UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Diseño Narrativo y de Interfaces			Código	616G02038
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Tercero		Obligatoria	6
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	antonio.seoane@udc.es	
Profesorado	Fernández Holgado, José Ángel Seoane Nolasco, Antonio José		Correo electrónico	j.holgado@udc.es antonio.seoane@udc.es	
Web					
Descripción general	Los alumnos aprenderán a integrar historias lineales o no lineales dentro de un videojuego. Para ello aprenderán a utilizar los distintos elementos narrativos aplicables en un videojuego y a combinarlos con la jugabilidad con el fin de crear un contexto narrativo que permita crear una experiencia de juego más enriquecedora. Los alumnos también aprenderán a diseñar interfaces visuales de retroalimentación de un videojuego, así como a diseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Al acabar la asignatura conocerán cómo diseñar, evaluar y corregir la usabilidad de dichos interfaces y sistemas, así como la experiencia de usuario del juego.				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A19	CE19 - Conocer los fundamentos necesarios para diseñar y definir un videojuego con todos los elementos que lo componen, así como contar con la capacidad de analizar, evaluar y corregir los diferentes aspectos de un videojuego.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A40	CE40 - Dotar de destrezas y metodologías para la creación de interfaces humano-computador.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.

B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Los alumnos aprenderán a integrar historias lineales o no lineales dentro de un videojuego. Para ello aprenderán a utilizar los distintos elementos narrativos aplicables en un videojuego y a combinarlos con la jugabilidad con el fin de crear un contexto narrativo que permita crear una experiencia de juego más enriquecedora.	A10 A19 A20	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Los alumnos también aprenderán a diseñar interfaces visuales de retroalimentación de un videojuego, así como a diseñar sistemas de interacción adecuados mediante interfaces físicas como mandos, teclados, etc. Al acabar la asignatura conocerán cómo diseñar, evaluar y corregir la usabilidad de dichos interfaces y sistemas, así como la experiencia de usuario del juego.	A10 A19 A20 A40	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contenidos	
Tema	**Subtema**
1. Introducción al diseño narrativo	1.1. LA HISTORIA EN LOS VIDEOJUEGOS 1.2. EL DISEÑO NARRATIVO 1.3. EL DISEÑO NARRATIVO EN LA PRODUCCIÓN
2. Estructuras narrativas en videojuegos	2.1. EL ARCO DE LA HISTORIA 2.2. LA ESTRUCTURA EN 3 ACTOS 2.3. ESTRUCTURAS EPISÓDICAS 2.4. ESTRUCTURA EN SECUENCIAS 2.5. EL VIAJE DEL HÉROE 2.6. STORY BEATS 2.7. JUEGOS SIN ESTRUCTURA
3. Diseño narrativo	3.1. INTRODUCCION 3.2. CONCEPTOS DE INTERES 3.3. ESTRUCTURANDO EL JUEGO 3.4. LAS 4 CAPAS DEL DISEÑO NARRATIVO - THOMAS GRIP
4. Diálogos para videojuegos	4.1. TIPOS DE DIÁLOGOS EN LOS VIDEOJUEGOS 4.2. USO DE TWINE PARA DIÁLOGOS INTERACTIVOS
5. Desarrollo narrativo de personajes para videojuegos	5.1. AVATARIDAD 5.2. DISEÑO DE PERSONAJES
6. Introducción al UI/UX - Flujo de pantallas	6.1. ¿QUE ES EL UI/UX? 6.2. GAME FLOW 6.3. TÉCNICAS DE TESTEO, EVALUACIÓN Y CORRECCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO
7. Menús de juego e Interfaces in-game	7.1. UI/UX 7.2. INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO (GUI) 7.3. INTERFACES HUD, IN-GAME
8. Sistemas de información e interacción in-game	8.1. UI/UX IN-GAME 8.2. INTERACCIÓN Y LA UI 8.3. CASOS DE EJEMPLO UI/UX IN-GAME 8.4. DEFINIENDO LA UX IN-GAME DE NUESTRO JUEGO
9. Sistemas de control	9.1. CONTROLES 9.2. INTERFACES FÍSICOS

