Codefinder

MANUAL DE USUARIO

Revision 1.0

07/06/2019

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

Índice

Índice **2**
1. Codefinder **3**
1.1. Cómo usar Codefinder 3
1.2. Características del sistema 4
1.2.1. Buscar 4
1.2.2. Estructura 6
1.2.3. Preferidos 7
1.2.4. Frecuentes 8
1.2.5. Recientes 10
1.3. Los comandos de la barra lateral 11
1.3.1. Abrir un conjunto de códigos 11
1.3.2. Opciones 12
1.3.3. Información general 13
1.3.4. Modificar elemento 13
1.3.5. Añadir elemento 14
1.3.6. Eliminar elemento 15
1.3.7. Añadir a preferidos 15
1.3.8. Quitar de la lista “preferidos” 15
1.3.9. Cerrar Codefinder 15
1.3.10. Introducir elemento en la pantalla actual 16
1.3.11. Tabla resumen de los botones de función 17
1.4. Codefinder en uso: un procedimiento estándar 18
1.4.1. Abrir Codefinder 18
1.4.2. Búsqueda y selección de un elemento 20

1. Codefinder

El módulo 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 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 1.1 al 1.3) describe las características y funciones de Codefinder. El apartado 1.4 describe su funcionamiento en el contexto del módulo Clinical Forms, ilustrando algunos de los posibles procedimientos usados.

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

1.1. Cómo usar Codefinder

En este apartado sintetizamos el procedimiento necesario para usar Codefinder.

Un botón específico - [...] - permite abrir Codefinder desde el módulo del Producto 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**).

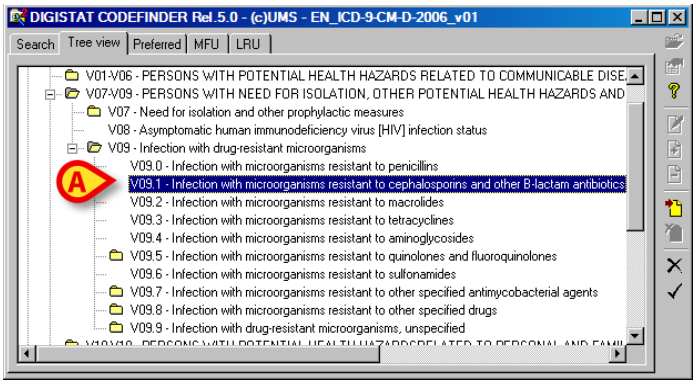

Fig 2

2. Buscar el elemento que se desea introducir (ver en los apartados 1.2.1 y 0 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).

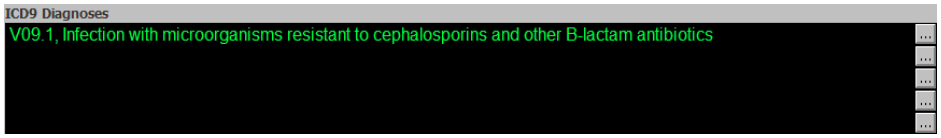

Fig 3

1.2. Características del sistema

Este apartado describe las características generales de Codefinder.

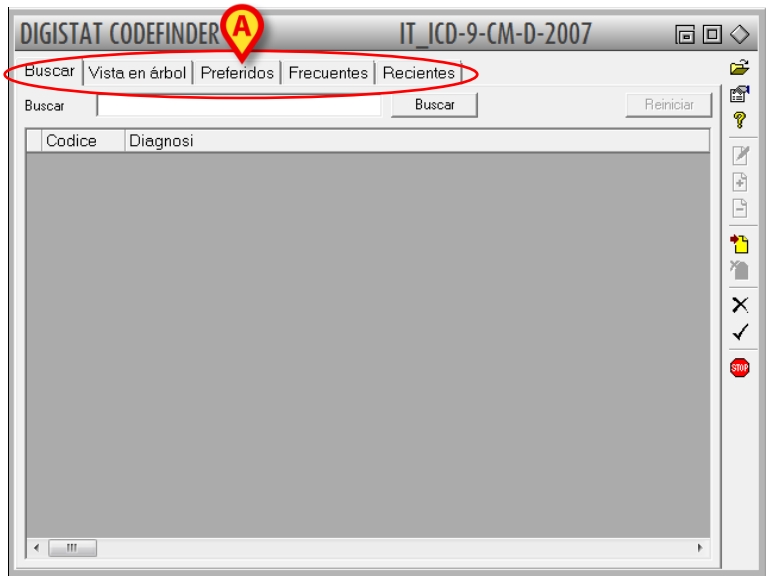

Fig 4 - Buscar

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.

