

SCAMPER: transforma una idea

Siete preguntas creativas para mejorar productos, servicios o soluciones.

Competencia EPT	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social
Etapas del proyecto	Creación

Propósito de aprendizaje

Aplicar SCAMPER para generar alternativas creativas y explicar cómo una idea inicial puede convertirse en una solución mejorada.

Conceptos fundamentales

Sustituir	Cambiar un elemento por otro.	Ejemplo: Cambiar plástico por tela reutilizable.
Combinar	Unir ideas, funciones o recursos.	Ejemplo: Mochila con cargador solar.
Adaptar	Ajustar una solución de otro contexto.	Ejemplo: Sistema plegable aplicado a una mesa.
Modificar	Cambiar tamaño, forma o característica.	Ejemplo: Botella más pequeña y transportable.
Poner en otros usos	Encontrar una finalidad diferente.	Ejemplo: Botella usada convertida en maceta.
Eliminar	Retirar lo que no aporta valor.	Ejemplo: Quitar un empaque innecesario.
Reordenar	Cambiar secuencia, posición o sentido.	Ejemplo: Modificar el orden de atención.

Reto OGA

Representa la idea original y la idea mejorada; explica la acción utilizada y su beneficio.

Producto de evidencia

Ficha SCAMPER y comparación antes/después.

Puedes elaborarlo a mano o con la aplicación de tu preferencia. Lo importante es demostrar claramente lo aprendido.

Ing. Oscar Enrique Osos Granda · Profesor