

# Práctica SCAMPER

## Instrucciones para realizar el taller de SCAMPER

- Objetivo:** El propósito de utilizar esta plantilla es generar la mayor cantidad de ideas posibles para resolver el reto que enfrentamos.
- Procedimiento:**
  - Por cada una de las letras del acrónimo SCAMPER, tendrán 2 minutos para anotar todas las ideas que se les ocurran en la sección correspondiente de la plantilla.
  - Al finalizar los 2 minutos, compartirán sus ideas con el equipo durante 1 minuto.
  - Repetirán este proceso para cada letra del acrónimo hasta llegar a la última.
- Uso de las preguntas guía:** Recuerden utilizar las preguntas guía proporcionadas para cada sección de la plantilla. Esto les ayudará a generar la mayor cantidad de ideas posible.
- Explicación de cada sección:**
  - Sustituir:** Identificar componentes, materiales o procesos que podrían ser sustituidos por otros para mejorar el producto, servicio o proceso.
  - Combinar:** Pensar en cómo podrían combinar elementos existentes de manera creativa para generar nuevas ideas o soluciones.
  - Adaptar:** Considerar cómo podrían adaptar el producto, servicio o proceso para satisfacer necesidades o situaciones específicas.
  - Modificar:** Explorar cómo podrían modificar aspectos del producto, servicio o proceso para mejorar su funcionalidad, eficiencia o atractivo.
  - Poner en otro uso:** Identificar aspectos existentes que podrían ser potenciados o mejorados para agregar más valor.
  - Eliminar:** Pensar en qué elementos o pasos podrían ser eliminados para simplificar el producto, servicio o proceso sin comprometer su calidad o funcionalidad.
  - Reorganizar o reordenar:** Considerar cómo podrían reorganizar o reordenar los componentes o pasos existentes para mejorar la eficiencia o la experiencia del usuario.
- Tiempo límite:** Es importante respetar los tiempos asignados para cada sección para asegurar que se generen suficientes ideas en el tiempo establecido.
- Colaboración y discusión:** Anímese a compartir y discutir las ideas generadas con el equipo después de cada ronda para enriquecer el proceso creativo.
- Finalmente, juntando y uniendo** todo lo que se les ocurrió se espera que puedan concluir con la definición de una grande idea para resolver el reto y que la escriban en las últimas cajitas.

¡Ahora están listos para empezar a utilizar la plantilla y generar ideas innovadoras utilizando el método SCAMPER!

<b>S</b>	<b>SUSTITUIR</b> ¿Qué puedes sustituir o cambiar, ya sea tu producto, problema o proceso? ¿Cómo puedes reemplazarlo por algo completamente diferente?	
<b>C</b>	<b>COMBINAR</b> ¿Podrían combinarse dos o más partes del proceso/producto para mejorar la experiencia del cliente? Se debe considerar qué elementos pueden fusionarse para generar soluciones más efectivas y novedosas.	
<b>A</b>	<b>AJUSTAR</b> ¿Cómo podemos ajustar el producto existente? ¿Cómo podemos hacer que el proceso sea más flexible? ¿Cómo podríamos adaptar el producto/servicio a diferentes situaciones o necesidades del usuario?	
<b>M</b>	<b>MODIFICAR</b> ¿Podrías modificar el producto, problema o proceso para mejorar los resultados? ¿Puedes cambiar el proceso para que funcione de manera más eficiente?	
<b>P</b>	<b>PONER EN OTRO USO</b> ¿Puede el producto o proceso aplicarse a un uso diferente o utilizarse de otra manera? ¿Qué beneficios se obtendrían al usar el producto en otro lugar?	
<b>E</b>	<b>ELIMINAR</b> ¿Qué se puede eliminar o simplificar? ¿Cómo puedes lograr los resultados deseados sin eso? ¿Qué elementos podríamos eliminar para simplificar el producto/servicio sin afectar su funcionalidad?	
<b>R</b>	<b>REORGANIZAR</b> ¿Podríamos reorganizar los componentes o procesos de manera diferente para obtener mejores resultados?	

## IDEAS

Recuerda que en cada una de las ideas puedes responder a las siguientes preguntas ¿Qué es? ¿Qué busca resolver? y ¿Por qué es relevante y diferente?

Idea