

gustav / March 04, 2009 09:40PM

[電腦、通信及視聽電子產品製造業/ 勞委會就業指南](#)

重點摘要

- ◆本行業涵蓋範圍廣泛，幾乎包含人們日常接觸到的數位生活所有產品，其特性為產品日趨短小輕薄且製造者必須快速回應市場需求。
- ◆受僱者除專業與學歷的要求外，團隊合作、溝通協調以及語文能力更是不可或缺的關鍵。
- ◆肩負產品研發、升級的專業及技術人員，與負責單一工作的作業員均為本行業的主力。

行業特性

電腦、通信及視聽電子產品製造業主要是生產電腦、通信以及視聽電子相關產品。行業包含電腦及其週邊設備製造業、通信機械器材製造業、視聽電子產品製造業、資料儲存媒體製造及複製業，產品用途可滿足個人、家庭及企業之需要，是一個與現代日常生活息息相關的行業，其細項行業分述如下。

電腦及其週邊設備製造業為電腦、通信及視聽電子產品製造業中發展較為成熟的一個部分，產品是以電腦為核心向外延伸的相關設備，舉凡電腦、終端裝置、週邊設備及其零組件製造均屬之。其中，電腦製造業係從事電腦等資料處理設備的製造，產品有現代人常使用到的電腦、電子辭典、個人數位助理器 (Personal Digital

Assistant, PDA) 以及電子計算機等；電腦終端裝置製造業之主要產品為我們看到的電腦液晶螢幕 (Liquid Crystal Display monitor, LCD monitor) ；電腦週邊設備製造業常見的產品有滑鼠、列表機、鍵盤、光碟機、影像掃描器、光碟燒錄器等；電腦零組件製造業之主要產品有介面卡、音效卡、伺服器以及網路卡等；上述細類之外的其他電腦設備製造則屬其他電腦設備製造業。

通信機械器材製造業部分，隨著行動電話的普及以及3G(註1)行動通訊的發展，市場具有高成長性，包含通訊器材製造與相關電波信號之器材製造，舉凡收發或是處理電波、光纖信號之機械或器材製造均屬之，其細行業包含有線通信機械器材製造業、無線通信機械器材製造業。有線通信機械器材製造業是指從事利用金屬導體或是介質傳遞、收發電波信號之機械器材製造者，產品包含傳真機、數據機、電話答錄機、有線對講機、有線電話機及視訊傳輸設備等；無線通信機械器材製造業是指從事利用電磁波經由空間傳遞收發電波信號之機械器材製造者，產品包含無線電話機、聲納設備及電視衛星接收器等。

視聽電子產品製造業則因數位家庭的風潮使消費市場對相關設備需求提升而帶動產業發展，影音視覺娛樂的相關產品皆屬此範疇。細行業包含電視機、錄放影機製造業，產品有錄影機、電視機、影音光碟機等；電唱機、收錄音機製造業，產品有耳機、麥克風、收音機、擴大器與音響設備等；其他視聽電子產品製造業，舉凡上述兩項細類以外之視聽電子產品製造者均屬之，如電子警報器、車用防盜器及數位投影機等。

資料儲存媒體製造及複製業之產品及市場已由磁片轉變為光碟片，台灣在全球光碟片市場位居領先地位，舉凡從事資料儲存媒體製造與複製的行業均屬之，如磁碟、磁卡、唱片、錄音帶、光碟片及錄影帶等之製造。

電腦、通信及視聽電子產品製造業上游面對零組件供應商、下游面對經銷商，某些經營品牌的公司會直接面對通路，從事委託代工 (Original Equipment Manufacturing, OEM) 的公司會面對代工對象；本行業位居電子產業的中游，其產量的提升會刺激上游廠商的產能，並帶動下游經銷商業績的成長。

