

3r CONGRÉS PROFESSIONAL

DAU BARCELONA

3a PLANTA FÀBRICA DE CREACIÓ, FABRA I COATS
12 - 13 DE NOVEMBRE, DE 9:30 A 14:00H
ENTRADA AMB INVITACIÓ PRÈVIA

BARCELONA

@festivaldau
festivaldau.cat

3r CONGRÉS PROFESSIONAL

DAU BARCELONA



En la seva tercera edició, el Congrés professional del DAU continua consolidant-se com un espai de trobada, reflexió i connexió per als diferents agents vinculats al joc de taula, amb la voluntat d'acompanyar el creixement i la professionalització del sector i reforçar-ne el reconeixement com a indústria cultural.

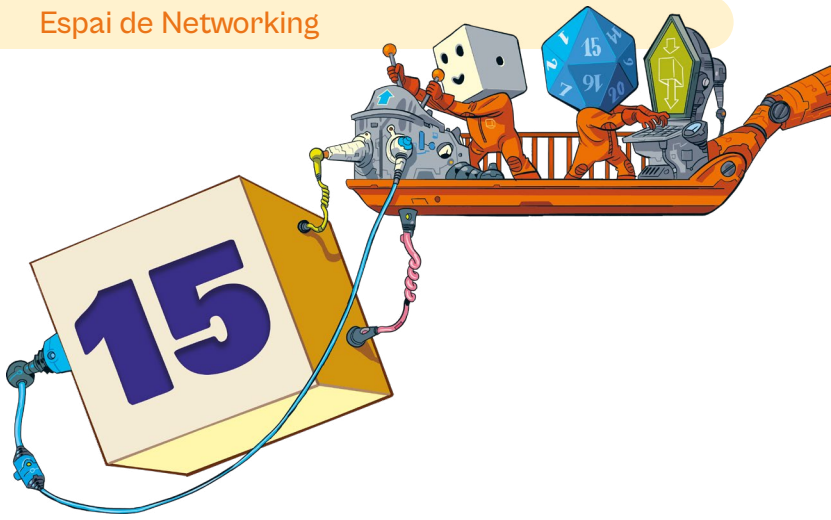
L'edició 2026 planteja un programa estructurat en tres línies: Acadèmia, Talent i Indústria. Abordarem àmbits estratègics per al desenvolupament del sector: la generació i transferència de coneixement, la incorporació de nou talent professional i la connexió i projecció de la indústria local en l'àmbit estatal i internacional.

El programa, que es desenvoluparà al llarg de dues jornades, combinarà taules rodones, ponències, tallers i espais de networking, amb l'objectiu de generar coneixement compartit, establir noves aliances i impulsar el sector des d'una perspectiva transversal i innovadora.

Dijous 12 i divendres 13 de novembre, de 09:30 a 14:00 hores.
Tercera planta, Fàbrica de Creació, Fabra i Coats.

PROGRAMA

	DIJOUS 12 DE NOVEMBRE	DIVENDRES 13 DE NOVEMBRE
9:30 - 10:00h	Arribada, acreditacions i benvinguda institucional	
10:00 - 10:45h	ACADÈMIA **Investigar jugant:** **El joc com a eina de recerca i innovació arreu del món**	TALENT **La mirada editorial:** **Quin talent necessita la indústria del joc de taula?**
11:00 - 11:45h	ACADÈMIA **Més enllà de la partida:** **El potencial del joc com a eina de transformació social**	TALENT **Entrar en joc:** **Les professions que fan possible una partida**
11:45 - 12:00h	Coffee break	
12:00 - 12:45h	INDÚSTRIA **Què sabem del jugador? Una nova radiografia de la indústria, els públics i els usos del joc de taula**	INDÚSTRIA **De la pantalla a la taula:** **IP i licensing en la indústria del joc de taula**
13:00 - 13:45h	ACADÈMIA **Què passa quan juguem?** **El joc de taula sota la mirada de la psicologia i la recerca**	INDÚSTRIA **Europa mira Àsia** **El mercat japonès del joc de taula: tendències, indústria i oportunitats**
13:45 - 14:00h	Espai de Networking	



LÍNIA
ACADÈMIA

INVESTIGAR JUGANT

Dijous 10:00h Casos internacionals de recerca aplicada, Dra. Belén Moreno

El joc com a eina de recerca i innovació arreu del món

Què passa quan el joc deixa de ser només un objecte d'estudi i es converteix en una eina per investigar, experimentar i trobar noves solucions?

La Dra. Belén Moreno Garrido presenta un recorregut per les **principals línies de recerca actuals** en *board game studies* i planteja cap a on poden avançar els estudis sobre jocs de taula en els pròxims anys, amb exemples de projectes que apliquen el joc en àmbits com l'educació, la salut o la gestió de riscos.

