

第三章 數位學習政策概況與成效

隨著知識經濟的來臨，資訊與通訊科技普遍應用於社會中，同時也被視為改變生活、工作、學習方式的一項重要因素。現今正處於一個所謂數位時代，資訊與通訊科技的發展已經成為全球化過程中的一部份，而人人具有平等機會使用電腦與網路（吳明烈，2006）。

根據 comScore Media Metrix 數據指出，截至 2007 年 1 月全世界上網人口已近 7 億 5000 萬，比 2006 年 1 月成長了 10%。印度、俄羅斯跟中國的網路使用者在 2006 年有大幅的成長，分別為 33%、21%與 20%。2007 年 1 月，中國已經在世界佔有第二多的上網人口，而美國在 15 歲以上網國民達 1 億 5300 萬人。美國以外的上網人口佔全世界 80%的比例，這些快速發展的國家每年都經歷著二位數的成長。參見下表 3-1-1。

表3-1-1 2006年及2007年1月全世界網路人口前15大國家
(每千人單一造訪者以及百分比成長率)

| 國家排名 | 2006年1月 | 2007年1月 | 成長率 |
|------|---------|---------|-----|
| 美國 | 150,897 | 153,447 | 2% |
| 中國 | 72,408 | 86,7575 | 20% |
| 日本 | 51,450 | 53,670 | 4% |
| 德國 | 31,209 | 32,192 | 3% |
| 英國 | 29,773 | 30,072 | 1% |
| 南韓 | 24,297 | 26,350 | 8% |
| 法國 | 23,712 | 24,560 | 4% |
| 印度 | 15,867 | 21,107 | 33% |
| 加拿大 | 18,332 | 20,392 | 11% |
| 義大利 | 15,987 | 18,106 | 13% |
| 巴西 | 12,845 | 14,964 | 16% |
| 西班牙 | 12,206 | 12,710 | 4% |
| 俄羅斯 | 10,471 | 12,707 | 21% |
| 荷蘭 | 10,772 | 11,077 | 3% |
| 墨西哥 | 8624 | 10,149 | 18% |
| 總計 | 676,878 | 746,934 | 10% |

註：調查樣本為 15 歲以上，在家、工作處或學校上網，排除公用電腦（如網咖）或行動上網（手機或 PDA）者。

資料來源：comScore Media Metrix 資料整理：資策會 FIND 網站，2007.3

於現代社會中，數位資訊的快速流動，使得世界各國的人民皆能透過網路或是數位科技，立即取得資訊，由上表得知，世界各國上網人數正持續擴大中，倘若不會上網或是使用數位科技，馬上就會落入無法與社會甚至世界接軌的數位落後者。因此，具備基本的數位能力，確實是現今社會人人應該具備的基本能力，這也證明，此研究的失業勞工基礎數位學習的重要性，盼望能透過基礎的數位學習，為失業勞工開啟另一扇希望之門。因此，以下介紹我國與各國推動數位學習的現況，畢竟，他山之石可以攻錯，盼望從他國的經驗中，能為我國的數位學習帶來些許的省思。

第一節 我國數位學習政策概況與成效

我國數位學習政策之發展，開始於行政院在 2002 年 5 月 8 日通過為期六年的「挑戰 2008 國家發展重點計畫」。而回顧數位學習政策上的發展，可概分為三個方向：首先是數位學習國家型科技計畫；其次是許多部會與單位對內部、對外部數位學習的應用；第三則是跨部會相關計畫的協調整合機制（數位學習國家型科技計畫辦公室網站，2007）。

一、數位學習國家型科技計畫

我國於 2002 年 6 月 28 日由行政院國家科學委員會第 157 次委員會通過了數位學習國家型科技計畫，預計於 5 年內投入 40 億元，進行此跨部會的整合型數位學習國家型科技計畫，總共有七大分項計畫（數位學習國家型科技計畫，2007）：

