

# Aplicación para el costeo de intervenciones de conservación marina

Manual de usuario

Juan Carlos Villaseñor-Derbez

Última actualización: Julio 24, 2022



# Índice general

<b>1. Bienvenida</b>	<b>5</b>
1.1. Sobre la aplicación . . . . .	5
1.2. Sobre el manual . . . . .	5
1.3. Contacto a desarrolladores . . . . .	5
<b>2. Introducción</b>	<b>7</b>
2.1. Estructura de un presupuesto . . . . .	7
2.2. Interfaz de Usuario . . . . .	8
<b>3. Llenado de datos</b>	<b>13</b>
<b>4. Explorar el presupuesto</b>	<b>15</b>
<b>5. Guardar el progreso de un presupuesto</b>	<b>17</b>
<b>6. Cargar el estado de un presupuesto anterior</b>	<b>19</b>
<b>7. Compartir el estado de la aplicación</b>	<b>21</b>



# Capítulo 1

## Bienvenida

### 1.1. Sobre la aplicación

La aplicación de costeo de intervenciones de conservación marina te permite diseñar y costear una intervención. La intervención puede ser en forma de reservas marinas o proyectos de mejoramiento pesquero. La aplicación está disponible en este [link](#).

### 1.2. Sobre el manual

El manual está disponible en tres formatos: página web, documento de PDF, o E-pub para kindle o similares. En la página web, la barra lateral te permite navegar entre capítulos y secciones. El capítulo 2 presenta una breve descripción de la jerarquía de un presupuesto y la interfaz de usuario. El capítulo 3 muestra dos ejemplos de llenado de datos para un presupuesto de REMA y un presupuesto de FIP. El capítulo 4 describe el área de exploración y visualización de datos, así como la opción de dividir el presupuesto entre diferentes actores. El capítulo 5 te muestra cómo guardar tu progreso, mientras que el capítulo 6 te muestra cómo continuar un presupuesto anterior. Finalmente, el capítulo 7 te muestra cómo compartir un presupuesto.

### 1.3. Contacto a desarrolladores

Para cualquier pregunta o comentario sobre este producto escribe al correo [rema@cobi.org.mx](mailto:rema@cobi.org.mx). Tus observaciones nos ayudarán a mejorar nuestras herramientas.



## Capítulo 2

# Introducción

El número de iniciativas para establecer redes de Reservas Marinas (REMA) y Proyectos de Mejora Pesquera (FIP) está en aumento, y la gran mayoría de los esfuerzos se realizan con fondos filantrópicos. Sin embargo, al iniciar cualquier intervención, es común que los costos proyectados al futuro no estén claramente definidos. Esto puede afectar la sustentabilidad de la intervención al largo plazo.

Esta aplicación ayuda a estimar los costos aproximados necesarios para llevar a cabo dos tipos de intervenciones: establecer una reserva marina utilizando el modelo COBI, o un proyecto de mejoramiento pesquero. Su objetivo es ayudar a comunidades, organizaciones de la sociedad civil y tomadores de decisiones de planear sus inversiones con mayor claridad y transparencia.

### 2.1. Estructura de un presupuesto

La aplicación te permite generar un presupuesto jerárquico, definido de la siguiente manera:

- **Secciones:** Hay dos, una para Reservas Marinas (REMA) y una para Proyectos de Mejoramiento Pesquero (FIPS).
- **Fases:** Las intervenciones se dividen en tres fases: Diseño, Implementación y Seguimiento.
- **Subfase:** El número de subfases varía según el tipo de intervención y la fase, pero nos ayudan a categorizar los costos de manera más específica. La siguiente sección proporciona más detalles al respecto.
- **Actividad:** Cada subfase se compone de diferentes actividades. Por ejemplo, la subfase de Socialización para el Diseño de una reserva marina tiene

únicamente una actividad: Reuniones para presentar información de ZRP. Por otro lado, la subfase de identificación y socialización en la fase de diseño de FIPs tiene cuatro actividades.

