



DIGISTAT® Codefinder

DIGISTAT® versión 4.3

MANUAL DE USUARIO

DIG UD CDF IU 0005 ITA V01

30 DE JUNIO DE 2017

ASCOM UMS srl unipersonal
Via Amilcare Ponchielli 29, 50018, Scandicci (Firenze), Italia
Tfno. (+39) 055 0512161 – Fax (+39) 055 8290392
www.ascom.com

DIGISTAT® versión 4.3

Copyright © ASCOM UMS srl. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, transmitida, copiada, registrada o traducida de ninguna manera, por ningún medio y en soporte alguno sin el consentimiento previo por escrito de ASCOM UMS.

LICENCIA DE SOFTWARE

Su Acuerdo de Licencia con ASCOM UMS – suministrado con el producto – especifica los usos permitidos y prohibidos del producto.

LICENCIAS Y MARCAS REGISTRADAS

DIGISTAT® es producido por ASCOM UMS srl
<http://www.ascom.com>

DIGISTAT® es una marca registrada por ASCOM UMS srl

La información es exacta en el momento de la publicación.

Todas las demás Marcas Registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.

El producto ASCOM UMS DIGISTAT® tiene la marca  conforme a la Directiva 93/42/CEE (“Dispositivos médicos”), enmendada por la directiva 2007/47/CE.

UMS está certificada bajo los estándares UNI EN ISO 9001:2008 y UNI CEI EN ISO 13485:2012 para el diseño, el desarrollo, la producción, la instalación y la asistencia de software.

1. Índice

1. Índice	3
2. DIGISTAT® “Codefinder”	4
2.1. Cómo usar DIGISTAT® “Codefinder”	4
2.2. Características del sistema	5
2.2.1. Buscar	6
2.2.2. Estructura	6
2.2.3. Preferidos	8
2.2.4. Frecuentes	10
2.2.5. Recientes	11
2.3. Los comandos de la barra lateral	12
2.3.1. Abrir un conjunto de códigos	12
2.3.2. Opciones	13
2.3.3. Información general	14
2.3.4. Modificar elemento	14
2.3.5. Añadir elemento	15
2.3.6. Eliminar elemento	16
2.3.7. Añadir a preferidos	16
2.3.8. Quitar de la lista “preferidos”	16
2.3.9. Cerrar “Codefinder”	16
2.3.10. Introducir elemento en la pantalla actual	17
2.3.11. Tabla resumen de los botones de función	18
2.4. “Codefinder” en uso: un procedimiento estándar	19
2.4.1. Abrir “Codefinder”	19
2.4.2. Búsqueda y selección de un elemento	21

2. DIGISTAT® “Codefinder”



Para la información general en relación con el entorno DIGISTAT® y las instrucciones de uso del software Control Bar, ver el documento “DIG UD CBR IU 0005 ITA V01 - Digistat Control Bar User Manual” (“Manual de Usuario de Digistat Control Bar”).

El módulo DIGISTAT® “Codefinder” permite efectuar búsquedas dentro de grandes conjuntos de códigos (por ejemplo ICD-9, ICD-10, ICPM etc. - el módulo puede expandirse fácilmente para incluir todos los códigos que pudieran ser necesarios).

El usuario puede recurrir a DIGISTAT® “Codefinder” cada vez que sea necesario buscar y seleccionar un elemento entre los pertenecientes a un determinado conjunto.

La primera parte de este manual (los apartados que van del 2.1 al 2.3) describe las características y funciones de “Codefinder”. El apartado 2.4 describe su funcionamiento en el contexto del módulo DIGISTAT® “Clinical Forms”, ilustrando algunos de los posibles procedimientos usados.



El sistema puede utilizarse también como aplicación autónoma, independiente del entorno DIGISTAT®, como instrumento de búsqueda y selección dentro de grandes conjuntos de elementos.

2.1. Cómo usar DIGISTAT® “Codefinder”

En este apartado sintetizamos el procedimiento necesario para usar “Codefinder”.

Un botón específico -  - permite abrir “Codefinder” desde el módulo DIGISTAT® en uso. Para ello es necesario:

1. hacer clic en el botón  situado al lado del campo que se desea especificar (Fig 1 A).

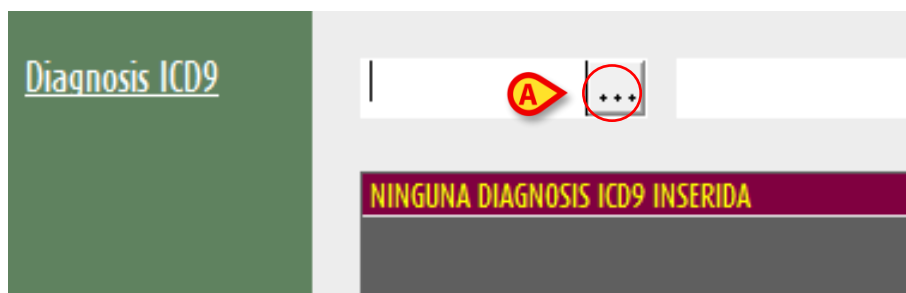


Fig 1

Se abrirá la ventana de “Codefinder” (Fig 2 A).

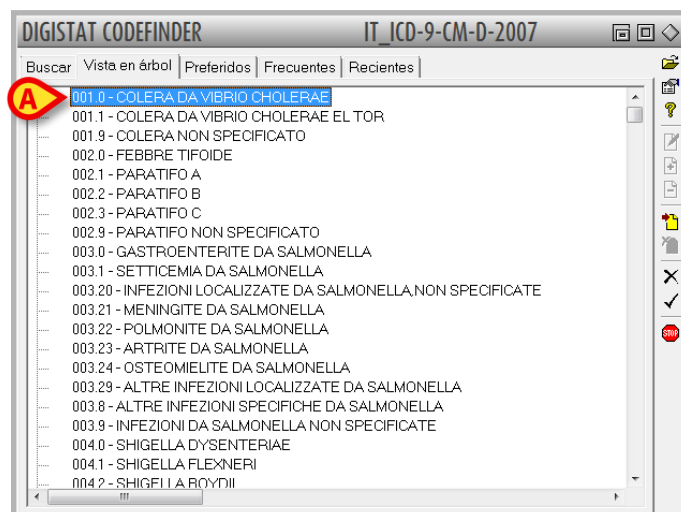


Fig 2

2. Buscar el elemento que se desea introducir (ver en los apartados 2.2.1 y 2.2.2 los procedimientos de búsqueda y selección).
3. Hacer doble clic en el elemento a introducir (Fig 2 A). El elemento aparecerá dentro del campo (Fig 3).

