



Definiciones

Una **función** es el propósito de algo –qué es lo que hace.
Algunos ejemplos incluyen: protegerse, construir, mover, y capturar.

Una **estrategia** explora cómo una función se lleva a cabo.
Algunos ejemplos incluyen: veneno, apilar, nadar, tejer, púas, y telaraña.

Para diseñar usando la biomimesis, coincide una función (lo que quieres hacer) con posibles estrategias de cómo hacerlo.

CREATIVIDAD SILVESTRE • WILD CREATIVITY / Oregon Museum of Science and Industry



Definiciones

Una **función** es el propósito de algo –qué es lo que hace.
Algunos ejemplos incluyen: protegerse, construir, mover, y capturar.

Una **estrategia** explora cómo una función se lleva a cabo.
Algunos ejemplos incluyen: veneno, apilar, nadar, tejer, púas, y telaraña.

Para diseñar usando la biomimesis, coincide una función (lo que quieres hacer) con posibles estrategias de cómo hacerlo.

CREATIVIDAD SILVESTRE • WILD CREATIVITY / Oregon Museum of Science and Industry