

# 《身體評估之OSCE臨床能力鑑定》

## 图书基本信息

书名：《身體評估之OSCE臨床能力鑑定》

13位ISBN编号：9789866538490

10位ISBN编号：9866538494

出版时间：2009-11-20

出版社：台灣愛思唯爾

作者：蔡秀鸞 總校閱,王采芷,黃秀麗,楊瑞珍,張靜芬,陳妙言,童 新,周成蕙,簡翠薇,曹麗英,李明德,陳莉莉,陳玉貞 著

页数：241

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《身體評估之OSCE臨床能力鑑定》

## 內容概要

客觀的結構式臨床測驗(Objective Structured Clinical Examination, OSCE) 是評估臨床能力的方式，藉由模擬臨床情境配合臨床檢驗數據或影像，可偵測傳統筆試所無法測得的臨床技巧、態度及行為。因此建立OSCE作為臨床實務考試，提升醫護理臨床專業能力，保障病人權益，進而提升照護品質。

# 《身體評估之OSCE臨床能力鑑定》

## 精彩短評

- 1、日本的设计总是与宗教、灵魂相结合。
- 2、深泽直人的访谈还是比较有意思的，其他两个的言论和特别是提出认识事物的逻辑体系不是很认同。
- 3、不为设计而设计，当然是最好的设计！
- 4、繁体字读起来很吃力了
- 5、冲着题目而去
- 6、很抽象，很多地方看不太懂，需要慢慢消化~可能是自己的道行还不够高，期待未来重读的时候会有新的体会~
- 7、理论不错，但是语言看得好累。
- 8、内容不用说 主要此书的排版设计阅读起来有点不习惯...
- 9、没读懂~~
- 10、应该是一本好书！  
但是我完全完全看不懂！！！！一点都看不懂！！我的¥130啊~~！！~
- 11、Affordance 这个概念让人耳目一新，值得一读再读。本书一开始主要是讲生态心理学的理论，比较晦涩，到后面就好很多。一旦你抛弃“远近”的概念，就会发现很多东西的妙处。
- 12、好书，对日本某些典型的设计观点述说的非常透彻。
- 13、:无
- 14、需再读~

