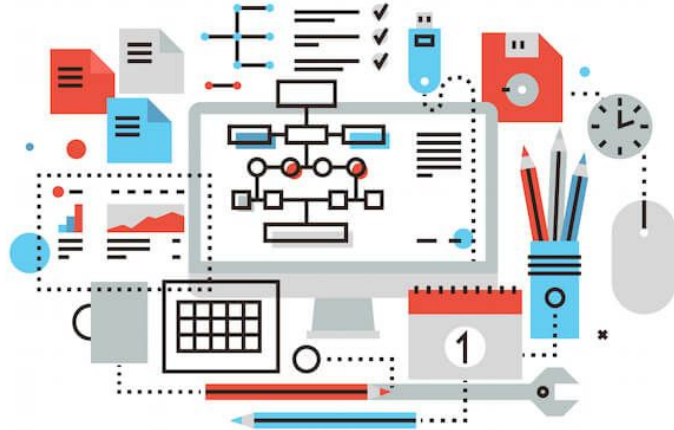


# Modelos de Procesos

## Ayudantía 7



# ¿Qué es un proceso?



# ¿Qué es un proceso?

**Conjunto ordenado de pasos que tienen como propósito alcanzar un cierto objetivo.**

# Elementos básicos BPMN

- **Actividad**
- **Flujo de secuencia**
- **Pool y lanes**
- **Flujo de mensaje**
- **Eventos**
- **Gateways**

# Actividad

## Importante:

- Siempre es un verbo + sustantivo
- Agrega valor al usuario



Registrar solicitud



Registro de solicitud

# Flujo de secuencia

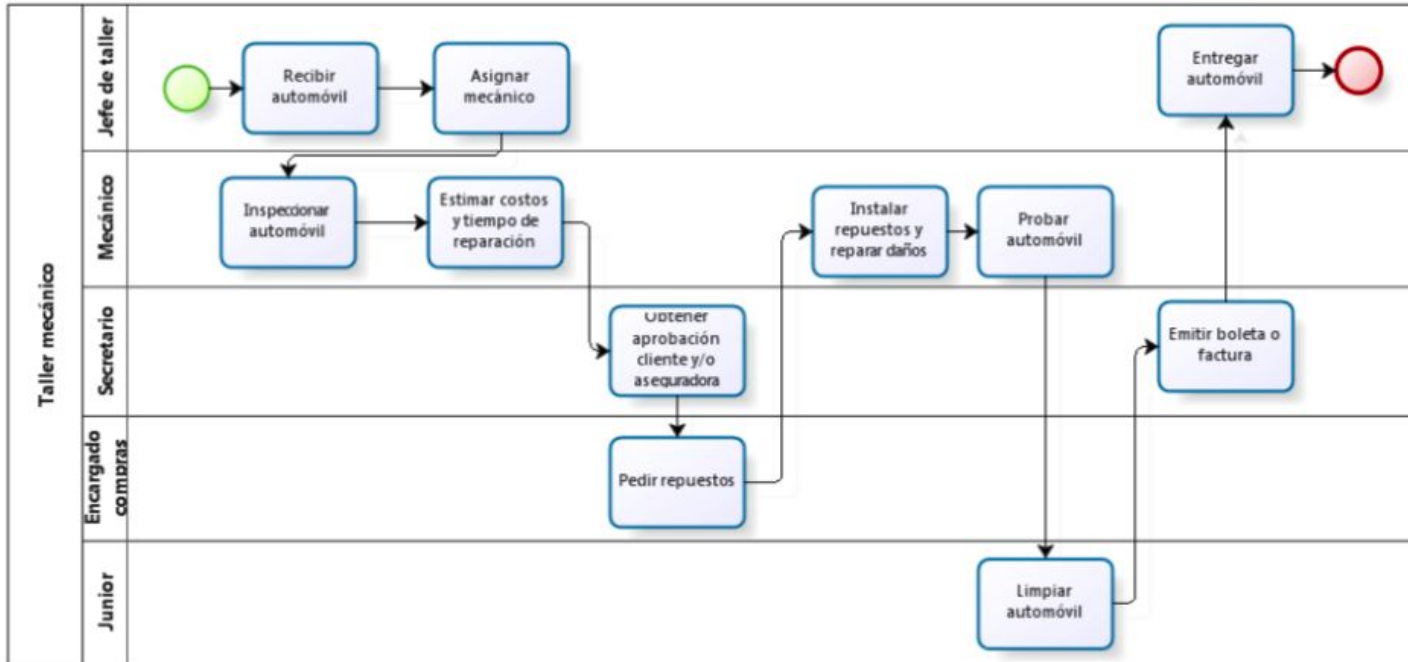
- Flecha CONTINUA
- Nos dice que actividad se ejecuta antes

