第三組

1. 北市府對 Google 不願配合而開發百萬，合理嗎？

鈺智：不合理，我覺得七天鑑賞期太久，可建議就好不用到處開罰。

信霖：不合理，這是政府為人民像Google爭取的福利,不能因為不提供而開罰。

俊高：不合理，15分鐘的鑑賞期已經足夠了，一個遊戲下載下來玩喜不喜歡玩個5分鐘左右應該就足夠了。

梓鑫：不合理，雖然Google不配合，但是沒再進一步的溝通就直接開罰，只會壞了兩方的利益。

冠妃：不合理，政府雖以現行法令執行罰款，但其實有很多產品並無法適用，政府應多了解各項產品特性，採取較彈性的方式使賣方、消費者、政府間達成共識。

保焜：不合理，7天的時間對生意人來說太多讓他們覺得賺的少，而且如果用開罰的方式或許只會讓Google把軟體都下架，畢竟生意人不做賠錢生意，可以跟Google協商另外開放優惠也許會更好。

2. 虛擬商品與實體商品不同，哪來鑑賞期可言？

鈺智：我覺得虛擬商品也要有鑑賞期，只是不要太多天，因為有可能你抓下來的東西跟產品的介紹差很多。

信霖：對於消費者來說，任何商品都必須有鑑賞期，商品可能會不和消費者的需求。

俊高：虛擬商品雖與實體商品不同，但一樣有帶給消費者視覺上與其他感官上的享受，理所當然也必須要有鑑賞期。

梓鑫：虛擬商品有時會和預想的不一樣，所以可以給個鑑賞期讓消費者使用一下也沒關係吧！

冠妃：虛擬商品也應該有鑑賞期，總不能叫消費者買錯東西或是產品不符合期待還要消費者付錢吧？

保焜：虛擬商品看的到摸不到，實體商品是看的到摸得到，有鑑賞期就像實體有退貨的時間。

3. 15分鐘的鑑賞期夠用嗎？

鈺智：夠。在抓的時候已經可看產品介紹和評論了，所以15分鐘夠用。

信霖：夠。通常手機應用程式內容都不會太多，大部分都是輕鬆簡單或者實用的應用軟體，如果喜歡消費者就會購買。

俊高：夠。一下在下來試玩就會知道是否繼續使用。

梓鑫：夠。當軟體下載完後，進去試摸一下大概就能知道是不是符合自己的胃口了。

冠妃：夠。除了時間限制也可考慮功能限制的方法試用。

保焜：夠。下載下來時不會太久，不好的話可以馬上退。

4. 如果你是Google你會怎麼做？

鈺智：開放到1~2天，七天太久了。

信霖：盡量與政府、消費者與公司互相達成共識。

俊高：開放下載後留言對此軟體的看法如達到一定的人數就將該軟體下架退費。

梓鑫：開放一些鑑賞期，時間沒得七日這麼久，藉由這鑑賞期可以來釣釣一些會使用此軟體的消費者。

冠妃：開放約1~3天左右。

保焜：盡量與政府協商，每個公司都有自己的運作方法，如果無法達成共識就會離開這塊市場