

# 2017台灣就業市場趨勢解析

Career就業情報公司顧問  
臧聲遠

**Career** 就業情報

# 台灣青年就業問題的癥結

---

- 青年高失業，企業高缺工，後者更為嚴峻→青年外流+創業意願抬頭+就業意願低落，加劇企業缺工
- 解決青年失業，不是單靠增加就業機會即可解決

# why 青年高失業，企業高缺工

- 生涯迷航
- 行職業偏好(偏見)
- 能力條件落差
- 就業資訊貧乏
- 工作條件與期待有落差
- 職場不適應而陣亡

# 台灣就業市場總體動向

- 失業率4%上下0.2%成為常態，觀察兩大引擎：觀光客(內需)&蘋果手機(出口)
- 中高齡就業問題再度抬頭，但不是由於產業外移，而是年金改革退休金縮水，或退休與請領年金年齡脫鉤，不得不重新求職或延後退休

# 台灣就業市場總體動向

- 中高齡求職不利→提高失業率；求職順利或延後退休→卡到年輕世代
- 一例一休上路，對企業雇用意願的兩面影響
- 新南向：民間比政府更積極
- 川普新政：不只南向，還要東進

# 台灣就業市場總體動向

---

- 西進中國新熱點：幼教（含英文、音樂、美術、特教）、月子中心、醫管顧問公司
- 青年海外打工渡假第一熱點澳洲，開始限縮外籍勞工

# 台灣就業市場總體動向

---

- 科技業老化/新亮點稀疏→舊經濟  
VS. 新經濟(大智移雲物聯網)→想跨  
到新經濟，沒什麼本土企業可去→  
境外新經濟公司大舉在台搶人，尤  
其是資訊人才，靠著一台電腦，在  
台灣即可從事境外工作

## 主要產業動向—銀髮產業

- 10年長照2.0，2017年開放個人與企業投入→掀起加盟熱潮；壽險業長照險之實物給付→銀髮養生村
- 各類型老人照護機構將比統一超商還多（鄉鎮級旗艦店、學區級專賣店、巷弄級柑仔店）

## 主要產業動向—銀髮產業

- 有錢健康老人VS. 貧苦失能失智老人  
→ 老人樂齡活動指導員 + 健康管理師  
VS. 把屎把尿餵食 → 園藝、運動、  
老人才藝...，不再只是外勞外配 +  
本國中高齡勞動者
- 改名運動：照顧服務員 → 照顧秘書

## 主要產業動向—銀髮產業

- 醫學系打破18年招生凍結
- 護理、復健、營養、呼吸治療、社工人力需求，未來將顯著增加
- 創業熱點：社企→老人接送、伴遊、伴醫；保全→獨居問安、居家紅外線偵測、遠距緊急救援；設計→老人餐具；食品業→高齡膳食

## 主要產業動向—銀髮產業

- 高齡海嘯：醫療體系必須借助電子業、精密機械業之力
- 洗澡/復健機器人、生理監控的穿戴裝置與物聯網（行動醫療）、銀髮輔具→醫學工程、醫學資訊人才前景看好

# 主要產業動向—生醫產業

- 生技新藥：充斥無產品營收、技術仍是未知數甚至造假、畫大餅的空殼公司→歷任總統大力扶植，但炒作熱就業冷→基亞、浩鼎戳破神話
- 生技人才出路：生技+法律、生技+財經、檢測業、保健食品

# 主要產業動向—生醫產業

- 醫材產業：以台灣強大的電子業、精密機械業、化工材料業做為後盾，又適逢高齡海嘯，發展潛力無窮
- 醫材產業成為科技業新藍海，需要「醫學(運動)×理工」的跨界人才

# 主要產業動向—生醫產業

---

- 生醫電子：醫療照護機器人、穿戴式裝置、智慧衣及各種物聯網應用(床/拖鞋)、運動健身器材
- 生醫材料：隱形眼鏡、假牙、人工關節、人體3D生物列印

# 主要產業動向—生醫產業

---

- 生醫資訊：遠距醫療照護、健康與運動管理APP、復健遊戲、VR/AR醫療應用，以及人工智慧在醫學影像判讀、醫療資料庫搜尋的應用

# 主要產業動向—金融業

- 負利率 + FinTech 金融科技衝擊，全球銀行裁員風，台灣5年後金融從業人員將顯著縮減，人才背景結構也將大洗牌
- 第一張倒下的骨牌：證券業。下一個是銀行分行裁撤 → 外商銀行率先發難

