

Antares
CONVENCIÓN



20 aniversario

2026

Durango

Octubre 17 y 18



FANSPACE OTAKUS DURANGO

618-299-0728

informes@antares.org.mx

www.antares.org.mx

PROPUESTA
ALIANZA



QUIÉN

La convención de cultura pop con mayor trayectoria en Durango



CUÁNDO

17 y 18 de octubre de 2026



DÓNDE

Promedac, Durango

Durante casi dos décadas, Antares ha sido un **punto de encuentro** donde quienes asistieron como adolescentes hoy regresan como padres. Donde la afición **se vive con orgullo**, respeto y sentido de pertenencia. Donde el entretenimiento **convive con la cultura**, la creatividad y la familia.

Con una **comunidad** activa, participativa y profundamente leal, **Antares es la convención más grande y representativa de Durango**, donde el público no solo asiste, forma parte, interactúa y recomienda.



Antares es una convención de cultura pop que reúne a jóvenes, familias y comunidades creativas; cultura geek, anime y entretenimiento, que se realiza en la ciudad de Durango desde 2006, ofreciendo experiencias de alta interacción y participación activa del pública en un entorno seguro y familiar.

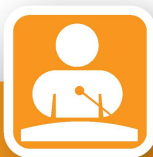
A lo largo de sus distintas ediciones Antares se ha consolidado como el evento más grande y representativo en su tipo en el estado, reuniendo a miles de asistentes, decenas de expositores y una amplia oferta de actividades culturales y recreativas.

Antares no nació grande. Creció año con año, aprendiendo de su público y adaptándose a nuevas generaciones, tendencias y formas de consumo.

Su permanencia durante casi dos décadas no es casualidad; es el resultado de una comunidad que responde, participa y regresa.



