

SHIBUYA! FEST

TECH - GEEK & GAMING CONVENTION



¡ Una oportunidad única

PARA CONECTAR CON EL FUTURO...

...Para aportarle a la reactivación !

PASTO / OCTUBRE 6 AL 9 / 2022

SHIBUYA! FEST

TECH - GEEK & GAMING CONVENTION

4 DÍAS

Más de 35.000 visitantes

3 meses

De exposición mediática

7 Áreas

Internas de eventos

1 Stand

Exclusivo x patrocinador *

Millones de impactos visuales

En las plataformas digitales más importantes del mundo :

Instagram, Facebook, whatsApp, tik tok, Youtube, Twitter, Discord

Evento Regional / Nacional / Internacional

Más de 130 empresarios internacionales invitados *

Concursos

FERIA TECH

Rueda de negocios

ZONA GAMER

Cosplay

Campeonatos



Exhibiciones

ZONA GEEK

Invitados

K - POP

Artistas

Conferencias

* STANDS EXCLUSIVOS únicamente para Patrocinadores oficiales del evento. /

* Empresarios interesados en el área tecnológica y en rueda de negocios



¿ QUÉ ES EL SHIBUYA!FEST ?

Es un Ecosistema Tecnológico

La cultura tecnológica en conjunto con sus diferentes vertientes como los videojuegos o la inteligencia artificial, han sido uno de los fenómenos con más acogida en el siglo XXI. Esta corriente, que alcanza ya niveles filosóficos, ha transformado la vida de niños y adultos con gran variedad de hábitos, actividades, investigación y juegos que además de entretener alimentando la curiosidad, hacen parte de la vida cotidiana y ayudan a crear conexiones más allá de las virtuales, generando equipos de trabajo, de investigación y amistades que conectan a personas de diferentes lugares del mundo.

En Shibuya tecnología tenemos como uno de nuestros objetivos integrar a través de nuestro ecosistema a las comunidades Geek, los videojuegos, la ingeniería, la tecnología en general y el sector industrial y empresarial en un solo lugar, evidenciando las oportunidades que ésto significa para la reactivación económica, cultural y académica de las regiones a donde llevemos el evento.

**! Una oportunidad sin precedentes
para cualquier empresa !**

SHIBUYA!FEST

TECH - GEEK & GAMING CONVENTION

Qué buscamos ?

En Shibuya tecnología estamos buscando de manera conjunta con todos nuestros aliados estratégicos, crear espacios para impulsar actividades académicas, de entretenimiento y de intercambio cultural con impacto social en donde el público en general pueda interactuar con la cultura geek, la tecnología y los eSports como medio de aprovechamiento del tiempo libre y desarrollo económico a través de torneos de videojuegos, realidad virtual, cosplay, presentaciones en vivo, innovación tecnológica y proyectos de ingeniería, entre otros; Permitiendo lograr una formación integral y de inclusión social en ambientes más sanos y productivos.

Objetivo principal

Desarrollar un primer evento tecnológico y cultural de orden internacional en alianza con el centro comercial Unicentro Pasto, permitiendo en dichas instalaciones la visualización e implementación de torneos de videojuegos, actividades Geek e innovación tecnológica, generando un ecosistema de turismo, emprendimiento y reactivación económica alrededor de ésta industria.

Objetivos secundarios

Promover espacios culturales, socio-recreativos, lúdicos-pedagógicos y del buen manejo de tiempo libre para niños, jóvenes y adultos de la ciudad y municipios cercanos, en torno a la tecnología como eje principal.

Generar un flujo municipal, departamental e internacional de población con alta capacidad de compra.

Introducir a la juventud de Pasto en espacios de competitividad que estén relacionados con la cultura Geek y la tecnología a nivel regional, nacional e internacional y permitir al mismo tiempo que la sociedad en general pueda hacer parte de estos espacios de entretenimiento colectivo.

MODALIDADES DEL EVENTO

SHIBUYA!FEST

Modalidades del Evento

La convención de tecnología, videojuegos y temática Geek tendrá diferentes competencias o actividades que se dividirán en 7 espacios principales:

1) Espacio de CONSOLAS Y REALIDAD VIRTUAL:

Para la realización de las competencias de eSports en consolas se organizará un espacio con consolas Xbox One, Xbox 360, Play 4, Super Nintendo, Nintendo 64, Nintendo Switch y Atari Old School. Además el evento brindará al público en general el acceso a equipos de realidad virtual, simuladores y pantalla gigante para las transmisiones.

