

中原大學 112 年高等教育深耕計畫活動執行成果報告

活動類型	<input type="checkbox"/> 研討會 <input type="checkbox"/> 成果展示 / 發表 <input type="checkbox"/> 專題演講 <input type="checkbox"/> 專業諮詢 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：讀書會		
主 題	全球永續發展讀書會 – 《我們的行為是怎樣被設計的：友善設計如何改變人類的娛樂、生活與工作方式》沈豪挺老師		
時 間	112 年 11 月 13 日 12:00~13:00	地 點	真知教學大樓 517
參與課程	中原大學通識教育中心		

活動成效報告

讀書會一開始，老師先向同學自我介紹，因為部分學生之前有修習過老師的課程，所以同學只是簡單介紹系級、姓名，因為總共有 7 名同學，所以在之後的課程討論中，會分成兩組互相討論，並輪流分享老師的提問。

上課內容主要由老師使用簡報介紹書中的內容精華，會以生活中的例子引導同學，使其更加瞭解書中所提及的理論與應用，並會穿插 1 至 2 次的小組討論，讓大家分享自己的想法。

課程中，老師先詢問同學，是否聽說過位於桃園火車站後站的望見書間，跟中壢火車站都一樣是外籍移工聚集較多的地區，同學對此有甚麼感受等，以此帶入簡報內容。在後面的課程，老師以 IG 等社群軟體早期很近期的介面變動作討論，提到早期現限時動態無法按讚或看到觀看人數等，但現在的介面可以看到，並讓同學討論之間的差異是甚麼，進行優缺點的分析。

課程結束後，老師提醒同學下週 11/20(一)是第二次讀書會，將會以相同的形式進行，並提醒今天兩位因故缺席的同學要分到不同的組別。

活動照片



中原大學 112 年高等教育深耕計畫活動執行成果報告

活動類型	<input type="checkbox"/> 研討會 <input type="checkbox"/> 成果展示 / 發表 <input type="checkbox"/> 專題演講 <input type="checkbox"/> 專業諮詢 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：讀書會		
主 題	全球永續發展讀書會 – 《我們的行為是怎樣被設計的：友善設計如何改變人類的娛樂、生活與工作方式》沈豪挺老師		
時 間	112 年 11 月 20 日 12:00~13:00	地 點	真知教學大樓 517
參與課程	中原大學通識教育中心		

活動成效報告

今天課程主要是介紹人因設計與人機互動的關係，老師讓同學觀看研究人員乘坐無人駕駛車的影片，並介紹其實無人駕駛車具有部分錯誤，導致目前仍偏差值，餅已有多起車禍事故發生。另外，老師也提到諾曼出版《設計的心理學》一書，內容提及物品發明的預設用途，人們與物品的互動需要讓人了解如何使用，若過度依賴機器提供的服務，易使人對其使用方法不了解，而老師也藉此播放日本綜藝影片「開門的預設方式」，片中是大門的打開方式每次都不一樣，導致員工無所適從。老師以此一例子，讓同學能更好的了解預設用途在生活中的重要性。接著，老師強調「體現認知」這一個概念，設計師需要把把情緒跟實際的東西做連結，而尺寸影響人的使用行為、方式，種種因素都會影響人們的使用者經驗。

在課程中段，老師讓同學互相討論「為何臉書動態牆又稱為河道？」，同學們想法多元，提及是因為隨著時間的變化，新的訊息會一直顯示，像河流一樣，有新舊訊息的分別。

課程結束後，助教提醒同學(一)下週 11/27 是第三次讀書會，需要注意的是下次會在教學 601 上課，請同學不要跑錯教室了。

活動照片



中原大學 112 年高等教育深耕計畫活動執行成果報告

活動類型	<input type="checkbox"/> 研討會 <input type="checkbox"/> 成果展示 / 發表 <input type="checkbox"/> 專題演講 <input type="checkbox"/> 專業諮詢 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：讀書會		
主 題	全球永續發展讀書會 – 《我們的行為是怎樣被設計的：友善設計如何改變人類的娛樂、生活與工作方式》沈豪挺老師		
時 間	112 年 11 月 27 日 12:00~13:00	地 點	真知教學大樓 601
參與課程	中原大學通識教育中心		

