

## SCAMPER

- **L'*scamper* és un mètode de creativitat que es basa a fer una sèrie de preguntes que pretenen abordar totes les formes possibles en què pots alterar un producte:**

**S** - Substituir: components, materials...

**C** - Combinar, barrejar.

**A** - Adaptar: alterar, canviar la funció, l'ús d'un altre element.

**M** - Modificar: augmentar o disminuir de mida, canviar de forma (per exemple, el color).

**P** - Donar-li un altre ús.

**E** - Eliminar: eliminar elements, simplificar, reduir-ne la funcionalitat bàsica.

**R** - Reversió: invertir-ne l'objectiu, funcionar al revés.

El seu funcionament és molt simple. Trieu un portaveu encarregat de llegir cadascuna de les preguntes i anotar totes les respostes.

És important que intenteu trobar diverses respostes a cadascuna de les preguntes.

**Objectiu:** .....

- **Substituir**

Podem canviar-ne alguna part?

Què és el que realment ens molesta? Què li sobra?

- **Combinar**

Podem fer alguna altra cosa al mateix temps?

Què li podem afegir perquè funcioni millor?

- **Adaptar**

Existeix alguna cosa diferent que compleixi el mateix objectiu?

El podem utilitzar per a altres usos?

- **Modificar**

Què passa si és cent vegades més gran, més pesant, més lent?

Què passa si és cent vegades més petit, més lleuger, més ràpid?

- **Donar-ne un altre ús**

Podem utilitzar-ne les parts de forma separada? Per a què podrien servir?

- **Revertir**

Com podríem aconseguir un resultat que fos el contrari de l'actual? Per a què serviria?