MANUAL DE USUARIO





Resiplay RESIDOS SÓLIDOS EN PLAYAS

ENERO 2025

INDICE

| Introducción | | | ión | 1 |
|---|--------|----------------------|-----------------------------|---|
| | 1.1. | Obje | etivo. | 1 |
| 2. | Vista | ıs prii | ncipales | 2 |
| | 2.1. | Inici | io | 2 |
| 2.2.2.3.2.4.2.5. | | ¿Quiénes somos ? | | |
| | | Muestreos. 5 | | |
| | | Monitoreos. 7 | | |
| | | Las playas de México | | |
| | 2.6. | Resi | iduos en playas | S |
| | 2.7. | Pub | licaciones | C |
| 3. | Inicia | ar Ses | sión1 | 1 |
| 4. Vistas de Administrador y Capturista | | | Administrador y Capturista1 | 2 |
| | 4.1. | Mue | estreos | 3 |
| | 4.1.1 | | Agregar muestreos | 3 |
| | 4.1.2 | .• | Editar muestreos | 4 |
| | 4.1.3 | | Eliminar muestreo | 6 |
| 4.2. | | Usu | arios | 6 |
| | 4.2.1 | | Agregar Usuarios | 6 |
| | 4.2.2 | .• | Editar Usuarios | 7 |
| | 4.2.3 | | Eliminar Usuario | 8 |
| | 4.3. | Play | ras1 | 8 |
| | | Resi | iduos1 | S |
| | | Artículos. 19 | | |

1.Introducción.

RESIPLAY (Residuos sólidos en playas), es un sistema de Información Geográfico (SIG) que integra una base de datos que gestiona los resultados de diversos muestreos realizados por investigadores de la UAM Azcapotzalco, dedicados a monitorear la contaminación por residuos sólidos en las playas mexicanas. A través de esta herramienta, buscamos generar conciencia sobre la importancia de preservar nuestros ecosistemas costeros y proporcionar información valiosa para su protección.

La plataforma permite a los usuarios explorar el mapa interactivo que muestra las playas estudiadas y los residuos encontrados en cada una de ellas.

1.1. Objetivo.

Describir con claridad el funcionamiento de la plataforma web y su interfaz interactiva, proporcionando una guía completa que permita al usuario navegar por la página de manera efectiva, gestionar los datos de forma adecuada, interpretar la información presentada y comprender la importancia del impacto de los residuos en playas mexicanas. Además, se busca fomentar acciones de limpieza y conservación costera.

2. Vistas principales.

En esta sección se describen las vistas que conforman el funcionamiento del sistema. Para acceder a la plataforma, es necesario contar con conexión a internet y un navegador web (Google Chrome, Edge...) así como una buena conexión a internet a través de la liga https://mapa.resiplay.com.mx/

2.1. Inicio.

Al ingresar a la plataforma, como se muestra en la figura 1, la primera pantalla que se presenta es la página principal del sitio. A continuación, se describirá cada detalle:



Figura 1 Página principal del sitio.

El menú de navegación está conformado por la sección 1,2 y 3 y está presente en las páginas correspondientes al usuario general (Aquellos que solo pueden visualizar información sin hacer modificaciones).

- 1) En la parte superior izquierda de la barra de navegación encontraremos el logo de la plataforma ResiPlay, que sirve como elemento identificador del sistema.
- 2) En la parte superior derecha se encuentran: un contador de visitas a la plataforma, un botón para acceder al inicio de sesión destinado a usuarios administradores y un botón que permite consultar este manual de usuario.
- 3) En esta sección se encuentra el menú principal, el cual permite a los usuarios generales acceder a diferentes páginas de la aplicación. Este menú facilita la navegación y permite moverse libremente entre las diversas secciones del sistema.
- 4) Banner de la página, ubicado bajo la barra de navegación, muestra el nombre de la plataforma, el logo de la Universidad Veracruzana y la Universidad Azcapotzalco.
- 5) Aquí se presenta una breve introducción acerca de lo que es la plataforma.
- 6) Muestra el mapa que contiene las playas estudiadas actualmente, al hacer clic en el marcador se despliega información sobre la playa y el número de muestreos realizados en ella (Ver figura 2). Dado que la cantidad de datos puede ser extensa, se ha incluido un botón que redirige al usuario hacia una página con toda la información completa relacionada con esa playa.



