



NOTAÇÃO 
BPMN
PALETA REDUZIDA

www.euax.com.br | 0800 002 5000

NOTAÇÃO BPMN - PALETA REDUZIDA

Evento

Alguma ocorrência no curso do processo de negócio.

Simples

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

Temporizador

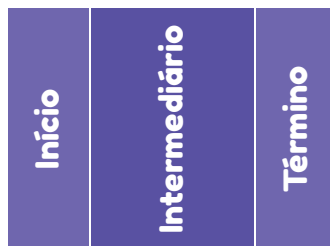
Controle de tempo, determina sua duração. Pode ser um alarme, data e hora.

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.



Swimlanes

Organiza as atividades em categorias visuais

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



Artefatos

Símbolos de complementação visual de informações.

Anotações/
Comentários

Agrupamento

Atividades

Um trabalho realizado em uma etapa do processo de negócio. Processo, subprocesso e tarefas são tipos de 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.

Marcadores de Tarefas e Subprocessos



Marcador de Subprocesso

Agrupadores de tarefas e devem estar dentro de um processo principal



Instâncias Múltiplas

Determina a repetição da tarefa ou subprocesso



Looping

Atividades repetidas

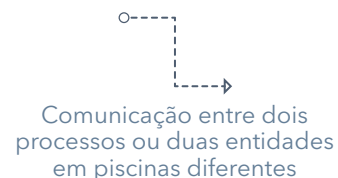


Ad-hoc

Contém tarefas que não possuem um fluxo específico

Conectores

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



Decisores/Gateways

Símbolos de controle de divisão e unificação de fluxos.

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.



Dicas:

1. UTILIZE OS PAPÉIS DOS RESPONSÁVEIS NA IDENTIFICAÇÃO DAS RAIAS
2. USE VERBOS NO INFINITIVO PARA SUBPROCESSOS, ATIVIDADES E TAREFAS E PARA O NOME DO PROCESSO USE O VERBO NO SUBSTANTIVO
3. PROCURE NÃO ALTERAR O TAMANHO DOS SÍMBOLOS E DAS FONTES
4. DESENHE AS ATIVIDADES/TAREFAS BEM PRÓXIMAS UMAS DAS OUTRAS
5. MANTENHA SEU FOCO NA MODELAGEM/DESENHO DOS FLUXOS, NÃO EM DETALHES, TAIS COMO A ESCOLHA DOS TIPOS DAS ATIVIDADES/TAREFA
6. OPTE PELO INÍCIO ÚNICO DO PROCESSO, PROCURANDO DEIXAR CLARO ONDE O PROCESSO INICIA E SEMPRE INDIQUE AS POSSIBILIDADES DE FIM
7. EVITE ABREVIATURAS E USE TEXTOS SEMPRE NO SINGULAR
8. MODELE OS PROCESSOS SEMPRE DA ESQUERDA PARA A DIREITA
9. NA ATIVIDADE/ TAREFA ANTERIOR AO GATEWAY DESCREVA AS CONDIÇÕES QUE DETERMINAM A CONTINUIDADE DO FLUXO EVITANDO DESCREVER A CONDIÇÃO DENTRO DO GATEWAY
10. CONECTE TODOS OS ELEMENTOS DA PISCINA
11. DE UM MODO GERAL, RETORNOS DE PROCESSO NÃO PRECISAM SER REPRESENTADOS UMA VEZ QUE SERÃO FACILMENTE SUBENTENDIDOS PELO LEITOR