

Método

SCAMPER

Una lista de siete preguntas para idear a partir de algo que ya existe: sustituir, combinar, adaptar, modificar, darle otro uso, eliminar y reordenar.

Origen

Eberle (1971), a partir de las preguntas de Osborn (1953)



Para qué sirve

Sirve cuando no se sabe por dónde empezar: cada letra es un punto de partida distinto.

Cómo se hace

1



Elegir qué transformar: un producto, un servicio, un paso.

2



Recorrer las siete preguntas: ¿qué sustituyo, qué combino, qué quito...?

3



Elegir las ideas que merece la pena probar.

Aplicaciones en diseño

✓ **Úsalo así**

Para mejorar algo que ya existe, no para empezar de cero.

✗ **Evita**

Rellenar las siete letras como un trámite.

👁 **Para no caer**

Escribe al menos una idea por letra antes de elegir.

Elementos clave

Partir de algo

Un producto, un servicio o un paso concreto.

Una pregunta cada vez

Cada letra abre un camino distinto.

Sin descartar aún

Primero se acumulan ideas; se elige después.

Autores y obras

Alex F. Osborn (1953)

Propuso una lista de preguntas para provocar ideas, de la que sale SCAMPER.

Bob Eberle (1971, 1972)

Ordenó las preguntas con la sigla SCAMPER para desarrollar la imaginación de niñas y niños.

Conexiones

Relacionado con

«¿Cómo podríamos...?»
Método

Diseño por analogía
Método

Lluvia de ideas
Método

Prototipado
Método

Fuentes

Fuentes originales

- Eberle, B. (1971). SCAMPER: Games for imagination development. D.O.K. Publishers.
- Eberle, B. (1972). Developing imagination through SCAMPER. Journal of Creative Behavior, 6(3), 199–203. Ver fuente (<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00929.x>)
- Osborn, A. F. (1953). Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking. Scribner.

Última revisión: 23 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.