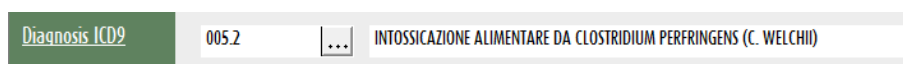


Fig 3

2.2. Características del sistema

Este apartado describe las características generales de "Codefinder".

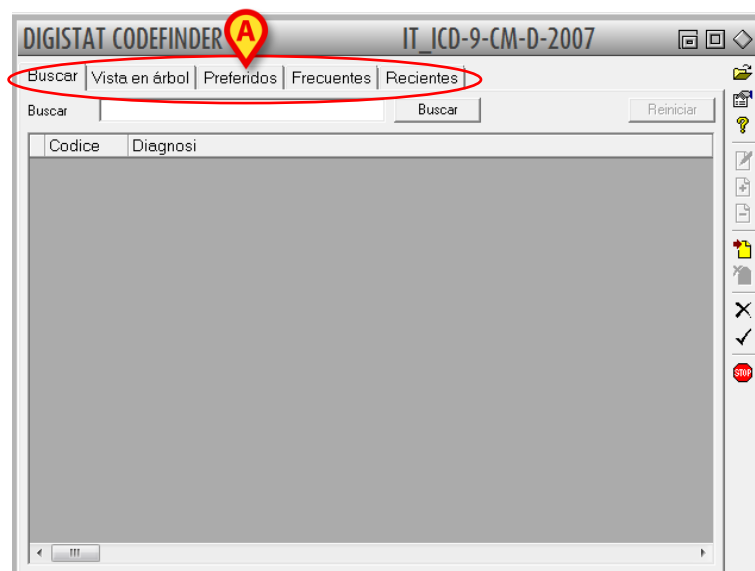


Fig 4 - Buscar

En la parte superior de la ventana hay 5 etiquetas (Fig 4 A). Cada una de ellas permite acceder a un panel caracterizado por contenidos y funciones específicas.

2.2.1. Buscar

El panel “Buscar” (Fig 5) permite buscar la voz de que se trate mediante secuencias de caracteres alfanuméricos introducidos por el usuario. Para ello es necesario:

1. introducir la secuencia de caracteres en el campo de búsqueda (Fig 5 A).



Fig 5

2. Hacer clic en el botón **Buscar** (Fig 5 B). Los resultados se mostrarán dentro de la ventana “Codefinder” (Fig 6 A).

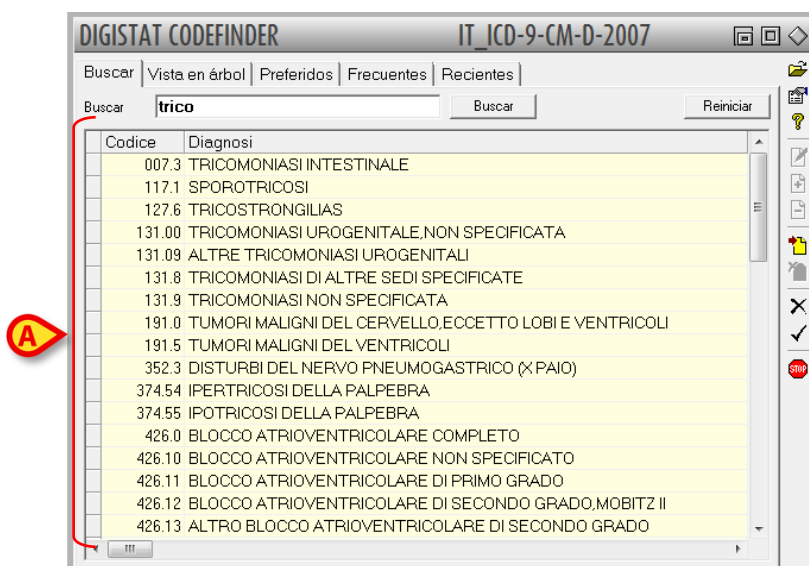


Fig 6

2.2.2. Estructura

El panel “Estructura” permite navegar por los nudos y ramas de la estructura lógica de los contenidos de “Codefinder” (los archivos de códigos ICD-9, ICD-10, etc...) hasta identificar la voz deseada. Para ello es necesario:

- hacer clic en la etiqueta “Estructura” (Fig 7 A). Se abrirá una ventana análoga a la que se muestra en Fig 7 (los contenidos específicos dependen del conjunto de códigos en uso).

