



FICHA DE APLICACIÓN DOMICILIARIA

TÍTULO DE LA UNIDAD: "CONOCEMOS EL COSTO PERSONAL Y LA INVERSIÓN FAMILIAR. VALORAMOS NUESTRA IDENTIDAD"

TEMA: EL SCAMPER , HERRAMIENTA DE GENERACIÓN DE IDEAS.

ÁREA: EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO	NIVEL: SECUNDARIA	GRADO Y SECCIÓN: 4° A-B-C-D.
DOCENTE: Nicolás DELGADO PINAZO		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico y Social.	Aplica habilidades técnicas.	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos y las valida con posibles usuarios aplicando el esquema del scamper.

Técnica SCAMPER 

- Sustituir
- Combinar
- Adaptar
- Modificar
- Proponer otros usos
- Eliminar
- Reordenar

La técnica SCAMPER es una técnica de brainstorming creada por Bob Eberlee, aunque más que una técnica es un método para la generación de ideas y nuevos puntos de vista de forma guiada y ordenada.

La puesta en práctica es muy sencilla y comienza por **identificar un producto, marca o servicio** como objetivo para **mejorarlo o rediseñarlo**. Una vez que tenemos el objetivo localizado, el siguiente paso es buscar opciones de mejora aplicando el listado de palabras del acrónimo. Para ello nos haremos la pregunta **"¿qué se puede...?"** acompañada de **sustituir, combinar, adaptar, modificar, proponer otros usos, eliminar o reordenar** en nuestro objetivo.

Esta técnica es muy utilizada en las empresas para **mejorar productos, marcas o servicios** que ya están en el mercado, lo que se conoce como un rediseño. Es muy útil si tenemos de base un **buen análisis de mercado** y del **usuario** sobre el cual trabajar, ya que con pequeños cambios se puede llegar a nuevas soluciones que mejoren mucho la calidad de vida, la percepción o la experiencia del usuario.

EJERCITÁNDONOS EN EL SCAMPER

1. Sustituir: Cambiar alguna de sus partes, cosas, procesos etc. que mejoren la calidad de vida de las personas. Por ejemplo: El rollo de una cámara fotográfica ha sido sustituido por la memoria. **Dibuja 2 productos, artefactos u objetos, que hayan sido sustituidos por otras, cosas, artefactos, objetos en los últimos años:**



ANTES

AHORA

A.-

B.-

2. Combinar: Mucho de los elementos que utilizamos comúnmente son combinaciones, por ejemplo: los relojes con calculadora. **Escriban tres artefactos que son combinados:**



A.-

B.-

C.-

3. Adaptar: Muchas cosas que utilizamos se han adaptado de otros productos y como son utilizados. Por ejemplo: el paraguas se ha adaptado para ser una sombrilla.



Escriban 3 artefactos, cosas, objetos que se adaptan cotidianamente a veces para otros usos:



A.-

B.-

C.-

4. Modificar: Que cosas creen que se pueden modificar en el aula, por ejemplo las sillas pueden ser acolchonadas. **Escriban 3 modificaciones que pueden realizar a algún artefacto, objetos o alimentos:**

A.-

B.-

C.-

5. Proponer Otros Usos: Es romper las reglas, replantear el uso y la aplicación que un objeto puede tener. Por ejemplo una botella puede ser un florero, un tren puede convertirse en un restaurante.

Escribe 3 objetos a los que se les puede dar otro uso distinto para lo que fueron fabricados, o elaborados.

A.-

B.-

C.-

6. Eliminar: Sacar una parte o partes para ahorrar tiempo, dinero, esfuerzo. Por ejemplo: ahora las computadoras de escritorio se han fusionado en una sola pieza. Ejm. La Tablet. **Escriban dos ejemplos de eliminación.**



A.-

B.-

C.-

7. Reordenar: Pensar cómo poner las cosas en diferente orden, diferente secuencia, al revés. Ejemplo hay restaurantes que primero se paga después se consume. **Escriban dos ejemplos de reorganizar.**

A.-

B.-

C.-