1.2.1. 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**).

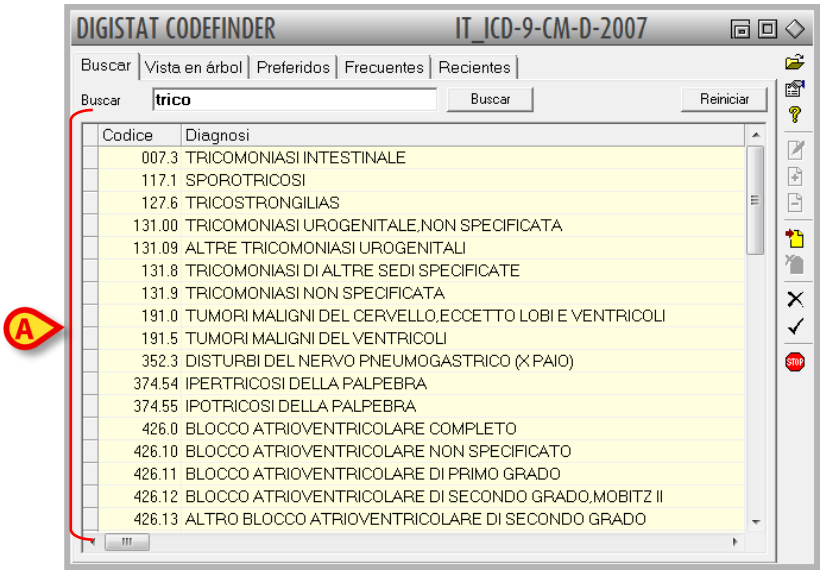

Fig 6

1.2.2. 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).

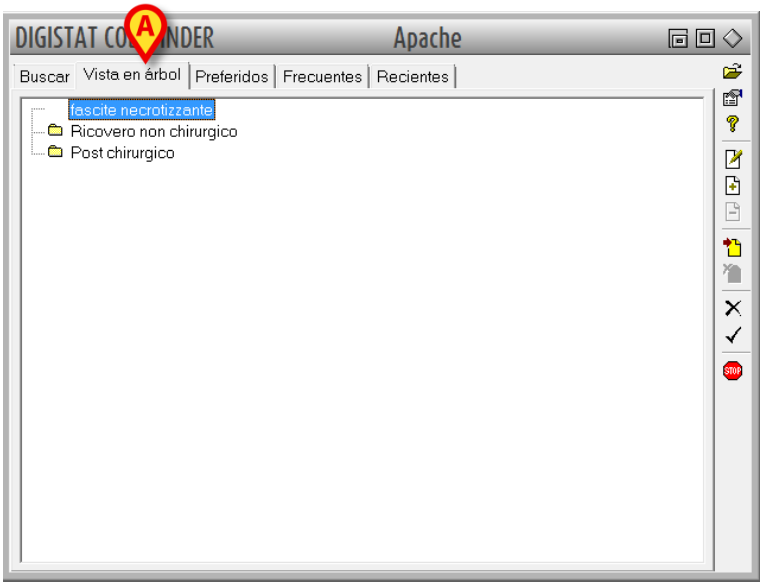

Fig 7 - Estructura

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**).