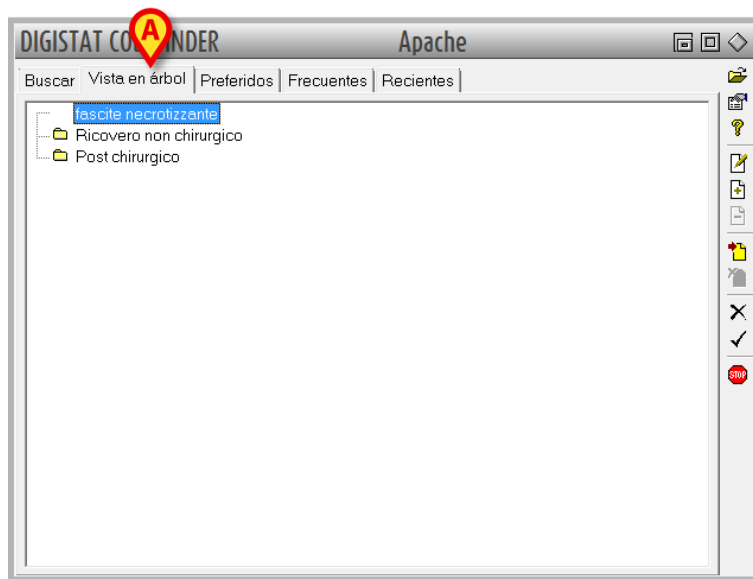


Fig 7 - Estructura

Las distintas carpetas pueden abrirse con un clic. Los elementos de las carpetas están agrupados con criterio lógico. Cada carpeta puede contener listas de elementos aislados u otras sub-carpetas, así como pertenecer a carpetas de nivel superior.

1. Hacer doble clic en una carpeta para visualizar los contenidos. Si se muestra una lista de códigos (y no otras sub-carpetas),
2. hacer clic en unos de los códigos para seleccionarlo.

El código seleccionado se resalta en azul (Fig 8 A).

3. Hacer clic en el botón  para introducir el código en el campo de referencia (Fig 8 B).

O bien, cuando se visualiza la lista de códigos

- hacer doble clic en el código que se desee para introducirlo directamente.

La Fig 8, muestra un ejemplo de navegación dentro de la estructura de códigos donde se ha elegido abrir la carpeta “Estómago”, dentro de la cual, a su vez, se ha abierto la subcarpeta “Estómago - Mucosa” y en esta última se ha seleccionado el código “3.5.2 - Estómago - Mucosa - Pálida” (Fig 8 A).

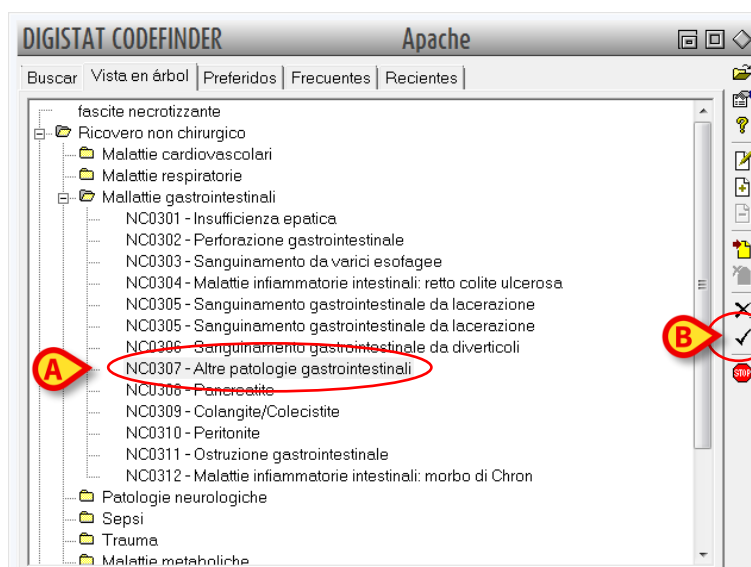


Fig 8 - Estructura: código seleccionado

2.2.3. Preferidos

DIGISTAT® “Codefinder” permite elegir elementos de la lista completa de códigos e introducirlos en una lista de “Preferidos”. Esto permite recuperarlos rápidamente a partir de entonces. El panel “Preferidos” (Fig 10) muestra la lista de códigos indicados como preferidos.

Para introducir un código en la lista de los “Preferidos”:

1. Hacer clic en el código utilizando las funciones que hemos visto en los apartados 2.2.1 y 2.2.2.
2. Hacer clic en la línea correspondiente al código a introducir en la lista. El código aparecerá resaltado (como, por ejemplo, en Fig 9 A).

