

DOSSIER 2025/2026

# CURSO ANUAL

INICIACIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS

# BiNCMio

ESPACIO DE CREACIÓN DE JUEGOS

# SOMOS

---

Kaixo! Somos Binomio, un espacio donde aprender sobre **diseño y creación de juegos** desde una mirada creativa en Deusto, Bilbao.

Ofrecemos **cursos y actividades** para todas las edades y perfiles en las que explorar los aspectos teóricos y prácticos del diseño de juegos en todas sus formas: rompecabezas, juegos de mesa, juegos de rol, juegos digitales, etc., con una propuesta formativa flexible y accesible.

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.

### DESARROLLO DE PROYECTOS

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.

### GRUPOS REDUCIDOS

Creemos que el proceso de diseño de juegos es un proceso que requiere de acompañamiento y atención personalizada con el objetivo de poder llevar a cabo las ideas planteadas.

### HERRAMIENTAS DE 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

---

En este curso aprenderás y pondrás en práctica los procesos creativos y conceptos necesarios para **diseñar tus propios juegos** desde su concepción hasta tener prototipos jugables plenamente funcionales.

- **A partir de 8 años:** Los grupos se forman por rangos de edad similares
- **Modalidad:** Presencial, grupos reducidos de hasta 12 personas
- **Sin conocimientos o requisitos previos** necesarios
- **Duración:** De octubre de 2025 a junio de 2026 (ambos inclusive)
- **Horario:** 2h de clase a la semana
  - Grupos de lunes a viernes, de 16:30 a 18:30h o de 18:30 a 20:30h
- **Lugar:** Binomio - Heliodoro de la Torre Kalea, 4, 48014, Deusto
- **Precio:** 75€/mes + matrícula de 75€ (existen descuentos por pago trimestral o anual)

## Objetivos de la formación

- Ser capaz de conocer, reconocer y aplicar conceptos del vocabulario propio del **diseño de juegos**.
- Ser capaz de analizar un juego con el objetivo de entender y extraer **aprendizajes sobre su diseño**.
- Ser capaz de **desarrollar procesos creativos** dirigidos a la generación, desarrollo y mejora de ideas.
- Ser capaz de realizar **prototipos jugables** que permitan la validación de ideas y conceptos.
- Ser capaz de **documentar, comunicar y presentar** de manera efectiva propuestas y reglas de juego.

## Temario

### MÓDULO 1: Introducción al diseño de juegos

En este módulo plantearemos una definición inicial de jugar, de juego y de diseño de juegos sobre las que construir el resto de conceptos que trabajaremos a lo largo del curso.

### MÓDULO 2: Interacción

En este módulo abordaremos el proceso de interacción juego-jugadora a través de la creación de reglas, de su desarrollo, representación y sintetización.

### MÓDULO 3: Objetivos

En este módulo aprenderemos a identificar el propósito, formas, posibilidades y funciones de las escenas jugables para orientar la interacción a unos objetivos.

...

...

#### **MÓDULO 4: Resistencia**

En este módulo utilizaremos herramientas y técnicas para crear resistencia a la hora de alcanzar objetivos en el juego.

#### **MÓDULO 5: Estructura**

En este módulo estudiaremos la aplicación de reglas en un contexto determinado a través de su propósito, así como la relación entre reglas y escenas con el objetivo de crear estructuras de juego.

#### **MÓDULO 6: Diálogo**

En este módulo analizaremos el diálogo que se produce entre juego y quienes juegan y abordaremos las tipologías de conversaciones que se pueden desarrollar a través del juego.

#### **MÓDULO 7: Contar historias**

En este módulo nos centraremos en el aspecto narrativo de los juegos. Aprenderemos a combinar la parte lúdica, ficcional y narrativa del juego.

#### **MÓDULO 8: Desarrollo de proyectos**

En este módulo transversal a toda la formación, pondremos en práctica las diferentes fases del desarrollo de juegos, organizaremos sesiones de testeo y aprenderemos a analizar e incorporar el feedback recibido.

**Este curso es ideal para personas creativas y artísticas, interesadas en explorar la creación de juegos como profesión, afición o medio de expresión.**

## **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)