

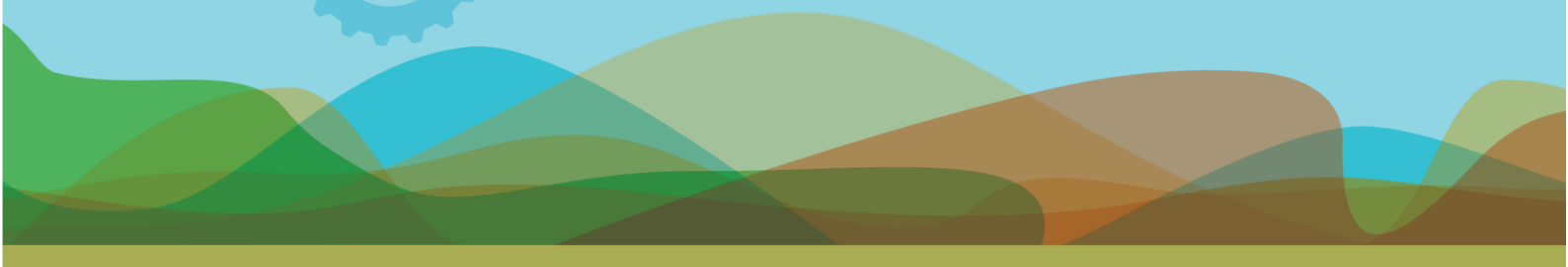


# MANUAL DE MODELAGEM DE PROCESSOS

— BIZAGI MODELER —

UFCA

UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CARIRI





2018

Versão 1.0

Elaborado em: 24 Abril de 2018

Elaborado por:

Pró-Reitoria de Planejamento (PROPLAN)

Coordenadoria de Gerenciamento de Projetos e Processos (CGPP)

Coordenadora: Profa. Dra. Jeniffer de Nade

Gerente de Divisão: Tamyres Mayane Noberta de Moura

Bolsistas: George Souza Barbosa e Mayara Alves Ramos



**Administração Superior- *Pro Tempore***

Ricardo Luiz Lange Ness  
**Reitor**

Roberto Ramos Rodrigues  
**Vice-Reitor**

Ítalo Rômulo de Holanda Ferrer  
**Assessor da Reitoria**

Francisco de Assis Nogueira  
**Chefe de Gabinete**

Leandro Targino Alves Fernandes  
**Secretária dos Órgãos Deliberativos Superiores**

Alexandre Pereira de Souza  
**Secretário de Documentação e Protocolo**

Cristina Rejane Feitosa Silva  
**Secretária de Acessibilidade**

Lia Maria Silveira David  
**Secretário de Processos Disciplinares e Comissões Permanentes**

David Vernon Vieira  
**Secretário de Cooperação Internacional**

Irma Gracielle Carvalho de Oliveira  
**Secretária do Cerimonial e Apoio a Eventos**

Silvério de Paiva Freitas Júnior  
**Pró-Reitor de Administração**

José Robson Maia de Almeida  
**Pró-Reitor de Cultura**

Plácido Francisco de Assis Andrade  
**Pró-Reitor de Ensino**

Fabiana Aparecida Lazzarin  
**Pró-Reitor de Extensão**

Roberto Rodrigues Ramos  
**Pró-Reitor de Gestão de Pessoas**

Juscelino Pereira Silva  
**Pró-Reitor de Pesquisa e Inovação**

Jeová Torres Silva Júnior  
**Pró-Reitor de Planejamento e Orçamento**

Ledjane Lima Sobrinho  
**Pró-Reitora de Assuntos Estudantis**

Alúcio Martins de Souza Júnior  
**Procurador**

Caroline Vieira Gonçalves  
**Procuradora Institucional Educacional**

Aretusa Sousa Tenório  
**Ouvidora Geral**

Waleska James Sousa Félix  
**Auditora Interna**

João Luiz Soares Studart Guimarães  
**Diretora de Articulação e Relações Institucionais com a Comunidade**

