

ODISEA

INDIE

GAME FEST

21 - 22 DE NOVIEMBRE DE 2026
ExpoCoruña

Este documento es solo para información de la Odisea Indie. No es válido para cualquier otro uso. Todos los datos son orientativos.



Odisea Indie - Game Fest

El mayor evento de videojuegos indie de Galicia



Odisea Indie es un punto de encuentro para el desarrollo independiente donde estudios, profesionales y jugadores comparten dos días dedicados al videojuego. Un espacio para mostrar proyectos, descubrir nuevos títulos, generar contactos y acercar el talento indie al público general.

Celebrado dentro de ExpOtaKu A Coruña, **Odisea Indie** aprovecha la afluencia de uno de los mayores eventos de cultura japonesa y ocio alternativo de España para ofrecer a los estudios una visibilidad difícil de encontrar en otros eventos especializados. Gracias a esto, Odisea Indie se celebra **dos ediciones anuales**, a finales de mayo y de noviembre, consolidando un punto de encuentro recurrente para la comunidad indie.

Lo que comenzó como una pequeña zona dedicada al videojuego indie se ha convertido, edición tras edición, en un referente dentro del evento. Su crecimiento constante en número de estudios participantes, actividades y repercusión, ha logrado que **Odisea Indie esté consolidado como el mayor evento indie de Galicia.**





Relevancia y crecimiento de Odisea Indie

Odisea Indie ha experimentado **un fuerte crecimiento**. Lo que comenzó como un pequeño rincón con unos pocos estudios en 2012 se ha convertido en una sección con decenas de propuestas que crece cada año.

En mayo de 2025 contó con 20 puestos. En noviembre de 2025 contó con 30 puestos. En mayo de 2026 **se logró alcanzar el hito de 40 puestos**. Y para la edición de noviembre de 2026, se disponen de hasta 50 puestos.

Esto refleja la apuesta firme de Odisea Indie por el talento gallego y nacional, ofreciendo **a los estudios independientes la oportunidad de mostrar sus proyectos al público**, facilitando el contacto directo con jugadores, profesionales del sector e incluso medios especializados.

En esta zona se quiere fomentar la participación de **estudios indie consolidados, proyectos en desarrollo y también estudiantes del sector** que muestran sus primeros juegos en desarrollo en el evento. Odisea Indie conecta la creatividad emergente y consolidada con un público amplio y diverso.





Perfiles de los visitantes

Odisea Indie reúne a un **público amplio, diverso y multidisciplinar**, tanto en edad como en intereses. Al celebrarse dentro de ExpOtaku A Coruña, el evento atrae a seguidores de la cultura japonesa, el anime, el manga y el ocio alternativo, así como a aficionados, estudiantes y profesionales del sector del videojuego.

Ubicada en una de las calles principales del recinto, **Odisea Indie** disfruta de un elevado tránsito de visitantes durante toda la jornada. Además, la consolidada zona de videojuegos de ExpOtaku, junto con sus torneos y actividades relacionadas, hace que una parte muy significativa del público asistente acuda con un **interés directo por el videojuego**.

Edad

11 - 65

Jugadores jóvenes y experimentados acuden a la Odisea Indie.

Creadores de contenido

Cada año acuden más creadores de contenido, podcasters y medios digitales especializados para cubrir el evento.

Networking

Profesionales del sector suelen acudir al evento para conocer de primera mano a los estudios y a sus integrantes.





Datos generales de Odisea Indie y ExpOtaKu

ExpoCoruña es el espacio que se usa desde los inicios de la ExpOtaKu. Un gran complejo que hace que ExpOtaKu y la **Odisea Indie** haga realidad en las dimensiones y formatos que se necesita.

Lugar

ExpoCoruña

Rúa Juana Capdevielle, 2
15008 A Coruña

Superficie Ocupada

5.500 m²

Actividades Programadas

200

Total Expositores

170

Asistencia de Público

25.000

Puestos Odisea Indie

50

Puestos de videojuegos

60

Torneos de videojuegos

20



¿Qué incluye la participación en Odisea Indie?



