



PROGRAMA “EMBAJADORES III TELECO ESPORTS”

1. Propósito

Activar a las Delegaciones/Escuelas para incrementar la participación estudiantil en el III Torneo TELECO Esports, reforzando la identidad universitaria (equipos por universidad) y una clasificación global por universidad que integra esports + actividades formativas.

2. Qué es el III Torneo TELECO Esports

TELECO Esports es la primera competición de esports para estudiantes universitarios de Telecomunicación de toda España, coorganizada por el Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos de Telecomunicación (COITT) y UNIVERSITY Esports con la colaboración del CEET.

Competición online los meses de febrero y marzo con final presencial en la Universidad de Alcalá (Madrid) en abril.

| FEBRERO | MARZO | ABRIL |
|----------------------------|--------------------|-----------------|
| FASE REGULAR | PLAYOFFS | FINAL |
| 23 FEBRERO-22 MARZO | 23-29 MARZO | 30 ABRIL |

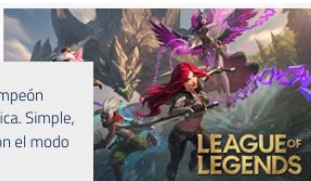
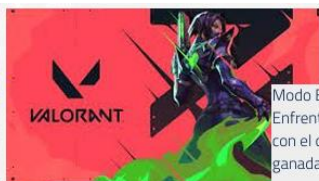


Juegos oficiales:

- **League of Legends:** modo ARAM 3vs3
- **Valorant:** modo Escaramuza 3vs3
- **Brawl Stars:** modo competitivo 3vs3
- **Clash Royale:** modo tradicional 1vs1

Todos los miembros del equipo deben pertenecer a la **misma universidad** y ser estudiantes de Grado Oficial en Ingeniería de **Telecomunicación**.

Misiones de ciberseguridad (píldoras + CTF): la participación contabiliza para la puntuación global por universidad y permite participar, aunque no juegues.

Webinars con empresas que compartirán oportunidades laborales, perfiles demandados y consejos de empleabilidad para estudiantes de Telecomunicación.

| | | | |
|--|---|--|--|
| League of legends Modo ARAM 3vs3 Los jugadores jugarán con un campeón aleatorio en un modo de calle única. Simple, caótico y divertido comparado con el modo tradicional. |  |  | VALORANT Modo Escaramuza 3vs3 Enfrentamientos rápidos en mapas pequeños con el objetivo de conseguir 10 rondas ganadas, sin spike. |
| Brawl Stars Modo competitivo 3vs3 Nuevo título que se incorpora a la competición en la plataforma de tablet y móvil. Juego rápido y entretenido. |  |  | Clash Royale Modo tradicional 1vs1 Por petición popular, incorporamos un título de juego individual para facilitar la participación de todas las comunidades. |

3. Rol del Embajador/a

Cada universidad designa **1 Embajador/a principal** y de forma opcional 1 Embajador/a suplente.

Compromiso estimado **mínimo**: 15–30 min/semana. **Tareas**:

- **Difundir 1 mensaje/semana** (se facilita “kit de comunicación” listo para copiar). Aunque os animamos a ser originales y compartir otros contenidos.
- **Movilizar** equipos/jugadores y participación en CTF/webinars.
- **Compartir** un “estado rápido” semanal (1 minuto) en el grupo de coordinación.

El desempeño del embajador es fundamental no solo para optar al reconocimiento individual, sino también para sumar puntos de cara al trofeo para su universidad

4. Coordinación

Habrà un canal de coordinación con embajadores por WhatsApp.

5. Incentivos y premios

A) Premio al “Mejor Embajador/a III TELECO Esports”

Para el/la embajador/a con el mejor desempeño global, es decir, el que consiga mayor número de participación en el conjunto de actividades y juegos.

- Diploma “Mejor Embajador/a III TELECO Esports”.
- Mención pública (web y RRSS).
- Experiencia: vive con nosotros la final presencial
- Auriculares BOSE



B) Premio a la Mejor Difusión en Redes Sociales.

Reconocimiento especial a la delegación/embajador que cree el contenido más original y de mayor calidad para promocionar el torneo (deberán etiquetar al COITT y añadir el hashtag del torneo):

Diploma reconocimiento + mención pública (web y RRSS)

C) Copa Teleco Esports Universitaria

Trofeo + mención pública (web, RRSS y durante la final) para la universidad con mejor rendimiento global (esports + CTF).

6. Cómo medimos la participación

- Nº de jugadores inscritos en esports por universidad.
- Nº de participantes en píldora formativa + CTF por universidad.
- Nº de asistentes a los webinars de empresa por universidad.

Los jugadores y participantes deberán inscribirse en los webinars y las Misiones de Ciberseguridad con su código de Universidad (ej.: UXX2026).

7. Kit de comunicación (lo recibirás ya preparado)

- Mensajes base (lanzamiento / empuje / cierre).
- Creatividades
- FAQ (1 página) y enlaces oficiales.
- Recomendación de ideas rápidas de activación en campus (grupos de clase, profes, pantallas, etc.).

8. Fechas clave

- Apertura inscripciones: 26 de enero 2026
- Cierre inscripciones: 22 de febrero 2026
- Misiones ciberseguridad y webinars: Se irán comunicando
- Final: 30 de abril de 2026



9. Contacto

Presidencia CEET - [contacto@ceet.org.es / 688 908 312]

Alicia Juan / Coordinadora del Torneo – [contacto@telecoesports.es / 602 226 834]

10. Webinar informativo

Se ofrecerá un webinar informativo para todas las delegaciones interesadas/ inscritas, en el que puedan quedar resueltas vuestras dudas sobre cualquier detalle del torneo.

MINI-GUÍA EMBAJADORES (QUÉ HACER EN 15 MIN / 30 MIN)

En 15 minutos (mínimo efectivo):

1. Reenvía el mensaje oficial de la semana en el grupo de Delegación.
2. Reenvíalo en 2–3 grupos de clase (ideal: 1º, 2º, 3º y 4º).
3. Publica una story/post en RRSS de la delegación (si la tenéis) con enlace y fecha límite.
4. Pide respuesta rápida: “¿Quién necesita equipo?”
5. Comparte **FECHA LÍMITE** y **enlace de inscripción**.
6. Recuerda que **CTF + webinars también cuentan** (usa **CÓDIGO CAMPUS**).

En 30 minutos (activación fuerte):

7. Nombra 1 capitán por juego (Valorant/LoL/CR/BS) para cerrar equipos.
8. Detecta 5–10 interesados y mételes en un mini-grupo “Equipos TELECO”.
9. Pide a 1–2 profesores que lo mencionen al final de clase (30 segundos).
10. Último paso: avisa en el WhatsApp de embajadores con el estado: “Hoy he difundido en X grupos + tengo Y interesados”.