



Modelagem de Processos de Negócios

Negocio

- ✓ O que é negócio ?
- ✓ O que é processo de negócio ?
- ✓ Abrange todos os tipos organizacionais:
 - ✓ publico/privado
 - ✓ Com e sem fins lucrativos
 - ✓ Qualquer segmento ou porte

Entendendo BPM, BPMN, BPMS



Entendendo BPM

BPM - Business Process Management

Gerenciamento ou **Gestão de Processos de Negócio.**

Filosofia que une gestão de negócios e tecnologia da informação.

Com foco em otimização dos resultados das organizações por meio da melhoria dos processos de negócio.

Entendendo BPMN

BPMN - Business Process Modeling Notation

Notação de Modelagem de Processos de Negócios.

Consiste em uma série de ícones padrões para o desenho de processos, o que facilita o entendimento. Esta é uma etapa importante da automação, pois é nela que os processos são descobertos e desenhados. Do mesmo modo de também poder ser feita alguma alteração no percurso do processo visando a sua otimização.

Entendendo BPMS

BPMS -Business Process Management Suites/System

Suites/Sistemas de Gerenciamento ou Gestão de Processos de Negócio.

São as ferramentas/sistemas de softwares responsáveis pela automação, execução, pois controlam e monitoram as etapas das atividades e tarefas realizadas em uma organização.

Simbologia do BPMN

Um dos objetivos da BPMN é criar um mecanismo simples para o desenvolvimento dos modelos de processos de negócio, e ao mesmo tempo poder garantir a complexidade inerente aos processos.

Notação BPMN

- A notação BPMN surgiu a partir do esforço coletivo entre várias empresas de ferramentas de modelagem.
- Cada uma delas possuía sua própria notação, isso se mostrou muito improdutivo, pois dificultava a vida de usuários e clientes.
- Hoje, a notação é mantida pelo Object Management Group (OMG), uma entidade internacional sem fins lucrativos que regulamenta padrões tecnológicos.

Notação BPMN

- A solução encontrada foi uniformizar o jeito de modelar processos. Dessa forma criou-se um código, o BPMN, capaz de maximizar a compatibilidade entre sistemas de informação e facilitar a comunicação entre stakeholders.
- O padrão se tornou popular nas organizações. Hoje as principais ferramentas de modelagem de processos oferecem suporte ao BPMN, considerada a notação aceita, discutida e utilizada para modelar e automatizar processos.
- Composta por Atividades, Eventos, Decisões (Gateways), Artefatos, Raias (Swimlanes) e Conectores.

Objetos de fluxo

Objeto	Descrição
Evento	É algo que acontece durante um processo do negócio. Estes eventos afetam o fluxo do processo e têm geralmente uma causa ou um impacto .
Atividade	É um termo genérico para um trabalho executado. Os tipos de atividades são: Tarefas e sub-processos.
Gateway	É usado para controlar a divergência e a convergência da seqüência de um fluxo. Assim, determinará decisões tradicionais, como juntar ou dividir trajetos.

Eventos

Início

Intermediário

Término

Simple

Indica que o evento não tem um sinal determinado.
Deve ser usado para iniciar/finalizar processo.



Interrupção

Encerra todas as atividades, processos e subprocessos.



Mensagem

Para recebimento e envio de mensagem



Eventos

Início

Intermediário

Término

Temporizador

Controle de tempo, determina sua duração.
Pode ser um alarme, data e hora.



Condicional

Indica que o fluxo do processo só terá continuidade após a ocorrência de uma condição lógica estabelecida.



Múltiplo

O processo deve aguardar a ocorrência de um dos vários eventos possíveis para início do processo.



Atividades

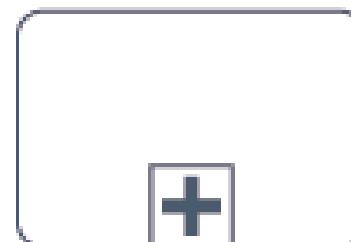
Tarefa

Elemento de menor granularidade.



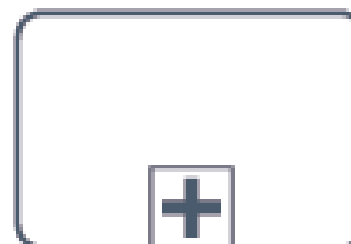
Subprocesso Incorporado

Identifica que um conjunto de atividades/tarefas precisará ser executado para que o fluxo possa continuar



Subprocesso Reutilizável

Representa que uma sequência de atividades/tarefas identificadas em outro subprocesso será reutilizada.



