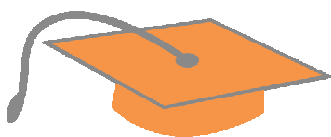




Criatividade  
e Inovação

## SCAMPER





## Ensino Secundário / Profissional

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Breve descrição</b><br>Para se gerar ideias pode-se partir de ideias já existentes, não sendo necessário encontrar algo totalmente inovador. Este processo de geração de ideias apresenta isso mesmo: diferentes formas de se gerar ideias partindo de objetos/ideias existentes. |
|  | <b>Competências a desenvolver</b><br>Análise crítica, Criatividade, Inovação                                                                                                                                                                                                         |
|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|  | <b>Duração</b> 50 minutos                                                                                                                                                                                                                                                            |
|  | <b>Complexidade</b> ● ● ● ● ●                                                                                                                                                                                                                                                        |

## Direitos de Autor

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste guião pode ser reproduzida ou utilizada para fins comerciais, por qualquer modo ou por qualquer meio – eletrónico, mecânico (incluindo fotocópia), de gravação ou qualquer outra forma copiada – sem autorização prévia, por escrito, do Editor.

É concedida permissão aos participantes do Projeto *Empreendedorismo nas Escolas da CIM do Ave* (ano letivo 2014/2015) para reproduzirem páginas deste guião apenas para fins não comerciais.

Qualquer solicitação para fotocópia, gravação, transmissão e/ou reprodução de qualquer parte deste trabalho deve ser dirigida por escrito à GesEntrepreneur – Empreendedorismo Sustentável, Lda. (Rua 7 de Junho de 1759, Nº 1, Lagoal, 2760-110 Caxias).

## GUIA DA ATIVIDADE



### MATERIAL:

- ▶ Documento: “SCAMPER” (um exemplar por turma; documento constituído por 7 páginas)
- ▶ 7 garrafas de água pequenas



### OBJETIVOS:

- ▶ Conhecer o SCAMPER como método de geração de ideias e de fomento da criatividade.



### PREPARAÇÃO:

- ▶ Fotocopie um exemplar do documento “SCAMPER” (o qual é constituído por 7 páginas, sendo uma folha para cada grupo de alunos).



### IMPLEMENTAÇÃO:

- ▶ Pergunte aos alunos se consideram ser difícil gerar uma ideia. Questione-os, ainda, acerca do porquê das suas respostas, quer sejam afirmativas ou negativas.
- ▶ Refira que o mundo dos negócios é um meio em constante evolução e que, muitas das ideias que surgem, partem de coisas já existentes, ou seja, são apenas novas formas de olhar para as coisas velhas.
- ▶ Divida a turma em 7 grupos (uma vez que é o número de etapas que constituem o SCAMPER).

Deverá fazê-lo de forma aleatória e para isso poderá recorrer a uma dinâmica de divisão de grupos.

- ▶ Depois dos grupos estarem formados, explique que o SCAMPER é uma ferramenta de geração de ideias. Esta técnica é utilizada para a resolução de problemas, pelo que se pode recorrer a ela quando se está à procura de uma ideia para um novo produto ou serviço.
- ▶ Explique aos alunos que cada letra da palavra SCAMPER representa uma determinada forma de gerar ideias.

Neste sentido, cada grupo irá trabalhar uma destas 7 etapas do método de geração de ideias SCAMPER.

- ▶ Entregue a cada grupo uma parte diferente do documento “SCAMPER” (o qual é constituído por 7 partes) e também uma garrafa de água.

