

Los esports universitarios buscan aumentar su potencial

[Multimedia](#)

Riot Esports se asocia con GGTech Entertainment para impulsar sus competiciones universitarias en los Estados Unidos. La compañía global producirá y comercializará las dos principales competiciones universitarias de Riot (College League of Legends y College VALORANT), y fortalecerá su programa de clubes universitarios

Los deportes electrónicos universitarios han surgido como un campo dinámico y en rápida expansión dentro del ámbito de la educación superior. Abarca el videojuego competitivo en el entorno educativo, proporcionando una plataforma para que los estudiantes muestren sus habilidades y su pasión por los videojuegos. Estos programas no sólo brindan a los jugadores la oportunidad de competir contra sus compañeros, sino también crear comunidades de estudiantes con ideas afines y desarrollan habilidades para la vida, como el trabajo en equipo, el pensamiento estratégico y el respeto. Los deportes electrónicos universitarios sirven de puente entre el mundo académico y el floreciente mundo de los juegos competitivos, permitiendo a los estudiantes perseguir sus ambiciones de juego mientras cursan estudios superiores.

Como parte de ello, Riot Esports, el principal publisher de esports (competiciones de videojuegos) del mundo, ha desarrollado dos competiciones con sus títulos más aclamados: *College League of Legends* (CLoL) y *College VALORANT* (CVAL). También cuenta con un programa de apoyo y tutoría para clubes universitarios con el fin de ayudarles a desarrollarse y crecer.

Con el objetivo de potenciar estas competiciones, Riot Esports ha firmado un acuerdo de colaboración con GGTech Entertainment, una reputada empresa especializada en la organización de diversos eventos y torneos de esports. Con un alcance global que abarca 25 países de cuatro continentes, GGTech Entertainment aporta una amplia experiencia. Entre sus competiciones destacadas se encuentra UNIVERSITY Esports, que atrae la participación de más de 100.000 estudiantes, representando a más de 1.500 universidades.

GGTech y Riot Esports llevan varios años colaborando en diversas competiciones en EMEA y Latinoamérica.

GGTech aportará su experiencia global en este ámbito para contribuir al éxito de los programas existentes. Para ello, trabajará en estrecha colaboración con la RSAA (Riot Scholastic Association of America), la entidad de Riot Esports encargada de regir las competiciones colegiales y fomentar el desarrollo de los juegos como parte significativa y complementaria de las experiencias en la

escuela secundaria y la universidad.

La intención es mejorar el programa actual construyendo sobre sus cimientos, manteniendo los aspectos clave como el formato de competición, la estructura de premios, los eventos en directo y otros elementos esenciales del modelo ya existente.

"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. Vandembree, director de la RSAA. "Deseamos subir el nivel de nuestras competiciones y establecer una mayor colaboración con los estudiantes y escuelas".

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", agregó.

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".

En busca de nuevos talentos

Cualquier interesado en contribuir al desarrollo de los deportes electrónicos universitarios en Norteamérica, GGTech está buscando personas para varios puestos relacionados con la competición y la gestión de la comunidad. "Si quieres que te tengamos en cuenta, envía tu currículum a la siguiente dirección de correo electrónico: info@ggtech.es".

Para más información, es posible visitar su página <https://universityesports.us/>
