Assignment 2

設計二乙 40723228 郭倞

According to the material of Topic 0 and Topic 1, can you describe specifically what the mechanical design team need to do for accomplishing Assignment 1's four wheeled robot.

根據主題 0 和主題 1 的材料,您能否具體描述機械設計團隊為完成分

配 1 的四輪機器人需要做什麼?

Design Collaboration Better Products.txt

裡面提到協同在未來產品設計上的重要性,它能讓一群能力不同的人在同一個團體裡分工合作去完成產品,而且不只是製作團隊,客戶也能加進來跟團隊溝通,這能省下多數不必要的時間與成本。

溝通再協作裡是非常重要的一環,反饋跟提問並不是在那之中的人才能做的, 只是你必須確定你的提問能使產品更好而不是單純得幹話,而能如何避免講出無 意義的話最好的方式就是先聆聽,觀察,理解後再針對你認為能做得更好的地方, 提出問題。

當然這裡面也提到了要在不同的工作上正確的使用不同的協同工具 文章裡提到了我們再用的 github, 他表示了這工具用來管理程式碼非常好但對於 迭代設計來說卻是一個不那麼好用的工具。

他提到了幾個較適合迭代設計的工具

Figma

協作功能強大,能讓大家在同一檔案下工作,而這解決了設計問題的甚麼? 重複設計。

每個人的工作大家同時都能看到,這能有效的解決復數設計類似的事情發生。

Marvel app

適合對非設計成員協同(或是客戶),它能夠在短時間內設計出一個產品大概的原型,讓其他人能對這有所理解,進而來進行提問跟反饋

Zeplin

工程師與設計師溝通用的

Quip

非常重視討論的協同軟體(溝通特化)

裡面有非常多的功能在幫助小組討論,而且也不因為討論事情太多而亂掉。如果你們的工作非常需要大家的溝通討論,那它會是一個好選擇。

協作過程

階段一:目標與討論

先設定一個目標,然後協同人員思考討論後給出的大概,再去和客戶進行溝 通。

間段二:研究

對於目標展開研究,去了解在最終階段可能需要呈現出甚麼。

間段三:設計

工程師與設計師溝通並開始設計。

間段四:反饋

與客戶溝通卻保產品符合客戶期待。

總結:

協同在現在以是產品設計重要的一環了,本文通過舉例的方式,來證明其中 重要性,並給了幾個實用的協同程式來幫助我們入坑(只是有些要錢,使用前請 確認會回本)最後還特別舉了一些例子來幫我們有個大概的方向。

MechanicalDesignProcess

1. 成功的設計

一個能被稱做成功的設計,它必定來源自一個完善的團隊,而一個完善的團隊該有甚麼樣的條件?

對一個團隊來說,裡面的人才這是不可少的,且必須在各個領域上都有, 再來是完善的規範,而完善的規範能帶來什麼?能帶給團隊一個穩定的工作階段, 能使你們團隊在資源分配上不會顯得雜亂無序,而這進一步的減少了開發的成本。 當然還有團隊上的溝通,這也非常重要,畢竟是一個"團體"。

總結來說,一個成功的設計需要有 1.符合顧客需求 2.合理的設計成本 2.建構設計

總體設計下來大致的步驟

1.構想:這是設計的起點,這階段要有大量的想法,架設還有設計,只要它合理,就都有可能可行。

- 2.建構:把上一階段的產物開始實際畫出來,用一個完整的圖形來表達,如 果出了問題那就回上一步。
 - 3.試製品:嘗試把畫出來的東西做出一個大概的產品出來。
 - 4.分析:開始測試試製品是否能用。
 - 5.修正與跟改:如果分析結果不太行就開始修正,直到符合我們都需求。
 - 6.最後決定:決定這是否會是最終產品,如果它不是那就退回之前繼續改。

3.結構考量:

兩種方案 1.參考其他相似產品設計, 能幫助我們快速設計出, 但可能回 造成產品過於相似, 進而可能導致該產品收益下降。

2.原創:由簡到繁,一步一步慢慢設計出一個雛形出來,但要確 定這是一個可行的設計,不然最慘就是無法完成客戶需求,那就 88 了。

4.材料工法

注意點 1.零件原料是否符合需求 2.尺寸經度的準確 3.是否能穩定生產 4. 用該材料是否合乎成本等。這些都是必須去考量的,因為這直接關係到產品是否 能運作,是否能賣出去等問題。

5.結語:

總結一下產品設計,裡面的每一個步驟都是環環相扣著的,其中一部分 沒做好,就可能會毀掉整個設計,所以我才需要合作,與各個方面的人合作,因 為設計不單單是畫好圖,想出一個想法,那都只是片面的看法,真正的完整地設 計才能吸引客戶,才能帶來商機。