

Konzept AV-Medien – Ergebnis der Sitzung am 10.12.13

Allgemein

Studenten verschiedener Studiengänge kämpfen in einer Gameshow für ihren jeweiligen Studiengang in kleinen Minispielen, sowie in einem entscheidenden Showdown mit erspielten Handycaps gegeneinander.

Vor der Show:

In Sozialen Netzwerken/YouTube werden im Vorfeld Bewerbungsvideos der einzelnen Studiengänge veröffentlicht. Die Videos werden von unserem Produktionsteam zusammen mit den Kandidaten gedreht. Zuschauer können dann nach Sympathie für die Studiengänge voten. Die besten drei Studiengänge werden an der Show teilnehmen. Jeder Studiengang stellt einen Teamkapitän und 3 weitere Mitstreiter.

Die Show:

Die Präsentation erfolgt durch zwei Moderatoren, wobei ein Moderator innen und ein Moderator außen moderiert.

Die Show besteht aus zwei Phasen:

1. Minispielphase:

Lediglich die Teamkapitäne der jeweiligen Studiengänge spielen in Minispielen gegeneinander. Bei jedem Minispiel gibt es einen Verlierer, dieser erdreht sich nach dem Spiel an einem Glücksrad ein Handycap für seine Gruppe.

2. Showdown

Im Showdown spielen alle Studiengängen mit Kapitän und Gruppenmitgliedern in einer Survivalchallenge gegeneinander. Das Team, das die Aufgabe am besten/schnellsten löst hat gewonnen.

Wissenschaftliches

Die Minispiele drehen sich immer um ein zu erlernendes Geschick oder einen naturwissenschaftlichen Sachverhalt, welcher für das Showdownspiel von Nutzen ist. Vor jedem Minispiel erklärt der verrückte Professor in einem Video den Sachverhalt und die Spieler müssen ihn anwenden.

Beispiel:

Die gesamte Show orientiert sich immer am Showdown.

Nehmen wir an der Showdown ist: Ein Floß bauen und über den See am Audimax paddeln.

Mögliche Minispiele:

Feste Knoten binden. -> Verrückter Professor zeigt es kurz in einem Video, Kandidaten müssen es nachmachen

Nägel gießen, Hammer Bauen, auswählen welches Holz am besten schwimmt

Showdown:

Die Kapitäne nehmen das Wissen und die Werkzeuge mit zur Challenge und müssen damit arbeiten.

Mögliche Handycaps:

Blindheit, man darf nur englisch reden, man darf gar nicht reden, usw. Handycaps werden vor dem Showdown unter den Gruppenmitglieder verteilt.

Weitere Ideen:

Bei Buzzerspielen gibt es keinen Buzzer, man muss etwas machen, bevor man antworten darf: z.B. Schnaps trinken

In das Konzept fließen viele Ideen mit ein:

1. Handycap: Die Handycaps werden übernommen, einbindung sozialer Netzwerke, mitgestaltung durch Zuschauer
2. Survivalchallenge: Das Showdownspiel soll ähnlich gestaltet sein
3. Polo beats Porsche: Unterschiede zwischen Kandidaten (wie Assi und Manager) werden teilweise durch verschiedene Studiengänge repräsentiert (Naturwissenschaftler und Juristen) dadurch ähnlicher Anreiz für Zuschauer
4. Unikonzept: Studenten spielen am Campus gegeneinander

Hausaufgabe für nächste Sitzung:

Mögliche Showdownspiele überlegen + lustige Handycaps überlegen