

## 課程大綱

### 課程資訊 (Course Information)

科號 Course Number	THC-103200	學分 Credit	2	人數限制 Class Size	20
中文名稱 Course Title	生涯探索：流行音樂創作二				
英文名稱 Course English Title	Life Exploration：Pop Music Production II				
任課教師 Instructor	商雅婷、李佳玫 授課講師：王偉軒				
上課時間 Time	Wab	上課教室 Room	教育館一樓 109 教室		
英語授課	<input type="checkbox"/> 是		<input checked="" type="checkbox"/> 否		
學生修課條件 (選課系統之備註欄)	無 (欲選課者請填寫課綱中之表單，讓講師了解學員程度)				

### 課程說明 (Course Description)

課程簡述	<p>這門課程深入探討流行音樂製作的後端過程，包括編曲、混音和行銷，適合以下學生群體研讀：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 已完成「生涯探索實作：流行音樂創作（一）」的學生，特別是那些渴望進一步掌握數位音樂工作站（DAW）操作、建立自己的藝術品牌，並學習如何運用人工智能工具來提升音樂創作能力的學生。</li> <li>2. 對於擁有基本音樂創作經驗（參與不超過 20 首歌曲的創作）並希望通過團隊合作提高音樂創作和溝通技能的學生。</li> </ol> <p>課程結構將結合團隊實作和知識教授兩種方式，旨在全面提升學生在音樂創作、軟體應用和團隊協作方面的能力。學生將分組完成一系列任務，從創建流行音樂品牌的初步概念到單曲企劃的制定，再到歌曲的製作和表演，全面瞭解流行音樂產品從構想到實現的過程。</p> <p>此外，課程還將重點介紹數位音樂工作站（DAW）和人工智能生成工具的使用，讓學生深入了解當代科技如何參與並優化音樂製作流程。透過這些學習，學生不僅能提升個人技能，還能夠在將來的音樂產業取得領先地位。</p> <p>(本文章經過 ChatGPT 優化與潤飾)</p>
------	---

- **本課程因強調團體實作不開放二退，還請欲選課同學注意**

如有任何問題，請洽授課講師 王偉軒的個人信箱：[wekhsuan@gmail.com](mailto:wekhsuan@gmail.com)

### 課程目標

本課程旨在全面提升學生在流行音樂領域的創作和協作能力，具體目標如下：

- **團隊協作與創作實踐**：本課程著重於模擬西方音樂界常見的群體創作（co-writing）模式。學員將被分組進行單曲創作和宣傳計劃，從而深入了解當代獨立音樂創作團隊的工作方式和產出途徑。每個組別將在學期末完成並發表一首獨立製作的單曲，以實際操作鞏固學習成果。
- **創新軟體工具的運用**：學生將學習使用免費的數位音樂工作站（DAW）軟體（如 Cakewalk by Bandlab）和生成式人工智能工具（如 ChatGPT 和 ideogram.ai 等）。本課程旨在培養學生運用這些先進工具進行流行音樂製作，包括編曲和文案創作，從而提升其音樂生產的效率和創意。
- **建立音樂社群與互助網絡**：鼓勵學生在課程中建立和維護一個音樂創作社群，以促進彼此間的支持和合作。這不僅有助於學生在學習過程中互相幫助，還能為他們未來的音樂事業打下堅實的人脈基礎，培養持久的互助精神。

### 課程差異

以下列舉本課程與「生涯探索實作：流行音樂創作（一）」的差別：

	112-1 流行音樂創作（一）	112-2 流行音樂創作（二）
教學目標	興趣開發與概念釐清	技術養成與職涯引導
實作目標	體驗團體創作與製作工作，開始音樂創作的第一步	同時提升個人與團體創作能力，培育音樂專業型人才
教學內容	注重觀念養成與對流行音樂製程的初步認識	細探流行音樂製程的每個環節，並嘗試使用創新工具

總結，前者較注重興趣開發與觀念養成，後者則更注重單曲企劃生成、音樂製作能力與音樂職涯規劃等課程內容。

### ● 授課對象：

大學部一年級到三年級對音樂創作有興趣且有些許經驗（亦即具備初階創作能力，且參與創作過的歌曲低於 50 首）為主要對象。若為大四生或研究生，亦可填寫表單供講師了解學生程度。

### ● 指定用書 (Text Books)

書名	作者	出版社

All You Need to Know about the Music Business (10th Edition)	Donald S. Passman	Simon & Schuster
How To Make It in the New Music Business : Practical Tips on Building a Loyal Following and Making a Living as a Musician (2nd Edition)	Ari Herstand	WW Norton & Co
How to Write One Song: Loving the Things We Create and How They Love Us Back	Jeff Tweedy	Dutton
母帶後期處理全書：從混音重點到樂曲類型、目的用途、音訊格式，深入 MASTERING 技術工程專業實務手法	江夏正晃	易博士出版社
催生音樂：混音工程與製作(第二版)	游士昕	全華圖書