ANTARES OFRECE



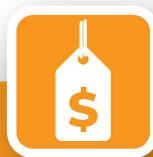
CONFERENCIAS

Con invitados nacionales e internacionales de alto impacto



TALLERES

Culturales y formativos de gran interés



EXPOVENTA

De emprendimientos locales y nacionales con mercancía especializada



CONCURSOS

De alto impacto. Cosplay, Karaoke actividades interactivas

MÁS DE 100 ACTIVIDADES POR EDICIÓN

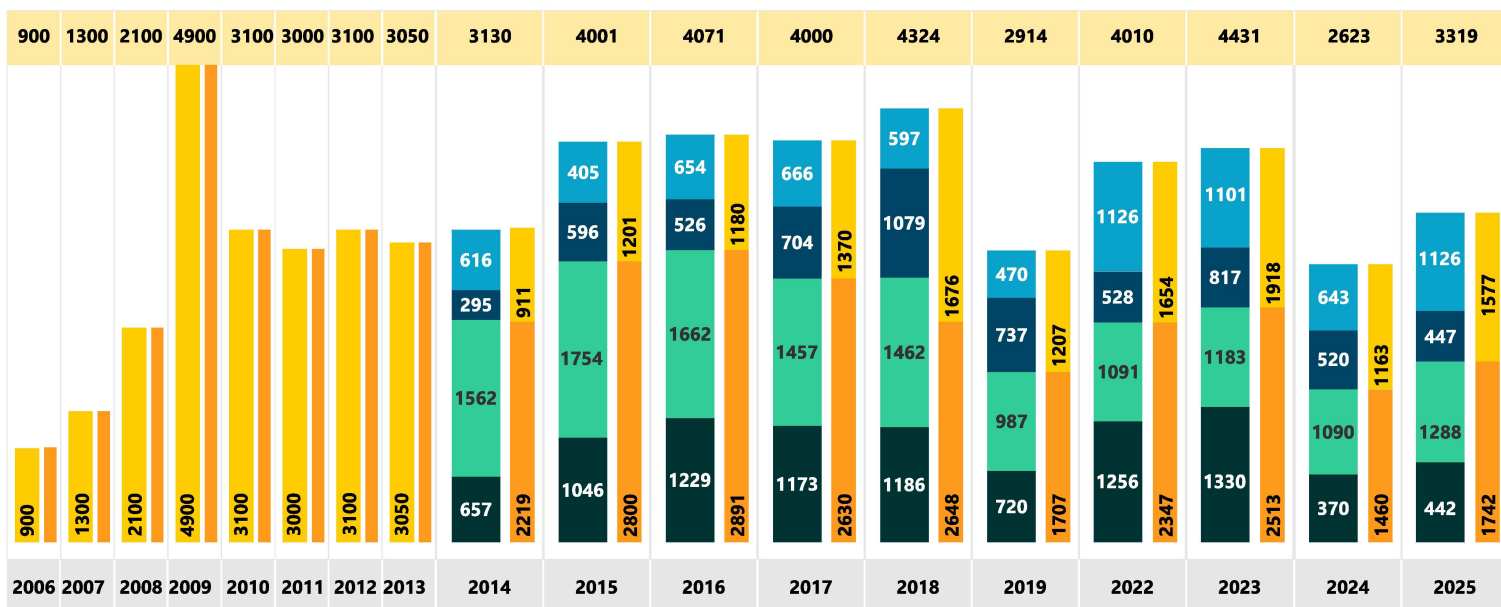


Antares nace con el objetivo de brindar un espacio donde las personas puedan expresar libremente sus gustos, convivir y sentirse parte de una **comunidad** que comparte pasiones e intereses.

Cada edición impulsa el **talento local**, fortalece la **identidad cultural** juvenil y fomenta valores como la creatividad, la colaboración y el respeto, generando un impacto positivo que **trasciende** los días del evento.

Ha demostrado una capacidad constante de convocatoria con una comunidad **activa, recurrente y leal**, capaz de responder incluso en contextos económicos complejos.





- Total Sábado
- Total Domingo
- Sábado con descuento
- Sábado regular
- Domingo con descuento
- Domingo Regular
- Gran Total
- Año

* De 2006 a 2013 solo se cuenta con información del gran total.
A partir de 2014 se cuenta con información detallada.
2020 y 2021 se cancelaron por pandemia.

Lista de invitados nacionales e internacionales:

- 2006** – Enzo Fortuny. Arturo Monlui
- 2007** – Gabriel Chávez. Dessiré Sandoval. Arturo Monlui. Ian Hosking.
- 2008** – Paty Acevedo. Gabriel Chávez. Arturo Monlui. Ian Hosking. Paco Jiménez.
- 2009** – Mario Castañeda. Arturo Monlui. Ian Hosking.
- 2010** – Laura Torres. Ricardo Silva. K-Mikaze.
- 2011** – César Franco.
- 2012** – René García. K-Mikaze. Ensemble Quimera.
- 2013** – Humberto Vélez. Paty Acevedo. Gabriel Chávez. Carlos Castillo.
- 2014** – Maggie Vera. Roko. Gabriel Chávez. Carlos Castillo. Héctor García.
- 2015** – Enzo Fortuni. Ricardo Silva. Gabriel Chávez. K-Mikaze.
- 2016** – Paco Colmenero. Memo Aponte. Gabriel Chávez. The Top Comics.
- 2017** – Jose Luis Orozco. Beto Castillo. Luis Fernando Orozco. Andrea Orozco. Alejandro Orozco. Carla Castañeda. Roland, Cristian Edgar y Brigitte de Qué Parió.
- 2018** – Alfonso Obregón. Yamil Atala. Gabriel Chávez. Grecia Villar. Negas.
- 2019** – Juan Carralero. Marcos Patiño. Gabriel Chávez. Patho Otaku. Hagen. Chico Detergente. Rabbit. Takato.
- 2020** – Antares Virtual (Pandemia)
- 2021** – Pandemia
- 2022** – Lalo Garza. Mario Castañeda. René García. Los Chinigamis del Norte. Rafa Carvajal. Boser Futbolero.
- 2023** – Laura Torres. Adrián Barba. Tomás Galván Imitandup.
- 2024** – Beto Vélez. Yamil Atala. Chucho Calderón La Zona Cero. Tomás Galván Imitandup.
- 2025** – Gerardo Reyero. Elizabeth Infante.



ANÁLISIS DEL PÚBLICO

Perfil Demográfico

General:

- Jóvenes de 14 a 25 años.
- Público Familiar.
- Aficionados al anime, videojuegos, cosplay cultura digital.
- Alta permanencia dentro del evento.
- Consumo activo de contenido en redes sociales.

Perfil Psicográfico

- Apasionado por la cultura geek, anime y entretenimiento.
- Participativo en actividades y concursos.
- Consumidor de productos especializados.
- Leal a las marcas que se integran genuinamente a su comunidad.
- Orgulloso de sus gustos y aficiones.

