## Curso: Engenharia

DISCIPLINA: Gestão de Processos

Prof. Clayton J A Silva, MSc clayton.silva@professores.ibmec.edu.br



# Teoria de modelagem

- Um modelo é caracterizado por três propriedades:
  - √mapeamento,
  - √abstração e
  - ✓ adequação ao propósito.

## Elementos do modelo de processos

- 1. Objetos de fluxo
- 2. Conexões
- 3. Piscinas & Raias
- 4. Dados
- 5. Artefatos

## Elementos de modelos de processos

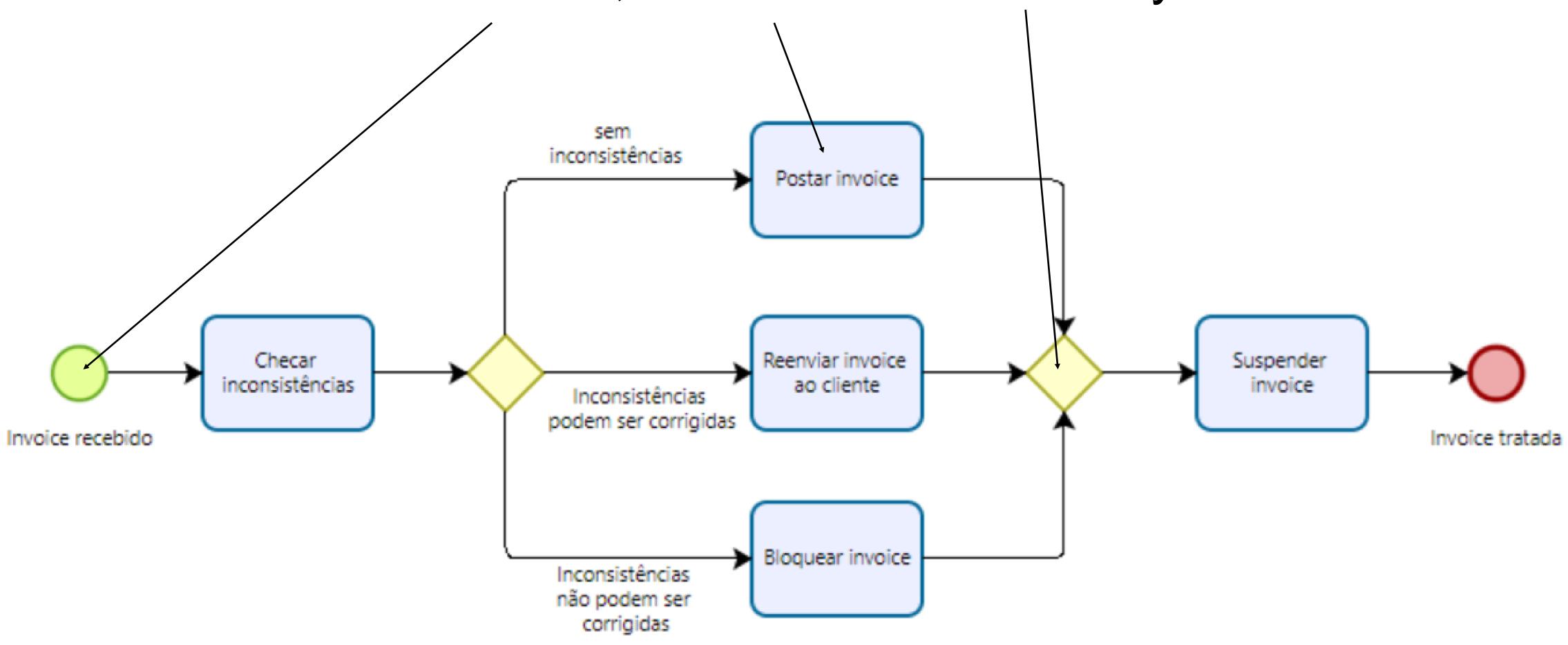
- 1. Objetos de fluxo
- 2. Conexões
- 3. Piscinas & Raias
- 4. Dados
- 5. Artefatos

## Objetos de fluxo

Cada processo normalmente possui um objeto de fluxo, que é uma entidade (física ou virtual) que passa através do processo. Pode representar informações, produtos, documentos, ou qualquer recurso que seja transformado ou movido dentro do processo.

