, una recomendación es que los participantes lo realicen de manera individual, y posteriormente se complementa con el equipo. Esto dependerá de la dinámica definida por el instructor.

# Scamper

SoCr · 7

Permite explorar diferentes posibilidades para un producto, servicio o proceso, al forzar el pensamiento lateral a través de la generación de nuevas ideas que parten de ciertos conceptos predefinidos. El Scamper utiliza 7 conceptos/detonantes que son parte del acrónimo del nombre y sirven como punto de partida: S: Sustituir, C: Combinar, A: Adaptar, M: Modificar/ Magnificar, P: Poner otros usos, E: Elimina y R: Reorganizar/Revertir.

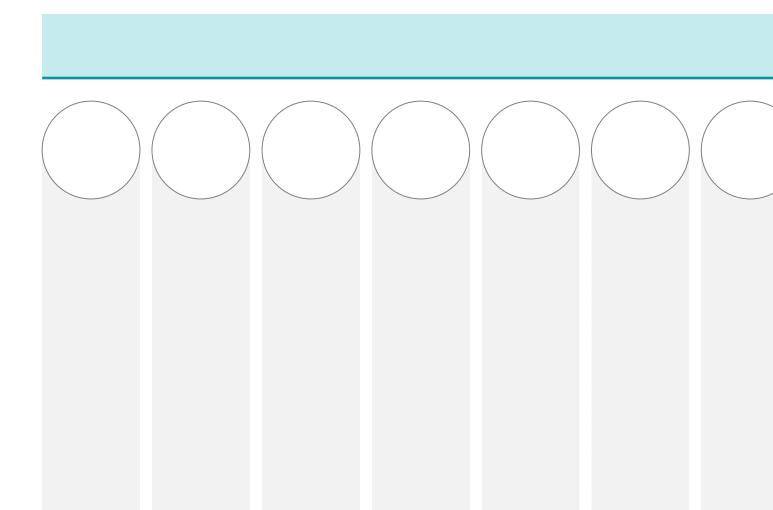
Para entender la herramienta de SCAMPER primero es necesario entender 2 conceptos relevantes: [pensamiento lateral y técnicas de ideación](#).

El SCAMPER es una técnica de ideación que utiliza pensamiento lateral para impulsar la generación de ideas nuevas y diferentes. Fue creada por Bob Eberle en 1971 y desde entonces ha sido utilizada ampliamente en gran variedad de situaciones. Esta técnica es sencilla, ya que no se requiere de una capacitación previa, ni de conocimientos en creatividad o innovación.

**Autor:**  
Bob Eberle

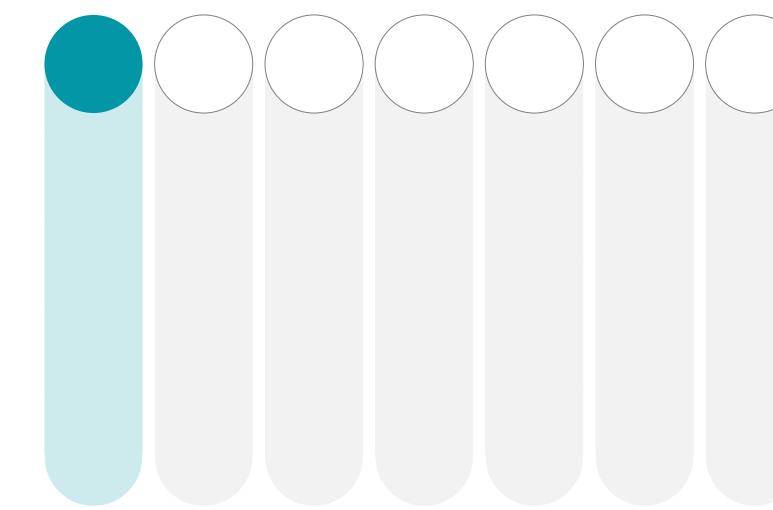
**Bibliografía:**  
Eberle, B. (2008). *Scamper: Creative Games and Activities for Imagination Development*. (1st ed.). Routledge.

