GÉNÉRER DES IDÉES

SCAMPER

DURÉE	PARTICIPANTS	NIVEAU	TYPE
90'	3-25	Intermédiaire	Ouverture

OBJECTIF

Trouver des idées à travers différents angles

VALEUR AJOUTÉE

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

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.

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:

01

SUBSTITUTE : REMPLACER / ÉCHANGER UN ÉLEMENT PAR UN AUTRE

Exemple de questions :

- Peut-on le remplacer par un autre élement ?
- 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 ?

02

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 ?

SCAMPER — 1/2 · CC BY-NC-SA 4.0 · Gilles Brieux

FICHE EN LIGNE

03

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 ?

04

MAGNIFY: AMPLIFIER LE PRODUIT, LE PHÉNOMÈNE

Exemples de questions :

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

05

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 ?

06

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?

07

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 ?

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

SCAMPER — 2/2 · CC BY-NC-SA 4.0 · Gilles Brieux