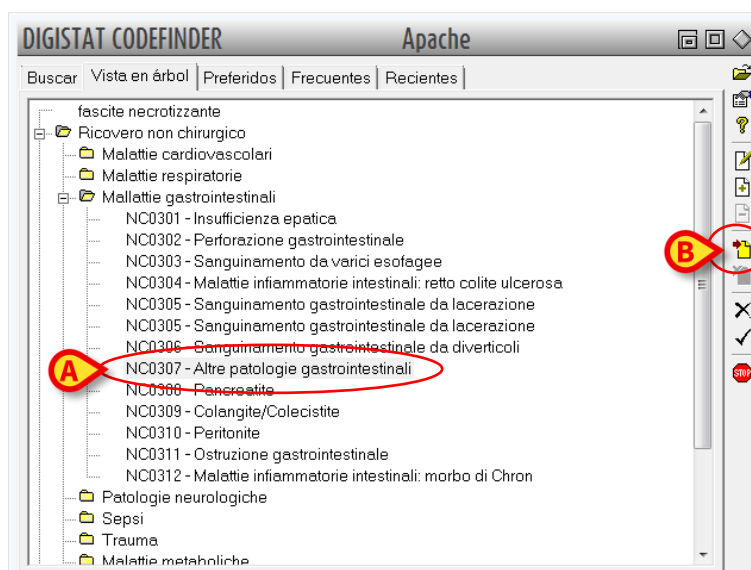


Fig 9 - Estructura: código seleccionado

3. Hacer clic en el botón  (resaltado en Fig 9 A). El código se añadirá así a la lista “Preferidos” (Fig 10 A).

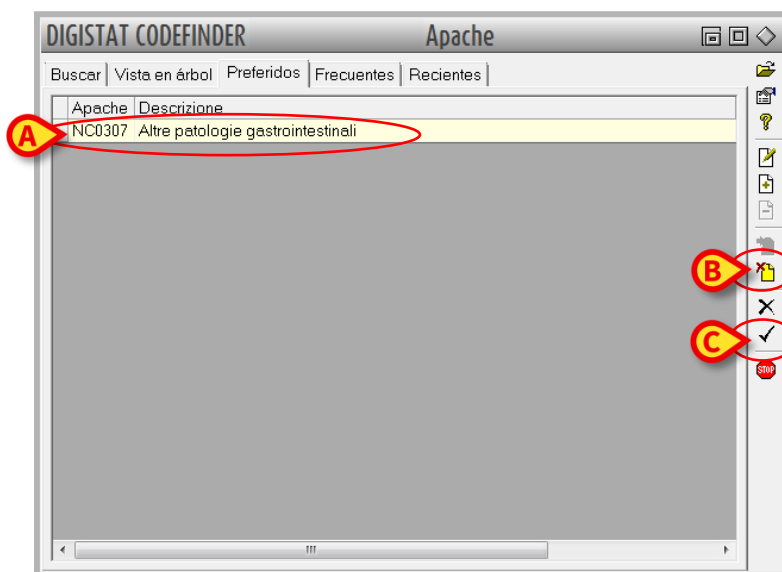


Fig 10 - Preferidos

Para quitar uno de los códigos de la lista de preferidos:

1. hacer clic en la etiqueta “Preferidos” para seleccionar la lista de “Preferidos”.
2. Hacer clic en la línea correspondiente al código que se quiere quitar. El código aparecerá resaltado.
3. Hacer clic en el botón  (Fig 10 B). El código desaparecerá de la lista.

Para introducir uno de los códigos de la lista “preferidos” en la ficha en que estamos trabajando:

- hacer doble clic en la línea correspondiente al código que se desea introducir.

O bien

1. hacer clic en la línea correspondiente al código que se desea introducir. El código aparecerá seleccionado.
2. Hacer clic en el botón  indicado en Fig 10 C.

2.2.4. Frecuentes

El panel “Frecuentes” permite visualizar la lista de los códigos usados con mayor frecuencia. Los códigos se ordenan según la frecuencia de uso. Los más usados se encuentran en la parte superior de la lista.

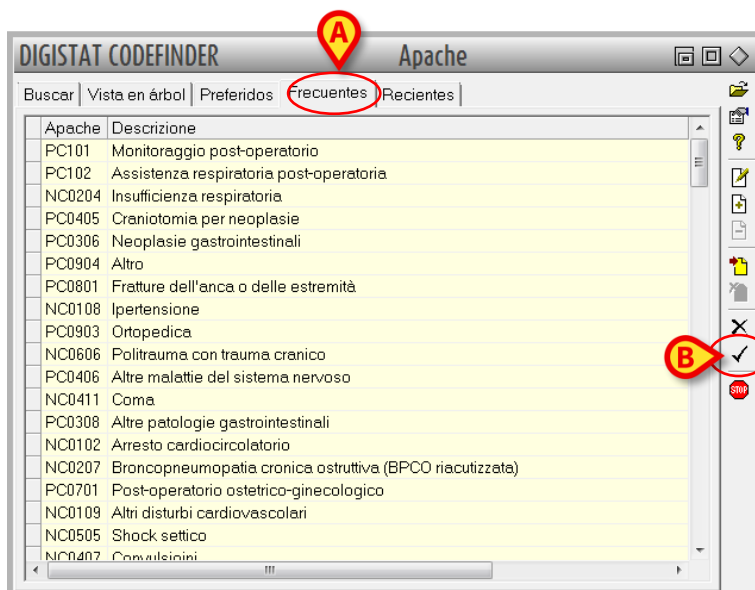


Fig 11 - Frecuentes

Para introducir uno de los códigos de la lista “Frecuentes” en la ficha en que estamos trabajando:

1. hacer clic en la etiqueta “Frecuentes” (Fig 11 A) para acceder a la lista de los códigos usados con mayor frecuencia.
2. Hacer clic en la línea correspondiente al código que se desea introducir. El código aparecerá resaltado.
3. Hacer clic en el botón  (Fig 11 B). De ese modo se introducirá el código.

De no ser así, para introducir el código, es suficiente

- hacer doble clic en la línea correspondiente al código que se desea introducir.

2.2.5. Recientes

El panel “Recientes” permite visualizar una lista de las voces ya seleccionadas anteriormente. Al principio de la lista se encuentran las voces seleccionadas más recientemente.

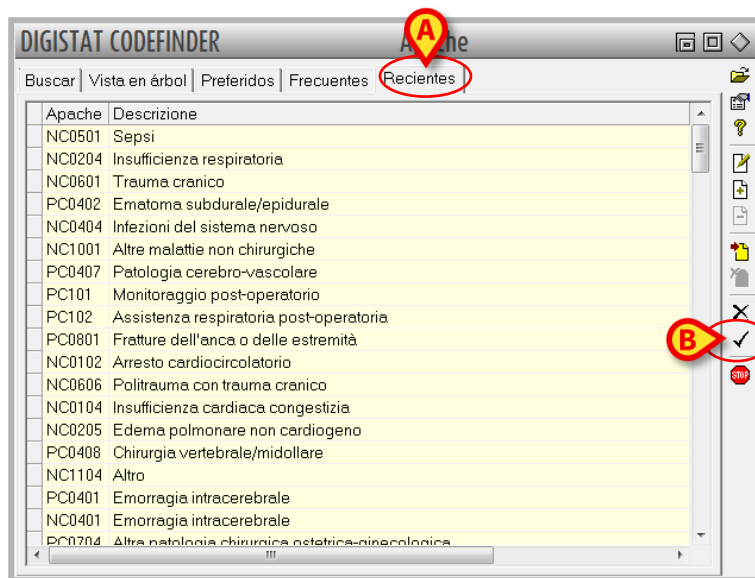


Fig 12 - Recientes

Para introducir uno de los códigos de la lista “recientes” en la ficha en que estamos trabajando:

1. hacer clic en la etiqueta “Recientes” (Fig 12 A) para acceder a la lista de los códigos usados más recientemente.
2. Hacer clic en la línea correspondiente al código que se desea introducir. El código aparecerá resaltado.
3. Hacer clic en el botón  (Fig 12 B). De ese modo se introducirá el código.

