

SCAMPER

La génération d'idées peut parfois être un moment stressant dans vos projets. La méthode SCAMPER vous permet de transformer cet exercice en un véritable jeu créatif, que vous pouvez pratiquer seul ou en équipe. Grâce à 7 consignes simples : **Substituer, Combiner, Adapter, Modifier, Permettre un autre usage, Éliminer et Renverser.** Vous partez d'un concept existant pour l'enrichir, le détourner ou le transformer.

Avec SCAMPER, vous ne partez jamais de zéro : vous explorez de nouvelles pistes et stimulez l'innovation dans vos produits, services ou processus.



SUBSTITUER
COMBINER
ADAPTER
MODIFIER
PERMETTRE UN AUTRE USAGE
ELIMINER
RENVERSER

© Perrier Jablonski

Un exemple concret : le stylo Bic !

Substituter : surligneur

Combiner : stylo + effaceur

Adapter : surligneur rose

Modifier : stylo 4 couleurs

Permettre un autre usage : crayon beauté

Éliminer : crayon à papier

Renverser : gomme à effacer

À qui doit-on l'outil ?

Développée par Alex Osborn, pionnier du brainstorming dans les années 1950, puis enrichie par Bob Eberle en 1971, la méthode SCAMPER est devenue un outil incontournable pour stimuler la créativité et générer rapidement de nouvelles idées.

À VOUS DE JOUER!



L'objectif est de transformer un concept existant en générant un maximum d'idées nouvelles.

Passez votre produit, service ou processus dans la « machine SCAMPER » : pour chacune des 7 consignes, notez au moins une idée.

Produit
Nommer le produit ou l'idée que vous voulez réinventer.

Substituter
Remplacer un élément par un autre pour faire un changement.

Combiner
Fusionner deux concepts pour multiplier les usages.

Adapter
Placer son idée dans un autre contexte pour s'inspirer d'ailleurs.

Modifier
Changer la taille, la forme, la couleur d'un ou plusieurs éléments.

Permettre un autre usage
Détourner l'usage premier du produit, de l'idée, ou du concept.

Eliminer
Supprimer le superflu, revenir aux fondamentaux.

Renverser
Inverser le produit pour des solutions plus originales.