Una oportunitat per conèixer experiències que van més enllà dels usos habituals del joc de taula i **explorar el seu potencial com a eina de recerca aplicada**, amb resultats i aplicacions que connecten el món acadèmic amb la societat.



Dra. Belén Moreno · Màrqueting, comunicació i estratègia

Professional de perfil directiu especialitzat en màrqueting, comunicació i estratègia digital, amb més de 15 anys d'experiència en entorns B2B i B2C. Expert en desenvolupament de negoci i gestió de marques a escala internacional, amb una trajectòria consolidada en el lideratge d'equips multiculturals i projectes de transformació digital, incloent-hi el llançament de plataformes de comerç electrònic i l'establiment d'aliances estratègiques globals. Doctor en Comunicació, amb una visió analítica i orientada a resultats.

MÉS ENLLÀ DE LA PARTIDA

Dijous 11:00h Taula rodona: David Expósito, Julia Iriarte i Noemí Blanch

El potencial del joc com a eina de transformació social

Pot un joc de taula canviar la nostra manera de mirar el món? Pot ajudar-nos a comprendre realitats complexes, qüestionar prejudicis i generar noves perspectives?

A partir de *Refugio*, un joc cooperatiu que convida a experimentar les dificultats d'un trajecte migratori i reflexionar sobre els drets humans, aquesta taula rodona explorarà el potencial del joc més enllà de l'entreteniment.

Amb la **participació del seu creador i de dues expertes en psicologia, recerca i aplicació del joc**, la conversa abordarà **com les experiències lúdiques poden esdevenir eines d'aprenentatge, sensibilització i transformació social**. També posarà sobre la taula els reptes de dissenyar jocs que tractin qüestions sensibles, el paper de les emocions i l'empatia, i les possibilitats reals de generar impacte a través del joc.



David Expósito · Treballador social i dissenyador de jocs seriosos

És el creador de *Refugio*. Es defineix, segons el model Bridge, com una combinació de Terra i Foc: metòdic, rigorós i amb una bona dosi d'energia per impulsar nous projectes.



Julia Iriarte · Psicòloga social i especialista en joc

Psicóloga social especialista en juego, formadora en *Ludia Asesoras*, divulgadora en *Bebé a Mordor* y fundadora y presidenta de la Asociación Ludiversia, es coautora de libros sobre el uso de juegos como herramienta de aprendizaje y ha diseñado multitud de juegos y materiales didácticos.



Noemí Blanch · Psicòloga i especialista en igualtat i el poder del joc

Psicòloga, docent universitària i especialista en gamificació i aprenentatge basat en jocs. Explora el potencial del joc com a eina educativa i de transformació social, incorporant-hi una mirada crítica i feminista. És cocreadora del pòdcast *Play Like a Pank*, dedicat a la cultura lúdica des d'una perspectiva de gènere.



Moderació: Anna López, directora de DAU Barcelona i Cluster Manager de KID'S CLUSTER

QUÈ PASSA QUAN JUGUEM?

Dijous 13:00h Conferència: Núria Guzmán

El joc de taula sota la mirada de la psicologia i la recerca

Què passa al nostre cervell quan juguem? Com influeix el joc en la manera de pensar, relacionar-nos i prendre decisions? I què ens diu la recerca sobre els processos psicològics que s'activen durant una partida?

Aquesta conferència proposa una **mirada científica al joc de taula** per explorar els mecanismes cognitius, emocionals i socials que intervenen en l'experiència lúdica. Des de la presa de decisions fins a la interacció amb altres jugadors, descobrirem com la psicologia pot ajudar-nos a comprendre millor què passa quan juguem i què podem aprendre d'aquestes experiències.

Una oportunitat per **acostar la recerca al sector professional i reflexionar sobre el potencial del joc com a objecte d'estudi i font de coneixement sobre el comportament humà**.



Núria Guzmán · Psicòloga i presidenta d'AFIM21

Psicòloga especialitzada en neuropsicologia educativa i aplicació del joc de taula al desenvolupament cognitiu, emocional i social. És fundadora i presidenta d'AFIM21, entitat pionera en l'ús del joc com a eina d'intervenció socioeducativa. Ha participat en projectes de recerca sobre els beneficis cognitius dels jocs de taula i és coautora de publicacions científiques sobre aquesta matèria.



LÍNIA TALENT

LA MIRADA EDITORIAL

Divendres 10:00h Taula rodona: Pabblo Villar, Iolanda Zapata, Inma Gallardo

Quin talent necessita la indústria del joc de taula?

