

招生簡章

UX人機介面網頁設計師養成班(第1梯次)

【課程簡介】

在數位時代中，擁有優秀的用戶體驗（UX）設計能力已成為現代企業的核心競爭力。近年來在政府相關單位不斷挹注大量政策資源的協助下，目前已成功培育出許多前端工程師並順利進入職場。然而，隨著用戶對網頁和應用程式的期望越來越高，大部分工程師在用戶研究、調查分析等方面的技能仍稍有不足之處，致使所開發的產品雖具強大的功能性，但卻無法滿足大部分使用者之實際需求。因此，需要藉由訓練單位精心規劃的課程來協助企業培養具備用戶研究與設計能力的UI/UX設計師，以此補足目前產業人才不足之處。深信透過UI/UX設計師的精細分析、設計與規劃，不僅能提升產品開發的效率，更能確切滿足大部分使用者的真實需求。

根據人力銀行資料顯示，截至2024年8月，大台北地區已有1600個UI/UX設計師及網頁設計師職缺，顯示市場對於能夠結合美觀、功能與易用性的UX人機介面設計師專業人才的高度需求。然而，現有的UI/UX設計師普遍缺乏程式開發能力，導致設計的介面不符合實際的開發邏輯。因此，本課程特別增設網頁程式基礎課程，強化UI/UX設計師在介面設計與程式開發間的協作能力，進而提升整體網頁設計的完整性與實用性。

【訓練目標】

本課程旨在培養具備創新思維與實戰能力的專業設計人才，幫助學員掌握業界前沿的設計工具與方法，迅速進入職場，以期滿足當前數位產業對於具備用戶體驗（UX）與人機介面（UI）設計專才的高度需求。課程將透過系統化的訓練以及專業講師的引導，從基本的平面

設計開始，包括影像和插畫工具的操作技能，幫助學員從零基礎出發，逐步建立實際技能。藉由漸進式的基礎訓練和概念培養，應用 UI/UX 的分析、調查、研究和規劃，進入網站架構和介面設計的領域，循序漸進地掌握用戶研究、設計到前端開發的全方位技能，為未來數位化工作環境做好充足的準備。

本課程不僅致力於解決現有市場上 UI/UX 設計師人才短缺的問題，亦期望提升學員的創新能力及工作效率，促進產業升級及社會經濟的長期發展。具體目標如下：

- (1) 提升學員的 UX/UI 設計思維與技能：透過深入的用戶需求分析、行為研究及設計工具訓練，幫助學員建立用戶導向的設計方法，從而提升產品的使用體驗與市場競爭力。
- (2) 培養實戰應用能力：課程包含多個專案實作，讓學員在真實情境下累積經驗，完成具備市場價值的作品集，並準備面對職場挑戰。
- (3) 強化前端網頁開發技能：為了應對 UI/UX 設計師與開發團隊的銜接需求，課程特別增設前端技術訓練，包括 HTML、CSS、JavaScript 與 Vue.js 框架，確保學員能夠設計出符合程式邏輯的網頁介面。
- (4) 促進職場即戰力：學員將通過模擬職場環境、專案團隊合作與溝通技巧訓練，增強其職場適應力與競爭力，縮短結訓後的求職過渡期。

【課程特色】

- ◆ 本班以取得工作為導向，藉由業界講師授課，除了扎實的基礎技能外，也分享業界實際問題狀況及解決方式。

- ◆ 課程由淺入深、循序漸進，理論與實作並重，塑造群組學習與團隊合作，培育學員有效提升學習技巧與效率。
- ◆ 提供專業級網路及企業版設計軟體(Adobe 企業版)，強調做中學，培養動手實作能力。
- ◆ 能夠學習到 UI 網頁視覺排版、UX 流程分析導入、網站規劃設計能力、電商網站設計開發。
- ◆ 企業應用專題模擬，邀請徵才廠商參與學員專題簡報與實作演練，不但訓練簡報能力，更與廠商零距離接觸，展現實力，增加就業媒合的成功率

【就業方向】

隨著數位經濟的迅速崛起，台灣的企業正加速數位轉型，對於具備用戶體驗（UX）和人機介面（UI）設計能力的人才需求持續上升。根據產業趨勢預測，以下為本班學員在未來職場就業的主要方向：