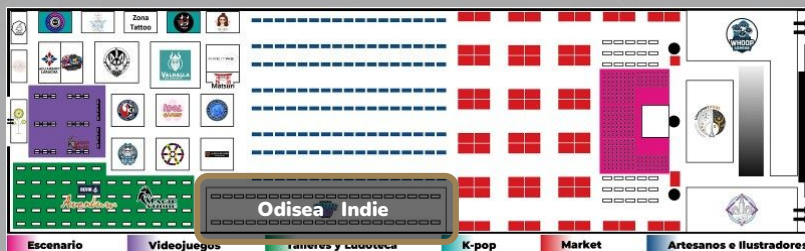
- **Mesa amplia y cuatro acreditaciones:** Cada puesto dispondrá de una mesa de 180 x 75 cm y cuatro acreditaciones de expositor, con espacio suficiente para montar cómodamente entre 2 y 3 puestos de juego simultáneos.
- **Cartel del puesto:** Todos los estudios contarán con un cartel identificativo elevado mediante soporte propio, mejorando la visibilidad dentro del recinto y facilitando que el público pueda localizar rápidamente cada proyecto. **Novedad*
- **Demarcación de zona:** La Odisea Indie contará con roll-ups y elementos de señalización en todos los accesos para que los visitantes identifiquen fácilmente la ubicación de la zona y conozcan su propósito desde el primer momento. **Novedad*
- **Mayor visibilidad para los juegos participantes:** Se instalarán monitores en puntos estratégicos de la zona, incluyendo los accesos y el área de organización, donde se reproducirán de forma continua los tráilers de los juegos participantes para atraer visitantes y ayudarles a descubrir nuevos proyectos. **Novedad*
- **Ampliación del espacio expositivo:** La Odisea Indie crece hasta alcanzar los 50 estudios participantes, consolidándose como el mayor evento dedicado al videojuego independiente en Galicia. **Novedad*
- **Zona de café, bebidas y descanso:** La Odisea Indie contará con una zona de descanso para participantes con café, agua, bebidas y algo de picoteo, para poder desconectar unos minutos, recuperar energías y compartir impresiones con otros estudios durante el evento. **Novedad*





Ventajas de participar en Odisea Indie

- **Pon a prueba tu juego con perfiles diversos:** en la Odisea Indie en ExpOtaku A Coruña encontrarás público muy variado, que te permitirá medir el interés de tu proyecto tanto en jugadores experimentados como en público más casual.
- **Conoce a otros estudios del sector en sus diferentes etapas:** La participación de equipos indie consolidados y de estudiantes que comienzan en la industria ofrece un amplio abanico de oportunidades de networking.
- **Cumple tus objetivos:** Ya sea mejorar tu marca, fidelizar nuevos seguidores, reforzar los actuales o aumentar tu wishlist, la Odisea Indie te ofrece el entorno ideal para lograrlo.
- **Gran flujo de público:** Al estar situada en uno de los pasillos principales del evento, se garantiza un paso constante de visitantes. Gran parte de ellos es público objetivo, y el resto está en tu mano atraerlo para que pruebe tu juego.



Videos de Odisea Indie



Mayo 2026



<https://www.youtube.com/watch?v=9mhn7LiHnh8>

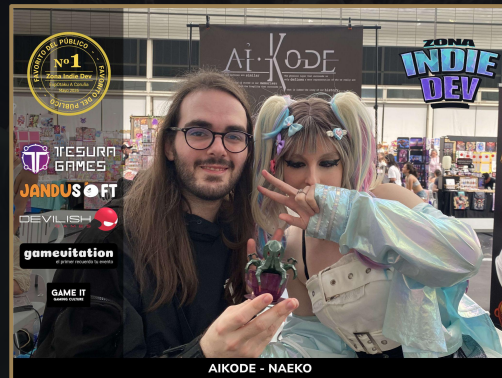
Noviembre 2025



<https://www.youtube.com/watch?v=igllq9gdp7k>



Ganadores de votación del público y estudios - Noviembre 2026





¿Quieres participar en Odisea Indie?