## 精彩书评

1、自己境界不够高，一口气读完，很多地方都不太懂，竖排繁体字还看得我两眼昏花- -||||特地摘录了部分内容，以便以后重温，慢慢消化~关于功能\*功能毕竟是功能，不能太让人伤脑筋去思考；它必须是“非经过不可”的相互作用才行。\*对设计来说，有时没有加以任何设计的普通工具，便已经十分足够。——关于知觉或表现的经验\*在艺术和设计的领域，会经常经历将已经知道的事情明朗化的快感。\*深泽先生的作品中，有一种“明白了以往不知道的事物”的喜悦，这和“看见从来未见过的的事物”的感觉完全不同，而是一种“身体知道，自己却不知道”的感觉。\*知觉或表现的经验，是无法藉由任何感官描绘的经验；是经过一阵子后才理解的经验。当知觉或表现时，我们只知道有某事开始了；在我们还不知道是什么事开始之前，知觉或表现便已开始动作。\*要在设计中加入艺术性，或许加上“挑逗知道的快感”般的提示，可以增加趣味也说不定。——关于智慧\*关于“智慧”的定义，在现代好像变成具备许多知识或资讯就是有智慧，其实原本的意思是指洗练的程度或者身体上的知性。\*洗练是压缩了复数的思考、省略多余之物的一种状态。\*设计和艺术也是一样的，有时作者本人完全没有发现之处，却被赋予了各种意义。一个好的作品是具有这样的余裕/宽度的。——关于“相即的设计”\*与行为相即的设计，是指靠近人无意识的行为流程，并跳入此行为与之融为一体，而非从崭新的形状或色彩来接近人的意识。认知创作者和使用者（或生活者全体）共有的行为，尝试做出共感的元素。\*设计就是寻找“刚好合适”之事。\*若再进一步追究所谓的“刚好合适”，就会发现它其实是一种“必然”，也可说是“这个应该要在那里”之意。就像是有一个洞，是大家一起共有的，某人放入了某物后，大家都觉得“啊！刚刚好”的感觉一样。\*若想靠自己创造来进行设计，一定行不通，因此才要寻找。也许是空间、也许是其他的什么地方，有某种东西存在着，以这样的前提下开始观察，就会有所缺欠，就会看到“刚好合适”的东西。\*就像快完成的拼图，设计师要努力发现尚未拼上的缺口，而最后补上的那一片就是设计的结果。要发现这个缺口其实超乎想象地简单，除了接案开始时得到客户的任务提示外，观察使用者或访问制造工厂等等，也都有助于发现缺口的轮廓，因为真实的场景最有效果。——关于“无意识的记忆”或“身体性记忆”（Active Memory）\*人通常会重视早已存在的感觉，不是自己创造，而是从早已拥有的东西中寻找。\*“Active Memory”就是指身体未意识到的记忆，或意识所忘记的记忆。这是许多人在行为的流程中每日反复接触，平常不会特别在意，甚至不会意识到其存在。因此“Active Memory”是设计者要找出的不自觉的记忆共通项目。——关于“不假思索”（Without Thought）\*“Without Thought”是深泽直人设计理念的基础，着眼于人与物交互作用时，不去一一细想该项目行为与物体。在“不思考”、“不自觉”记忆或行为之下，引导出设计的源泉并将之具体化。——关于“Found Object”\*即“被找到的形状”，在日常生活中所使用、早已被图像化之物，通常附着了人类的共通行为和各式各样的现象。\*将此图像化之形状或其上附着之现象，使用于别种物品之设计上，暗示使用者新的物品功能或意义，使之与使用新物品的行为或印象产生关系，并非单纯地挪用物体的形状而已。\*“Found Object”就是人在无意识中找到的环境价值。——关于“First Wow / Later Wow”\*“First Wow”是看见该物体的瞬间所得到的强烈印象。虽然让人印象深刻，却忽略了设计本身的力道。\*“Later Wow”则是看见的当下并不了解设计的意义，或者并无强烈的印象，但经过一会儿之后明白其意义或设计，这就是作者的意志和接受者一致的瞬间。\*设计的深度应该是像咀嚼食物般，越咀嚼越有味道；使得接受者从最初的印象慢慢往双方的感觉靠拢，创作者的意图传达至接受者的些微时间差，就是设计的深度。\*使用者本身或许不会马上发现，但“要用过才知道”就是它的价值所在。好像在玩一种游戏，在刚刚好的瞬间突然明白。——关于“行为与痕迹”\*第一个思考的方法是在周遭环境中寻找、发现行为利用过之物。在我们的身边，有许多超乎想象的组合，如骑车的人脚刚好踩在人行道的边缘上。\*第二个方法就是寻找痕迹，即只看见结果，却看不到进行行为的人，如公车站牌旁边的人行道护栏，因被当作椅子而变得弯曲。\*就算找到这样的东西，也不可以直接变成设计，太单纯的连结是行不通的。只是，找出周遭环境中已完成的设计，就好像是找到一条路径般，可以找到刚好放进某个洞之物。\*行为不是一个

## 《身體評估之OSCE臨床能力鑑定》

“点”，而是“线”。即使没有过这种行为的经验，却因为关联性的组合，所以没有经验也能明白。\*“虽然没做过，绝对是这样”之类的事情，才确实是设计。\*没经验过的、可以预知经验的事比较有趣。\*“寻找行为的痕迹”这样的行径在某种意义上，单纯地来说就像是行为的痕迹来涂鸦；使用行为的痕迹这样的组合来玩耍。\*和痕迹有关的事，通常会令人觉得寂寞，另一方面却也感到安心，非常不可思议。\*共有或是共感，都和痕迹有关，这是作为人的一种喜悦。

——关于“晃动与张力”\*创作的过程就是慢慢把“晃动”的程度降到最低。\*无法用言语记述或判别时，越是深入探究，越是无法决定；但是一定知道孰优孰劣，这个感觉上的判断可以慢慢删去“晃动”，这就是创作。\*若停留在单纯地用自然语言记述的阶段，就仅只是概念而已。因此可简单描述的事情就失去趣味了。\*一开始就简单之物，和精简后变得简单之物，在本质上是完全不同的。把不合适之物变得刚刚好合适，这之间的跃升存在着设计的精髓，也就是所谓的“张力”。\*虽然有晃动，看起来就像是极力使之减少后的静止状态。人一旦抓取到这细微的晃动，就能判断是有弹性的张力。\*所有的造型的基本都是如何处理张力的问题。

——关于“制约”\*设计者是在制约中工作，甚至更进一步利用制约来做设计。\*深泽在每一个设计中都处理很多种类的制约，各种不同水准的制约到了他的手中，彼此撞击而数量渐渐减少，并不是加以调整使它们的水准一致，而是在刚好合适的同时、制约也减少，可以说是减法式的设计。

