



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

ASE Confidential / Security-C



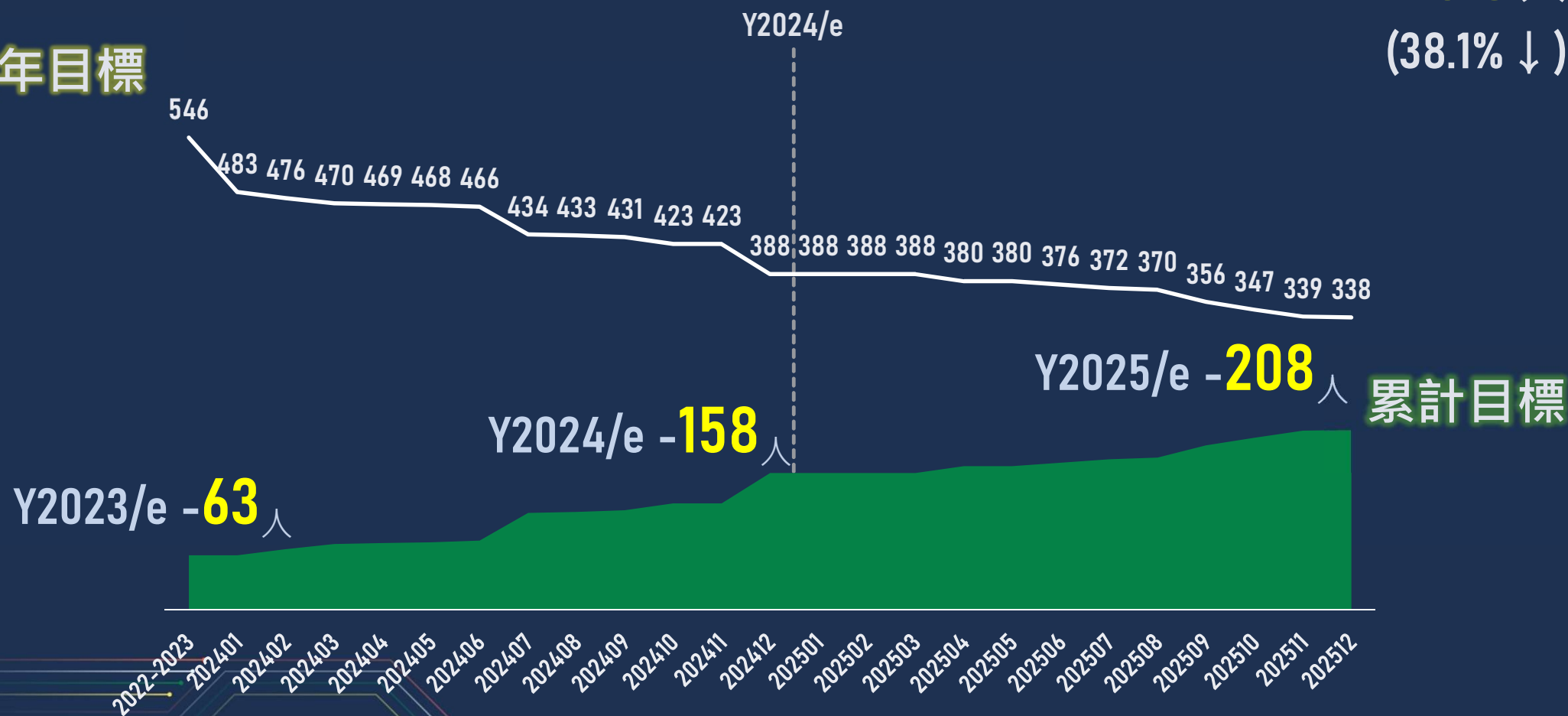
Agenda

- 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

Y2022~Y2025 - **208**人
(38.1% ↓)



TW IT 面臨的考驗



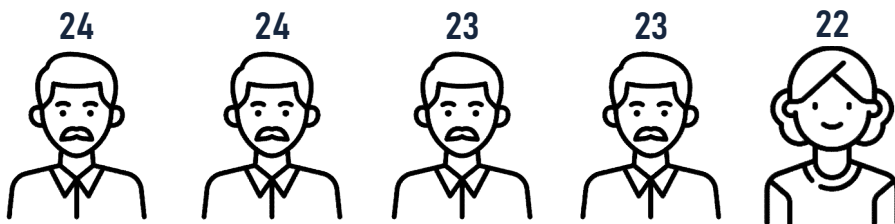
戰力流失

招募不易

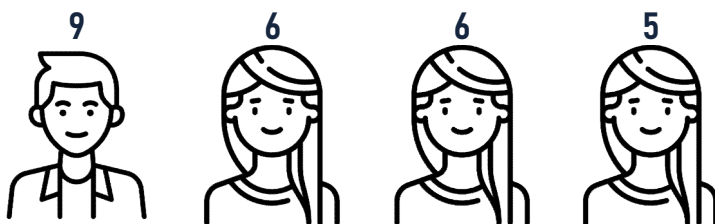
青黃不接

TW IT

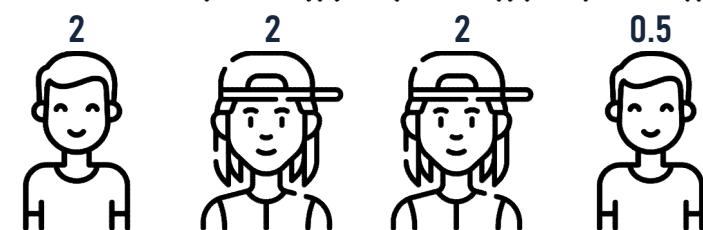
年資 20年以上



年資 5~10年



年資 3年以下



13/17

開發時程變長

產出不如預期

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)