2) Espacio de COMPUTADORES Y SILLAS GAMER:

Para las competencias de computadores se dotará un espacio de 12 setup gaming, mesa de transmisión y casteo.

3) Espacio TECNOLOGÍA, ROBÓTICA Y AI:

Exposiciones de diversas entidades públicas y privadas (SENA, UNIVERSIDADES, CÁMARA DE COMERCIO, entre otros)

4) Espacio EXPOSICIONES de ENTRETENIMIENTO:

Exposiciones con invitados nacionales e internacionales con exhibición de figuras y esculturas.

Modalidades del Evento (Continuación)

5) Espacio FERIA TECNOLÓGICA:

Invitaciones comerciales para marcas tecnológicas mundialmente conocidas como: LENOVO, HEWLETT PACKARD, SAMSUNG, LG, LOGITECH, KINGSTON, CLARO, MOVISTAR, EPSON, GIGABYTE, INTEL, AMD, DJI, HIKVISION, ETC... Marcas que por su reconocimiento y buen nombre serán la punta de lanza de la convención para atraer a todo tipo de público. Un espacio en donde podrán mostrarle a la comunidad lo último en avances tecnológicos de su marca.

6) Espacio PRESENTACIONES ARTÍSTICAS: K-Pop, bandas musicales, Pasarela Cosplay en diferentes categorías como: Cosplay niños, adultos, Cosplay profesionales, invitados internacionales, campeones nacionales y el innovador COSPLAY MASCOTAS.

7) Espacio para JUEGOS DE ROL, juegos de mesa y FERIA GEEK
Los juegos de rol son una gran estrategia literaria para incentivar los procesos de imaginación en jóvenes y niños y por supuesto la muestra comercial GEEK más importante de la ciudad.

Meetings 4.0 :

Buscamos generar un espacio para ruedas de negocio y Meetings sobre temáticas de la industria 4.0 como: Realidad virtual, Blockchain, NFT'S, Inteligencia Artificial, Machine learning, entre otros.



SHIBUYA!FEST

NIVELES DE PATROCINIO

PATROCINADOR OFICIAL : \$ 30.000.000

INCLUYE LO SIGUIENTE: - HEADLINE -

*TIENE DERECHO AL STAND MÁS GRANDE DE TODA LA CONVENCION.
ENCABEZADO EN TODA LA COMUNICACION CONCERNIENTE AL EVENTO
INCLUYENDO EL NOMBRE DEL EVENTO.*

A nivel gráfico compartirá protagonismo con el nombre del evento de manera jerárquica en todas y cada una de las piezas comunicacionales, en todas las actividades programadas, en todas las plataformas digitales, en todos los medios audiovisuales e impresos que se desarrollen para el evento durante el mes previo al mismo y el protagonismo visual en la decoración del sitio durante el evento.

Pueden presentar 2 spots animados de 15 segundos durante cada transmisión de 1 hora en vivo o 1 spot de 10 segundos en las transmisiones de media hora durante el mes previo al evento.

Durante el evento podrán presentar spots de video promocionales en las pantallas del sitio siguiendo la parrilla de programación estipulada por la organización.

PIEZAS COMUNICACIONALES, ACTIVIDADES, PLATAFORMAS Y MEDIOS

- AFICHES DIGITALES E IMPRESOS
- BANNERS DIGITALES E IMPRESOS
- BANNERS DECORATIVOS TARIMAS EVENTO
- BACKINGS DECORATIVOS TARIMAS EVENTO
- PÁGINA WEB OFICIAL
- DISCORD / INSTAGRAM / FACEBOOK / TIKTOK / YOUTUBE / TWITTER

- PROGRAMACIÓN POST DIARIOS, SEMANALES, QUINCENALES, MENSUALES
- TRANSMISIONES TIPO "LIVE" CON RETRANSMISION EN TODAS LAS PLATAFORMAS DIGITALES Y CANALES OFICIALES DEL EVENTO
- PAPELERÍA OFICIAL DEL EVENTO
- COMUNICADOS OFICIALES DIGITALES E IMPRESOS
- ESCARAPELAS Y UNIFORMES OFICIALES (CAMISETAS)
- CUÑAS DE RADIO
- SPOTS ANIMADOS PARA MEDIOS DIGITALES Y CANALES REGIONALES
- FREE PRESS
- ACTIVIDADES DE INFLUENCERS Y CONTENIDO PARA REDES SOCIALES.