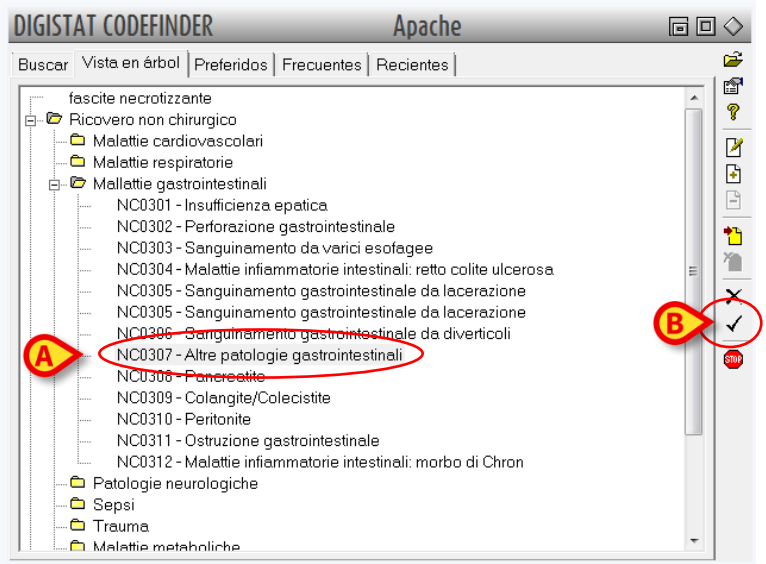

Fig 8 - Estructura: código seleccionado

1.2.3. Preferidos

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 1.2.1 y 0.

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**).

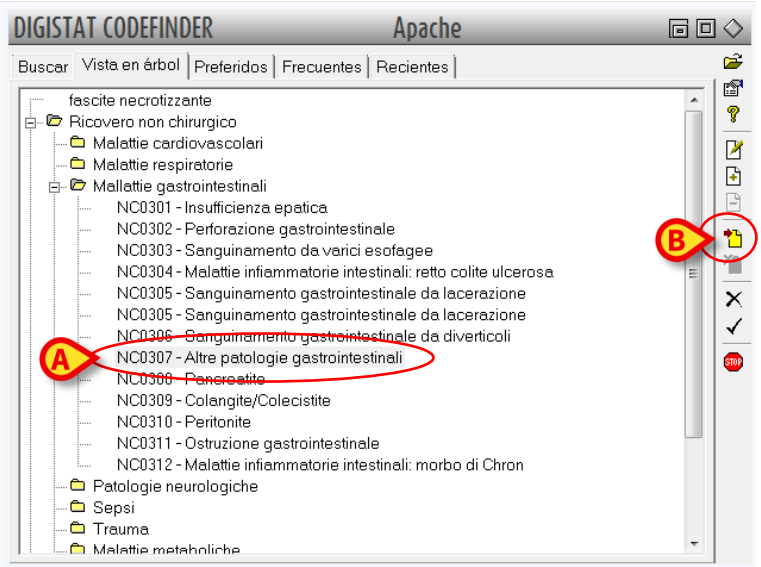

Fig 9 - Estructura: código seleccionado

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

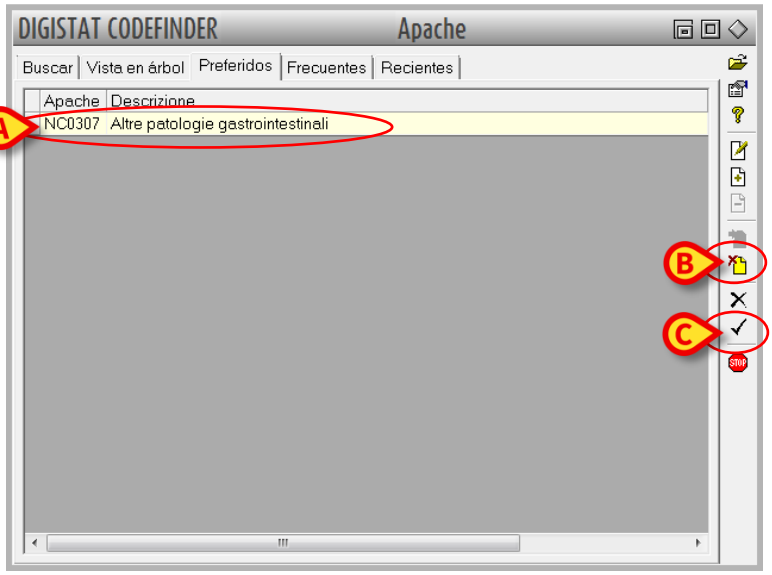

Fig 10 - Preferidos

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**.

