





RZECZY SĄ DLA LUDZI - "Wspomaganie kształcenia w cukrzycy typu I u młodzieży - aplikacja mobilna T1DCoach" Rzeczy są dla ludzi/0062/2020-00

Instrukcja obsługi aplikacji T1Dcoach

Instrukcja dla edukatora

Spis treści

Wprowadzenie	3
Logowanie do istniejącego konta	3
Rejestracja nowego konta	4
Wybór postaci awatara	5
Główny ekran gry	6
Funkcje ekranu głównego	10
Ekran posiłków	11
Ekran historii posiłków	14
Ekran pompy	15
Ekran kalkulatora bolusa natychmiastowego	16
Ekran historii bolusów	17
Ekran ustawień bazy insulinowej	18
Tymczasowe podniesienie bazy	
Ekran ustawień bolusa	21
Ekran ustawień wrażliwości na insulinę	
Natychmiastowy pomiar glikemii	23
Ekran wykresów CGM	24
Menu boczne	
Tablica mistrzów	27
Osiągnięcia	
Osiągniecia innych graczy	
Nowa gra	30
Dzienniczek cukrzyka	31
Udostępnianie dzienniczka cukrzyka	39

Wprowadzenie

Aplikacja T1DCoach służy do nauki postępowania z cukrzycą typu 1 za pomocą wykorzystania mechanizmu opieki nad wirtualnym pacjentem, "Gabi". Oprócz tego aplikacja udostępnia mechanizm dziennika cukrzyka do monitorowania własnego poziomu glukozy we krwi, posiłków i innych informacji, które to mogą być następnie udostępniane dla personelu medycznego lub innych użytkowników.

୦ଃ:58 🔁 💰 🙆 ଛି ଛି ଛି ଲା ଣା 78% ଛି T1DCoach	
TIDOOden	Logowanie do istniejącego
📔 E-mail	konta
0/25	
Password O	Każdy użytkownik, aby móc korzystać z aplikacji,
0/25	Identyfikowany jest za pomocą adresu e-mail i hasła. Opcja "zapamiętaj mnie" spowoduje, że
ZALOGUJ	uzytkownik nie będzie musiał wprowadzać adresu oraz hasła za kolejnymi uruchomieniami
REJESTRACJA	aplikacji aż do wyboru opcji wylogowania.
	Konto wykorzystywane jest do przechowywania informacji na temat rozgrywki oraz dziennika cukrzyka na serwerze systemu T1DCoach.
	Konto może też być wykorzystane do udostępniania swojego dziennika cukrzyka innym użytkownikom, np. personelowi medycznemu.
	Jeżeli użytkownik nie dysponuje kontem, możliwe jest założenie nowego konta poprzez wybranie przycisku "Rejestracja".
	Ważne: aplikacja wymaga ciągłego dostępu do internetu w celu przesyłania danych, które wykorzystywane są do obliczania punktów w mechanizmie grywalizacji.

08:59 ❶ &	Rejestracja nowego konta
🞽 E-mail	
0/25 Password	Do rejestracji nowego konta niezbędne będzie podanie adresu e-mail, dzięki któremu użytkownik będzie identyfikowany, tajnego hasła oraz roku urodzenia.
Birth year	Rok urodzenia wykorzystywany jest do rozróżnienia pomiędzy kontem dziecka oraz dorosłego gracza lub użytkownika.
ZAREJESTRUJ	Po utworzeniu nowego konta użytkownika gracz zostanie poproszony o wybór postaci, którą będzie się opiekował.













Funkcje ekranu głównego

Przyciski na dole ekranu głównego służą do uruchamiania kolejnych funkcji aplikacji, takich jak:

- zarządzanie posiłkami (karmienie)
- obsługa i zarządzanie pompą
- pomiar glukozy
- wykres systemu ciągłego monitorowania glikemii (CGM)

09:35 〇 ▲ I · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Ekran posiłków Pierwszy przycisk na dole ekranu głównego prowadzi do ekranu posiłków. Można tutaj wybrać składniki posiłku, także z wykorzysta- niem wyszukiwarki. Na samej górze listy składników znajduje się glukoza prasowana, służąca do szybkiego podniesienia poziomu glukozy.
Masa: 0 g Węglowodany: 0 g Węglowodany: 0 g	Przycisk "Historia" służy do przeglądania historii posiłków podawanych symulowanej postaci.
szukaj: g	
+ ~	
 ↔ 	