- **Elemento:** Para llevar a cabo cada actividad, es necesario con ciertos elementos. Es aquí donde puedes combinar precios y cantidades para determinar los costos de la actividad.

Por lo tanto, las secciones se dividen en fases. Las fases se dividen en subfases. Las subfases se dividen en actividades. Y las actividades se dividen en elementos.

## 2.2. Interfaz de Usuario

### 2.2.1. Barra lateral

La interfaz de usuario está diseñada para reflejar la estructura del presupuesto. Al entrar a la aplicación, lo primero que verás es una pantalla (Fig. 2.1). El lado izquierdo muestra el panel de control y navegación. El panel te permite navegar a través de las diferentes secciones de la aplicación. La sección predeterminada es la sección de “Inicio”, donde se encuentra un pequeño resumen de la aplicación, así como enlaces a este manual. También están disponibles las dos secciones que identifican el tipo de intervención (“Costeo de Reservas” y “Costeo de FIP”), y la sección para visualizar el presupuesto (“Gráficos”). Finalmente, observarás la zona de herramientas disponibles, como cargar un presupuesto anterior, descargar el presupuesto de la sesión, o compartir el estado de tu sesión con alguien más.

### 2.2.2. Área de trabajo

Del lado derecho observarás el área de trabajo principal. Si estás trabajando en el llenado de un presupuesto, esta sección te mostrará los diferentes campos para que puedas ingresar los valores o explorar el presupuesto. Exploremos más a detalle cada una de estas.

La figura 2.2 muestra el estado de la aplicación cuando el usuario ha seleccionado “Costeo de Reservas” en el menú lateral. En la zona superior del área de trabajo principal podrás observar tres pestañas con los nombres de “Diseño”, “Implementación”, y “Seguimiento”, estas son las tres fases descritas en sección 2.1. La pestaña “Duración” está seleccionada, indicado por la barra azul sobre su nombre. En este punto, la aplicación te muestra una ventana titulada “Duración de la fase” en la que especificaremos la duración de la fase de diseño de las reservas marinas. La pestaña de diseño de FIPS es similar.

La fase de diseño de reservas marinas se subdivide en cuatro subfases, indicadas por los bloques azules del lado izquierdo. En este caso, el diseño de una reserva





Figura 2.1: Página de bienvenida en la aplicación web.

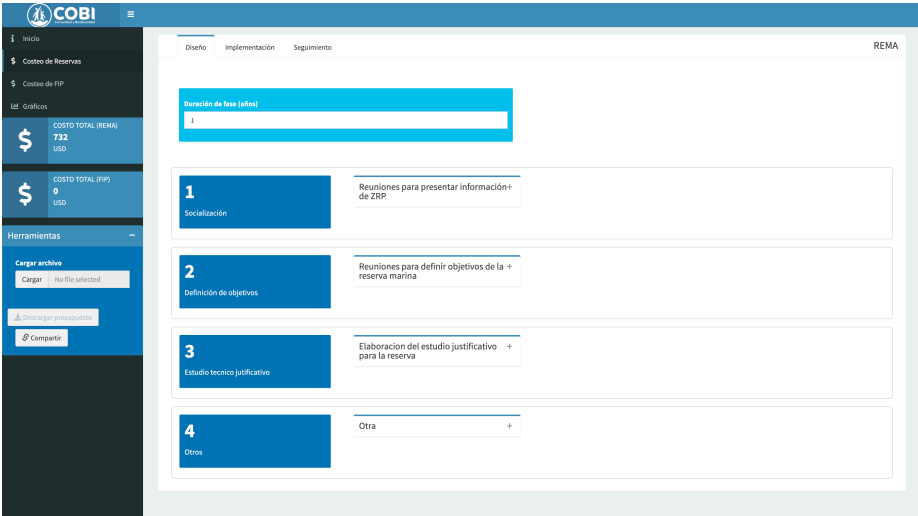


Figura 2.2: Página de llenado de datos en la aplicación web.

marina requiere de Socialización, Definición de Objetivos, Elaboración de un Estudio Técnico Justificativo, y “Otros” (otros costos que el usuario puede incluir). Como dijimos en la sección 2.1, las subfases se dividen en actividades. Por ejemplo, la subfase de socialización cuenta con una única actividad: “Reuniones para presentar información de ZRP”. Al hacer “click” en el signo de + a la derecha del título de la actividad, la aplicación despliega la lista de elementos a costear (Fig. 2.3), así como la frecuencia de la actividad.