- ▶ Exponha aos alunos o seguinte cenário:

*Imaginem que trabalham na empresa de águas AquaVita, a qual se tem vindo a deparar com um decréscimo do seu nível de vendas, ao longo dos três últimos anos.*

*Pertencem ao Departamento de I&D (Investigação e Desenvolvimento), sendo responsáveis pela criação de novos produtos e pelo aperfeiçoamento dos produtos já existentes no mercado.*

*Neste sentido, a administração propôs-vos que desenvolvessem um novo produto, para que pudessem apresentar essa novidade no mercado e, assim, aumentar o volume de vendas.*

*Têm liberdade para serem criativos, podendo desenvolver um novo produto à base de água, uma nova embalagem ou mesmo um novo conceito de produto (não descurando o ramo de atividade da empresa).*

- ▶ Peça-lhes, então, que utilizem a etapa do SCAMPER que lhes foi atribuída (consoante a parte do documento “SCAMPER” entregue) para gerar uma lista de ideias alternativas e inovadoras para a garrafa de água.

Nesta fase não precisam de explorar em pormenor as ideias nem os processos pelos quais transformarão o objeto, basta que listem as várias ideias.

Disponibilize cerca de 10 minutos para realizarem esta tarefa.

- ▶ Depois, peça aos grupos para olharem para a lista de ideias que geraram e para escolherem o produto que lhes parece ser o melhor, tendo como objetivo aumentar as vendas da empresa.

Devem, assim, selecionar uma das ideias da sua lista e aprofundá-la, pois terão de a expor à administração da empresa (assumindo o papel de colaboradores do departamento de I&D).

Podem descrevê-la, discutir em detalhe as características do produto, fazer um esboço do produto, entre outros aspetos que achem relevantes para apresentar e convencer a empresa a apostar na produção da ideia.

Disponibilize cerca de 15 minutos para que os alunos preparem toda a informação importante sobre o produto que irão propor.

- ▶ No final, peça aos grupos para indicarem a etapa do SCAMPER que trabalharam, explicando-a de forma sucinta à turma, e para apresentarem o seu produto, imaginando que pertencem ao departamento de I&D da empresa AquaVita e que estão a apresentar um novo produto à administração da mesma.



#### INSTRUÇÕES PARA REFLEXÃO:

- ▶ Depois de concluídas as apresentações, reflita com os alunos o processo de geração de ideias que acabaram de realizar.

Pergunte-lhes então:

- Qual das fases do processo SCAMPER vos pareceu mais útil?

- Qual das partes deste processo permite gerar ideias mais facilmente?
  - Foi difícil gerar ideias para um produto já existente e bastante explorado no mercado? (recorde as respostas dadas pelos alunos no início da atividade sobre a dificuldade de gerarem ideias).
- ▶ Discuta com os alunos a importância da geração e criação de ideias para o processo empreendedor.
- ▶ Conclua esta atividade referindo que qualquer pessoa tem ideias, já que as mesmas acabam por surgir naturalmente. A questão mais complicada consiste em passar da ideia à prática.

**NOTAS:**

- ▶ É importante transmitir aos alunos que o mundo dos negócios não é estanque e que, diariamente, existe a necessidade de adaptarmos os produtos às necessidades da sociedade em que vivemos. Não chega só inventar ou utilizar o produto, mas é necessário saber fazê-lo e adaptar a sua utilização às especificidades do mercado.



# ANEXOS

# SCAMPER

## S – Substituir

Este passo do processo SCAMPER pretende determinar o que é que pode ser utilizado como substituto.

Neste sentido, deverão ser colocadas algumas questões, de modo a averiguar que produto ou serviço pode ser substituto de um produto ou serviço já existente: “O que mais isto pode ser em vez de....?” ou “Que outros ingredientes/componentes podem ser usados em vez de...?”.



A ideia consiste na substituição de materiais, formas, espaços, locais e outros atributos.

### **Desafio:**

*Imaginem que trabalham na empresa de águas “AquaVita” e que o nível de vendas da mesma tem vindo a diminuir ao longo dos últimos três anos.*

*Pertencem ao Departamento de I&D (Investigação e Desenvolvimento), sendo responsáveis pela criação de novos produtos e pelo aperfeiçoamento dos produtos já existentes no mercado.*

*Neste sentido, a administração propôs-vos que desenvolvessem um novo produto, para que pudessem apresentar essa novidade no mercado e, assim, aumentar o volume de vendas.*

*Têm liberdade para serem criativos, podendo desenvolver um novo produto à base de água, uma nova embalagem ou mesmo um novo conceito de produto.*

*Utilizem esta etapa do processo de geração de ideias SCAMPER para idealizarem novos produtos para a empresa AquaVita.*

# SCAMPER

## C – Combinar

Esta etapa do SCAMPER averigua como é que a ideia pode ser combinada com outra coisa para gerar algo novo, pois ao combinar objetos e ideias podem ser inventados novos produtos ou serviços.



