

DOSSIER 2025

# CURSO DE VERANO

DESARROLLO DE JUEGOS NARRATIVOS

# BiNCMiO

ESPACIO DE CREACIÓN DE JUEGOS

# SOMOS

Binomio es un espacio donde aprender sobre diseño y creación de juegos desde una **mirada creativa**. Queremos ofrecer formaciones y actividades en las que explorar los aspectos teóricos y prácticos del diseño de juegos en todas sus facetas, desde juegos analógicos como juegos de mesa, hasta juegos digitales.

La propuesta de Binomio se sitúa en un punto intermedio entre el ocio creativo y la formación especializada, similar a cómo una escuela de música se diferencia de un conservatorio. Queremos proponer una alternativa flexible y accesible a programas más profesionalizantes, sin renunciar a la calidad ni al rigor en el aprendizaje.

El proyecto está dirigido por **Javier Mombiela**, diseñador de juegos con una amplia y diversa trayectoria profesional en el sector. Formado en animación digital y diseño de juegos, ha trabajado en proyectos como la película de animación *Klaus* y videojuegos como *Assassin's Creed Nexus* o *Cataclismo*, donde ha trabajado como *Associate Game Director*.

*"El objetivo de Binomio es dotar de herramientas a todas aquellas personas que quieran acercarse a la creación y diseño de juegos para que puedan materializar sus ideas desde una mirada multidisciplinar y colaborativa, a través del prisma de la experiencia y conocimiento que he adquirido en mi trayectoria profesional."*



## Cómo entendemos la formación

### ORIENTACIÓN A LA CREATIVIDAD

Queremos facilitar un espacio en el que poder compartir ideas, explorar, experimentar, debatir y probar.

### DISEÑO COMO EJE

Situamos el diseño de juegos y no el desarrollo de videojuegos en el centro de nuestra propuesta formativa, entendiendo el juego como un medio y no como un fin.

### TEORÍA, PRÁCTICA E IMPLEMENTACIÓN

Trabajamos para capacitar al alumnado en el proceso de diseño y creación de juegos, proporcionando las herramientas y habilidades necesarias para ello mediante dinámicas que combinan trabajo individual y grupal.

### PARA TODOS LOS PERFILES

Entendemos la creación de juegos como una actividad diversa que todo el mundo puede hacer, tanto si quieres dedicarte al desarrollo de juegos de manera profesional, explorar las capacidades y potencialidades de lo lúdico y/o explorar una nueva afición.

### CÓDIGO ABIERTO

Creemos que la tecnología no debe suponer un impedimento, por ello, todas las herramientas digitales que se utilizan son gratuitas y de código abierto, por lo que no es necesario realizar ninguna inversión para seguir aplicando y ampliando los aprendizajes realizados.

# SOBRE EL CURSO

---

Crea mundos, personajes y decisiones.

¡Aprende a convertir tus historias en juegos!

El curso de verano de desarrollo de juegos narrativos está dirigido a cualquier persona a partir de los 13 años y tiene como objetivo proporcionar las herramientas necesarias para plasmar historias en forma de juegos que poder compartir.

- **Edad:** 13+ años
- **Modalidad:** Presencial, grupos reducidos de 12 personas
- **Sin requisitos ni conocimientos necesarios previos**
- **Duración:** 40h
- **Fechas:**
  - Primera convocatoria: Del 30 de junio al 11 de julio
  - Segunda convocatoria: Del 14 de julio al 24 de julio
- **Horario:**
  - **Mañana:** Lunes a viernes, 09:30 a 13:30\*
  - **Tarde:** Lunes a viernes, 16:30 a 20:30\*

*\*La semana del 21 de julio, horario de lunes a jueves, 09:00 a 13:00 y de 16:00 a 21:00 para acomodarse al festivo del 25 de julio.*

- **Lugar:** Binomio - Heliodoro de la Torre Kalea, 4, 48014, Deusto
- **Precio:** 250€

## Objetivos de la formación

- Ser capaz de llevar a cabo **procesos creativos** dirigidos a la generación de ideas, el desarrollo de historias así como la identificación y resolución de problemas.
- Ser capaz de conocer, reconocer y aplicar conceptos del vocabulario propio del **diseño de juegos, el diseño narrativo y la escritura.**
- Ser capaz de **utilizar el motor de desarrollo de juegos Twine** de manera autónoma a través de la creación y desarrollo de juegos.

## Temario

### MÓDULO 1: Introducción al desarrollo de juegos

En este módulo, que se desarrolla de manera transversal a lo largo del curso, se abordan las nociones teóricas básicas del diseño de juegos, las estructuras narrativas, los componentes del relato o la escritura de juegos como disciplina.

### MÓDULO 2: Primeros pasos en Twine

En este módulo se introduce el motor de desarrollo de juegos Twine. Se exploran las herramientas esenciales que ofrece el motor para la creación de decisiones y se aprende a identificar y corregir errores en los juegos.

...

...

### **MÓDULO 3: Estilo e imágenes**

En este módulo se aborda el uso de estilo y efectos para cambiar la apariencia de los textos y los juegos y se explica cómo utilizar imágenes.

### **MÓDULO 4: Variables y funciones avanzadas**

En este módulo se introducen conceptos de programación como variables, condiciones y funciones para poder dotar a los juegos de mayor profundidad y se aprende a exportar y publicar los juegos creados.

**Este curso es ideal para personas creativas, artísticas,  
interesadas en la escritura y los juegos.**

## **CONTACTO**

---

**Javier Mombiela Laborda**

C/Heliodoro de la Torre, 4, 48014 (Deusto, Bilbao)

info@espaciobinomio.com

623 10 16 12

@espacio\_binomio

# **BiNcMiO**

[www.espaciobinomio.com](http://www.espaciobinomio.com)