Quins perfils professionals necessita avui la indústria del joc de taula? Quines competències valoren les editorials i com evolucionen les relacions entre empreses, creadors i altres professionals del sector?

Aquesta taula rodona reunirà **diferents perspectives de l'àmbit editorial i de la creació de jocs** per analitzar com es detecta, selecciona i incorpora el talent al sector, i quins perfils intervenen en les diferents fases del desenvolupament i la comercialització d'un joc.

A través de les experiències dels participants, explorarem els processos de selecció, les competències més valorades, les formes de col·laboració i els reptes que afronten tant les editorials com els professionals.

Una oportunitat per **conèixer de primera mà com es construeixen els equips creatius i com evoluciona la demanda de talent** en una indústria cada vegada més diversa i especialitzada.



Pabblo Villar · Chief Commercial Officer en Tranjis Games

Des del meu rol a Tranjis Games, combino la meva fascinació per la narrativa amb el màrqueting i el desenvolupament de negoci, ajudant en equip a fer que aquestes idees travessin fronteres i trobin el seu lloc a la taula.



Iolanda Zapata · Brain Picnic

Professional amb una àmplia trajectòria en la indústria del joc de taula. Ha treballat a Old Teddy's Company (HABA), Zacatrus i Brain Picnic, combinant l'experiència editorial amb la divulgació i les aplicacions educatives del joc.



Inma Gallardo · Presidenta de l'Associació LUDO

Dissenyadora de jocs de taula, il·lustradora i dissenyadora gràfica. Presideix l'Associació LUDO des del 2019, des d'on impulsa el reconeixement professional dels creadors i creadores de jocs.

ENTRAR EN JOC

Divendres 11:00h Conversa a partir de dos casos d'exit: D. Esbrí i S.Santiesteban

Les professions que fan possible una partida

Què hi ha darrere d'un joc de taula que aconsegueix traspassar fronteres i convertir-se en un èxit internacional? Quines persones, professions i decisions fan possible aquest recorregut?

A partir de dos casos d'èxit, *The White Castle*, de Devir, i *Virus!*, de Tranjis Games, aquesta sessió ens convida a **descobrir els processos creatius, editorials i comercials** que han contribuït a convertir aquests jocs en referents del sector.

De la idea original al desenvolupament, la il·lustració, el disseny, la producció i l'estratègia de comercialització internacional, els seus responsables compartiran experiències, reptes i decisions clau al llarg del procés.

Una mirada des de dins a dos projectes amb trajectòries diferents que permetrà **entendre com es construeix un èxit editorial** i descobrir la diversitat de professionals i competències que intervenen en el camí.



David Esbrí · Editor a Devir

Editor i professional de la indústria del joc de taula amb una àmplia trajectòria en il·lustració, direcció creativa i desenvolupament editorial. Des del 2016 forma part de Devir, on treballa en la línia de producció pròpia.



Santi Santisteban · Cofundador i CEO de Tranjis Games

Enginyer tècnic en disseny industrial, cofundador i CEO de Tranjis Games. És cocreador de *Virus!*, un dels grans èxits internacionals del joc de taula espanyol, amb més de tres milions de còpies venudes. Impulsa la creació, el desenvolupament i la publicació de jocs de taula.



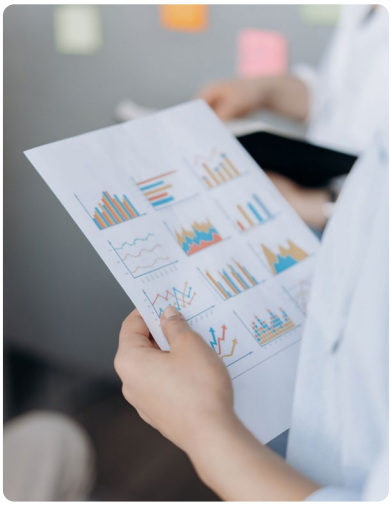
Moderació: Anna López, directora de DAU Barcelona i Cluster Manager de KID'S CLUSTER

LÍNIA
INDÚSTRIA

QUÈ SABEM DEL JUGADOR?

Dijous 12:00h Presentació d'estudi sectorial: ATREVIA i Anna López

Una nova radiografia de la indústria, els públics i els usos del joc de taula



Qui juga a jocs de taula? Com, on i per què juguem? I fins a quin punt coneixem realment els públics i els hàbits de consum del sector?

A DAU PRO **presentem els resultats d'un nou estudi** desenvolupat amb ATREVIA que ofereix una radiografia de la indústria del joc de taula, els seus públics i els usos del joc en diferents contextos i àmbits.

