

NOTA DE PRENSA

COITT/AEGITT y UNIVERSITY Esports organizan el II Torneo TELECO Esports para conectar a los estudiantes con el sector gaming y tecnológico

- ❖ Los participantes competirán en VALORANT y tendrán la oportunidad de conocer las posibilidades profesionales en el sector de los videojuegos y la industria tecnológica
- ❖ La iniciativa cuenta con el apoyo del Consejo Estatal de Estudiantes de Telecomunicación (CEET), de Telefónica y NTT Data

Madrid, 14 de enero de 2025.- El [Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos de Telecomunicación \(COITT\)](#) y la [Asociación de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación \(AEGITT\)](#), junto con [UNIVERSITY Esports](#), organizan el **II Torneo TELECO Esports**, una iniciativa que busca fomentar la participación de los estudiantes universitarios de Telecomunicaciones en el mundo de los esports, así como crear comunidad, ofrecer servicios y brindar oportunidades profesionales en la creciente industria del gaming y la tecnología.

Respaldo de empresas tecnológicas y de telecomunicaciones

El **Torneo TELECO Esports**, que en su primera edición reunió a más de un centenar de estudiantes de diferentes de España y 16 equipos en competición, se consolida con una nueva edición y el apoyo del **Consejo Estatal de Estudiantes de Telecomunicación (CEET)** y empresas líderes en el ámbito tecnológico y de las telecomunicaciones como **Telefónica y NTT Data**. Esta propuesta se integra dentro del programa de **UNIVERSITY Esports**, un proyecto que combina gaming, educación y tecnología, y que ha conseguido la participación de más de 4.500 jugadores de todas las universidades de España. A nivel global, se desarrolla en 26 países de 4 continentes con 100.000 estudiantes procedentes de más de 2.000 universidades, lo que supone la mayor competición de esports en el entorno universitario.

Oportunidades profesionales y laborales en un sector en constante crecimiento

El **II Torneo TELECO Esports** invita a los estudiantes la oportunidad a conectar y acercarse de forma positiva al mundo de los esports mientras estudian su carrera. El alumnado puede iniciarse en la vida colegial, y dar sus primeros pasos en el sector: ya sea compitiendo, formándose gratuitamente o acercándose al gaming, una industria en expansión donde se han creado cerca de **1.500 ofertas de empleo en el último año**, en las que el **40% de los empleados** son menores de 30 años y cuentan con

un perfil eminentemente tecnológico. Una experiencia lúdica y de trabajo en equipo, que a su vez puede servir de trampolín hacia una posible carrera en el mundo de la tecnología y los videojuegos.

Según múltiples informes, el ecosistema de los esports ha aumentado la participación de mujeres profesionales en España y supera la media europea (22%), alcanzando un 24,3% del empleo total en relación al género. En líneas generales las cifras del mercado laboral en el sector gaming han aumentado un 10% con respecto al año anterior, dando trabajo a cerca de 9.000 profesionales. En este año se estima llegar hasta los 13.000 empleados, convirtiéndose en una de las mayores industrias dedicadas al entretenimiento en 2030, en paralelo a la innovación y los nuevos avances tecnológicos*.

Inscripción y premios

El período de inscripción de los equipos que competirán en **VALORANT**, un juego de shooter en primera persona desarrollado por Riot Games, permanecerá abierto del **13 de enero al 13 de febrero de 2025**. Se celebrarán cuatro torneos, que se desarrollarán en sábado durante los meses de febrero, marzo y abril. Los equipos, de entre 5 y 7 jugadores, deberán tener al menos 3 estudiantes de Grado Oficial en Ingeniería de Telecomunicación.

El equipo ganador de cada uno de los cuatro torneos se llevará un premio monetario de 250€ a repartir entre los integrantes del equipo. Los dos finalistas de los Playoffs del **II Torneo TELECO Esports** disputarán la final de forma presencial en Madrid, el día 25 de abril. El equipo ganador de dicha final obtendrá un *prize pool* de **2.000€**.

*Fuente datos: AEVI.

Acerca de COITT/AEGITT

El **COITT** (Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos de Telecomunicación) nace ante el compromiso de proteger a los usuarios y ciudadanos, así como promover el reconocimiento y ejercicio Profesional de Graduados en Ingeniería de Telecomunicación en España. Actualmente el Colegio cuenta con 7.000 colegiados y defiende y representa a 30.000 titulados en el conjunto de la profesión, avanzando hacia un crecimiento institucional apoyado en la integración y participación de los territorios donde residen sus colegiados en su desempeño profesional creciente y en la descentralización de actividades en defensa de la Ingeniería Técnica de Telecomunicación. Para más información www.telecoszone

Acerca de GGTech Entertainment

GGTech Entertainment es una compañía internacional con presencia en Europa, Norteamérica, Sudamérica, el Medio Oriente y el Norte de África, comprometida con el desarrollo de proyectos innovadores para el ocio, el entretenimiento y la educación, a través del gaming, los esports y la tecnología. La compañía apuesta por la innovación, la tecnología aplicada y los entornos interactivos y ofrece una amplia gama de soluciones tecnológicas para promover el desarrollo de la sociedad, proveyendo a sus usuarios una experiencia de juego altamente personalizable y de muy alta calidad. Para mayor detalle, visitar: www.ggttech.gg.

Más información: www.telecos.zone/telecoesport

Contacto: contacto@telecoesports.es

Contacto de prensa: comunicacion@coitt.es Telef: 687 78 06 97