UI/UX 設計師、網頁設計師、Web 前端開發工程師、數位產品設計師、資訊架構師、視覺設計師、自由接案設計師(Freelance Designer)等。

【開課資訊】

1. 訓練單位：台灣區電機電子工業同業公會
2. 訓練期間：**114 年 6 月 3 日~114 年 10 月 14 日**
3. 訓練時段：週一～週五日間

上午 9:00-12:00，下午 1:30-4:30

（※訓練單位保有調整課程時段之權利。）

4. 上課地點：台北市大安區復興南路一段 390 號 2 樓、3 樓

(大安大樓)

5. 招生名額：30 名(最低開課人數 15 人)。

【訓練費用】

1. 本課程費用 100,000 元，符合「產業新尖兵計畫」補助資格之學員，繳交自行負擔之新臺幣 10,000 元之訓練費用(自付額)予訓練單位，並與訓練單位簽訂訓練契約；非補助對象須自行繳交全額訓練費用 100,000 元整。
2. 繳費期間為 114 年 5 月 22 日至 114 年 5 月 26 日下午 3 點前止，如未在期限內繳費，視同放棄且不參加本課程。
3. 已繳費之學員於開訓前通知不參訓，退還自付額 10,000 元。開訓後(含開訓日當日)若不繼續參訓，不能申請退款。

【招生對象】

學歷不限，有志於從事網站設計或介面設計相關工作，可全心投入學習，積極希望建立就業所需之專業知識者。

【報名方式】

- ◆ 報名日期：113 年 12 月 1 日起至 114 年 5 月 19 日 17 時止
- ◆ 甄試日期：114 年 5 月 21 日
- ◆ 課程洽詢：(02)8792-6666 分機 236 黃興邦先生

【報名流程】

青年參與「產業新尖兵計畫」指定訓練課程，應依下列規定申請辦理：

1. 登錄成為勞動部勞動力發展署台灣就業通網站會員（網址：<https://job.taiwanjobs.gov.tw/>）。
2. 於台灣就業通網站完成「我喜歡做的事」職涯興趣探索測驗（網址：<https://exam.taiwanjobs.gov.tw/JobExam/L03/L0301>）
3. 於台灣就業通《產業新尖兵計畫網》報名課程後下載或列印「報名及參訓資格審查切結書」並交予本會。（網址：<https://elite.taiwanjobs.gov.tw/>）

【甄選方式】

1. 參訓學員本人親自參與課程說明會，充份瞭解課程內容及就業方向後，以具備審核錄訓之資格。
2. 錄訓審核：
 - ◆ 初選：受理報名截止日前繳交「書面資格審查表」電子檔、本計畫「報名及參訓資格審查切結書」、「最高學歷證書影本」、「國民身分證影本」，審查是否符合本計畫補助之資格。
 - ◆ 複選：辦理資訊素養筆試及學習建議評估，綜合考量學員技術背景、學習動機、就業意願等，擇定正備取名額。
 - ◆ 甄試結果將於甄試次日以電子郵件方式通知，並通知自付額繳費期限；開訓日前，若有放棄錄訓資格者，依備取順序遞補。
3. 與本會簽訂『學員參訓契約書』，並遵循本會培訓執行管理及請假規定。

【課程單元】

課程大綱：

編號	課程主題	內容	時數	授課講師
1	開訓典禮/導師時間	開訓典禮/班級經營說明	6	宋雯霈(1) 葉仲仁(5)
2	UI設計實作 (Figma)	認識 UX & UI、新媒體內容與設計流行趨勢、國際通用設計風格分類、UX & UI & device screen environment、Pixel Density、UI Components Design、Understanding Device Layout、UI Layout Spacing methods、UI Containers and aspect ratios、Component behavior、Responsive patterns、Applying density、Understanding Navigation、The color system、The type system、About sound、Gestures, Motion & Interaction。	30	陳思方
3	UI/UX設計實務	UI/UX基礎認知、科技產業中角色的職能任務、建立設計理念與動機、市場風格案例與分析、市場與競品分析、主題發想的脈絡化-Mind Map、商業模型地圖說明、用戶輪廓建立-Persona、用戶旅程地圖-峰值體驗、建立設計目標產品結構與功能上的關係、資訊架構說明與建立、APP 設計規範-iOS&Android設計規範、Web 設計規範-網頁基礎知識-結構說明與案例、UI Design 設計細節說明-如何建立合理的介面設計、設計提案、作品及與產業Q&A。	36	黃瀚霆
4	UI/UX設計執行方法	討論主題及練習發想、製作競品分析、用戶輪廓、用戶旅程地圖、介面排版等等，為後續期末專題	15	黃瀚霆