1. 全民數位學習
2. 縮短數位落差
3. 行動學習載具與輔具

- 4.數位學習網路科學園區
- 5.前瞻數位學習技術研發
- 6.數位學習之學習與認知基礎研究
- 7.政策引導與人才培育

二、各部會相關計畫

2003 年在行政院指導小組下，設立數位內容產業推動組、數位典藏與服務組、數位學習發展組、數位出版與服務組等四個任務編組，以督導各機關執行相關業務、協助解決推展業務時所遇到的問題。以下簡述各部會相關計畫

(2005-2006 數位學習白皮書第一章，2007)。

(一) 行政院研究發展考核委員會：建置「電子化政府網路文官學院」，供公務員及一般民眾使用。

(二) 行政院客家委員會：建構客家語言文化的數位學習網站，提供國人進行客家語言文化遠距教學。

(三) 行政院農業委員會：主要工作項目為「整合運用行政院農業委員會及所屬機關設備、人力資源及各財團法人農漁會資訊中心，建立農業推廣教育訓練及資訊的農業區域教學中心」、「以農業區域教學中心為主幹，建立農民教育訓練及農業經營諮詢服務體系，辦理農民網路技能、農業推廣專業人員職能、農業經營者、鄉村青少年、鄉村婦女及草根性研究者的相關訓練」。

(四) 行政院勞委會：推動三項數位學習子計畫，分別是「勞工的數位學習」、「縮減勞動力數位落差機制的規劃與示範模式之建立」、「數位學習專業人才的培育二」。

(五) 行政院僑務委員會：於 1998 年依據行政院「國家資訊通信基本建設(NII)計畫」，規劃建置「全球華文網路教育中心」。而且，此教育中心已成為海外僑胞學習華語文、認識傳統中華文化及台灣文化，最便捷的入口網站。

(六) 行政院原住民族委員會：自 90 年度「知識經濟發展方案計畫」開始，到現今的「縮減原住民數位落差計畫」，都致力於縮短原住民數位落差問題，除補助建置「部落網站」及「部落圖書資訊站」外，亦成立「臺灣原住民族圖書資訊中心」與「臺灣原住民族資訊資源網」。

(七) 行政院衛生署：自民國 92 年開始，即運用電腦多媒體及網路資訊科技，有系統的建置國人常見慢性疾病的醫療數位學習課程，讓民眾自由上網學習。其計畫重點在於建構醫療數位學習平台、醫療數位學習典範課程、及終身學習繼續教育的推廣。

(八) 行政院人事行政局：依據行政院「挑戰 2008：國家發展重點計畫—E 世代人才培育計畫」之「強化公教人員終身學習資源計畫」，規劃公務部門導入數位學習相關機制。且有「e 等公務員學習網」、「文官 e 學苑」、「公務員資訊學習網」等具代表性的公部門數位學習網站。

(九) 國防部：在「數位學習國家型科技計畫—全民數位學習」的分項計畫下，自 92 年起，提出「數位國防學習園區」數位學習計畫。同時，藉由計畫的支援，推廣國軍官兵數位學習的風氣，強化與民間數位學習產業的合作，以達成整合國防數位學習資源環境、建置虛擬軍事學園、輔導官兵終身學習、解決屆退官兵的就業問題。

(十) 教育部：數位學習發展重點為，正式成立數位學習認證機制及在職進修學位專班、推動培育數位學習專業人才及偏遠地區教師數位學習、鼓勵大學策略聯

盟發展國際化數位學習學程、推動中小學參與國際網路學習活動、建置數位學習內容分享及交換機制。

三、其他

為協助中小企業導入數位學習，在「挑戰 2008：國家發展重點計畫」下「數位台灣計畫」中，提出「中小企業網路學習計畫」，並自 92 年建置「中小企業 e（網路）學院」(www.semlearning.org.tw)。此網站提供中小企業學習平台、開發中小企業資訊人員職能模組，導引中小企業針對個人職能缺口進行選課。93 年度再建立「企業數位學習體驗區」，讓中小企業透過網路學習的方式，規劃內部教育訓練。95 年起，擴大為「中小企業網路大學」，開辦資訊科技、財務融通、行銷流通、綜合知識等四個網路學院（2005-2006 數位學習白皮書第一章，2007）。