1.2.4. 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.

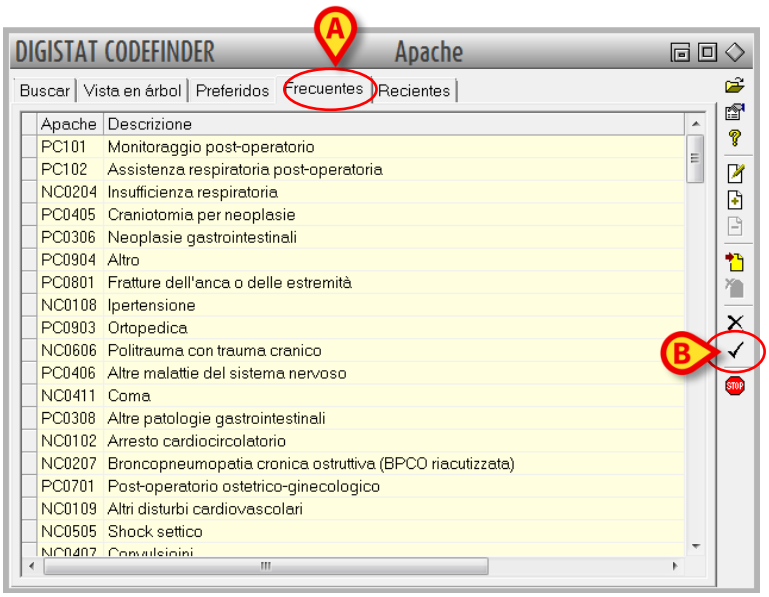

Fig 11 - Frecuentes

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.

1.2.5. 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.

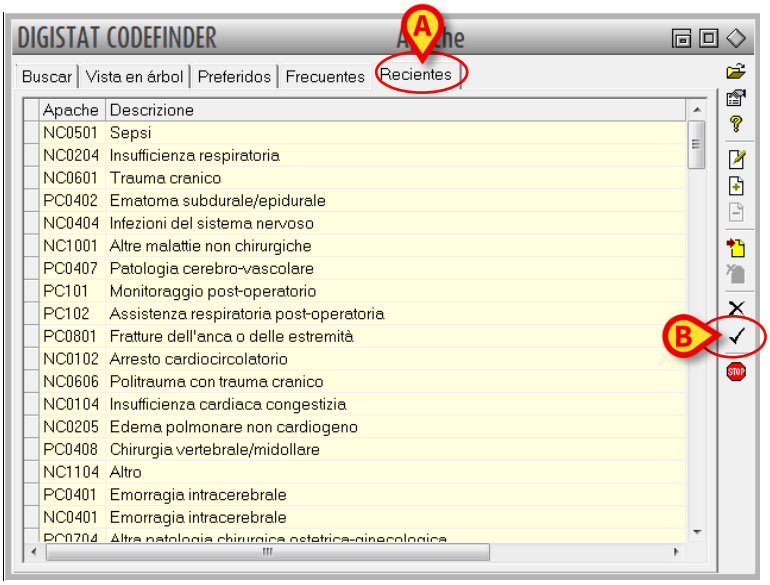

Fig 12 - Recientes

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.