Cristina Carneiro Menezes  
**Diretoria de Comunicação**

Cleirton André Silva de Freitas  
**Diretor de Infraestrutura**

Cícero Marcelo Bezerra dos Santos  
**Diretor de Logística e Apoio Operacional**

Lucélia Mara de Souza Serra  
**Diretora do Sistema de Bibliotecas**

Herbert Novais Onofre  
**Diretor de Tecnologia da Informação**

**MINISTÉRIO DO PLANEJAMENTO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI**

**MANUAL DO *BIZAGI MODELER* DA COORDENADORIA DE GESTÃO DE  
PROJETOS E PROCESSOS  
(CGPP)**

---

**Órgão Responsável pela Elaboração do Relatório de Gestão da UFCA:**

**Pró-Reitoria de Planejamento e Orçamento – PROPLAN**

**Pró-Reitor: Prof. Dr. Jeová Torres Silva Júnior**

**E-mail: [proplan@ufca.edu.br](mailto:proplan@ufca.edu.br)**

**Equipe Técnica:**

**Coordenadoria de Gestão de Projetos e Processos – CGPP**

**Coordenadora: Profa. Dra. Jeniffer de Nade**

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Página Inicial do <i>Bizagi Modeler</i> .....	10
Figura 2: Guia Arquivo do <i>Bizagi Modeler</i> .....	11
Figura 3: Guia Página Principal do <i>Bizagi Modeler</i> .....	13
Figura 4: Guia Formatar do <i>Bizagi Modeler</i> .....	13
Figura 5: Guia Visualizar do <i>Bizagi Modeler</i> .....	14
Figura 6: Guia Publicar do <i>Bizagi Modeler</i> .....	14
Figura 7: Guia Exportar/Importar do <i>Bizagi Modeler</i> .....	15
Figura 8: Guia Ferramentas do <i>Bizagi Modeler</i> .....	15
Figura 9: Guia Ajuda do <i>Bizagi Modeler</i> .....	16
Figura 10: Mapeamento dos Processos da Capacitação do <i>Redmine</i> .....	22
Figura 11: Macroprocesso Modelo.....	24
Figura 12: Subprocesso Modelo.....	25

## ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1: Principais Notações .....	17
Quadro 2: Dados .....	18
Quadro 3: Artefatos.....	19
Quadro 4: Swimlanes.....	20
Quadro 5: Conectores.....	21

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO .....	8
2. O <i>BIZAGI MODELER</i> .....	8
3. BARRA DE TÍTULOS.....	9
4. GUIAS .....	10
4.1. GUIA ARQUIVO .....	11
4.2. GUIA PÁGINA PRINCIPAL.....	12
4.3. GUIA FORMATAR .....	13
4.4. GUIA VISUALIZAR .....	13
4.5. GUIA PUBLICAR .....	14
4.6. GUIA EXPORTAR/IMPORTAR.....	14
4.7. GUIA FERRAMENTAS .....	15
4.8. GUIA AJUDA .....	15
5. PALHETA.....	16
5.1. FLUXO.....	16
5.2. DADOS.....	18
5.3. ARTEFATOS.....	18
5.4. SWIMLANES.....	19
5.5. CONECTORES .....	20
6. ÁREA DE DESENHO .....	21
7. REGRAS DE MODELAGEM.....	21
7.1. PROCESSO COMPLETO .....	21
7.2. MACROPROCESSO .....	23
7.3. SUBPROCESSO .....	24
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	25
REFERÊNCIAS	



## 1. INTRODUÇÃO

Este manual foi desenvolvido pela Coordenadoria de Gestão de Projetos e Processos - CGPP que, desde a sua criação, visa à orientação e acompanhamento institucional de projetos e processos, capacitando e promovendo a devida segurança e autonomia dos setores para controlarem e monitorarem suas atividades e projetos de acordo com as diretrizes estabelecidas.

A CGPP buscou uma padronização no que se refere ao mapeamento e modelagem de processos dentro da instituição, visando mitigar erros, como forma de agilizar a gestão pública e garantido o acesso à informação para a comunidade de forma simples e prática. O processo de mapeamento e os conceitos são baseados no guia para Gerenciamento de Processos de Negócio (BPM CBoK), da ABPMP (*Association of Business Process Management Professionals*, Capítulo Brasil)

A Gestão por Processos ou *Business Process Management* (BPM) é uma abordagem sistemática de gestão que trata de processos de negócios como ativos, que potencializam diretamente o desempenho da organização, primando pela excelência organizacional e agilidade nos negócios. Isso envolve a determinação de recursos necessários, monitoramento de desempenho, manutenção e gestão do ciclo de vida do processo. Fatores críticos de sucesso na gestão por processos estão relacionados a como mudar as atitudes das pessoas e ou perspectivas de processos para avaliar o desempenho dos processos das organizações (ABPM, 2013).

Para a modelagem dos processos, o software selecionado pela instituição é o *Bizagi Modeler* que utiliza dos elementos básicos da notação de Modelagem de Processos de Negócio ou *Business Process Modeling Notation* (BPMN) para representar os processos de negócio em um *workflow*.

Este manual tem por objetivo apresentar de forma simples as funcionalidades do software *Bizagi Modeler*, com o intuito de garantir a padronização dos desenhos dos fluxos dos processos da instituição.

