


**3a PLANTA FÀBRICA DE CREACIÓ, FABRA I COATS**
**12 - 13 DE NOVIEMBRE, DE 9:30 A 14:00H**
ENTRADA CON INVITACIÓN PREVIA

BARCELONA

@festivaldau
festivaldau.cat

3r CONGRESO PROFESIONAL

# DAU BARCELONA



En su tercera edición, el Congreso Profesional de DAU Barcelona continúa consolidándose como un espacio de encuentro, reflexión y conexión para los diferentes agentes vinculados a los juegos de mesa, con la voluntad de acompañar el crecimiento y la profesionalización del sector y reforzar su reconocimiento como industria cultural.

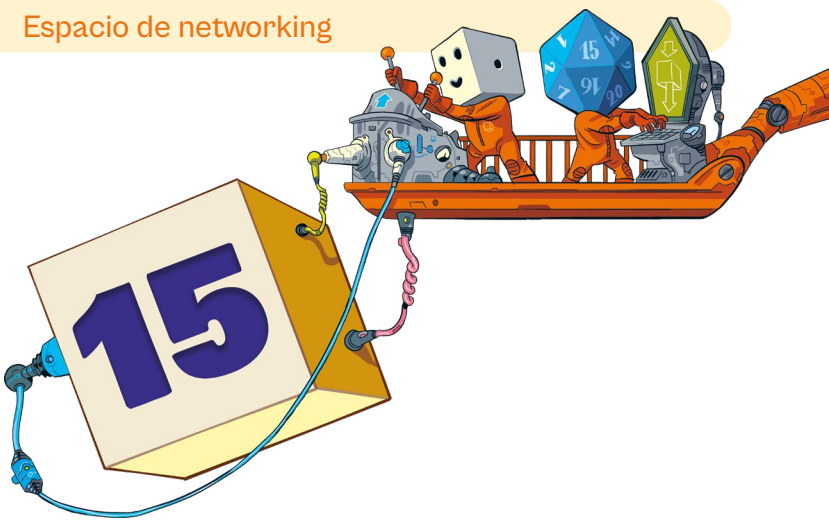
La edición de 2026 plantea un programa estructurado en tres líneas: Academia, Talento e Industria, que abordan tres ámbitos estratégicos para el desarrollo del sector: la generación y transferencia de conocimiento, la incorporación de nuevo talento profesional y la conexión y proyección de la industria local en el ámbito estatal e internacional.

El programa, que se desarrollará a lo largo de dos jornadas, combinará mesas redondas, ponencias, talleres y espacios de networking, con el objetivo de generar conocimiento compartido, establecer nuevas alianzas e impulsar el sector desde una perspectiva transversal e innovadora.

**Jueves 12 y viernes 13 de noviembre, de 09:30 a 14:00 horas.**
**Tercera planta, Fábrica de Creación, Fabra i Coats.**

# PROGRAMA

| | JUEVES 12 DE NOVIEMBRE | VIERNES 13 DE NOVIEMBRE |
|---|---|---|
| 9:30 - 10:00h | Llegada, acreditaciones y bienvenida institucional | |
| 10:00 - 10:45h | ACADEMIA<br>**Investigar jugando: El juego como herramienta de investigación e innovación en todo el mundo** | TALENTO<br>**La mirada editorial: ¿Qué talento necesita la industria de los juegos de mesa?** |
| 11:00 - 11:45h | ACADEMIA<br>**Más allá de la partida: El potencial del juego como herramienta de transformación social** | TALENTO<br>**Entrar en juego: Las profesiones que hacen posible una partida** |
| 11:45 - 12:00h | Coffee break | |
| 12:00 - 12:45h | INDUSTRIA<br>**¿Qué sabemos del jugador? Una nueva radiografía de la industria, los públicos y los usos de los juegos de mesa** | INDUSTRIA<br>**De la pantalla a la mesa: IP y licensing en la industria de los juegos de mesa** |
| 13:00 - 13:45h | ACADEMIA<br>**¿Qué pasa cuando jugamos? Los juegos de mesa desde la perspectiva de la psicología y la investigación** | INDUSTRIA<br>**Europa mira a Asia El mercado japonés de los juegos de mesa: tendencias, industria y oportunidades** |
| 13:45 - 14:00h | Espacio de networking | |



# LÍNEA ACADEMIA

## INVESTIGAR JUGANDO

Jueves 10:00h Casos internacionales de investigación aplicada, Dra. Belén Moreno

El juego como herramienta de investigación e innovación en todo el mundo

**¿Qué ocurre cuando el juego deja de ser únicamente un objeto de estudio y se convierte en una herramienta para investigar, experimentar y encontrar nuevas soluciones?**

La Dra. Belén Moreno Garrido presenta un recorrido por las **principales líneas de investigación actuales** en *board game studies* y plantea hacia dónde pueden avanzar los estudios sobre juegos de mesa en los próximos años, con ejemplos de proyectos que aplican el juego en ámbitos como la educación, la salud o la gestión de riesgos.