編號	課程主題	內容	時數	授課講師
		的製作建立必要前置作業及規劃。		
5	多媒體上的影像視覺設計 (Photoshop)	認識Photoshop 基本知識、影像版面與工作區、尺標、參考線、格點等輔助工具使用、修正瑕疵影像、明暗色彩調整、部分影像明暗調整、快速色調調整、建立選取範圍、Alpha色版、選取範圍的調整、選取並遮住工具、影像修補、圖層與智慧型圖層的基本操作、圖層樣式混和選項、圖樣繪圖與橡皮擦、快速修圖技巧、使用潤飾工具修圖、影像變形及彎曲、筆形向量繪圖技巧、套用濾鏡、使用模糊、曲面影像合成、各式材質字體設計、製作雲霧與光線、透明泡泡效果製作、版畫效果卡片製作、文字特效與效果、設計3D物件與文字、影格動畫的動態圖片製作、視訊時間軸的圖片影片製作、網頁物件輸出。	24	陳思方
6	插畫設計應用 (Illustrator)	認識Illustrator基本操作與概念、如何使用編修工具編修物件設計圖形、LOGO商標設計及圖案設計、標準字設計及文字特效設計、各種填色、材質及筆刷應用、四方連續圖案設計、平面型錄或e-Dm製作、Illustrator之綜合演練。	24	陳思方
7	網頁設計入門	介紹網站的建置、本機站台建立、頁面基礎編輯、HTML基礎標籤、文字與HTML標籤屬性設定、清單元素、插入及編輯影像、其他media、超連結、表格操作用法、CSS使用方法介紹、CSS Selectors選取器、CSS常用屬性、方塊模型(box model)。	18	紀宜昕
8	CSS進階網頁排版設計	認識顏色與透明度、元素的邊框樣式、元素的陰影、背景樣式、漸層、文字、font-face、Object-fit、CSS3 新單位、transform、漸變transition、3D transform、	24	林靜君

編號	課程主題	內容	時數	授課講師
		Animation、濾鏡、Clip-path、Grid Layout、CSS 變數。		
9	網頁特效應用與Bootstrap	網頁特效的函式庫介紹與應用：animate.css、GSAP。 Bootstrap介紹、Bootstrap版本差異、Bootstrap使用方式、網頁排版設計 - Layout、內容與圖示 - Content & Bootstrap icons、表單 - Forms、元件 - Components、工具 - Helpers、通用類別 - Utilities。	18	陳冠竹
10	JavaScript網頁程式設計	JS 程式語言、基本類型、流程控制、表達資料得複雜類型、自訂函式、間隔時間觸發函式、表示時點的物件 Data、數學物件、window 物件、事件處理、try/catch、表單、正規表示法。	30	王孝弘
11	建置現代化的網頁-使用Vue.js	Vue.js 簡介與使用、Vue.js開發工具、v-指令、資料流和樣式綁定、Vue.js 結構與運作原理、Vue元件樣板、Vue元件資料、事件傳遞、JavaScript ES6宣告和方法、Vue Router。	30	林靜君
12	SaSS	SaSS 簡介和基礎、變數、巢狀規則、擴展選擇器、控制指令、運算符、算術運算、內建SaSS函數、定義與使用函數、Mixin參數與預設值、SaSS程式化CSS、SaSS工具與延伸套件應用。	12	陳冠竹
13	Git版本控管基礎	說明使用Git來管理程式碼的好處、了解什麼是VCS（版本控制系統）、學習基本 Shell / Command Line、Git的使用方式、了解Git的運作原理、了解什麼是 gitignore、了解什麼是 Commit、了解什麼是分支（Branch）、了解如何在團隊開發中，使用Git-Flow。	6	葉仲仁
14	從 AI 到生成式 AI	AI 基礎概論與演進、AI 應用概論、電腦視覺應用、自然語言應用、知識挖掘應用、智慧文件處理、生成式 AI 應用。	6	王孝弘
15	環境永續發展ESG	ESG 的三大支柱：環境	6	王孝弘

