

工業局 103 年數位內容產業人才培訓課程性別統計分析報告

1. 自 92 至 102 年參加數位內容產業人才培訓課程的女性學員人數分別為 1,020、1,797、1,637、261、75、126、352、668、571、379、217、180 人等，約略皆在當年度三成以上。
2. 103 年度數位內容產業人才培訓所開課程中，若以培訓方式區分，主要為中長期養成班與短期在職班；其中
 - 中長期養成班女性所佔比例為 34.4%。若以領域別分析，103 年度遊戲類養成班女性所佔比例平均為 32.3%，較 102 年度的 31% 略為提升，顯示女性投入遊戲產業之意願有逐漸成長的趨勢，而影音應用養成班女性所佔比例為 86.67%，顯示女性為投入數位影音產業之主流。另，動畫領域養成班女性所佔比例為 23.3%、行動應用養成班女性所佔比例為 12.5%。
 - 短期在職班女性所佔比例為 49%。若以領域別分析，遊戲領域及動畫領域在職班女性學員比例大致持平：遊戲領域在職班女性學員比例自 102 年度 39.5% 微幅下滑至 102 年度 38.2%；電腦動畫領域在職班女性所佔比例自 102 年度 35.3% 微幅上升至 103 年度 39.3%。影音應用及行動應用在職班女性比例略有成長，影音應用在職班女性比例自 102 年度 8.3% 成長至 103 年度 45.5%；行動應用在職班女性比例自 102 年度 8.3% 成長至 103 年度 45.5%。在 103 年度新開設的跨領域課程，女性所佔比例為 61.9%，顯見數位內容產業女性從業人員對於提升跨領域能力方面更具企圖心。

表 1、數位內容產業人才培訓課程性別統計

單位：人

年度	合計	男性		女性	
		人數	百分比(%)	人數	百分比(%)
總計	20,728	13,625	65.73	7,103	34.27
92	2,799	1,779	63.56	1,020	36.44
93	6,028	4,231	70.19	1,797	29.81
94	4,135	2,498	60.41	1,637	39.59
95	866	605	69.86	261	30.14
96	231	156	67.53	75	32.47
97	474	348	73.42	126	26.58
98	1,119	767	68.45	352	31.46
99	1,913	1,245	65.08	668	34.92
100	1,499	928	61.91	571	38.09
101	1,116	737	66.04	379	33.96
102	548	331	60.40	217	39.60
103	396	216	54.55	180	45.45

資料來源：本局數位內容產業創新整合發展計畫彙整