

Partnerinformationen the Ultimate Meeting 2011



Tastatur und Maus e.v.

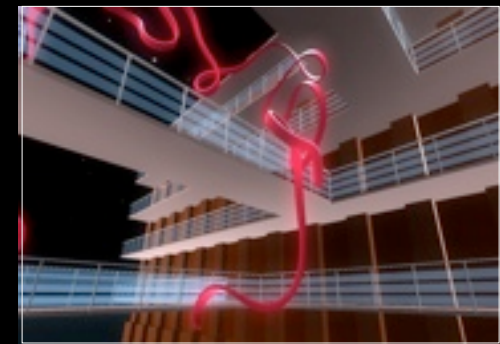
the Ultimate Meeting

the Ultimate Meeting ist eine jährlich stattfindende Veranstaltung der „Demoszene“. 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, Musikkompositionen 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 international einen exzellenten Ruf und kann sich jedes Jahr aufs Neue über 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 sowie Firmen mit direktem Bezug zur Demoszene.

In dieser Broschüre möchten wir Ihnen die Demoszene ein wenig näherbringen und darum werben, Ihr Unternehmen als Sponsor für „the Ultimate Meeting 2011“ zu gewinnen.



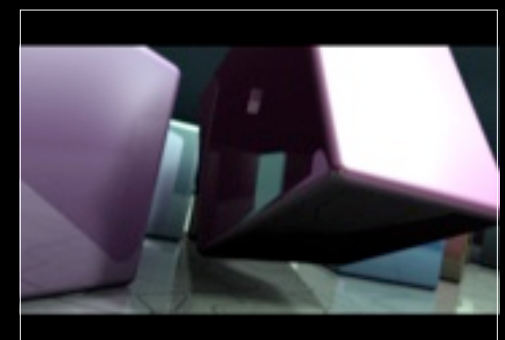
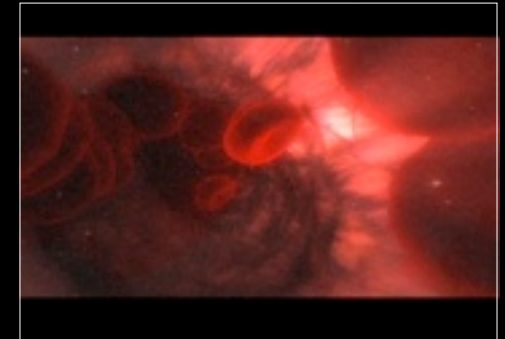
Der Wettbewerb

Das Hauptaugenmerk der Veranstaltung liegt auf den Wettbewerben. 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.).

Echtzeitanimationen

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 die hochkomplexen Werke erfordern das Know-How vieler kreativer Köpfe. Das Spektrum der Kunstwerke reicht von minimalistischen Experimenten bis hin zu 10-minütigen Kurzfilmen mit 3D-Charakteren und ausgeklügelten Storyboards.

Neben den Disziplinen für Demos und Intros werden auch diverse musikalische Wettbewerbe angeboten, welche rege von semiprofessionellen und professionellen Musikern genutzt werden. Dasselbe gilt für die grafischen Disziplinen, in denen klassische Pixelbilder (handgezeichnet und gerendert) vom Publikum bewertet werden.



Kreativität ohne Grenzen

Als Plattformen kommen sämtliche elektronischen Geräte in Frage, die eine Ausgabe von Grafik und Musik unterstützen - aber auch Kreationen auf selbstgebauter Hardware wird keine Seltenheit.

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 PCs und Macs, Spielkonsolen und sogar Mobiltelefonen ausgeweitet. Ziel der Demoszene ist es, digitale Kunst auf jeder nur erdenklichen elektronischen Plattform zu erschaffen.

International

In Europa und der gesamten Welt wurde diese Veranstaltungsform Mitte der 80er unter dem Begriff „Demoparty“ bekannt.

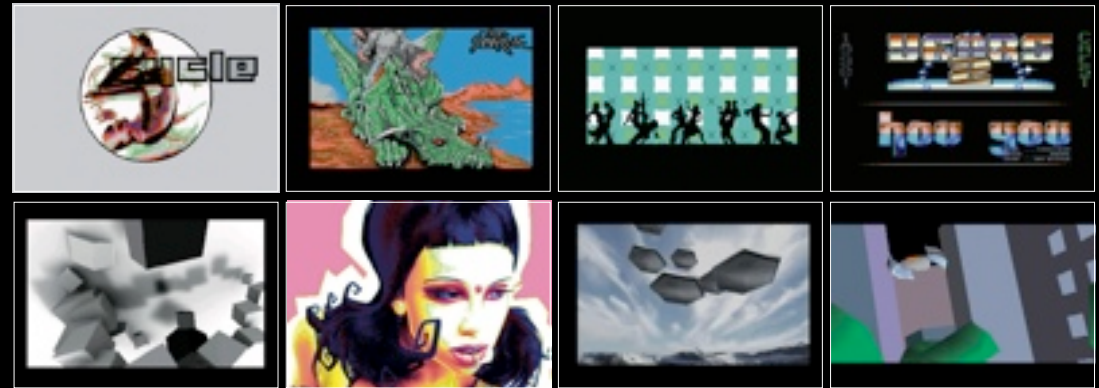
Die entstandene Subkultur, welche sich selbst als Demoszene bezeichnet, besteht aus den unterschiedlichsten Nationalitäten und Berufsgruppen.



