

# 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:

### • **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 ?

### • **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 ?



Générer des idées





- **Aadapt : 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 ?

- **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 ?

- **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 ?

- **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?

- **Reverse : réorganiser, déconstruire et changer l'ordre**

Exemples de questions :

- Peut-on inverser les causes et les effets ?



# SCAMPER



- Peut-on inverser les forces et les faiblesses ?

## Référence

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