Importa então encontrar resposta para a pergunta “Que produtos se podem combinar para gerar um novo produto?”.

Pode-se proceder à combinação de objetos, conceitos, ideias ou processos, como forma de criar um novo produto ou serviço.

### **Desafio:**

*Imaginem que trabalham na empresa de águas “AquaVita” e que o nível de vendas da mesma tem vindo a diminuir ao longo dos últimos três anos.*

*Pertencem ao Departamento de I&D (Investigação e Desenvolvimento), sendo responsáveis pela criação de novos produtos e pelo aperfeiçoamento dos produtos já existentes no mercado.*

*Neste sentido, a administração propôs-vos que desenvolvessem um novo produto, para que pudessem apresentar essa novidade no mercado e, assim, aumentar o volume de vendas.*

*Têm liberdade para serem criativos, podendo desenvolver um novo produto à base de água, uma nova embalagem ou mesmo um novo conceito de produto.*

*Utilizem esta etapa do processo de geração de ideias SCAMPER para idealizarem novos produtos para a empresa AquaVita.*



# SCAMPER

## A – Adaptar

A questão central deste ponto do processo SCAMPER consiste em saber como se pode adaptar uma ideia existente ou a ideia de outra pessoa, de forma a responder a uma nova necessidade ou problema. Neste sentido, é importante questionar “Que outra ideia isto sugere?” ou “Como adaptar esta ideia a outra realidade, contexto ou situação?”.



A ideia está em mudar a natureza do produto, adaptando algo do mesmo produto ou de outro.

### **Desafio:**

*Imaginem que trabalham na empresa de águas “AquaVita” e que o nível de vendas da mesma tem vindo a diminuir ao longo dos últimos três anos.*

*Pertencem ao Departamento de I&D (Investigação e Desenvolvimento), sendo responsáveis pela criação de novos produtos e pelo aperfeiçoamento dos produtos já existentes no mercado.*

*Neste sentido, a administração propôs-vos que desenvolvessem um novo produto, para que pudessem apresentar essa novidade no mercado e, assim, aumentar o volume de vendas.*

*Têm liberdade para serem criativos, podendo desenvolver um novo produto à base de água, uma nova embalagem ou mesmo um novo conceito de produto.*

*Utilizem esta etapa do processo de geração de ideias SCAMPER para idealizarem novos produtos para a empresa AquaVita.*

# SCAMPER

## **M – Modificar / Minimizar / Maximizar**

Este ponto do SCAMPER foca-se na hipótese da ideia poder ser modificada, minimizada ou maximizada. Assim, a partir de uma ideia já existente, tenta-se atribuir-lhe uma nova utilização, efetuando uma modificação a qualquer nível (forma, dimensão, peso, tempo, frequência, velocidade, entre outros).



A questão a ser colocada nesta fase é: “O que se pode mudar, aumentar ou diminuir neste produto?”.

### **Desafio:**

*Imaginem que trabalham na empresa de águas “AquaVita” e que o nível de vendas da mesma tem vindo a diminuir ao longo dos últimos três anos.*

*Pertencem ao Departamento de I&D (Investigação e Desenvolvimento), sendo responsáveis pela criação de novos produtos e pelo aperfeiçoamento dos produtos já existentes no mercado.*

*Neste sentido, a administração propôs-vos que desenvolvessem um novo produto, para que pudessem apresentar essa novidade no mercado e, assim, aumentar o volume de vendas.*

*Têm liberdade para serem criativos, podendo desenvolver um novo produto à base de água, uma nova embalagem ou mesmo um novo conceito de produto.*

*Utilizem esta etapa do processo de geração de ideias SCAMPER para idealizarem novos produtos para a empresa AquaVita.*

# SCAMPER

## P – Pôr outras utilizações

Nesta etapa do SCAMPER pretende-se encontrar utilizações alternativas para ideias existentes, procurando investigar se a ideia pode ser utilizada em outros mercados e, em caso afirmativo, de que forma.