## 2. O BIZAGI MODELER

O *Bizagi Modeler* é uma ferramenta disponibilizada pela organização BIZAGI, trabalhando pela notação BPMN, sendo gratuito, oferta funções como desenho de fluxogramas que desencadearão o mapeamento de processos e

diagramas em geral. Sua proposta consiste em proporcionar um software simples, prático e inovador, em que não é mais utilizado a programação, e sim a modelagem. Mais informações disponíveis no site <<https://www.bizagi.com/pt>>.

Tal ferramenta é utilizada pela Coordenadoria de Gerenciamento de Projetos e Processos (CGPP) da Pró-Reitoria de Planejamento e Orçamento (PROPLAN) da Universidade Federal do Cariri (UFCA) para o mapeamento dos processos a partir da coleta de dados feita na planilha SIPOC (*Suppliers* – Fornecedores; *Inputs* – Entradas; *Process* – Processo; *Outputs* – Saídas; *Customer* - Clientes) disponibilizada aos setores da UFCA. O objetivo é alcançar a melhoria e o gerenciamento dos setores a partir do mapeamento de todos os seus processos, no qual pretende-se diminuir custos, evitar retrabalhos, agilizar as atividades e melhorar a comunicação interna e externa.

Para Dorival (p. 101, 2009), no mapeamento de processos “[...] Os processos divididos em partes, agora com o auxílio de tecnologia de ponta, estão sendo reagrupados e redesenhados de forma racional, lógica e estruturada, permitindo a sua automação”. Para tanto, a escolha do *Bizagi Modeler* se justifica, além de ser amplamente utilizado, por sua fácil compreensão.

As funções do software *Bizagi Modeler* constituem uma maneira rápida, ágil e fácil para o desenho de fluxogramas ou de mapeamento de processos na sua área de desenho, cuja é nomeada de diagrama. Assim, a ferramenta disponibiliza diversos recursos agrupados na barra de títulos, nas guias e na palheta para enriquecerem o desenho, de forma dinâmica, com símbolos.

### **3. BARRA DE TÍTULOS**

A barra de títulos fica localizada na parte superior do software e dispõe, por padrão, de funções como: criar um novo modelo, abrir um modelo já existente, salvar o modelo ativo, imprimir e retornar ou adiantar uma ação executada. Também é possível customizar a barra de títulos, incluindo novas funções ou removendo.

No centro da barra, por configuração padrão, está localizado a renomeação do modelo, e o nome do software. Já no canto mais à direita está localizado opções como minimizar, restaurar ou maximizar a página, e o botão de fechar.

Interessante evidenciar que caso não tenha sido salvo o modelo ativo, e não tenha sido feito nenhuma modificação, ao se clicar no botão de fechar, o software simplesmente encerrará. Entretanto, caso tenha sido modificado algo, o programa exibirá uma caixa de diálogo perguntando se o usuário deseja salvar o modelo, se sim, será exibido outra caixa de diálogo perguntando o local da máquina que será salvo, e em qual extensão. Caso a opção seja não, o software irá descartar as modificações feitas e encerrará.

Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão 3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que a barra de títulos encontra-se na parte superior.

