



TIPS PARA TENER UN BUEN TIMMING

2025-2026

Por [Maite Rendón](#)



1. INTRODUCCIÓN

Preparar un evento no es solo montar un stand bonito o llevar una demo funcional: es una carrera de fondo. Desde el primer correo de confirmación hasta el último día del evento, cada detalle cuenta para que tu presencia sea fluida, profesional y sin sobresaltos.

Participar en una feria o congreso puede ser una oportunidad enorme para dar a conocer tu juego, conectar con publishers o recibir feedback valioso del público, pero también puede volverse una experiencia caótica si no hay planificación previa.

Por eso, antes de hablar de estética, marketing o interacción, el primer paso es **organizar bien los tiempos**. Saber **cuándo** preparar cada cosa, **cuándo** enviar materiales y **cuándo** parar de ajustar la build es la clave para que todo salga bien y puedas disfrutar del evento sin estrés.

En esta sección encontrarás algunos **tips esenciales para tener un buen timing**: cómo coordinarse con la organización, cuándo cerrar materiales, y cómo evitar los errores más comunes de última hora.

2. TIPS PARA TENER UN BUEN TIMMING



✉️ | Estad siempre muy pendientes a los correos de la organización del evento. Que luego vienen los sustos...

🏠 | *Si salís fuera de vuestra ciudad, **planificad el viaje con tiempo***: Buscad alojamiento cerca del evento, comparad opciones y revisad bien el transporte de la ciudad. **Ahorraréis dinero y evitaréis imprevistos**.

🖨️ | **Cierra todo de imprenta con antelación**: Algunas piezas las imprime el evento, otras como tarjetas o pegatinas van por vuestra cuenta. Para evitar prisas y costes extra, dejadlo listo al menos un mes antes (dentro de España) si pedís cosas fuera, dos o tres antes.

🎮 | Build de demo congelada y testeada al menos semana y media antes del evento (*preferiblemente dos semanas*)

😴 | Evitar **crunch** pre-evento. Al evento se va **con energía y descansado**.

🎤 | **Contactad con la organización** para ofrecer desde el equipo dar una charla hablando sobre el desarrollo de vuestros proyectos, realizando un torneo, dando un taller de algo referente a vuestro juego... Ganaréis visibilidad, y haréis networking.