Una oportunidad para conocer experiencias que van más allá de los usos habituales de los juegos de mesa y **explorar su potencial como herramienta de investigación aplicada**, con resultados y aplicaciones que conectan el mundo académico con la sociedad.



### Dra. Belén Moreno · Marketing, comunicación y estrategia

Profesional de perfil directivo especializado en marketing, comunicación y estrategia digital, con más de 15 años de experiencia en entornos B2B y B2C. Experto en desarrollo de negocio y gestión de marcas a nivel internacional, con una trayectoria consolidada en el liderazgo de equipos multiculturales y proyectos de transformación digital, incluyendo el lanzamiento de plataformas de comercio electrónico y el establecimiento de alianzas estratégicas globales. Doctor en comunicación, con una visión analítica y orientada a resultados.

## MÁS ALLÁ DE LA PARTIDA

Jueves 11:00h Mesa redonda: David Expósito, Julia Iriarte y Noemí Blanch

El potencial del juego como herramienta de transformación social

**¿Puede un juego de mesa cambiar nuestra manera de ver el mundo? ¿Puede ayudarnos a comprender realidades complejas, cuestionar prejuicios y generar nuevas perspectivas?**

A partir de *Refugio*, un juego cooperativo que invita a experimentar las dificultades de un trayecto migratorio y reflexionar sobre los derechos humanos, esta mesa redonda explorará el potencial del juego más allá del entretenimiento.

Con la **participación de su creador y de dos expertas en psicología, investigación y aplicación del juego**, la conversación abordará **cómo las experiencias lúdicas pueden convertirse en herramientas de aprendizaje, sensibilización y transformación social**. También pondrá sobre la mesa los retos de diseñar juegos que traten cuestiones sensibles, el papel de las emociones y la empatía, y las posibilidades reales de generar impacto a través del juego.



### David Expósito · Trabajador social y diseñador de juegos serios

Es el creador de *Refugio*. Se define, según el modelo Bridge, como una combinación de Tierra y Fuego: metódico, riguroso y con una buena dosis de energía para impulsar nuevos proyectos.



### Julia Iriarte · Psicóloga social y especialista en juego

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 · Psicóloga y especialista en igualdad y el poder del juego

Psicóloga, docente universitaria y especialista en gamificación y aprendizaje basado en juegos. Explora el potencial del juego como herramienta educativa y de transformación social, incorporando una mirada crítica y feminista. Es cocreadora del pódcast *Play Like a Pank*, dedicado a la cultura lúdica desde una perspectiva de género.



Moderación: Anna López, directora de DAU Barcelona y Cluster Manager de KID'S CLUSTER.

## ¿QUÉ PASA CUANDO JUGAMOS?

Jueves 13:00h Conferencia: Núria Guzmán

Los juegos de mesa desde la perspectiva de la psicología y la investigación

**¿Qué ocurre en nuestro cerebro cuando jugamos? ¿Cómo influye el juego en nuestra manera de pensar, relacionarnos y tomar decisiones? ¿Y qué nos dice la investigación sobre los procesos psicológicos que se activan durante una partida?**

Esta conferencia propone una **mirada científica a los juegos de mesa** para explorar los mecanismos cognitivos, emocionales y sociales que intervienen en la experiencia lúdica. Desde la toma de decisiones hasta la interacción con otros jugadores, descubriremos cómo la psicología puede ayudarnos a comprender mejor qué ocurre cuando jugamos y qué podemos aprender de estas experiencias.

Una oportunidad para **acercar la investigación al sector profesional y reflexionar sobre el potencial del juego como objeto de estudio y fuente de conocimiento sobre el comportamiento humano.**




Núria Guzmán · Psicóloga y presidenta de AFIM21

Psicóloga especializada en neuropsicología educativa y aplicación de los juegos de mesa al desarrollo cognitivo, emocional y social. Es fundadora y presidenta de AFIM21, entidad pionera en el uso del juego como herramienta de intervención socioeducativa. Ha participado en proyectos de investigación sobre los beneficios cognitivos de los juegos de mesa y es coautora de publicaciones científicas sobre esta materia.




# LÍNEA TALENTO

## LA MIRADA EDITORIAL

Viernes 10:00h Mesa redonda: Pabblo Villar, Iolanda Zapata e Inma Gallardo

¿Qué talento necesita la industria de los juegos de mesa?