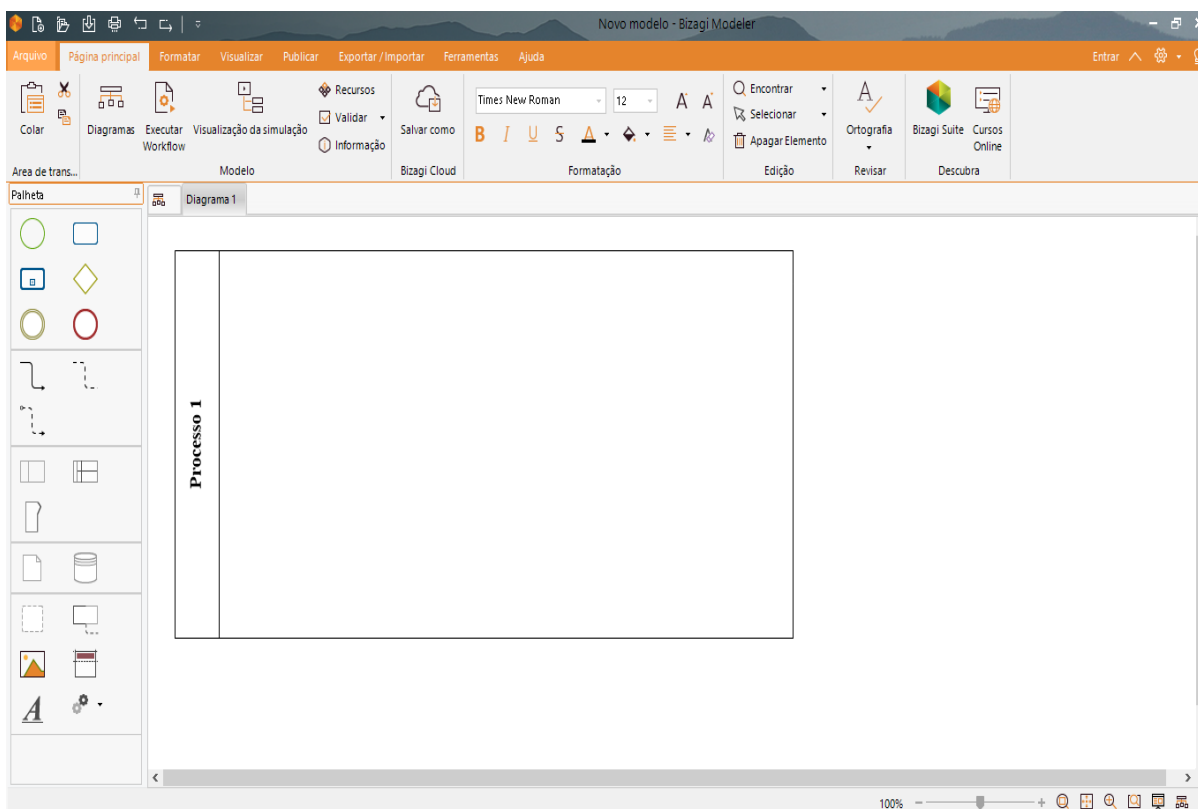


Figura 1: Página Inicial do Bizagi Modeler

Fonte: CGPP (2018)

#### 4. GUIAS

As guias formam o meio pelo qual se pode navegar entre as funções do modelador *Bizagi*, em que cada guia possui recursos próprios que são utilizados na modelagem.

## 4.1. GUIA ARQUIVO

Esta primeira guia é responsável por abrir modelos recentemente executados, salvos na máquina, ou no *Bizagi Cloud* ou nos grupos. Também é possível salvar algum desenho feito no diagrama, salientando que caso este não tenha sido salvo anteriormente, será utilizado o recurso salvar como, que permite salvar o desenho na nuvem e em grupo. Permite, também, criar um novo diagrama para editar, ou ainda imprimir o desenho ativo.

O *Bizagi* ainda disponibiliza meios para enviar o desenho criado por e-mail, como anexo, imagem ou arquivo *XML Process Definition Language (XPDL)*. Também possibilita publicar o desenho em formato compatível com o software Word do Pacote Office da empresa Microsoft, como em formato *Portable Document Format (PDF)* e em formato disponível para web. Também há possibilidade de exportar o desenho para imagem, para o software Visio do Pacote Office da empresa Microsoft.

E a guia Arquivo ainda disponibiliza o recurso de opções, cujo viabiliza configurar o *Bizagi* para melhor ser útil ao usuário. Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão 3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que encontra-se a guia arquivo.

