

數位內容學院計畫人才培訓課程性別統計

| 年度 | 合計 | 男性 | | 女性 | |
|----|--------|-------|--------|-------|--------|
| | | 人數 | 百分比(%) | 人數 | 百分比(%) |
| 總計 | 14,533 | 9,617 | 66.17 | 4,916 | 33.83 |
| 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 |

資料來源：經濟部工業局(電子資訊組)

說明：

1. 數位內容學院計畫課程 92 至 97 年來參加課程的女性學員的人數分別為 1,020、1,797、1,637、261、75、126 人，皆約略占當年度四成以下。
2. 數位內容學院計畫所開課程中，若以性質區分，主要為菁英養成班與領導人才在職班；其中
 - 以遊戲及動畫領域為主的菁英人才養成班，於招生報名時，遊戲菁英班即以男性占絕大多數，此一反映市場上多數遊戲軟體多設定為男性居多；而在動畫、影音、與數位配樂方面就不會如此明顯。
 - 以企業中高階經理人為主的領導人才在職班，在受理報名時，即可感受到目前國內數位內容產業內部的中高階經理人仍以男性居多；因此所培育出來的學員人數自然以男性為多。