**Referencias adicionales:**



**Paso 1: Identificar el problema o foco creativo que se quiere resolver a través del Scamper.**

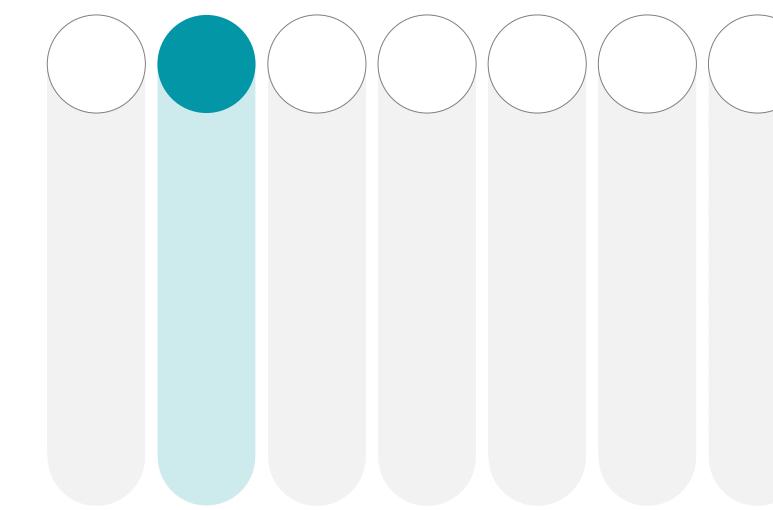
**Por ejemplo,** "cómo podemos disminuir la basura que existe en las calles".



**Paso 2: Sustituir.**

Generar una o varias ideas que reemplacen parte del problema, proceso o algo más. Se pueden reemplazar cosas, lugares, procedimientos, gente, ideas y hasta emociones.

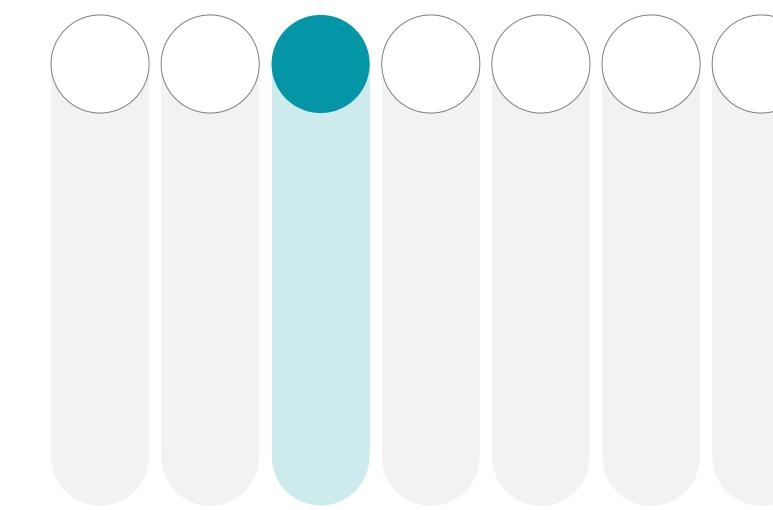
**Por ejemplo,** las estufas eléctricas sustituyeron el gas como medio para calentar los alimentos.



**Paso 3: Combinar.**

Generar una o varias ideas que combinen dos o más partes de un problema para crear un producto o proceso diferente. El pensamiento creativo tiene la capacidad de combinar diferentes productos o conceptos para generar algo nuevo.

**Por ejemplo,** los ingenieros de Motorola diseñaron algunos de celulares inspirados en la estructura de los crustáceos (exoesqueleto) lo cual le dio mayor solidez a los celulares.