De no ser así, para introducir el código, es suficiente

- hacer doble clic en la línea correspondiente al código que se desea introducir.

2.3. Los comandos de la barra lateral

A la derecha de la pantalla hay varios botones que permiten realizar operaciones específicas (Fig 13).

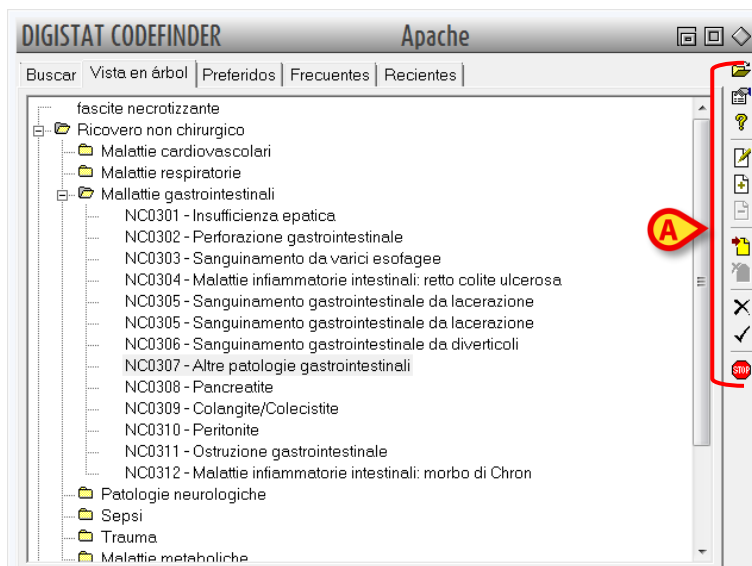


Fig 13

Las funciones de los distintos botones se explican en los apartados siguientes.

2.3.1. Abrir un conjunto de códigos



Los procedimientos descritos en este apartado se reservan a los administradores de sistema (o a personal que posea permisos equivalentes).

El botón  permite seleccionar el archivo de códigos con el que trabajar. Para elegir el conjunto de códigos con los que trabajar:

1. Hacer clic en el botón . Se abrirá una ventana que contiene la lista de todos los conjuntos disponibles.
2. Hacer clic en el nombre del conjunto que se desea utilizar. El nombre aparecerá seleccionado
3. Hacer clic en el botón **Ok** que se encuentra en la ventana de selección de los conjuntos. Los elementos del conjunto de códigos seleccionado estarán disponibles en las pantallas de “Codefinder”.

2.3.2. Opciones



Los procedimientos descritos en este apartado se reservan a los administradores de sistema (o a personal que posea permisos equivalentes).



El botón  abre una ventana que permite habilitar o deshabilitar determinadas funciones de “Codefinder”. Las funciones son las siguientes:

“Apertura de nueva tabla” (descrita en el apartado 2.3.1).

“Editar” (descrita en el apartado 2.3.4).

“Añadir” (descrita en el apartado 2.3.5).

“Borrar” (descrita en el apartado 2.3.6).

“Lista estructurada” (descrita en el apartado 2.2.2).

“Lista de códigos preferidos” (descrita en el apartado 2.2.3).

“Lista de los más frecuentes” (descrita en el apartado 2.2.4).

“Lista de los más recientes” (descrita en el apartado 2.2.5).

“Minimizar después de la selección” minimiza la ventana “Codefinder” después de que se ha seleccionado un código.

Para habilitar/deshabilitar una de las funciones:

1. Hacer clic en el botón . Se abrirá una ventana específica.
2. Hacer clic en la casilla de verificación correspondiente a la función que se desea habilitar o deshabilitar. Si la casilla de verificación está seleccionada, la función correspondiente está habilitada.

2.3.3. Información general

El botón  abre una ventana que contiene información general sobre “Codefinder” (Fig 14).

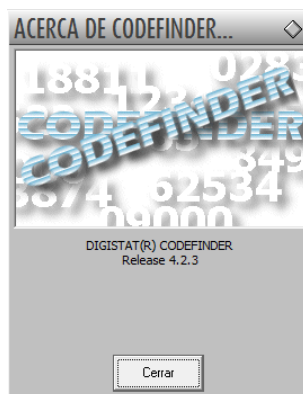


Fig 14

Para cerrar la ventana es suficiente con hacer clic en el botón **Cerrar** presente en la misma.

2.3.4. Modificar elemento



Los procedimientos descritos en este apartado se reservan a los administradores de sistema (o a personal que posea permisos equivalentes).

El botón  permite modificar los elementos de las listas de “Codefinder”. Para modificar un elemento,

1. buscar el elemento que se quiere modificar utilizando los procedimientos descritos en el apartado 2.2.1 y siguientes.
2. Hacer clic en la línea correspondiente al elemento deseado. El elemento aparecerá resaltado.
3. Hacer clic en el botón . Se abrirá una ventana que permite visualizar y modificar todos los datos de un determinado elemento (Fig 15).



Fig 15

4. Efectuar los cambios deseados.

5. Hacer clic en el botón **Ok** (Fig 15 A). El elemento quedará así modificado.

2.3.5. Añadir elemento



Los procedimientos descritos en este apartado se reservan a los administradores de sistema (o a personal que posea permisos equivalentes).

El botón  permite añadir un elemento al conjunto de códigos con el que se está trabajando. Para añadir un elemento,

1. hacer clic en el botón . Se abrirá una ventana que permite introducir todos los datos necesarios (Fig 16).

Fig 16

2. Introducir los datos del nuevo elemento.

3. Hacer clic en el botón **Añadir** de la ventana (Fig 16 A). El elemento quedará así añadido a los conjuntos preexistentes.