## Objetos de fluxo

Eventos, Atividades e Gateways



### Eventos

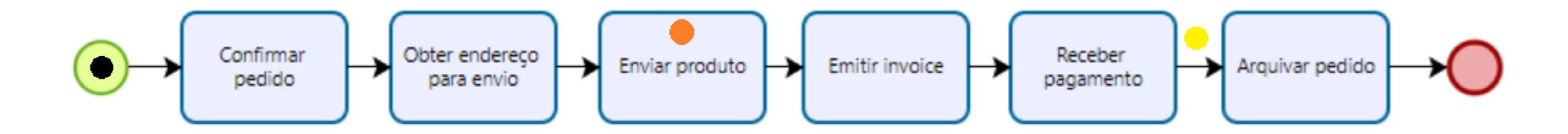
- Representados por círculos
- Disparam um fluxo
- Normalmente possuem uma causa ou produzem um impacto
- Orienta-se possuir um nome ou rótulo, seguindo a ideia de temporalidade ou estado (verbo no particípio passado para indicar algo que acabou de acontecer)

# Eventos <u>Básicos</u>

| Eventos              | Descrição  |
|----------------------|--|
| Evento Inicial       | Evento Inicial - Indica o estado de início do processo.  |
| Evento Intermediário | Evento Intermediário - Indica o estado de algum ponto no meio do processo. Afeta o fluxo do processo, mas não inicia e nem conclui o processo. |
| Evento Final         | Evento Final - Indica o estado de término do processo.   |

### Eventos

- O evento de início indica quando as **instâncias do processo** começam, enquanto o evento de fim indica quando as instâncias são concluídas.
- Usa-se a noção de **token** para identificar o progresso (ou **estado**) da instância de um processo.
- Tokens são criados em um evento de início, fluem por todo o modelo de processo até serem destruídos em um evento de fim. Representamos tokens como pontos coloridos sobre um modelo de processo.
- Um processo pode ter mais de um evento inicial ou mais de um evento final – recomenda-se usar nomes diferentes.



# Atividades

| Atividades  | Descrição  |
|-------------|--|
| Tarefa      | Uma tarefa é atômica. Uma tarefa é usada quando o trabalho do processo não é decomposto. |
| Subprocesso | Um subprocesso contém atividades   |

### Atividades

- O rótulo deve começar com um verbo no infinitivo seguido de um substantivo, normalmente se referindo a um objeto de negócio.
- Evitar rótulos longos, pois pode prejudicar a legibilidade do modelo. Como regra geral, evitaremos rótulos com mais de cinco palavras, excluindo preposições e conjunções.

