

The background is a dark blue gradient with a subtle pattern of white dots. Overlaid on this are several faint, light blue circular elements. On the left, there is a large circular scale with tick marks and numbers ranging from 160 to 260. To the right of the scale, there are several concentric circles, some with arrows indicating a clockwise direction. The main title is centered in the upper half of the image.

BUSINESS PROCESS MODELING NOTATION

GESTIÓN INFORMÁTICA

ELEMENTOS BÁSICOS

- **Flow Objects / Objetos de flujo**
- **Connecting Objects / Objetos de conexión**
- **Swimlanes**
- **Artifacts / Artefactos**

OBJETOS DE FLUJO

- Los objetos de flujo son los elementos principales de un diagrama de proceso de negocio.
- Los objetos de flujo son:
 - Events
 - Activity
 - Gateway

EVENTO

- Un evento esta representado por un circulo y es algo que sucede durante el proceso de negocio.
- Los eventos afectan el flujo del proceso y usualmente tienen una causa (trigger) o un impacto.
- Existen 3 tipos de eventos: Eventos de Inicio, Intermedios y Finales



Inicio



Intermedio



Fin

ACTIVIDAD

- Una actividad está representada por un rectángulo con esquinas redondeadas y describe el trabajo que será realizado.
- Los tipos de actividades son: Tareas y subprocesos.
- Los subprocesos se distinguen por un pequeño signo + en la parte baja central de la forma.



COMPUERTA

- La compuerta esta representada por un diamante y se usa como control de divergencias y convergencias de un flujo.
- La marca interna del diamante determina el comportamiento de la compuerta.



OBJETOS DE CONEXIÓN

- Los objetos de conexión son los elementos que conectan las actividades en un diagrama de proceso de negocio.
- Existen 3 elementos que son Objetos de conexión
 - Sequence Flow
 - Message Flow
 - Association

FLUJO DE SECUENCIA

- Un flujo de secuencia esta representado por una línea con una cabeza de flecha completa.
- Se usa para mostrar el orden en que las actividades se llevaran a cabo en el proceso.



FLUJO DE MENSAJE

- Un flujo de mensaje esta representado por una línea entrecortada.
- Se usa para mostrar el flujo de los mensajes entre dos participantes del proceso.



ASOCIACIÓN

- Una asociación se representa con una flecha de línea punteada.
- Se usa para asociar información, texto y otros **artefactos** con objetos de flujo.
- Las asociaciones son usadas para mostrar inputs y outputs de las actividades.



SWIMLANES

- Las swimlanes son un mecanismo para organizar la actividad en categorías visuales para ilustrar diferentes capacidades o responsabilidades.
- Hay 2 tipos de swimlanes:
 - Pool
 - Lane

POOL

- Una piscina representa a un participante en el proceso.
- También sirve para separar gráficamente un conjunto de actividades de otra piscina.

Nombre

LANE

- Un carril es una subdivisión de una piscina y se extiende a través de toda la piscina.
- Los carriles se usan para organizar y categorizar actividades.

Nombre	Nombre
	Nombre

ARTEFACTOS

- Los artefactos permiten proveer información adicional importante para el entendimiento del diagrama.
- Existen 3 artefactos predefinidos.
 - Data Objects
 - Group
 - Annotation

OBJETO DE DATO

- El objeto de dato es el mecanismo para mostrar el dato requerido o producido por una actividad. Se conectan a la actividad a través de una **Asociación**.



Nombre

GRUPO

- Un grupo esta representado por un rectángulo de esquinas redondeadas y con líneas entrecortadas.
- El agrupamiento puede ser usado para documentación o análisis, pero no afecta la secuencia del flujo.



ANOTACIÓN

- La anotación es el mecanismo para proveer información adicional para el lector del diagrama.

Anotación de Texto para
proveer información
adicional

