

# Navarra LAN Party

Nueva edición del evento tecnológico  
más grande de Navarra

>NLP\_

SEPTIEMBRE DE 2024



DOSSIER DE PATROCINIO



# PRESENCIA EN LOS MEDIOS

El evento ha tenido repercusión en multitud de diferentes medios de comunicación desde que se dio a conocer.

Durante la semana del evento hubo **difusión y seguimiento en múltiples medios**, llegando a ser **portada** el fin de semana en Diario de Noticias y Diario de Navarra.

Medios **audiovisuales**, como Navarra TV, TVE o Hamaika en televisión y RNE u Onda Vasca en radio, también cubrieron el evento

UPNA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA

La sexta edición de la Navarra LAN Party, del 7 al 10 de septiembre el DN Pabellón Universitario de la UPNA

La organización de la 'LAN Party' apuesta por que sea una cita tecnológica anual

La Navarra Lan Party: "La primera vez te arrastran hasta aquí, luego siempre vuelves"

La Navarra LAN Party vive en el campus de la UPNA 72 horas de intercambio de conocimientos sobre tecnología

Navarra LAN Party reúne a casi mil personas a lo largo de cuatro días

Este encuentro ha incluido charlas, talleres, torneos de videojuegos y una feria de empleo, que concluirá el próximo domingo en su versión "online"



La Navarra Lan Party vuelve al formato presencial con más de 400 participantes

SÍLVIA INDIAS GARCÍA  
Barcelona/Pamplona, 29 años

Nacida en Barcelona pero residente en Pamplona, la psicóloga Silvia Indias García afirma que se echaba en falta un evento de este tipo en la capital navarra. Con su portátil y un monitor, que usa para dibujar, avanza que participará en el concurso artístico del evento.



# PERFIL DEL ASISTENTE

Es una persona con **formación universitaria** y edad comprendida entre los **20 y 30 años**. Destaca su pasión por la tecnología y su asiduidad a eventos similares. Prioriza el **buen ambiente** y las **actividades participativas**.

Prefiere la asistencia en grupo de entre 4-5 personas y **residente en la Comunidad Foral**, aunque con presencia también de Comunidades limítrofes.

Considera que la relación **calidad/precio del evento es la adecuada**, quiere **volver a participar** en la próxima edición y **recomendaría el evento a un amigo**.

La nota media del evento se sitúa en un **8 sobre 10**.

# DATOS

## 31 Años

El asistente más joven tenía 7 años y el de mayor edad 51 años.

## 81 Grupos

El grupo más grande fue de 33 personas, y una media de 5 personas por grupo.

## +400 Asistentes

Su principal motivo para asistir es el buen ambiente y la cercanía geográfica.

## 76% Locales

Vinieron desde 16 provincias diferentes, destacando Bizkaia, Gipuzkoa, Araba y Zaragoza.





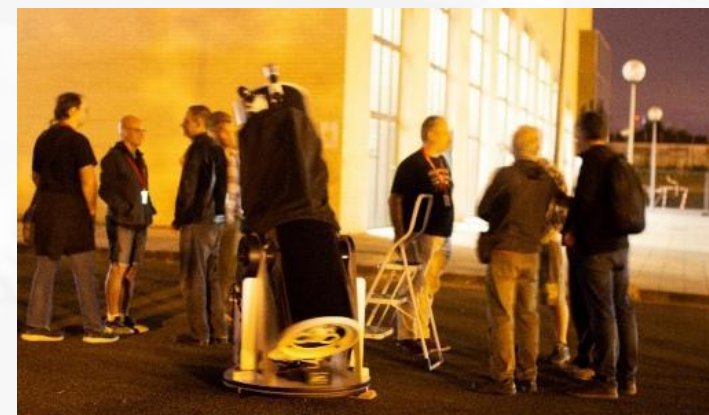
# COMUNIDAD

Uno de los principales objetivos del evento es formar comunidad **con el fin de transmitir conocimiento, compartir experiencias y fomentar el ocio alternativo.**

Existirán **talleres y conferencias para todos los públicos** impartidos tanto por expertos en la materia como por los propios participantes.

Además, los juegos de mesa también tienen su espacio dentro del evento y son la excusa perfecta para conocer gente nueva mediante una increíble aventura de rol.

