

Sessió SCAMPER: redissenya una app educativa

Aplicar les tècniques de divergència (brainwriting + SCAMPER) i convergència (vot puntuat) per a generar deu alternatives a una app educativa que no acaba de funcionar.

DURADA

60 min · 1 sessió

AGRUPAMENT

grups xicotets (4-5)

UNITAT 5

Disseny creatiu de models de negoci

MATERIALS

- Folis A4 en blanc per a brainwriting
- Plantilla SCAMPER (els set verbs)
- Pegatines de colors per a vot puntuat (3 per persona)
- Cronòmetre visible

ENCAIX CURRICULAR · Sabers C.2, C.3, C.4 · Comp. específiques CE3 · Comp. clau CE, CPSAA, CC, CD

Plantejament

EstudiaAhora, una app d'organització de l'estudi per a alumnes de secundària, ha aconseguit 8.000 descàrregues el seu primer any però només el 9 % dels usuaris continua actiu el mes següent. L'empresa vos ha convocat com a equip d'innovació per a generar idees de redisseny en una sessió de 60 minuts.

La idea original era simple: registra les teues tasques, rep recordatoris, marca el teu progrés. Les entrevistes amb usuaris revelen tres frustracions recurrents:

“L'app és molt seriosa, pareix deures.”

“Recorda que he d'estudiar però no m'ajuda a començar.”

“Els meus amics no la usen, així que l'òbric a soles i se m'oblida.”

Objectius didàctics

- Practicar la separació radical entre fase divergent i fase convergent.
- Aplicar dues tècniques concretes de divergència (brainwriting + SCAMPER).
- Aplicar una tècnica de convergència (vot puntuat).
- Produir un *output* concret en una sola sessió: 3-5 propostes prioritzades.

Passos

- 1. Enquadrament (5 min).** El professor presenta el cas i recorda la regla d'or: durant la fase divergent ningú jutja, tot s'anota. Les crítiques vénen després.
- 2. Brainwriting silenciós (10 min).** Cada persona, en silenci absolut, escriu en el seu foli **5 idees** per a millorar l'app. En passar 5 minuts, els folis roten al company de l'esquerra, que afig 5 idees més basant-se en el que llig.

3. **Aplicació de SCAMPER (15 min).** En grup, trien UNA idea del brainwriting que els agrade i li apliquen els set verbs:
 - Substituir un element de l'app per una altra cosa
 - Combinar amb un altre tipus d'app
 - Adaptar alguna cosa d'un sector distint (gimnàs, xarxes socials, jocs)
 - Modificar (mida, format, freqüència)
 - Per a altres usos (valdria també per a...?)
 - Eliminar (què llevarien sense perdre valor?)
 - Reordenar (i si els passos foren distints?) L'objectiu és generar **almenys 10 variacions noves** a partir de la idea inicial.
4. **Convergència amb vot puntuat (10 min).** Tota la classe puntua les propostes escrites a la pissarra: cada persona disposa de 3 pegatines que pot repartir com vulga (3 a una proposta, 1+1+1 a tres distintes, etc.).
5. **Selecció i pas següent (15 min).** Les 3 propostes més votades s'examinen en grup gran amb tres preguntes: *com es prototiparia ràpid? Quin client concret la voldria? Quin bloc del BMC canviaria?*
6. **Tancament individual (5 min).** Cada alumne escriu en el seu quadern la proposta guanyadora i un risc important que hi veja.

Regles de la fase divergent (visibles durant tota la sessió)

1. **Ajorna el judici.** No es valora si una idea és bona, només si és nova.
2. **Quantitat abans que qualitat.** Les bones idees emergixen del volum.
3. **Les idees rares són benvingudes.** De vegades són brillants, de vegades són escalons per a arribar a les brillants.
4. **Construïx sobre les idees dels altres.** *Sí, i...* en lloc de *no, però...*

Criteris d'avaluació

CRITERI	DESCRIPCIÓ	PES
Quantitat d'idees generades	Mínim d'idees per persona en brainwriting	20 %
Aplicació correcta de SCAMPER	Els set verbs s'han aplicat de manera genuïna, no forçada	30 %
Disciplina de fases	El grup respecta la separació divergent / convergent	20 %
Qualitat de l'output final	Les 3 propostes són concretes, prototipables i traçables	20 %
Treball cooperatiu	Repartiment de temps, escolta activa	10 %

Variants i extensions

- **Variant intensa (90 min):** prototipar en cartó o Figma una de les propostes guanyadores al final de la sessió.
- **Variant amb cas propi:** substituir *EstudiaAhora* per una idea aportada per un alumne o per una app real coneguda (Duolingo, Anki, Forest...).