2.3.6. Eliminar elemento

El botón  permite quitar un elemento al conjunto de códigos con el que se está trabajando. Para eliminar un elemento,

1. buscar el elemento que se quiere eliminar utilizando los procedimientos descritos en los apartados 2.2.1 y siguientes.
2. Hacer clic en la línea correspondiente al elemento deseado. El elemento aparecerá resaltado.
3. Hacer clic en el botón . Se solicitará una confirmación.
4. Hacer clic en **Sí** para proceder a la eliminación. El elemento será así eliminado.

2.3.7. Añadir a preferidos

El botón  permite añadir un elemento a la lista de “preferidos” (ver el apartado 2.2.3). Para añadir un elemento a la lista de preferidos:

1. buscar el elemento que se quiere añadir utilizando los procedimientos descritos en los apartados 2.2.1 y siguientes.
2. Hacer clic en la línea correspondiente al elemento deseado. El elemento aparecerá resaltado.
3. Hacer clic en el botón . El elemento se añadirá así a la lista y aparecerá en el panel “Preferidos” (Fig 10).

2.3.8. Quitar de la lista “preferidos”

El botón  permite quitar un elemento de la lista de preferidos. Para quitar un elemento de la lista de preferidos:

- hacer clic en la etiqueta “Preferidos” para visualizar la lista correspondiente (Fig 10).
- Hacer clic en la línea correspondiente al elemento que se quiere quitar. El elemento aparecerá resaltado.
- Hacer clic en el botón . De ese modo se quitará el elemento de la lista.

2.3.9. Cerrar “Codefinder”

El botón  permite cerrar DIGISTAT® “Codefinder”.

2.3.10. Introducir elemento en la pantalla actual

El botón  permite introducir un determinado elemento en la pantalla del módulo con el que estamos trabajando. Para introducir un elemento:

1. buscar el elemento que se quiere introducir utilizando los procedimientos descritos en los apartados 2.2.1 y siguientes.
2. Hacer clic en la línea correspondiente al elemento deseado. El elemento aparecerá resaltado.
3. Hacer clic en el botón . De ese modo se habrá introducido el elemento.

De no ser así, para introducir el código, es suficiente

- hacer doble clic en la línea correspondiente al código que se desea introducir.

2.3.11. Tabla resumen de los botones de función

La siguiente tabla indica de forma esquemática las funciones que corresponden a los distintos botones. La Fig 17 indica su posición dentro de la ventana de “Codefinder”.

BOTÓN	FUNCIÓN
	Abrir un conjunto de códigos (apartado 2.3.1)
	Opciones (apartado 2.3.2)
	Información general (apartado 2.3.3)
	Editar elemento (apartado 2.3.4)
	Añadir elemento (apartado 2.3.5)
	Eliminar elemento (apartado 2.3.6)
	Añadir un elemento a la lista de “preferidos” (apartado 2.3.7)
	Quitar un elemento de la lista de “preferidos” (apartado 2.3.8)
	Cerrar la ventana de “Codefinder” (apartado 2.3.9)
	Introducir el elemento seleccionado en la pantalla de trabajo (apartado 2.3.10)

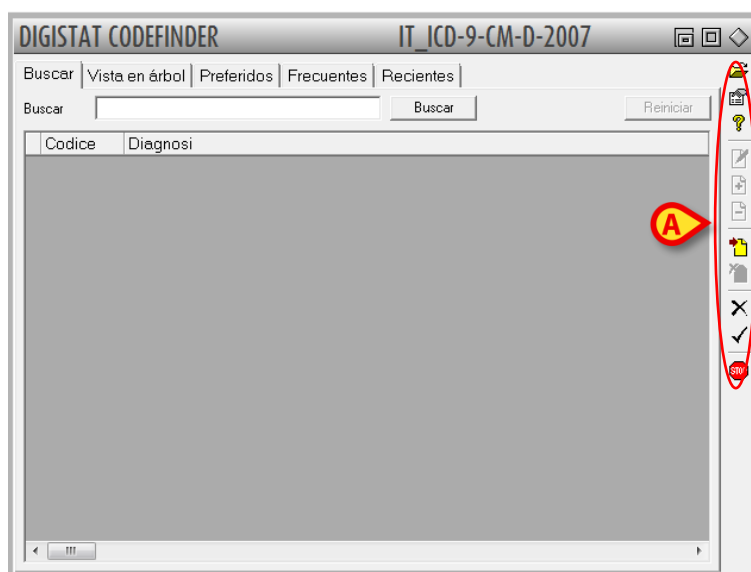


Fig 17



Algunos de los botones, en determinadas configuraciones, pueden estar deshabilitados. Esto se decide al efectuar la configuración y depende de las autorizaciones del usuario.

2.4. “Codefinder” en uso: un procedimiento estándar

Este apartado describe un posible uso de “Codefinder” cuando se abre desde el módulo DIGISTAT® “Clinical Forms”. El procedimiento aquí descrito muestra las capacidades de recuperación de información propias de “Codefinder” y la linealidad del proceso de uso de las mismas.

La pantalla de “Clinical Forms” que se muestra en Fig 18 puede usarse para registrar distintos tipos de información acerca del ingreso del paciente. Entre estas informaciones, las denominadas “Diagnóstico de ingreso”, “Diagnóstico de enfermería”, “Diagnóstico ICD9” y “Procedimientos ICD9”, se introducen mediante “Codefinder”. Aquí se describe el procedimiento para especificar un “Diagnóstico de admisión”.