1.3. Los comandos de la barra lateral

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

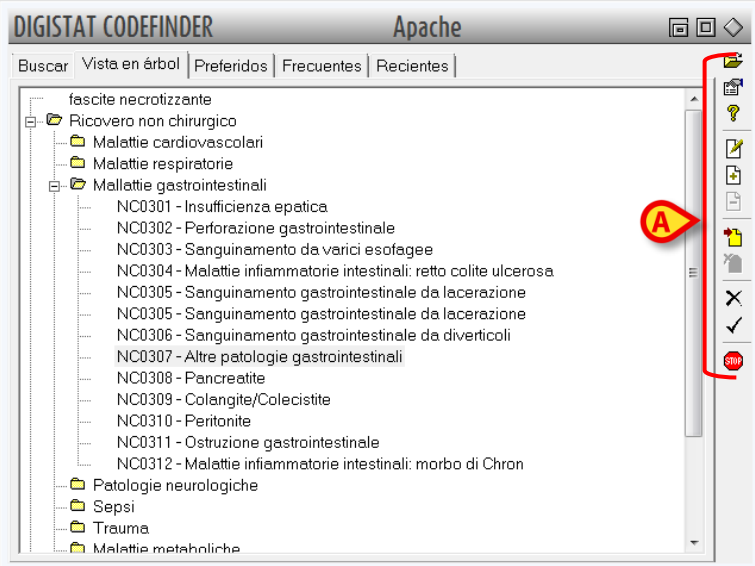

Fig 13

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

1.3.1. 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.

1.3.2. 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 1.3.1).

"*Editar*" (descrita en el apartado 1.3.4).

"*Añadir*" (descrita en el apartado 0).

"*Borrar*" (descrita en el apartado 1.3.6).

"*Lista estructurada*" (descrita en el apartado 0).

"*Lista de códigos preferidos*" (descrita en el apartado 1.2.3).

"*Lista de los más frecuentes*" (descrita en el apartado 1.2.4).

"*Lista de los más recientes*" (descrita en el apartado 1.2.5).

"*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.

1.3.3. Información general

El botón abre una ventana que contiene información general sobre Codefinder.
Para cerrar la ventana es suficiente con hacer clic en el botón **Cerrar** presente en la misma.

1.3.4. 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 1.2.1 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 14).

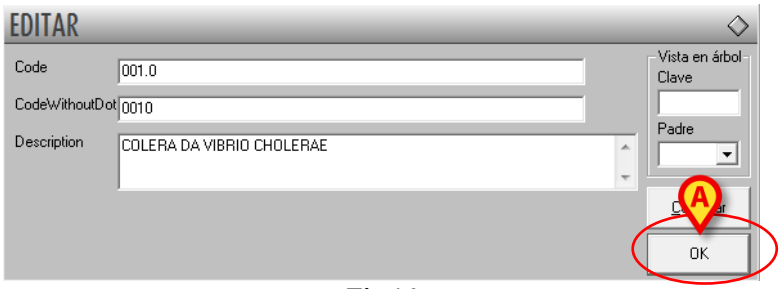

Fig 14

4. Efectuar los cambios deseados.

5. Hacer clic en el botón **Ok** (Fig 14 **A**). El elemento quedará así modificado.

1.3.5. 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 15).

Fig 15

2. Introducir los datos del nuevo elemento.

3. Hacer clic en el botón **Añadir** de la ventana (Fig 15 **A**). El elemento quedará así añadido a los conjuntos preexistentes.

1.3.6. 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 1.2.1 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.

1.3.7. Añadir a preferidos

El botón permite añadir un elemento a la lista de "preferidos" (ver el apartado 1.2.3). Para añadir un elemento a la lista de preferidos:

1. buscar el elemento que se quiere añadir utilizando los procedimientos descritos en los apartados 1.2.1 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).

1.3.8. 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.

1.3.9. Cerrar Codefinder

El botón permite cerrar Codefinder.

1.3.10. 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 1.2.1 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.

1.3.11. Tabla resumen de los botones de función

La siguiente tabla indica de forma esquemática las funciones que corresponden a los distintos botones. La Fig 16 indica su posición dentro de la ventana de Codefinder.

BOTÓN	***FUNCIÓN***
	Abrir un conjunto de códigos (apartado 1.3.1)
	Opciones (apartado 1.3.2)
	Información general (apartado 1.3.3)
	Editar elemento (apartado 1.3.4)
	Añadir elemento (apartado 0)
	Eliminar elemento (apartado 1.3.6)
	Añadir un elemento a la lista de “preferidos” (apartado 1.3.7)
	Quitar un elemento de la lista de “preferidos” (apartado 1.3.8)
	Cerrar la ventana de Codefinder (`apartado 1.3.9)
	Introducir el elemento seleccionado en la pantalla de trabajo (apartado 1.3.10)