就本行業而言，主力產品多已具備世界級水準，但各國之技術競爭日趨激烈，一時間的優勢很快就會被超越；雖有許多單項產品居全球供應量之冠，但單價滑落已成為一種趨勢。由於國際局勢以及大陸、各國經貿政策之影響，資訊硬體製造整體產值的年增率已不如以往亮眼，有限的成長不能夠滿足各家業者營收成長目標。在新興國家，提升人民電腦普及率已成為政府重要目標，驅動其對電腦的需求，成為電腦業者維持銷售成長動力的重要因素。

相較於其他的製造業，在產品生命週期短、高度創新與技術持續進步的狀況之下，本行業特別講求不斷地推陳出新，「如何生產更新、更快、更輕薄短小的產品」是此一行業不斷追求的目標。強調品牌導向的公司注重產品上市的速度，投入許多的資源在產品研發上，期望自家產品能以新穎的形式、更快的速度呈現給消費者。即時反應市場需求在強調速度的本行業中顯得格外重要，需要高比例的專業研發工程師及工程技術人員，其日常的工作任務便是不斷地發展並增進產品效能，產品設計的流程不只是初始的設計，也包括發展工作、確認產品各功能正常運作並降低生產成本，以發展與製造新產品，公司產品組合的變化會影響其在市場上的生存，研發扮演驅動市場成長的關鍵角色。

由於此行業涵蓋的產品範圍很廣，單一公司通常無法提供完整的產品與服務，產品線多且廣的同時，企業必須具備完整的基礎建設與完善的管理機制方可正常運作；本行業大多傾向垂直整合、集團式經營，旗下子公司各自專精不同產品，讓子公司相互支援並共享資源。

工作條件

工廠無塵室的工作環境與檢驗產品品質的機器設備 一般來說，大部分的員工都在不錯的環境中工作，工作場所配有空調，且大多在室內工作。生產線的環境乾淨、較無噪音，部分製造過程要求無塵室 (如光碟片製造之前段製程必須在無塵室中進行)，以保持工作環境整潔，避免因生產環境不良而影響產品品質。

員工的工作地點通常可分為辦公室、產品線及介於兩者之間等三種性質：辦公室多為銷售人員與其他幕僚人員，對環

境沒有特別要求，員工擁有自己的位置及辦公設備，不具特別的危險性，但仍需留意在冷氣房中久坐或是長期使用電腦可能產生的不適，眼睛部分有流淚或視力惡化情形，其他身體部位則可能還有肩頸痠痛及手腕隧道症候群(註2)等；在生產線上的直接技術人員與作業員由於需要進行機器設備操作與產品組裝，有可能因不慎而造成骨折，在資料儲存媒體製造及複製業則有因吸入化學溶劑而產生頭痛、疲倦感、目眩、貧血及肝臟傷害等之潛在風險，一般企業對於上述職業傷害皆有必要之預防措施，所以發生的機率甚低；工程師之工作地點介於生產線與辦公室之間，除了在辦公室與其他部門或同仁討論、規劃相關事宜，也要定期查看生產線狀況以了解產品品質與生產進度，因此前述辦公室或是生產線上可能發生的不適及職業傷害都有可能發生在工程師身上。

工時部分以辦公室的人員較為規律，大多符合勞動基準法之規定，工作日數通常是每週工作五天、週休二日，工作時間大部分為08：00～17：00，部分公司會因為考量居住地的遠近而放寬上、下班的規定時間（如上班時間可為08：00～09：00、下班時間可為17：00～18：00）。但本行業由於市場競爭的壓力，使得專業人員常需要超時工作以達到專案的目標，不斷發展新產品超越競爭對手；產業的競爭特性創造了刺激且具有壓力的工作環境，加班現象在專業與管理的相關職類尤為普遍。

