

 <b>SCAMPER</b>						
<span style="border: 1px solid green; padding: 2px;">PUNTO 2</span>						
SUSTITUIR	COMBINAR	ADAPTAR	MODIFICAR	PROPONER OTROS USOS	ELIMINAR	REORDENAR
¿Cuál puede ser sustituido? ¿Podemos cambiar las reglas? ¿Otros materiales? ¿Otro proceso o procedimiento? ¿Otra fuerza? ¿Otro sitio? ¿Otra parte en vez de esta?	¿Qué ideas se pueden combinar? ¿Qué tal una mezcla, una aleación, una agrupación? ¿Combinar unidades? ¿Qué otros artículos podríamos mezclar con este? ¿Cómo podríamos empaquetar una combinación? ¿Qué se puede combinar para multiplicar los posibles usos? ¿Que materiales podríamos combinar?	¿Qué más es como esto? ¿Que otra idea te sugiere esto? ¿El pasado nos ofrece algún paralelismo? ¿Qué podríamos copiar? ¿Que podríamos emular? ¿Qué idea podríamos incorporar? ¿Qué otro proceso se podría adaptar? ¿Qué más se podría adaptar? ¿En qué diferentes contextos puedo incluir mi concepto? ¿Qué ideas de otros campos diferentes al mío puedo incorporar?	¿Más tiempo? ¿Más fuerte? ¿Más alto? ¿Más largo? ¿Qué tal con más frecuencia? ¿Características adicionales? ¿Que puede dar valor añadido? ¿Lo podemos duplicar? ¿Quién más puede ser sustituido? ¿Que más puede ser sustituido? ¿Podemos cambiar las reglas? ¿Otros ingredientes? ¿Cambiar el tamaño?	¿Para qué más se podría usar? ¿Hay nuevos maneras de usarlo tal y como es, tal y como está? ¿Otros usos si lo modificamos? ¿Qué más se podría hacer a partir de esto? ¿Otras extensiones? ¿Otros mercados?	¿Que pasaría si fuese más pequeño? ¿Qué habría que omitir? ¿Lo tendría que dividir? ¿Trocearlo? ¿Separarlo en diferentes partes? ¿Reducir? ¿Hacerlo más eficiente? ¿Hacerlo en miniatura? ¿Compactar? ¿Restar? ¿Eliminar? ¿Se pueden eliminar las reglas? ¿Qué hay que no sea necesario? ¿Que nos revele un diagrama del proceso?	¿Intercambiar componentes? ¿Un proceso diferente? ¿Cambiar el orden? ¿Transponer causa y efecto? ¿Cambiar la velocidad? ¿El ritmo? ¿Cambiar la planificación? ¿Puedo añadir algo positivo y negativo? ¿Cuáles son los opuestos?

## Punto 1. Identificar el problema a resolver

Conoce el foco creativo. Muchos proyectos olvidan que, para identificar un error, el principal punto de partida es entender lo que se hace y cómo se hace. En el caso de los gobiernos estamos hablando de El Desafío que se está enfrentando.

## Punto 2. Haz las preguntas SCAMPER

Luego de entender en qué etapa está tu desafío, aplica las preguntas del método SCAMPER junto a tu grupo de trabajo, todos juntos deberán discutir las respuestas. Cabe indicar que en esta etapa todas las réplicas son válidas, por lo que no se debe descartar ninguna.

## Punto 3. Evalúa las ideas

Se debe tomar una decisión con respecto a las respuestas e identificar las que realmente ayudarán a solucionar el problema. Las ideas que se descarten deberán guardarse, ya que pueden servir para proyectos similares, o de inspiración a proyectos que se trabajarán a futuro.