

BIYOMİMİKRI - DOĞAŞIM: Sürdürülebilirliğe odaklanarak doğadan ilham alan yenilik. Ayrıca "Yaşamın dehasının bilinçli aktarımı" olarak da tanımlanabilir. Biyolojik formlardan, süreçlerden ve ekosistemlerden öğrenme ve sonra uygulama yoluyla daha sürdürülebilir tasarımlar yaratma.

BIYOLOJİK OLARAK İLHAM VERİCİ (DOĞADAN İLHAM ALAN): Yukarıdaki gibi doğadan ilham alan yenilik, akademide sıkça kullanılan bir terimdir .

BIYOMİMETİK: Yukarıdaki gibi doğadan ilham alan yenilik, özellikle Avrupa'da sıkça kullanılan bir terimdir.

BIYONİK: Yukarıdaki gibi doğadan ilham alan yenilik, Almanya'da yaygın olarak kullanılan bir terimdir.

MESELE (CHALLENGE): Tasarım süreçlerinde, tasarımcıların ele aldıkları temel mesele, belirli bir sorun veya ihtiyaç olabilir. Ayrıca bir organizmanın karşılaştığı belirli bir sorun veya ihtiyaç da olabilir.

İŞLEV (FONKSİYON): Bir özelliğin, mekanizmanın veya sürecin sonucu veya rolü; bir adaptasyonun bir organizma için ne yaptığı (hayatta kalmasına ve gelişmesine yardımcı olmak) veya bir tasarımın kullanıcıları için ne yaptığı. Bir işlev her zaman bir fiil içerir; adaptasyonun organizma/sistem için ne YAPTIĞINI açıklar. (örneğin su elde etmek, büyümeye uyum sağlamak, müdahaleyi yönetmek). Örneğin, kutup ayısının kürkünün bir amacı, sıcak kalmasına yardımcı olmaktır, teknik olarak işlevi ısıyı korumaktır (yalıtım).

STRATEJİ: Organizmalar biyolojik stratejilerle işlevsel ihtiyaçları karşılarlar. Bir strateji, bir özelliği, mekanizmayı veya süreci ifade eder; bir işlevin "NASIL" gerçekleştirildiğini açıklar. Kutup ayısı örneğinde, kürk yalıtım sağlamak için bir stratejidir.

MEYDANA GETİREN İŞLEM - MEKANİZMA (STRATEJİNİN DAHA AYRINTILI NASIL ÇALIŞTIĞINI AÇIKLAR): Kutup ayısı örneğindeki mekanizma gibi, kutup ayısının kürkü iki farklı katmandan oluşur, cildine yakın kısa ve yoğun bir alt kürk katmanı ve daha uzun ve kaba dış koruyucu kıllardan oluşan bir dış katman. Koruyucu kıllar şeffaftır ve kızılötesi radyasyonu çok etkili bir şekilde emme özelliğine sahiptir. Bu, kutup ayısının sıcak vücudundan yayılan ısı, kıllar tarafından emilerek soğuk ortama geçmesini engeller.

GELİŞTİRİCİ-REJENERATİF: Mevcut olandan daha iyi, daha yüksek veya daha değerli bir durumun oluşturulmasıdır. Bazı örnekler: kırık kemiklerin kendiliğinden iyileşmesi (daha da güçlü hale gelir); otlayanlar tarafından yenildikten sonra bitkilerin daha güçlü kök sistemleri geliştirmesi.

DEJENERATİF: Değer çıkaran ve/veya kendini iyileştirmenin, yenilenmenin ya da ilerlemenin kapasitesini azaltan bir süreç veya durum.

DÖNGÜSEL EKONOMİ: Döngüsel ekonomi, ürünlerin teknik bileşenlerinin yeniden kullanılabilir şekilde tasarlandığı bir üretim ve tüketim modelidir. Ayrıca, mevcut malzemelerin ve ürünlerin paylaşımı, kiralınması, yeniden kullanımı, tamiri ve yenilenmesini içeren bir yaklaşımdır. Bu şekilde, ürünlerin yaşam döngüsü uzatılır ve tüm malzemeler sürekli bir üretim döngüsü içinde olmalıdır.

ANALOG DÜŞÜNME: Bir problem için bir çözümün benzer bir problemi çözmek için nasıl kullanılabileceğini görmek.

BIYO-KAYNAKLI MATERYAL: Yaşayan (veya bir zamanlar yaşamış) organizmalardan elde edilen maddelerden yapılmış bir malzemedir. Tanım, ahşap ve deri gibi birçok yaygın malzemeyi içerebilir, ancak genellikle daha kapsamlı işleme süreçlerinden geçen modern malzemelere atıfta bulunulur. Biyo-kaynaklı malzemeler genellikle biyolojik olarak parçalanabilir, ancak her zaman böyle değildir. Örnekler arasında selüloz elyaf, biyoplastikler, mısır nişastası yer alır.

Daha fazla bilgi için burayı ziyaret edebilirsiniz: <https://toolbox.biomimicry.org/references/glossary/>

İŞLEV tanımlamak



Ne istiyorsun? Bir ısıtıcı mı, yoksa bir klima mı istiyorsunuz? (isim)
Yoksa sıcaklığı düzenleyen bir tasarım çözümü mü istiyorsunuz? (fiil)

Tasarımınızın ne yapmasını istiyorsunuz?
Çekirdeğe ulaşana kadar nedenini sor? ben değilim
DOĞA... sıcaklığı nasıl düzenler?