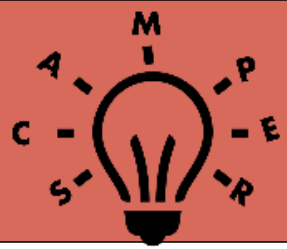


SCAMPER



🕒 90'

👥 3-25

🎯 Objectif

Trouver des idées à travers différents angles

🚀 Résumé de la pratique

La méthode S.C.A.M.P.E.R. permet au travers d'une série de 7 questions de repenser une solution, un concept, un problème en l'abordant sous différents angles.

👍 Valeur ajoutée

Stimule la créativité en se basant sur une checklist plutôt que de partir d'une feuille blanche

☰ Déroulé de l'atelier

Le principe est de partir de la situation actuelle (ou du produit actuel) et d'imaginer comment obtenir une nouvelle situation (ou nouveau produit) en répondant à une série de questions:

Le facilitateur pose tour à tour les 7 questions de la méthode sous la forme d'un [brainstorming](#)

En fonction du nombre de participants, il est préférable de faire des groupes de 2 à 4

Les différents axes de questionnement sont les suivants:

1. Substitute (remplacer / échanger un élément par un autre)

Exemple de questions :

- Peut-on le remplacer par un autre élément ?
- Peut-on le remplacer par une autre technologie ou matière ?
- Peut-on changer la couleur, la forme ?
- Quels autres produits peut-on utiliser en remplacement ?

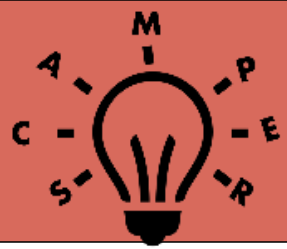
2. Combine (fusionner 2 concepts/idées)

Exemple de questions à se poser :

- Peut-on l'associer avec un autre produit ?
- Peut-on combiner plusieurs compétences ?
- Peut-on combiner le processus ?

3. Adapt (Adapter le produit dans un autre contexte, vers d'autres utilisateurs...)





Exemples de questions :

- Peut-on l'adapter pour d'autres applications ?
- Quelle partie du processus peut-on adapter ?
- Peut-on l'adapter pour d'autres utilisateurs ?

4. Magnify (Amplifier le produit, le phénomène...)

Exemples de questions :

- Que se passe-t-il si on amplifiait le problème ?
- Que se passe-t-il si on ajoutait de nouvelles fonctionnalités ?
- Peut-on aggrandir sa taille ?

5. Put to other use (Utiliser le produit pour un autre usage ou détourner de l'usage prévu)

Exemples de questions :

- Peut-on déplacer le problème dans un autre contexte ?
- Peut-on l'utiliser dans une autre segment de marché ?
- Peut-on l'utiliser d'une autre façon pour un autre usage ?

6. Eliminate (supprimer le superflu)

Exemples de questions :

- Peut-on simplifier le problème, le produit ?
- Peut-on réduire sa taille ?
- Qu'est ce qu'est superflu ou peu utile ?

7. Reverse (réorganiser, déconstruire et changer l'ordre)

Exemples de questions :

- Peut-on inverser les causes et les effets ?
- Peut-on inverser les forces et les faiblesses ?

Référence

Alex Osborn & Bob Eberle, "Scamper Games for Imagination Development".



SCAMPER

