MÉTODO SCAMPER

CÓMO GENERAR IDEAS

"El genio no es más que la capacidad de observar la realidad desde perspectivas no ordinarias"
William James

ÍNDICE

ÍNDICE _____ *1*

INTRODUCCIÓN _____ *2*

ALCANCES Y BENEFICIOS _____ *3*

TERMINOLOGÍA _____ *3*

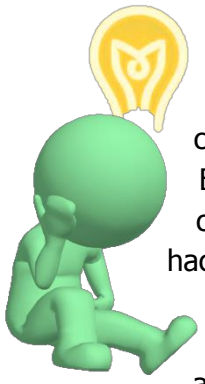
PROCEDIMIENTO Y ASPECTOS A CONSIDERAR _____ *4*

CASOS DE ÉXITO _____ *9*

CONCLUSIONES _____ *12*

REFERENCIAS _____ *13*

INTRODUCCIÓN



Hay personas que nacen con alto nivel de creatividad; pero esto no significa que cualquier persona no pueda tener ideas creativas.

Entre más se practique el hábito de pensar creativamente, más fácil, agradable y eficaz se hace resolver problemas.

Se es creativo cuando se tiene la capacidad de enfrentar las oportunidades de mejora o algún problema de forma nueva e innovadora, por tanto, se debe fortalecer la capacidad de preguntar, imaginar y adaptar, para poder darse cuenta de que no hay problema sin solución y poder generar nuevas formas, ideas y vías para resolver cualquier dificultad, yendo más allá del razonamiento tradicional.

SCAMPER es una herramienta que permite precisamente esto, activar la creatividad y las habilidades para resolver problemas. En esencia, es una lista de preguntas que capacita y fuerza a pensar y ver de diferentes formas las soluciones a un problema. Su idea central se basa en que todo lo nuevo es una reinvención, una modificación de lo que ya existe.

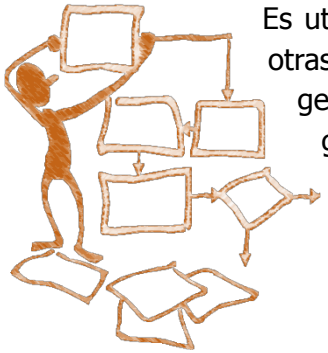
Este método lo creó a mediados del siglo XX Bob Eberle, basado en el "Brainstorming" (lluvia de ideas) de Alex Osborn.

SCAMPER es un acrónimo (un mnemotécnico) en inglés, donde cada una de sus letras referencia a una acción a estudiar ante cualquier desafío:

	INGLÉS	ESPAÑOL
S	**S**ubstitute	**S**ustituir
C	**C**ombine	**C**ombinar
A	**A**dapt	**A**daptar
M	**M**odify / Magnify	**M**odificar / Magnificar
P	**P**ut to other uses	**P**ermutar (proponer-poner-dar) otros usos
E	**E**liminate / Minify	**E**liminar / Reducir al mínimo
R	**R**earrange / Reverse	**R**eordenar / Invertir

ALCANCES Y BENEFICIOS

Esta herramienta se utiliza para el mejoramiento de productos, servicios o procesos existentes, propios o de la competencia.
Lo que pretende es llevar a pensar cómo mejorar lo que ya se tiene.



Es utilizado regularmente en conjunto con otras herramientas en los procesos de gestión de innovación, en la parte de generación de ideas.

Es un método fácil y sencillo para extraer ideas de un desafío, basándose en un listado de preguntas. Útil para llevar la capacidad creativa a nuevos niveles, dando respuesta a cada pregunta formulada, tratando de no dejar por fuera ningún campo de análisis.
Se persigue con este método lograr una buena base de partida para la definición de nuevos productos, servicios o procesos, adaptando o mejorando los ya existentes.

TERMINOLOGÍA

SCAMPER: "palabra del idioma ingles que significa carrera rápida o huida precipitada." (RAE, 2011)

ACRÓNIMO: "palabra formada por las iniciales, y a veces por más letras, de otras palabras" (RAE, 2011)

MNEMOTÉCNICO o NEMOTÉCNICO: "Que sirve para ayudar a recordar. Las reglas nemotécnicas son un conjunto de trucos o estrategias lingüísticas, esquemáticas e ideas, para facilitar la memorización." (RAE, 2011)