Los asistentes participarán en **otras actividades como observar los astros, partidos de fútbol, concurso de triples, reconstruye tu teclado y mucho más.**



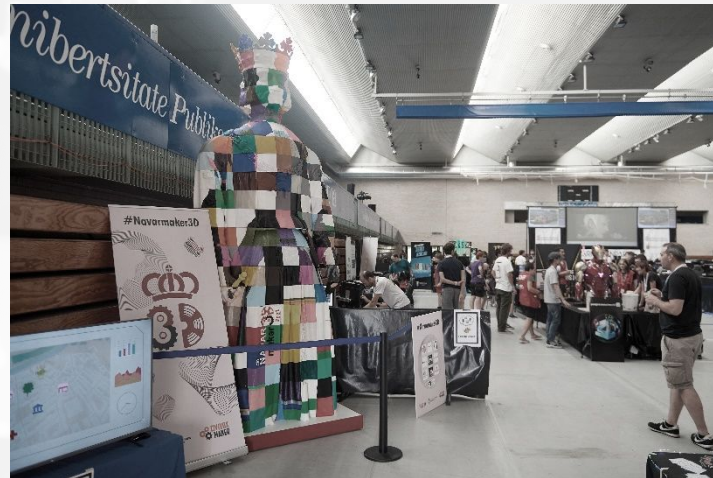


# TALENTO

Muchos de los participantes tienen habilidades y destrezas en múltiples áreas, por ello el evento debe ser un **referente en el ámbito de la creatividad y la búsqueda de talento.**

Queremos crear un espacio donde el límite sea la imaginación de los participantes, desde la creación de pequeños robots hasta la **creación de ordenadores totalmente personalizados.**

El arte digital, también el scene o la creación de videojuegos, utiliza las herramientas informáticas para desarrollar la **creatividad en forma de ilustración, animación o modelado.** Los asistentes podrán demostrar que se tiene la mejor técnica sin descuidar el apartado artístico.





# COMPETICIONES

El sector de los *e-sports* está cada vez más en auge y cada día salen nuevos títulos para todas las plataformas; sabemos que un **gran porcentaje de los asistentes demandan competiciones** de los títulos más jugados.

Los asistentes participarán en divertidos a la vez que exigentes torneos; poder jugar con **amigos en equipo y conocer gente nueva** es el mayor premio.

Para los más nostálgicos, como en la edición anterior, **dispondremos de una sección retro** para recordar aquellas tardes frente al televisor de tubo de rayos catódicos.





# ESPACIOS Y FECHAS

El lugar que acogerá el *party-place* será el **Pabellón Universitario de Navarra (UPNA)**, gracias a su amplia pista cubierta donde acondicionar todo lo necesario para el evento.

Se celebrará el **primer fin de semana de septiembre (5-8)** en Pamplona. La duración del evento será de 4 días ininterrumpidos (de jueves a domingo) llenos de tecnología, convivencia, intercambio de conocimientos y diversión.

**400**  
**Puestos**

**+1000**  
**Visitantes**

# NOS APOYAN

Año tras año contamos con el apoyo y participación de diversas empresas e instituciones, llegando a **tener un total de 40 empresas e instituciones que apoyaron la iniciativa.**

Contamos con el apoyo de entidades públicas, empresas del sector privado y asociaciones, tanto a nivel estatal como local.

Gracias a la **distinción MECNA** las empresas colaboradoras disponen de ventajas fiscales.

