

Ficha de Atividade — Brainstorming com SCAMPER

Módulo 2 — Empreendedorismo e Inovação Social

O SCAMPER é uma técnica de brainstorming estruturado que usa 7 provocações para gerar ideias criativas. Em vez de olhar para uma folha em branco, você responde perguntas que forçam seu cérebro a pensar diferente.

Informações

Campo	Preencha aqui
Equipe:	
Problema que queremos resolver:	
Data:	//

O Problema

Antes de começar, escreva claramente o problema ou desafio que seu grupo quer resolver:

As 7 Provocações do SCAMPER

S — Substituir (Substitute)

E se trocássemos algum elemento por outro?

- O que podemos substituir no processo atual?
- Que material, tecnologia ou pessoa poderia ser trocado?
- E se usássemos IA no lugar de [_____]?

Ideias:

1.

2.

3.

C — Combinar (Combine)

E se juntássemos duas coisas que normalmente estão separadas?

- Que ideias ou funções podemos combinar?
- E se uníssemos dois problemas em uma só solução?
- Que serviços existentes podemos integrar?

Ideias:

1.

2.

3.

A — Adaptar (Adapt)

O que já existe que podemos adaptar para nosso contexto?

- Que solução de outro setor podemos trazer para o nosso?
- Como [solução X] funcionaria se aplicada ao nosso problema?
- Que ideias de outros países poderiam funcionar aqui?

Ideias:

1.

2.

3.

M — Modificar (Modify)

E se mudássemos o tamanho, a forma ou a intensidade?

- O que acontece se aumentarmos ou diminuirmos algo?
- E se fosse mais rápido? Ou mais lento?
- E se mudássemos o público-alvo?

Ideias:

1.

2.

3.

P — Propor outros usos (Put to other use)

E se usássemos isso para algo completamente diferente?

- Nosso projeto poderia resolver outro problema também?
- Quem mais poderia se beneficiar dessa solução?
- Que uso inesperado alguém poderia dar para isso?

Ideias:

1.

2.

3.

E — Eliminar (Eliminate)

O que podemos remover para simplificar?

- O que acontece se tirarmos uma etapa do processo?
- Que funcionalidade é desnecessária?
- Qual é o mínimo que precisamos para funcionar (MVP)?

Ideias:

1.

2.

3.

R — Reverter / Reorganizar (Reverse)

E se fizéssemos ao contrário?

- E se invertêssemos a ordem do processo?
- E se o usuário fizesse o papel do criador?
- E se começássemos pelo fim?

Ideias:

1.

2.

3.

Seleção de Ideias

De todas as ideias geradas, escolham as **3 mais promissoras**:

#	Ideia	Por que essa?
1		

#	Ideia	Por que essa?
2		
3		

Ideia final escolhida pelo grupo:

Critérios usados para escolher:

- ☐ Resolve o problema de verdade
- ☐ É viável com nossos recursos
- ☐ É criativa e diferente do que já existe
- ☐ As pessoas afetadas pelo problema gostariam
- ☐ Conseguimos prototipar rapidamente

Dica: Se você gerou menos de 15 ideias no total, volte e force mais. As melhores ideias costumam aparecer depois que as óbvias já saíram!