# Pool y lanes

**Pool -> Organización**

**Lane -> Ejecutores dentro de esa organización**

# Pool y lanes





# Flujo de mensaje

- Comunicación entre pools INDEPENDIENTES

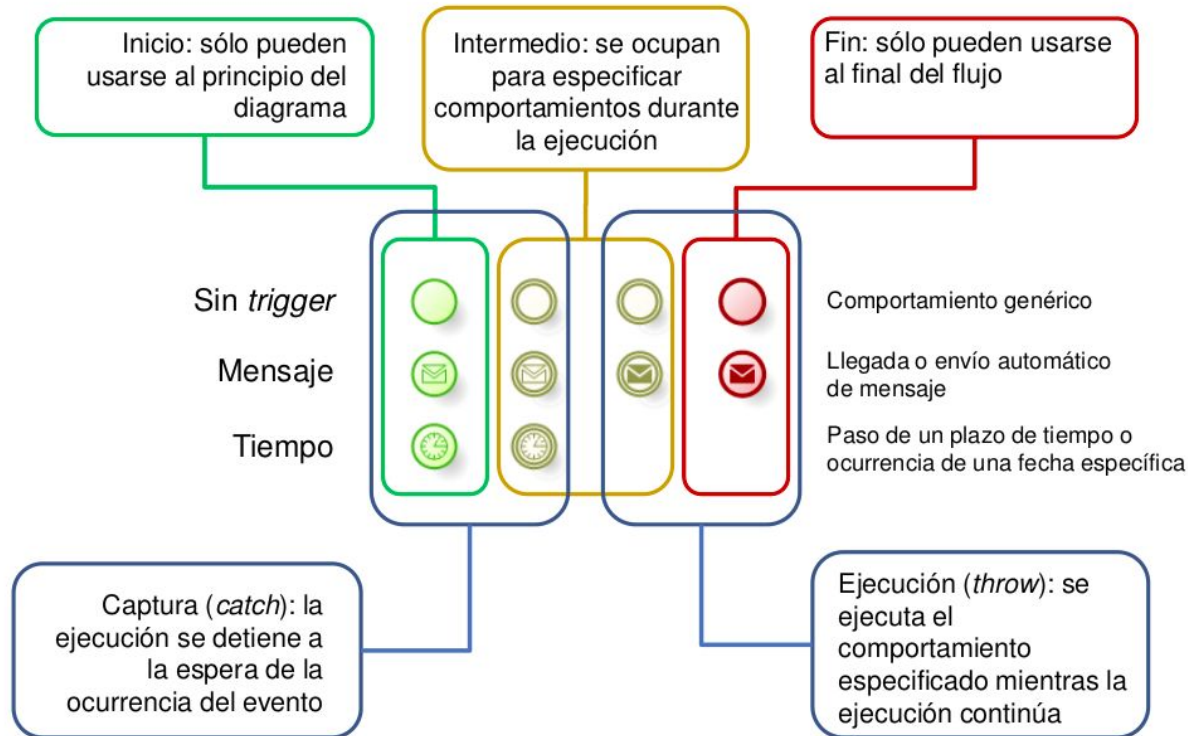


¿Qué pools hay en la tarea? ¿Cuál es la entidad abstracta?

# Entidad abstracta

- Solo recibe y envía mensajes a los demás pools.
- No ocurren actividades dentro de ella.
- Simplifica la modelación

# Eventos usados para la tarea



# Eventos

**Importante:**

- Colocar nombre a eventos

# Gateways

- Paralelos
  - Inclusivos
  - Exclusivos
- > Basado en eventos se utiliza para esta tarea

# Gateways

## Importante:

- Recuerden “cerrar” el gateway cuando sea necesario. Si abren caminos, es decir, colocan el primer símbolo de gateway, luego de poner las actividades del camino, deben colocar un segundo símbolo de gateway, y después continuar con el flujo de otras actividades.

# Sugerencia para empezar a modelar

- Identificar roles
- Listar actividades
- Identificar eventos
- Identificar necesidad de agregar elementos de control de flujo (gateways)
- Bosquejar modelo en papel
- Modelar proceso en BPMN

# Ejemplo

- Documentar proceso “Quedarse a la ayudantía del exploratorio”



# Ejemplo

- El alumno llega a las 5:00 pm a la ayudantía. Como puede hacer dos cosas a la vez, se pondrá a estudiar cálculo III al mismo tiempo que pone atención a la ayudantía.
- Al finalizar la ayudantía, el alumno se queda estudiando hasta que sean las 8:00 pm, o hasta que lo llame su amigo carretero para ir a una fiesta.
- Si no lo llama, se va a su casa. Si lo llama, acepta ir a la fiesta y se dirige hacia ella.

# Consideraciones

- La tarea se sube en pdf.
- 
- BizAgi , [www.bizagi.com/es/productos/bpm-suite/modeler](http://www.bizagi.com/es/productos/bpm-suite/modeler)
- Signavio, [academic.signavio.com](http://academic.signavio.com); crear cuenta con usuario [uc.cl](http://uc.cl))
- 
- [bpmn.io](http://bpmn.io) ([bpmn.io](http://bpmn.io); no requiere crear un usuario)