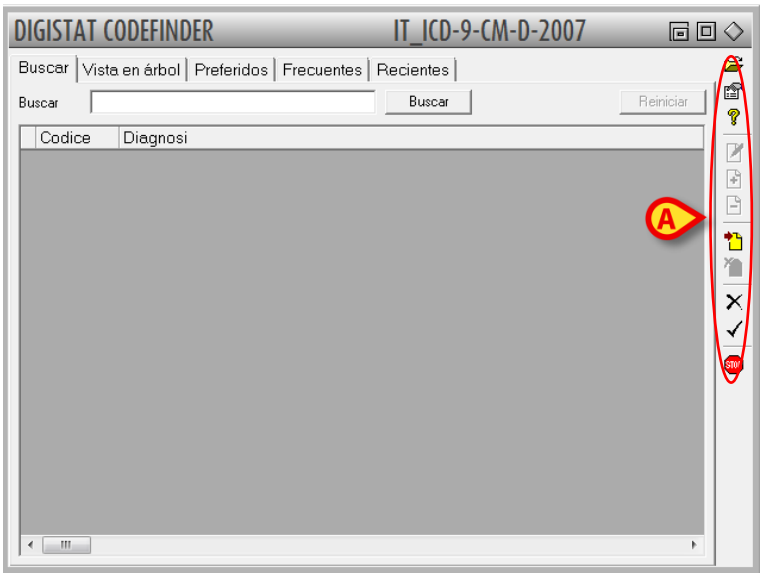

Fig 16

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

1.4. Codefinder en uso: un procedimiento estándar

Este apartado describe un posible uso de Codefinder cuando se abre desde el módulo 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 17 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".

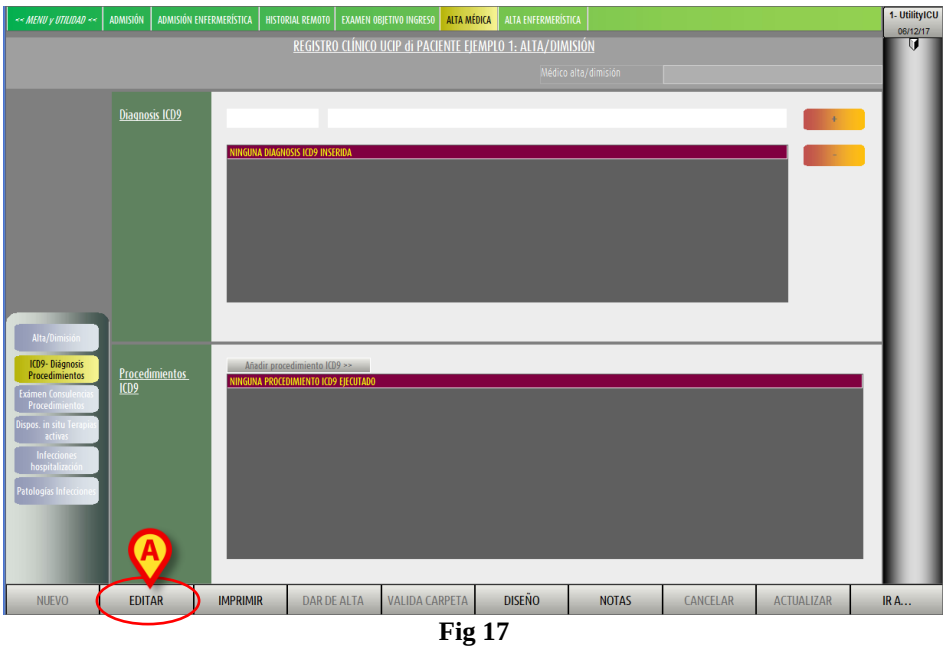

Fig 17

1.4.1. Abrir Codefinder

Para abrir Codefinder

1. hacer clic en el botón **Editar** en la barra de comandos (Fig 17 **A**). La ventana cambiará del modo mostrado en Fig 18. Nótese, en particular, la activación de los botones específicos que permiten abrir Codefinder (Fig 18 **A**).

