

社團博覽會8/4

目的：

就...宣傳社團

活動內容：

社團博覽會在中午12:05～下午13:05(午休結束)我們簡報表達社舉辦兩個遊戲

GAME1:

5～6人一組，在30秒內傳一包零食，最後拿到的人要分享一個趣事。由在場玩家認定其講得生動與否，決定是否頒與獎品

GAME2:

遊戲進行時，玩家的樣子如圖一所示。我們社員（圖中右邊那一位）在活動期間一直坐在那個位子，與參與者之間有布遮擋所以看不到彼此不知道彼此是誰。參與者坐進左邊的位子後最多有7分鐘的時間可以說任何想說的話

參與者

高三六 王詠樂
高二一 林聿璿
廣一三 蔡元豪

活動照片：



(圖一) 社員與活動參與者玩GAME2的照片



(圖二) 社員者被指導老師強制宣傳9/2的活動



(圖三) 社員與參與者玩GAME1



準備、計畫、活動：

在活動開始前幾周有開社團幹部會議，想到要社團博覽會直接沒幹勁。GAME 1 是去年我想出的玩法進行改編，由去年的經驗，衝著獎品來的很多，但周圍聲音很大，相距1.3公尺就聽不清楚了。GAME 2 與場地布置由蔡元豪準備，我超開心，去年準備的很粗糙，沒有與今年一樣吸睛的布置。活動期間，發宣傳單或玩遊戲期間跟新生聊天，分享了FRC sig（關於機器人的社團）還有資安研究社（今年成立，社長是朋友，幫忙推）的相關資訊，有卡幾次詞，幸好周圍很吵，而且沒人認識我，可以裝傻帶過。

問題與反思：

遊戲：

GAME 1 很常遇到尬場的情況，由於現場狀況很吵，聽不清楚，且不熟的人之間聊天也不知道聊什麼，講什麼趣事比較恰當，不過在參與者分享之前我都會先講一次，所以沒有遇到沒話講的狀況。但想以這個遊戲作為主要宣傳手法？還有待討論，況且參與者多為了零食而不是社團本身，效益沒有很好，若是朋友間要玩應該很好玩，可以扒出不少故事。

GAME 2 的裝置本身就足夠吸睛，吸引一堆讓我發宣傳單不會尷尬的人，但是一個人就會耗掉5、6分鐘效率不太夠，不過很好玩倒是事實，裡面很安靜，別人在看你但是看不到你的臉，不會有被圍觀的尷尬。



心得與歷程

還在反思：

傳單：

老師印太多，隔壁棚的Beat box被誤發三張，於是三張宣傳單進了回收桶。下一次可以不用發，著是浪費紙。結束後我得到了一疊傳單，完全沒地方用。

打上規則的排排：

看到下圖紅色圈圈的地方了嗎？上面寫了遊戲規則，優秀展現了印個心酸，字超小看不清楚。框框的地方是社員自己寫的，雖然字大但不詳細，有人還是會不懂規則，開始考慮要不要用超大板子寫規則。



高三六王詠樂

學到的東西：

吸睛：

這次社團博覽會中吸引眾人圍觀的莫過一種——足夠奇葩，比如文藝青文社利用cosplay扮演動漫角色在舞台上跳宅舞（不懂這個文藝有啥關聯）、空拍機sig展現普通人少接觸的設備，感謝元豪的場佈讓一堆人圍觀

讓他人知道活動在幹嘛：

sns是最好用的道具，可藉由影片呈現歷屆在幹嘛，條列出其他人參與後得到的好處或特殊經歷，借此引發淺在活動參與者的動機。在海報上簡單介紹內容，在sns則是呈現較詳細的活動流程，細部執行方式……等。然後，發傳單很沒效率，不如列印出sns的qrcode讓感興趣的自己掃。