

SCAMPER

Ivanilton Ferreira
Letícia Ribeiro Monteiro

Trata-se de um slide com informações sobre a técnica criativa SCAMPER, produzido pelos acadêmicos: Ivanilton Ferreira; Letícia Ribeiro Monteiro. Orientados pela Prof.^a. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici e Prof.^a. Dra. Netília Silva dos Anjos Seixas. A atividade usando a técnica SCAMPER, foi desenvolvida na disciplina Criatividade, do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Nesse material é possível observar brevemente o conceito de criatividade, segundo (SIQUEIRA, 2012). Além de apresentar quem propôs a técnica e para quem era voltado, o slide mostra quando usar, o estilo e como usar.

Palavras-chave: SCAMPER; Criatividade; Resolução de Problema.



Disciplina: Criatividade

Professoras: Marianne Eliasquevici e Netília Seixas

Monitoras: Andreza Vasconcelos e Anne Letícia Barros

Atividade: SCAMPER



Ivanilton Ferreira

Letícia Monteiro

CRIATIVIDADE



O que é Criatividade?

O que vem à sua mente quando você pensa sobre a criatividade?

“A criatividade tem significados distintos para diferentes pessoas e pode ser definida segundo a perspectiva limitada de diferentes disciplinas como negócios, ciências, música, artes plásticas, teatro, dança e arquitetura.” (SIQUEIRA, 2012)

a criatividade pode ser definida como o processo mental de geração de novas ideias por indivíduos ou grupos.

como processo, a criatividade pode ser estudada, compreendida e aperfeiçoada.





O declínio da CRIATIVIDADE natural

“Ponto de Ruptura e Transformação”

George Land e Beth Jarman (1991)

Testes realizados com um grupo de 1.600 crianças nos EUA, baseados nos testes usados pela NASA para seleção de cientistas e engenheiros inovadores.

1 - Crianças (3 e 5 anos) - 98% apresentaram alta criatividade;

2 - Mesmo grupo aos 10 anos - 30%;

3 - Aos 15 anos, somente 12%

* Teste similar foi aplicado a 280.000 adultos e somente 2% se mostraram altamente criativos.





A busca pela criatividade consiste na reflexão individual ou coletiva dessas sete ações, a fim de encontrar soluções para um problema apresentado previamente.

O desenvolvimento da CRIATIVIDADE

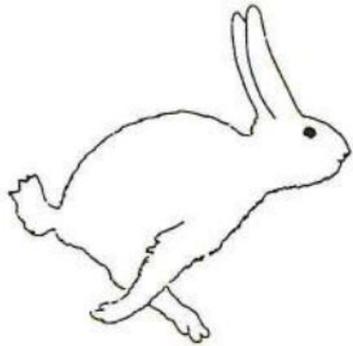
- ❖ Compreensão do processo criativo.
- ❖ Identificação dos bloqueios à criatividade e das habilidades e atitudes para superá-los.
- ❖ Domínio de técnicas e ferramentas usadas para apoiar a geração de ideias e de soluções originais e inovadoras.

O processo criativo

Fundamenta-se em três princípios:

- 1 - Atenção: concentre-se na situação, oportunidade ou problema;
- 2 - Fuga: escape do pensamento convencional;
- 3 - Movimento: dê asas à sua imaginação.

A manipulação é irmã da criatividade



O que acontece quando procuramos ideias alternativas?



- Uma das ideias alternativas pode resolver o seu problema.
- Uma ideia alternativa pode reorganizar o seu problema.
- A alternativa pode se revelar um ponto de partida melhor.
- Você pode gerar várias ideias alternativas e depois voltar à original.
- Uma das alternativas pode ser uma ideia sensacional que nada tem a ver com o problema em questão.

Mas... você sabe o que é?



É uma lista de perguntas espicaçantes

- Alex Osborn
- Bob Eberle



O SCAMPER é uma lista de perguntas estimuladoras da criatividade

SCAMPER foi proposto por Alex Faickney Osborn em 1953, e foi desenvolvido por Bob Eberle em 1971 em seu livro; *SCAMPER: Games for Imagination Development*. voltado para crianças e professores.

A palavra SCAMPER é um acrônimo de sete palavras:

S	→	SUBSTITUIR
C	→	COMBINAR
A	→	ADAPTAR
M	→	MODIFICAR / MAGNIFICAR
P	→	PROPOR OUTROS USOS
E	→	ELIMINAR
R	→	REORDENAR

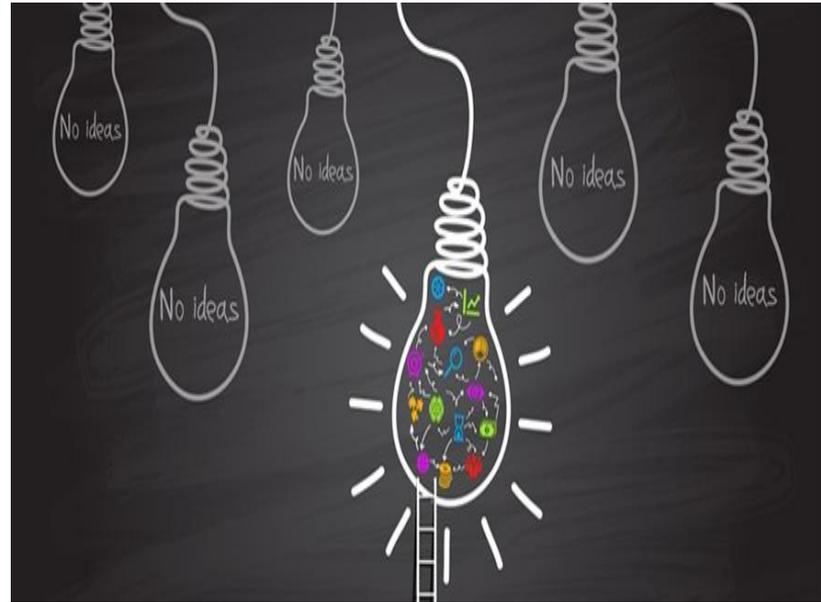
Quando Usar?

