



Tastatur und Maus e.v.

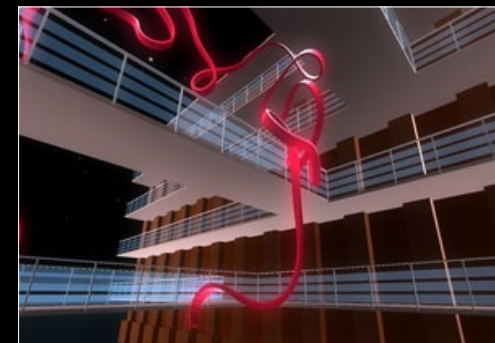
The Ultimate Meeting

The Ultimate Meeting ist eine alljährlich stattfindende Veranstaltung der „Demoscene“. Zwischen Weihnachten und Silvester treffen sich jedes Jahr in Durlach Programmierer, Musiker, Grafiker und Designer. Ihr Ziel ist es sich untereinander eigens für diese Veranstaltung produzierte Echtzeitanimationen, Kompositionen und Grafiken auf unterschiedlichsten Computerplattformen vorzuführen. Das Besucherspektrum reicht dabei vom einfachen Hobbykünstler bis hin zu erfahrenen Profis aus der IT-, Spiele-, und Werbebranche. Das Treffen genießt einen internationalen Ruf und kann sich jedes Jahr aufs neue mehr als 200 Besucher aus dem gesamten europäischen Raum freuen.

Der Verein

The ultimate Meeting wird von dem Verein „Tastatur und Maus e.V.“ organisiert und veranstaltet. Dieses Jahr findet das Treffen vom 27. - 29. Dezember in der Festhalle Durlach statt. Finanziert wird die Veranstaltung durch Eintrittsgelder, Getränkeverkauf, Mitgliedsbeiträge und nicht zuletzt durch Sponsorengelder von Unternehmen aus der Technologieregion Karlsruhe und Unternehmen die der Demoscene nahestehen.

In dieser Broschüre möchten wir Ihnen die Demoscene ein wenig näherbringen und darum werben Ihr Unternehmen als Sponsor für „the Ultimate Meeting 2009“ zu gewinnen.



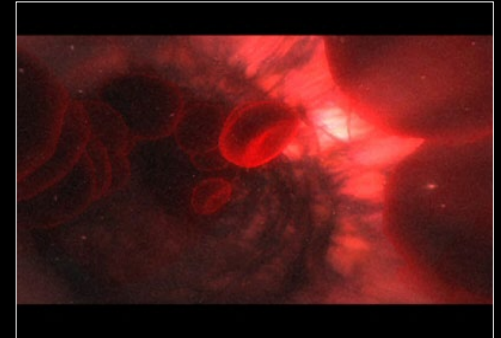
Der Wettbewerb

Ein wichtiger Teil der Veranstaltung sind die Wettbewerbe. Ähnlich wie bei Filmfestivals können Produzenten und Künstler ihre Werke in verschiedenen Kategorien der Jury, in unserem Falle dem Publikum, vorführen. Die Kategorien umfassen, neben den klassischen Video-Animationen, vor allem so genannte Demos und Intros. Diese unterscheiden sich vor allem wegen des technischen Hintergrunds von den bekannten Animationsarten (Rendering-Video, Trick-Video etc.).

Echtzeitanimation

Demos und Intros sind in Echtzeit berechnete audiovisuelle Kompositionen: in der Art der technischen Umsetzungen vergleichbar mit heutigen Computerspielen, jedoch mit einem fundamentalen Unterschied: dem Interaktionsfaktor. Diesen gibt es bei Intros und Demos – bis auf wenige „Exoten“ – nicht. Viel mehr zählt die technische Herausforderung, das Programmieren auf höchstem Niveau, das Experimentieren mit den Faktoren Kreativität und Ästhetik, und nicht zuletzt: die Arbeit im Team. Denn es sind immer mehrere Leute notwendig, um den in einigen Fällen extrem hohen Aufwand zu bewältigen. Das Spektrum reicht aus künstlerischer Sicht von minimalistischen Experimenten bis hin zu 10-minütigen Kurzfilmen mit 3D-Charakteren und Geschichten.

Neben diesen Hauptdisziplinen findet sich auch die Kategorie Musik, welche rege von Semiprofessionellen und Professionellen Musikern als Plattform genutzt wird. Dasselbe gilt für die grafischen Disziplinen, in denen klassische Pixelbilder (handgezeichnete und gerendert) vom Publikum bewertet werden können.



Kreativität ohne Grenzen

Als Plattformen kommen sämtliche elektronischen Geräte in Frage, die eine Möglichkeit zur Ausgabe von Grafik und Musik haben.