Inscripción / Acreditación

Completa el formulario disponible en <https://odiseaindie.com> si eres un **estudio indie**, un **desarrollador en solitario** o formas parte de una **entidad relacionada con el sector del videojuego**.

Las cuotas de participación tienen como único objetivo ayudar a cubrir los costes de la Odisea Indie:

- **Estudio formado por estudiantes:** 30 € *se considera estudiantes hasta finalización del año en el que acaban los estudios.
- **Estudio indie:** 50 €
- **Entidad profesional del sector:** 100 € *centros de formación y otras empresas relacionadas

Los **medios de comunicación** que deseen **cubrir el evento** deberán realizar la acreditación a través de la misma web, utilizando el formulario específico para este fin.





¿Eres nuevo en esto de los eventos?

No te preocupes, todos hemos pasado por ahí. Aquí tienes algunos consejos prácticos para que tu primera experiencia como expositor sea un éxito:

Decora tu puesto:

- Evita una mesa vacía; la presentación es clave para atraer al público.
- Usa un mantel de un color relacionado con tu juego o estudio.
- Añade merchandising decorativo llamativo.
- Como no suele haber paredes, lleva estanterías o soportes para colocar carteles en altura u objetos decorativos.

Prepara tu juego:

- Considera organizar un pequeño torneo.
- Diseña una demo breve y accesible; si dura demasiado, pocos la probarán.





¿Eres nuevo en esto de los eventos? - Parte 2

El sonido es importante:

- No se permiten altavoces, pero si cascos, así que hazte con unos para llevar al evento. Recuerda que allí habrá mucho ruido de ambiente, música y espectáculos.
- No uses auriculares de introducir en las orejas, pues no es muy higiénico.
- Lleva material para limpiar los cascos tras cada uso.
- No todo el mundo querrá ponerse los cascos. No te preocupes, es normal. Intenta que tu juego pueda jugarse sin sonido por si te encuentras en esta situación.

Prepara tu kit de prensa:

- Suele haber medios de comunicación que se acercan a entrevistar, conocer y realizar reportajes de la Odisa Indie.
- Ten siempre a mano información de contacto y una carpeta en la nube con tu material de prensa básico:
 - Screenshots en buena calidad, logos oficiales, ficha con información clave de tu juego, Links de los trailers subidos a plataformas tipo Youtube.





¿Eres nuevo en esto de los eventos? - Parte 3

Cartelería y difusión:

- Coloca códigos QR y datos visibles para que los visitantes te sigan en redes sociales o en Steam.

Víveres y logística:

- Lleva agua, snacks y comida. El sábado hay Carrefour abierto, pero el domingo no. Las colas en los puestos de comida del propio evento suelen ser largas.

Organiza tus descansos:

- Mantén energía comiendo y bebiendo regularmente.
- Es mejor ir acompañado; un compañero te permite hacer pausas sin descuidar el stand.





¿Eres nuevo en esto de los eventos? - Parte 4

Cuida tu voz:

- Ten caramelos o bebidas para mantener la garganta hidratada; hablarás mucho.

Vive el evento:

- Márcate objetivos claros (descargas, seguidores, contactos, etc.).
- Sal de detrás de la mesa y habla con el público: cuéntales quién eres y qué ofreces.
- Conecta con otros estudios: prueba sus juegos, comparte experiencias y haz networking.
- El sábado se hará una cena de participación opcional; es una buena oportunidad para relacionarte.
- Pregunta sin miedo; la comunidad está para ayudarte.



Con el apoyo de nuestros patrocinadores y colaboradores



Gracias por hacer posible que Odisea Indie siga creciendo edición tras edición.