編號	課程主題	內容	時數	授課講師
		(Environmental)、社會(Social)、公司治理(Governance)、ESG 如何影響企業的長期發展、成功與失敗的ESG 案例分享、全球與台灣的ESG 趨勢、台灣的 ESG 發展與法規要求、未來展望。		
16	期中整合應用專題製作	專題發想分組，並透過UX理論之研究與分析使用者習慣與需求，設計網站視覺與介面。	48	王緯宸(24) 楊斐羽(24)
17	術科演練及程式作業撰寫	製作網頁前後端開發應用程式、智慧應用專案，透過期末專題的製作以驗收學員於整個學習期間的成效。	42	王緯宸(21) 楊斐羽(21)
18	企業資訊系統整合應用專題指導	藉由專題指導老師的專業與細心指導，將各科學習成果作一整合，以累積學員系統規劃與整合的經驗。	36	黃瀚霆(18) 王緯宸(6) 林靜君(12)
19	企業資訊系統整合應用專題製作	製作網頁前後端開發應用程式、智慧應用專案，透過期末專題的製作以驗收學員於整個學習期間的成效。	60	王緯宸(30) 楊斐羽(30)
20	企業觀摩	規劃安排「財團法人資訊工業策進會數位教育研究所數位人才發展基地」企業觀摩活動，透過XR體感教育科技研發及DESC數位菁英學習包廂導覽，瞭解資訊軟體創新技術及應用平台發展，以數位科技創新帶動產業數位轉型契機，提高學員的就業競爭力。	3	王緯宸
21	職場講座	透過職場講座，讓學員更瞭解履歷與自傳的撰寫要領。	3	林昭吟
22	專題預演	透過專題預演(3hr.)，讓學員更熟練專題簡報與Demo的技巧。	3	王緯宸
23	結訓典禮與專題發表	透過正式的結訓典禮儀式，總結學員在培訓期間的學習成果與專業技能，增強學員的自信心，並彰顯課程價值與影響力。不僅提升學員對培訓歷程的重視度，同時，藉此機會感謝合作單位、企業夥伴與師資團隊的支持，深化計畫成果展示，建立多方正向	3	宋雯霈(1) 王緯宸(2)

編號	課程主題	內容	時數	授課講師
		聯繫，為未來就業或合作創造更多機會。 透過專題發表活動，讓學員能夠模擬業界專案、展現創意、展示所學技能，並接受業界專家與同行的意見回饋，作為企業/公司求才與用才之前置考核依據。		
24	就業媒合活動	辦理就業媒合活動，安排企業與學員的交流互動，促進學員探索就業機會，並滿足企業的人才需求。	3	王緯宸
合計			486	

※主辦單位保有課程日期及講師調整之權利。

【講師簡歷】

姓名	宋雯霈
專長	智慧製造、數位轉型、產業發展與推動、策略聯盟運作 統籌智慧電子、電機電子及數位資訊產業人才培訓 規劃政府委託前瞻技術研習及人才專案委託研究 產業人才需求蒐集調查
經歷	台灣區電機電子公會同業公會/副秘書長 台灣區電機電子公會同業公會/主任 台灣區電機電子公會同業公會/組長 台灣區電機電子公會同業公會/幹事

姓名	林昭吟
專長	人力資源管理、求職履歷與面試、測評與適性分析、職能發展與訓練規劃、職涯諮商與就業輔導
經歷	資訊工業策進會數位教育研究所 外聘講師 企業及政府機構外聘專案顧問及講師

姓名	王緯宸
專長	HTML、CSS、Bootstrap、JavaScript、jQuery、Git & GitHub、React.js、Node.js。

經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 產業新尖兵試辦計畫職前訓練課程講師
----	--

姓名	葉仲仁
專長	程式語言 Python、C、C#、JAVA、Swift、PHP、ASP、HTML、CSS、SQL、TypeScript、Node.js、Arduino 語言 軟體工具 Azure、Google Cloud Platform、Microsoft Office、Tensorflow、Anaconda、Android Studio、Visual Studio、Xcode、Ionic、Firebase、Dreamweaver、Photoshop、MySQL、Apache、Dialogflow、MPLAB 其他能力 iBeacon、CNC控制器、Arduino應用、Nvidia Jetson Nano應用
經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 產業新尖兵試辦計畫職前訓練課程講師

姓名	王孝弘
專長	系統開發、系統分析、專案管理、軟體工程、課程規劃、教學研究、講師培訓、人才培訓、微軟相關運用與技術、Python程式相關運用與技術、網頁前端開發相關技術與運用
經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 英特爾軟體開發研討會講師 台北市電腦基金會命題、審題委員 福建師範大學專題指導講師及 ASP.NET 課程講師 微軟 TechED 研討會講師 微軟授權講師 多家企業員工教育訓練講師 財團法人資訊工業策進會數位教育研究所資深專任講師