至於生產線員工則會依照產能調整其上班時間，大致上有輪班制和正常上下班二種型態，輪班制之工作時段會因為內部制度及製程需要而有差異，如光碟片製造之前段製程採用四班二輪的排班方式、後端則採用常日班（一天8小時）的工時型態。由於新科技與設備不斷引進，業者為了讓機器24小時運轉，採取輪班制的工廠愈來愈多，而輪班制可能會對作業員身心健康產生的影響有：工作時間與生理時鐘衝突導致工作效率下降、睡眠障礙、疲倦、食慾減退、消化道疾病等問題，作息時間與社會環境脫節，無法與家人、朋友保持正常接觸，失去參與社交活動及繼續接受教育（如補校、夜大）的機會等，因此定期健康檢查並適量增加休假天數是必要的。

目前就業現況

製造零組件與組裝成品之上、下游廠商在設立時會考慮群聚效果，早期成立之公司將工廠集中在新竹科學園區、高雄楠梓加工區、台中潭子加工區等；近年來政府推動科學園區之設立，內湖科學園區、台南科學園區、中部科學園區亦吸引不少廠商進駐，南北間的差異已逐漸減少，不過依然具有群聚效果，多集中在北、中、南各個科學園區以及各加工區。

依據行政院勞工委員會統計資料顯示(註4)，民國95年7月電腦、通信及視聽電子產品製造業受僱人數約228,000人，男女比例相近，係因生產線作業員多以女性為主、研發及技術人員則是以男性為主。電腦及其週邊設備製造業約占本行業總受僱人數的66%(註5)，其次依序為通信機械器材製造業、視聽電子產品製造業、資料儲存媒體製造及複製業，後三者之受僱人數所占比例差異不大，約在8～16%。

本行業中，以電腦及其週邊設備製造業較為成熟穩定，而以通信機械器材製造業及視聽電子產品製造業成長最快，我國電波管制於86年開放，相關產業在開放後才開始發展並培養所需人才，目前在此領域的人才供需間存在嚴重落差。

過去發展以硬體為主，隨著技術進步與產品模組化，現在硬體方面已漸臻成熟；軟體部分仍然缺乏合適人才，多以外包、引進國外人才等方式填補缺口，台灣目前正朝界面整合與提供解決方案等方向轉型。

根據行政院主計處受雇員工薪資調查資料顯示，除85、90、93等三年之外，本行業近十年的人員進退大致維持著進入大於退出的情勢，流動率約為2.4%～3.3%，生產線作業人員異動是一主要因素，係受季節性或產能淡旺季的影響；也由於此行業人才可與上、下游產業或其他高科技製造業（如半導體）互相流通，致使本行業人員流動率較一般傳統製造業略高。

僱用的員工以正職為主，包含工程師、技術員以及相關的後勤支援部門員工，研發的部分仍處於高度成長、供不應求的狀況，由於整體行業走入成熟階段，生產線的人力需求逐漸減少；少數的工作會採用契約工或兼職的形式，清潔、保全、包裝等非核心業務則改為外包方式，以節省行政工作及人事成本。

相關圖表

相關職業介紹

工廠作業員組裝的流程及其設備 本行業之相關職類中，依重要性來看係以專業人員為主，但依數量來看則以從事勞力工作者占大多數，如手工包裝工、組裝工、體力工等。專業的相關職類在行業中占有極重要地位：研發人員肩負著產品創新的關鍵使命，主要工作內容為產品開發與設計，依其不同屬性而有不同的分工，負責硬體者著重硬體研發設計和問題分析，負責軟體者則著重程式開發與系統維護；工業工程師或生產工程師著重生產線之製程規劃管理、設備維護機制及專案改善等工作，進而發展更有效率的生產方式；由於專業程度、複雜度日益提昇，工作常是以團隊方式完成，工程師們需要相互協調、支援，以帶領團隊開發新商品。

