# AI 遊戲程式設計人才養成班第一梯次

# 招生簡章

訓練單位 **華梵大學**

訓練期間 **114/06/25～114/09/02 (全日)；共計 400 小時**

訓練時間 **每週一~五，部分禮拜六，上午 9:00~12:00，下午 13:00~18:00**

訓練地點 **高雄市鳥松區澄清路 840 號(正修科技大學)**

課程簡介

1997年，IBM的AI深藍「Deep Blue」擊敗西洋棋世界冠軍；十年後，Google DeepMind的「AlphaGo」，戰勝圍棋世界冠軍李世乭，引發人們對AI的高度關注；隨著玩家對遊戲品質的高度要求，催化了GPU的誕生，進而使GPU+深度學習引爆AI人工智慧熱潮。無庸置疑地，遊戲是AI蓬勃發展的重要推手。遊戲虛擬世界透過模擬提供AI訓練各種場景，收穫真實世界難以取得的數據；對於自動駕駛、圖像辨識、強化學習等技術發展功不可沒。2023被稱為生成式AI元年，ChatGPT全球爆紅，NVIDIA發表客製化生成式AI模型，強調AI是未來遊戲的重要元素。包含語言、視覺設計、互動式虛擬角色等方面開發。AI改變數位內容的開發方式，極大降低遊戲製作成本與時間。遊戲與AI科技的關係密不可分，隨著AI技術不斷進步，我們可以預見遊戲將繼續成為AI應用的重要領域，並持續推動產業的創新和增長。

隨著AI技術的不斷發展，AI可用於角色行為、情感感知、智能敵人、遊戲世界場景生成、優化玩家體驗、遊戲平衡、數據採集、遊戲自動化測試等各個方面，相關技術可以運用在如AI圖像、自動駕駛模擬、智慧機械、自動化流程。AI遊戲程式設計是一個充滿機遇和創造力的領域，它融合了多項數位資訊技術，學完課程內容，學員訓後將可投入各產業擔任軟體工程師、AI工程師、數據分析、AI專案企劃類等工作，迎接AI遊戲程式設計職能帶來的無限可能性！

首先，透過「AI遊戲導論」，學員將建立對於遊戲AI的基本概念。在「Python程式設計」掌握Python語言的基本語法和程式技巧，為後續課程提供紮實基礎。「資料結構和演算

法」課程中，學會重要的資料結構和演算法，有助於學員解決複雜問題所需的系統設計概念。接著，「PyGame遊戲開發」將帶領學員學習利用PyGame框架來開發2D遊戲，包括遊戲物體的創建、實現動畫和互動功能，以及如何設計有趣的遊戲體驗，包含貪吃蛇、撲克牌遊戲、迷宮遊戲、俄羅斯方塊等遊戲。更進一步在「機器學習」和「深度學習」課程將學習機器學習和深度學習的基本原理、架構，並學會訓練機器學習模型，了解生成式AI應用，為遊戲AI建立智慧基礎。最後，「強化學習應用於遊戲」課程將教授如何將強化學習技術應用於遊戲AI。此外，通過「Tkinter遊戲介面設計」課程，學會使用Tkinter來設計遊戲介面和GUI元素的技能，以增強遊戲的互動性和視覺吸引力。透過這樣的訓練將使學員建立一個全面的技術基礎，使學員能夠了解遊戲開發時電腦的角色，並使電腦能夠自主學習和改進其策略。最後，運用各單元所學技術開發一個AI遊戲專案，累積扎實AI實作能力。