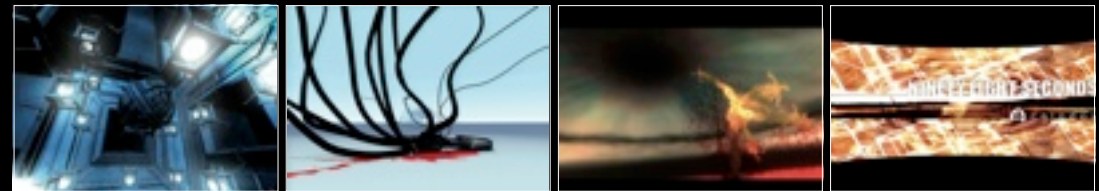
Kurzgeschichte der Demoszene

Die Ursprünge reichen in die 80er Jahre zurück – erstmals wurden Homecomputer massenmarkttauglich. Mit dem Beginn dieser Ära entwickelte sich auch die Demoszene. Mit kleinen Animationen, die neben den damaligen Spielen auf Systemen wie dem Commodore 64 oder später dem Amiga liefen, gewannen die jungen Programmierer schnell hohes Ansehen. Schließlich war ihre Arbeit eine hohe Kunst – die technischen Möglichkeiten waren durch den geringen Speicherplatz und die begrenzte Grafikfähigkeit der Computer enorm limitiert. Die Ergebnisse konnten sich dennoch sehen lassen – oft wiesen die vorgeschalteten Programme eine höhere Qualität vor als die eigentlichen Spiele.

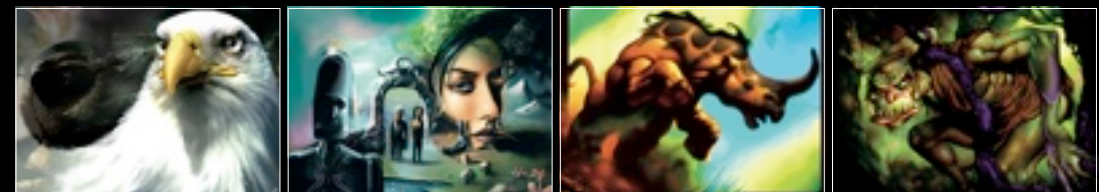
Bei den heutigen Computern gibt es kaum noch technische Limits – der Fokus liegt seit der Einführung sogenannter 3D-Beschleuniger und immer schnellerer Hardware mehr und mehr auf der optimalen Verknüpfung von bombastischen Visuals und einmaligem Sound, kurz: dem multimedialen Spektakel. Für die Designer 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 bei 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 sowie 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 übernehmen einen Teil oder einen ganzen Posten unserer Auslagen und werden als Premium Sponsor geführt.

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.

Unsere Hauptsponsorenklassen

Locationmiete	3.000 €
Beschallung	1.500 €
Videoequipment	1.000 €
Strom	800 €
Merchandise	700 €
Liveauftritte	500 €
Netzwerkequipment	500 €

Sponsoring

Variante 2 — Sachpreis Sponsor

Die Gewinner der Wettbewerbe erhalten von uns üblicherweise Sach- und Geldpreise (z.B. Hardware, Bücher, CDs, DVDs etc.). Sie können uns entweder mit Sachpreisen oder Gutscheinen unterstützen und als Wettbewerbs-Sponsor auftreten.

Wir werden Ihr Firmenlogo auf unserer Webseite und in den Leinwand-Rotationen prominent platzieren. Darüber hinaus erhalten Sie 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 als Gegenleistung Gratis-Eintritte für unsere Veranstaltung. Zusätzlich wird Ihr Firmenlogo oder Ihr Name 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 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 Getränkesponsoring
- Sponsoring von Liveacts

Budget

Anhand der folgenden Übersicht können Sie sich ein Bild über unsere Finanzierung machen. Wie Sie erkennen können, ist die kostendeckende Durchführung der Veranstaltung nur mit der Hilfe unserer Partner 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 €
Privateinlagen der Vereinsmitglieder	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 das Event propagiert und Neuigkeiten veröffentlicht. Die Webseite wird von Eventbesuchern aus dem In- und Ausland rege genutzt. Die Aktivitäten und Zugriffe werden sich, im Hinblick auf die Veranstaltung, im November und Dezember 2011 vervielfachen.

Die Zielgruppe für unsere Veranstaltung und somit auch für die entsprechende Werbung und Kommunikation besteht aus Mitgliedern der Demoszene – 18- bis 40-jährige Computerenthusiasten. Viele der Besucher sind bereits heute Entscheider in wichtigen Positionen der IT-, Medien-, und Spielebranche. Hinzu kommt eine große Anzahl an Grafikern, Programmierern, Musikern und Digitalmedia-Interessierte.

Ihre Plattformen

Vor, während und nach der Veranstaltung stehen folgende Werbemittel zur Verfügung und werden je nach Ihrem Unterstützungsbeitrag und Ihren Wünschen eingesetzt:

- Webseite
- Projektion auf unserer Großleinwand
- Party-Booklet
- Banner und Aufsteller
- E-Mail-Newsletter
- Presseberichte
- Video-Reports nach dem Event



Kontakt

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

Postadresse

Tastatur und Maus. e.V.
p. Adr. Reza Esmaili
Überhofer Straße 10a
66292 Riegelsberg

WWW / E-Mail

www.tastatur-und-maus.net

sponsoring@tastatur-und-maus.net

Telefon

+49 (0) 171 7509613