

Tehnica SCAMPER

pentru generarea de idei creative

Schimbă

Combină

Adaptează

Mărește/Micșorează

Pune în alt context

Elimină

Răstoarnă

SCHIMBĂ

Înlocuiește o parte a problemei, produsului sau experienței grupului tău țintă cu altceva. Poți schimba lucruri, locuri, proceduri, oameni, idei și chiar și emoțiile.

1. **Pot înlocui pe cineva implicat?** (de exemplu, la un curs, pot să renunț la un co-trainer ca să aduc în schimb un tânăr actor?)
2. **Pot fi schimbate regulile?** (de exemplu, pot face cu niște copii de la sat un joc specific pentru copii de la oraș?)
3. **Pot folosi alte ingrediente sau materiale?** (de exemplu, pot să fac un joc din piese comestibile?)
4. **Pot schimba forma?** (de exemplu, pot să folosesc, în loc de un formular de evaluare pe o coală A4, o coală decupată în formă de ceașcă?)
5. **Pot schimba culoarea, rugozitatea, sunetul sau mirosul?** (de exemplu, pot schimba o invitație banală, într-un plic alb cu o invitație în formă de nor cu miros de lavandă?)
6. **Cum ar fi dacă aș schimba numele proiectului/produsului/etc?** (de exemplu, în loc de formular de evaluare l-ai numi ceașcă cu păreri)
7. **Pot să înlocuiesc ceva cu altceva?** (de exemplu, pot înlocui o carte de vizită cu semn de carte sau o ruletă pe care să fie menționate datele de contact)
8. **Pot schimba sentimentele mele sau atitudinea față de provocare?** (ex. pot să renunț la seriozitate în prezentarea unui curs de meditație sau de yoga?)



COMBINĂ

Gândește-te să combini două sau mai multe părți din provocarea ta pentru a crea un alt produs sau proces. O mare parte din gândirea creativă presupune combinarea unor idei cu elemente care nu au nici o legătură pentru a crea ceva nou.

1. **Ce idei sau elemente pot fi combinate?** (de exemplu, pot să combin ideea de carnivor cu ideea de brand, ca să iasă Brandivor)
2. **Pot combina cu alte obiecte?** (de exemplu, să combin ideea de șezlong cu cea de iarbă și să iasă un șezlong de lemn cu iarbă)
3. **Ce poate fi combinat pentru a crește implicarea?** (de exemplu, pot face jucării din piese de patrimoniu ale unui muzeu, care să determine copiii să fie mai interesați să afle mai multe despre exponate pe care nu le pot, de altfel, atinge?)
4. **Ce materiale ar putea fi combinate?** (ex. țesătură cu hârtie? sticlă cu lut? lemn cu ghinde?)
5. **Pot combina diferite talente pentru a îmbunătăți ideea?** (pot aduce împreună, pentru o prezentare, un desenator cu un povestitor pentru a comunica o idee și verbal și vizual)

ADAPTEAZĂ

Adaptează o idee existentă pentru a rezolva provocarea. Ține minte că toate ideile noi și invențiile sunt împrumutate, până la un anumit nivel.

1. **Este ceva similar cu aceasta, dar în alt context?**
2. **Există niște rezolvări din trecut?**
3. **Ce aș putea copia, împrumuta sau fura?**
4. **Ce procese pot fi adaptate?**
5. **Ce idei în afara domeniului meu pot încorpora?**

MODIFICĂ / MĂREȘTE

Gândește-te să mărești sau să exagerezi ideea. Așa poate crește valoarea percepută sau să îți ofere opinii noi despre ce componente sunt cele mai importante.

1. **Ce poate fi mărit sau făcut mai mare?** (de exemplu, cum ar fi ca un semn de carte să nu mai fie de dimensiuni standard, ci să fie la metru)
2. **Pot adăuga caracteristici suplimentare sau să dau un plus de valoare?** (de exemplu, pot face un video de explicare a ceea ce se întâmplă în proiectul meu? Cum ar fi un storyboard sau explicarea unei secțiuni mici care ar putea fi de interes pentru participanți)
3. **Pot să măreasc frecvența?**
4. **Ce poate fi exagerat sau supraevaluat?**



PUNE ÎN ALT CONTEXT

Gândește-te ce poți folosi din ceea ce a fost deja realizat de alte organizații pe care tu ai putea refolosi în propriul tău context. De exemplu pot fi evenimente, bunuri, materiale, proiecte, etc

1. **Ce proiecte mi-au plăcut, din care aș putea fructifica ceva pentru provocarea mea?** (de exemplu, un proiect social, de mediu sau cultural din altă țară?)
2. **Ce experiență ar avea un copil care ar interacționa cu ceea ce vreau eu să ofer? Dar o persoană în vârstă? Dar o persoană cu dizabilități?**
3. **Pot folosi ideea într-un alt domeniu sau pentru altfel de persoane?** (pot să atrag atenția unor comunități la care nu m-am gândit, de ex. părinților, tinerilor fără un părinte, celor care lucrează în cinematografie, etc)

ELIMINĂ

Gândește-te ce s-ar putea întâmpla dacă ai elimina sau micșora o parte din ideea ta. Cum ar fi să simplifici, reduci sau elimini secțiuni/ componente?

1. **Pot schimba regulile?** (de exemplu, pot să folosesc în loc de castron, o stropitoare în care să servesc felii de morcovi)
2. **Poți elimina de tot regulile?** (de exemplu, pot să consult un pacient fără să îl întâlnesc pe viu, în cabinet?)
3. **Ce este cu adevărat esențial, la care nu pot renunța nici în ruptul capului?** (de exemplu, nu pot renunța la cafea într-o cafenea)
4. **Ce este mai puțin important, la care pot renunța?** (de exemplu, într-un curs, la ce aș putea renunța? la coli de hârtie, la creioane, la un joc de dezghețare, etc)
5. **Cum ar fi dacă aș face un proiect mai compact sau mai mic decât îmi propun?** (de exemplu, pot să fac o singură secțiune de curs online, pe care o pot testa rapid, în locul unui curs întreg?)



RĂSTOARNĂ

Cum ar fi ca o parte din provocarea mea, ideea, produsul sau serviciul meu să se întâmple în altă ordine decât se întâmplă?

1. **Care sunt cauzele și efectele în provocarea mea?**
2. **Cum ai fi dacă lucrurile s-ar întâmplă în altă ordine?**
3. **Pot schimba ritmul?**
4. **Pot înlocui lucrurile pozitive și cele negative?**
5. **Pot să întorc invers situația?** (de exemplu, cum ar fi ca în loc de plictiseală, participanții să fie extaziați? În loc de seriozitatea la care se așteptau să fie un mediu foarte relaxat sau glumeț sau să îi întâmpine o persoană să îi întâmpine mesaje surprinzătoare care să îi ghideze spre locul unde să ajungă)
6. **Pot să schimb programul sau locul?** (de exemplu, în loc să fac evenimentul în spațiul cel mai la îndemână, să fie în alt spațiu?)
7. **Cum ar fi să faci exact opusul la ceea ce m-am gândit inițial?**

