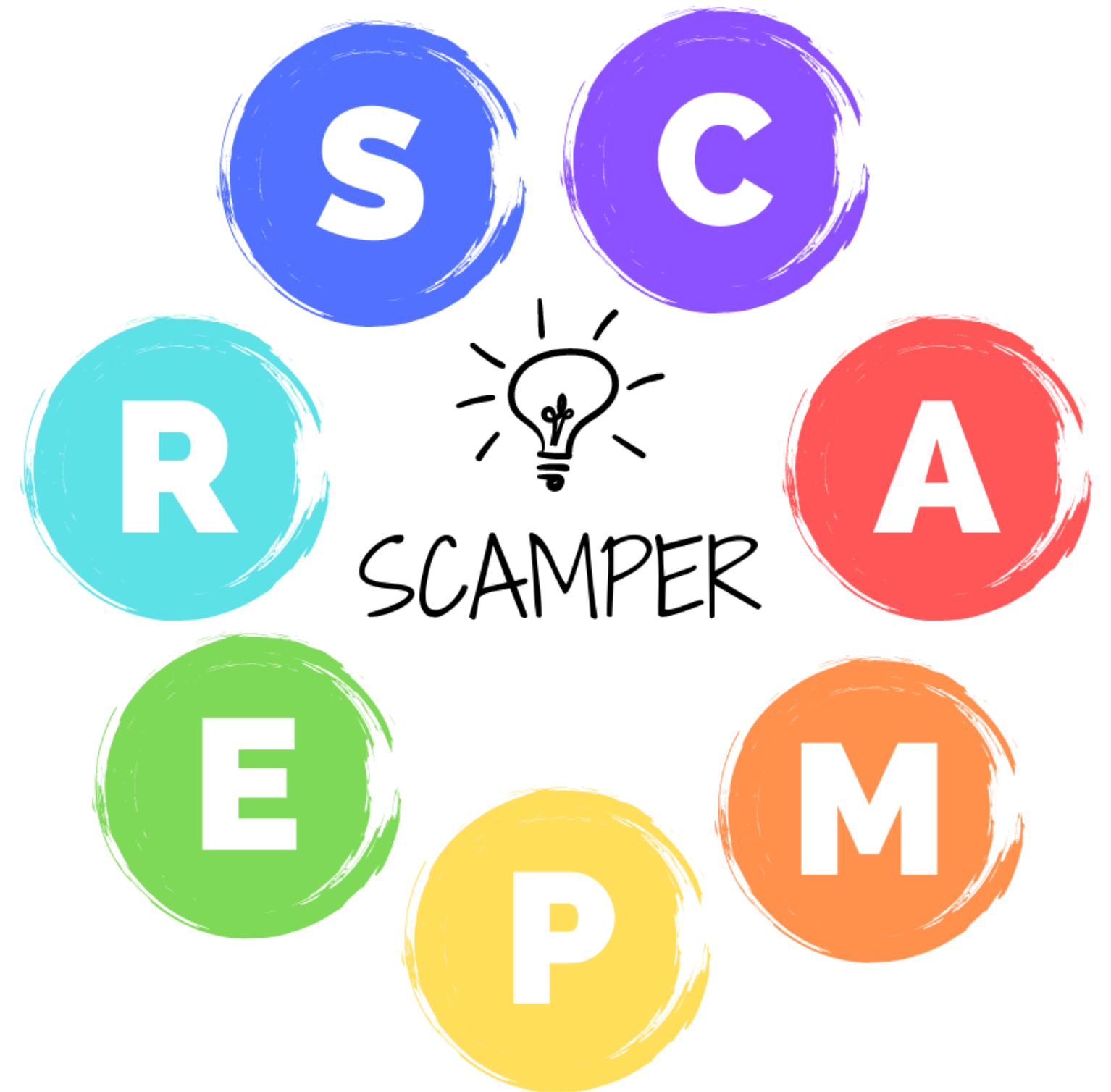


SCAMPER

Con esta técnica grupal creada por Bob Eberlee se puede desarrollar la creatividad con cambios y combinaciones de ideas ya existentes



Sesión de hoy

1

El objetivo de esta técnica grupal es aumentar la cantidad de ideas desde diferentes perspectivas.

2

Grupo de participantes:
Grupo de más de 3 personas

3

Tiempo de duración:
La sesión puede tomar 1 hora.

4

Moderador:

1 persona quien explica cómo realizar la técnica SCAMPER, el objetivo, el tiempo destinado para dibujarlas o escribirlas y el tiempo para compartirlas grupalmente.