## 主要產業動向—金融業

- FinTech：金融創新重心從商品面（衍生性金融商品）轉向 infrastructure
- 財富管理→理財機器人取代理專
- 手機平台→取代分行零售金融業務
- P2P借貸平台、新興支付→異業競爭者瓜分銀行市場（ex電商）

## 主要產業動向—金融業

- 投資：基金經理人操盤，改為電腦程式交易、機器人下單
- 徵信：大數據分析取代傳統徵信
- 保險：保費計算不再完全靠精算師，而是引進大數據和物聯網技術，提供更精確且個人化的保險商品定價
- 保險業務員out ，心理系in …

## 主要產業動向—金融業

- FinTech成為台灣專利申請第一名
- 科技業從電子錢包、生物感測（如指紋辨識）切入金融業
- 人才洗牌：資訊人員、數據分析師成為重心，降低商管科系的比例，提高資訊、數學、統計背景者的比例→財金系要會寫APP才能畢業…

# 主要產業動向—金融業

- 新興職務井噴→數位金融產品企劃、網路金融授信管理人員、網路金融數據分析師、數位行銷用戶體驗設計師、數位金融支付技術工程師
- 新聞事件：資安人員、法遵人員名額增加

# 主要產業動向—零售量販業

- 網路與實體店展開新回合競爭
- 網購弱點：體驗；實體店弱點：資訊流、物流、金流
- 網購強化體驗：開設實體店、AR/VR、網紅與直播
- 實體店轉型：線下體驗線上購物、用科技創造新體驗、新興支付

# 主要產業動向—零售量販業

- 電子商務成長速度趨緩，新發展重點：O2O、跨境電商、影音直播
- 網路品牌開設實體店供顧客體驗
- 影音直播成為電商熱門行銷模式，由網紅、購物專家宣傳或導購產品
- 新興支付：電商與銀行成為競爭者，互相進行人才挖角

# 主要產業動向—零售量販業

- 跨境電商重心在東南亞與中國，業界很歡迎通曉東南亞語言者
- 電商熱門人才：O2O虛實整合、社群經營、大數據分析、直播影音製作、UX（使用者經驗設計師）、商品開發、數位金融人員

## 主要產業動向—零售量販業

- 實體門市迎戰電子商務的挑戰，為了提升顧客體驗，將會加深對於VR/AR、Beacon等新技術的依賴，讓逛賣場比遊樂園更好玩
- 網購電商盛行，倉儲物流業成為受惠者，薪資成長居各行業前五名，物流宅配司機薪資上看7萬元

## 主要產業動向—媒體業

- CareerCast最差工作，記者蟬聯三年榜首
- 危機從紙媒蔓延到電視，從新聞記者蔓延到綜藝戲劇節目
- 臉書成為最大媒體，社群網站瓜分大量廣告+房地產廣告一蹶不振重創傳統媒體收入

## 主要產業動向—媒體業

- OTT進一步衝擊電視業，收視率愈來愈低、觀眾愈來愈老、重播率愈來愈高
- 惡性循環：閱聽者與廣告減少→從業人員被裁員、一人多職、過勞→媒體內容品質粗劣→閱聽者與廣告進一步流失

## 主要產業動向—媒體業

- (where 閱聽終端) 從報紙、電視轉向手機社群網站之行動影音
- (who 誰生產內容) 從專業的記者、攝影轉到自媒體手上 → 公民素人記者、全民直播、網紅當道，UGC 取代 PGC + 監控裝置/行車記錄器畫面、寫作機器人

## 主要產業動向—媒體業

- (how報導編輯方式) **走向影音** → 廉價年輕記者取代高薪資深記者；主動採訪 → **被動蒐集整理** 網路內容；編把關者 → **演算法與推薦引擎**，架空編輯台的「把關者」角色，決定哪些新聞重點露出、哪些新聞客製化推薦給用戶

# 主要產業動向—媒體業

- (when工作時段) 追逐24小時即時新聞，打破傳統出刊上線的頻率→從業人員的過勞死風險
- 廣告投放：從傳統的媒體採購人員，轉為倚賴大數據分析與人工智慧的自動投放