在技術員部分，工作上必須和工程師配合，主要工作地點為生產線，工作內容為機具操作、協助生產線管理、進行程式調整、異常排除、協助發展新產品與生產製程等，有時會協助顧客安裝、維護設備。電子技術員在本行業中占有相當比例，工作內容涵蓋系統組裝、測試、驗證以及一般表面黏著技術(SMT)(註6)製程；台灣的電子產業對於品質管理相當重視，品管技術員也是技術員中的一個重要職類，其工作內容是以生產管理、品質管理、物流管理為主。

本行業常見的技術工職類有電機裝修工及電子設備裝修工，前者之主要工作內容為高低壓電力處理、馬達幫浦裝修等，後者為電腦硬體、電訊通信系統、雷達設備、信號系統、視聽設備等之裝配、調整、預防保養及故障檢修等。操作

工則以一般工具機操作為主，多數從事機械、電子與電機設備的操作工作。

銷售人員部分，主要職業為工商業銷售代表、國際貿易人員、專技諮詢服務人員，工作內容為開發國內外新客戶、訂單確認、提供客戶專業技術諮詢服務等。銷售人員的比例會隨公司發展策略而有所差異，一般來說注重品牌的業者會有較高比例的銷售人員。由於擔任銷售職務需要具備與產品相關的專業背景，因此工程師和技術員亦有從事這方面工作的機會。

主管及監督人員與其他職業的主要差別在於需擔負管理、指導、監督等責任，如生產端的組長、廠長或是辦公室的基層主管（課長、科長、股長、主任）、中階主管（副理、經理）、高階主管（協理、副總以上）等，除須具備較豐富的經驗外，因其行業特性，管理職人員仍需具有相關專業科技背景才能勝任。

訓練及升遷

關於專業證照，由於業界沒有通用的標準，證照雖然具有加分的效果，但不是僱用與否的關鍵；近年來政府已逐步推行相關制度，如經濟部工業局委託工研院資通所執行的「通訊專業技術人才鑑定」，即是希望透過專業技術認證制度的推行，為國內通訊產業建立人才鑑定標準。企業在徵才時多會採用一些紙筆測驗及行為面談法（註7），以瞭解應徵者的個人特質與工作潛力。本行業用人比較不會計較是否具有工作經驗，新進人員的教育訓練方式多採用師徒制，讓資深員工帶領新進人員邊做邊學，逐漸適應公司文化並了解工作內容。一般來說，體制較為健全的大公司會對全體員工進行組織能力及溝通能力的訓練，進而培養員工團隊合作的精神。

在人才招聘上，作業員與技術員可透過傳統的夾報、登報以及親友介紹等方式招募員工，但隨著網際網路的普及，採用此方式的比例正逐漸減少中；透過人力銀行網路招募廣告搭配公司本身人才資料庫建檔的方式為當今招募人才主要方法，透過此一方式能使企業招募的訊息被最多人知道，成本效益也比登報好。其他招募方式則可透過校園徵才、國防訓練（註8）、政府就業服務單位（如行政院勞工委員會職業訓練局所屬就業服務站與職訓中心）等；至於中高階經理人及關鍵職位則大部分委託獵人頭公司尋找具有經驗的人才填補職缺。

本行業主要的生產與技術職務多需受過理工科訓練，各種職業隨著工作內容不同而有學歷上的差別，因為高等教育日漸普及，大多數企業傾向僱用大學以上的人才。工程師部分需要資工、電子、電機、機械、物理、化學等相關科系大學以上學歷，多數公司對於新進工程師會進行內部在職訓練；隨著企業經營全球化，基本的英語能力有助於與其他國家的人洽商或合作；另由於常需與公司各部門協調聯繫，對於人際溝通能力也有一定程度的要求。大學畢業者多擔任助理工程師的職位，隨著內部訓練課程與工作經驗的累積，搭配績效考核審視工作表現，可能由助理工程師升為工程師，工作內容則從接受指示進行專案轉變為自己負責規劃專案，更有可能晉升至管理職位，擔負部門管理的責任。