5

Materiales:

- Post It o Notas adhesivas de colores.
- Hojas de Papel.
- Lápices o marcadores para dibujar.
- Un tablero o superficie para pegar notas.
- Un reloj para controlar el tiempo.



La clave de Exito

**Es construir ideas
nuevas sobre
soluciones ya
aportadas y superar
un bloqueo creativo.**



Registro de equipos

Elije un emoji, un GIF o una imagen del medidor de estados de ánimo que mejor represente cómo te sientes en este momento.

¿Cómo te sientes?



Tiempo: 5 minutos



Rompehielos

Antes de empezar con la sesión, entremos en materia con esta pregunta rompehielos:

- 1 ¿Qué es lo último que compraste en línea?
- 2 ¿Cuál es tu rutina matutina?
- 3 ¿Qué desayunaste hoy?
- 4 Menciona un gesto de bondad que hayas tenido con un desconocido.
- 5 ¿Cuál es tu día favorito?

Escribe aquí lo que piensas.

Escribe aquí lo que piensas.

¿Qué es lo más desafiante que has hecho en la vida?

Escribe aquí lo que piensas.

Tiempo: 5 minutos





**¡Es momento
de ver las
soluciones con
diferentes
perspectivas!**

¿Estamos listos?





Cada letra de este acrónimo **S.C.A.M.P.E.R.** tiene un significado de una sugerencia de que se puede hacer para solucionar un problema:

S - SUSTITUIR: ¿Qué materiales, recursos, procesos, reglas se pueden Sustituir?

C - COMBINAR: ¿Qué elementos, actividades, objetivos, recursos de pueden Combinar?

A - ADAPTAR: ¿Qué otras ideas, recursos, elementos, espacios, actividades puedes Adaptar?

M - MODIFICAR: ¿Qué puedes Agregar, Modificar o fortalecer para resaltar el valor que aporta?

P - PONER: ¿Puedes Ponerle otros usos a los elementos o al trabajo que haces?

E - ELIMINAR: ¿Qué elementos o actividades puedes Eliminar, Agilizar o Simplificar?

R - REORDENAR: ¿Que tal si Reordenas la secuencia, la inviertes o reorganizas las actividades?



Cada letra de este acrónimo **S.C.A.M.P.E.R.** tiene un significado de una sugerencia de que se puede hacer para solucionar un problema:

S - SUSTITUIR: ¿Qué materiales, recursos, procesos, reglas se pueden Sustituir?

C - COMBINAR: ¿Qué elementos, actividades, objetivos, recursos de pueden Combinar?

A - ADAPTAR: ¿Qué otras ideas, recursos, elementos, espacios, actividades puedes Adaptar?

M - MODIFICAR: ¿Qué puedes Agregar, Modificar o fortalecer para resaltar el valor que aporta?

P - PONER: ¿Puedes Ponerle otros usos a los elementos o al trabajo que haces?