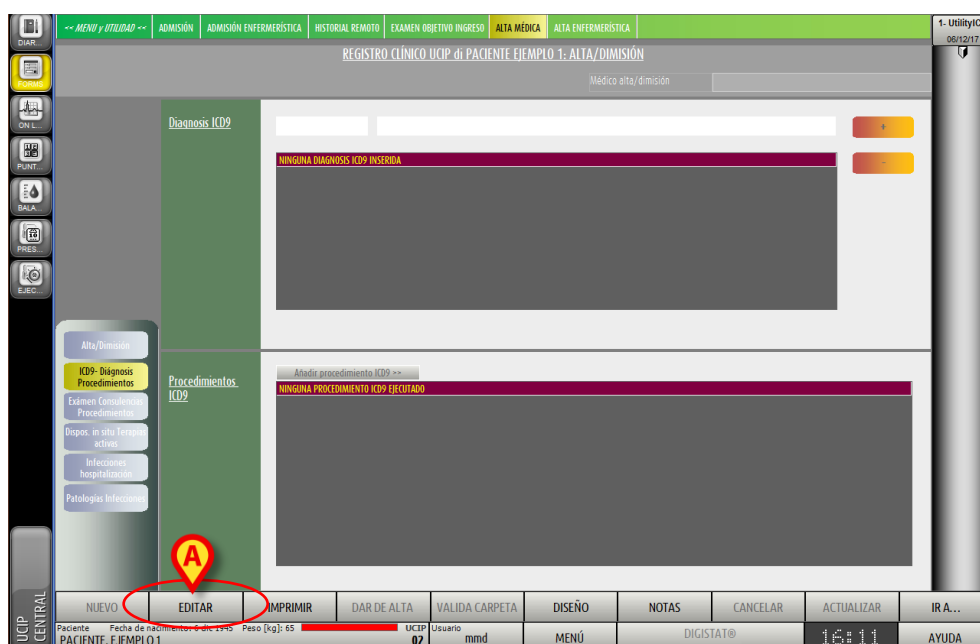


Fig 18

2.4.1. Abrir “Codefinder”

Para abrir “Codefinder”

1. hacer clic en el botón **Editar** en la barra de comandos (Fig 18 A). La ventana cambiará del modo mostrado en Fig 19. Nótese, en particular, la activación de los botones específicos que permiten abrir “Codefinder” (Fig 19 A).

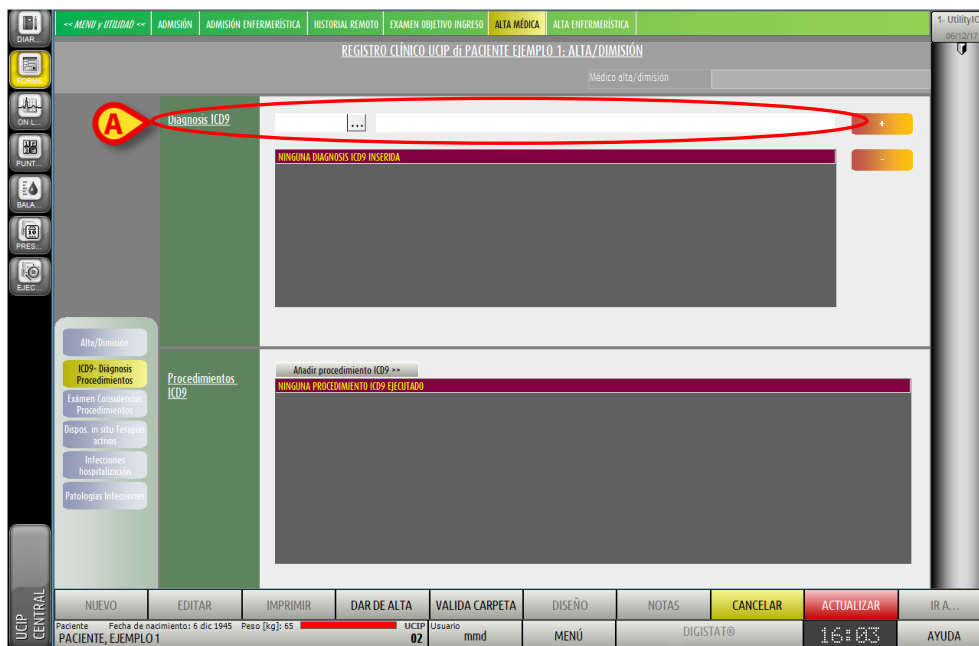


Fig 19

2. Hacer clic en el botón  que corresponde al campo que se desea modificar (A). Se abrirá la ventana de trabajo de "Codefinder" (Fig 20).

