



Innovationsphasen/Design Thinking-Referenz

P5 Ideenfindung (Ideengenerierung – Kreativphase – Inkubation)
P6 Ideenanreicherung (Ideenkombination – Ideenintegration)

Beschreibung

SCAMPER ist eine schöne, übersichtliche Checklistentechnik, die von Bob Eberle (1997) entwickelt wurde und einen festen Platz unter den Kreativtechniken hat.

Nachdem eine Herausforderung genau definiert und beschrieben wurde, hilft SCAMPER schnell, in verschiedene Richtungen weiter zu denken. SCAMPER ist so auch gut als Anfangspunkt für laterale Denkprozesse verwendbar. Eine Weiterentwicklung von SCAMPER selber ist SCAMPERR. Die bekannte Osborn-Checkliste ist eine ebenfalls mit SCAMPER eng verwandte Technik.

SCAMPER ist besonders geeignet bei der Weiterentwicklung neuer Produkte oder Prozesse, die sich aus bisherigen ableiten. Auch als Nachfolgemethode zu einem Brainstorming bietet sich SCAMPER gut an.

Ergebnisse der Methode

Erzeugt Ideen, Lösungsansätze, Vorideen, Möglichkeiten

Durchführung

Schritt 1: Der Moderator stellt die Herausforderung vor und gibt an, wie die Checkliste bearbeitet werden soll und wie lange.

Schritt 2: Die Punkte/Denkperspektiven der Checkliste (siehe unten) werden nun nacheinander von den Teilnehmern durchgearbeitet. Der auffordernde Charakter der einzelnen Schritte dient dabei der Strukturierung der einzelnen Ideenfindungsrunden.

Schritt 3: Im Anschluss erarbeiten die Teilnehmer eine abschließende Analyse, wobei keine methodischen Vorgaben gemacht werden.

Die Ergebnisse sind nicht zwangsläufig alle praktikabel, sollen aber als Anfangspunkt für die weitere Ideenfindung dienen. In jedem Schritt kann auch problemlos eine zusätzliche Technik kombiniert werden, wie zum Beispiel Brainstorming oder Mindmapping. Es müssen auch nicht zu allen Punkten der Checkliste Ideen gefunden werden, die Methode liefert auch selektiv angewandt sehr gute Ergebnisse.

Abkürzung	Englisch	Bedeutung
S	Substitute:	Ersetze – Komponenten, Materialien und 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 Maßstäblichkeit, 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 eine entgegengesetzte Nutzung

Bekannte Hinderniseffekte

- Verhindert Ideenfindung mit zu schwacher Erkenntnisgrundlage
- Verkürzt und durchbricht vorhandene Kreativblockaden

Mögliche Extravorteile

- für innovativ ungeübte Teams
- für Teams mit einer schwachen Teamleitung
- für unerfahrene Trainer und Innovationscoaches

Einsatzparameter

- Austauschfokus: vornehmlich mit internen Personen
- Durchführungszeit: eher hoch (> 1 Tag)
- Einsatzfrequenz: vornehmlich im einmaligen Einsatz
- Einsatzradius: vornehmlich im projektweiten Einsatz
- Einsatzradius: vornehmlich im Teameinsatz
- Komplexität für den Moderator: eher gering
- Komplexität für die Teilnehmer: eher gering
- Teamgröße: Einzelpersonennutzung möglich
- Teamgröße: Kleingruppe möglich (3 bis 5 Teilnehmer)
- Teamgröße: mittelgroße Teams möglich (5 bis 20 Teilnehmer)
- Vorbereitungszeit: eher mittel (> 1 Stunde bis < 1 Tag)