姓名	陳思方
專長	平面包裝與網站視覺設計、APP與網站設計規劃製作、平台系統規劃、UIUX設計規劃、Photoshop、Illustrator、Adobe

	XD、Figma
經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 資訊工業策進會數位教育研究所外聘講師 有識整合行銷有限公司 視覺總監 雄獅旅遊 視覺設計 信欣旅遊 藝術指導

姓名	黃瀚霆
專長	前端工程設計、CSS模組化開發（sass）、Git 版本控制、UI/UX介面與使用者體驗教學、商業企劃規劃、行銷整合
經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 樂天拍賣前端工程師 華碩電腦前端行銷工程師 UI/UX產業入門應用班培訓講師

姓名	林靜君
專長	互動網頁設計語法 PHP、JavaScript、Web3D、Scratch、HTML5、CSS、jQuery、XML、Vue.js 網站系統規劃 XAMPP、Docker、Apache、FTP(FileZilla)、Git 行動裝置APP開發 Android、Ionic、Cordova 資料庫規劃與開發 MySQL、SQL語法、SQLite UI/UX設計 Photoshop、Illustrator、Figma、資訊架構、網頁版型視覺設計、CorelDRAW、Painter、Adobe XD 專案規劃與管理 Xmind、FigJam、Wireframes、網站需求分析、網站架構規劃 網路行銷 SEO網站優化 Google Adwords關鍵字廣告、Facebook廣告、Google Analytics/GTM

經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 廣瞻互動媒體設計股份有限公司專案總監 LHTC 兒童程式 Scratch 課程 講師 健行科技大學推廣部 講師 國立台中科技大學 多媒體設計系 業界講師
----	--

姓名	陳冠竹
專長	前端技術 HTML、CSS、SASS、PUG、React、NodeJS 後端技術 PHP、NodeJS 動畫設計 Adobe Animate、Motion、Unity 影片剪輯 Final Cut Pro 影像編輯 Photoshop、illustrator 理論教性學 遊戲設計概論、色彩學、數位學習概論、行動學習
經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 第三波宏碁戲谷多媒體遊戲 炫光螞蟻科技 多媒體設計 技嘉科技 UI 設計 鈦象電子 遊戲設計 主任 台北教育大學 講師

姓名	楊斐羽
專長	3D虛擬角色應用、Motion Capture技術與3D虛擬角色整合應用、3ds MAX應用實務、3D遊戲美術理論、色彩學、遊戲心理學、數位媒體設計
經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 財團法人資訊工業策進會數位教育研究所 課程經理 友立資訊股份有限公司 Graphic Designer 友立資訊股份有限公司 Art Content Planner

姓名	紀宜昕
專長	網頁製作相關技術: HTML5 網頁設計、CSS、jQuery & jQuery UI、JavaScript、PHP、UI/UX 設計。
經歷	台灣區電機電子工業同業公會外聘講師 財團法人資訊工業策進會數位教育研究所外聘講師 產業新尖兵試辦計畫職前訓練課程講師 個人工作室 - 網站建置、開發與維護 資策會數位教育研究所網站/網頁建置開發與維護工程師

【請假規定】

1. 事假：學員若因私人事務需要請假，應提前三天以書面形式向教務人員或導師提出請假申請。申請應該包含請假日期、時間及理由。
2. 病假：若學員因身體不適需請假，應在能夠操作的情況下，儘快以電話或電子郵件形式通知教務人員或導師，並在恢復後三天內提交相關病假證明。
3. 每節課須準時到課，首節課遲到逾時15分鐘者須請假，早退者亦須請假。
4. 請假時數最小單位為1小時。
5. 請假請務必前一日告知課堂助教請假日期及時段，並填寫請假單簽名。
6. 學員未到課時數累計超過總課程時數三分之一者，則予以退訓。
7. 訓練期間因不可抗力之天然災害，經訓練地點所在地區之地方政府公告停止上課者，訓練單位將擇期補課，補課期間視同正常上課，學員因故未到課者，應依規定辦理請假手續。