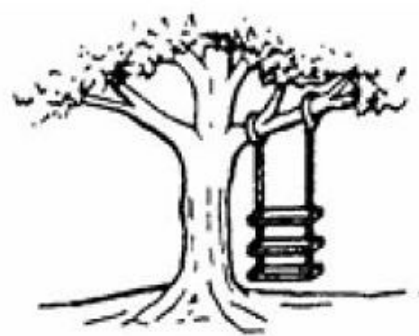
包裝

- 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)

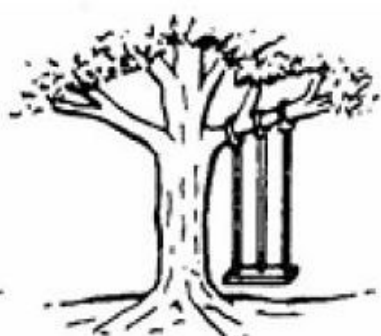
運管

- 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)

軟體開發中的溝通問題



AS PROPOSED BY THE
PROJECT SPONSOR



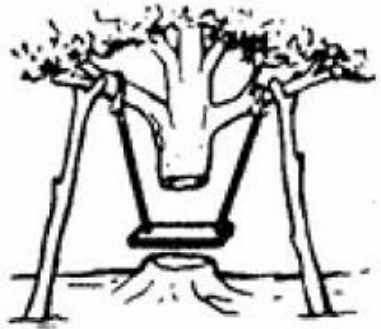
AS SPECIFIED IN THE
PROJECT REQUEST



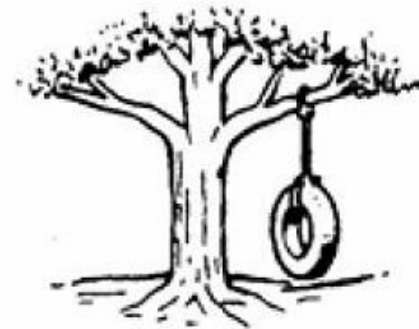
AS DESIGNED BY THE
SENIOR ANALYST



AS PRODUCED BY
THE PROGRAMMERS



AS INSTALLED AT
THE USER'S SITE



WHAT THE USER WANTED

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



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」

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

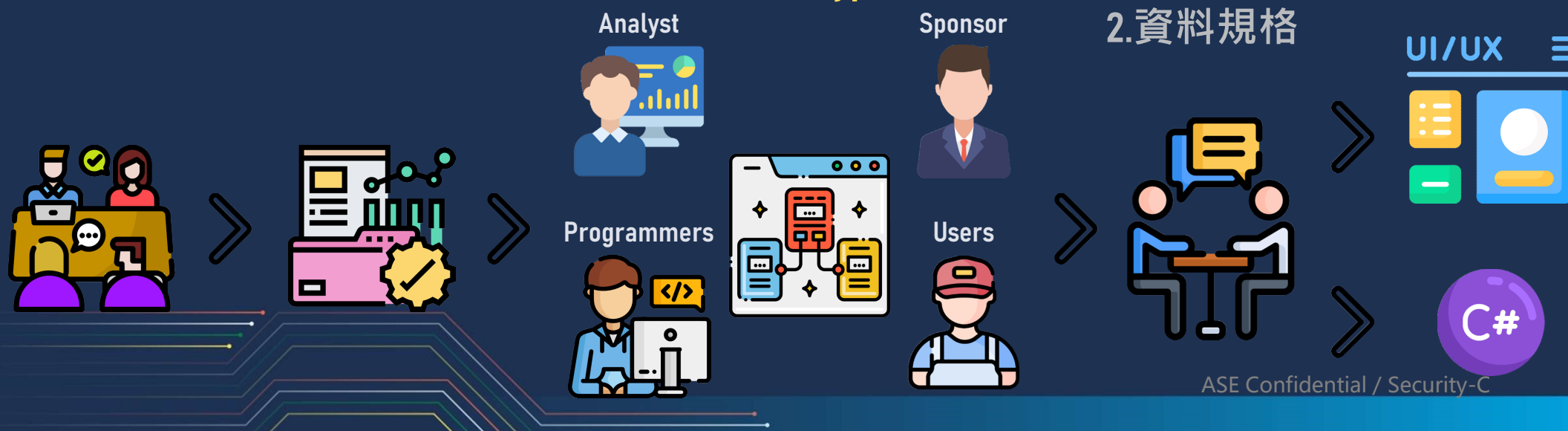
需求階段

需求分析
系統設計

原型設計
Prototype

前後端定義
1.介面規格
2.資料規格

前後端
併行開發



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



Thank you

aseglobal.com

ASE Confidential / Security-C