第二節 我國勞工數位學習政策概況與成效

一、我國勞工數位學習現況

行政院勞委會（以下簡稱勞委會）主管勞工事務，其參與數位學習國家型科技計畫，計有三項子計畫，分別是「勞工的數位學習」、「縮短勞動力數位落差機制之規劃與示範模式之建立」及「數位學習專業人才之培育二」。自 2003 年至 2005 年間，勞委會共執行 20 項計畫，投注約新台幣 4 億元經費，依照業務需求，辦理有關勞工相關訊息的傳遞、職業訓練網路學習教材開發及學習模式的建置、技能檢定即測即評系統、其他週邊輔助系統及相關之研究計畫與調查評估等，希望能提升勞工之數位能力（林振裕，2006）。

以下簡略介紹計畫目的及實施策略重點(行政院數位學習國家型科技計畫總體規劃書, 2003) :

(一) 勞工的數位學習

1. 目的：運用現有平台，提升勞工 e 化能力，加強就業能力。

2. 實施策略：

- (1) 瞭解產業勞工數位學習現況。
- (2) 研擬勞工優質數位學習環境。
- (3) 勞工數位學習示範模式之建置與試辦。

(二) 縮減勞動力數位落差機制之規劃與示範模式之建立

1. 目的：建立基層勞工、身心障礙者數位學習觀念，縮減基層勞工、身心障礙者數位落差現象，使其能在職場發揮所長，提昇就業競爭力。

2. 實施策略：

- (1) 蒐集並分析產業勞工數位落差之現況與形成因素。
- (2) 縮減產業勞工數位落差機制之建立。
- (3) 產業勞工數位學習網之規劃與示範模式之建立。

(三) 數位學習專業人才之培育二

1. 目的：配合發展知識經濟，結合政府及民間教育訓練資源，加強培訓數位專業學習相關領域之實用基礎人才，並針對數位講師學、術科教學能力、態度、技巧等進行研究，並訂出考評指標。

2. 實施策略：

- (1) 規劃培訓數位學習講師的標準課程、開發示範職業訓練數位學習教學教材。
- (2) 縮減產業建立數位講師認證及證書管理的機制。

二、輔助失業者提升數位能力研習計劃

「輔助失業者提升數位能力研習計劃」為本研究之研究對象。此計畫為數位學習國家型科技計畫中，勞委會執行「勞工的數位學習」中的一項。簡述此計畫如下（行政院勞委會職訓局網站，2007）：

（一）計畫源起

隨著國內各行業資訊化作業越來越普及，大多數求職者都被要求必須擁有基本數位應用能力，從電腦基本概念、文書處理到網際網路應用，幾乎已經成為全民必備之基礎工作能力。而部分勞工失業後，因不具備此能力而面臨求職困難。因此，職訓局於民國 91 年 6 月訂頒「輔助失業者參加提升數位能力研習計畫」，並且責由各就業服務中心及職業訓練中心以核發學習券之方式，推動辦理失業者提升數位能力研習，以協助具有需求之勞工提升其電腦操作能力。增加其職場技能，達到求職就業目標。

職訓局為落實數位學習及縮短數位落差，核定學習券研習自 95 年度起實施線上學習模式及檢測機制。

（二）計畫目的

- 1.協助未具備基本電腦操作及網路運用技能之求職失業者，參加短期電腦研習，以強化其電腦操作之能力，進而提升其職場技能。
- 2.各公立就服中心對有意願參加之對象進行簡易諮詢，認為能達成此計畫之目的效益者，以單元為單位，核發學習券，供其憑以參加部分或全部學習單元之研習。

