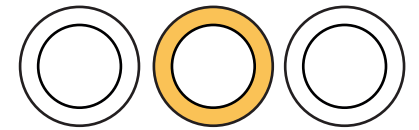




# SCAMPER

---

FASE DI CREAZIONE



# SCAMPER

---

Lo SCAMPER è una tecnica di ideazione tramite pensiero creativo e laterale che utilizza dei verbi di azione come stimolo: il nome è l'acronimo di sostituire (S, Substitute), combinare (C, Combine), adattare (A, Adapt), modificare (M, Modify), cambiare utilizzo (P, Put to another use), eliminare (E, Eliminate) e invertire (R, Reverse).

Questi verbi rappresentano altrettante domande utili per generare idee, per migliorare soluzioni già esistenti o per creare nuovi prodotti.

## A cosa serve

Serve per la creazione di nuove idee modificando cose già esistenti che ci circondano. Si parte infatti da un prodotto o un servizio esistente per generare altre versioni utilizzando i verbi.

## Quando si utilizza

Si utilizza nella fase di creazione per generare quante più idee possibili che saranno poi valutate in termini di fattibilità in un secondo momento di pensiero convergente.

## Come si utilizza

Non c'è una sequenza da seguire e ci si può spostare liberamente tra le sette tecniche di pensiero. Qualsiasi idea va bene, non deve essere per forza logica.

### S - Sostituire

Quali parti, risorse o materiali puoi sostituire? Quale processo puoi utilizzare?

Puoi sostituire un luogo o qualcuno coinvolto? Puoi sostituire un sentimento o un'emozione?

### C - Combinare

Quali parti, risorse, idee o materiali puoi combinare?

Con quale altro prodotto o servizio si può unire per modificarne o migliorarne l'uso o lo scopo?

### A - Adattare

Quale soluzione o idea puoi prendere da altri ambiti? In quale altro contesto lo puoi adattare?

Cosa o chi potresti imitare? C'è qualche somiglianza da considerare?

### M - Modificare

Quale aspetto puoi modificare? In quali modi puoi modificare la forma, la sensazione, l'aspetto o il colore? Cosa puoi aggiungere, esaltare, aumentare, duplicare o eliminare? Puoi cambiare il proprietario?

### P - Cambiare utilizzo

Quali sono i modi in cui può essere utilizzato? Può essere riciclato? Quale diverso problema può risolvere?

Puoi cambiare mercato, settore, luogo di utilizzo? Quali altri tipi di persone potrebbero utilizzarlo?


### E - Eliminare

Come puoi semplificare il prodotto? Cosa puoi togliere, cosa non è essenziale?

Puoi minimizzare costi, sforzi o tempo? Quale caratteristica, regola o parte puoi diminuire o attenuare?

### R - Invertire

Puoi invertire fasi del programma, ruoli, modelli o layout? Puoi scambiare componenti, velocità o pattern? Puoi capovolgerlo o ottenere l'effetto opposto?

 <b>IDEA INIZIALE</b>	<b>S</b> sostituire
	<b>C</b> combinare
	<b>A</b> adattare
	<b>M</b> modificare
	<b>P</b> cambiare utilizzo
	<b>E</b> eliminare
	<b>R</b> invertire

idea iniziale	sostituire
	combinare
	adattare
	modificare
	cambiare utilizzo
	eliminare
	invertire