Figura 2 Ventana emergente del marcador

2.2. ¿Quiénes somos?

En esta sección (Figura 3), se muestra al equipo de trabajo detrás de la plataforma ResiPlay.

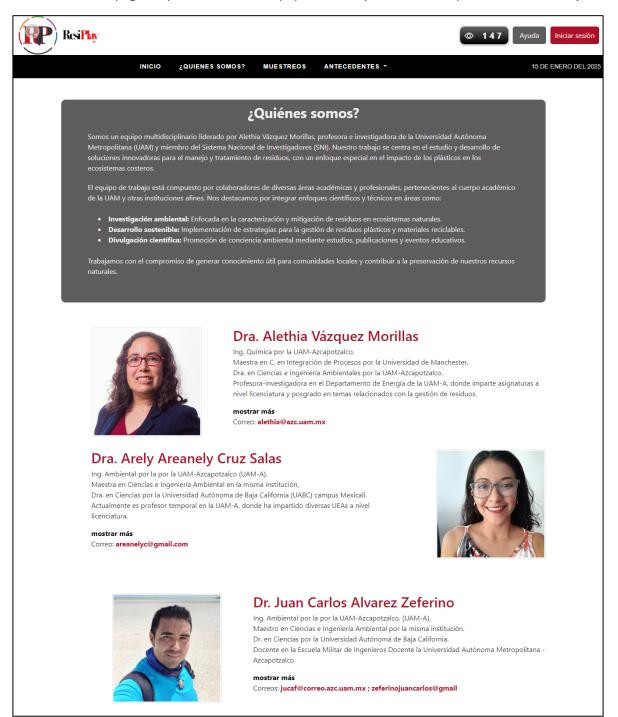


Figura 3 Sección ¿Quiénes Sómos?.

2.3. Muestreos.

En esta sección se muestran las piezas encontradas en cada playa, se puede acceder a ella de dos maneras:

- Desde la barra de navegación (Muestreos), de esta manera mostrará todos los registros sin filtrar
- 2) Desde la ventana emergente al hacer clic sobre el marcador (Figura 2), de esta forma mostrará solo los datos de la playa seleccionada

Estando en esta sección (Figura 4) Se podrá filtrar la información por:

- Playa
- Clasificación de residuos
- Numero de muestreo.
- Zona de estudio.

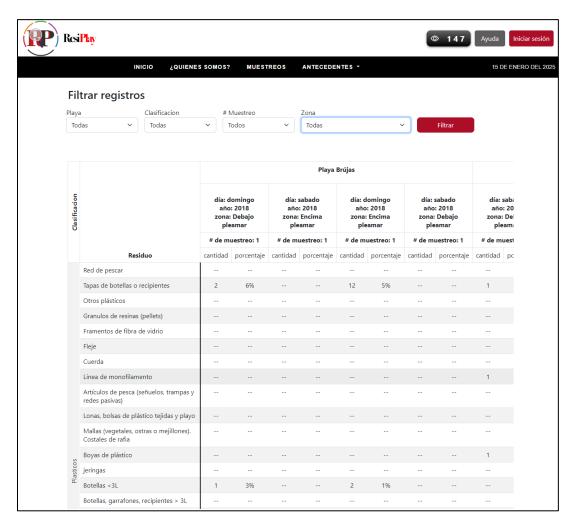


Figura 4 Vista Muestreos.

Los filtros se generan dinámicamente con los datos de los muestreos realizados en la playa seleccionada. Por ejemplo, si en la playa Cerritos solo se ha llevado a cabo dos muestreos, únicamente aparecerán esas dos opciones (Figura 5), Asimismo, si dentro de esos muestreos solo se analizo la zona "debajo pleamar", esta sería la única opción disponible; en cado de que se hayan estudiado dos, tres o hasta cuatro zonas, todas ellas se mostrarán como opciones en el filtro (Figura 6).



Figura 5 Filtro de Número de muestreo con dos opciones disponibles.



Figura 6 Filtro de Zona de estudio con dos opciones disponibles.