## 課程特色

1. 特別安排 AI 專題製作，由講師輔導學員運用整合課程所學、規劃技術架構，逐步將產品發想付諸實現，並針對專題簡報設計與發表做指導演練，幫助學員從實務中累積 AI 產品研發的技術能力與專案經驗，展現具體學習成果！
2. 系統安排學習 AI 技術，由淺入深學會 Python 核心程式技能、了解資料結構與演算法，掌握機器學習和深度學習的重要觀念與演算法精髓，熟悉各種重點框架、工具使用，進而實戰 AI 主題應用：AI 遊戲設計、強化學習、影像辨識，全程原理+實作編排，幫助學員清楚理論並能夠實作！
3. 資深業師與領域專家匯集多年學習心法與實戰經驗分享，幫助學員快速灌能，掌握 AI 技術精華與整合方法，以領略 AI 的學習樂趣及精采的可能性。
4. 課程幫助輔考經濟部核發之 iPAS 機器學習工程師能力鑑定證照。獲取證照不僅證明個人 AI 機器學習能力，讓無形專業有形呈現，更能夠增加進入相關企業的面試、錄取、加薪機會。
5. 本課程依據各大人力銀行企業實際開出的相關職缺需求，以及企業反饋之人才需求制訂。其中之單元與內容設計，更邀請業界工程師共同討論規劃，讓學員能具備產業界所需之實戰能力。
6. 本班「求職技巧說明與履歷表撰寫」課程，特別邀請 1111 人力銀行專案部協理講授，張舜傑協理執行過多場科技大廠求才專案，對於電子科技產業徵才需求與用人考量最為熟悉。他將為本班學員教授各項求職重點，包含自傳履歷撰寫攻略、面談準備、面試技巧、相關禮儀與注意事項等，讓學員知道如何在求職過程中突出自我優勢，全面增強自己的就業力，以期能協助學員順利就業，成就理想職涯。

7. 本班「結訓成果展暨就業媒合」將邀請具有 AI 人工智慧相關人才需求之企業，包含各企業人資與用人部門主管共同參與，當日學員將為企業來賓展現專題作品簡報，說明專題動機與目的、核心技術、系統架構以及實現方法等。企業來賓也會在現場實際觀看各組的專題作品 Demo 演示，與本班學員互動交流，進而了解學員在專題中的表現、技術學習成果和做事的態度。同時企業也會在現場受理學員投遞履歷，並且做初步的面試。透過此活動讓學員有表現自己的機會，更能從近距離互動中得到面試官的青睞，以促進本班學員能順利就業。

## 訓練目標

- 掌握 Python 程式語法與程式設計技巧，養成程式邏輯思維能力。
- 具備使用 Python 的 PyGame 模組製作開發遊戲的能力。
- 熟悉資料結構及演算法，以更精進程式語法並學習實務上的應用。
- 能熟悉機器學習各種核心觀念與演算法，使具備實作技術能力。
- 能實際應用 Scikit-Learn 及相關套件，解決機器學習專業問題。
- 瞭解 Tensorflow 深度學習框架，並知道如何建立 DNN、CNN、RNN 等神經網路模型。
- 將強化學習技術應用於遊戲 AI 的自我學習，提高遊戲的可玩性和趣味性。
- 了解 Tkinter 應用與事件處理方式，並以圖形化方式進一步掌握物件導向程式設計邏輯。
- 學會 Tkinter 視窗程式設計，活用在應用程式如遊戲控制面板、選單、選項等介面設計。
- 能夠了解遊戲開發時電腦的角色，並使電腦能夠自主學習和改進策略，提高遊戲的 AI 能力，增強遊戲互動性與可玩性。
- 能依需求進行 AI 遊戲等 AI 產品專案開發之規劃、管理與執行。
- 掌握職場正式簡報之製作與表達技巧，使能夠充分展現產品技術架構與優勢。

## 就業輔導

- 辦理就業媒合活動

經由產業介紹，了解就業展望，並透過說明撰寫履歷技巧及一一**健檢學員履歷，提高增加面試機會，透過模擬演練職前準備與面試技巧，強化面試能力**，並教授學員有效溝通與衝突管理、性別平等與職場倫理促進穩定就業。