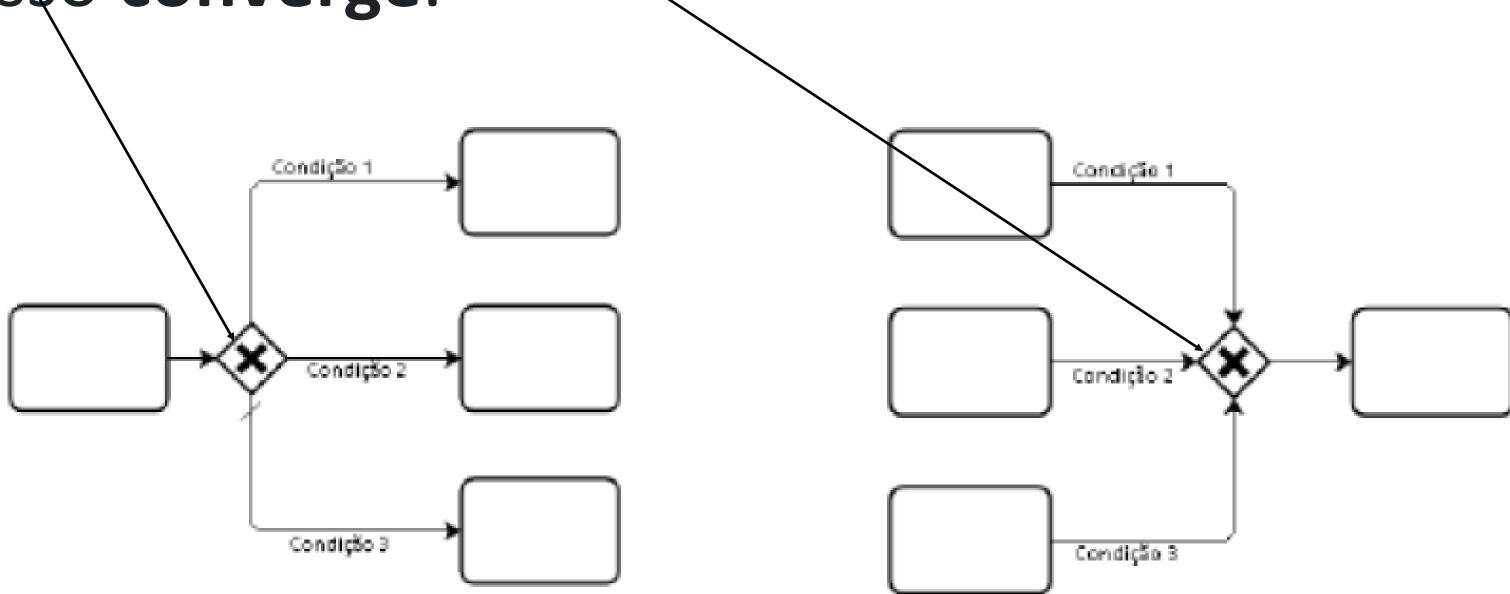
# Gateways

Atividades e eventos podem não ser necessariamente executados sequencialmente. O termo gateway implica um mecanismo de controle que permite ou não a passagem de tokens.

| Gateway    | Descrição                              |
|------------|--|
| $\Diamond$ | Gateway exclusivo (XOR) - sem marcação |
| <b>X</b>   | Gateway exclusivo (XOR) - com marcação |
| 0          | Gateway inclusivo (OR)                 |
| <b>(+)</b> | Gateway paralelo (AND)                 |
| *          | Gateway complexo                       |

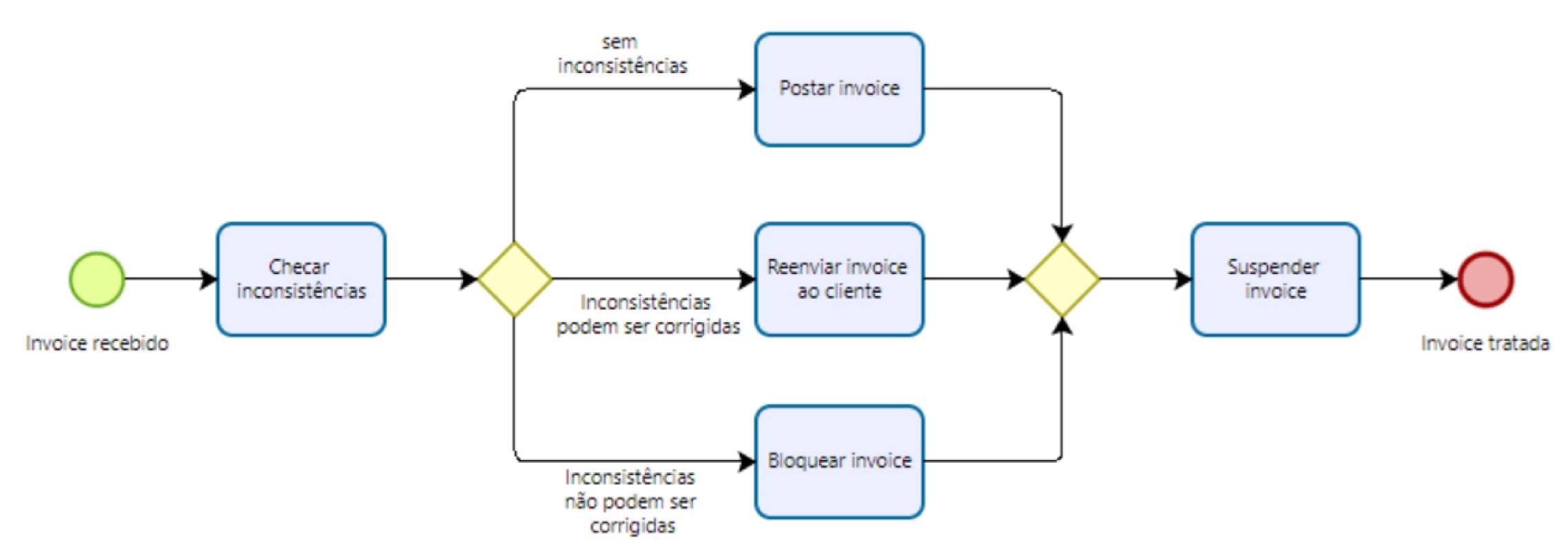
# Gateways

 Representamos gateways como losangos e distinguimos entre <u>splits</u> (ramificação), indicando um ponto onde o fluxo do processo diverge, e <u>joins</u> (junção), ponto onde o fluxo do processo converge.