Subprocesso por Evento

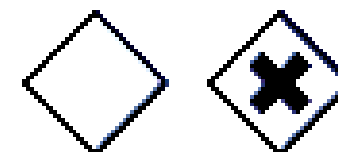
Representa que um conjunto de atividades/tarefas poderá ser executado em qualquer momento do fluxo se o evento que lhe der origem ocorrer.



Gateways

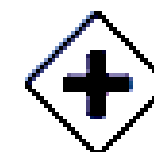
OU (Decisor Exclusivo)

Ter um fluxo de entrada e vários fluxos de saída, mas apenas um ou outro caminho será seguido, depende da condição definida. Pode também ter várias entradas e um fluxo de saída, porém o processo segue com a chegada de cada um deles, não sendo necessários todos chegarem para ter sequência.



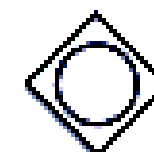
E (Decisor Paralelo)

Tem um fluxo de entrada e vários fluxos de saída e todos os fluxos devem ser seguidos para dar continuidade ao processo, ou vários fluxos de entrada devem ser concluídos para que um dos fluxos de saída seja executado.



E/OU (Decisor Inclusivo)

Tem um fluxo de entrada e pode ter um ou mais fluxos de Saída, ou pode ter vários fluxos de entrada que devem ser concluídos para que um ou mais dos fluxos de saída sejam executados.

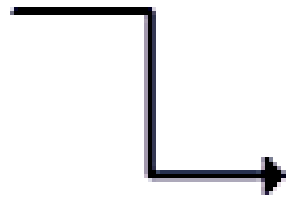


Objetos de conexão

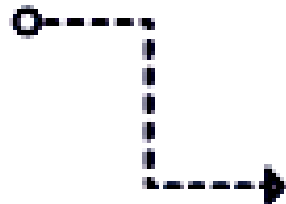
Objeto	Descrição
Fluxo de seqüência	É usado para mostrar a ordem (seqüência) com que as atividades serão executadas em um processo.
Fluxo de mensagem	É usado mostrar o fluxo das mensagens entre dois participantes diferentes que os emitem e recebem.
Associação	É usada para associar dados, texto, e outros artefatos com os objetos de fluxo. As associações são usadas para mostrar as entradas e as saídas das atividades.

Conexão

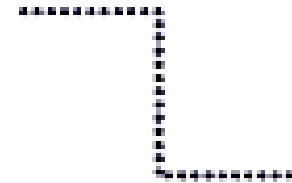
Símbolos de ligação para controle dos fluxos de sequência e comunicação do processo.



Sequência das
atividades de um
processo



Comunicação entre dois
processos ou duas entidades
em piscinas diferentes



Associa apenas
símbolos utilizados
no fluxo

Swimlanes

Objeto	Descrição
Pool / Piscina	Um pool representa um participante em um processo. Ele atua como um container gráfico para dividir um conjunto de atividades de outros pools
Lane	Uma lane é uma subdivisão dentro de um pool usado para organizar e categorizar as atividades.

Swimlanes

Piscinas

Representam um Diagrama de Processo que demonstre o fluxo entre atividades e/ou entidades externas.

