

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