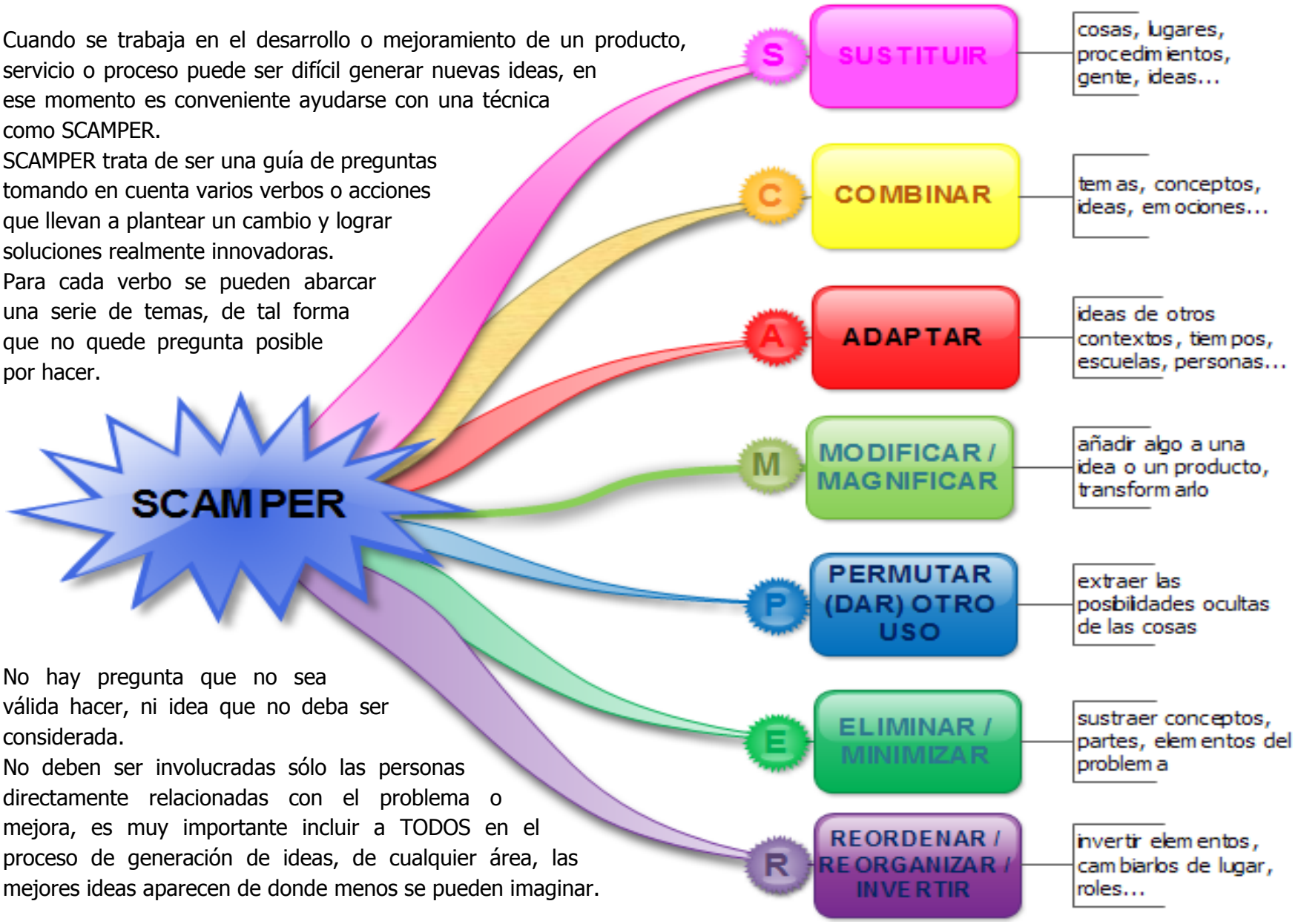
PERMUTAR: Cambiar una cosa por otra, de la misma o distinta clase. Variar la disposición u orden en que estaban dos o más cosas

PROCEDIMIENTO Y ASPECTOS A CONSIDERAR

Cuando se trabaja en el desarrollo o mejoramiento de un producto, servicio o proceso puede ser difícil generar nuevas ideas, en ese momento es conveniente ayudarse con una técnica como SCAMPER.

SCAMPER trata de ser una guía de preguntas tomando en cuenta varios verbos o acciones que llevan a plantear un cambio y lograr soluciones realmente innovadoras.