**¿Qué perfiles profesionales necesita hoy la industria de los juegos de mesa? ¿Qué competencias valoran las editoriales y cómo evolucionan las relaciones entre empresas, creadores y otros profesionales del sector?**

Esta mesa redonda reunirá **diferentes perspectivas del ámbito editorial y de la creación de juegos** para analizar cómo se detecta, selecciona e incorpora el talento al sector, y qué perfiles intervienen en las distintas fases del desarrollo y la comercialización de un juego.

A través de las experiencias de los participantes, exploraremos los procesos de selección, las competencias más valoradas, las formas de colaboración y los retos que afrontan tanto las editoriales como los profesionales.

Una oportunidad para **conocer de primera mano cómo se construyen los equipos creativos y cómo evoluciona la demanda de talento** en una industria cada vez más diversa y especializada.



### Pabblo Villar · Chief Commercial Officer en Tranjis Games

Desde mi rol en Tranjis Games, combino mi fascinación por la narrativa con el marketing y el desarrollo de negocio, ayudando en equipo a que estas ideas crucen fronteras y encuentren su lugar en la mesa.



### Iolanda Zapata, Brain Picnic

Profesional con una amplia trayectoria en la industria de los juegos de mesa. Ha trabajado en Old Teddy's Company (HABA), Zacatrus y Brain Picnic, combinando la experiencia editorial con la divulgación y las aplicaciones educativas del juego.



### Inma Gallardo · Presidenta de la Asociación LUDO

Diseñadora de juegos de mesa, ilustradora y diseñadora gráfica. Preside la Asociación LUDO desde 2019, desde donde promueve el reconocimiento profesional de los creadores y creadoras de juegos.

## ENTRAR EN JUEGO

Viernes 11:00h Conversación a partir dos casos de éxito: D. Esbrí y S. Santisteban

Las profesiones que hacen posible una partida

**¿Qué hay detrás de un juego de mesa que consigue traspasar fronteras y convertirse en un éxito internacional? ¿Qué personas, profesiones y decisiones hacen posible este recorrido?**

A partir de dos casos de éxito, *The White Castle*, de Devir, y *Virus!*, de Tranjis Games, esta sesión nos invita a **descubrir los procesos creativos, editoriales y comerciales** que han contribuido a convertir estos juegos en referentes del sector.

Desde la idea original hasta el desarrollo, la ilustración, el diseño, la producción y la estrategia de comercialización internacional, sus responsables compartirán experiencias, retos y decisiones importantes a lo largo del proceso.

Una mirada desde dentro a dos proyectos con trayectorias diferentes que permitirá **entender cómo se construye un éxito editorial** y descubrir la diversidad de profesionales y competencias que intervienen en el camino.




### David Esbrí · Editor en Devir

Editor y profesional de la industria de los juegos de mesa con una amplia trayectoria en ilustración, dirección creativa y desarrollo editorial. Desde 2016 forma parte de Devir, donde trabaja en la línea de producción propia.





### Santi Santisteban · Cofundador y CEO de Tranjis Games

Ingeniero técnico en diseño industrial, cofundador y CEO de Tranjis Games. Es cocreador de *Virus!*, uno de los grandes éxitos internacionales de los juegos de mesa españoles, con más de tres millones de copias vendidas. Promueve la creación, el desarrollo y la publicación de juegos de mesa.

Moderación: Anna López, directora de DAU Barcelona y Cluster Manager de KID'S CLUSTER.

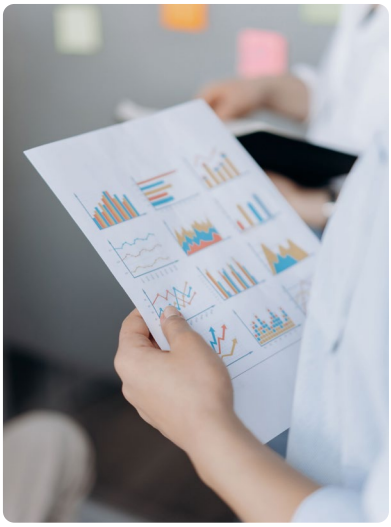
# LÍNEA
# INDUSTRIA

## ¿QUÉ SABEMOS DEL JUGADOR?

Jueves 12:00h Presentación de estudio sectorial: ATREVIA y Anna López

Una nueva radiografía de la industria, los públicos y los usos de los juegos de mesa

**¿Quién juega a juegos de mesa? ¿Cómo, dónde y por qué jugamos? ¿Y hasta qué punto conocemos realmente los públicos y los hábitos de consumo del sector?**



En DAU PRO **presentamos los resultados de un nuevo estudio** desarrollado con ATREVIA que ofrece una radiografía de la industria de los juegos de mesa, sus públicos y los usos del juego en diferentes contextos y ámbitos.