Un público que creció con el evento

Una parte importante de la audiencia asistió por primera vez siendo adolescente y hoy regresa como joven adulto o padre de familia.

Esto convierte al evento en un espacio intergeneracional, con valores de convivencia, respeto y ambiente familiar.

Perfil de Comportamiento

- Permanencia prolongada dentro del recinto.
- Alta participación en concursos y dinámicas.
- Consumo directo en zona de expoventa.
- Interacción constante con invitados y actividades.
- Generación orgánica de contenido en redes sociales.



Demografía por Núcleos

Núcleo A

Público central (≈55–60%)

- Edad: 16 a 21 años.
- Estudiantes de secundaria, preparatoria y universidad.
- Asisten solos o con amigos.
- Alta interacción con concursos y redes.

Núcleo B

Jóvenes adultos (≈20–25%)

- Edad: 25 a 35 años.
- Crecieron con anime doblado.
- Videojuegos clásicos. TV abierta.
- Poder adquisitivo medio.
- Compran Golden Pass y mercancía.



**Antares no es un evento juvenil
es INTERGENERACIONAL**

Núcleo C

Público Familiar (≈15–20%)

- Padres de 30 - 45 con hijos de 6 - 14.
- Buscan un evento seguro, ordenado y con valor cultural
- Asisten principalmente de día.
- Consumen alimentos, talleres y actividades tranquilas.

Alcance

Principalmente Durango Capital, pero con asistencia regional; Municipios cercanos y estados vecinos (Zacatecas, Coahuila, Chihuahua).

Nivel Socioeconómico

C+ / C / D+

C+ Clase media con ingresos estables.

C Clase media baja (el grueso de nuestro público) con ingresos moderados.

D+ Clase popular con consumo activo.

Consumo ciudadano pero emocionalmente fuerte.

Hábitos de Consumo

El asistente a Antares no es pasivo: va dispuesto a gastar, aunque lo haga de forma selectiva.

Principales rubros de consumo:

- Boletos y uprades (Golden Pass, preventas)
- Alimentos y bebidas.
- Merchandising (playeras, figuras, pósters)
- Arte y productos de creadores locales.
- Fotografías, firmas y experiencias con invitados.

El gasto promedio es **emocional**: compra lo que conecta con su identidad.

Personalidad colectiva

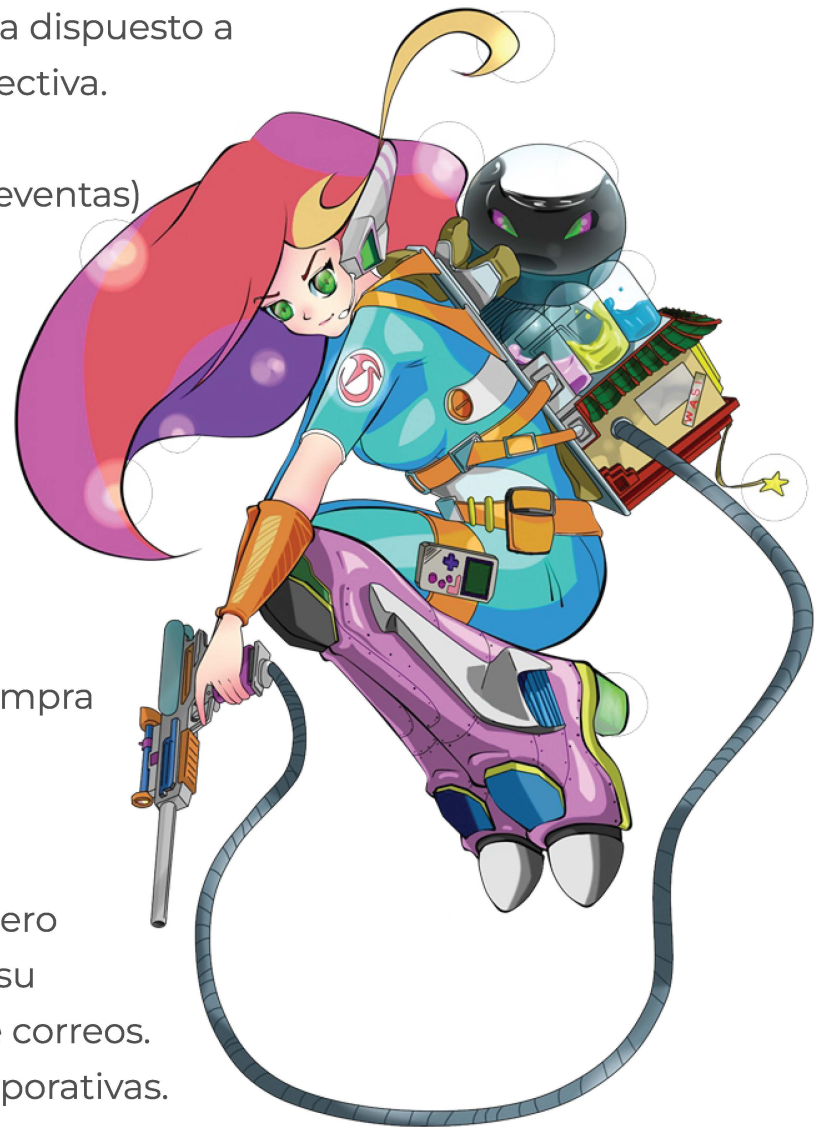
Entusiasta, apasionada, nostálgica pero actual, no pretenciosa, orgullosa de su comunidad. Prefieren DM antes que correos. Valoran respuestas humanas, no corporativas. Detectan fácilmente cuando algo es improvisado.