- 個別求職輔導

  1.提供職涯規劃諮商管道

2.個別履歷健檢及改善建議

3.面試模擬個別指導面試技巧

- 團體求職輔導

1.就業市場趨勢分析市場趨勢及職種職缺狀況，引導學員做好職涯規劃及擬定結訓後就業目標，提升學員對就業市場趨勢的掌握程度及求職動能。

2.提昇求職及面試技巧針對求職及面試技巧進行主題式授課，期能提昇參訓學員的求職技巧，增進訓後就業參加面試的錄取率。

3.提升溝通與衝突管理能力針對溝通與衝突管理進行主題式授課並佐以角色扮演方式之教學方法,持續支持學員的職場適應現況，促進其保持就業穩定。

4.性別平等與職場倫理透過實際案例討論，了解勞工權益與性平法，共同維護和諧共處的友善職場。

- 其他

1.訓練職種相關的工作職缺蒐集、即時更新及就業推介

2.建立職訓班學員 LINE 群組，即時將最新工作職缺與徵才資訊提供給所有學員，滿足受訓學員想快速掌握最新職缺的需求，並積極協助確認徵才資訊的有效性，鼓勵學員投遞履歷表及把握求職機會。

3.提醒學員積極配合於訓後電話抽查、郵寄問卷等就業調查與職缺推薦參考。

課程規劃

| 單元課程名稱 | 單元課程大綱 | 時間分配(小時) |
|---|---|---|
| 教務管理規定 | 1. 佈達教務管理規範<br>2. 相關報到表格撰寫<br>3. 學員自我介紹<br>4. 計劃主持人說訓練目標與就業方向<br>5. 計劃主持人簡介訓練內容<br>6. 向全體學生依產業新尖兵計畫參訓規定詳細說明 | 3 |
| AI 遊戲導論 | 1.機器學習、深度學習和人工智慧的基礎知識<br>2.介紹遊戲程式設計所需的編程語言和工具<br>3.遊戲設計和遊戲內容的基本原則 | 5 |
| Python 程式設計 | 1. Python 程式與 MicroPython 簡介<br>2. Spyder 安裝與使用<br>3. 變數與動態資料型別<br>4. 運算式 | 48 |

| | | |
|---|---|---|
| | 5. 序列資料結構－list, tuple, range...<br>6. 非序列資料結構－set, dict, byte...<br>7. 流程控制<br>8. 函數與遞迴函數<br>9. 變數命名空間<br>10.例外處理<br>11.模組與套件<br>12.輸入輸出與檔案處理（txt, csv, json, pickle）<br>13.Python Class 設計<br>課中作業：課程中會安排 Python 語法練習，講師會透過學習進度表追蹤學員進度。 | |
| 資料結構和演算法 | 1.資料結構與演算法導論<br>2.Python 程式暖身-串列與集合操作<br>3.遞迴方程式<br>4.抽象資料型別設計<br>5.實作 Stack、Queue 資料型別<br>7.實作 Tree, Graph 資料型別<br>8.Divide and Conquer 演算法<br>-二元搜尋法<br>-快速排序<br>9.Dynamic Programming 演算法<br>-0/1 背包問題<br>-最長公共子序列<br>10.Greedy Method 演算法<br>-換零錢<br>-Prim's 最小生成樹<br>11.物件碰撞檢測算法<br>-SAT 分離軸定理<br>-包圍盒碰撞檢測<br>-圓形碰撞檢測<br>12.路徑規劃算法：<br>-A-Star<br>-Dijkstra 算法<br>-貝爾曼-福特算法<br>13.AI 遊戲中的電腦行為算法<br>-min-max tree<br>-有限狀態機<br>課中作業：Linear Regression in plain Python | 40 |
| PyGame 遊戲開發 | 1.介紹 Pygame 2D 遊戲引擎<br>2.Pygame 程式架構<br>3.創建遊戲物體和角色（Sprites）與行為控制<br>4.載入圖像和動畫 | 48 |

