

1) DESCRIÇÃO DA FERRAMENTA:

Esta ferramenta constitui uma técnica criativa que é utilizada para melhorar algo que já existe (por exemplo, uma ideia ou produto), mas que não é convincente.

Assim que seja clara qual a ideia ou produto a melhorar, são colocadas questões sobre a ideia ou produto às quais se tentará responder da forma mais criativa possível.

As questões giram em torno de 7 conceitos que formam o acrónimo **SCAMPER**:

- **Substitute** (Substituir) – substituir objetos, locais, procedimentos, pessoas, ideias, etc.);
- **Combine** (Combinar) – combinar temas, conceitos, ideias, etc.);
- **Adapt** (Adaptar) – adaptar ideias de outros contextos, momentos, escolas, pessoas, etc.);
- **Modify** (Modificar) – adicionar algo a uma ideia ou a um produto, transformá-lo;
- **Put to another use** (Afetar a outro uso) – extrair as possibilidades escondidas da ideia ou produto;
- **Eliminate** (Eliminar) – subtrair conceitos, partes, elementos do problema;
- **Reverse** (Reverter) – inverter elementos, alterar locais, papéis, etc.

Esta técnica pode ser realizada individualmente ou em grupo, obtendo-se melhores resultados se for realizada em grupo.

2) OBJETIVOS DA FERRAMENTA:

- Permite desenvolver novos produtos e serviços;
- Constitui uma lista de verificação, em que novas ideias são geradas quando se realizam ações sobre uma ideia de base;
- Fornece formas possíveis de melhorar um produto, um serviço ou um processo existente, através da realização de alterações.

3) LIGAÇÃO ENTRE A FERRAMENTA E A COMPETÊNCIA:

Esta ferramenta é utilizada para criar novas ideias para melhorar um produto ou uma ideia que já existe, mas que carece de uma melhoria.

Esta ferramenta relaciona-se com a criatividade e constitui uma técnica de desenvolvimento de ideias criativas.

4) RECURSOS MATERIAIS:

Para executar esta técnica, é necessário colocar questões sobre os 7 conceitos, escrever as respetivas respostas e, por fim, observar e analisar as soluções que obteve.

Existe alguma resposta que se destaca como uma solução viável?

Poderia utilizar uma das soluções para criar um novo produto ou desenvolver um já existente?

As ideias que parecerem viáveis, poderão ser exploradas de modo aprofundado.

5) COMO APLICAR A FERRAMENTA?

1º Passo – Seleccionar a ideia ou o produto que se deseja melhorar;

2º Passo – Colocar questões sobre a ideia ou produto relacionadas com os 7 conceitos:

Substitute (Substituir):

- Quais são os materiais ou recursos que poderia substituir ou alterar para melhorar o produto?
- Que outro produto ou processo poderia utilizar?
- Quais são as normas poderia substituir?
- É possível utilizar este produto noutra circunstância ou como substituto para outra coisa?

Combine (Combinar):

- Quais são os materiais ou recursos que poderia substituir ou alterar para melhorar o produto?
- Que outro produto ou processo poderia utilizar?
- Quais são as normas poderia substituir?
- É possível utilizar este produto noutra circunstância ou como substituto para outra coisa?
- O que acontecerá se alterar os seus sentimentos ou atitudes em relação a este produto?

Adapt (Adaptar):

- Quais são os materiais ou recursos que poderia substituir ou alterar para melhorar o produto?
- Que outro produto ou processo poderia utilizar?
- Quais são as normas poderia substituir?
- É possível utilizar este produto noutra circunstância ou como substituto para outra coisa?
- O que acontecerá se alterar os seus sentimentos ou atitudes em relação a este produto?

Modify (Modificar):

- Quais são os materiais ou recursos que poderia substituir ou alterar para melhorar o produto?
- Que outro produto ou processo poderia utilizar?
- Quais são as normas poderia substituir?
- É possível utilizar este produto noutra circunstância ou como substituto para outra coisa?
- O que acontecerá se alterar os seus sentimentos ou atitudes em relação a este produto?

Put to another use (Afetar a outro uso):

- Quais são os materiais ou recursos que poderia substituir ou alterar para melhorar o produto?
- Que outro produto ou processo poderia utilizar?
- Quais são as normas poderia substituir?
- É possível utilizar este produto noutra circunstância ou como substituto para outra coisa?
- O que acontecerá se alterar os seus sentimentos ou atitudes em relação a este produto?

Eliminate (Eliminar):

- Quais são os materiais ou recursos que poderia substituir ou alterar para melhorar o produto?
- Que outro produto ou processo poderia utilizar?
- Quais são as normas poderia substituir?
- É possível utilizar este produto noutra circunstância ou como substituto para outra coisa?
- O que acontecerá se alterar os seus sentimentos ou atitudes em relação a este produto?

Reverse (Reverter):

- Quais são os materiais ou recursos que poderia substituir ou alterar para melhorar o produto?
- Que outro produto ou processo poderia utilizar?
- Quais são as normas poderia substituir?
- É possível utilizar este produto noutra circunstância ou como substituto para outra coisa?
- O que acontecerá se alterar os seus sentimentos ou atitudes em relação a este produto?

3º Passo – Observe e avalie. As ideias que parecerem viáveis, poderão ser exploradas de modo aprofundado.

6) COMPETÊNCIAS DE APRENDIZAGEM:

Esta ferramenta permite-lhe aprender uma nova técnica, útil quando precisa de melhorar uma ideia, um produto ou um serviço, e é necessário fazê-lo de forma criativa.

Através desta técnica, consegue obter formas criativas para melhorar ideias, produtos ou serviços, se as respostas forem viáveis.