技術員相關職類必須具備高職或專科以上學歷並能閱讀英文操作說明書，多數公司甄選新進員工時會對生產線員工與技術員之應徵者進行細心度測驗，以評估其是否適合擔任生產線上的工作。生產線的工作一般來說較為固定、單調，但需要協助生產效率及品質的改善，所以必須具備良好的人際溝通能力，更由於科技業的變動性大，雇主偏好具有穩定人格特質的人才。由升遷方面來看，技術員也有可能因為工作績效良好、接受訓練或在職進修、積極累積工作經驗等而提升自身能力，得以晉升至工程師或主管職位。

銷售人員多需具備科技方面的知識與背景，學歷要求則為大學理工相關科系畢業，面試時會採用英文面試方式考驗應徵者的英文能力。因為業務上需與客戶接觸並參與銷售推廣等活動，企業多要求銷售人員需具備活潑的人格特質。依照工作的績效表現，可晉升至銷售單位主管或是其他相關的主管職位。

本行業的不同職業雖然有各自重視的人格特質，但大致上強調從業人員須具備認真負責、溝通能力與工作活力等。認真負責與科技業注重責任制的文化有關；溝通能力可提高與他人合作的可能與效率；工作活力則是在整天面對機器設備的同時仍能發揮活力，讓自己樂在工作，進而提升整體的向心力與生產力。

薪資收入

本行業薪資水準因為不同的學經歷而有所差異，依據部分業者表示，大學畢業無工作經驗之工程師一般起薪約為26,000～33,000元，碩士班畢業無經驗者約為35,000～43,000元，博士班畢業約為52,000～58,000元，並依照工作性質的不同給予0～4個月的工作獎金；初任無經驗之技術員起薪約為25,000～30,000元。

一般來說，本行業從業人員皆享有勞保、健保與團保，在工廠生產線部分有加班費及相關津貼，每年依照績效發放年終獎金，並按照規定發放三節獎金；部分公司有分紅配股的制度或備有員工餐廳、宿舍、交通車、健檢、年度旅遊、休閒設施等福利。

依據行政院勞工委員會統計資料顯示，民國95年7月電腦、通信及視聽電子產品製造業受僱人員平均薪資約為46,000元，高於製造業從業人員的平均薪資（40,000元左右），按職業別之薪資資料如附表所示。

相關圖表

前景與展望

隨著全球化以及電子產業微利時代的來臨，資訊產品價格逐漸下滑，加上產品生命週期縮短，使得產品交期與研發時程縮短，廠商為了降低成本以提升競爭力，皆朝向簡化供應鏈流程、縮短交貨期間，以強化全球生產體系。台灣在現階段產業發展上頗具優勢，但是整體看來在全球運籌機制運作與研發能量上仍然面臨了一些挑戰。早期台灣經由OEM、ODM的模式，在全球資訊產業扎根頗深並建立了相當的影響力。在市場利潤日漸趨低下，提高技術障礙才能建

立長久的優勢。國內廠商在OEM/ODM(註9) 發展成熟後，將朝向委託創新(意) 製造發展，以提升產品創新與設計能力。不斷透過創新設計提升產品附加價值、強化運籌與佈局，在垂直整合的驅動下，整體資訊總產值可望持續提升。

本行業雖然產品成熟度高，但在產品生命週期短、汰換率高的情況之下，發展仍然相當快速，「如何發展適合自己的策略、如何專注自己的核心業務」對企業未來的經營與成長至關重要。不斷地趕在競爭對手前研發新產品、提升生產製程、即時回應市場需求，都是企業能否取得市場領先地位的關鍵，因此對研發人員有高度需求，特別是高知識、高技能、具有創意及敏感度、跨領域學習不同技術者；另外，因為國際化及發展品牌，使市場對於具備專業背景、人際溝通能力以及語言能力的銷售人員有需求上升的趨勢。

