

Assignment2

Topic 0

Topic 0: From Digital to Industrial + Engineering Product Design Collaboration

[DigitalProductCollaboration.pdf](#)

這篇是再說通過設計協作創建更好的產品，討論如何協同設計與介紹一些協同的工具。裡面有提到一些：

FIGMA:

這是一個協作優先的共享工作區工具。 Figma 非常適合在其中有多個人設計文件的相同區域。您可以觀看隊友設計或在同一設計上一起工作實時。

MARVEL :

雖然 Figma 傾向於感覺更自由和靈活，但 Marvel 允許更標準化的形式 合作。這也使我們的客戶可以輕鬆地與我們合作。

Zeplin:

是一個有用的傳遞工具，可讓開發人員深入了解設計的細節。工作。

Quip:

是集思廣益和產品/過程文檔的絕佳平台。我們用它來記錄

並組織團隊成員在工作時需要了解的所有背景和知識一個專案。對於集思廣益而不是視覺關注的新想法也很有用。

合作的過程：

階段 1：線框與集思廣益

階段 2：研究與框架

階段 3：迭代和反饋

階段 4：客戶的反饋和發展

最終結果

Press Play 的實時繪圖動畫是工作中設計協作的一個範例。一隊跨學科專家一起解決更大的設計和開發挑戰含義。沒有設計協作，我們將找不到理想的交集用戶體驗，視覺和技術。

設計協作需要解決建築中伴隨的複雜，通過關鍵問題的產品和經驗。利用多個團隊成員的專業知識跨學科的設計協作可確保團隊從各個角度應對挑戰並尋求更好的解決方案。借助正確的思維方式，工具和流程，進行設計協作使團隊能夠通過創造性思維和迭代來更深入。

Topic 1 Mechanical Design Process

MechanicalDesignProcess.pdf.

Ch1 成功的設計:

第一章是在描述如何做出一個成功的設計，要進行設計前需要一個團隊，然後依照需要的東西決定隊伍的規模，然後依照產品的需求以及市場調查等等，去進行溝通與討論跟磨合。

Ch2 構建設計:

第二章是在說設計產品的流程，設計都將僅從產品構思開始，將通過圖紙記錄設計，以便能夠以可重複的方式構建更多產品方式。

Ch3 結構上的考慮:

以“堅實的基礎”為基礎，以便其餘設計可以以此為基礎。

本章將重點介紹：

- 1.利用材料概念的強度提出結構解決方案
- 2.定義考慮我們電子產品結構設計的通用流程
- 3.看一些具體說明一般概念的示例

Ch4 材料與工藝:

現在已經有了前面設計的結構基礎，將開始實踐本章的“回歸基礎”，然後遵循產品規格，但現在我們將回到成本考慮因素。

通過重新設計“**檢驗標準**”，我們將繼續設計更多“**建築模塊**”，設計師可以使用確定其外殼零件的最佳材料和工藝。選擇組成裝配體的各個零件的材料和過程，設計師還得考慮了產品的組裝和維修。