| | | |
|---|---|---|
| | 5.增加聲音和音效<br>6.遊戲物理和碰撞檢測<br>7.遊戲流程設計和玩法設計<br>8.遊戲優化和性能提升<br>9.遊戲設計實戰 1: 貪吃蛇<br>10.遊戲設計實戰 2: 打磚塊、飛行射擊<br>11.遊戲設計實戰 3: 迷宮遊戲、打地鼠<br>12.遊戲設計實戰 4: 撲克牌遊戲-大老二<br>13.遊戲設計實戰 4: 俄羅斯方塊"<br>課中作業：多項遊戲設計實戰練習 | |
| Tkinter 遊戲介面設計 | 1.認識 tkinter 的 Widget<br>2.視窗控件配置管理員<br>3.Label, Button.Entry,選項鈕與核取方塊的使用<br>4.Listbox 與捲軸 Scrollbar<br>5.OptionMenu 與 Combobox<br>6.Frame 容器<br>7.Messagebox<br>8.事件(Events) 和綁定(Bindings)<br>9.功能表 Menu 和工具列 Toolbars<br>10.Python Threading<br>11.遊戲選單、選項的設計<br>12.遊戲控制面板的設計<br>課中作業：遊戲介面設計實作練習 | 32 |
| 機器學習 | 1. 機器學習簡介<br>2. 資料與特徵<br>3. ML 實作使用 Scikit-learn<br>4. 機器學習演算法<br>(1)Linear Regression<br>(2)Classification<br>・Logistic Regression<br>・KNN<br>・SVC<br>・Decision Tree<br>・Random Forest<br>(3)Ensemble Method<br>課中作業：範例如人臉識別及情緒分析 | 32 |
| 深度學習 | 1. 機器學習與深度學習技術說明<br>2. TensorFlow/Keras 介紹<br>3. Neural Network 原理<br>4. Keras 程式架構與流程說明<br>5. DNN 實作 | 40 |

| | | |
|---|---|---|
| | -迴歸預測模型<br>-分類預測模型<br>6. RNN 與 LSTM 網路模型原理<br>-股價預測模型<br>-Kaggle-KKTV 預測用戶上線<br>-LSTM vs GRU<br>7. Seq2Seq Model<br>-Encoder & Decoder<br>-LSTM 實作上下文預測模型<br>-Translation 語言翻譯模型<br>8. CNN 網路模型原理<br>- CNN 實作圖像分類預測模型<br>課中作業：課中作業：範例如股價預測，以當週五日股價預測下週股價 | |
| 強化學習應用於遊戲 | 1.RL 強化學習的原理<br>2.Markov 決策過程（MDP）<br>3.Q-Learning<br>4.深度決策網絡（Deep Decision Networks，DNs）<br>5.Deep Q-Networks<br>6.遊戲程式實作:電腦走迷宮<br>7.遊戲程式實作:Flappy Bird 遊戲<br>課中作業：遊戲程式實作練習 | 24 |
| 綜合演練與學習輔導 | 1.學習補充與加強觀念<br>2.課後作業輔導<br>3.程式實作:跨單元綜合練習 | 16 |
| 結訓專題輔導-1 | 1. 跨領域、整合型專題發想與提案引導<br>2. 專題可行性評估與專題目標確認<br>3. 專題分組<br>4. 系統功能定義與 AI 模型設計<br>5. 學員進行設計開發之各階段協助<br>・分析階段<br>・設計階段<br>・開發階段<br>・測試階段<br>6. 問題討論與除錯協助<br>7. 技術文件整理建議<br>課中作業：輔導每組學生採用課程的範例繼續延伸企業專題成果並進行成果展示&就業媒合 | 48 |