## 主要產業動向—媒體業

- 開闢新戰線，新舊媒體雙線同時作戰，平面媒體搞影音、電視台搞OTT  
→ 加速燒錢與虧損（三立的Vidol、聯合報的UDN TV）
- 自有新媒體平台流量有限，利用社群網站雖可導入流量，但失去廣告主導權 = 為人作嫁 → 流量 ≠ 廣告量

# 主要產業動向—媒體業

- 具寡佔地位的傳統大眾媒體，轉進數位世界被「稀釋」成小眾媒體
- Cost down：裁員、以少代老、免費實習記者、素人投稿、網路襲用
- 本業以外求生存：電子商務、Event、教育訓練課程、代編代製、承包政府專案

## 主要產業動向—媒體業

- 電商與媒體的心相互滲透：媒體跨到電商，電商跨到媒體
- 從「交易型電商」進化到「內容型電商」→以內容黏住潛在顧客，進行置入式行銷，或從用戶的瀏覽路徑蒐集大數據→手法從部落格圖文，發展到手機影音直播

# 主要產業動向—媒體業

- 傳播人轉往電商：網站行銷企劃
  - O2O社群經營 • 影音直播製作
- 傳統媒體裂解，卻是新媒體的春天  
→ 科技 / 公民監督 / 社企 / 新知 / 深度  
新聞與評論網站 → 永遠小眾媒體？
- 自媒體與網紅：不再需要以大眾媒體為跳板

# 主要產業動向—文創業

- 6大「純」文創產業，多數都在走弱  
→ 流行音樂、電影、電視劇、數位內容（遊戲）、設計、工藝
- 設計/工藝產業：與觀光業共榮共衰
- 台灣教育奇蹟：每9個大學生就有1人就讀藝術設計，畢業3年後平均薪資在各學門中墊底→ 收入差距懸殊

# 主要產業動向—文創業

- 設計產業當前最夯人才就是UX顧客體驗設計師，除了設計背景之外，亦有部份來自心理學、人類學、資訊背景→需要的不只是美學
- 網站前端（視覺設計&網頁開發）  
VS. 網站後端工程師；自動化/機器人產業的「人機介面設計」

# 主要產業動向—文創業

---

- 設計人才走向海外的機會：手機貼圖、跨境電商PINKOI、海外網站（UI中國、mit.jobs、SUDO、Jobstreet.com）
- 文創經紀人→造就文青明星現象

# 主要產業動向—文創業

- 電視劇：台灣偶像劇式微，製作班底西進；「影遊聯動」（同步改編為影視＋遊戲）→台灣發掘說故事人才，中國網路文學成為IP核心
- 流行音樂產業：先是改以舉辦演唱會、藝人經紀為主要營收，繼則發展文創經紀

# 主要產業動向—文創業

- 遊戲產業：樂陞案的金錢遊戲秀，反映台灣遊戲產業空洞化。除雷亞等少數業者外，從線上遊戲轉往手遊少有成功者→VR/AR遊戲是下一個決戰點

# 主要產業動向—文創業

- 純文創發展有限，「泛文創」海闊天空→非文創業也在文創化
- 農業、食品、零售、觀光、餐飲、婚禮產業…，都在注入文創DNA，以提升質感與附加價質
- 「人文品牌」的興起

# 主要產業動向—文創業

- 除了產品設計外，各種行業在**行銷**與**品牌經營**上，也都日益倚重創意人才→傳播·人文·社會·心理等科系機會→不再是商管獨大
- **文字創意**→行銷文案；**影音創意**→微電影廣告、電商直播；**設計創意**→產品包裝；**活動創意**→造勢宣傳

# 主要產業動向—文創業

- 行銷企劃用人條件（至少具備一種）：行銷管理・市場調查消費者研究・文案寫作力・影像製作力・廣告公司經驗・新聞公關能力・擅長策劃活動・熟悉社群經營・大數據分析・設計能力

# 主要產業動向—文創業

- 設計科系學生最好要有基本的商業訓練：行銷與創業
- 接案SOHO族個人工作室→學生時代就可開始，勝過打工
- 創業準備（提案力、夥伴班底、angel、共同工作空間）

