Methodenskript

# SCAMPER

## Definition

SCAMPER ist eine von Bob Eberle entwickelte Kreativitätstechnik in Form einer Checkliste, die bei der Entwicklung von neuen Produkten eingesetzt werden kann. Die Idee dahinter besteht darin, bereits etablierte Produkte als Ausgangsbasis für die Weiterentwicklung heranzuziehen und bestimmte Kategorien oder Eigenschaften zu verändern und zu verbessern.

Bei SCAMPER handelt es sich somit um eine Checkliste für das Spielen mit Ideen und/oder die Produktentwicklung. Aber auch Dienstleistungen lassen sich damit analysieren und weiterentwickeln.

Die Ansätze sind nicht zwangsläufig alle praktikabel, sollen aber als Anfangspunkt dienen. Der auffordernde Charakter der einzelnen Schritte dient der Strukturierung. Wegen des abstrakten Charakters ist die Anwendung in Gruppen oft mit Anfangsschwierigkeiten verbunden. Unter Moderation oder einem engen Zeit- und Durchführungsregime kann diese Technik schnell eingeführt und genutzt werden.

| Abk. | engl. | Erklärung |
|---|---|---|
| S | Substitute | Ersetze - Komponenten, Materialien, Personen |
| C | Combine | Kombiniere - vermische mit anderen Zusatzfunktionen oder Aggregaten; überschneide mit Service, integriere Funktionalität |
| A | Adapt | Ändere ab, verändere Funktion, verwende ein Teil eines anderen Elements, einer Baugruppe, eines Aggregats |
| M | Modify | Steigere oder vermindere Größe, Maßstab oder -stäblichkeit, verändere Gestalt, variiere Attribute (Farbe, Haptik, Akustik, ...) |
| P | Put | "Put to another use" Finde weitere Verwendung(en), finde anderen Zusammenhang zur Nutzung, formuliere den Anwendungsbereich um |
| E | Eliminate | Entferne Elemente, Komponenten, reduziere auf Kernfunktion, vereinfache |
| R | Reverse | Kehre um, stülpe das Innere nach außen, stelle auf den Kopf, finde entgegengesetzte Nutzung |

Methodenskript

# SCAMPER

Übung anhand eines selbstgewählten Beispiels:

1. Wählen Sie ein geeignetes Beispiel.
2. Notieren Sie zu allen Unterpunkten Ihre Ideen.
3. Bewerten Sie Ihre Ideen unter Gesichtspunkt Umsetzbarkeit/Durchführbarkeit, Kosten und Nutzen, Innovationswert, etc…

| Abk. | engl. | Erklärung |
|---|---|---|
| S | Substitute | |
| C | Combine | |
| A | Adapt | |
| M | Modify | |
| P | Put | |
| E | Eliminate | |
| R | Reverse | |