——关于设计之固有性\*优秀的设计者会忘记以前成功的经验。\*“我很喜欢分析，但我不会收集分析得来的棋子，然后堆叠。”\*分析是事后作的，基本上事前作的是判断。\*看不见刚好合适之物，以固定的形状来统一自己的个性，就会变得丑陋。而看见所有状况后才决定自己的形状，这样的设计者很少见也很了不起。\*“我并不想加入自己的味道.....刚好合适的形状是要去寻找的，它就在那里。若再加上自己的想法，有时候思考会被拉往和原本所追求不同的方向；这个也好、那个也好，当选项增加时，就会忘记原本的形状.....我非常注意不要作过头。”

——关于设计教育\*并没有“只要教了这些就可以”的项目。\*现在的设计学生已完全变成相对主义者，以为可以靠“随性表演”成为设计师。因为缺乏形式性，所以不知道何谓“形式”或“美”，只是空有天马行空的创意。\*不知道如何才能使创意成形，所以只剩下创意或点子，这就是现在学设计的学生最大的问题。

——关于无自觉认知\*“Affordance”意指环境提供给动物之意义和价值，是确实存在于环境中、可直接知觉之物，并非由知觉者所诠释、引导而产生。它是要由知觉者去获得、去发现的。\*设计者总是怀抱着“希望对方这样看我所设计的东西”，或“希望对方这样想”的愿望来创作。但麻烦的是，使用者并不如设计者所想的那样将产品放在看起来很美的位置。\*“Affordance”则是某人在某种情况下所发掘出、包藏在环境中的价值，不断向环境诉说着其价值的存在。\*好的设计通常在毫不自觉地被撷取出来的“affordance”中，包藏了在某种状况下特别显著的性质，并融于不自觉的行为流程中，很少和印象之类的主观性挂钩。\*设计者知道使用者在其环境中，会不自觉地撷取产品所内藏的“affordance”。这是理解了人的无意识行为流程后，从客观性观点所设计之故，并非设计者对使用者强行要求之行为或愿望的表徵。

——关于多样性\*近代设计有过于强调特定机能的倾向，将物体细分，藉以增加商品，却忘记了极简主义。\*保留多样性就是极简主义，极简主义并不代表简单的形状之静态设计表现，而是具有主要机能、并且尽量保留其多样性。\*接受者可以在不具有设计的意识下达成目的，设计者也做到设计，像这样消除使用者的设计存在感，或是融入无意识中的设计，便是保留多样性之设计。\*设计的价值在于满足主要功能，以及如何保留多样性。

——关于设计的意义\*想要设计具有意义也是枉然。这里的“有意义”指的是“作者意图的显现”，显得丑陋且具强迫性。\*所谓的意义是经接受者同意而成为意义，即使作者赋予某种设计形态某种理由，那也不是它的意义；尤其当接受者无法接受这样的说法时，反而成了对设计的籍口或不好的理由。\*设计的意义是当该物体融入环境时才会浮现。\*优秀的设计即使可以感觉到其中浮现的意义，却有着无法触碰作者意图的距离，似乎是这个距离决定了设计的价值。\*“客观写生”不偏不倚地切中设计的真理。就设计来说，“客观写生”应该就是描写生活中所发生、毫不起眼的现象，或人的行为。\*籍着设计，作者和接受者之间产生了某种疏通、某种共感，形成这个看不见的联系、无确切证据的共感，正是意义。

——关于中庸之道\*“我想我对分析的兴趣，在于能对人的行为有新的发现。其实人并不知道如何看或感

## 《身體評估之OSCE臨床能力鑑定》

觉事物，也不知道自己是如何捕捉这个世界；或许说对自己的捕捉方式没有疑问，而我对于发现这个捕捉方式很感兴趣。或许我是想藉由设计告诉别人：你也可以这样看世界。别人也觉得：真的像你所说的，藉此开拓人所共有的既知的感性。”\*“我所尝试的设计并无确定的立足之处，也没有一定要如何的主张；若以个性或自我表现来作设计，结果反而会受到这些东西束缚。我觉得作设计不需要某个不动的轴心，而是摇摇晃晃地让飘移的思考浮游，得到俯瞰世界的立场，以中庸之道、适度地进行缓和的设计。中庸之道才具有普遍性，容许矛盾存在，所有的界线都是柔软的。”\*人有定义事物的倾向，有选边站的倾向，喜欢说“一定要这样”或“一定是这样”。因此资讯容易被定义、繁殖而远离事实。\*“有深度”代表的意义就是具有可以让感应的触手伸进去的空间。设计不能过于靠近人，稍微吸引人的感应器才是刚刚好的程度。

# 《身體評估之OSCE臨床能力鑑定》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)