Redes Sociales

Instagram y Facebook. TikTok crece, pero como refuerzo, no eje. Responden muy bien a encuestas, votaciones, concursos de likes y retos simples. Quieren opinar, no solo consumir.

Relación con el dinero

No son tacaños sino selectivos. Pagan por experiencias exclusivas, reconocimiento o acceso preferente. Odian filas largas, desorden, costos ocultos, incumplimiento con reglamentos y horarios.



Comportamiento Psicológico

Comportamiento clave

Alta identificación emocional con marcas afines.

Valora experiencias más que productos.

Responde bien a:

Promociones exclusivas.

Regalos coleccionables.

Activaciones participativas.

Fuerte sentido de comunidad.

Tendencia a repetir año con año.

Relación con marcas y publicidad

Rechaza la publicidad invasiva.

Acepta y recuerda marcas que:

Aportan valor real.

Respetan la cultura geek.

Interactúan directamente con el público.

Alto impacto de:

Sampling.

Dinámicas en escenario.

Fotos compartidas en redes.

Una conexión real con el público

Antares no es un evento de paso. Es una experiencia donde los asistentes permanecen durante horas, interactúan activamente y conviven con las marcas de forma directa.

LA MARCA NO INTERRUMPE: FORMA PARTE DEL EVENTO

Casos Reales

- Instituciones educativas que generan prospectos directos.
- Marcas locales que fortalecen su posicionamiento.
- Proyectos emergentes que ganan visibilidad y comunidad.

El público que asiste a Antares es **difícil de alcanzar por medios tradicionales**. Consume **poco o nada de televisión tradicional**, utiliza redes sociales como **principal fuente de información**. Valora la autenticidad sobre la publicidad invasiva y **confía más en recomendaciones** que en anuncios. Antares permite a las marcas Conectar con este segmento de forma **natural** en un entorno donde la atención es voluntaria y sostenida.



INSIGHTS CLAVE “Yo estuve ahí” - “Yo gané” - “Yo conviví con”

ALCANCE

VISIBILIDAD

Antares genera un alto nivel de exposición antes, durante y después del evento.

Promoción digital previa (redes sociales)

Presencia física un mes antes del evento (posters, volantes, lonas)

Manejo de medios semanas previas al evento (entrevistas, notas de prensa)

Presencia física durante el evento.

Interacción directa con asistentes.

Antares ofrece a sus aliados una exposición constante **antes, durante y después del evento.**

Promoción digital en redes sociales.

Presencia física ante miles de asistentes.

Interacción directa con el público objetivo.

Posicionamiento de marca dentro de experiencias memorables.

La visibilidad no se limita a un logotipo: se traduce en conexión real con la audiencia.

NAMING RIGHTS

Antares presentado por [MARCA]

Concurso de Cosplay [MARCA]

Escenario [MARCA]

Ideal para marcas grandes que buscan posicionamiento fuerte

Presencia en Escenario

Menciones oficiales durante actividades clave

Integración del mensaje con el contenido

Participación en dinámicas o premiaciones

Activaciones Físicas

Menciones oficiales durante actividades clave

Integración del mensaje con el contenido

Participación en dinámicas o premiaciones

Activaciones por afinidad

Zona cosplay patrocinado

Conferencia con marca anfitriona

Taller proporcionado por marca

Activaciones Digitales

Publicidad en redes sociales

Menciones orgánicas durante la campaña

Inclusión en posters, boletos o lonas

Enfoque adaptable

Según objetivos, presupuesto,

público meta, mensaje a comunicar.