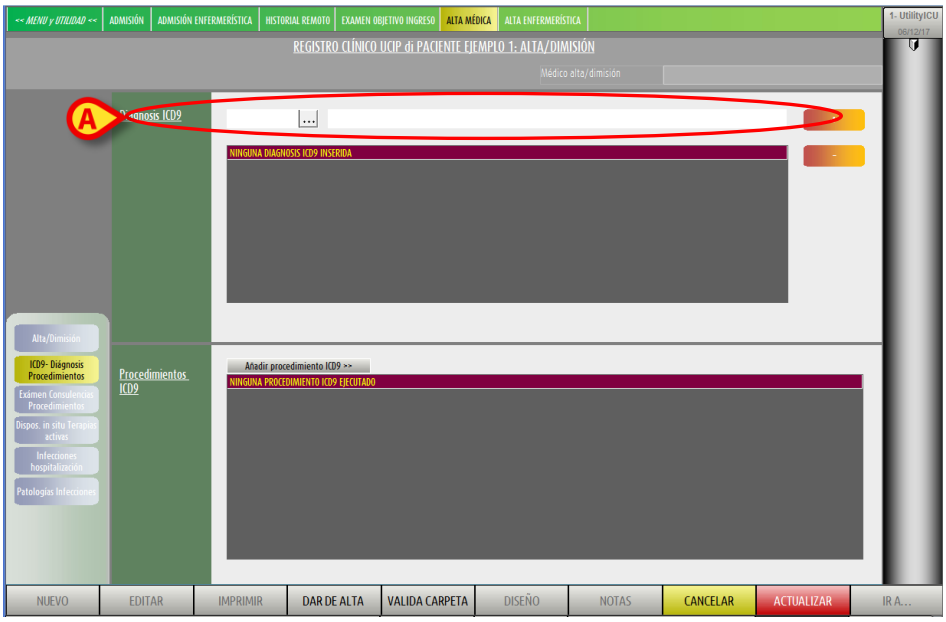

Fig 18

2. Hacer clic en el botón [...] que corresponde al campo que se desea modificar (A). Se abrirá la ventana de trabajo de "Codefinder" (Fig 19).

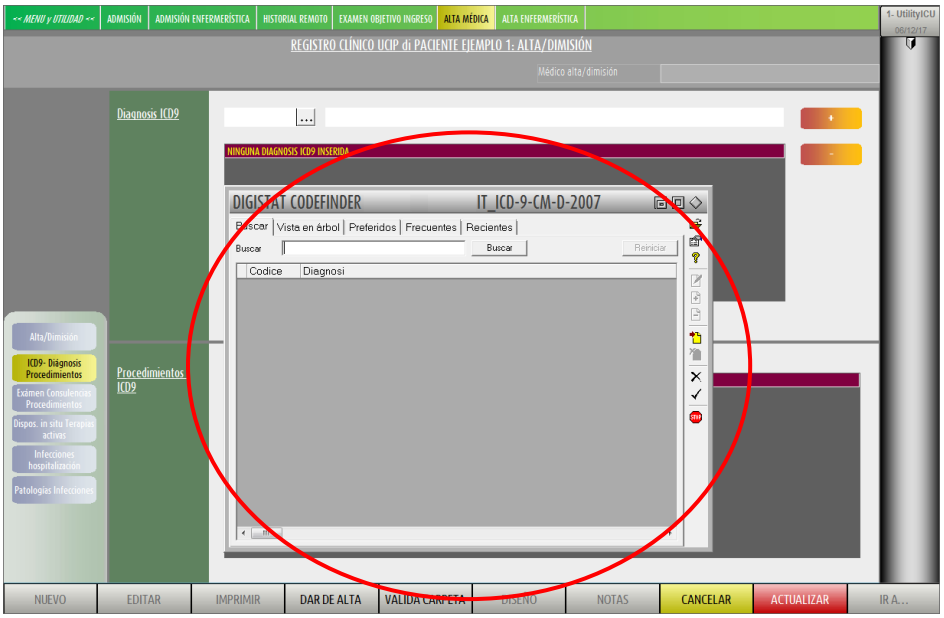

Fig 19

1.4.2. Búsqueda y selección de un elemento

Fig 20

Para buscar un elemento

1. introducir el nombre, o parte del nombre, del elemento buscado en el campo “Buscar” (Fig 20 **A**).