Während die Demoszene in der Blütezeit der 16-bit Homecomputer (Amiga/Atari) bekannt wurde, tauchte sie bereits erstmals zur Zeit der 8-bit-Ära auf Computern wie dem Commodore 64 oder ZX Spectrum auf. Gegenwärtig ist die Demoszene allerdings nicht mehr auf diese Systeme beschränkt sondern hat sich auf AMD/Intel, Macintosh-Computern, Spielekonsolen und sogar Mobiltelefonen ausgeweitet. Ziel der Demoszene ist es, digitale Kunst auf jeder nur erdenklichen elektronischen Plattform zu erschaffen.

International

In Europa und der Welt ist diese Form von Treffen seit Mitte der 80er Jahre als Demoparties bekannt geworden. Diese Subkultur, welche sich selbst als Demoszene bezeichnet, besteht aus den unterschiedlichsten Nationalitäten und Berufsgruppen.



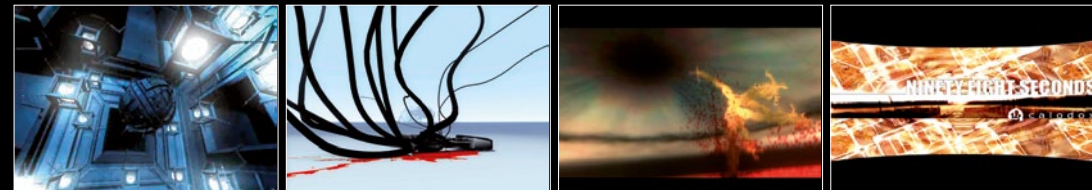
Kurzgeschichte der Demoszene

Die 80er Jahre – die ersten Homecomputer werden massenmarktauglich. Mit dem Beginn dieser Ära entwickelte sich auch die Demoszene. Sie hat ihren Ursprung in vielen kleinen Animationen, die neben den damaligen Spielen auf Systemen wie dem Commodore 64 oder später dem Amiga, viele Enthusiasten angezogen haben. Damals waren die technischen Limits die Motivation, die die meistens jungen Programmierer fesselte.

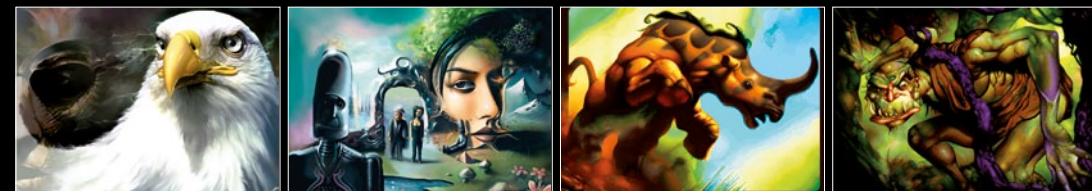
Heute gibt es kaum noch technische Limits – der Fokus liegt seit der Einführung so genannter 3D-Beschleuniger und immer schnellerer Hardware mehr und mehr auf Aspekten wie bombastische Visuals und Sound, kurz: dem multimedialen Spektakel. Für die Designer bedeutet dies mehr kreative Möglichkeiten, für die Programmierer immer neue Herausforderungen.



Commodore C64, Amiga und erste Produktionen auf IBM-kompatiblen Rechnern. Auch heute noch werden auf diesen Plattformen Demos und Intros produziert. Dabei wird die Hardware teilweise seit Jahrzehnten weder produziert noch verkauft.



PC-Demos der neuen Generation



Digitale Gemälde

Sponsoring

Um unser Engagement im Bereich der Förderung digitaler Computerkunst finanzieren zu können, sind wir auf externe Unterstützung angewiesen. Sämtliche Sponsoringbeiträge werden ausschließlich zur Kostendeckung der Veranstaltung verwendet.

Eine Unterstützung muss nicht zwingend finanziell erfolgen – wir sind an jeglicher Zusammenarbeit und auch an Partnerschaften interessiert. Unser Ziel ist es, eine qualitativ hochwertige Veranstaltung kostendeckend durchzuführen.

Grundsätzlich gibt es mehrere Möglichkeiten, wie Sie uns schnell, direkt und unkompliziert unterstützen können. Wir stehen Ihnen selbstverständlich für weitere Fragen gerne zur Verfügung.

Variante 1 – Premium Sponsor

Sie sponsern einen Teil oder einen ganzen Posten unserer Auslagen und werden als Premium Sponsor geführt.