Presencia, recuerdo y afinidad real.

MODELOS DE PATROCINIO

En esta edición por tratarse de un hito al cumplir 20 años de existencia, Antares cuenta con distintos esquemas de patrocinio inspirados en la mitología, específicamente de la popular serie “Los Caballeros del Zodiaco”. Diseñados para adaptarse a los objetivos de cada marca, los paquetes permiten una participación estratégica acorde al nivel de inversión y visibilidad deseada.



BRONCE

Percepción: **ACCESO**

Mensaje: **Entramos al universo de Antares**

Presencia básica dentro del evento y visibilidad en canales oficiales.



PLATA

Percepción: **PRESENCIA**

Mensaje: **Ya somos visibles**

Mayor exposición de marca y participación activa en la experiencia del público.



ORO

Percepción: **PROTAGONISMO**

Mensaje: **Somos parte del evento**

Protagonismo dentro del evento, con alto impacto visual y presencia en actividades clave.



MÍTICO

Percepción: **EXCLUSIVIDAD**

Mensaje: **Pocos pueden estar aquí**

Nivel exclusivo reservado para marcas que buscan una conexión profunda con la comunidad y una presencia diferenciada de alto valor



OLÍMPICO

Percepción: **DOMINIO TOTAL**

Mensaje: **Esta marca lidera Antares**

El máximo nivel de patrocinio. Incluye **namings rights**, máxima visibilidad y posicionamiento como **marca líder del evento**.

