



# 打造高效系統開發團隊

Carl Ko

專業技術副理 / 7590 營運後勤資訊部

[aseglobal.com](http://aseglobal.com)

ASE Confidential / Security-C

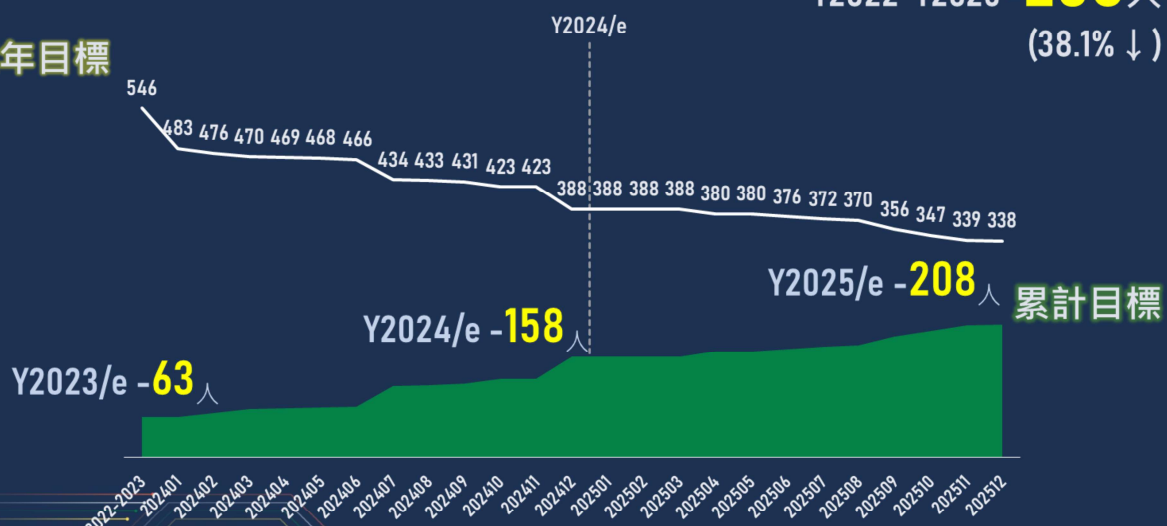


# Agenda

- TW 歷年人力精實目標
- TW IT 面臨的考驗
- 協同合作系統發展

# TW 歷年人力精實目標

歷年目標



ASE Confidential / Security-C

3

TW 歷年人力精實目標, 從2022年到明年度累計達到減少 208人

## TW IT 面臨的考驗



戰力流失

招募不易

青黃不接

TW IT



開發時程變長

產出不如預期

ASE Confidential / Security-C

4

人員離職  
人員招募  
青黃不接

開發時程變長

人力增加是不是能夠縮短開發時程？

剛進來沒多久的新人, 要很快熟悉庫房的倉儲作業和了解倉儲管理系統是一件很困難的事情

# TW 2025年度目標



■ Y2025人力精實 388→338, 減少**50**人 (12.9% ↓)

## 材料庫/運務改善 -20人

171→151人, 11.7% ↓

### 材料 收發

- 間材收發料大視野(2人, Jun)
- 冷間化材作業改善(2人, Jul)
- 材料進貨預約系統(2人, Oct)
- 30/50元件自動化作業改善(2人, Oct)
- STL作業優化(2人, Oct)
- WMS功能優化(2人, Nov)

### 自動 搬運

- 基板區自動搬運(8人, Sep)

## 成品庫/運管改善 -30人

200→170人, 15% ↓

### 收料 出貨

- 收料/揀貨流程簡化(良品+不良品)(2人, Jun)
- 出貨特殊指示解析效率改善(2人, Oct)

### 包裝

- K17 1st自動包裝線精進(4人, Aug)
- K7 ASSY成品自動包裝線&K5/K7包裝整合(12人, Nov)

### 運管

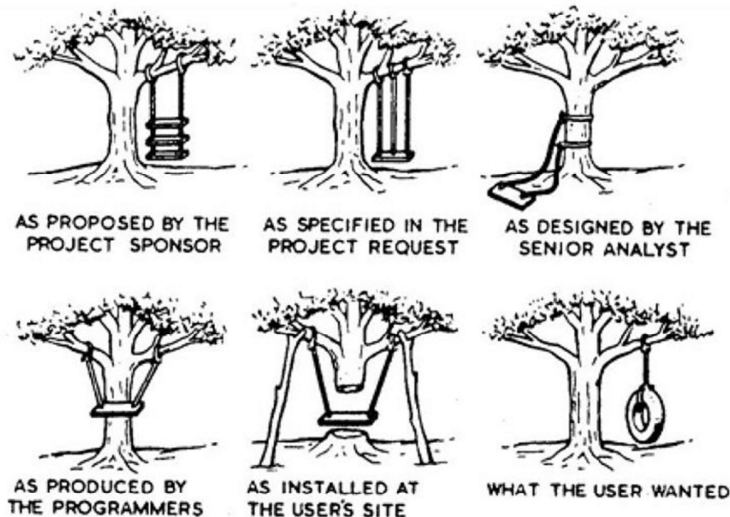
- 作業精進-開單作業效率提升 & 海關放行單自動拋送(1人, Oct)
- 出貨作業優化-Ship online II & 非成品出貨改善(1人, Dec)