# 主要產業動向—文創業

---

- 客觀評估自我天份→不是每個人都適合當設計師
- 服裝設計師→打版師・網購電商・百貨精品業採購或行銷

# 主要產業動向—觀光餐飲業

- 兩岸政局死結難解，飯店業死亡交叉→客房數大增，觀光客大減
- 國內現有客房需要1,300~1,500萬名外籍客，但外籍客人數已連續三年停滯在1,000萬人次上下
- 陸客喜愛環島遊，中南部與花東衝擊尤大(自由行北部為主)

# 主要產業動向—觀光餐飲業

- 開發東南亞客、韓客、伊斯蘭客，但其人數/天數/消費額皆不如陸客，好處是不會有「一條龍」問題
- 觀光不振連鎖輻射效應：航空、遊覽車、餐飲、食品、農業、藥妝、文創、醫美、商辦店面同受衝擊

## 主要產業動向—觀光餐飲業

- 人才流動到其他高階精緻服務業，如豪宅物業管理、五星級月子中心、銀髮養生村
- 餐飲業趨於時尚流行化，品牌生命週期縮短，洗牌速度加快，店長等管理階層的生涯規劃受到衝擊，尤其美式速食業的沒落最為顯著

# 主要產業動向—航空業

- 華航抗爭空歡喜 → 油價蠢動 + 觀光客負成長夾擊
- 近年各家航空公司動輒招募數千人的榮景恐不復見
- 廉航發出裁員第一槍，復興第二槍
- 從創造就業到創造失業

## 主要產業動向—美麗產業

- 美容美髮名列血汗行業第二名，尤其美髮業從高職建教生階段，就開始出現人力斷層
- 無抽菸習慣成為美容業用人新共識
- 曾為零售業徵才要角的藥妝店，在陸客減少下，擴張展店動能削弱

# 主要產業動向—月子中心

- 少子化趨勢下逆勢成長的異數
- 吸引觀光業、房地產業、壽險業轉進，以五星級飯店手法經營
- 部份規劃中的觀光飯店改裝成月子中心，成為陸客縮減的另類受惠者
- 中國解除一胎化管制，月子中心成為台灣服務業西進新尖兵

## 主要產業動向—月子中心

---

- 除了需要護理師、營養師、保母外，亦吸引飯店與餐飲從業人員轉入

# 主要產業動向—VR/AR

- 捲土重來，全球科技巨擘爭相進駐，各種應用（遊戲/購物/醫療/教育/演唱會與運動轉播/A片）風起雲湧，生態系快速壯大
- 宏達電棋先一招，成為VR頭戴顯示器的全球前三強，讓台灣拿到這場大聯盟競賽的入場券

# 主要產業動向—VR/AR

- 硬體方面，包括頭戴顯示器、電競NB、鏡頭、定位追蹤器、運動感測器、繪圖晶片等，台灣有機會分到一杯羹

# 主要產業動向—智慧科技

- Google AlphaGo圍棋勝利：人工智慧的勝利里程碑，人類工作的墓碑
- 被搶走的不限於勞力密集型的工作如司機、倉儲管理人員、生產線工人、客服；就連知識密集的白領工作如記者、理財專員、律師、稽核、翻譯等都受到威脅

# 主要產業動向—智慧科技

- 1990-2010 中國偷走經濟高度發達國家工作機會，未來換成智慧機器人
- AI人工智慧的突破，得力於機器學習 / 深度學習，而機器學習得力於大數據的訓練。大數據的一大來源是社群網站及物聯網，其運算有賴於雲端

# 主要產業動向—智慧科技

- AI 熱點：機器學習 / 深度學習 | 自然語言處理 | 語音識別 | 電腦視覺 | 虛擬個人助理 | 推薦引擎 | 智慧機器人 | 手勢控制 | 情境感知計算 | 即時語音翻譯 | 影音內容自動識別 → 使機器能能夠觀看、感知、說話、互動、思考分析

# 主要產業動向—智慧科技

- 重點職缺：演算法工程師、數據科學家
- 最相關的是資工/資管/數學/統計背景，再加上一部份從事先進晶片研發的電子電機背景者
- UBI (universal basic income)

## 可能被偷走的工作 ( 牛津大學 )

工作	取代率	工作	取代率
貸款人員	98%	保全警衛	84%
櫃台總機接待人員	96%	快餐廚師	81%
法律助理	94%	酒保	77%
門市人員	92%	個人理財顧問	58%
司機	89%	電腦程式人員	48%