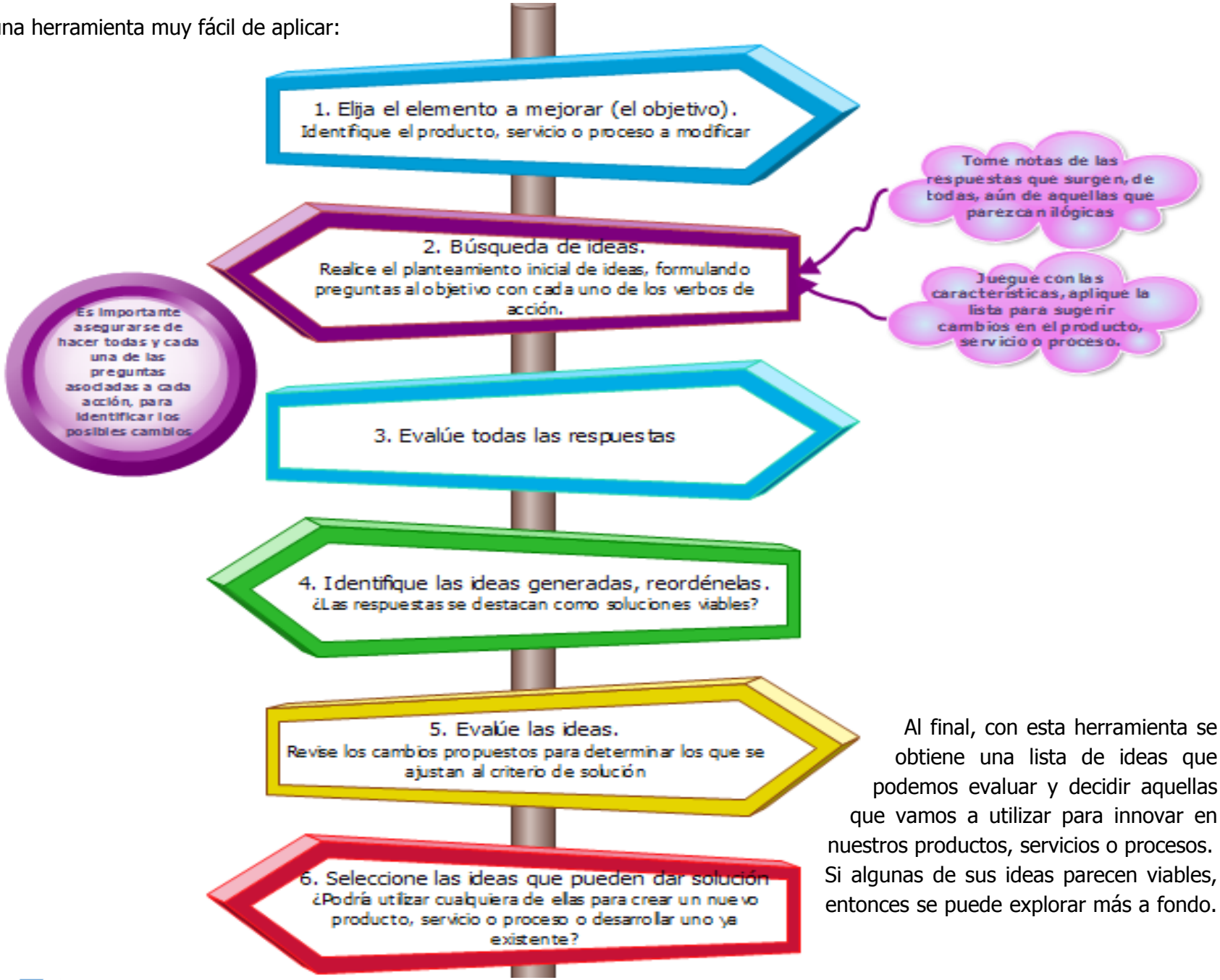
Para cada verbo se pueden abarcar una serie de temas, de tal forma que no quede pregunta posible por hacer.



No hay pregunta que no sea válida hacer, ni idea que no deba ser considerada.

No deben ser involucradas sólo las personas directamente relacionadas con el problema o mejora, es muy importante incluir a TODOS en el proceso de generación de ideas, de cualquier área, las mejores ideas aparecen de donde menos se pueden imaginar.

Es una herramienta muy fácil de aplicar:



Al final, con esta herramienta se obtiene una lista de ideas que podemos evaluar y decidir aquellas que vamos a utilizar para innovar en nuestros productos, servicios o procesos. Si algunas de sus ideas parecen viables, entonces se puede explorar más a fondo.

