



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.