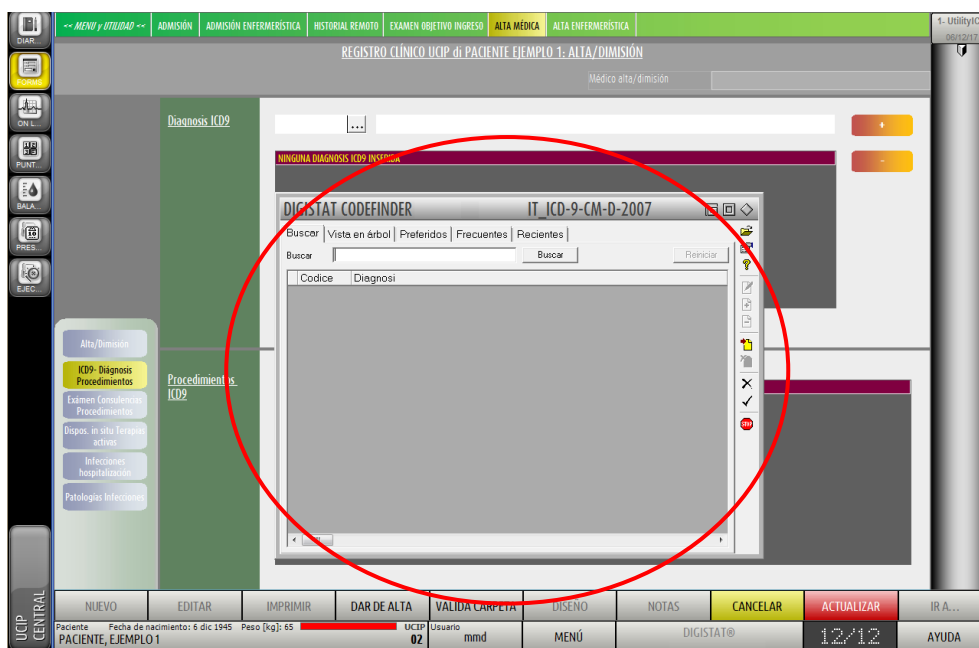


Fig 20

2.4.2. Búsqueda y selección de un elemento

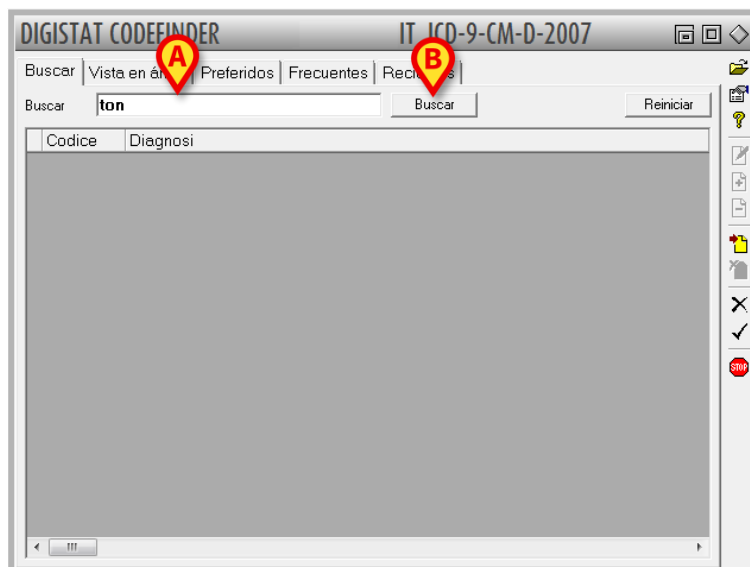


Fig 21

Para buscar un elemento

1. introducir el nombre, o parte del nombre, del elemento buscado en el campo “Buscar” (Fig 21 A).
2. Hacer clic en el botón **Buscar** (Fig 22 B). El sistema mostrará todos los elementos que contienen los caracteres especificados (Fig 22).

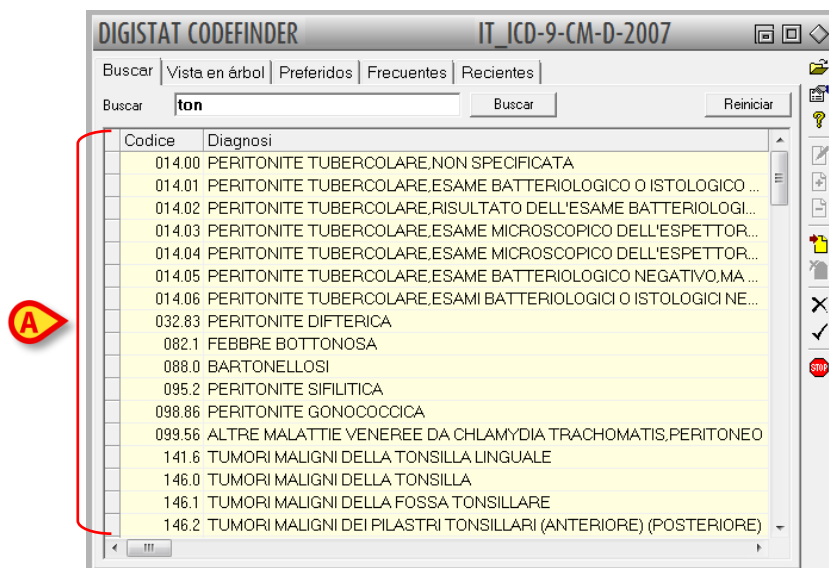


Fig 22

Para introducir el elemento buscado en la ficha actual de Clinical Forms,

3. hacer doble clic en la línea correspondiente. El elemento se introducirá en la ficha, dentro del campo específico (Fig 23 A).

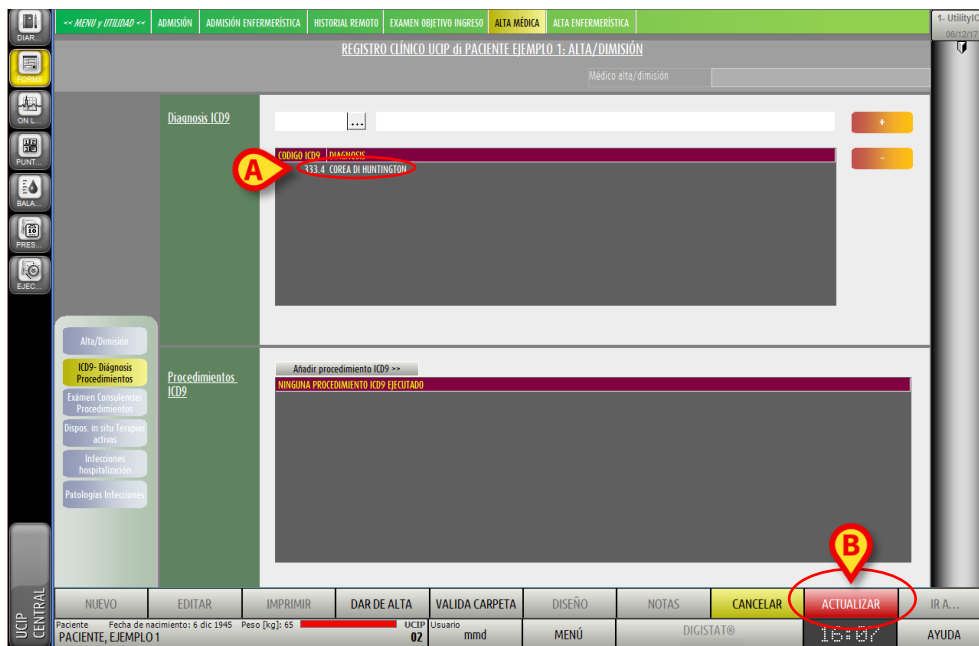


Fig 23

4. Hacer clic en el botón **Actualizar** de la barra de mandos para guardar los cambios efectuados (Fig 23 B).