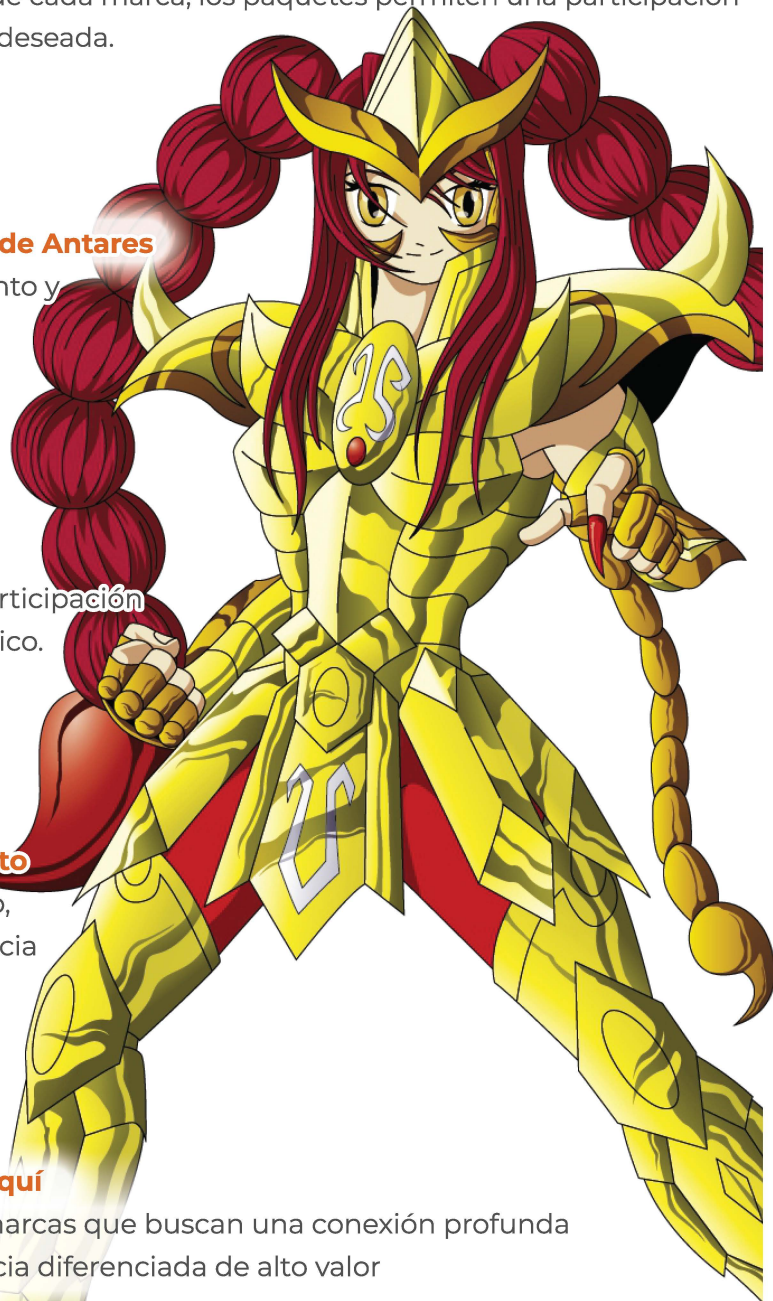


TABLA COMPARATIVA

BENEFICIO	BRONCE	PLATA	ORO	MÍTICO	OLÍMPICO
Logo en publicidad digital	✓	✓	✓	✓	✓
Logo en poster oficial	✗	✓	✓	✓	✓
Mención en redes sociales	2	4	6	8	∞
Mención en escenario	✗	✓	✓	✓	✓
Logo en boletaje	✗	✗	✓	✓	✓
Stand promocional	✗	✗	✗	✓	✓
Activación de marca	✗	✗	✗	✓	✓
Inclusión en dinámicas	✗	✗	✓	✓	✓
Acceso a base de datos	✗	✗	✗	✓	✓
Naming de área	✗	✗	✗	✗	✓
Naming del evento	✗	✗	✗	✗	✓
Exclusividad por giro	✗	✗	✗	✓	✓
Invitaciones Golden	2	4	6	10	20
	desde \$8,000	desde \$15,000	desde \$30,000	desde \$50,000	desde \$75,000



BRONCE

Logotipo en posters y redes

Mención en escenarios

Presencia Web y Digital

2 pases golden

Cantidad disponible: 6 - 8

Perfil ideal: Comercios locales, academias, cafeterías, marcas emergentes

Beneficios



PLATA

Logotipo Destacado

En posters, lonas y materiales digitales

Mención en Escenarios

A inicio de actividades importantes

Actividades de Promoción

Dirigidas por la marca.
Subastas
Concursos
Talleres
Conferencias

Pases Golden

Para obsequiar al público mediante dinámicas organizadas por la marca

x 5

Módulo de Informes

Con posibilidad de realizar actividades lúdicas relacionadas con la marca

Cantidad disponible: 2 - 4

Perfil ideal: Empresas regionales afines a la cultura geek

Beneficios



ORO

Activación premium

Publicidad = Te veo. Activación = Interactúo contigo

Activación Premium = Te recuerdo y te asocio con algo positivo

6 golden pass

Mayor presencia escénica

Trivias, concursos, retos, sorteos en vivo

Protagonismo

Lonas en puntos estratégicos, Rally, Photobooth, Giveaway.

Integración con invitados

Logotipo en filigrama para toma de fotografías.
Firma de autógrafos presentado por [Marca]

Logo en boletaje

Todos los asistentes reciben en su boleto el horario completo de las actividades, por lo que el 100% de los asistentes tendrán acceso a esta información.

Asociación directa con una actividad premium

Conferencia, karaoke, cosplay, concierto, a elección de la marca.

Promoción audiovisual en pantalla de escenarios

Motion Graphics de hasta 30 segundos

Actividad presentada por: [Marca]



Cantidad disponible: Máximo 3

Perfil ideal: Negocios regionales o nacionales de consumo joven, de giro tecnológico, restaurantes, cafeterías, ropa, o educación

Beneficios



MÍTICO



Todo lo incluido en los paquetes anteriores
+ 10 pases Golden
Exclusividad por giro
Coautor Edición 2026
Acceso a Base de Datos
Activación de Marca
Branding Dominante
Stand Promocional
Naming Rights
- Nombre de zona
- Nombre de Sala
- Nombre de escenario

Cantidad disponible: 1

Perfil ideal: Empresas que buscan posicionamiento a largo plazo

Beneficios



OLÍMICO

El patrocinador **Olímpico** no busca solo exposición:
busca pertenecer a la historia de Antares
y ser recordado como la marca que llevó
el evento a su siguiente nivel.

NAMING RIGHTS

ANTARES 20 ANIVERSARIO PRESENTADO POR [Marca]

Mítico = Coautor
Olímpico = Dueño

Beneficios