

## CLUBES

# La sección de eSports del Gran Canaria capta un nuevo patrocinador y suma a Toyota

El club inició en septiembre su actividad con dos equipos que compiten en NBA 2K21. La entidad busca fidelizar el público más joven.

Palco23  
14 oct 2020 - 13:00



Los eSports del CB Gran Canaria suman a Toyota como nuevo patrocinador. La empresa, que ya es patrocinadora de la entidad, amplía su contrato y apuesta por el nuevo campo de acción del club amarillo, el de los eSports. El club inició en septiembre su actividad con la participación de dos equipos que compiten diferentes encuentros de NBA 2K21.

El objetivo del equipo es situarse ante los cambios que se suceden en la digitalización de las actividades deportivas que ya ha demostrado en muy poco tiempo una extraordinaria capacidad movilizadora. “Nuestro objetivo es llegar a los más jóvenes y lo estamos consiguiendo, estamos viendo casos de los primeros niños que se están haciendo del Granca”, explica el responsable del área digital e innovación del CB Gran

Canaria, Néstor Santiago a Palco23. “Nos está yendo muy bien, compiten todos los días”, añade.

“Hemos estado centrados en la competición y ahora estamos en temas de acciones que eran nuestros objetivos”, analiza. “Hemos tenido buena aceptación y en sector, todos los equipos nos han acogido súper bien, cuando todos van a competir le dan énfasis al hecho que van a jugar contra un equipo de ACB”, destaca Santiago.

## El club valora positivamente la aceptación del proyecto y ahora se centrará en acciones

Toyota Canarias se suma a este proyecto “por los valores compartidos con el Club ya que se busca competir a través de los eSports pero desde el fomento del trabajo en equipo, el respeto y la excelencia del baloncesto a un espacio digital compartido en igualdad”, explica la marca. El club canario y el Joventut de Badalona son los dos únicos clubes de la ACB que tienen un equipo de NBA2K21, mientras que el Baskonia tiene un equipo de eSports.

El proyecto pretende también impulsar la participación de los jóvenes en una formación aplicada a las nuevas tecnologías. En este sentido, el componente digital se incorporará en futuros clínicos como una opción voluntaria, talleres, actos colaborativos y otras acciones formarán parte de esta labor didáctica.