活動成效報告

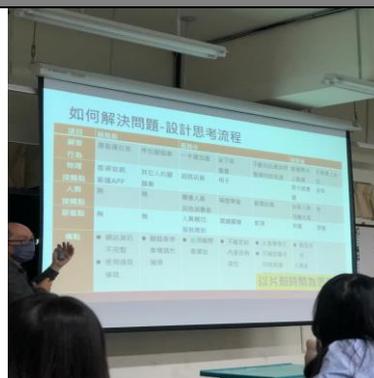
今天課程一開始，老師以問題「想到設計你會想到什麼」來引導同學，藉由思考、討論來更容易進入今天的主題，主要談論「直覺式的設計」、「設計思考的系統化流程」以及「減少阻力客製化體驗」等等，並以各樣的案例作介紹，例如：仙人掌當佈告欄；場域設計要滿足剛性需求、軟性需求，如客運站要讓人準時上車、沙發電視是次要物品。

另外，老師也解釋許多書中所提及的理論，如終峰定律、里程碑節點、節點印象、低谷節點等，都是許多企業會使用，來讓消費者感受良好，以增加消費者的對產品的黏著性，像是迪士尼樂園的手環、Netflix 等，這些產品在在強調讓消費者「花最少精力做選擇、得到最想要的體驗」。

在課程後段，老師讓同學互相討論「極端友善對使用者有什麼壞處??」，同學們想法多元，回答說：極端友善(客製化)無法讓所有人都滿足；若長期依賴友善使用的環境，如中國的手機支付功能，若機器故障或外國人去旅遊時會無法適應；因為演算法經常推薦喜歡的東西，會導致使用者無法嘗試新事物、困在舒適圈等問題。

課程結束後，老師鼓勵同學多多參加讀書心得的比賽。

活動照片



中原大學 112 年高等教育深耕計畫活動執行成果報告

活動類型	<input type="checkbox"/> 研討會 <input type="checkbox"/> 成果展示 / 發表 <input type="checkbox"/> 專題演講 <input type="checkbox"/> 專業諮詢 <input checked="" type="checkbox"/> 其他：讀書會		
主題	全球永續發展讀書會 - 《我們的行為是怎樣被設計的：友善設計如何改變人類的娛樂、生活與工作方式》沈豪挺老師		
時間	112年12月04日 12:00~13:00	地點	真知教學大樓 517
參與課程	中原大學通識教育中心		

活動成效報告

今天是最後一堂讀書會，一如往常，課程開始是由老師使用簡報分享書中的大綱與重點，今天的課程主要是圍繞在「鉤癮效應」，是指習慣的形成，處於大腦選擇走捷徑，停止主動思索下一步要做什麼之時，身體很快就自動自發的把能夠因應種種情況的行為做出來。而其有四大步驟，分別是：1.觸發 (Trigger)：引起使用者興趣 2.行動 (Action)：預期會有獎賞而做出的行為 3.變動獎賞 (variable reward)：活化大腦關於渴求及慾望的部位 4.投入 (investment)：使用者將時間、心力、社會資本等用於此產品或服務上。

另外，老師也分享史金納的老鼠實驗，其結果同樣適用於鉤癮效應，結果顯示在動態約定下(控制時間的稀缺性)可使消費者對於該事物產生更多的執著，許多生活中的機制，如遊戲、信用卡紅利兌換，都是用類似的概念。

在課程後段，老師讓同學互相討論「八角框理論的例子」，同學們提到：定位軟體(使用多長時間，就可換圖示)、開盲盒、夾娃娃等，大家討論很熱烈，最後愉快的結束這次的讀書會。

活動照片