La convención de tecnología, videojuegos y temática Geek tendrá acceso gratuito para el público en general los cuatro días del evento.

Éste mismo contará con la presencia de niños desde los 10 años hasta adultos de 60 años interesados en los diferentes espacios y actividades.

Por el actual impacto de estas actividades a nivel internacional, se propone un evento con una asistencia municipal, departamental e internacional. Además, gracias a los antecedentes del colectivo organizador y el hecho de que el evento se organice en el centro comercial más visitado de Pasto, se asegura una población flotante superior a las **30 mil personas.**

NIVELES DE PATROCINIO

COPATROCINADORES (2) : \$ 15.000.000

INCLUYE LO SIGUIENTE: - HEADLINE -

TIENEN DERECHO A STAND DENTRO DEL EVENTO.

APARECEN DE MANERA JERÁRQUICA Y COMO PARTE MEDIA EN LA COMUNICACIÓN

A nivel gráfico compartirán espacios de cierre en todas y cada una de las piezas comunicacionales, en todas las actividades programadas, en todas las plataformas digitales, en todos los medios audiovisuales e impresos que se desarrollen para el evento durante el mes previo al mismo y tendrán presencia visual jerárquica en la decoración del sitio durante el evento.

Pueden presentar una barra animada institucional o promocional durante cada transmisión en vivo durante el mes previo al evento.

Durante el evento podrán presentar spots de video promocionales en las pantallas del sitio siguiendo la parrilla de programación estipulada por la organización en relación 4 a 1 con respecto al patrocinador oficial.

PIEZAS COMUNICACIONALES, ACTIVIDADES, PLATAFORMAS Y MEDIOS AFICHES DIGITALES E IMPRESOS BANNERS DIGITALES E IMPRESOS PÁGINA WEB OFICIAL / DISCORD / INSTAGRAM / FACEBOOK / TIKTOK / YOUTUBE / TWITTER.

PROGRAMACIÓN POST DIARIOS, SEMANALES, QUINCENALES, MENSUALES TRANSMISIONES TIPO "LIVE" CON RETRANSMISIÓN EN TODAS LAS PLATAFORMAS DIGITALES Y CANALES OFICIALES DEL EVENTO

- PAPELERÍA OFICIAL DEL EVENTO
- COMUNICADOS OFICIALES DIGITALES E IMPRESOS
- ESCARAPELAS Y UNIFORMES OFICIALES (CAMISETAS)
- CUÑAS DE RADIO
- SPOTS ANIMADOS PARA MEDIOS DIGITALES Y CANALES REGIONALES
- FREE PRESS
- ACTIVIDADES DE INFLUENCERS Y CONTENIDO PARA REDES SOCIALES.



SHIBUYA!FEST

NIVELES DE PATROCINIO

PATROCINIO GENERAL : \$ 4.000.000

INCLUYE LO SIGUIENTE:

APARECEN DE MANERA GENERAL EN LA COMUNICACIÓN CONCERNIENTE AL EVENTO EN FORMA DE LISTADO DE MARCAS / LOGOS

A nivel gráfico compartirán espacios de cierre tipo lista de marcas / logos en algunas piezas comunicacionales, y a modo de cierre en las principales actividades programadas en todas las plataformas digitales y tendrán presencia visual en la decoración del sitio durante el evento.

Aparecerán como barra animada de logos institucionales al cierre de las transmisiones en vivo durante el mes previo al evento.

Durante el evento podrán tener pendones en los lugares estipulados por la organización y de acuerdo a las normas y condiciones establecidas en cuanto a forma y tamaño.

MENCIONES : \$ 500.000

Menciones de las marcas a modo de insertos informativos dentro de los temas tratados en las transmisiones con datos en pantalla de dirección electrónica, redes sociales o dirección web y teléfonos. Este valor asegura un mínimo de 10 menciones durante el mes previo al evento.



SHIBUYA!FEST

TECH - GEEK & GAMING CONVENTION



**! UNA OPORTUNIDAD ÚNICA
PARA TU EMPRESA !**

SHIBUYA! FEST

TECH - GEEK & GAMING CONVENTION



NO PIERDAS ESTA OPORTUNIDAD,
PROYECTA TU MARCA
ACOMPaña ESTA ESPECTACULAR INICIATIVA
DE REACTIVACIÓN ECONÓMICA EN LA REGIÓN

PASTO / OCTUBRE 6 AL 9 / 2022

SHIBUYA! FEST

TECH - GEEK & GAMING CONVENTION