就各相關產業來看，電腦及其週邊設備製造業已邁入高原期，營收成長率漸漸趨緩，在銷售收入上較難有突破性的成長，許多廠商外移至生產成本(土地、勞工等)較低的東南亞及大陸等地區，工作機會正逐漸減少當中；至於在監視器部分，當紅的薄膜電晶體液晶顯示器(TFT-LCD) 產業正蓬勃發展，液晶顯示器已成為市場主流並逐步擴大應用範圍，台灣設備投資規模高居全球第一且相關技術商品化能力強，加以政府大力扶植(彩色影像顯示為兩兆雙星產業之一)，高階人力供不應求的情形仍將持續，根據工研院調查統計，95~97年影像顯示面板產業人力需求在量與質(包括經驗、學歷、國籍、科系等)上仍有相當缺口；通訊產業中，無線通訊產業的人力需求比有線通訊產業的需求更大，由於部分生產線外移，國內轉向以研發為主，硬體電路設計的專業人才最為急需，另外網路管理、產品規劃、外觀設計、應用面與設備面的整合人才將會是未來三年台灣通訊設備製造業的主要需求方向，隨著國內通訊產品自製率提高，具備相關技術及行銷能力的人才也是未來通訊產業需求之一。

業者基於成本考量而將生產線外移或生產流程自動化，將造成基層作業員的工作機會與就業數逐漸下降；隨著產業轉型，行業中主要工作職務轉變是必然的趨勢，製造部分會朝向快速、高精密的產品發展，製造方法轉向電腦化、彈性化與整合製造，從業人員必須重新調整自己核心能力(如研發應具備創新與溝通能力)，以適應市場與產業的快速轉變。

電腦、通信及視聽電子產品製造業中某些細項行業(如電腦及其週邊設備製造業)已經進入成熟期，數位通訊與視聽電子產品是現今本行業中更進一步成長的動力，未來發展朝向持續開發新產品、建立更大的新市場、著重更多產品之間的結合(如數位家庭)；數位科技的成長、人工智慧、多媒體應用及全球資訊網的需求，預期將為本行業創造更多新的成長機會。

相關資訊來源

◆產業相關訊息，請參閱以下網站：

財團法人資訊工業策進會(Institute for Information Industry, III) 資訊市

場情報中心(Market Intelligence Center, MIC) 相關連結

台北市敦化南路二段216號19樓

環球資源(Global Sources) 電子工程專輯相關連結

工業技術研究院(資訊與通訊、電子與光電) 相關連結

光復院區：新竹市光復路二段321號

中興院區：新竹縣竹東鎮中興路四段195號

工業技術研究院資訊與通訊研究所相關連結

新竹縣竹東鎮中興路四段195號

工業技術研究院電子與光電研究所相關連結

新竹縣竹東鎮中興路四段195號

工業技術研究院產業經濟與趨勢研究中心(IEK) 相關連結

新竹縣竹東鎮中興路四段195號10館

台灣經濟研究院相關連結

台北市中山區德惠街16-8號7樓

經濟部投資業務處HiRecruit網站(經濟部人才網) 相關連結

台北市館前路71號8樓

台灣區電機電子工業同業工會相關連結

台北市內湖區民權東路六段109號6F

經濟部技術處產業技術知識服務計畫 (ITIS) 產業資訊服務網相關連結
台北市重慶南路二段51號6樓

◆產業相關教育訓練、證照，請參閱以下網站：
財團法人自強工業科學基金會教育訓練處相關連結

微軟教育訓練網相關連結

工業技術研究院產業學院相關連結
新竹縣竹東鎮中興路四段195號21館102室

經濟部工業局通訊人才學習鑑定中心相關連結

財團法人資訊工業策進會數位教育研究所相關連結
台北市信義路三段153號11樓
回本頁最上面的錨點位置
備註

1.3G係第三代 (Third-Generation) 行動通訊技術的簡稱，相較於第二代 (2G，頻寬約每秒小於20Kbps，以傳送語音資料為主)，頻寬增加到每秒約384Kbps，提供更高的通話品質、高速的傳輸容量與速度，可處理圖片、音樂、視訊影音等多媒體內容，提供網頁瀏覽、影像電話、手機電視、連線遊戲、視訊會議等多種資訊服務。