Pretende-se assim saber “Que outras utilizações pode ter esta ideia ou este produto?”.

Por vezes é necessário reutilizar o produto, dando-lhe outra utilidade completamente diferente.



### **Desafio:**

*Imaginem que trabalham na empresa de águas “AquaVita” e que o nível de vendas da mesma tem vindo a diminuir ao longo dos últimos três anos.*

*Pertencem ao Departamento de I&D (Investigação e Desenvolvimento), sendo responsáveis pela criação de novos produtos e pelo aperfeiçoamento dos produtos já existentes no mercado.*

*Neste sentido, a administração propôs-vos que desenvolvessem um novo produto, para que pudessem apresentar essa novidade no mercado e, assim, aumentar o volume de vendas.*

*Têm liberdade para serem criativos, podendo desenvolver um novo produto à base de água, uma nova embalagem ou mesmo um novo conceito de produto.*

*Utilizem esta etapa do processo de geração de ideias SCAMPER para idealizarem novos produtos para a empresa AquaVita.*

# SCAMPER

## E – Eliminar / Reduzir / Adicionar

Esta etapa do processo SCAMPER pretende eliminar, reduzir ou adicionar ingredientes, componentes, partes de produção ou serviços, de modo a alterar uma ideia.

A questão central desta etapa é “O que posso retirar para criar algo inovador?”.

Pensem no que aconteceria se eliminassem várias partes ou características de um produto ou serviço, de forma a solucionar alguns problemas.



### **Desafio:**

*Imaginem que trabalham na empresa de águas “AquaVita” e que o nível de vendas da mesma tem vindo a diminuir ao longo dos últimos três anos.*

*Pertencem ao Departamento de I&D (Investigação e Desenvolvimento), sendo responsáveis pela criação de novos produtos e pelo aperfeiçoamento dos produtos já existentes no mercado.*

*Neste sentido, a administração propôs-vos que desenvolvessem um novo produto, para que pudessem apresentar essa novidade no mercado e, assim, aumentar o volume de vendas.*

*Têm liberdade para serem criativos, podendo desenvolver um novo produto à base de água, uma nova embalagem ou mesmo um novo conceito de produto.*

*Utilizem esta etapa do processo de geração de ideias SCAMPER para idealizarem novos produtos para a empresa AquaVita.*

# SCAMPER

## R – Reverter

A última etapa do SCAMPER consiste em reverter o produto ou o serviço de modo a criar uma outra ideia.

A inversão da sequência em que as tarefas estão a ser executadas ou a conversão do espaço de forma a criar um novo conceito, são alguns exemplos. Por outras palavras: “Como reverter a ideia ou conceito do produto criando algo novo?”.

No fundo, consiste em explorar novas possibilidades no tempo e no espaço.



### **Desafio:**

*Imaginem que trabalham na empresa de águas “AquaVita” e que o nível de vendas da mesma tem vindo a diminuir ao longo dos últimos três anos.*

*Pertencem ao Departamento de I&D (Investigação e Desenvolvimento), sendo responsáveis pela criação de novos produtos e pelo aperfeiçoamento dos produtos já existentes no mercado.*

*Neste sentido, a administração propôs-vos que desenvolvessem um novo produto, para que pudessem apresentar essa novidade no mercado e, assim, aumentar o volume de vendas.*

*Têm liberdade para serem criativos, podendo desenvolver um novo produto à base de água, uma nova embalagem ou mesmo um novo conceito de produto.*

*Utilizem esta etapa do processo de geração de ideias SCAMPER para idealizarem novos produtos para a empresa AquaVita.*