A continuación se incluye una serie de preguntas de ejemplo para cada uno de los verbos de acción, no hay límite para el número o tipo de preguntas, se presenta la siguiente tabla como sugerencia. Todos los verbos se pueden aplican a todos los elementos, por ejemplo a:

- Componentes
- Personas
- Procedimientos
- Emociones
- Ingredientes
- Materiales
- Lugares
- Ideas
- Conjunto de servicios
- 2 o más partes del problema que no tengan solución

VERBO	EJEMPLOS DE ACCIÓN	EJEMPLOS DE PREGUNTAS
S SUSTITUIR 	Sustituir ingredientes de una receta tradicional. Introducir una nueva persona al equipo Dejar que un hombre haga el rol femenino y viceversa. Cambiar de puestos por unos días.	➢ ¿Se puede sustituir o cambiar alguna pieza? ➢ ¿Se puede sustituir a alguien involucrado? ➢ ¿Se pueden cambiar las reglas? ➢ ¿Se pueden utilizar otros ingredientes o materiales? ➢ ¿Se pueden utilizar otros procesos o procedimientos? ➢ ¿Se puede cambiar de forma? ➢ ¿Se puede cambiar el color, rugosidad, el sonido o el olor? ➢ ¿Qué pasa si se cambia el nombre? ➢ ¿Se puede sustituir una parte a otro? ➢ ¿Se puede usar esta idea en un lugar diferente? ➢ ¿Se pueden cambiar los sentimientos o actitudes hacia el problema definido? ➢ ¿Otra fuerza? ➢ ¿Una aproximación diferente? ➢ ¿Quién más puede ser sustituido? ¿Qué más puede ser sustituido?
C COMBINAR 	Reunir los elementos y recursos para: Complementarlos enriquecerlos o mezclarlos de formas nuevas e innovadoras, aun sin tener relación aparente.	➢ ¿Se pueden combinar propósitos, intenciones? ➢ ¿Se puede hacer una colección? ¿Una mezcla, una aleación, una agrupación? ➢ ¿Combinar unidades? ➢ ¿Qué otros artículos podrían mezclarse con este? ➢ ¿Cómo podría empaquetarse una combinación? ➢ ¿Qué se puede combinar para multiplicar los posibles usos? ➢ ¿Qué materiales podrían combinarse? ➢ ¿Se pueden combinar atractivos? ¿Qué ideas o piezas se pueden combinar? ➢ ¿Se pueden combinar o recombinar propósitos partes? ➢ ¿Se pueden combinar o fusionar con otros objetos? ¿Se pueden combinar para maximizar el número de usos? ➢ ¿Qué materiales se podrían combinar? ➢ ¿Se pueden combinar diferentes talentos para mejorarlo? ➢ ¿Qué otros servicios se pueden mezclar con este?

VERBO	EJEMPLOS DE ACCIÓN	EJEMPLOS DE PREGUNTAS
A ADAPTAR 	Alterar, cambiar la función, usar una parte de otro elemento Pensar paralelamente y utilizar herramientas e ideas en nuevos contextos y situaciones.	➢ ¿Qué más es como esto? ¿Qué otra idea sugiere esto? ➢ ¿El pasado ofrece algún paralelismo? ➢ ¿Qué podría copiarse? ➢ ¿Qué podría emularse? ➢ ¿Qué idea podría incorporarse? ➢ ¿Qué otro proceso se podría adaptar? ➢ ¿Qué más se podría adaptar? ➢ ¿En qué diferentes contextos se puede incluir el concepto? ➢ ¿Qué ideas de otros campos diferentes pueden incorporarse?
M MAGNIFICAR MODIFICAR 	Analizar a los puntos de vista macro y micro de la situación Empezar a pensar a partir de una posición diferente. Mirar la cuestión con otros ojos Aumentar o reducir la escala, cambiar de forma, modificar los atributos (por ejemplo, el color).	➢ ¿Qué puede magnificarse, ampliarse, o extenderse? ➢ ¿Qué se puede exagerar? ¿Qué se puede sobredimensionar? ➢ ¿Se puede añadir algo? ¿Más tiempo? ¿Más fuerte? ¿Más alto? ¿Más largo? ➢ ¿Qué tal con más frecuencia? ➢ ¿Características adicionales? ¿Qué puede dar valor añadido? ➢ ¿Se puede duplicar? ➢ ¿Cómo se podría llevar a un extremo absoluto? ¿Cómo se puede alterar para mejorarlo? ¿Se puede modificar? ➢ ¿Hay alguna peculiaridad? ➢ ¿Cambiar el significado, el color, el movimiento, el sonido, el olor, la forma, la medida? ¿Cambiarle el nombre? ➢ ¿Qué cambios se pueden hacer en los planes? ¿En el proceso? ¿En el marketing? ➢ ¿Qué otra forma podría tomar esto? ➢ ¿Qué otro embalaje? ¿Podría combinarse el embalaje con la forma? ¿Otros cambios?
P PERMUTAR PROPONER OTROS USOS 	Romper las reglas, replantear el uso y la aplicación que un objeto puede tener. Una botella puede ser un florero Un avión puede ser un original restaurante. Cambiar la aplicación, usarla para fines distintos.	➢ ¿Para qué más se podría usar? ➢ ¿Hay nuevas maneras de usarlo tal y como es, tal y como está? ➢ ¿Otros usos si se logran al modificarlo? ➢ ¿Qué más se podría hacer a partir de esto? ➢ ¿Otras extensiones? ➢ ¿Otros mercados? ➢ ¿Otros precios?