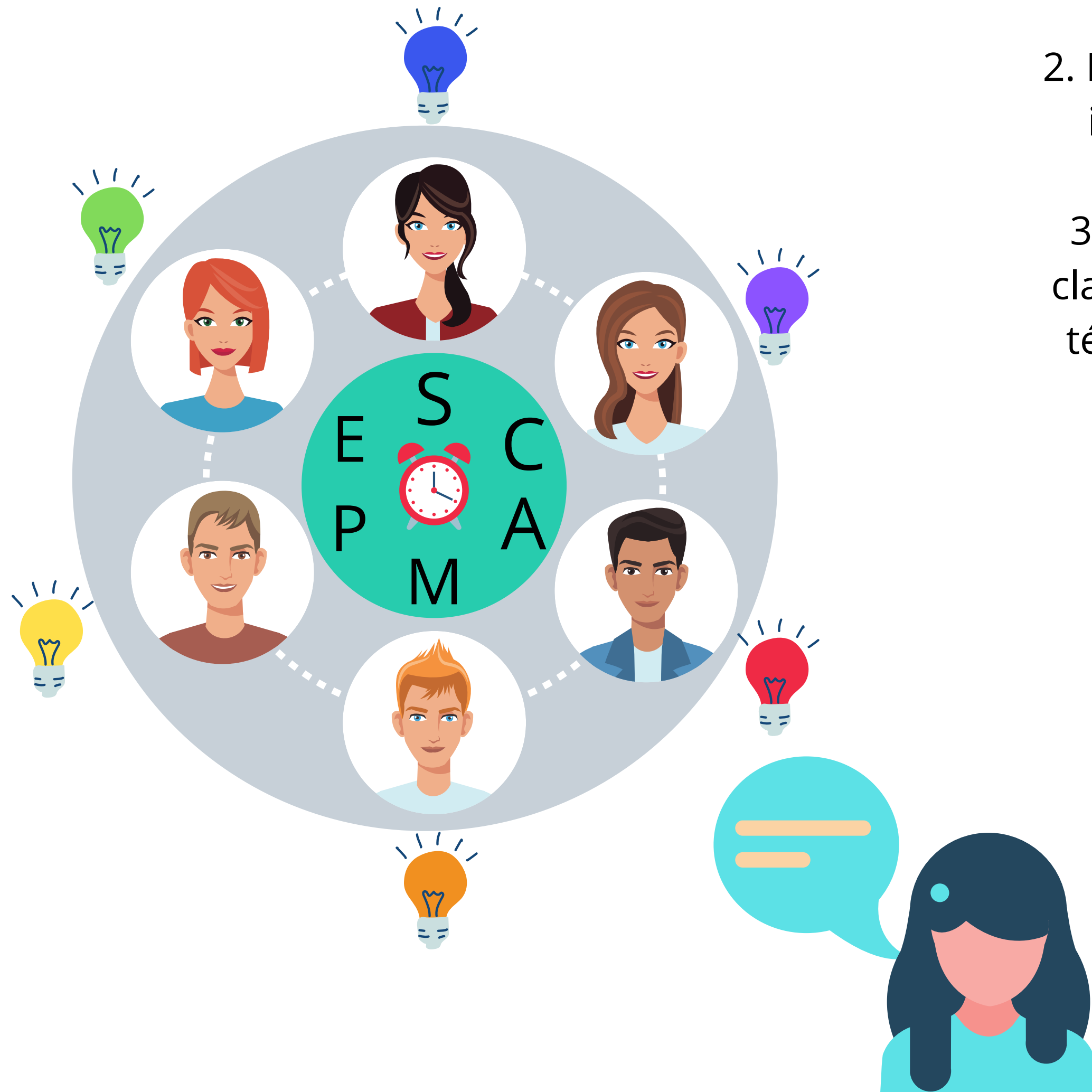
E - ELIMINAR: ¿Qué elementos o actividades puedes Eliminar, Agilizar o Simplificar?

R - REORDENAR: ¿Que tal si Reordenas la secuencia, la inviertes o reorganizas las actividades?

1. El moderador va a presentar estas posibles acciones al grupo para que generen ideas de soluciones aplicando alguna de ellas.

Cada participante debe elegir alguna y trabajar sobre una hoja de papel como sería la aplicación de esa acción en la solución.

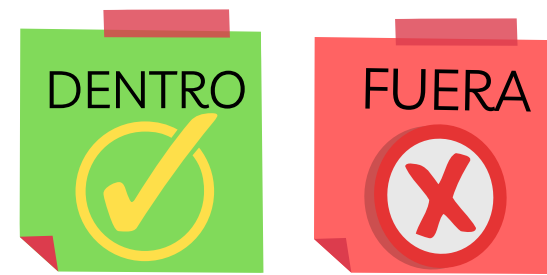




2. Luego compartirán en el grupo las ideas nuevas que se generaron.

3. El último paso de la sesión será clasificar las ideas con alguna de las técnicas o combinar las diferentes soluciones.





1. **Dentro:** Las ideas que valen la pena seguir explorando y cumplen los criterios definidos

Fuera: Las ideas que se descartan porque no cumplen algún criterio definido.



2. Diagrama de Prioridades Eisenhower

Clasificas las ideas con los criterios de Importante y Urgente.

3. Por votación de los participantes

A cada participante se le da un número limitado de votos que deberá asignar a las ideas que considera que vale la pena explorar más y están más acordes a los criterios preestablecidos.



4. Por Matriz de Clasificación de Ideas

Defines dos criterios para evaluar las ideas, dibujas una matriz de dos ejes X y Y para generar 4 cuadrantes, en el eje X evalúas un criterio y en el eje Y evalúas el segundo criterio y luego clasificas las ideas (Post It) en el cuadrante que considere el grupo.



**Técnicas
para
Clasificar
Ideas**



"SCAMPER es una técnica muy completa para ejercitar tu creatividad"



**Gracias
por darle la
vuelta a las
ideas.**