● 參考用書 (References)

書名	作者	出版社
The Creative Act: A Way of Being	Rick Rubin	Penguin Press
音樂家的點子就是比你快兩拍：跟流行樂天才學商業創新思維	Panos A. Panay	Panos A. Panay
圖解錄音混音全書：器材性能×基本理論×實務演示，從三位一體制高觀點全面解說音樂製作實戰技藝	杉山勇司	易博士出版社
Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative	Austin Kleon	Workman Publishing Company

● 教學方式 (Teaching Method)

【四個核心元素】

- A 同儕共學－以研討會 (seminar) 形式授課，鼓勵學員主動學習、共同討論，並促設同儕共學的可能
- B 業師講座－依照主題聘請業師，打開學員對流行音樂產業實務的想像與認識。
- C 討論時間－由助教團隊帶領學員針對單曲計畫、Demo 成果進行討論，專心琢磨學員的音樂成果展現
- D 成果展演－期末學員將對外展演一學期的學習成果，並從中獲取舞台經驗和對創作的信心。

● 每週教學進度 (Syllabus)

## Week 1 (2/21):

### 流行音樂單曲策畫：如何策劃一首流行音樂單曲？如何與他人合作創作？

《音樂家的點子就是比你快兩拍：跟流行樂天才學商業創新思維》第六章

- **思維建立與策略探索** - 本單元旨在使學生理解流行音樂單曲策畫與純粹為興趣創作的區別。學生將學習如何規劃一首單曲，從創造獨特的聽眾體驗、互動方式，到設計有效的購買行為引導策略（call-to-action），從而打造具有影響力的音樂作品。
- **課程工具介紹與應用** - 課程將引入兩大類軟體工具以支持音樂創作和宣傳。首先，我們將使用 Bandlab，一款免費的數位音樂工作站（DAW）軟體，作為主要的音樂製作工具。其次，我們會探索如 ideogram.ai 等 AI 生成軟體，作為製作宣傳素材的工具。本環節將深入介紹這些軟體的基本功能，並闡述它們如何與課程內容相結合，以實現音樂創作與推廣的目標。

#### ○ **個人單曲製作興趣報告**

## Week 2 (2/28):

228 連休休假

## Week 3 (3/6):

### 學員分組擬定單曲企劃：你們想創立怎樣的品牌？你們要怎麼執行單曲分工？

《角色行銷：透過 12 個角色原型 建立有型品牌》第一章、第二章、第三章

- **學員分組**— 在課堂上由學生們基於曲風興趣、分工傾向分組，並開始為期末的團體單曲成果進行企劃擬定
- **12 角色原型**— 認識 12 角色原型模組，為期末單曲計畫的團體個性（persona）進行想像與規劃，為企劃擬定初步的品牌訴求與情感價值

#### ○ **團體單曲企劃書**

## Week 4 (3/13):

### 進階作曲：認識主歌、導歌、副歌，創造一首具有旅程感的歌曲！

《如何寫一首歌》第二篇、第三篇

- **Wordpiling（疊字）作詞法**— 透過文本閱讀認識作詞練習方法，認識如何透過韻腳、視角擬定與詞語階梯等形式精進作詞技巧
- **尋找 Reference（參考對象）**— 依照單曲企劃訴求擬定作詞，並想像可能的參考對象作為模仿對象或競爭者寫作

○ 個人作曲作業

**Week 5 (3/20):**

進階作詞：認識押韻、角色擬定與情感價值，創作能令人感動的歌詞！

《如何寫一首歌》第二篇、第三篇

- RPM 作曲法－透過分析曲格的形式進行作曲，在課堂上透過實例分享引導學員紀錄曲格，並為曲格添加旋律
- 即興作曲法－以嘻哈音樂「聽 beat 作曲」的方式作曲，引導學員聆聽編曲並當場創作，增加對作曲的信心

○ 個人作詞作業

**Week 6 (3/27):**

DAW 操作 101：如何使用免費的軟體創作出自己的歌曲？

《催生音樂：混音工程與製作(第二版)》第三章、第四章、第五章

- DAW 操作－由講師操作 Cakewalk by Bandlab 軟體引領學員認識使用 DAW 的方法，包括介面認識、軟體使用、基礎對拍等知識點
- 混音專有名詞解釋－在課堂中講解各項專有名詞之意義，如 Compressor、Delay、Maximizer、PAN 位等，讓同學快速掌握基礎混音概念
- 基礎配和弦知識介紹－透過簡單的合聲概念，幫自己的作詞、作曲譜寫和弦

