

III Torneo TELECO Esports – Novedades 2026

COITT · CODIGAT



Made with GAMMA

Qué es y por qué importa



Proyecto consolidado

2 ediciones, alta participación



Conecta

COITT–Escuelas–Estudiantes



Refuerza

Comunidad, visibilidad y
empleabilidad

Principales novedades

1

Equipos por universidad

Más identidad y participación real

2

4 juegos oficiales

Clash Royale, Valorant, LoL, Brawl Stars

3

Prize pool ajustado

Para evitar equipos semiprofesionales

4

Formato febrero-abril

Calendario optimizado para el curso académico



Ciberseguridad + INCIBE



Mini CTF y píldoras formativas



Actividad abierta a todo el estudiantado



Puntos extra para el ranking global



Premio: Universidad del Torneo



Empresas y oportunidades laborales



- **Más empresas implicadas**
Que ofrezcan charlas, retos
- **Oportunidades laborales**
Para el alumnado
- **Presencia en la final**
Espacios informativos

Final presencial en una universidad

Beneficios:



Evento nacional con gran visibilidad

Proyección mediática y reconocimiento institucional



Actividad que dinamiza la vida estudiantil

Experiencia memorable para toda la comunidad universitaria



Presencia de empresas + streaming

Alcance digital y oportunidades profesionales



Qué necesitamos

Apoyo para difundir el torneo

Escuelas interesadas en acoger la final o actividades

Comentarios o propuestas específicas

¡Contamos con vosotros para hacer del III Torneo TELECO Esports un éxito para todos!