（三）研習對象

- 1.求職失業者。
- 2.參加多元就業開發方案及臨時工作津貼之進用人員（得經用人單位同意於上班時間參加研習）。

(四) 就服中心核發學習券流程圖

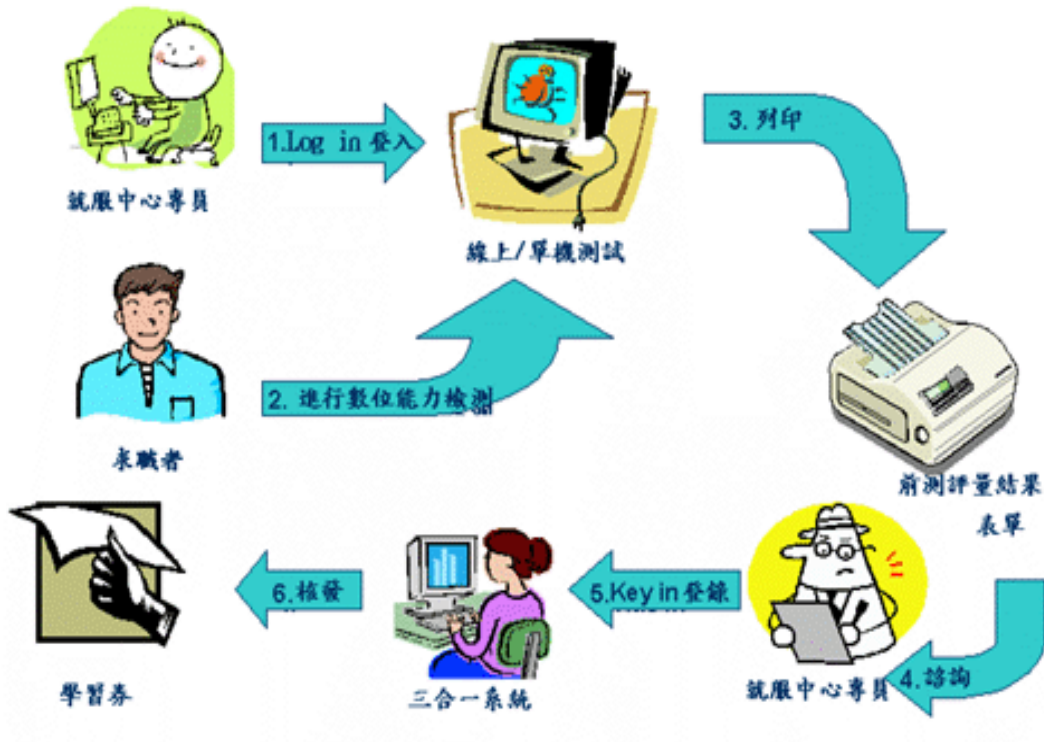


圖3-4-1 就服中心核發學習券流程圖

資料來源：勞委會職訓局網站，參考日期：2007.4.3

(五) 學習目標

各單元課程之學習目標如下，學員依學習券開立單元分別參加學習：

1. 電腦基本操作：學員對電腦操作能充分了解，並透過課程學習，能對課程操作及檔案管理清楚且正確的使用，對於未來網際網路及文書處理奠定基礎，且應用於工作職涯中。
2. 文書處理與問題演練：課程主題為「文書處理軟體基本介紹」、「文件格式處理」、「圖文並茂」、「文書表格處理」、「合併列印」。課程目標為學員充份認識辦公室常用文書處理軟體，且熟悉職場應用範圍。
3. 網際網路應用與問題演練：課程主題為「網路基礎概論」、「發送我的履歷表」、「電子郵件收發」。而課程目標為學員能了解網際網路的使用，

並能透過求職網站尋找合適的工作。且了解上網使用及電子郵件收發。

4.心理輔導諮商：課程主題為「樂在工作的職場高手」與「成功的關鍵」。

而課程目標為讓參加職訓課程的學員，透過學習課程，能培養職場適應的態度及壓力調適的能力，並且在未來人際關係學習如何建立自信，發揮正向的影響力，進而應用於家庭、人際、工作職涯中。