○ 個人 DAW 操作作業

**Week 7 (4/3):**

校際運動會（停課一次）

**Week 8 (4/10):**

期中報告：Demo 作詞作曲分享與概念呈現

編曲課程 101：什麼是編曲？以及如何開始編曲工作？

- 由學生報告 Demo 作詞作曲創作進度，內容應包含兩段主歌、兩段副歌，與團體期末報告的形象定位、情感價值與預計宣傳形式
- 編曲課程 101－認識編曲中擁有的鼓、貝斯、吉他等樂器編排方式，開始為團體作業進行編曲

**Week 9 (4/17):**

## 編曲課程 201：從曲風差異學習編曲！直擊音樂工作人的 Programme 檔！

- 曲風辨認－認識流行音樂的各種曲風，包含 Pop、Rock、RnB、EDM 等，並揀選幾個曲風分析裡面擁有的編曲架構
- Programme 檔解析－以一首已完成的流行音樂歌曲作為分析對象，於課堂中分享其編曲策略、樂器使用等訣竅，提供學員編曲上的參考依據

### **Week 10 (4/24):**

#### AI 軟體 101：如何使用生成軟體生成對外公關文與單曲封面？

- 公關文／單曲封面介紹與 AI 應用－認識公關文與單曲封面作為流行音樂的「包裝」重要性，並嘗試透過相關 AI 生成軟體執行相關宣傳素材生產

### **Week 11 (5/1):**

#### 期中報告：Demo 編曲與成果分享與團體討論時間

由學生分享 Demo 編曲進度，預計邀請音樂系學長姐旁聽並給予建議。並由學生自行討論規劃接下來的錄音、宣傳策略。

### **Week 12 (5/8):**

#### 錄音室體驗：進錄音室完成單曲製作！

### **Week 13 (5/15):**

#### Vocal Production 和母帶後製：帶你了解如何在自己的電腦裡完成專業混音！

- Vocal Production－深入了解人聲處理中會用到的 Compressor、Deesser、Reverb 等插件，並學習如何使用修音軟體完成人聲之音準校正、編輯與剪裁。
- 母帶後期軟體介紹－以 iZotope Ozone 作為軟體於課堂上示範如何執行初階母帶後期，並介紹 Loudness War（音量戰爭）概念請學員思考自己的作品如何與串流平台的其他作品比較

### **Week 14 (5/22):**

#### 音樂職涯講座 1：如何開始創建一個音樂工作室，並開始接案、變現？

- 預計邀請外部業師，分享個人創立音樂工作室、音樂廠牌的經驗，並探討音樂人如何透過創作變現的可能

### **Week 15 (5/29):**

#### 音樂職涯講座 2：除了創作以外，我還能做哪些事情呢？

- 預計邀請外部業師分享其擔任樂評家的工作，給予同學對於音樂職涯不一樣的想像

## **Week 16 (6/5):**

### **Demo 期末展演**

預計使用實齋講堂進行期末作品展演，透過實際展演形式增加學員對成果的信心與對表演的興趣。

#### ● **成績考核 (Evaluation)**

出席率 10%

課程 QnA 10%

團體單曲企劃書 15%

個人任務（共 3 次，每次 5%） 15%

期中 Demo 報告（共 2 次，每次 15%） 30%

期末 Demo 展演 20%

#### ● 因應呼吸道症候疫情狀態，本課程依規定應急處置

#### ● 生成式人工智慧倫理聲明

生成式人工智慧倫理聲明 「有條件開放，請註明如何使用生成式 AI 於作業或報告」

基於透明與負責任的原則，本課程鼓勵學生利用 AI 進行協作或互學，以提升本門課產出品質。根據本校公布之佈的「大學教育場域 AI 協作、共學與素養培養指引」，本門課程採取有條件開放，請註明如何使用生成式 AI 於作業或報告，說明如下：

學生可於課堂作業或報告中的「標題頁註腳」或「引用文獻後」簡要說明如何使用生成式 AI 進行議題發想、文句潤飾或結構參考等使用方式。然而，在本課程的「個人反思報告」、「小組採訪作業」中，學生不得使用生成式 AI 工具撰寫作業。若經查核使用卻無在作業或報告中標明，教師、學校或相關單位有權重新針對作業或報告重新評分或不予計分。本門課授課教材或學習資料若有引用自生成式 AI，教師也將在投影片或口頭標注。修讀本課程之學生於選課時視為同意以上倫理聲明。