2. Hacer clic en el botón **Buscar** (Fig 21 **B**). El sistema mostrará todos los elementos que contienen los caracteres especificados (Fig 21).

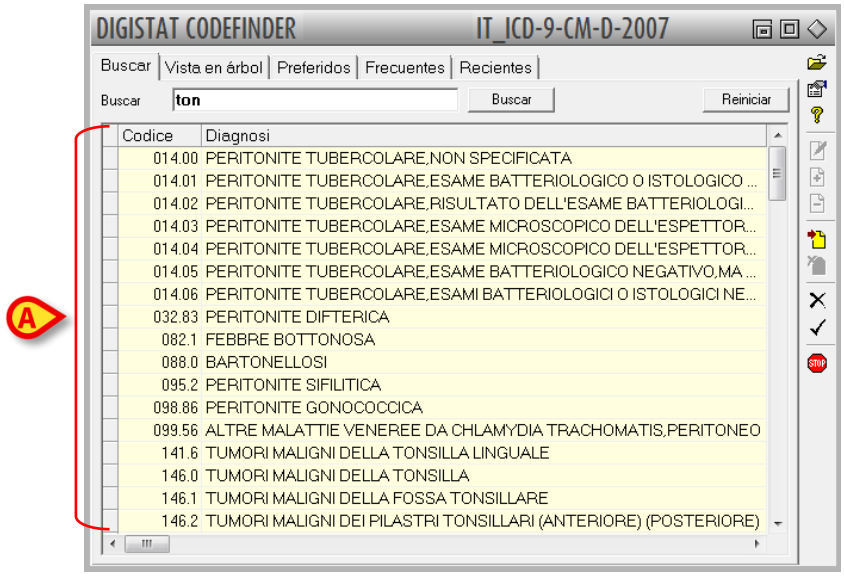

Fig 21

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 22 **A**).

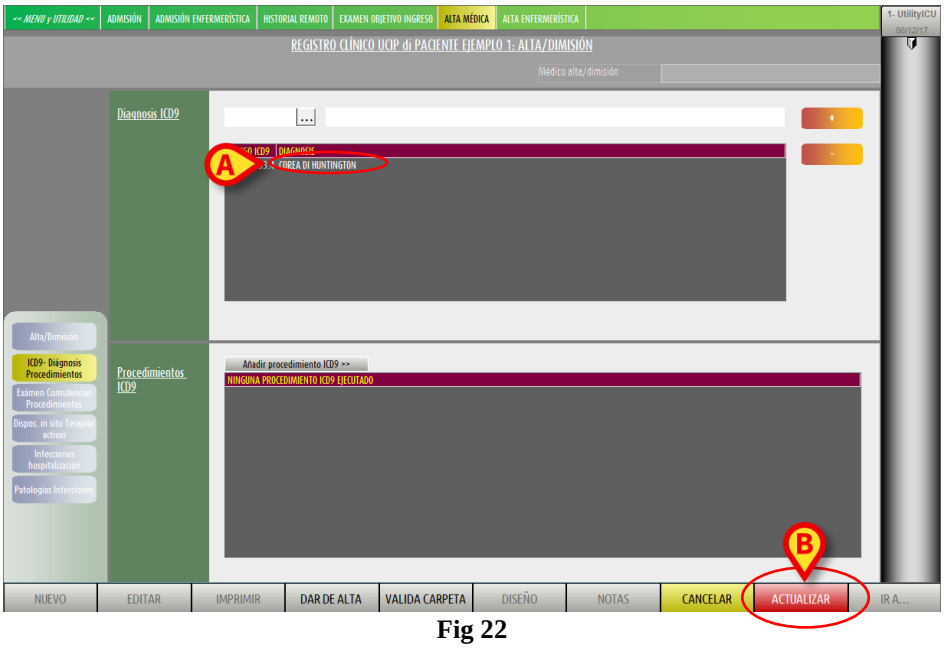

Fig 22

4. Hacer clic en el botón **Actualizar** de la barra de mandos para guardar los cambios efectuados (Fig 22 **B**).