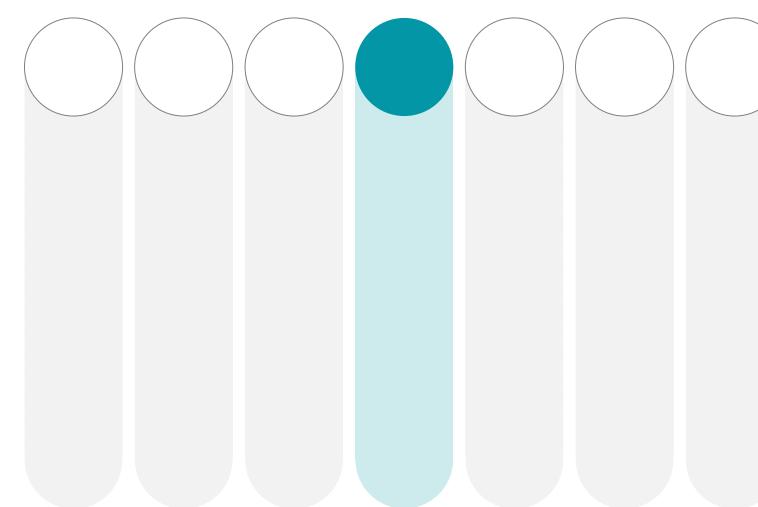
**Paso 4: Adaptar.**

Generar una o varias ideas adaptando una idea o solución existente al problema de acuerdo con nuevas tendencias o necesidades. Se debe tener en mente que todas las nuevas ideas o inventos, usan parte de otras ideas existentes.

**Por ejemplo,** la empresa electrolux adaptó sus refrigeradores a contextos de poco espacio, por lo que diseñó un refrigerador que se colocaba fuera del departamento.

# Scamper

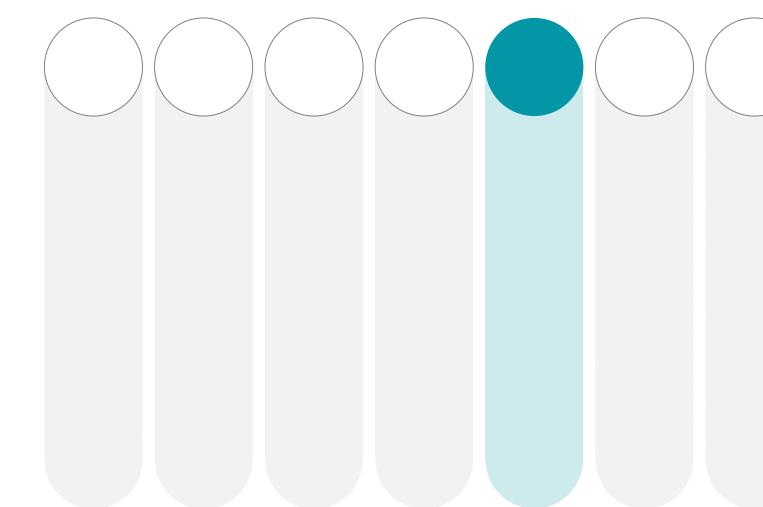
SoCr · 7



## Paso 5: Maximizar.

Generar una o varias ideas exagerando características o variables de las ideas existentes. Al incrementar parte de una idea actual también se puede incrementar el valor percibido.

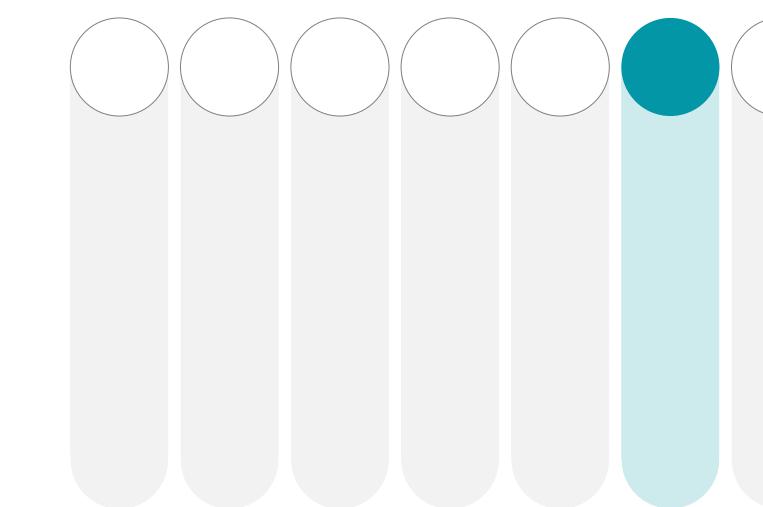
**Por ejemplo,** el circo du soleil maximiza aspectos como el arte o los conceptos de sus circos creando mucho valor para el cliente.