5.簡報課程：課程主題為「簡報軟體介紹」、「快速完成簡報製作」。而課程目標為針對辦公室常用簡報軟體充份認識，且能快速完成一份簡報的製作。

(六) 學習券測試及發券流程

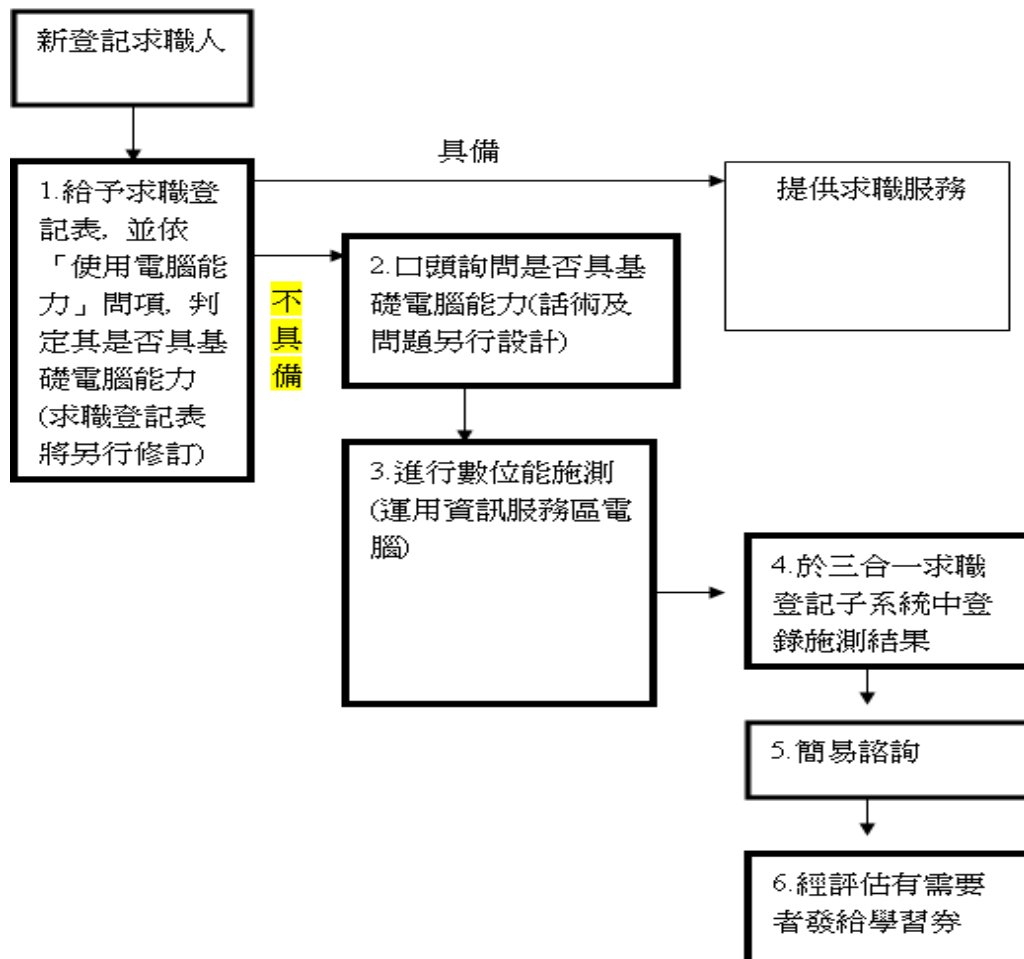


圖3-4-2 學習券測試及發券流程

資料來源：勞委會職訓局網站，參考日期：2007.4.4

(七) 學習券實施現況

1. 從 94 年度開始建置線上學習模式及檢測機制，並自 95 年實施，協助未具備基本電腦操作及網路運用技能之求職失業者，開立學習券，參加短期基礎電腦研習，強化其電腦操作能力，提升職場技能，降低進入職場的門檻，未來視實施狀況定期檢討改進。
2. 經評選合格提供「學習券」之研習單位，在 2003 年有 117 處、2004 年有 77 處、2005 年有 100 處，共同協助求職失業者參加短期基礎數位能力研習，累計有 42,913 人參加研習。
3. 95 年度學員總數如下表：