ASE Confidential / Security-C

5

改善沒有盡頭, 明年還是一樣有很多的專案要進行

## 軟體開發中的溝通問題



依據美國Standish Group CHAOS 2003的統計報告, 調查 13,522個專案, 發現其中

**66%**的軟體專案失敗

**82%**的專案超出時程

**48%**的專案在產品推出時  
缺乏必需的功能

依據美國Standish Group CHAOS 2003的統計報告, 他們調查了 13,522個專案, 發現其中66%的軟體專案失敗、82%的專案超出時程、48%的專案在產品推出時缺乏必需的功能

[http://enews2.kmu.edu.tw/index.php/Enews57\\_%E8%AB%87%E8%BB%9F%E9%AB%94%E9%96%8B%E7%99%BC%E4%B8%AD%E7%9A%84%E6%BA%9D%E9%80%9A%E5%95%8F%E9%A1%8C](http://enews2.kmu.edu.tw/index.php/Enews57_%E8%AB%87%E8%BB%9F%E9%AB%94%E9%96%8B%E7%99%BC%E4%B8%AD%E7%9A%84%E6%BA%9D%E9%80%9A%E5%95%8F%E9%A1%8C)

<https://coder01.com/blog/%E6%83%B3%E5%AF%AB%E7%A8%8B%E5%BC%8F%E5%89%B5%E6%A5%AD%EF%BC%9F%E5%85%88%E6%90%9E%E6%87%82%E4%BB%80%E9%BA%BC%E6%98%AF-prototype/>



Tim Brown  
Chair of IDEO

「原型是用放慢我們的腳步來加快我們的速度。通過真正花時間對我們的想法進行原型製作，讓我們可以避免代價高昂的錯誤，例如讓設計在早期就變得太複雜，或卡在一個很差的想法上太久」

ASE Confidential / Security-C

7

**IDEO 的創新與設計 CEO Tim Brown 所說過的這句話：「原型是用放慢我們的腳步來加快我們的速度。通過真正花時間對我們的想法進行原型製作，讓我們可以避免代價高昂的錯誤，例如讓設計在早期就變得太複雜，或卡在一個很差的想法上太久」**

# 協同合作系統發展 - 原型設計(Prototype)



## 減少認知差異, 避免打掉重練風險

- ① 溝通與決策: 向內部利害關係人提案你的設計
- ② 執行層面: 將互動細節提供給工程師開發
- ③ 驗證想法: 將設計放在真實用戶面前測試



### 為何需要 Prototype?

- 有了 Prototype 才有比較具體的東西展示, 有利進一步的內部或者外部討論, 而且看到一些實際的東西有時比講的再多都有用
- 將 Prototype 給使用者使用看看, 可以得到比較真實、正確的使用者反饋
- 製作 Prototype 的過程可以獲得更多資訊, 或者證明某種技術做得出來
- 製作 Prototype 的成本較低, 可以降低風險, 幫助風險評估

<https://coder01.com/blog/%E6%83%B3%E5%AF%AB%E7%A8%8B%E5%BC%8F%E5%89%B5%E6%A5%AD%EF%BC%9F%E5%85%88%E6%90%9E%E6%87%82%E4%BB%80%E9%BA%BC%E6%98%AF-prototype/>

<https://hahow.in/contents/articles/6361d3ef949457ff787ae560>



## 協同合作系統發展



### 原型設計的好處

- 降低成本, 加快開發及更新速度
- 直觀且準確傳達產品樣貌與需求
- 有效驗證假設條件與初期的設計構想
- 提高團隊溝通效率

ASE Confidential / Security-C

9

<https://medium.com/%E9%A6%AC%E6%B1%80%E9%99%AA%E4%BD%A0%E8%AE%80%E6%9C%AC%E6%9B%B8/prototype-introduce-46b92da1d117>



# Thank you

[aseglobal.com](http://aseglobal.com)

ASE Confidential / Security-C