## Paso 6: Poner en otros usos.

Generar una o varias ideas pensando en poner en otros usos soluciones actuales, o pensando en reusar partes de otras soluciones.

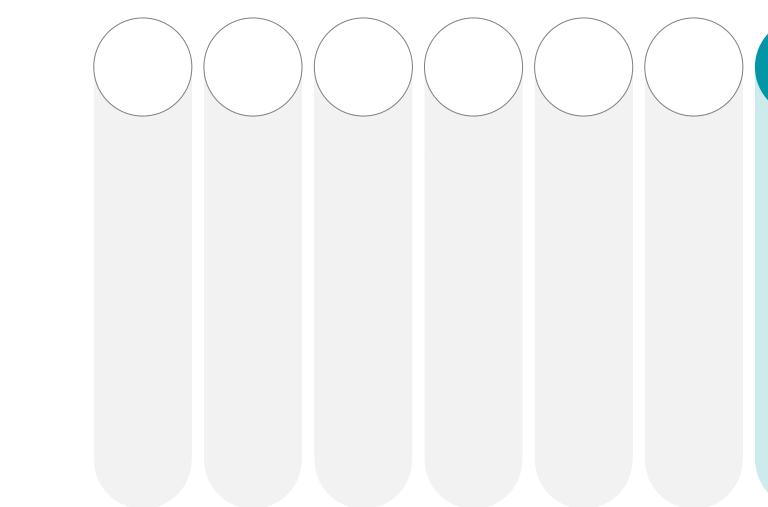
**Por ejemplo,** las vías recreativas utilizaron las calles de las ciudades como parques lineales cuando menos se utilizaban por los automóviles (domingos por las mañanas).



## Paso 7: Eliminar.

Generar una o varias ideas eliminando o minimizando partes de una solución. Simplificar, reducir o eliminar componentes de una solución pueden generar ideas innovadoras.

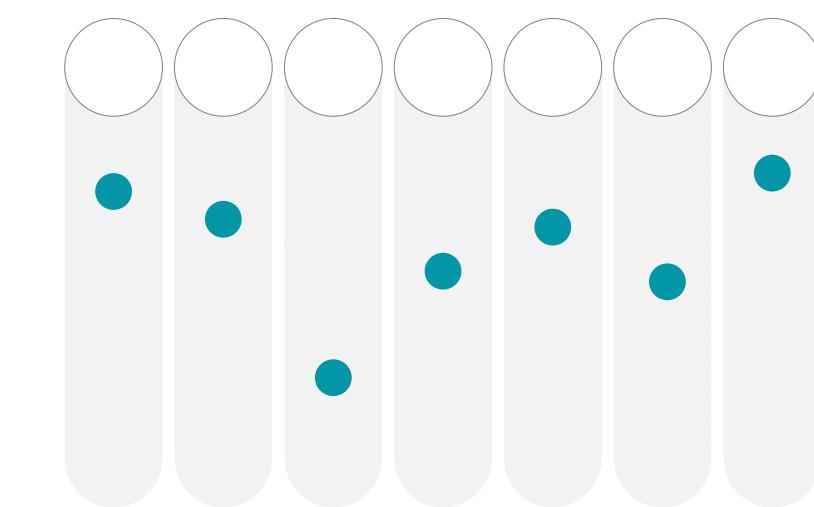
**Por ejemplo,** los celulares quitaron el teclado físico para así dar lugar a pantallas más grandes que agregaban más valor a los clientes.



## Paso 8: Reversa.

Generar una o varias ideas pensando en qué pasaría si un problema, producto o proceso cambiará la secuencia de actividades.

**Por ejemplo,** McDonald's cambió el proceso de los restaurantes cobrando primero, lo que generó el actual esquema de comida rápida.



## Paso 9: Seleccionar las mejores ideas generadas por medio del Scamper.

Dichas ideas pueden ser resultado de la combinación de varias ideas.



💡 Foco creativo