Use o SCAMPER para realizar melhorias ou mesmo recriar objetos, sistemas ou processos a partir dos já existentes.



Estilo

O SCAMPER combina a abordagem de estímulos psicológicos com o pensamento criativo orientado; a imaginação é canalizada através dos operadores de modo a explorar caminhos definidos.



Como Usar?

O SCAMPER pode ser usado tanto individualmente como por grupos de pessoas. Pode também ser combinado com outras ferramentas de criatividade, como Brainstorming e o Mapa Mental.



Defina o problema

O SCAMPER pode ser usado tanto individualmente como por grupos de pessoas. Pode também ser combinado com outras ferramentas de criatividade, como Brainstorming e o Mapa Mental.



Apresente o SCAMPER

O SCAMPER é uma técnica que usa um conjunto de perguntas direcionadas a respeito de um problema, desafio ou oportunidade com o propósito de gerar novas ideias, que normalmente não ocorreriam.



what's the
opposite of
scamper?



stroll, dawdle, walk, slow,
wait, face, stay, amble,
saunter, shamble

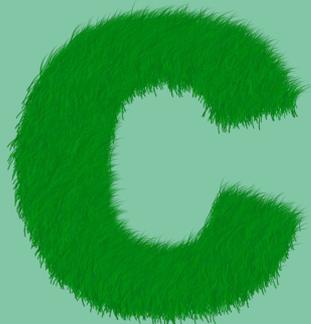




Substituir

Problema: Os McDonald se revelaram parceiros letárgicos. Kroc temia que vendessem a parte deles a alguém que não o quisessem mais por sócio.

Solução SCAMPER: Substituir o sócio atual por outro diferente.



Combinar

Problema: A primeira lanchonete de Kroc foi planejada para Des Plaines, Illinois, mas ele não tinha dinheiro para a construção.

Solução SCAMPER: Fazer uma combinação de negócios com alguma outra pessoa, cedendo à construtora 50% do negócio em troca da construção de seu primeiro ponto.



Adaptar

Problema: Kroc queria dar uma virada no ramo da alimentação mas faltavam-lhe ideias.

Solução SCAMPER: Adaptar uma ideia alheia. Assim o fez, adaptando os métodos simples de comercialização dos McDonald, criando um novo conceito: o Fast food. Sua grande ideia!



Modificar e Magnificar

Problema: As fritas da primeira lanchonete, além de moles, não tinham o sabor.

Solução SCAMPER: Modificar a área de armazenamento, no qual foram instalados grandes ventiladores elétricos no piso do porão para eliminar a umidade das batatas.



Modificar e Magnificar

Problema: Alguns franqueados queriam ampliar o cardápio básico.

Solução SCAMPER: Aumentar o tamanho do hambúrguer e desenvolver novos itens para incluir no cardápio. O popular Big Mac foi criado a partir de um concurso de 10 milhões de dólares chamado “Prepare um Big Mac”.



Por em uso para outros fins?

Problema: Kroc precisava de outra fonte de renda.

Solução SCAMPER: Levar o McDonald's para o setor imobiliário. A companhia arrendaria e desenvolveria um local; depois tornaria a arrendá-lo ao concessionário que teria que pagar o aluguel, além de taxas de franquia.



Eliminar ou Minimizar?

Problema: Seus distribuidores acondicionavam os hambúrgueres de modo que era eficiente para eles, mas que forçava os empregados da McDonald's a reacondicioná-los para impedir que os de baixo fossem esmagados.

Solução SCAMPER: Eliminar o problema. Deixar de fazer negócios com empacotadoras, a menos que elas diminuíssem o número de hambúrgueres por pilha.



Reorganizar

Problema: Kroc queria que seu negócio tivesse um diferencial frente aos competidores.

Solução SCAMPER: Reorganizar a estrutura, assim, alterou o modelo original, que parecia um caixote e era pintado de vermelho e branco, acrescentando cadeiras nos anos 60 e criando o *drive-through* nos anos 70 para servir os clientes sem que precisassem descer de seus automóveis.

O que vamos fazer agora?



Quando perceber que sua imaginação está vazia como o olhar de garçom, pegue alguma coisa que já existe e manipule-a até ela se transformar numa ideia nova. Lembre-se: tudo o que há de novo é apenas acréscimo ou modificação de algo que já existia.



Atividade

Referências

ALENCAR, Eunice Soriano de; BRAGA, Nívea Pimenta; MARINHO, Claudio Delamare. Como desenvolver o potencial criador: um guia para a liberação da criatividade em sala de aula. 12.ed. Petrópolis: Vozes, 2016. (Capítulo 8).

SIQUEIRA, Jairo. Criatividade Aplicada: Habilidades e técnicas essenciais para a criatividade, inovação e solução de problemas. 3.ed. Siqueira Assessoria Empresarial, 2012. (Seção II - Ferramentas de Criatividade).

MICHALKO, Michael. Thinker Toys: Manual de criatividade nos negócios. 5.ed. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1999.