## 可能被偷走的工作 (經濟學人)

工作	取代率
電話行銷	0.99
會計稽核	0.94
零售門市人員	0.92
技術文件撰寫	0.89
房屋仲介	0.86

## 可能被偷走的工作 (美國銀行)

- **高取代性工作**：導遊、麵包師傅、屠夫、藥劑師、零售門市人員、稅收人員、保險業務員、電話行銷、會計師
- **低取代性工作**：醫師、心理師、神職人員、健康照護工作者、社工、警察、偵探、教師、藝術家

# 主要產業動向—智慧科技

- 被取代的分界線不在於藍領/白領、體力型/知識型，而在於工作有無規則模式可循(regular/non-regular)
- 容易被取代：定型化工作(如稽核)；有SOP標準流程的工作(如速食店員)；高度結構化邏輯化的工作(如律師)

# 主要產業動向—智慧科技

- 不易被取代：非定型化的工作，創意與精密手藝的工作，需要同理心的工作(如心理師)，需要情感投入的工作(如社工)，需要人脈累積的工作(如部份業務人員)，需要生命經驗的工作(部份教師和生涯教練)

# 主要產業動向—智慧科技

- 需要運用大量資料的顧問工作亦有危險（如理財顧問）
- 高中階低階人才，誰受害誰受惠？
- 莫拉維克悖論
- 國內大數據主要工作舞台：金融、電商、電信、廣告業、科技業生管

## 主要產業動向—物聯網

- 應用分散多元，尤其是機器對機器M2M的智慧機械、汽車對汽車V2V的車聯網、個人隨身物聯網的穿戴式裝置，都有令人驚喜的發展
- 聲控的個人數位助理，從蘋果Siri、亞馬遜Echo、到Google新推出的Home，功能突飛猛進

# 主要產業動向—物聯網

- 在智慧家居、智慧城市、智慧電網方面，也激起許多應用想像
- 物聯網三個層次中，台灣在感知層、網路層分別有半導體、網通業做為後盾，比較有機會；但在應用層較弱

# 主要產業動向—物聯網

---

- 目前國內熱門人才：感測方面的電腦視覺工程師；通訊傳輸的RF工程師；半導體工程師
- 物聯網感測裝置所蒐集的大數據，帶動雲端相關工程師、數據科學家的需求

# 主要產業動向—汽車產業

- **汽車演化**：車輛控制從機械液壓、線控，演化到智慧自動駕駛。動力從汽柴油引擎，發展到電動馬達與燃料電池。
- 台灣在全球汽車供應鏈日益重要；高科技業因手機與電腦市場飽和，戰場逐漸轉到醫材與汽車領域

# 主要產業動向—汽車產業

---

- 傳統電腦零組件（印刷電路板、連接器）廠商轉進車用電子
- 更亮眼的是在車用安全方面，ADAS 先進駕駛輔助系統如電子後視鏡、倒車雷達等，已成為台灣IC設計公司和通訊業者的布局重點

# 主要產業動向—汽車產業

- 車電熱門人才：車載鏡頭影像感測需要電腦視覺、影像處理人才；毫米波雷達感測需要通訊人才

# 主要產業動向—半導體產業

- 不論科技產業如何演進，半導體都是最核心的硬體，而許多軟體功能也都內建到半導體上
- 任何新興的科技，到頭來萬流歸宗都需要半導體，以台積電為首的台灣半導體產業，都有機會分到肥美的一杯羹

# 主要產業動向—半導體產業

- 雖然手機晶片成長到頂，但舉凡車用電子（射頻功率半導體/感測元件）、物聯網（感測器/無線射頻元件）、AR/VR（繪圖晶片/影像感測器）、機器人（環境感測器），硬體核心都少不了半導體

# 世界經濟論壇

## 展望2025深度變革



- **變革1：人工智慧取代白領工作**→引爆點：30%的企業審計由人工智慧完成
- **變革2：人工智慧進軍企業核心決策**→首台人工智慧機器加入公司董事會
- **變革3：機器人衝擊服務業**→引爆點：美國出現首位機器人藥師
- **變革4：運用大數據進行決策**→引爆點：出現第一個用大數據取代人口普查的政府