表3-4-2 95年度學員總數

| 提升數位能力研習計畫成果統計表 | | 累計人數 | | | | | | |
|-----------------|-----|--------|----------|--------|----------|------------|--------|--------|
| | | 失業認定者 | 就保非失業認定者 | 非就保失業者 | 臨時工作津貼人員 | 多元就業開發方案人員 | 累計 | |
| 至研習單位報到人數 | 總人數 | 3,082 | 5,821 | 5,359 | 26 | 98 | 14,386 | |
| | 性別 | 男 | 802 | 1,516 | 1,248 | 1 | 22 | 3,589 |
| | | 女 | 2,280 | 4,305 | 4,111 | 25 | 76 | 10,797 |
| | 年齡 | 45歲以上 | 1,559 | 2,487 | 2,807 | 15 | 68 | 6,936 |
| | | 36-44歲 | 1,016 | 1,766 | 1,412 | 7 | 23 | 4,224 |
| | | 26-35歲 | 450 | 1,258 | 904 | 3 | 6 | 2,621 |
| | | 25歲以下 | 57 | 310 | 236 | 1 | 1 | 605 |
| | 學歷 | 大專以上 | 767 | 1,168 | 887 | 5 | 19 | 2,846 |
| | | 高中職 | 1,754 | 3,457 | 2,895 | 13 | 43 | 8,162 |
| | | 國中小 | 561 | 1,196 | 1,577 | 8 | 36 | 3,378 |

資料來源：中華民國資訊軟體協會，2007

4. 截至 96 年 5 月底止，96 年度學員總數如下表：

表3-4-1 96年度學員總數

| 短期基礎電腦 研習成果統計表 | | 申請失業 給付 經失業 認定者 | 非失業認 定之 就業保險 失業者 | 非就業保 險失業者 | 臨時工 作津 貼之進 用人員 | 多元就 業開發 方 案之進 用人員 | 合計 |
|-------------------|-----------|--------------------------|---------------------------|--------------|-------------------------|-------------------------------|------|
| 總人數 (A) | | 896 | 2025 | 1916 | 1 | 337 | 5175 |
| 性別 | 男 | 225 | 553 | 427 | 0 | 118 | 1323 |
| | 女 | 671 | 1472 | 1489 | 1 | 219 | 3852 |
| 年齡 | 45 以上 | 447 | 892 | 1077 | 1 | 288 | 2705 |
| | 36-44 | 303 | 580 | 502 | 0 | 35 | 1420 |
| | 26-35 | 138 | 440 | 295 | 0 | 7 | 880 |
| | 25 以下 | 8 | 113 | 42 | 0 | 7 | 170 |
| 學歷 | 研究所以 上 | 0 | 0 | 8 | 0 | 0 | 8 |
| | 大學 | 47 | 136 | 105 | 0 | 10 | 298 |
| | 大專 | 139 | 287 | 201 | 0 | 31 | 658 |
| | 高中職 | 506 | 1172 | 1006 | 1 | 155 | 2840 |
| | 國中小 | 204 | 430 | 596 | 0 | 141 | 1371 |

資料來源：中華民國資訊軟體協會，2007

第三節 各國數位學習政策概況與成效

一、美國

美國政府在 1997 年底，推動「先進的分散式學習前導計劃」(Advanced Distributed Learning Initiative)。此計畫主要目的是希望建立「教材共享參考模型」SCORM(Sharable Course Object Reference Model)，以減少教材開發的時間與成本、促進教材能相容於各學習平台、讓學習者能隨時隨地運用各種資訊設備，取得個別化的教材進行學習。且此機制能大幅降低用於訓練的費用（郭達沂，2003）。

截至 2002 年底，美國已針對商業、教育、工程、圖書管理及公共衛生等六大領域，提供 246 個線上學習的學位。全部的課程計畫是授權由區域認定委員會（regional accrediting board）核准後實施，該委員會設立了嚴格審核標準，以維持高品質的教育，並作為聯邦經費補助的考量依據。透過「e-learning」學習獲取大學學位，除有助於提升個人生產力，以及提高國家、企業競爭力外，尚有以下效益（中華民國台灣地區就業市場情勢月報專題分析專輯，2007）：