| | | |
|---|---|---|
| 結訓專題輔導-2 | 1.協助學員各階段開發<br>2.問題討論<br>3.除錯協助<br>課中作業：輔導每組學生採用課程的範例繼續延伸企業專題成果並進行成果展示&就業媒合 | 32 |
| 就業輔導：履歷作品展現與簡報表達技巧 | 1. 專題簡報架構說明<br>2. 簡報製作技巧說明<br>3. 簡報預演及簡報修改建議-1<br>4. 簡報預演及簡報修改建議-2<br>5. 正式簡報之技術分享與交流 | 8 |
| 就業輔導：履歷撰寫技巧 | 1.求職技巧面面觀<br>2.個人 SWOT 分析<br>3.履歷自傳撰寫方法<br>4.履歷注意事項<br>5.面試注意事項<br>6.面試問題準備<br>7.學員 Q&A | 8 |
| 就業輔導：求職面試技巧 | 一對一個人就業輔導<br>1.履歷健檢<br>2.模擬面試<br>3.依據個人面談表現提供優化建議與指導 | 8 |
| 青年就業<br>相關政令宣導 | 青年就業相關政令宣導 | 1 |
| 就業輔導：成果發表暨企業媒合 | 1.各組攤位佈置<br>2.結訓成果展專題簡報<br>3.廠商學學員交流<br>4.現場面試媒合與履歷表交付 | 8 |

