PALCO23

COMPETICIONES

GGTech busca triplicar su facturación en 2021 y la entrada de inversores en su capital

La compañía de *gaming* y eSports espera un volumen de negocio de entre ocho y nueve millones de euros y abrirá filiales en algunos de sus mercados europeos.

Miquel López-Egea
13 may 2021 - 05:00



GGTech pone el turbo. La empresa de *gaming* y eSports, propiedad del empresario José Parrilla, que también es su consejero delegado, prevé un volumen de negocio de entre ocho millones de euros y nueve millones de euros en 2021, lo que supone triplicar las magnitudes de 2020. En 2019, la empresa tuvo una cifra de negocio de entre 1,4 millones de euros y 1,5 millones de euros, mientras que el año anterior, fue de 700.000 euros.

https://www.palco23.com/competiciones/ggtech-busca-triplicar-su-facturacion-en-2021-y-la-entrada-de-inversores-en-su-capital

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

La empresa tiene sede en Alicante y en México. Desde España, la empresa trabaja con socios locales en los mercados de Francia, Inglaterra, Italia, Alemania, Polonia y Turquía . Para este año, GGTech tiene previsto desembarcar en algunos de estos países con una filial propia. Asimismo, llegará a dos continentes más.

Uno de sus principales proyectos es en Europa, la Amazon University Esports, una plataforma, liga y comunidad que permite conectar a las universidades con el entorno de los eSports, mientras en Latinoamérica impulsa University Esports. Además, también está involucrada en otros proyectos como son IESports (competición de videojuegos entre centros educativos basada en valores), desarrollo de productos interactivos, desarrollo de videojuegos, formación, realidad virtual y eventos multitudinarios relacionados con los videojuegos como el Circuito Tormenta. También es propietaria de La Arena eSports y realiza activaciones en retailers y centros comerciales.

> **GGTech tiene un acuerdo con Amazon, que quiere ampliar, para la organización de Amazon University Esports**

“Siempre trabajamos con *partners* locales y el siguiente paso es entrar en estos mercados como GGTech, no sólo con el portfolio de University, ya que en estos mercados sólo está implementado Amazon eSports; tenemos un portfolio más amplio como el programa de institutos, las ligas que hacemos o los campeonatos *amateur* ”, afirma el directivo. El objetivo es repetir “lo que hicimos en España: empezamos con el University, pasamos a institutos, luego saltamos a la parte amateur y gestionamos algunas profesionales”.

Además, la empresa está en búsqueda de inversores. “Para plantear un crecimiento, tenemos que soportarlo porque siempre hemos sido rentables y el crecimiento siempre ha sido con recursos propios”, asegura. Por ahora, la compañía mantiene conversaciones con fondos de inversión y empresas de varios perfiles como media o tecnológicas.

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

GGTech lanzó el primer piloto de negocio en 2014 con cuatro universidades, pero fue fundada oficialmente en 2017, cuando tenía doce empleados. Entre las dos sedes, cuenta con un total de 150 empleados. “Somos una empresa de eSports y *gaming* , pero tenemos una gran parte de desarrollo; pasamos a ser una empresa tecnológica en el entorno de los eSports porque damos soluciones distintas tanto profesionales como tecnológicas y tanto de proyectos propios al entorno como para terceros”, manifiesta el empresario.

GGTech quiere potenciar su presencia en el sector mobile

La empresa prevé crecer tanto en penetración de mercado como en entradas en nuevos países. Asimismo, la compañía también está creciendo en videojuegos, y además de apostar por competiciones en ordenadores también lo está haciendo en móvil. “Siempre hemos sido PC, somos muy *mobile*, tenemos cuatro proyectos en *mobile* en Latinoamérica y aquí tenemos en casi todos los videojuegos”, afirma.

La empresa ha trabajado con compañías como Twitch, Riot Games, Amazon, Tencent, Intel, El Corte Inglés, Media Markt o Carrefour, entre otras. “La relación con Amazon o Intel es espectacular, saltamos a países por necesidades de nuestros clientes, porque les dimos valor en territorios que no estaban trabajados”.

En esta línea, “Amazon tiene un gran proyecto y tiene en nosotros un aliado para crecer de manera solvente; tenemos intereses en conjunto, combinando sus intereses y los nuestros”. “Estamos penetrando en mercados en conjunto y queremos seguir haciéndolo y no sólo en Europa, ampliando nuestro proyecto”, explica.

La empresa cuenta con un total de 150 empleados

https://www.palco23.com/competiciones/ggtech-busca-triplicar-su-facturacion-en-2021-y-la-entrada-de-inversores-en-su-capital

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

De hecho, los próximos 15 y 16 de mayo son las fechas en las que se celebrará la Gran Final Nacional, periodo en el que se repartirán 80.000 euros en becas entre los miembros de los equipos ganadores. En concreto, el 15 de mayo tendrán lugar las finales de *Clash Royale*, *Brawl Stars* y *Legends of Runeterra*. A lo lardo del día 16 de mayo se enfrentarán los equipos clasificados en *Teamfight Tactics* y en *League of Legends* .

La retransmisión de todos estos torneos se llevará a cabo a través Twitch, lo que permitirá a todos los seguidores de la competición disfrutar de todos los encuentros y conocer la evolución de los equipos. La última temporada de Amazon University Esports ha contado con la participación de 73 universidades (once universidades más que en la anterior temporada) y más de 19.000 alumnos inscritos, más de 1.900 equipos.

Por otro lado, en Latinoamérica la empresa cuenta con más de 80 empleados . Próximamente abrirá en Chile y firmará dos acuerdos de patrocinio. GGTech Entertainment Latam ha cumplido un año en la región, ha cerrado con 36 proyectos y tiene 65 proyectos ejecutándose en lo que va de 2021. En México, la empresa cuenta con un edificio de oficinas y siete sets de grabación y se encarga de producir y ejecutar ligas educativas con los *publishers* y una línea B2B haciendo ligas profesionales para los *publishers*.

> **La empresa ha cerrado 36 proyectos en Latinoamérica y tiene 65 más ejecutándose actualmente**

“Aterrizamos en la región porqué cuando decidimos expandirnos fuera de España, nos basamos en la potencialidad que tiene una región; más allá de compartir lengua, nos dimos cuenta de que había mucho interés de todo el público latino”, afirma Cesar Roses, consejero delegado de la compañía en Latinoamérica. “Cuando lanzamos los proyectos educativos en España, empezamos a detectar que había mucha gente de Hispanoamérica que, sin crear un proyecto para ellos, ya estaba en nuestras emisiones; era un indicador de que teníamos que aterrizar allí”, subraya.

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.

"Sí existían en el mercado competiciones profesionales, pero no estaba cubierta la parte baja de la pirámide, la parte educativa", afirma . "Son mercados con volúmenes muy altos de entusiastas de los eSports y había un reclamo por parte de la audiencia y de los *publishers*", asegura. "Los índices de salud tanto en *revenue* como en audiencias del mercado fueron una razón para venir y por esto apostamos año tras año, índice muy altos de audiencia que nos permite un desarrollo muy fuerte y ambicioso", destaca.

https://www.palco23.com/competiciones/ggtech-busca-triplicar-su-facturacion-en-2021-y-la-entrada-de-inversores-en-su-capital

El presente contenido es propiedad exclusiva de Palco23 Ediciones, SL, sociedad editora de Palco23.com (www.palco23.com), que se acoge, para todos sus contenidos, y siempre que no exista indicación expresa de lo contrario, a la licencia Creative Commons Reconocimiento. La información copiada o distribuida deberá indicar, mediante cita explícita y enlace a la URL original, que procede de este sitio.