

Big C y Gamers Hub se unen con el objetivo de crear el mayor grupo de esports de Europa

Las dos empresas unen fuerzas y se asocian a través de una Joint Venture única en el continente para crear un grupo de referencia europea que cubrirá las necesidades de las marcas, equipos y estructuras de la industria de los esports a través de un ecosistema 360 totalmente innovador

Big C y Gamers Hub Media Events unen fuerzas a través de una Joint Venture para crear un grupo de referencia en Europa que cubrirá todas las necesidades de las marcas, equipos y estructuras de la industria de los esports a través de un ecosistema 360 único. El nuevo grupo acumula más de 140 eventos organizados con una base de 250.000 jugadores (100.000 de ellos gamers activos), 5.000 jugadores profesionales, 300 influencers en Europa y Oriente Medio, 150 millones de espectadores únicos, una comunidad de seguidores en redes sociales que supera los 5 millones y más de 800 horas de contenido audiovisual de producción propia. También han repartido premios en efectivo por valor de 750.000 dólares.

“Hay una base sólida en Oriente Medio organizando los principales eventos de deportes online y offline trabajando con las marcas más importantes. La asociación con Big C abre la puerta al mercado europeo con un servicio integral para las empresas que se dedican a la industria del gaming”, explica Saad Khan, fundador y socio gerente de Gamers Hub Media Events. En Europa hay aproximadamente 715 millones de usuarios de videojuegos, lo que se traduce en el 51% del total de residentes del continente. A pesar de esta enorme popularidad, solo el 3% de los ingresos mundiales de este sector repercuten en empresas europeas. Dentro del mundo de los videojuegos los esports están ganando terreno a pasos agigantados, con más de 400 millones de espectadores en el mundo y su debut como modalidad deportiva oficial en los Juegos Asiáticos de 2022 y en los Juegos Olímpicos de 2024.

El acuerdo une el Barcelona International Gaming Center (Big C) y Gamers Hub Media Events para crear BIGC X GHME. El Big C se define como una puerta de entrada entre el mundo real y el de los juegos. Un ecosistema industrial que conecta todas las partes interesadas en los campos de los deportes, los juegos y el entretenimiento para los millennials y la Generación Z. “Hasta ahora existía un ecosistema offline muy sólido, pero el alcance de GHME permitirá ampliar la parte online con enormes garantías. Ahora habrá capacidad de ofrecer a las empresas una plataforma genérica de torneos con una experiencia completa del mundo de los esports y el deporte”, explica Jean Sebastian Ventura, fundador del Big C.

Gamers Hub Media Events es una prestigiosa plataforma de esports de Singapur con sede en Dubai y líder en organización de torneos y producción de contenido de deportes electrónicos. Se trata de una compañía de jugadores, ideadores, estrategas, planificadores y creadores de contenido con la misión de construir la comunidad de juegos y deportes electrónicos más grande del mundo. Ofrecen servicios de extremo a extremo para conectar el ecosistema de juegos, fomentar el talento y, en el proceso, remodelar el mundo de los juegos y los esports. “El Big C tiene un inmenso potencial en cuanto a contenido y producción, especialmente. Gracias a esta colaboración habrá presencia con estudios y equipos en Oriente Medio, Europa y África”, indica Khan.

El proyecto pretende hacer el mundo del videojuego accesible a todos los públicos, a la vez que busca fusionar tecnología, infraestructura, estrategia y creatividad para conectar marcas, jugadores, editores de juegos, creadores de contenido y espectadores. Entre los servicios que se ofrecen se encuentran las experiencias a medida: torneos online y offline, desafíos, eventos con influencers, lanzamientos, presentaciones y mucho más; creación de contenido relacionado con el universo de los videojuegos; asociaciones estratégicas entre desarrolladores y editores de juegos, marcas, organizadores de torneos, influencers, creadores de contenido y anunciantes; promoción de todas las categorías de esports, conectando jugadores de todos los niveles, espectadores, presentadores, creadores de contenido y marcas y nutrición del talento a través de la búsqueda y formación de una nueva generación de jugadores.

Las empresas que formarán parte del nuevo esquema empresarial además del Barcelona International Gaming Center y Gamers Hub Media Events son la National Gaming League, organización dedicada a la creación, gestión y promoción de competiciones de videojuegos online y offline; Glory4Builders, líderes en la gestión de algunos de los mayores influencers del mundo de los esports; Reset XP, que dedican al espacio todas las máquinas y consolas de retrogaming y son expertos en ofrecer y desarrollar eventos y teambuildings para todas las edades; Gamers Gym, empresa que desarrolla aplicaciones de fitness y nutrición; Srta. Templeton, agencia creativa de branded content líder en el sector; SportiveWays, agencia de marketing deportivo a nivel internacional y Sport Media Studios, una productora audiovisual basada en Barcelona.

El proyecto estará liderado por Jean Sebastian Ventura, CEO y socio fundador y Saad Khan, director y socio gerente. Ambos contarán con el apoyo de un equipo ejecutivo de alto nivel entre los que se incluye a Chakib Lahssaini como director de operaciones, José Rey como vicepresidente de ventas y Marcos Canas como vicepresidente de comunicaciones y marketing.

Datos de contacto:

Marc Solanes Calderón
617338226

Nota de prensa publicada en: [Barcelona](#)

Categorías: [Internacional](#) [Nacional](#) [Juegos](#) [Entretenimiento](#) [Emprendedores](#) [E-Commerce](#) [Otros deportes](#) [Innovación](#)
[Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>