

DOSSIER 2025/2026

CURSO INTENSIVO

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE JUEGOS

BiNCMiO

ESPAZIO DE CREACIÓN DE JUEGOS

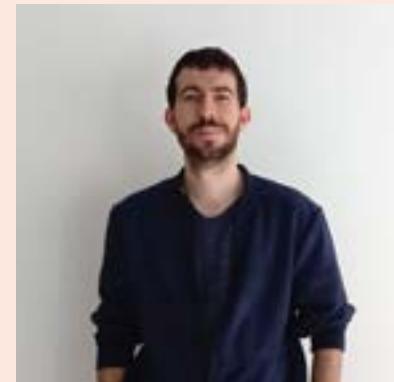
SOMOS

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 pondrás en práctica los conceptos y procesos básicos necesarios para **diseñar tus propios juegos**, desde su concepción hasta tener un prototipo jugable.

- **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:** 40h
- **Fechas:**
 - **Convocatoria de otoño:** Octubre 2025 - Diciembre 2025
 - **Convocatoria de invierno:** Enero 2026 - Marzo 2026
 - **Convocatoria de primavera:** Abril 2026 - Junio 2026
- **Horario:** 4h de clase a la semana
 - Grupos de lunes a viernes, de 16:30 a 20:30h
- **Lugar:** Binomio - Heliodoro de la Torre Kalea, 4, 48014, Deusto
- **Precio:** 400€

Objetivos de la formación

- Ser capaz de conocer y reconocer conceptos básicos del vocabulario propio del **diseño de juegos**.
- 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 **comunicar y presentar** 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 y representación.

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 con el objetivo de crear estructuras en las que jugar.

MÓDULO 6: Diálogo

En este módulo analizaremos el diálogo que se produce entre juego y quienes juegan a través del juego.

MÓDULO 7: Desarrollo de un prototipo jugable

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 con el objetivo de desarrollar un prototipo jugable.

Este curso es ideal para personas creativas y artísticas, interesadas en explorar la creación de juegos como profesión, afición o medio de expresión y que buscan una formación centrada en los aspectos más prácticos del diseño de 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