- （一）有助解決大學教育之高學費問題。
- （二）有助發展教育訓練及 IT 產業。
- （三）有助回流教育的推廣。
- （四）有助偏遠、身心障礙者之學習減少數位落差。

而且，在研考會委託財團法人台灣綜合研究院的研究報告中指出（吳忠吉等，2004），美國能在數位時代，成為數位經濟火車頭，有下列幾個重要因素：

- （一）改善產學合作機制，提高整體研發能量，並輔以技術移轉機制、提倡智慧財產權的觀念，鼓勵產學研發合作。
- （二）透過吸引外國高級人才移民與培育高素質勞力，以建立充足的高級人力資源。
- （三）尊重市場機制的產業發展，盡量由民間主導，政府避免對業者加諸不

必要的干涉。

(四) 透過國際組織的影響，讓世界各國接受美國在數位經濟相關的政策主張與原則，以推展電子商務。

(五) 創業投資風氣熱絡，有效促成資金投資新事業，以鼓勵創業。

二、英國

(一) 英國政府相關政策的重點摘錄 (吳忠吉等, 2004)

1. 讓市場自由公平競爭，以建構良好的發展環境。
2. 為免除民眾、業者有安全上的疑慮，在電子商務的發展上，以建立信任的發展環境為目標。
3. 根據產業的優、劣勢，擬定產業相關的網際網路政策。
4. 著重於輔導中小企業電子化，因為中小企業資源較少、較需要協助。

(二) 英國數位時代就業對策 (吳忠吉等, 2004)

1. 發展知識服務業，為勞工創造新的就業機會：
 - (1) 促進產學合作
 - (2) 設立展望基金與區域創新基金，來培育新興服務產業與提高中小企業創新能力。
2. 推動相關計畫來提高勞工競爭力，以適應數位時代多變的環境：
 - (1) 推動在職訓練，並提供75%的職業訓練補助，提升企業中的大學畢業生職業技能。
 - (2) 推廣終身學習、數位學習，並透過強化IT基礎建設、強化教師資訊應用能力等措施來提高國民ICT應用能力。
3. 利用電子化就業服務網站系統，有效媒合勞工進入就業市場。
4. 為協助部份族群能順利進入就業市場，推動加強部分族群的職場資訊應用技能的就業服務計畫：
 - (1) 年輕人新協定計畫 (New Deals for Young People, NDYP)：協助年輕

失業者尋找就業機會，並且提升年輕人的基本職場技能與資訊應用技能。

(2) 縮減數位落差：針對身心障礙者或是偏遠、貧窮地區的民眾，提高其資訊通信設備的接觸使用機會，並且協助其提升資訊應用能力。

三、日本

根據 IDC 的預測，日本 2004 年至 2009 年企業數位學習市場規模呈現穩定性的成長。在市場規模預測方面，終身學習、高等教育與企業領域是日本數位學習中最重要的市場所在，亦顯示出日本未來數位學習將以成年市場為主要目標；而以中等教育及小學教育為主的補習市場，則非目前日本數位學習的發展重點（2005-2006 數位學習白皮書第五章，2007）。

日本在數位內容產業有豐碩的成果，主要有下列幾項因素（吳忠吉等，2004）：

- (一) 奠定網路數位內容基礎：寬頻網路普及快速、網路文化娛樂內容迅速增加。
- (二) 支持網路數位內容產業發展：政府推動基礎建設、積極查緝盜版。
- (三) 重視培育創意內容人才、提高人民資訊素養：無論是電腦網路或行動內容，皆具有多樣化、生活化的數位內容。

四、南韓

韓國 2004 年明確宣示數位學習為國家策略性及核心產業，並成立 e-Learning 產業發展委員會。在發展現況方面，數位學習占大型企業整體教育訓練的比例相當高，而且，企業傾向於委託數位學習廠商來執行數位學習導入之計畫（2005-2006 數位學習白皮書第一章，2007）。