16:42 © 로 ઢ • PRODUKTY Glukoza prasowana	े छ ≉ ¥ ॐ जा जा 76% हे POSIŁEK Ananas	Po dotknięciu produktu z listy za pomocą suwaka można wybrać jego ilość (w gramach) natomiast opcja "+" doda konkretny składnik do posiłku.
Agrest	Bagietki francuskie	Wybór może przebiegać zarówno przez przesunięcie suwaka z ikonką ponad liczbą gramów posiłku jak i można bezpośrednio
Ananas		zmienić gramaturę posiłku.
Arbuz		Potrawy lub produkty mają przypisane wartości
Awokado		ich podstawie gracz powinien zorientować się w wartości bolusa, jaki powinien zostać podany
Bagietki francuskie		symulowanej postaci.
Bakłażan		Ikony przypisane do posiłków służą tylko do odróżnienia grup kategorii (warzywa owoce
Baleron		mięso, słodycze itp.), a nie przedstawiają
Masa: 102 g I Węglowodany: 61.3 g	Masa: 162 g Węglowodany: 69.5 g	konkretnych produktów.
SZUKAJ:		Produkty dodane do aktualnego posiłku pojawią się po prawej stronie, w sekcji "Posiłek" i można
102 g		je stamtąd usunąć dotykając ikonki kosza, natomiast przycisk ze znaczkiem wyboru " 🖋 " spowoduje podanie posiłku do wirtualnego
+	~	pacjenta.
Ð	~	
< 0		





16:47 (오로 & · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Ekran pompy
SERWIS POMPY	Ekran pompy prezentuje najbardziej rozbudo- wane możliwości aplikacji. Na głównym ekranie można wybrać jeden z czterech głównych przycisków lub przejść do kolejnych opcji wybierając nazwę karty na górze ekrany (lub pawigując gestem lowo-prawo)
<image/> Insulina: 300 UBateria:	 ekranu (lub nawigując gestem lewo-prawo). Główne funkcje pompy na głównym ekranie to: Zmiana wkłucia, którą należy regularnie wykonywać Sprawdzenie i ew. usunięcie pęcherzyka powietrza, który może pojawić się w przewodzie pompy (także prawdziwym) Wymiana baterii pompy (jeżeli pompa straci energię, to przestanie działać – należy uczulić graczy na taką ewentualność) Uzupełnienie zbiornika pompy (wstrzykiwanie nie powiedzie się, jeżeli zabraknie insuliny)
~	Pęcherzyk powietrza pojawia się losowo po 2 dniach, wymiana wkłucia jest niezbędna po 3 dniach.
	Wymiana baterii jest niezbędna po 14 dniach, natomiast jej poziom jest prezentowany za pomocą paska postępu.
	Uzupełnienie insuliny jest wskazane jeśli w zbiorniku jest poniżej 5% zawartości. Po pojawieniu się jednego z wymienionych zdarzeń przepływ insuliny jest ograniczony odpowiednio od 30 do 70% zwykłej przepustowości pompy. W przypadku pojawienia się problemu użytkownik jest informowany w postaci powiadomienia oraz ikony awarii na przycisku.

16:49 🖸 🚭 🕹 🔹 🚨 🛍 🕸 🕸	ইঃ।। 81% 2	
🌣 🖬 🕙 🖽	≈ 🕚	Ekran kalkulatora bolusa
KALKULATOR BOLU	SA	natychmiastowego
Planowane WW	POMIAR GLIKEMII	Ekran kalkulatora bolusa, dostępny po wybraniu drugiej pozycji z górnej listy kart, pozwala na podanie bolusa.
Bolus:	OBLICZ BOLUS	Po dotknięciu opcji przy "planowane WW" pojawi się klawiatura, należy podać liczbę wymienników węglowodanowych na jakie będzie planowany posiłek.
~	÷	Przycisk "Zmierz glikemię" pobierze aktualną wartość glikemii, natomiast przycisk "Oblicz bolus" obliczy wartość bolusa (w U).
		Wybranie przycisku ✔ natychmiastowo zaprogramuje pompę, aby zadała dawkę insuliny.
< 0		





16:52 © ঊ & ♥	• • STAWIE	* * * NIA BAZ 00:00	¥ ∰I .II 83% û	Przycisk z ikonką zegara pozwala na wybranie czasu – jeżeli zostanie wybrany czas taki, jak jeden z podanych, to po zatwierdzeniu zostanie zmodyfikowana wartość bazy od danej godziny, jeżeli natomiast zostanie wybrany nowy czas, to zostanie dodane kolejne pole z bazą insulinową od danej godziny.
05 Wybierz	mądrze o	Ŋ ↓	r ↑	
09 21	23	59		
22	00 01	: 00 01		
Cano	cel		ок	
			÷	
<	(