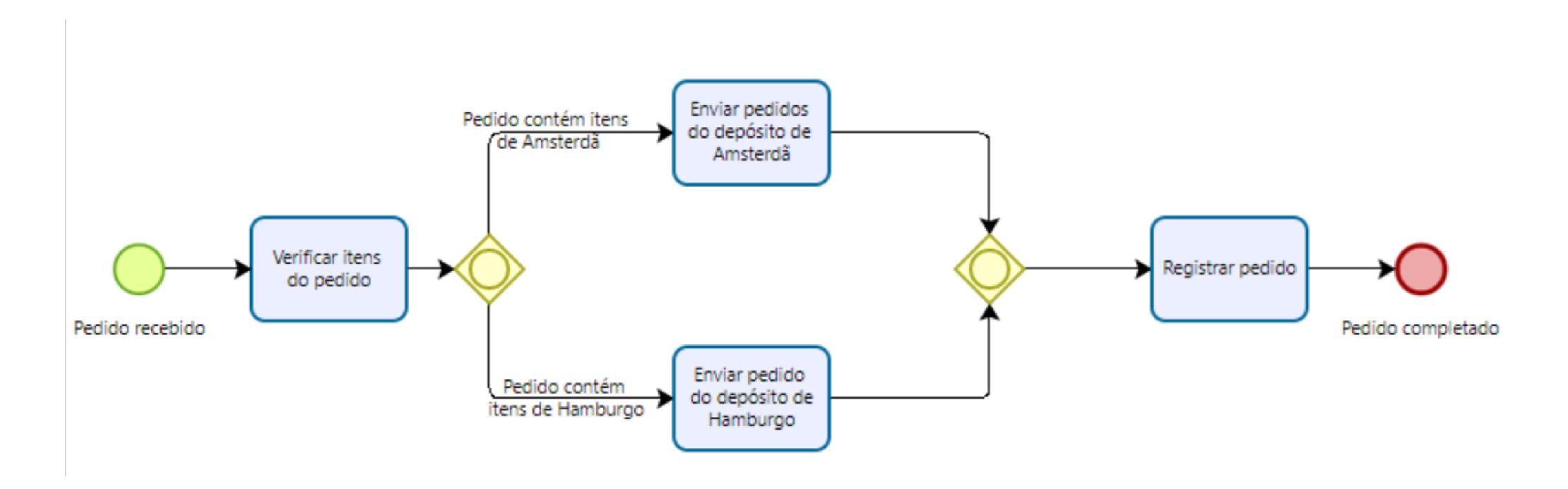
#### Gateway exclusivo (XOR)

O token diverge somente por um dos fluxos no gateway split e converte de um deles no gateway join



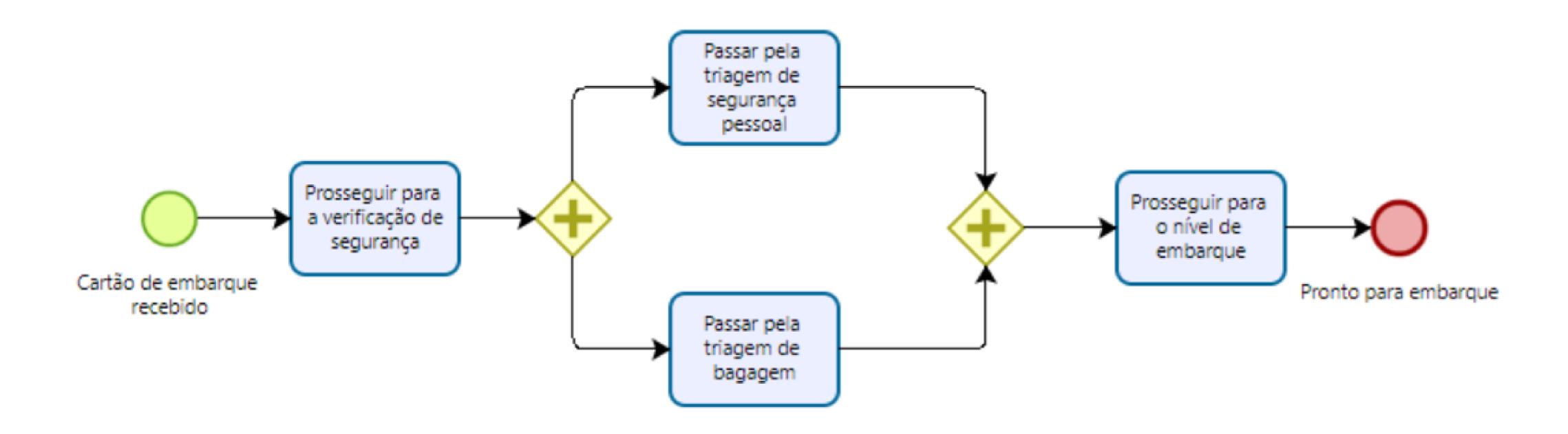
#### Gateway inclusivo (OR)

O token diverge para um ou mais dos fluxos no gateway split e converte um ou mais do fluxos no gateway Join.