La sesión permitirá explorar datos sobre perfiles de jugadores, hábitos, comportamientos y tendencias, aportando una mirada que va más allá de las percepciones habituales del sector.

Una oportunidad para **comprender mejor la realidad del mercado, identificar retos y oportunidades** y disponer de nuevas herramientas de conocimiento que ayuden a editoriales, profesionales y otros agentes del sector a tomar decisiones más informadas.

## DE LA PANTALLA A LA MESA

Viernes 12:00h Mesa redonda: Daniel López, Alba Puig y Maica Meseguer

IP i licensing en la industria de los juegos de mesa

**¿Qué ocurre cuando un personaje, una serie o un universo audiovisual se convierte en un juego de mesa? ¿Qué oportunidades de negocio se abren y qué retos implica transformar una propiedad intelectual en una experiencia de juego?**

Esta sesión explorará el **mundo de las licencias** desde las perspectivas de los titulares de los derechos, los creadores de contenidos y las editoriales que transforman estas propiedades en nuevos productos.

A través de la experiencia de los participantes, abordaremos **cómo se construyen estas alianzas**, qué criterios intervienen en la selección de una licencia y cómo se combinan las exigencias de marca con la creatividad, el desarrollo editorial y las expectativas de los públicos.

Una **mirada práctica a las oportunidades que ofrece la conexión entre los juegos de mesa y otras industrias culturales** para llegar a nuevos públicos, diversificar catálogos y explorar nuevas vías de negocio.



**Daniel López Braña · Director del departamento de licencias y productos derivados de la CCMA**

Profesional del sector audiovisual con más de veinte años de experiencia. Ha dirigido los contenidos infantiles y juveniles de TV3 y ha sido impulsor y director del canal Super3. A lo largo de su trayectoria ha participado en el desarrollo de universos y marcas infantiles como *El Mic*, *La família del Super3* y *Una mà de contes*.



**Alba Puig Romañach · Directora editorial en Editorial Mediterrània**

Especializada en publicaciones infantiles y familiares vinculadas al arte, la cultura y el patrimonio. Promueve proyectos editoriales que conectan contenidos culturales con nuevos formatos y experiencias lúdicas, como *Terrassa pam a pam*, un juego de mesa desarrollado bajo su dirección.



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

Guionista especializada en contenidos audiovisuales infantiles, especialmente vinculada al programa *Mic* de 3Cat, para el que ha escrito numerosas historias y canciones. También es autora de libros protagonizados por el popular personaje y colaboradora de revistas infantiles como *El Tatano*, combinando la creación audiovisual con la literatura para los más pequeños.



Moderación: Anna López, directora de DAU Barcelona y Cluster Manager de KID'S CLUSTER.

## EUROPA MIRA A ASIA

Viernes 13:00h Conferencia: Ken Suzuki (Arclight Games / Game Market Tokyo)

El mercado japonés de los juegos de mesa: tendencias, industria y oportunidades

**¿Cómo funciona la industria de los juegos de mesa en Japón? ¿Qué hace singular a este mercado y qué podemos aprender de su manera de crear, publicar y comercializar juegos?**

De la mano de Ken Suzuki, profesional de Arclight Games y miembro de la organización del Game Market de Tokio, **nos adentraremos en uno de los entornos lúdicos más interesantes del mundo**. La sesión explorará las **particularidades del mercado japonés**, las **tendencias** emergentes, el **papel de los creadores** independientes y las relaciones entre editoriales, distribuidores y públicos.

Una oportunidad para **ampliar la mirada sobre la industria internacional**, descubrir nuevos modelos de negocio y **explorar las posibilidades de colaboración e intercambio entre los mercados europeo y asiático**.



Ken Suzuki · Estrategia de negocio internacional, Arclight Games / Game Market Tokyo

Profesional especializado en estrategia empresarial en Arclight, Inc., una de las principales empresas de juegos de mesa de Japón. Es responsable de la planificación estratégica de toda la división de juegos de mesa, así como de la planificación y producción de títulos como *Railway Boom*. También es el organizador principal de Game Market, el mayor evento de juegos de mesa de Japón.



15º FESTIVAL DEL JUEGO

# DAU BARCELONA

**FABRA I COATS**
**12 – 15 DE NOVIEMBRE**
ENTRADA LIBRE, AFORO LIMITADO

@festivaldau
festivaldau.cat

CON EL APOYO DE

EDITORIALES PATROCINADORAS

ORGANIZA

COLABORA

CON LA PARTICIPACIÓN DE