16:56 🕥 로 🔹	ê 😰 🕸 ¥⊱≅\$+.⊪.⊪ 85% 着	
۵	ூ ਛ ≈ ♦	Ekran ustawień bolusa
USTA	WIENIA BOLUSA	Kolejna ikona pozwala na ustawień bolusów.
00:00 0.35	09:30 0.70	W podobny sposób jak w przypadku bazy insulinowej programowane są wartości
05:30 1.00	♥ ↓ ↑	zaplanowanych bolusów, z określeniem godzin o których nastąpią zmiany.
09:30 0.70	r <	Ustawienia bolusa i wrażliwości są wykorzystywane przez kalkulator bolusa – ustawienia bolusa są wykorzystywane do określenia ile insuliny jest potrzebne do wydania
12:00 0.60		w stosunku do wymiennika węglowodanowego.
15:00 0.55		
	~	
<	O	





Natychmiastowy pomiar glikemii

Trzeci przycisk od lewej na głównym ekranie aplikacji służy do wykonania natychmiastowego pomiaru glikemii.

Jest to odpowiednik pomiaru z wykorzystaniem glukometru, bezpośrednio z krwi.

Wynik pokazywany jest jako powiadomienie ponad główną aplikacją.







09:40 ♥▲■ ●	Tablica mistrzówGra analizuje poczynania gracza i na tej podstawie przypisuje graczom punkty. Tablica mistrzów prezentuje graczy, którzy mają w tym momencie najwięcej punktów (pierwszą dziesiątkę). Jeżeli gracz jest wśród nich, zostanie oznaczony pogrubieniem.Jeżeli gracz nie znajdzie się w pierwszej dziesiątce, zostanie przedstawiony mu, w którym pułapie procent najlepszych graczy się znajduje zamiast dokładnego miejsca.
	 Nazwy graczy są generowane automatycznie po założeniu konta, aby nie przedstawiać adresów e-mail graczy. Nazwy te można zmienić w profilu użytkownika. Punkty przyznawane są między innymi za: przeżycie kolejnego dnia przeżycie dnia w dobrostanie (odpowiednim poziomie glukozy) wykonywanie pomiarów glikemii wprowadzanie posiłków oraz odpowia-dających im bolusów dokonywanie zmian w ustawieniach pompy i bolusów

09:41 المعالية 10 المعالية 1	Osiągnięcia
Punkty: 32 07. Hakuna matata Punkty: 31 08. Żółty Pegaz Punkty: 30 09. 天龙	Wybranie gracza na liście również przedstawi drugi element grywalizacji – osiągnięcia. Osiągnięcia symbolizowane są za pomocą ikon zwierząt i owadów i są przyznawane za odpowiednie zachowanie kondycji symulowanej postaci.
Punkty: 28 10. Żółty Smok Punkty: 27	Przykładowo, za 1 przeżyty dzień bez karetki gracz uzyska ikonkę Jętki, za 3 dni Ośmiorniczki, natomiast za 7 dni – Nieśmiertelnej Meduzy.
	Wybranie osiągnięcia z listy przedstawi jego nazwę, warunki zwycięstwa oraz datę zdobycia odznaki przez wybranego gracza jeżeli taka została już zdobyta.
Meszka	
Meszka - Czy w ogóle był podany bolus (do 30 min. po posiłku) - przez 1 dobę K O III	









09:05 & ⊠ ജ % ആ	l .il 77% 🖻	Nowy wpis do dzienniczka składa się z danych daty i czasu, zapisanego poziomu glikemii oraz informacji o tym, z jakim posiłkiem związany jest pomiar, lub z jakim rodzajem wysiłku
Dodaj		
nowy wpis do dzienniczka		Wysiłek umysłowy lub fizyczny oznacza się subiektywnie, i należy podać czas, jak długo on
Data i czas		trwał aż do momentu dokonania wpisu.
10/21/2023,07:05:39.255 AM	\ominus	
Poziom glikemii		
\$	mg/dL	
Informacje o posiłku		
Ilość wymienników węglowodanowych		
	WW	
Rodzaj posiłku		
	~	
Wysiłek fizyczny		
Wysiłek fizyczny (subiektywnie, w %)		
Czas trwania wysiłku		
\$	min	
G A satou.cs.pollub.pl/Journa	9:	
< 0 II	I	