#### Gateway paralelo (AND)

O token diverge para todos os fluxos no gateway split e converte um ou mais do fluxos no gateway Join.



# Gateways

- Sempre fechar o gateway com o mesmo tipo que abriu
- Não escreva perguntas no gateway
- Não usar o mesmo gateway para split e join

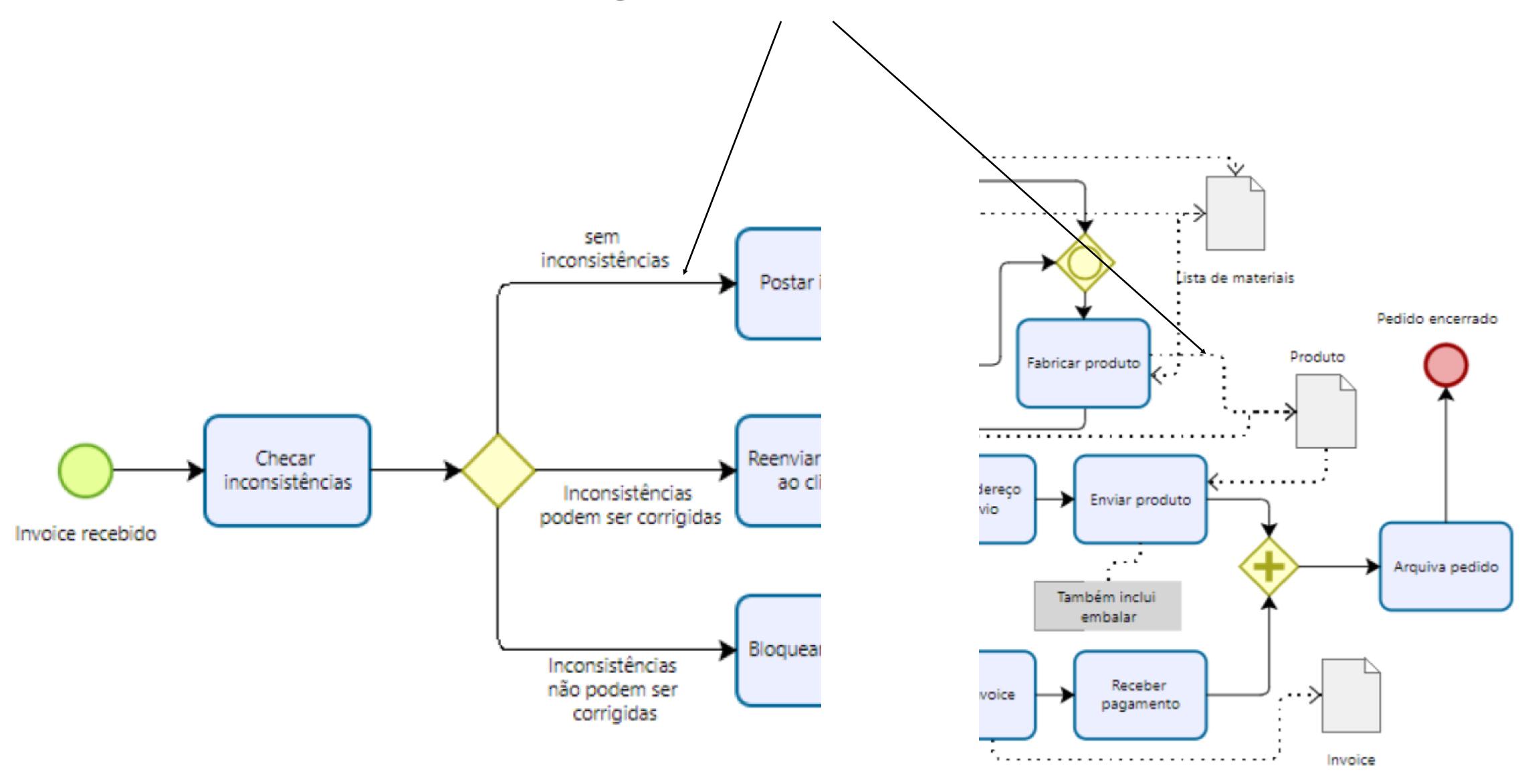
## Elementos de modelos de processo

- 1. Objetos de fluxo
- 2. Conexões
- 3. Piscinas & Raias
- 4. Dados
- 5. Artefatos