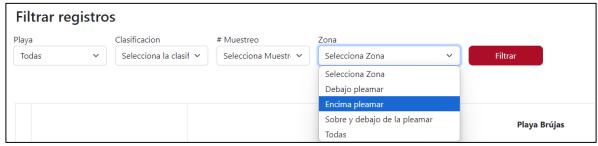


Figura 7 Filtro de Zona de estudio con 3 opciones.

2.4. Monitoreos.

Muestra información sobre los monitoreos y como se realizan (Figura 8).



Figura 8 Vista de Monitoreos.

2.5. Las playas de México.

En esta sección (Figura 9), los usuarios podrán explorar información detallada sobre las costas mexicanas, destacando su relevancia natural, económica y ambiental. Además, de exponer los problemas que enfrentan, como la contaminación, enfatizando la importancia de preservar estos valiosos ecosistemas.



Figura 9 Vista Las playas de México.

2.6. Residuos en playas.

En esta sección (Figura 10), los usuarios podrán conocer la problemática de los residuos en playas, destacando cómo el crecimiento poblacional, la urbanización costera y el turismo masivo han incrementado la contaminación en estos ecosistemas.



Figura 10 Residuos en playas.

2.7. Publicaciones.

En esta sección (Figura 11), los usuarios pueden acceder a las investigaciones y publicaciones relacionadas con la contaminación por residuos en las playas.



Figura 11 Publicaciones.

3.Iniciar Sesión.

En esta sección (Figura 12), el usuario puede acceder al sistema utilizando el usuario y contraseña que le ha proporcionado el administrador. Solo podrán acceder los usuarios administradores y capturistas.



Figura 12 Formulario de Inicio de sesión.



Figura 13 Alerta credenciales incorrectas.

En caso de que el usuario ingrese el correo o contraseña incorrecta se mostrara una alerta como la siguiente (Figura 13).

Nota: Si olvida su contraseña de acceso o enfrenta dificultades para iniciar sesión, debe ponerse en contacto con el administrador.

4. Vistas de Administrador y Capturista.

Cuando el usuario accede al panel de administrador se muestra la lista de muestreos realizados a las playas (Figura14).

El administrador puede ver, editar, agregar y eliminar registros, en cambio el capturista no puede eliminar registros además de que no puede acceder a gestionar usuarios (Figura 15).

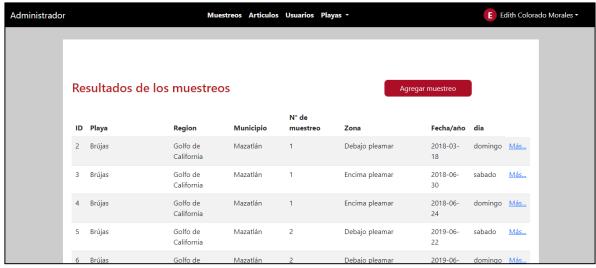


Figura 14 Lista de muestreos Administrador

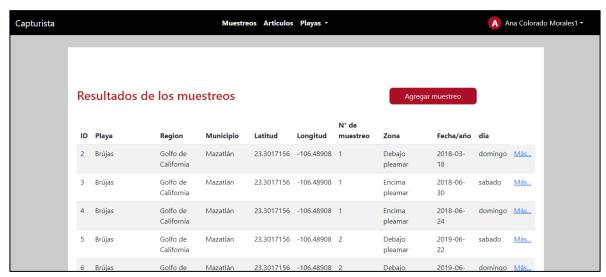


Figura 15 Vista de muestreos Capturista

4.1. Muestreos.

4.1.1. Agregar muestreos.

Para agregar un nuevo muestreo, se debe presionar el botón "Agregar muestreos" (Ver figura 14), que redirige al formulario de registro de muestreo (Figura 16), En este formulario se deben completar los datos esenciales del muestreo, como número de muestreo, playa, fecha o día y zona de estudio.

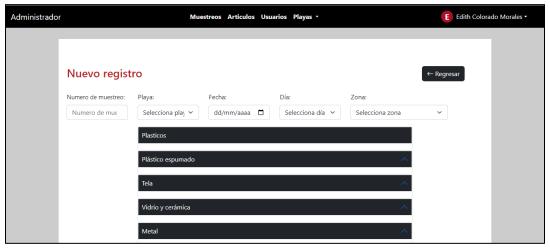


Figura 16 Formulario Crear nuevo muestreo.