09:19 & @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @ @	Możliwe jest także oznaczenie posiłku dodatkowymi informacjami, np. że było to jedzenie (podjadanie) w nocy.
Wysiłek umysłowy	
Wysiłek umysłowy (subiektywnie, w %)	
FI CANCEL OK	
Noc	
Zapisz	
Wróć do listy	
© 2023 - T1DCoach - Polityka prywatności Satou 0.27.0	
< 0	

09:46 ▲ 🕿 🖷 • 🔹 🕸 🕸 🖏 💷 💷 84% 💼 🚸 T1DCoach 📃	Lista zapisów dla danego dnia pozwala także na wybranie opcji "szczegóły", która pokaże wszystkie informacje dla danego zapisu, a nie tylka to pojwożniejsze
Dzienniczek Cukrzyka	
< 10 / 21 / 2023 📩 Pokaż dla tego dnia >	
Poziom Data i czas glikemii	
Śniadanie (6 WW) 21.10.2023 100 mg/ 09:07 dL Wysiłek fizyczny: 10% przez 20 minut	
Dodaj nowy wpis Udostępnianie	
© 2024 Polityka O O T1DCoach prywatności projekcie autorach	
Satou 0.35.0	
satou.cs.pollub.pl/Journa	
< 0 III	

09:48 & @ ¥ %, 84% ₪	W opcji szczegóły możliwe jest także edytowanie i usuwanie zapisów, jak i przeglądanie i doda- wanie komentarzy.
Szczegóły	
Wpis do dzienniczka	
Edytuj	
Data i czas 21.10.2023 09:07:00 (za godzinę)	
Poziom glikemii 100 mg/dL	
llość wymienników węglowodanowych 6 WW	
Rodzaj posiłku Śniadanie	
Wysiłek fizyczny 10%	
Czas trwania 20 minut	
Etykiety	
Komentarze	
Skomentuj	
ରି 占 satou.cs.pollub.pl/Journa ୭ :	
< 0	





09:50 ፊ 🙆 🔯 🕸 😤 .il .il 84% ם		Możliwe jest dodawanie komentarzy do wpisów.	
🚸 T1DCoach	\equiv	Przykładowo, można skomentować, że	
Szczegóły		użytkownicy mają zbyt wysoki poziom glikem jak na dany moment czasu.	
Wpis do dzienniczka		Komentarze prezentowane są na podstawie	
Data i czas 21.10.2023 07:49:58 (przed 49 sekundami) Poziom glikemii 120 mg/dL		odpowiedniej listy i mogą być dodawane przez właściciela dzienniczka oraz osoby, którym jest on udostępniony.	
Ilość wymienników węglowodanowych 22 WW			
Rodzaj posiłku Śniadanie			
Etykiety			
Komentarze			
🕞 ktos@ktos.info	teraz		
Za duzo!			
Skomentuj			
Wróć do listy			
© 2023 - T1DCoach - Polityka prywatności Satou 0.27.1			
Satou.cs.pollub.pl/Journa	9		
< 0			

1422 OC A Cukrzyka T1DCoach Dzienniczek Cukrzyka 11/06/2023 D Pokaż dla wybranego dnia Data i czas Poziom glikemii Dodaj nowy wpli Udostępnianie 2 2023 - T1DCoach - Polityka prywatności Satou 0.27.1	1428 O S C C C C C C C C C C C C C C C C C C	Aby udostępnić innemu użytkownikowi swój dzienniczek cukrzyka do wglądu, należy na ekranie głównym wybrać opcję "Udostępnianie", a w następnym kroku podać adres e-mail użytkownika zarejestrowanego w systemie, który będzie miał dostęp do dzienniczka osoby udostępniającej.
satou.cs.pollub.pl/Journa S	A satou.cs.pollub.pl/Journe III <	



14:21 () ♥ ♥ • E-mail Hasło Dane osobiste Profil	5% D	Profil użytkownika zawiera obrazek, który jest generowany automatycznie na podstawie adresu e-mail, możliwe jest także ustawienie swojej wyświetlanej nazwy użytkownika, np. wykorzystywanej w Tablicy Mistrzów. Podanie wzrostu oraz wagi jest niezbędne do korzystania z funkcji Dzienniczka cukrzyka. Kolejne opcje w zarządzeniu profilem pozwalają na zmianę zapisanego adresu e-mail lub hasła.
Twój obrazek profilowy jest generowany automatycznie na podstawie twojej nazwy użytkownika.		
Username ktos@ktos.info		
Rok Urodzenia 1986	\Diamond	
Nazwa wyświetlana 天龙		
Po podaniu danych poniżej będziesz mógł skorzy z funkcji Dzienniczka cukrzyka.	vstać	
183	cm	
87	kg	
Zapisz		
< 0 III		