Zu vergebende Hauptsponsoren-Klassen

> Locationmiete	3.000 €
> Beschallung	1.500 €
> Videoequipment	1.000 €
> Strom	800 €
> Merchandise	700 €
> 2nd Stage	500 €
> Netzwerkequipment	500 €

Ihr Vorteil: Wir platzieren Ihr Firmenlogo, mit dem entsprechenden Zusatz (z.B.. „Hauptsponsor Location) , auf sämtlichen Drucksachen, auf unserer Webseite und in den Leinwand-Rotationen. Zusätzlich können Sie uns Streumaterial zum Verteilen schicken und erhalten bis zu vier Gratis-Eintritte für die Dauer der dreitägigen Veranstaltung.

Variante 2 — Sachpreis Sponsor

Die Gewinner der Wettbewerbsdisziplinen erhalten von uns üblicherweise Geld- oder Sachpreise (z.B. Computerperipherie, Bücher, CDs, DVDs, etc.). Sie können uns entweder mit Sachpreisen oder Gutscheinen unterstützen und als Wettbewerbs-Sponsor auftreten.

Ihr Vorteil: Wir werden Ihr Firmenlogo auf unserer Webseite und in den Leinwand-Rotationen prominent platzieren und Sie erhalten einen Gratis-Eintritt für die Dauer der dreitägigen Veranstaltung.

Variante 3 — Supporter

Jeder Betrag ist für uns eine echte Erleichterung. Je nach Höhe Ihres gewünschten Beitrages, erhalten Sie Gratis-Eintritte als Gegenleistung und Ihre Firma oder Ihr Name wird auf unserer Webseite promotet.

Falls Sie an einer längerfristigen Unterstützung interessiert sind ist eine Fördermitgliedschaft in unserem Verein „Tastatur und Maus e.V.“ ideal.

Variante 4 — Ihre eigene Idee

Sie haben eine eigene Idee wie Sie uns unterstützen können und gleichzeitig Ihre Marke oder Ihr Produkt präsentieren können? Wir sind für alle Arten von Partnerschaften offen und auch für unkonventionelle Aktionen zu haben.

Ein paar Beispiele:

- > Produktpräsentationen auf der Bühne
- > Verteilen von Give-Aways
- > Essens- oder Getränkessponsoring
- > Sponsoring von Liveacts

Budget

Anhand der folgenden Übersicht können Sie sich ein Bild der Finanzierung machen. Wie Sie erkennen können, ist die kostendeckende Durchführung der Veranstaltung nur mit Ihrer Hilfe möglich.

Ausgaben

Locationmiete	3.000 €
Infrastruktur (Netzwerk/Audio/Video)	3.500 €
Strom	800 €
Wettbewerbspreise	1.000 €
Sonstige Ausgaben (Verbrauchsmaterialien, Versicherungen etc.)	2.000 €
	10.300 €

Einnahmen

Eintrittsgelder	4.300 €
Eigenfinanzierung	1.000 €
Sponsoringbeiträge	5.000 €
	10.300 €

Kommunikation

Für die Werbeaktivitäten rund um die Veranstaltung „the Ultimate Meeting“ steht unsere Homepage (www.tum-party.net) im Vordergrund: Über diese Plattform wird der Event propagiert und Neuigkeiten veröffentlicht. Die Seite wird von potentiellen Eventbesuchern aus dem In- und Ausland rege genutzt. Die Aktivitäten werden sich im Hinblick auf die Veranstaltung im November und Dezember 2009 vervielfachen.

Die Zielgruppe für unsere Veranstaltung und somit auch für die entsprechende Werbung und Kommunikation besteht aus Mitgliedern der „Demoszene“ – 18- bis 38-jährige Computerenthusiasten. Zu den Besuchern zählen Programmierer, Designer, Musiker und Digitalmedia-Interessierte sowohl weiblichen (bis 15%) wie auch männlichen Geschlechtes (~85%).

Ihre Plattformen

Vor, während und nach der Veranstaltung stehen folgende Werbemittel zur Verfügung und werden je nach ihrem Unterstützungsbeitrag und Ihren Wünschen eingesetzt: Webseite, Projektor auf Großleinwand, Party-Booklet, Banner, E-Mail-Newsletter, möglicherweise Presseberichte, Medienmitteilungen vor und nach dem Event, Video-Reports nach dem Event.



Kontakt

Haben Sie Interesse an einem Sponsoring oder benötigen Sie weitere Informationen? Zögern Sie nicht, uns zu kontaktieren:

Postadresse:

T.u.M. e.V.
p. Adr. Oliver Grünewald
Landstraße 35
69502 Hemsbach

WWW / E-Mail:

www.tastatur-und-maus.net

sponsoring@tastatur-und-maus.net

Telefon:

06201 989634

Telefax:

01803 001867-014*

*9 Cent pro Minute aus dem Netz der deutschen Telekom.