La sessió permetrà explorar dades sobre perfils de jugadors, hàbits, comportaments i tendències, aportant una mirada que va més enllà de les percepcions habituals del sector.

Una oportunitat per **comprendre millor la realitat del mercat, identificar reptes i oportunitats** i disposar de noves eines de coneixement que ajudin editorials, professionals i altres agents de l'ecosistema a prendre decisions més informades.

DE LA PANTALLA A LA TAULA

Divendres 12:00h Taula rodona: Daniel López, Alba Puig, Maica Meseguer

IP i licensing en la indústria del joc de taula

Què passa quan un personatge, una sèrie o un univers audiovisual es converteix en un joc de taula? Quines oportunitats de negoci s'obren i quins reptes implica transformar una propietat intel·lectual en una experiència de joc?

Aquesta sessió explorarà el **món del licensing** des de les perspectives dels titulars dels drets, els creadors de continguts i les editorials que transformen aquestes propietats en nous productes.

A través de l'experiència dels participants, abordarem **com es construeixen aquestes aliances**, quins criteris intervenen en la selecció d'una llicència i com es combinen les exigències de marca amb la creativitat, el desenvolupament editorial i les expectatives dels públics.

Una **mirada pràctica a les oportunitats que ofereix la connexió entre el joc de taula i altres indústries culturals** per arribar a nous públics, diversificar catàlegs i explorar noves vies de negoci.



Daniel López Braña · Director del departament de llicències i producte derivat de la CCMA

Professional del sector audiovisual amb més de vint anys d'experiència. Ha dirigit els continguts infantils i juvenils de TV3 i ha estat impulsor i director del canal Super3. Al llarg de la seva trajectòria ha participat en el desenvolupament d'universos i marques infantils com *El Mic*, *La família del Super3* i *Una mà de contes*.



Alba Puig Romañach · Directora Editorial a Editorial Mediterrània

Especialitzada en publicacions infantils i familiars vinculades a l'art, la cultura i el patrimoni. Impulsa projectes editorials que connecten continguts culturals amb nous formats i experiències lúdiques, com *Terrassa pam a pam*, un joc de taula desenvolupat sota la seva direcció.



Maica Meseguer i Espada · Guionista de 3Cat i autora de literatura infantil

Guionista especialitzada en continguts audiovisuals infantils, especialment vinculada al programa *Mic* de 3Cat, per al qual ha escrit nombroses històries i cançons. També és autora de llibres protagonitzats pel popular personatge i col·laboradora de revistes infantils com *El Tatano*, combinant la creació audiovisual amb la literatura per als més petits.



Moderació: Anna López, directora de DAU Barcelona i Cluster Manager de KID'S CLUSTER

EUROPA MIRA ÀSIA

Divendres 13:00h Conferència: Ken Suzuki (Arclight Games / Game Market Tokyo)

El mercat japonès del joc de taula: tendències, indústria i oportunitats

Com funciona la indústria del joc de taula al Japó? Què fa singular aquest mercat i què podem aprendre de la seva manera de crear, publicar i comercialitzar jocs?

De la mà de Ken Suzuki, professional d'Arclight Games i part de l'organització del Game Market de Tòquio, **ens endinsarem en un dels ecosistemes lúdics més interessants del món**. La sessió explorarà les **particularitats del mercat japonès**, les **tendències** que hi emergeixen, el **paper dels creadors** independents i les relacions entre editorials, distribuïdors i públics.

Una oportunitat per **ampliar la mirada sobre la indústria internacional**, descobrir nous models de negoci i **explorar les possibilitats de col·laboració i intercanvi entre els mercats europeu i asiàtic**.



Ken Suzuki · Estratègia de negoci internacional, Arclight Games / Game Market Tokyo

Professional especialitzat en estratègia empresarial a Arclight, Inc., una de les principals empreses de jocs de taula del Japó. És responsable de la planificació estratègica de tota la divisió de jocs de taula, així com de la planificació i producció de títols com *Railway Boom*. També és l'organitzador principal de Game Market, l'esdeveniment de jocs de taula més gran del Japó.



15è FESTIVAL DEL JOC

DAU BARCELONA

FABRA I COATS
12 – 15 DE NOVEMBRE
ENTRADA LLIURE, AFORAMENT LIMITAT

@festivaldau
festivaldau.cat

AMB EL SUPORT DE

Barcelona

EDITORIALS PATROCINADORES

asmodee Inspired by Players · DEVIR · mercurio · TRANJIS GAMES

ORGANITZA

KID'S CLUSTER

COL·LABORA

ACCIÓ Catalonia Trade & Investment · Generalitat de Catalunya · Diputació Barcelona

AMB LA PARTICIPACIÓ DE

CATALUNYA · GRAND TOUR