The screenshot shows the COBI application interface. On the left is a sidebar with navigation options: Inicio, Costeo de Reservas, Costeo de RFP, Gráficos, and Herramientas. The main area is titled 'REMA' and has tabs for 'Diseño', 'Implementación', and 'Seguimiento'. A 'Duración de fase (años)' field is set to 1. Below this, a section for '1 Socialización' is expanded, showing 'Reuniones para presentar información de ZRP'. A dropdown for 'Frecuencia de la actividad' is set to 'Anual'. A table lists costs and quantities for various items:

Costos	Cantidades
Sala de juntas \$/unidad	unidad
Materiales de papetería \$/unidad	unidad
Moderadores de reuniones \$/unidad	unidad
Insumos de coffeebreak \$/unidad	unidad
Pasajes participantes \$/unidad	unidad

Figura 2.3: Elementos para la actividad de ‘Reuniones para presentar información de ZRP’.

La figura 2.4 muestra el último área de trabajo, donde podrás visualizar el presupuesto. Además, contiene una nueva característica de esta versión de la aplicación: Te permite dividir el presupuesto entre diferentes actores, y anticipar el monto de sus contribuciones.

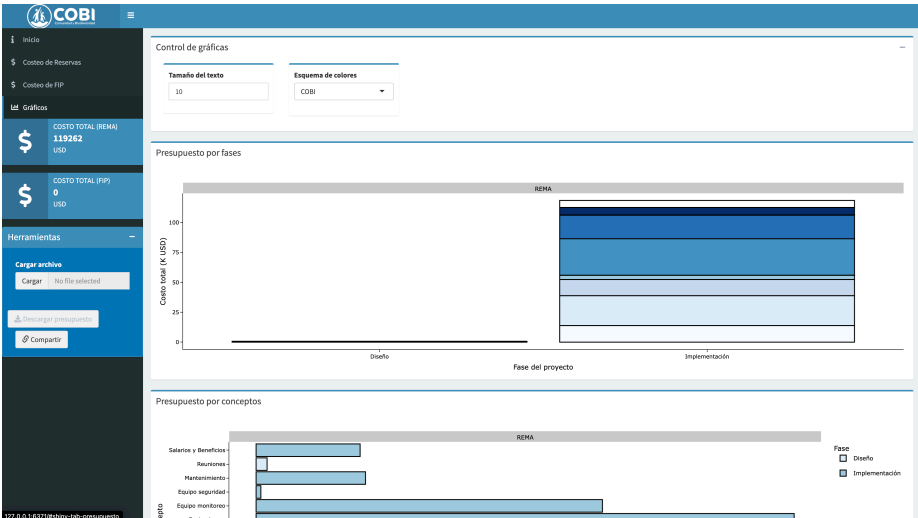


Figura 2.4: Página de exploración de presupuesto en la aplicación web.



## Capítulo 3

# Llenado de datos

Llenado de datos

- Ejemplo REMA
  - Solamente una fase
  - Llenar un programa entero
- Ejemplo FIP
  - Solamente una fase
  - Módulo de intervenciones



## Capítulo 4

# Explorar el presupuesto

Explorador de presupuesto

- Descripción de grafica 1
- Descripción de grafica 2
- Descripción del módulo de division presupuestal





## Capítulo 5

# Guardar el progreso de un presupuesto

Guardar el progreso de un evento presupuestal



## Capítulo 6

# Cargar el estado de un presupuesto anterior

Cargar un archivo anterior



## Capítulo 7

# Compartir el estado de la aplicación

Compartir el estado de la aplicación