2.手腕隧道症候群是最常見的週邊神經病變之一，由於正中神經在通過手腕處的腕隧道受到壓迫所引起。腕隧道是由腕骨以及橫向腕韌帶所圍成的一個通道，正中神經以及控制手指活動的肌腱通過其中，腕的角度改變或手部抓握都可能增加壓力，研究證實腕道症候群患者的腕隧道壓力較高；除了局部壓迫以外，局部神經缺血也可能與致病機轉有關。

3.所謂四班二輪即連續二天12小時密集的工作，之後再休息二天的排班方式。

4.行政院勞工委員會 (民國96)，職業類別薪資調查報告 (資料時間：民國95年7月)。

5.行政院主計處 (民國95)，受雇員工薪資調查。

6.表面黏著技術 (Surface Mount Technology, SMT)：為一種主機板零件裝嵌方式，將很微小或極精密零件用錫黏著在線路上，不用通過PCB，使多層線路板設計更有彈性；這些工作已經自動化，市場上的SMT機械十分普遍且準確度甚高，SMT的出現對主機板組裝是一重要技術突破。

7.行為面談法乃是依據求職者過去的活動、工作、家庭經驗而瞭解其價值觀、行為模式、決策模式等，以判斷其性向並評估在未來的工作上能否勝任。這是一種非常輕鬆的面談方式，求職者可以很自在地表達自己過去的行為和想法。

8.國防訓儲之職務多與高科技相關，如IC半導體、通訊、光電、電腦系統等，競爭者需具備預官資格及電機、電子、資訊、機械等理工背景之碩士以上學歷，一般大公司名額最多約35名，競爭相當激烈。在四年的服務期間除了執行專案計畫外，也會安排相關的技術性訓練課程，以加強訓儲人員的專業知識及技能：第一年主要先讓訓儲人員了解公司所研發的重點產品項目、研發的方向、目標及公司內部的流程制度，使其循序漸進地了解公司的整體架構，而專案計畫方面因考慮到訓儲人員在校所學和實際工作中所需的技能有所差別，故先安排與專案計畫相關的技術性課程加以訓練並使其瞭解計畫的研發內容；第二年除持續安排技術性訓練課程外，並由資深人員帶領其執行專案計畫，使其更能進入狀況；第三年則視其能力指派獨立執行專案計畫開發，必要時也安排支援其他專案，並隨時安排必要的技術性課程以加強其專業知識；第四年仍以專案計畫開發為主，也陸續安排管理方面的訓練課程。服務期滿時則依訓儲人員的專長、意願、工作表現及公司實際需求轉任專業職或管理職，訓儲人員不論是在服務期間或期滿後皆享有和正職人員相同之福利，而企業的人性化制度及績效導向的管理制度將會使訓儲人員未來生涯更具發展空間。

9.OEM(Original Equipment Manufactures)係原廠委託「製造」，受託廠商按委託

原廠之需求與授權，依特定的條件而製造生產，所有的材料、設計、製程、方法等都完全依照委託者的規範進行；ODM(Original Design Manufactures)則指原廠委託「設計」，是在產品設計與發展的活動上，經由高效能開發速度與具有競爭力的製造效能，滿足委託者需求；ODM與OEM最大的不同點就在於：ODM除了製造產品外，亦包含了為客戶設計產品在內。

引用來源：http://statdb.cla.gov.tw/careerguide/ind/ind_detail.asp?section_id=1&id_no=C026

Edited 1 time(s). Last edit at 03/04/2009 09:41PM by gustav.
