

GameSquare, la nueva app especializada en compraventa gamer.

La aplicación nace con el objetivo de ayudar a los usuarios a vender sus videojuegos y conseguir nuevos títulos sin perder el tiempo.

La nueva realidad impuesta por el COVID-19 ha traído un aumento un aumento del consumo de videojuegos ^[1], así como el surgimiento de nuevas iniciativas empresariales surgidas durante el confinamiento.

Éste es el caso de **GameSquare**, un *Marketplace* especializado en videojuegos que permite a los usuarios comprar y vender videojuegos físicos al instante, sin chats y de forma segura.

Para conseguirlo, la aplicación permite a sus usuarios **saber quién quiere ya los juegos que tienen en casa**, así como descubrir el valor de toda su colección.

Los creadores de la aplicación (4 jóvenes ex estudiantes de la Universidad Pompeu Fabra y Politécnica de Catalunya) comentan la idea detrás de la aplicación: **“queríamos ayudar a la gente a no perder el tiempo”**, “cuando diseñamos la aplicación, lo hicimos con esta filosofía en mente”.

Por eso, en GameSquare no encontramos ningún chat, sino que esta apuesta por un sistema rompedor, poniendo al **alcance de un *click* todos los vendedores** de un producto.

Este funcionamiento permite enviar una oferta de compra a todos los vendedores a la vez y **avisa a los usuarios cuando el videojuego que quieren está disponible por su precio**.

Finalmente, todas las transacciones en GameSquare se realizan con envíos, de forma segura y con garantía de 48h al recibir el producto. La plataforma ejerce de intermediario para dar la máxima seguridad a sus usuarios.

Actualmente, la aplicación tiene un [4,7 en la Playstore](#) y en ella se pueden comprar y vender juegos físicos y videoconsolas desde la *Playstation 5* o Nintendo Switch, hasta la Nintendo NES o la Sega Mega Drive.

El equipo está trabajando para sacar también la versión para iOS.

[1] Sandri P, M (2020): El negocio del videojuego se expande con el virus, La Vanguardia, Barcelona. Visto en <https://www.lavanguardia.com/economia/20201117/49466709774/expansion-negocio-videojuegos-coronavirus.html>