再者，韓國整合政府與民間財團資源，大力推展寬頻網路及行動通信建設，並促使內容產業在國內成長茁壯。其數位學習政策有下列幾項重點：（吳忠吉等，2004）。

(一) 「time to market」和「time to volume」策略：奠定電腦網路資訊基礎建設，且藉由政府政策鼓勵市場良性競爭。

(二) 成立國家遊戲推廣中心：政府提供相關支援，並以租稅優惠鼓勵。

(三) 成立相關學院培育人才：例如遊戲研發設計，畢業後擁有正式學位。當軟體開發人才缺乏時，亦修法以國防替代役的方式解決。

(四) 政府輔導廠商海外參展：與企業共同舉辦全球網路遊戲大賽，並且由政府宣導改正社會對遊戲產業的印象。

五、新加坡

新加坡數位學習之願景為「期望成為世界級的教育中心，並且提供正式且終生的學習」，並且針對個人、企業、產業與國家四大層級提出策略性目標，分別為「達成全民終生學習」、「提高員工技能」、「提高資訊服務產業之成長」、「轉換至數位經濟」。2000年時，iDA (Infocomm Development Authority of Singapore) 成立一個專門推廣數位學習的中心(即為 eLearning Competency Centre ; ECC)，目的為成立一整合單位以協調不同單位推行的活動，從此之後，新加坡的數位學習發展快速（資策會 FIND，2005）。

第四節 本章小結

二十一世紀是知識經濟時代，能夠掌握知識且發揮專長便是贏家，面對環境快速的變動，如何利用數位環境幫助學習，有效達成學習目標，將是關鍵因素之一。而對於勞工因為產業結構變動、技術更新及數位環境日趨成熟，該如何提升勞工的數位能力，並藉數位學習強化其職業能力，使失業者能迅速再就業，在職者避免失業，都是政府政策與社會大眾都要努力的方向（林振裕，2006）。再者，

各國政府、企業也紛紛投入數位學習之市場，例如加拿大政府 1995 年推動的「Life-long Learning on The Knowledge Highway」計畫、歐盟 1996 年 6 月推出的「Learning in the Information Society」行動計畫、挪威政府 2000 年 8 月的 Competence Network 計畫、荷蘭經濟部 2001 年 5 月啟用 Acadoo 產業學習入口網站計畫、澳洲政府 2001 年執行 Virtual Colombo 計畫等（行政院數位學習國家型科技計畫總體規劃書，2003），在亞洲各主要國家也相繼推出數位經濟計劃，例如韓國的 Cyber Korea21、日本的 e-Japan、新加坡的 ICT21 等，都是數位學習目前被各國重視之例證。

由於數位學習可以隨時隨地的學習，符合現代社會快速變遷的模式，擺脫傳統學習空間與時間的限制，可以解決偏遠地區無法享受到高品質教學資源的瓶頸，故數位學習對於失業者或是二度就業者、已從學校畢業後有意願學習者等，提供彈性的學習方式並增加學習的管道，且持續學習可以增強知識資本及建立完善的資訊化社會，因此，各國紛紛積極推動數位學習的相關計畫與行動。而我國的「輔助失業者提升數位能力研習計畫」為數位學習國家型科技計畫中，勞委會執行「勞工的數位學習」中的一項。此計畫是希望藉由基礎的數位學習，讓完全不具備基礎電腦能力的求職失業者，能夠強化其電腦操作之能力，提升其職場技能，進而協助其再度就業。由於此計畫營造可隨時、隨地、無限次數學習的職訓數位學習環境，因此具有提供多元的職業訓練管道、擴充政府提供的訓練容量、藉數位學習機制可以保存職業訓練素材與專業知識、擴散知識共享系統等的優點。由此可見，我國的職業訓練已突破傳統的訓練方式，已隨著時代的潮流，適時的改變訓練方式，以因應受訓學員與企業的需求。畢竟，解決我國目前嚴重的結構性失業問題，符合企業、勞工、時代需求的職業訓練才是最積極的促進就業政策之一。