# Conexões

| Conexões                               | Descrição   |
|--|---|
|  | Fluxo de Sequência – Representado por uma linha sólida com uma seta sólida na ponta. Usado para mostrar a ordem em que as atividades serão executadas no processo   |
| · ···································· | Associação – Representada por um linha pontilhada com ou sem uma ponta de seta no final. Usado para associar informações, anotações e artefatos com objetos de fluxo. Associações são usadas para mostrar as entradas e saídas das atividades.                  |
| <b>~→</b>                              | Fluxo de Mensagem – Representado por uma linha pontilhada com<br>uma seta aberta. Usado para mostrar o fluxo de mensagens enviadas e<br>recebidas entre participantes de diferentes piscinas. Em BPMN, 2<br>piscinas separadas irão trocar fluxos de mensagens. |

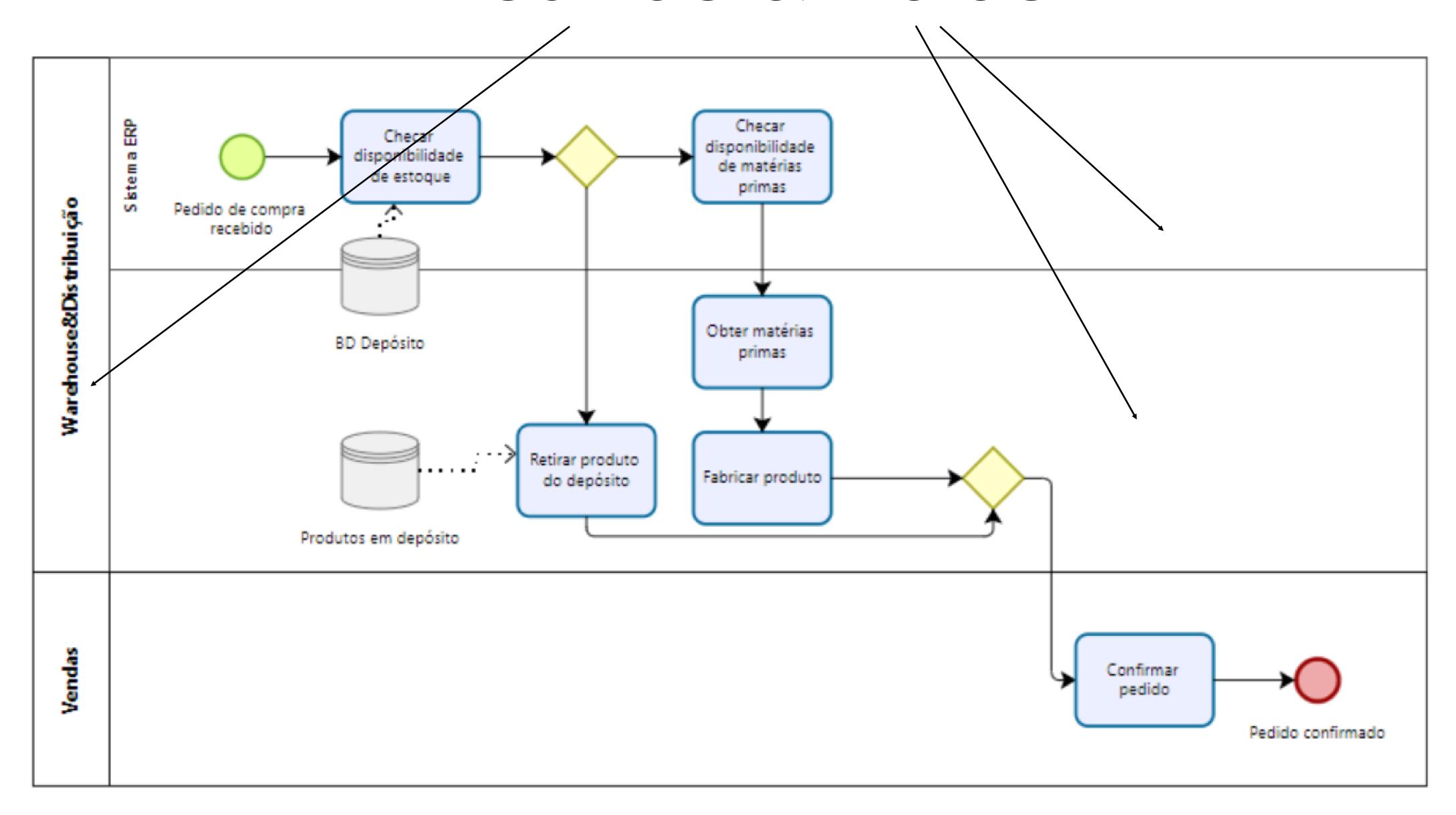
### Conexões



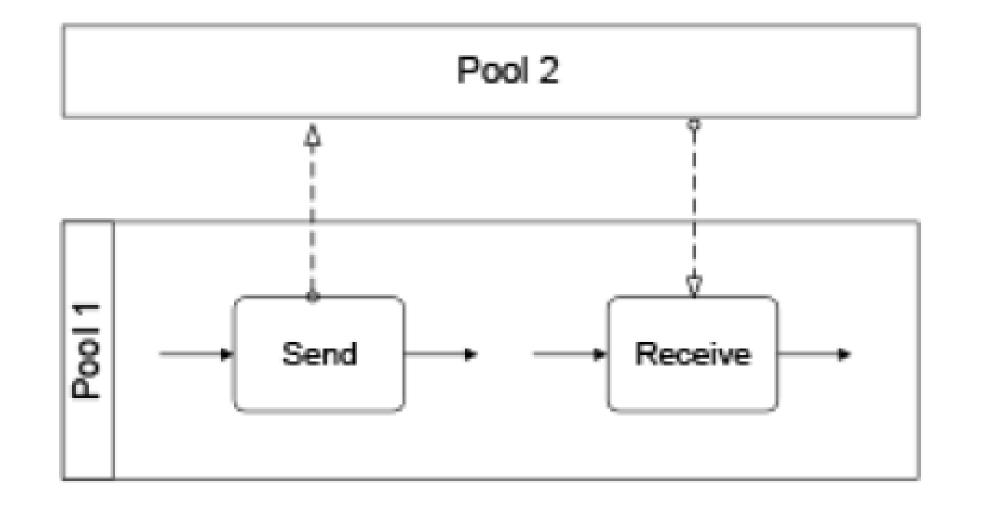
## Elementos de modelos de processo

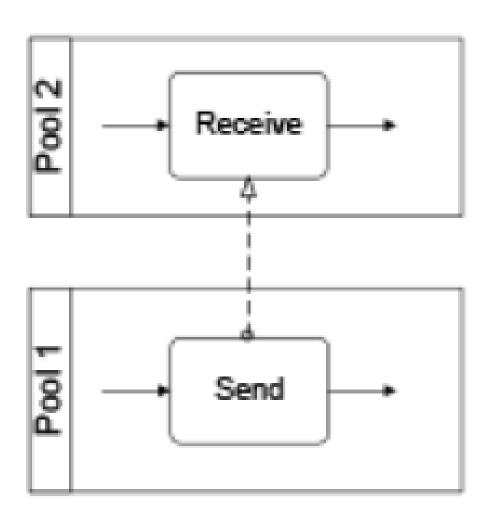
- 1. Objetos de fluxo
- 2. Conexões
- 3. Piscinas & Raias
- 4. Dados
- 5. Artefatos