課程師資

| 姓名 | 現職 | 經歷 | 專長 |
| --- | --- | --- | --- |
| 張麗雯 | 華梵大學兼任業界講師 | ● 艾鍗科技有限公司<br>● 艾鍗學院/職訓班級經營專任導師<br>● 政府培訓計畫教務管理規範/講師<br>● 艾鍗科技/專案行政管理師 | ● 專案行政管理<br>● 班級經營管理<br>● 行為紀律管理<br>● 職涯探索與輔導<br>● 學習諮詢與輔導 |
| 陳義方 | 華梵大學兼任業界講師<br>台灣程式教育協進會 | ● 台灣程式教育協進會/研發部高級工程師&講師<br>● 訊舟科技股份有限公司/資深工程師<br>● 國立台灣海洋大學/計畫合作講師<br>● 中國文化大學/深度學習實戰業界專家講師<br>● 國立台北護理健康大學/計畫合作業界專家<br>iPAS 物聯網應用工程師校園專案/講師 | ● 網路通訊協定<br>● 物聯網整合<br>● 人工智慧應用<br>● 資料科學<br>● 深度學習<br>● 邊緣運算<br>● Linux 驅動程式<br>● 嵌入式系統 MCU 微控制器開發 |
| 呂其暐 | 華梵大學兼任業界講師<br>國立台灣大學電機工程所 | ● 105 年-112 年：助教-國立台灣大學電機工程系大學部嵌入式實驗<br>● 國科會計劃《基於強化學習的邊緣運算推論模型與解釋場景辨識模型設計》，計畫主持人：王勝德教授<br>國科會計劃《基於異質系統架構的嵌入式系統之關鍵軟體技術與程式設計環境》，計畫主持人：王勝德教授 | ● 深度學習<br>● Python<br>● OpenCV<br>● 影像串流數位訊號量測 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 張舜傑 | 華梵大學兼任業界講師<br>1111 人力銀行/專案部協理 | • 1111 人力銀行/專案部協理<br>• 1111 人力銀行/專案部經理<br>• 台積電、台灣美光、華亞科技、聯華電子、ASML/專案徵才<br>• 群創光電/招募專案<br>• 苗栗縣政府就服處/產業趨勢講師<br>• 新竹縣政府就服處/面試技巧講師<br>• 新北市府就服處/職涯講座講師<br>• 台中市就服處/職涯規劃講師<br>• 台北海洋科技大學/業界講師<br>• 新北市府、桃園市府、苗栗縣府、台中市府/就業促進講座講師<br>• 世界展望會/職涯、履歷、面試講師<br>• 台北國際花博天使生活館/專案經理<br>• 天使美術館/教育推廣處處長<br>藝高文創/專案總監 | • 求職面試技巧<br>• 專案管理<br>• 職涯規劃<br>• 就業輔導<br>• 人力招募 |
| 朱哲慷 | 華梵大學兼任講師<br>系統工程師、兼任講師 – 高雄正修科技大學 | 系統工程師-高雄正修科技大學<br>2020/07～現在<br>兼任講師 -高雄正修科技大學<br>2018/02～現在<br>專案經理 -高雄正修科技大學<br>2018/05～2020/07 | 數位遊戲設計與企劃、多媒體系統整合設計、2D 與 3D 遊戲引擎、<br>虛擬實境、擴增實境、2D 與 3D 互動遊戲設計、人機互動設計、<br>互動媒體設計、數位影像處理、計算機概論、程式設計、<br>遊戲人工智慧與應用、App 製作與介面設計、互動科技與藝術。 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 產品工程師 -頑石科技<br>舊金山分部<br>2017/06～2017/10 | |
| 李詠騏 | 華梵大學兼任講師<br>正修科技大學資訊管理系 | 正修科技大學資訊管理系助理教授<br>正修科技大學圖書資訊處處長 | 機器學習、人工智慧、程式設計、資料庫管理 |
| 洪瑞展 | 華梵大學兼任業界講師<br>正修科技大學圖書資訊處資訊技術組組長<br>瑞淀科技有限公司資訊總顧問 | 機鼎實業有限公司 資訊工程師 (2006/1-2012/1)<br>高宇鑫國際企業有限公司 資訊長兼首席軟體工程師 (2012/01-2016/05)<br>正修科技大學 圖書資訊處網路技術組 約聘人員 (2016/06 -2021/07)<br>正修科技大學 圖書資訊處資訊技術組 組長 (2021/8-現今)<br>正修科技大學 兼任講師 (2015/02 - 現今) | 資訊安全、資安攻防實務、網路管理實務、程式設計、人工智慧、雲端運算 |
| 殷聖楷 | 華梵大學兼任講師<br>正修科技大學數位多媒體設計系專任副教授兼系主任 | 正修科技大學數位多媒體設計系 專任副教授 [2023/02~]<br>正修科技大學數位多媒體設計系 專任助理教授 [2016/08~2023/01]<br>明道大學數位設計學系專任助理教授 [2011/08~2016/07]<br>嘉義市興華中學資料處理科 專任教師 [2009/02~2009/07] | 深度學習、人工智慧、增強式學習、資料結構與演算法、遊戲與互動程式設計、虛擬與擴增實境應用 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 曾羣偉 | 華梵大學兼任講師<br>正修科技大學數位多媒體設計系 | 正修科技大學 資訊管理系 助理教授<br>正修科技大學 企業管理系 助理教授<br>高雄應用科技大學 電算中心 資訊師<br>陸軍軍官學校 資訊中心助教<br>飛利浦建元廠 IC測試工程師職涯規劃講師<br>台北海洋科技大學/業界講師<br>新北市府、桃園市府、苗栗縣府、台中市府/就業促進講座講師<br>世界展望會/職涯、履歷、面試講師 | 遊戲程式設計、互動媒體設計、機器學習、人工智慧、智慧科技應用、雲端科技應用 |
| 張志燦 | 華梵大學兼任講師<br>正修科技大學數位設計系 | 正修科技大學數位設計系 | 計算機概論計算機概論/資訊安全導論/基礎程式語言/多媒體製作/行銷分析與研究/數位攝影與非線性剪輯/攝影實務/動態影音特效處理/動畫遊戲音效/網路多媒體企劃與製作/影音動畫設計與管理/娛樂媒體與文化素養/微電影/影像特效/混合實境(AR/VR/MR)/網頁設計/數位內容開發/品德與專業倫理/科技與法律/微型創業達人講座/創意與創業 |

訓練費用

| 參訓身分別 | 費用 |
| --- | --- |
| 非補助對象(自費生) | 每人費用$72,600 元 |
| 符合產業新尖兵計畫補助對象<br>(計畫生) | 符合參訓資格的青年需先繳交 1 萬元訓練費用(自付額)。扣除 1 萬元自付額之其他訓練費用由勞動部先行墊付 ; 另外超過 10 萬的部分需自行負擔。 |