Para agregar las piezas encontradas:

Seleccione la clasificación del residuo y automáticamente se desplegarán los residuos pertenecientes a esa clasificación (Figura 16), solo se debe llenar la cantidad de piezas encontradas ya que el porcentaje lo calcula automáticamente, al terminar con la clasificación se presiona nuevamente para contraer los datos.

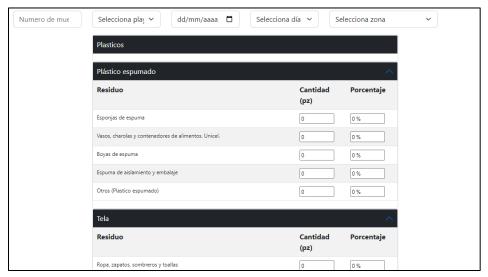


Figura 17 Agregar piezas.

Al terminar de registrar las piezas encontradas se presiona en el botón de "guardar" y listo en caso de no querer guardar el registro solo se presiona el botón regresar y lo redirigirá a la lista de muestreos.

Otra forma de agregar las piezas es solo guardar la información de muestreo y después buscarlo en la lista de muestreos, dar clic en editar y desde ahí agregar las piezas encontradas (Ver siguiente sección).

4.1.2. Editar muestreos.

Para esto se debe dar clic en "más" del muestreo correspondiente (Figura 18).



Figura 18 Botón más

Y mostrará la información del muestreo (Figura 19). Para editar presiona el botón "Editar" y redirigirá a un nuevo formulario (Figura 20).

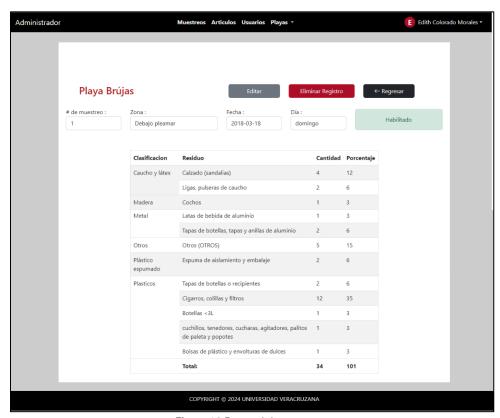


Figura 19 Datos del muestreo.

En este formulario se habilitan los campos para poder cambiar la información y en el caso de las piezas encontradas se muestran las registradas anteriormente con la posibilidad de cambiar el material y la cantidad, en caso de querer borrar el material (De las que anteriormente se registraron) solo se debe dejar en 0, ya que el sistema borra en automatico las cantidades menores a 1.

Si se desea agregar más residuos se debe presionar "Agregra más" y se creara un nuevo campo de texto para poder seleccionar el residuo y la cantidad, el porcentaje se calcula en automatico. Para finalizar da clic en el boton Guardar y listo, en caso de querer cancelar los cambios solo da clic en regresar.

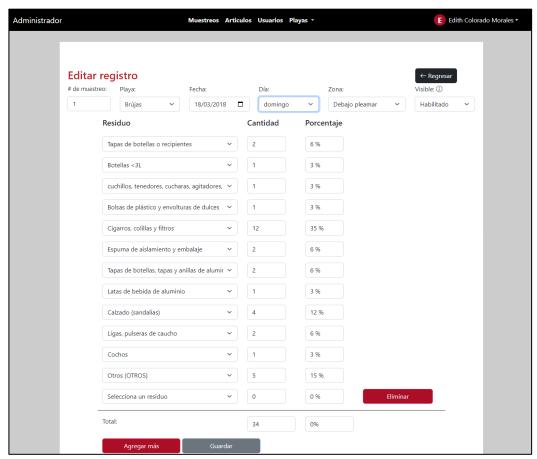


Figura 20 Formulario de Editar muestreo.

4.1.3. Eliminar muestreo.

Para eliminar un muestreo solo presiona el botón "Eliminar Registro" (Figura 21) y mostrará una ventana emergente, presiona "Eliminar" si estás seguro, de lo contrario presiona cancelar. Nota: el capturista no puede eliminar registros.