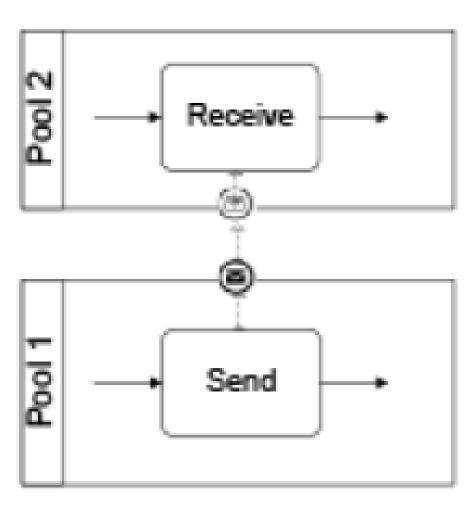
### Piscinas & Raias



#### Fluxo de mensagens e Lanes







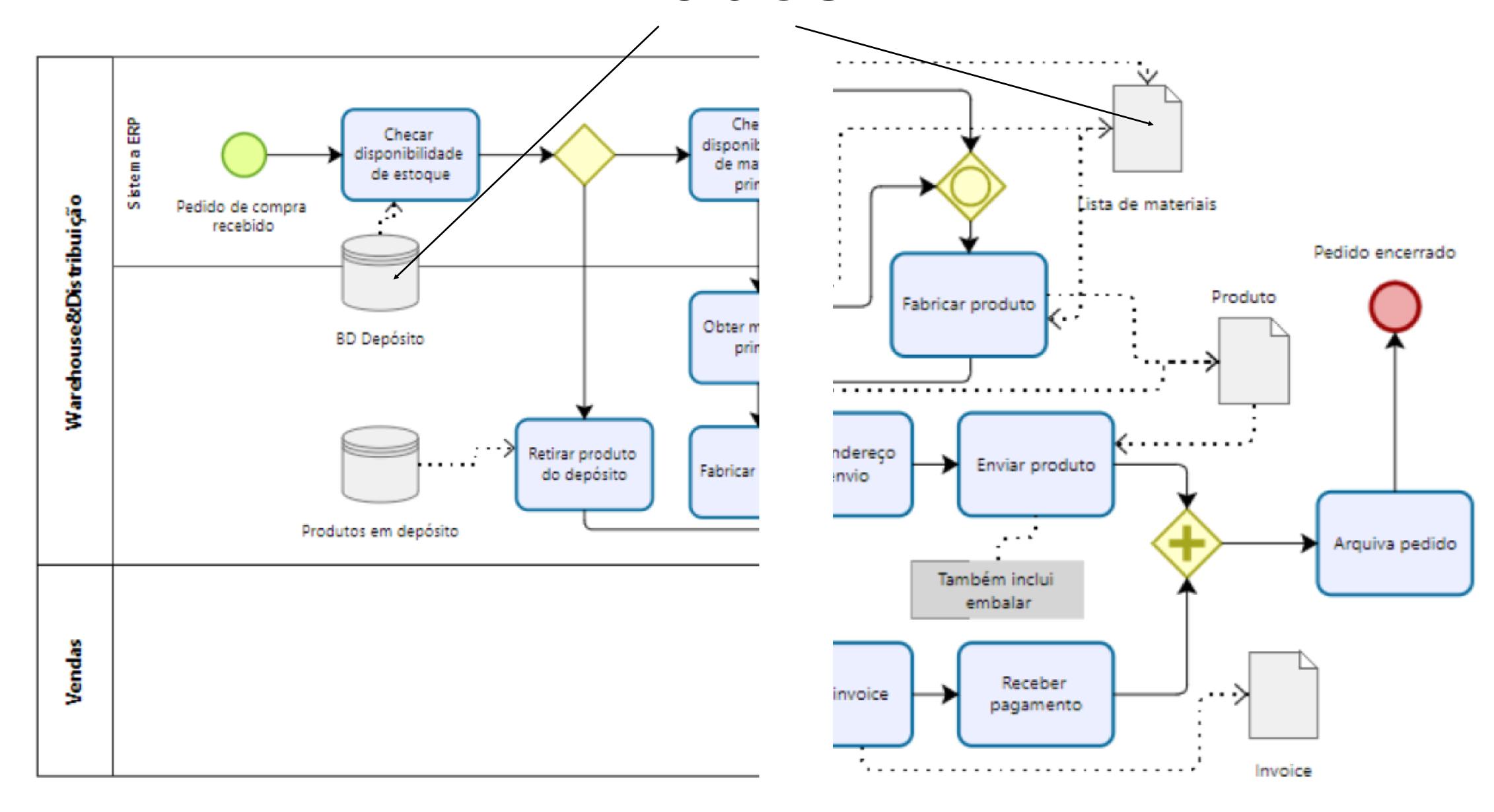
## Elementos de modelos de processo

- 1. Objetos de fluxo
- 2. Conexões
- 3. Piscinas & Raias
- 4. Dados
- 5. Artefatos

# Dados

| Dados           | Descrição  |
|-----------------|--|
| Objeto de dados | Objeto de Dados – Mostra que dados, documentos ou outros objetos são consumidos ou produzidos nas atividades. Conectados às atividades através de associações.  Embora o nome possa sugerir um documento eletrônico, eles podem ser utilizados para representar diferentes tipos de objetos, tanto eletrônicos quanto físicos. |
| Banco de dados  | Banco de Dados – Oferece às atividades um mecanismo para resgatar ou atualizar informações armazenadas que irão persistir além do escopo do processo.  |

### Dados



## Elementos de modelos de processo

- 1. Objetos de fluxo
- 2. Conexões
- 3. Piscinas & Raias
- 4. Dados
- 5. Artefatos

# Artefatos

| Artefatos | Descrição   |
|-----------|---|
| Grupo     | Grupo – Mecanismo visual para agrupar elementos de um diagrama informalmente.                             |
| Anotação  | Anotação — Mecanismo para o modelador acrescentar mais informação textual para o leitor do diagrama BPMN. |



www.ibmec.br







@ibmec