**¡Gracias a todos los patrocinadores y colaboradores de ambas ediciones!**

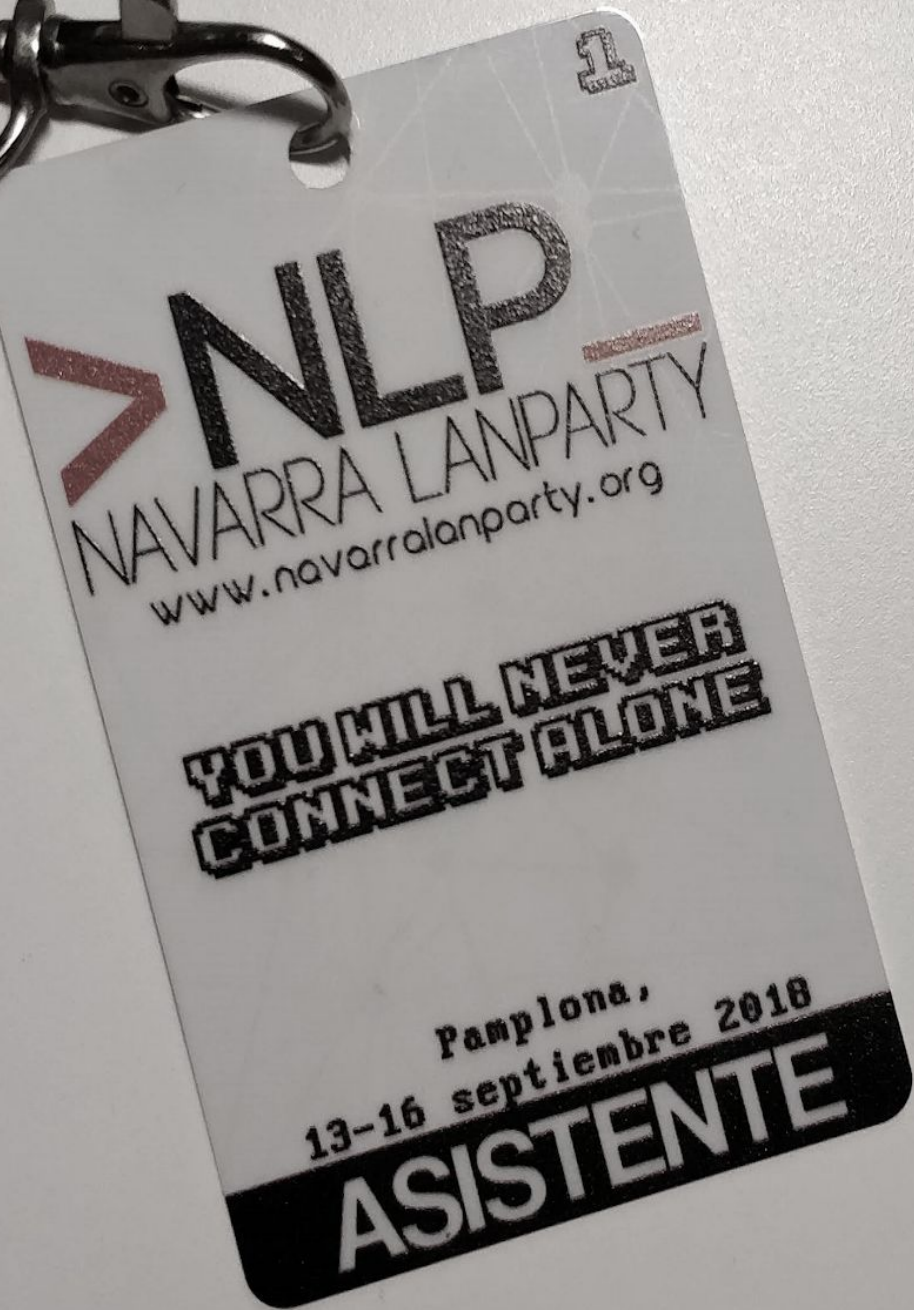


# PATROCINIO

	<b>Bronce</b> 400€ 10 disponibles	<b>Plata</b> 900€ 6 disponibles	<b>Oro</b> 2400€ 4 disponibles	<b>Diamante</b> 5000€ 3 disponibles
Logo presente en página web	✓	✓	✓	✓
Mención en RRSS (Twitter, Instagram y LinkedIn)	✓	✓	✓	✓
Logo en pantallas laterales durante actos en el escenario principal	<b>Pequeño</b>	<b>Mediano</b>	<b>Mediano</b>	<b>Grande</b>
Ítems en Welcome Pack	-	1	2	2
Invitaciones disponibles	-	2	2	3
Opción de impartir charla o taller		✓	✓	✓
Opción de stand propio en el evento			✓	✓
Espacio para imagen de marca en graderíos laterales			✓	✓
Presencia en radio y prensa			✓	✓
Imagen de marca en escenario principal				✓
Nombre de sala de charlas y <i>roll-up</i> en sala (patrocinio de 1/3 de las charlas)				✓
Logo en el reverso de la acreditación				✓

Si tienes otra idea de patrocinio en mente, no dudes en consultarnos con total confianza. Por ejemplo, podrías proponer la organización de tu propio evento o concurso, o incluso ser el único patrocinador de una competición. Además, ofrecemos la posibilidad de adquirir elementos adicionales más allá de los contenidos en el paquete de cada categoría. Para más detalles, consulta nuestras condiciones. Estamos aquí para adaptarnos a tus necesidades y explorar nuevas formas de colaboración.





# ¿HABLAMOS?



[organizacion@navarralanparty.org](mailto:organizacion@navarralanparty.org)



[@navarralanparty](https://twitter.com/navarralanparty)



[www.navarralanparty.org](http://www.navarralanparty.org)