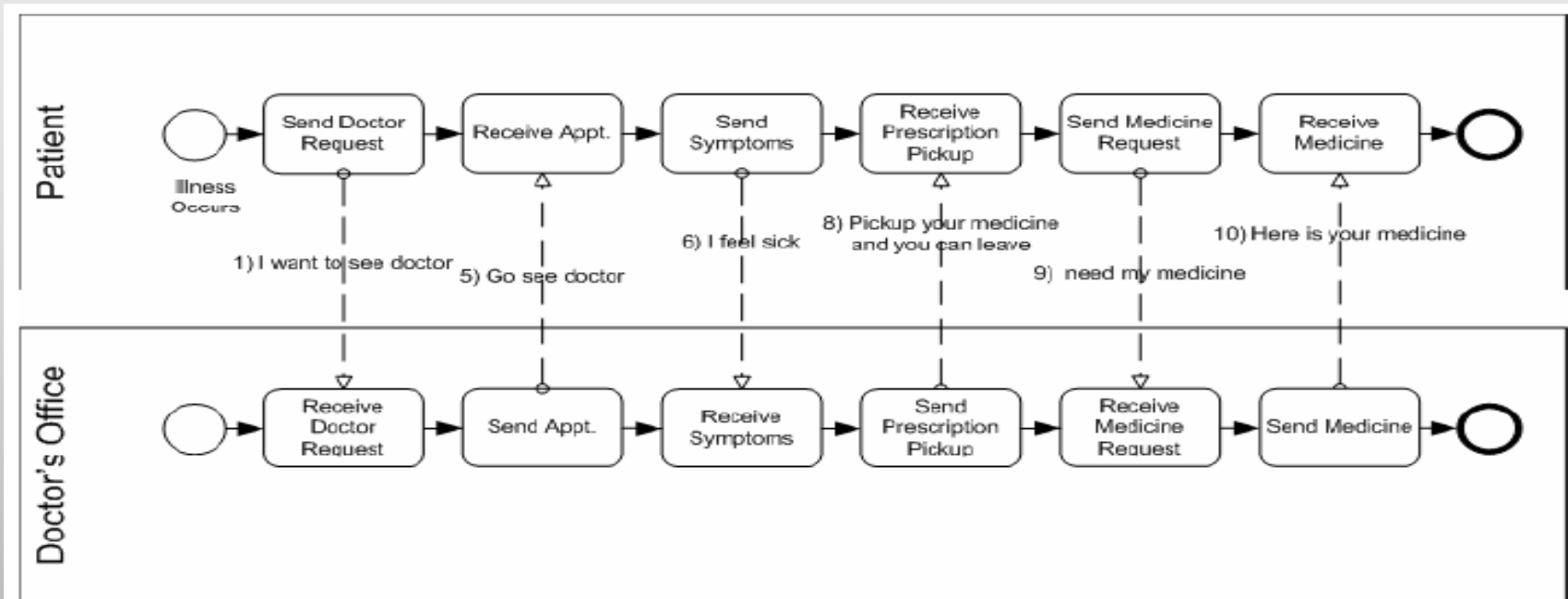
Raias

Subdivisões do processo usadas para organizar o fluxo entre diferentes papéis

Piscina	Raia	
	Raia	

Swimlanes - pools

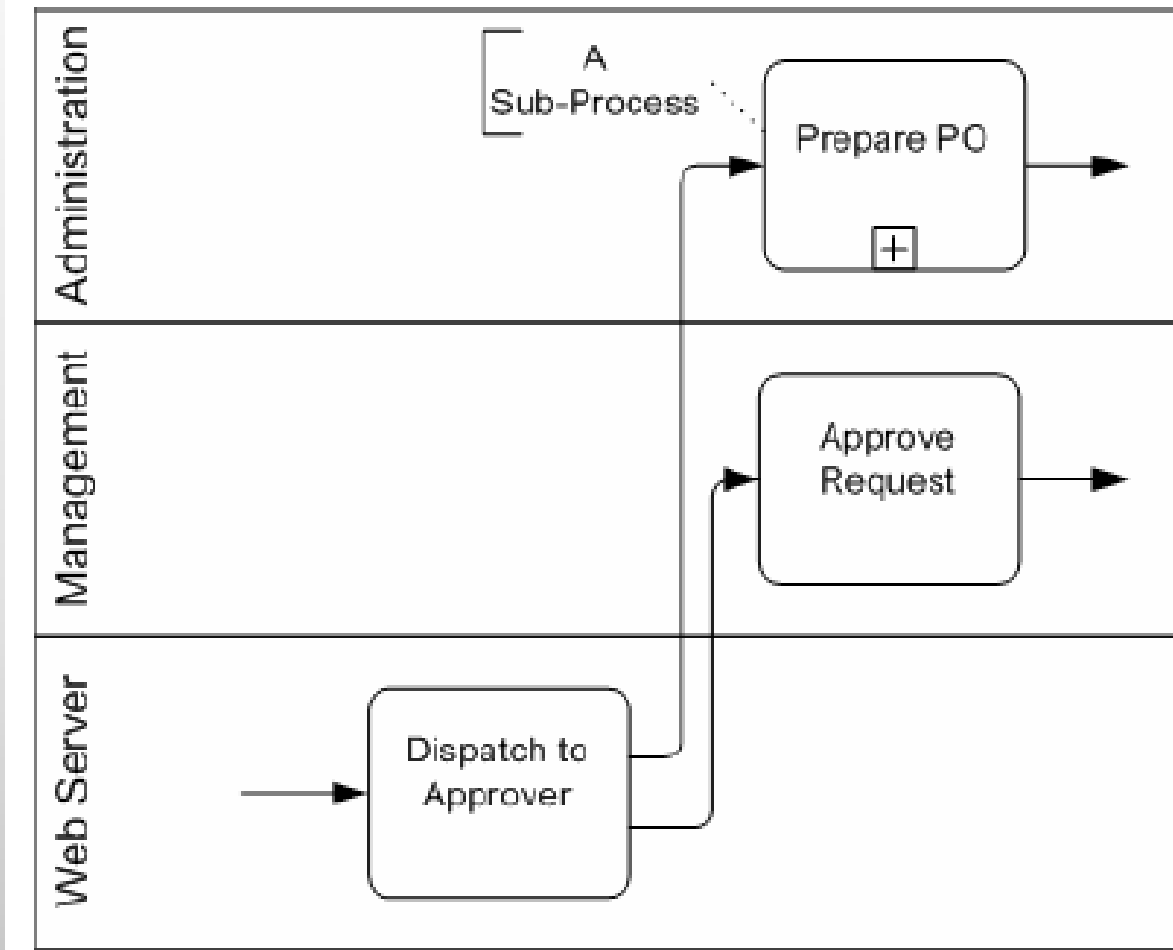
Pools são utilizados quando o diagrama envolve duas entidades de negócio ou participantes que estão separados fisicamente no diagrama. Especifica o "que faz o que" colocando os eventos e os processos em áreas protegidas, chamados de pools