VERBO	EJEMPLOS DE ACCIÓN	EJEMPLOS DE PREGUNTAS
E ELIMINAR REDUCIR MINIMIZAR 	Destilar, extraer la esencia. Quitar todo lo que no es pertinente o necesario. Eliminar, apagar, enmudecer. Deja sólo lo que realmente cuenta. Eliminar los elementos, simplificarlos, reducirlos a su funcionalidad básica	➢ ¿Qué pasaría si fuese más pequeño? ➢ ¿Qué habría que omitir? ➢ ¿Lo tendría que dividir? ¿Se puede trocear? ➢ ¿Reducir? ¿Hacer más eficiente? ➢ ¿Se podrá hacer en miniatura? ➢ ¿Se puede condensar? ➢ ¿Se puede compactar? ➢ ¿Se le puede restar algo? ¿Se le puede eliminar algo? ➢ ¿Se pueden eliminar las reglas? ➢ ¿Qué hay que no sea necesario? ➢ ¿Qué nos revelaría un diagrama del proceso?
R REORGANIZAR REORDENAR INVERTIR 	Invertir elementos Cambiar de lugar Cambiar horarios de trabajo Hacer cosas que no se esperan hacer Ensamblar en orden inverso un objeto Realizar al inverso un proceso	➢ ¿Qué otras organizaciones podrían ser mejores? ➢ ¿Intercambiar componentes? ¿Un modelo diferente? ➢ ¿Una distribución diferente? ➢ ¿Otra secuencia? ¿Cambiar el orden? ➢ ¿Transponer causa y efecto? ➢ ¿Cambiar la velocidad? ¿El ritmo? ➢ ¿Cambiar la planificación? ➢ ¿Puede transponerse positivo y negativo? ➢ ¿Cuáles son los opuestos? ¿Cuáles son los negativos? ➢ ¿Se puede girar? ¿Se le puede dar la vuelta? ➢ ¿Lo de arriba en vez de lo de abajo? ¿Lo de abajo en vez de lo de arriba? ➢ ¿Considerarlo retrospectivamente? ➢ ¿Invertir los papeles? ➢ ¿Hacer lo que no se espera? ➢ ¿Qué elementos pueden adquirir una forma totalmente distinta?

estos son algunos consejos para aumentar la creatividad!!!

CASOS DE ÉXITO

Grandes empresas han aplicado la herramienta SCAMPER para solucionar los más diversos problemas. Algunos muy simples, otros mucho más complejos, lo cierto es que aplicarla les permitió llegar a una solución.

Por ejemplo, la empresa Kraft lo aplicó para solucionar un problema en la entrega del producto, ellos entregaban sus bebidas en una paleta (tarima) con varios sabores, el problema se presentaba si necesitaban el sabor que había quedado en el fondo de la paleta pues debían sacar todas las botellas de arriba para llegar a la deseada.

Vista Superior

Con la generación de ideas llegaron a la conclusión que un simple cambio en el ordenamiento de los sabores en la tarima solucionaban el inconveniente de sus clientes, así ordenaron las botellas por torres de un mismo sabor, para poder tener todos los sabores disponibles.