# 世界經濟論壇

## 展望2025深度變革



- **變革5：萬物互聯**→引爆點：1兆個感測器與網路連接
- **變革6：可穿戴設備聯網**→引爆點：10%的人穿著可連接網路的衣服
- **變革7：數位化家庭**→引爆點：網路流量超過50%來自家用電器設備，而非通訊娛樂
- **變革8：智慧城市**→引爆點：出現第一個人口超過5萬、卻沒有交通號誌的城市

# 世界經濟論壇

## 展望2025深度變革



- **變革9：無人駕駛車**→引爆點：美國道路行駛的車輛中，無人駕駛車達到10 %
- **變革10：共享經濟**→引爆點：全球更多人選擇以共乘取代私家車出遊
- **變革11：比特幣與區塊鏈**→引爆點：全球GDP總量的10 %利用區塊鏈技術儲存
- **變革12：3D 列印技術成熟**→引爆點：第一台3D列印汽車問世

# 世界經濟論壇

## 展望2025深度變革

- **變革13：3D 列印廣泛應用於生物列印**→引爆點：緊進行首次3D列印肝臟的移植手術
- **變革14：量身定製人類**→引爆點：第一個利用基因編輯技術的嬰兒誕生
- **變革15：可植入人體技術**→引爆點：首款植入式手機進入商業化

## 主要產業動向—公職/教職

- 年金改革造成退休年齡延後，無論法定或自願延後，都會使職缺釋出變得稀少且緩慢，進而影響年輕新血的甄補
- 供需雙方同步變冷→職缺變少，但想考的人也變少

## 主要產業動向—公職/教職

---

- 退休金的不確定性，使公教職鐵飯碗的吸引力大為褪色，高普考報考人數逐年下降（尤其是普考與初考），錄取率創下24年來的新高

# 求職前要有的認知與準備

- 儲備幹部與雙軌制用人
- 精英招募時程向前提
- 求職季與時間節奏
- 學非所用 vs. 學以致用
- 先求有 vs. 先求好
- 目標切割與迂迴前進

# 求職前要有的認知與準備

- 別被美化的職業名稱迷惑
- 天下沒有白吃的高薪，也沒有毫無理由的低薪→compensation=「薪酬」和「補償費」
- 釐清人生理想：金錢地位//社會貢獻//自由無拘//自我實現//小確幸
- 如果你真的很在意金錢…

# 求職前要有的認知與準備

- 提高空間移動力
- 家庭經濟背景：制約與資產
- 畢業前調整生活作息
- 穩定度與從一而終
- 別把頻繁砍掉重練/reset當兒戲

## 關於履歷面試的幾則提醒

- 徵才條件的「MUST」與「佳/尤佳」→若  
有幾項條件不符怎麼辦？
- 要求 1 年以上工作經驗怎麼辦？
- 展現即戰力→應徵編輯附上自己編的書  
；應徵金融業附上個人投資理財成果、  
或期權比賽記錄；應徵行銷企劃附上專  
屬的企劃書；應徵資訊工程師秀出自己  
寫的程式…

# 關於履歷面試的幾則提醒

- 網路徵信
- 別小看休閒的重要：愛逛街、愛吃喝玩樂、愛滑手機…在某些行職業反而是受青睞的競爭力
- **【最簡單也最難的基本題】**：你為何來應徵我們這家公司？談談你對這份工作的了解？我們為何要僱用你？你能對我們公司有何貢獻？

# 從學校溫室到殘酷職場

學校	職場
自由散漫，作息顛倒	高度紀律，時間嚴明
想翹課就翹課	沒有翹班的自由
60分及格就好	120分的嚴謹度
學生容許犯錯	沒有犯錯的權利
老師有義務教你	主管沒義務教你

# 從學校溫室到殘酷職場

學校	職場
平等溝通	尊卑分明
批判嗆聲	被責罵是常態
鼓勵勇於表達	新人多聽少說
要有抱負， 立志做大事	瑣事做起， 最怕眼高手低
教你維護自身權益	工作不能太計較

# 從學校溫室到殘酷職場

學校	職場
獨來獨往沒人管	團隊放在第一位
交自己喜歡的朋友	與不喜歡的人共事
做自己喜歡的事	就算不喜歡也要做
放學寫完功課就沒事	責任制沒有下班可言