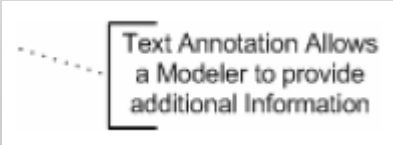
Swimlanes - lanes

Os objetos do tipo lanes são utilizados para separar as atividades associadas para uma função ou papel específico.

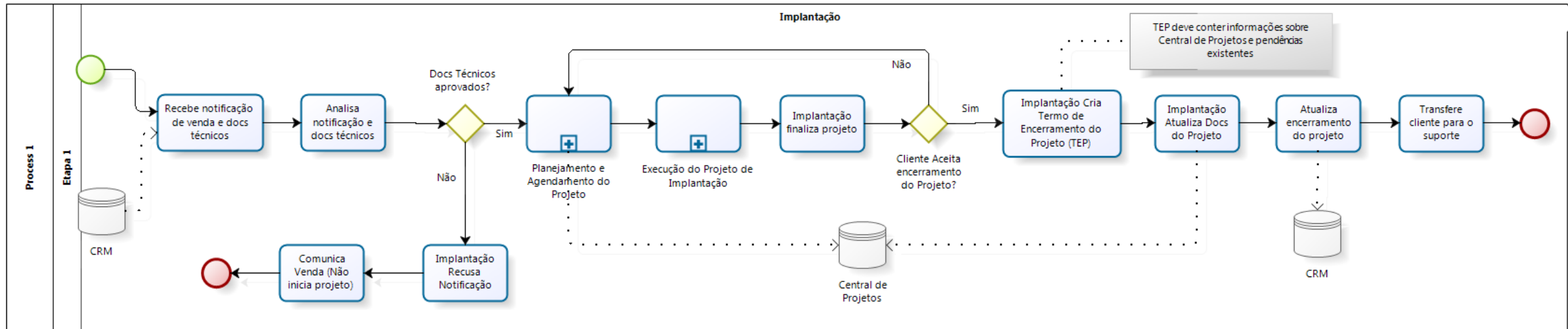
Um pool representa uma organização e uma lane representa tipicamente um departamento dentro dessa organização.



Artefatos

Objeto	Descrição	Figura
Objetos de dados	O objeto de dado é um mecanismo para mostrar como os dados são requeridos ou produzidos por atividades. São conectados às atividades com as associações.	
Grupo	Um grupo é representado por um retângulo e pode ser usado para finalidades de documentação ou de análise.	
Anotações	As anotações são mecanismos para fornecer informações adicionais para o leitor de um diagrama BPMN.	

Exemplo processo



5W2H

	What	Why	When	Where	Who	How	How Much
	O que	Por que	Quando	Onde	Quem	Como	Quanto \$
Questões	O que será feito ?	Por que essa ação deve ser executada ?	Quando será colocado em pratica ?	Em que local ou ferramenta será feito ?	De quem é a responsabilidade ?	Como a tarefa será realizada?	Quanto vai custar para ser executada ?
Resposta esperada	Objetivo que se deseja alcançar e quais ações são necessárias	Motivos que justificam as ações a serem realizadas	Prazo de realização/ou para alcançar os objetivos	Local /Área/ Ferramenta	Papel /Área	Detalhe do processo / método de trabalho / descrição das ações.	Orçamento necessário/ despesas