Figura 21 Eliminar muestreo.

4.2. Usuarios

Solo el usuario administrador puede gestionar los usuarios (Figura 22). Los pasos se describen a continuación.

4.2.1. Agregar Usuarios

Para agregar un nuevo usuario se debe llenar el formulario y dar clic en agregar (Figura 22, paso 1). Si el registro fue correcto se mostrará una notificación de éxito (Figura 23). Caso contrario mostrará una alerta de error, en ese caso vuelve a realizar el registro

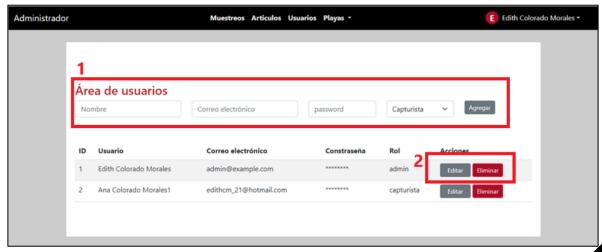


Figura 22 Vista para gestionar usuarios.



Figura 23 Alerta de registro exitoso.

4.2.2. Editar Usuarios

Para editar un usuario presiona "editar" (Figura 22, paso 2)y mostrará una ventana emergente con el formulario (Figura 24), realiza los cambios y da clic en guardar (Figura 21).

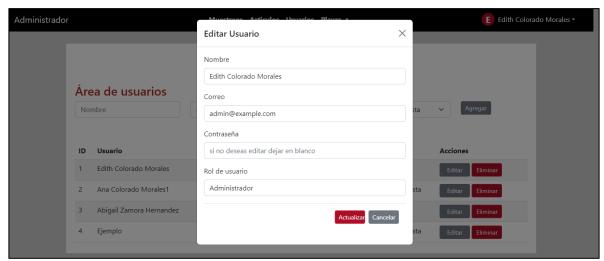


Figura 24 Formulario para editar usuario.

4.2.3. Eliminar Usuario.

Para eliminar solo presiona eliminar y mostrará una ventana emergente para confirmar que estás seguro de eliminar el registro (Figura 25).

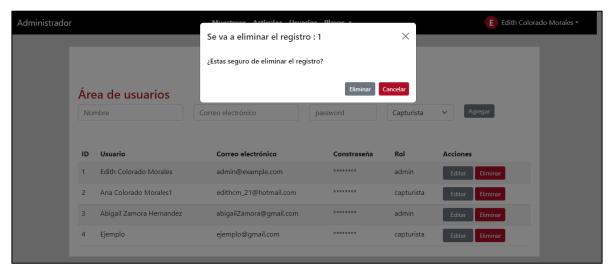


Figura 25 eliminar usuario.

4.3. Playas

Para gestión de playas, se deben seguir las mismas instrucciones indicadas en la sección 4.2 sobre la gestión de usuarios. En este caso, solo se mostrará la interfaz correspondiente para la gestión de playas (Figura 26).

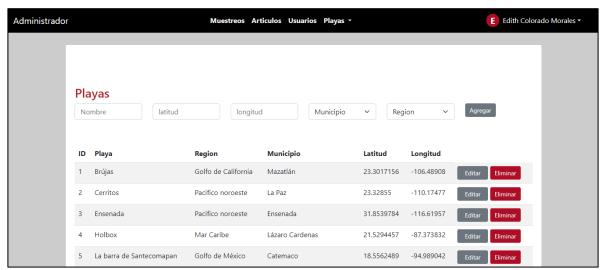


Figura 26 Interfaz para gestionar playas.

4.4. Residuos

Para la gestión de residuos, se deben seguir las mismas indicaciones de la sección 4.2 sobre la gestión de usuarios. En este caso, solo se mostrará la interfaz correspondiente para la gestión de playas (Figura 27).



Figura 27 Interfaz para la gestión de residuos.

4.5. Artículos.

Esta sección es para subir artículos, publicaciones o información acerca de la contaminación por residuos en playas, los archivos deben ser en formato PDF y la forma de agregar, eliminar y editar es la misma que de usuarios (Ver sección 4.2) la interfaz para gestionar las publicaciones es la siguiente (Figura 28).



Figura 28 Interfaz para gestionar publicaciones.