La Coca Cola ha empleado esta técnica varias veces para sus procesos de innovación, obteniendo grandes resultados. A continuación, algunas de las preguntas que dieron el inicio a grandes cambios:

SUSTITUIR
¿Puede sustituirse algún ingrediente de la fórmula de la Coca Cola®?
¿Puede variar su nombre según el sabor o cambio en algún ingrediente: limón, cherry, vainilla, Zero?
¿Puede variarse de latas a botellas para su distribución?

COMBINAR
¿Se puede mejorar el envase o logo combinando talentos?
¿Se pueden combinar nuevos sabores?
¿Se puede combinar su uso?

ADAPTAR
¿Se puede adaptar a las leyes de cada país?

MAGNIFICAR
Cambio de textura en envases.
Cambio en forma de venta: packs con más unidades.
Concursos para nuevos logos o botellas

PROPONER OTROS USOS
Sustituir a las bebidas alcohólicas
Acompañamiento de comidas
Cualquier persona la puede tomar
Estimulante, al tener cafeína.

ELIMINAR
¿Se puede reducir el nivel de azúcar?
¿Se puede eliminar la cafeína de la Coca Cola?

REORDENAR
¿Se puede cambiar la forma de despacho?
¿Se puede cambiar la publicidad para un consumo moderado?

CONCLUSIONES

- SCAMPER es una técnica creativa muy fácil de usar que aporta nuevas propuestas para productos, servicios o procesos en amplios campos de aplicación, estimulando la generación de ideas a partir de un listado de preguntas.

- Su idea central radica en que lo que se define como nuevo es una modificación de algo ya existente.

- Su objetivo es generar tantas ideas como sea posible, por lo que ninguna idea debe ser descartada, aun siendo poco práctica, estar fuera de las condiciones o parecer irreal.

- Puede utilizarse en conjunto con otras herramientas para mayores beneficios.

- Es un mecanismo muy fuerte para llevar la atención a respuestas conocidas o caminos sin explorar, pues obliga a hacerse preguntas que normalmente no se harían, desviando la atención a lugares o situaciones no convencionales en busca de respuestas.

- Ayuda a fomentar y fortalecer el hábito de pensar creativamente.

REFERENCIAS

Juliansancristan. "Método Scamper". [en línea]. 1 de setiembre de 2012. [30 de junio de 2013]. http://reddeinnovacion.org/category/izquierdo/

ALEGSA.com.ar. "Definición de nemotécnico" [en línea]. 7 de abril de 2012. [29 de junio de 2013]. http://www.alegsa.com.ar/Definicion/de/nemotecnico.php

WordReference.com. "Acrónimo". Diccionario de la lengua española © 2005 Espasa-Calpe. [en línea]. 2005. [29 de junio de 2013]. http://www.wordreference.com/definicion/acr%C3%B3nimo

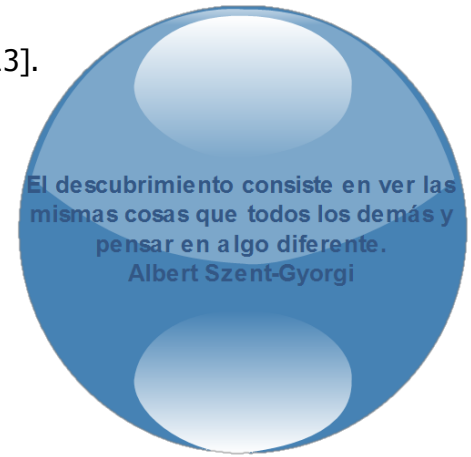
Ponti Franc, Ferràs Xavier. (2008). *Pasión por Innovar.* Bogotá: Grupo Editorial Norma.

Fundación Neuronilla para la Creatividad e Innovación. [en línea]. 2011. [28 de junio de 2013]. http://www.neuronilla.com/index.php?option=com_content&view=article&id=84/70

INNOVAFORUM. "Técnicas de creatividad: Scamper". [en línea]. 31 de agosto de 2003. [25 de junio de 2013]. http://www.innovaforum.com/tecnica/scamp_e.htm

Michalko, Michael. (2007). *Thinkertoys: como desarrollar la creatividad en la empresa.* Barcelona: Ediciones Gestion 2000.

Foster, Jack. (2003). *Cómo Generar ideas.* Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.

MINDTOOLS. "SCAMPER Improving Products and Services". [en línea]. [25 de junio de 2013]. http://www.mindtools.com/pages/article/newCT_02.htm

La fábrica de la creatividad. "SCAMPER". [en línea]. 17 de febrero de 2010. [25 de junio de 2013]. http://www.proyectateahora.com/tecnicas-creativas/scamper/