

## NOTA DE PRENSA

### **Las III TELECO Esports abren inscripciones con nuevas categorías de juego y un enfoque más universitario y participativo**

- ❖ COITT/AEGITT y UNIVERSITY Esports organizan este torneo que busca conectar talento, tecnología y competición
- ❖ Los equipos deberán estar integrados por estudiantes de una misma universidad y deberán inscribirse antes del 22 de febrero

**Madrid, 27 de enero de 2026.-** La [\*\*III TELECO Esports\*\*](#) abren oficialmente su **periodo de inscripciones**, dando el pistoletazo de salida a la primera competición nacional de esports dirigida a estudiantes universitarios de Ingeniería en telecomunicaciones. Organizado por el [Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos de Telecomunicación \(COITT\)](#) y la [Asociación de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación \(AEGITT\)](#) junto a [UNIVERSITY Esports](#), el torneo regresa con el objetivo de seguir conectando **talento universitario, tecnología y competición** en un entorno común para estudiantes de toda España.

Tras el éxito de las dos ediciones anteriores, que contaron con una elevada participación y una gran implicación por parte de escuelas y alumnado, **TELECO Esports** evoluciona este año con el objetivo de ampliar su alcance y ofrecer una experiencia más completa. La competición incorpora cambios pensados para **reforzar el sentimiento de comunidad universitaria, fomentar la participación colectiva** y equilibrar el componente competitivo con **actividades de carácter formativo y social**.

#### **Más categorías de juego**

Una de las principales novedades de esta tercera edición es la **ampliación de las categorías hasta cuatro juegos oficiales** que combinan **modalidades individuales y por equipos**: *League of Legends*, *Valorant*, *Brawl Stars* y *Clash Royale*. Los formatos se han diseñado para favorecer la participación de estudiantes universitarios y evitar dinámicas propias del entorno semiprofesional, apostando por partidas más accesibles, dinámicas y equilibradas.

Además, los equipos deberán estar integrados por **estudiantes de una misma universidad**, un cambio que refuerza la identidad de las escuelas y convierte la competición en un **auténtico punto de**

**encuentro interuniversitario.** Este enfoque permitirá que las universidades compitan no solo por victorias individuales, sino como comunidad, ya que se premiará tanto el talento de los jugadores como la implicación colectiva, proclamando finalmente ganadora a la **Universidad del Torneo**.

El evento, que cuenta con el apoyo de empresas como **Telefónica, NTT Data y BOSE**, culminará con una **gran final presencial el próximo 30 de abril en la Universidad de Alcalá**, que se convertirá en sede de este encuentro de alcance nacional. La jornada contará con retransmisión en directo por *streaming*, presencia de empresas del sector, espacios informativos y actividades de networking, consolidando TELECO Esports como un punto de referencia para los estudiantes de telecomunicaciones interesados en los esports y la tecnología.

### **Motor de empleo y desarrollo tecnológico**

La industria del *gaming* se ha consolidado como uno de los sectores culturales y tecnológicos más potentes tanto a nivel global como en España. A nivel nacional, España se sitúa entre los mercados más relevantes de Europa, con una facturación que supera los **2.400 millones de euros** y una comunidad de **más de 22 millones de jugadores activos**, consolidando al sector como un motor de empleo y desarrollo tecnológico. El crecimiento de esta industria ha disparado la **demandas de talento especializado** en disciplinas como programación, diseño, ingeniería, arte digital o gestión de comunidades, lo que convierte a las carreras tecnológicas —incluida la Ingeniería en telecomunicaciones— en una puerta de acceso natural a trayectorias profesionales diversas y valoradas en el mercado laboral actual.

---

#### **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](http://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](http://www.ggttech.gg).

**Más información:** <https://www.telecos.zone/index.php/actualidad/telecoesports-3>

**Contacto:** [contacto@telecoesports.es](mailto:contacto@telecoesports.es)

**Contacto de prensa:** [comunicacion@coitt.es](mailto:comunicacion@coitt.es) Telef: 687 78 06 97