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A10 A19 A40 B3 B4 B5 B9 B10 B11 C1 C4 C6 C8	26	0	26
Trabajos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	10	35	45
Trabajos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	14	49	63
Prueba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	0	4	4
Prueba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	1	8	9
Atención personalizada		3	0	3
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Sesión magistral	Clases magistrales de docencia que se emplean para impartir la teoría de la materia.
Trabajos tutelados	Trabajos individuales de duración semanal o bisemanal que se realizarán por el alumnado.
Trabajos tutelados	Trabajos de diseño de juegos que se realizarán por el alumnado de manera grupal.
Prueba oral	Videos cortos realizados por los alumnos de manera periódica que deberán mostrar y justificar los avances realizados de manera individual en los trabajos grupales de la materia.
Prueba oral	Presentación final de los trabajos grupales y defensa delante de los profesores de la materia.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados Trabajos tutelados	Se recomienda al alumnado realizar tutorías con el profesorado de la materia para aclarar dudas sobre la elaboración de los trabajos de la asignatura.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Prueba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	Presentación final de los trabajos grupales y defensa delante de los profesores de la materia.	15

Trabajos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	Trabajos individuales de duración semanal o bisemanal que se realizarán por el alumnado.	25
Trabajos tutelados	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C7 C9	Trabajos de diseño de juegos que se realizarán por el alumnado de manera grupal.	45
Prueba oral	A10 A19 A20 A40 B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C7 C9	Videos cortos realizados por los alumnos de manera periódica que deberán mostrar y justificar los avances realizados de manera individual en los trabajos grupales de la materia.	15

Observaciones evaluación
Notas sobre la entrega de trabajos:- Será necesario entregar todos los trabajos grupales completos para poder aprobar la materia.La entrega de todos los trabajos individuales no será imprescindible para aprobar la materia.- En la evaluación de todas las convocatorias solo computarán los trabajos subidos en las tareas del Campus Virtual para esa convocatoria, no se podrán entregar tarde ni por otra vía de las indicadas.- En el caso de la segunda oportunidad (y convocatoria extraordinaria de diciembre) solo se subirán los trabajos que tengan modificaciones, para aquellos trabajos no entregados en dicha convocatoria, se calificarán igual que en la convocatoria anterior.Evaluación para la segunda oportunidad de julio y para la convocatoria extraordinaria de diciembre:Se mantendrá sin cambios la evaluación de las dos metodologías de "Trabajos tutelados".Se modificarán las pruebas orales que se sustituirán ambas por una única prueba oral que tendrá un peso del 30% y que consistirá en una presentación y defensa individual ante los profesores de la materia del trabajo grupal de la asignatura.

Fuentes de información	
Básica	- SEGER, L. (2000). CÓMO CREAR PERSONAJES INOLVIDABLES, GUIA PRACTICA PARA EL DESARRO LLO DE PERSONAJES EN CINE, TELEVISION, PUBLICIDAD, NOVELAS Y NARRACIONES CORTAS . PAIDOS IBERICA - Jeannie Novak (2011). Game Development Essentials: An Introduction (Tercera edición). Delmar Cengage Learning - Marianne Krawczyk, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Story & Character Development. Delmar Cengage Learning - Kevin Saunders, Jeannie Novak (2006). Game Development Essentials: Game Interface Design. Delmar Cengage Learning - Flint Dille, John Zuur Platten (2008). The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design. Lone Eagle - Chris Crawford (2004). Chris Crawford on Interactive Storytelling. New Riders Games - (). Gamasutra. The Art & Business of Making Games. http://www.gamasutra.com. - (). GDC YouTube Channel. https://www.youtube.com/channel/UC0JB7TSe49lg56u6qH8y_MQ. - Scott Rogers (2018). LEVEL UP! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos . Parramon - Scott Rogers (2014). Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Second Edition. Wiley - Steve Swink (2008). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. Morgan Kaufmann - Tobias Heussner, Toiya Kristen Finley (2015). The Game Narrative Toolbox. Focal Press - Tobias Heussner (2019). The Advanced Game Narrative Toolbox. Tobias Heussner - Celia Hodent (2020). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Taylor & Francis Inc - Celia Hodent (2020). The Psychology of Video Games. Routledge - Anders Drachen, Pejman Mirza-Babaei, Lennart Nacke (2018). Games User Research. Oxford
Complementária	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002 Guion/616G02004 Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Diseño de Niveles y Jugabilidad/616G02037 Diseño Sonoro/616G02008
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:

Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel:

No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores.

2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.
3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.
4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).
5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.
6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.
7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.
1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.
1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.
1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo

se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.
1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.
1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.
1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías