

INSTRUCCIONES PROTECTOR DE GLUCÓMETRO MODELO FREESTYLE INSULINK DE ABBOT

1. Intencionalidad del diseño

El objetivo de este protector, como su propio nombre indica es proteger de daños frente a una caída o golpe, en la medida de lo posible, del sistema de control y medición capilar e intersticial de glucosa modelo InsuLinx de Abbot

2. Recomendaciones de impresión

El protector se puede imprimir prácticamente en cualquier material que se desee (PLA, ABS, PETG, ASA, etc.).

La altura de capa recomendada para su impresión es de 0.1mm, ya que esto permitirá por un lado que los bordes redondeados queden más suavizados, y por otro lado se conseguirá una mejor impresión de las pequeñas pestañas que mantienen el glucómetro en su posición

Para poder realizar la impresión correctamente, al realizar el laminado del protector deberá utilizar soportes en la zona que se ve en color morado en la siguiente imagen.

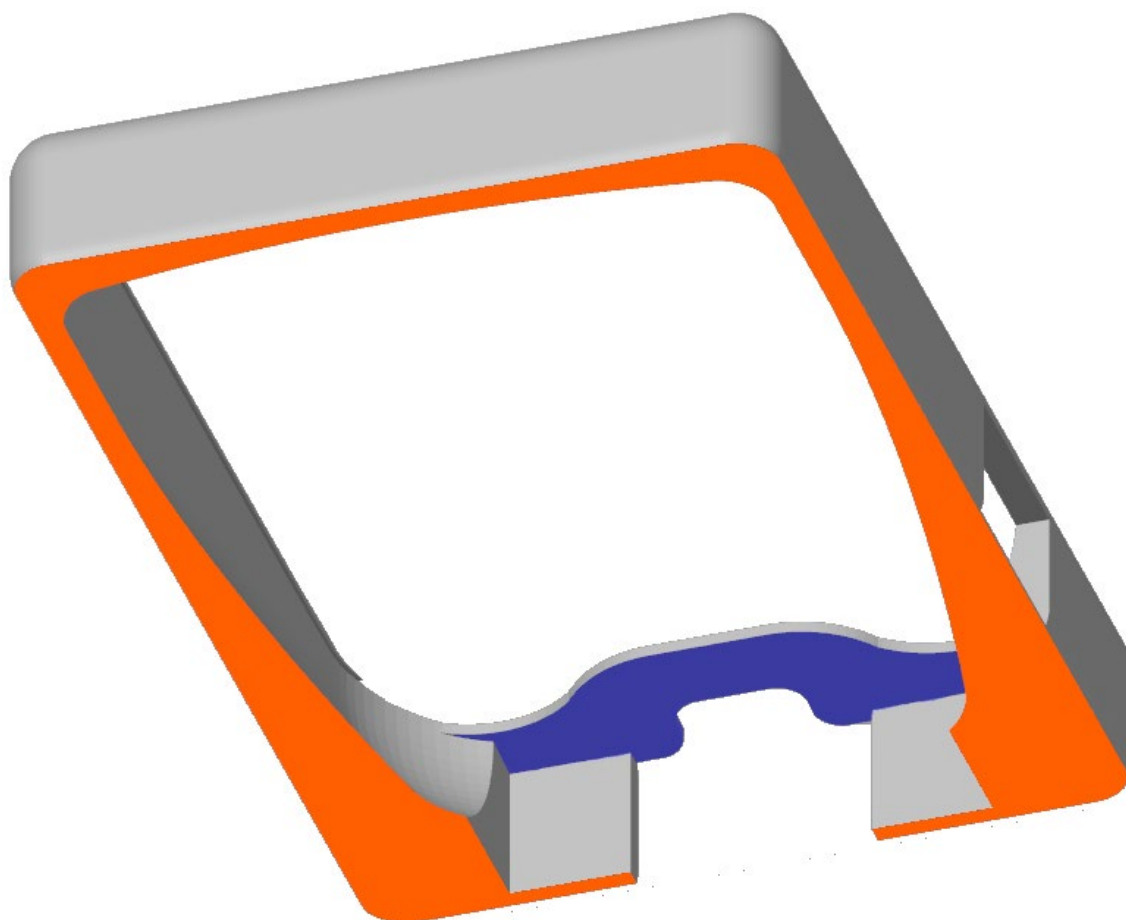


Imagen 1: Vista con corte inferior para observar la zona de los soportes

3. Después de la impresión

Una vez que haya finalizado y retirado la impresión del protector de su base de impresión deberá retirar los soportes (en caso de haber utilizado para los soportes el mismo material que para la impresión) con cuidado de no dañar la solapa superior para la que sirvieron de apoyo los soportes.

En caso de haber utilizado soportes de un material soluble, simplemente sumerja la impresión en agua y espere a que los soportes se diluyan.

4. Colocación y retirada del protector

Para colocar el protector, deberá introducir primero la parte inferior del glucómetro en el protector y a continuación presionar sobre la parte superior hasta que encaje correctamente (escuchará un clic).

Cuando desee retirar el protector (por ejemplo, para cambiar la batería) deberá introducir el dedo índice por el agujero inferior del protector y empujar el glucómetro hacia arriba mientras que con sus dos pulgares presiona el borde superior del protector hacia abajo. (Esta acción requiere realizar un poco de fuerza).