【課程評量】

1. 考試及作業：每一門課程至少舉行一次以上之考試，評量方式可採筆試、上機考試、作品、口試、隨堂抽測或觀察。另學員將會收到定期作業，用於檢驗對課程內容的理解，以及訓練自學能力。
2. 實作專案：每一位學員將視需要完成期中及期末專題實作專案，實際應用所學的技能，專案的完成度、品質、簡報技巧將列為評估時的重要參考依據。

【離訓規定】

1. 上課期間找到工作或其他因素離訓時，請以標題為《離訓通知》之電子郵件告知本會業務承辦人(eetraining@teema.org.tw)報備，含參訓的班級、姓名、預計離訓日期與離訓原因等資訊；
2. 離訓申告當日為最後到課日，須完成簽到退或請假；
3. 出席時數未達總課程時數三分之二以上者，依產業新尖兵計畫規定一年內不得參加勞動部勞動力發展署職前訓練。

【退訓規定】

1. 學員請假時數累計超過總課程時數三分之一或曠課天數累計超過五日者，則予以退訓；
2. 訓練期間，有行為不檢情節重大或違法行為，本會得為退訓之處理，學員不得異議，亦不得請求任何費用。
3. 參訓學員有下列可歸責於己之情事之一，得視其情節，予以退訓或撤銷參訓資格：

- (1) 提供個人身分資料供他人參訓或代他人參訓。
- (2) 為自己或他人以偽造文書或不實資料參加訓練之情事。

【結訓條件】

1. 課程出席時數須達總課程時數三分之二以上；
2. 完成考試及作業，平均分數達到 60 分以上；
3. 完成期末專題並進行專題發表。

完成上述所有條件，本會將發給結訓證書。

【學員自付額申請流程】

青年參加本計畫訓練課程，出席時數應達總課程時數三分之二以上並取得訓練單位的結訓證書，且符合下列情形之一，應至台灣就業通本計畫專區申請自付額之補助，並經分署審查通過者，由分署直接將自付額補助撥入青年個人金融帳戶：

(一) 結訓日次日起 90 日內，已依法參加就業保險，且於結訓日次日起 120 日內，上傳國內金融機構存摺封面影本等文件至台灣就業通本計畫專區。

(二) 因服兵役致未能參加就業保險，應於結訓日次日起 120 日內，上傳兵役徵集通知等證明文件，申請自退役日次日起計算依法參加就業保險之期日，且於退役日次日起 120 日內，上傳國內金融機構存摺封面影本等文件至台灣就業通本計畫專區。

※ 青年有下列情形之一者，不予補助自付額：

- (一) 未依第二項所定之期限提出申請。
- (二) 應檢附之文件不全，經分署通知限期補正，屆期未補正。

【提醒事項】

1. 本計畫補助對象為年滿十五歲至二十九歲之本國籍失業或待業青年。
2. 參加本計畫之青年於訓練期間不得為在職勞工、自營作業者、公司或行（商）號負責人。
3. 青年參加本署、分署及各直轄市、縣(市)政府依失業者職業訓練實施基準辦理之職前訓練(以下簡稱職前訓練)者，於結訓後一百八十日內，不得參加本計畫。
4. 第一項青年年齡及補助資格以訓練課程開訓日為基準日。
5. 青年參加本計畫以一次為限，曾中途離訓、退訓或曾參加產業新尖兵試辦計畫者，不得再參加本計畫。
6. 依據「失業青年職前訓練獎勵」要點，本國籍失業青年參加產業新尖兵計畫所定訓練課程，培訓期間發給學習獎勵金每月發給新臺幣八千元，合計不得超過新臺幣九萬六千元。
7. 已參加職前訓練計畫之學員，訓練期間不得以失業者身分報名參加勞動部勞動力發展署及其各分署自辦、委託或補助辦理之職業訓練計畫，如經查獲，應撤銷後者參訓資格。
8. 參訓學員於受訓期間或結訓後，須積極配合本計畫辦理之定期或不定期訪視、訓後就業追蹤調查等追蹤考核。
9. 未取得「產業新尖兵計畫」補助資格之參訓學員，亦即全額自費之參訓者，取消報到或中途退訓之退費原則：
 - 開訓前學員取消報到者，應退還當期開班約定繳納費用總額 95%。

- 已開訓、未逾訓練總時數 1/3 而申請退訓者，退還所繳費用 50%。
- 已開訓逾訓練總時數 1/3 而提出退訓者，所繳費用不予退還。

10. 上述說明不足之處，請逕自參考產業新尖兵計畫官網之說明。