招生名額 **25人，以資料繳交完整性順序為準(非系統報名順序)**

招生對象 **1.符合產業新尖兵計畫補助參訓資格者。**

**2.一般身分，對本課程有興趣報名參訓者。**

報名日期 **114/01/01～114/06/23**

甄試日期 **114/06/24**

甄試方式 **學歷為高中職(含)以上，並經本校筆試及口試通過篩選者。**

☑筆試：電腦基本操作應用，題型：選擇、是非題

☑口試：了解報名、學習態度及就業意願。

☑其他：報名相關資料書面審查

身分證正反影本、最高學歷證書影本、參訓資格切結書、參訓契約書、就業意願同意書相關審查方式：

1.學員於台灣就業通完成報名後，以學員親自回傳電子切結書為準，確保學員參訓意願與聯繫。

2.查詢學員勞保勾稽是否符合未加保身分。

3.通知加保中學員相關退保流程與退保佐證資料。

4.聯繫學員繳交相關資料：身分證正反影本、最高學歷證書影本。

5.諮詢確認是否為非日間部學生。以及是否符合課程程度設定相符之學歷。

6.核對繳交資料之正確性，是否符合參訓年齡，是否與系統報名登入資料是否一致。( 常見問

題為身份證姓名含生僻字，與系統報名姓名不符）

7.繳交自行負擔之新臺幣一萬元(自付額)訓練費用，學員簽立參訓契約書。

8.學員簽立就業意願同意書。

※通過筆試與口試者，依照 1.資料繳交完整性(包含自付額繳交完成) 2.報名順序，優先錄取。

※資料繳交無誤，且完成上述甄試後。本校即透過電話與 E-mail 同步通知錄取結果(最晚於甄試日 18:00 前通知完畢)，學員亦可撥打報名頁面諮詢電話查詢錄取結果。

* 如有特殊狀況，為確保「特殊身分」青年參訓資格（低收、中低收、身障、特殊境遇、原住民、偏鄉地區等），經計畫主持人判斷後，依資料繳交完整性，可優先考量錄取。

| | |
|---|---|
| 錄取通知 | **114/06/24** |
| 洽詢窗口 | **0966-011326 何老師、(02)2591-2238 王老師 或 LINE@：spshfu** |
| 報名方式 | 1.計畫生請自行利用台灣就業通「產業新尖兵計畫網」https://elite.taiwanjobs.gov.tw/完成報名。<br>2.自費生請以傳真或 E-mail 方式寄送報名表，經本單位通知錄取後，使得繳納費用完成報名。 |
| 注意事項 | 1.訓練期間，計畫生如因個人因素辦理離訓者，請於離訓前 5 日向本單位提出申請，並由本校確認完成離訓流程，離訓手續方能完成。<br>2.計畫生如有違反「產業新尖兵計畫」規定，或訓練期間違反參訓資格（如就業或升學等）者，訓練單位得要求計畫生退出計畫補助。<br>3.本課程訓練總時數為 400 小時，計畫生請假時數上限為 39 小時，若超過時數上限，將無法領取學習獎勵金，本校並得以要求計畫生退出計畫補助。 |

請假規範

1. 學員於受訓期間需依規定辦理請假，未依規定辦理請假時，均以曠課論，視同請假。
2. 請假最小單位以 1 小時計算，未滿 1 小時則以 1 小時計算。
3. 每節課遲到/早退逾者，以曠課 1 小時計算。
4. 學員不得有冒名上課或代簽到(退)之情形，簽到請字跡工整易辨識。

5. 請假時數合計若超過全期訓練時數 10%，則無法領取後續學習獎勵金，請學員務必注意。
6. 請假除緊急狀況外均應事先填妥請假卡，並由行政人員審核通報。由本校行政人員於出缺勤系統登錄請假狀況。
7. 學員若遇緊急狀況需請假，應即時於 LINE 群組告知助教，或以電話方式聯繫，無故曠課或點名未到者，視同請假。
8. 如遇不可抗力之因素、政府政策之規定等因素須調課，無法按新課表日期到課者，仍須按規定辦理請假手續。