

GGTech firma un convenio para potenciar las competiciones de esports universitarias de Riot Esports en EEUU

[Multimedia](#)

La empresa española llegó a un acuerdo para realizar la producción y comercialización de la competición universitaria oficial de League of Legends y VALORANT en Estados Unidos

Los deportes electrónicos universitarios han surgido como un campo dinámico y en rápida expansión dentro del ámbito de la educación superior. [GGTech Entertainment](#), empresa española líder en organización y gestión de esports, con presencia en 25 países de 4 continentes, ha anunciado su entrada al mercado de Estados Unidos a través de su asociación con Riot Esports, el principal publisher de esports (competiciones de videojuegos) del mundo.

Riot y GGTech mantienen desde hace ya varios años, una colaboración en diferentes continentes que les ha permitido desarrollar una gran cantidad de competiciones de esports en el ámbito universitario, amateur y profesional. A partir de este momento, la asociación con Riot avanza, crece y se consolida. GGTech aportará su experiencia gestionando proyectos de esports universitarios a nivel global, buscando potenciar dos competiciones consideradas las más importantes de Estados Unidos en este entorno: la "College League of Legends" (CLoL), y la "College VALORANT" (CVAL). Por otra parte, este convenio tendrá también como objetivo apoyar al programa de clubes universitarios que lleva adelante Riot Esports.

GGTech es la creadora y organizadora de [UNIVERSITY Esports](#), la competición universitaria de esports más importante que existe en estos momentos, presente en Europa, LATAM y MENA, y en la que participan más de 100.000 estudiantes, de más de 1.500 universidades.

Para lograr estos objetivos, trabajará en estrecha colaboración con la RSAA (Riot Scholastic Association of America), la entidad de Riot Esports encargada de administrar las competiciones universitarias de sus juegos, considerándolos una parte significativa y complementaria de las experiencias de los estudiantes universitarios.

"Al seguir añadiendo más juegos y ampliando nuestra oferta, queríamos una asociación que nos permitiera reunir todo el programa bajo un mismo techo", declaró J.T. Vandebree, director de la RSAA. "Deseamos subir el nivel de nuestras competiciones y establecer una mayor colaboración con los estudiantes y escuelas", agregó.

Por su parte, Josh Williams, director global de UNIVERSITY Esports en GGTech Entertainment aseguró "estar encantados de trabajar con la RSAA para ayudar a mejorar los ya exitosos programas de Riot. Queremos utilizar nuestra década de experiencia global en esports universitarios y trabajar con la comunidad para crear nuevas y emocionantes experiencias para todos los estudiantes universitarios de Norteamérica".

En palabras de José Parrilla, presidente ejecutivo global de GGTech, "nos sentimos muy orgullosos de colaborar con Riot Esports. El convenio que acabamos de firmar supone para nosotros un gran reto. Formar parte del ecosistema de los esports en Estados Unidos, donde casi la mitad de su población juega a videojuegos de forma habitual, es una gran oportunidad para GGTech y su equipo de seguir creciendo en uno de los mercados más grandes del mundo, llevando al entorno universitario nuestra experiencia y nuestras ganas de crear nuevos proyectos. Es una oportunidad de abordar un emocionante proyecto con el máximo rigor y seriedad".