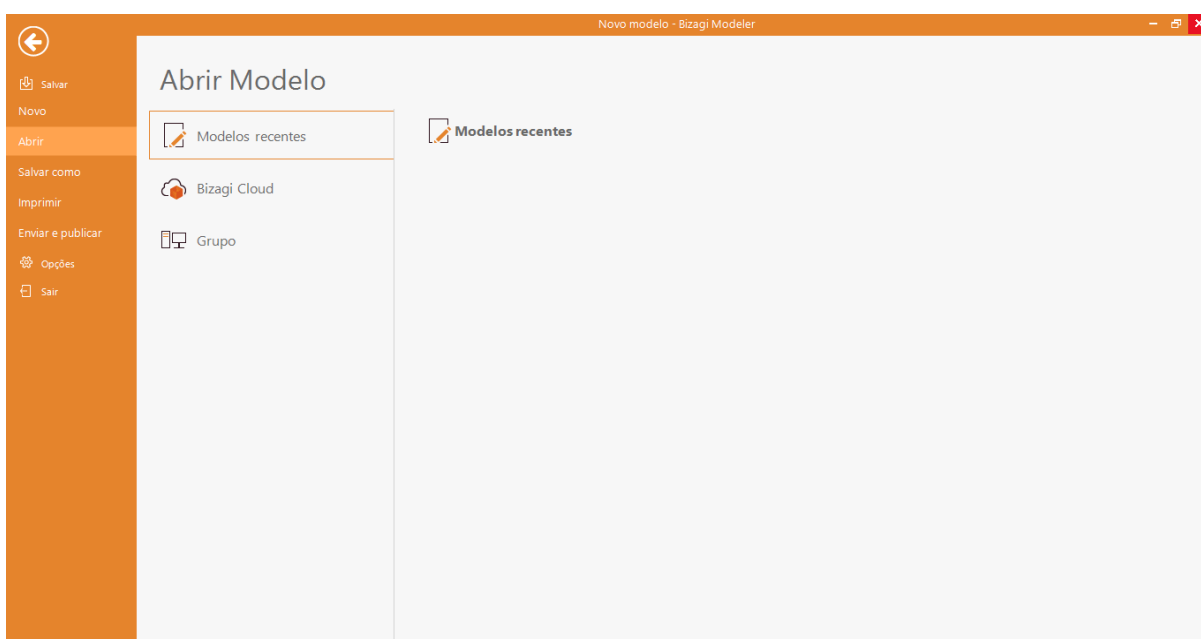


Figura 2: Guia Arquivo do Bizagi Modeler

Fonte: CGPP (2018)

## 4.2. GUIA PÁGINA PRINCIPAL

A guia página principal é composta por sete grupos, cujos quais são: área de transferência, modelo, *Bizagi cloud*, formatação, edição, revisar e descubra. O grupo área de transferência é composta por três recursos: copiar, que tem a função de mover algum item para a área de transferência, sem retirá-lo do local onde originalmente estava; o recortar, que tem a função de mover um item, o retirando do local onde estava anteriormente; e o colar, que tem a função de mover o item da área de transferência (copiado ou recortado) para o diagrama do *Bizagi*.

O grupo seguinte é o do modelo, que possui os seguintes recursos: diagramas, possibilita identificar os diversos diagramas que estão sendo executados no *Bizagi*; executar *workflow*, recurso este que permite transformar os diagramas em aplicações web, a partir da suíte BPM do *Bizagi*; visualização da simulação, viabiliza uma melhor visualização do desenho feito; recursos, possibilita a inserção de novos recursos; validar, utilizado para verificar se há algum erro no desenho; informação, informa dados sobre o diagrama. O próximo grupo é o *Bizagi cloud*, cujo possui o recurso salvar como, que possibilita salvar o desenho na nuvem ou na máquina, e o compartilhar, que envia o diagrama feito com outros usuários.

O grupo da formatação permite definir uma fonte específica das letras, o tamanho das letras, atalhos para aumentar ou diminuir o tamanho da fonte. Permite ainda por estilos ao texto, como negrito, itálico, sublinhado, tachado, viabiliza mudança das cores do texto, dos elementos previamente selecionados, o alinhamento do texto e também possibilita a sua limpeza de formatação. Já o grupo da edição possui recursos que possibilitam encontrar algum texto no diagrama, selecionar e apagar os elementos. O grupo da revisão possui o recurso da ortografia, que irá procurar os erros ortográficos dos textos no diagrama, e oferecer a opção de os corrigir ou de mantê-los.

E por último, o grupo descubra oferece os recursos de conhecer os outros softwares da suíte do *Bizagi* e os cursos online do mesmo. Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão 3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que encontra-se a guia página principal.

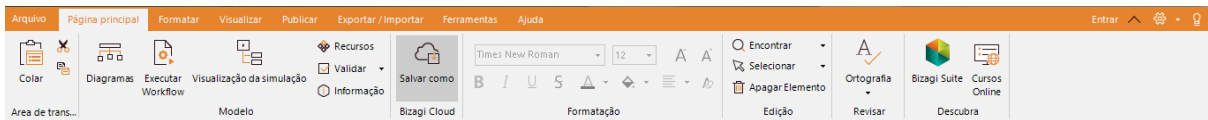


Figura 3: Guia Página Principal do Bizagi Modeler

Fonte: CGPP (2018)

### 4.3. GUIA FORMATAR

A guia formatar permite ao usuário modificar os elementos do diagrama, e está disposta em dois grupos: layout e formatação.

No grupo layout é possível utilizar o recurso de alinhar e expandir, cujo refere-se a alinhar os elementos do diagrama em quatro posições distintas, sendo a parte de cima, parte de baixo, esquerda e direita. Entretanto, para que este recurso tenha efeito é necessário que pelo menos dois elementos a serem alinhados estejam previamente selecionados. Ainda é possível alinhar os elementos na posição horizontal e na vertical do diagrama, sendo também possível distribuí-los nas mesmas medidas, previamente selecionando dois ou mais elementos.

O grupo seguinte, formatação, é exatamente igual ao grupo de mesmo nome disposto na guia página principal. Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão 3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que encontra-se a guia formatar.

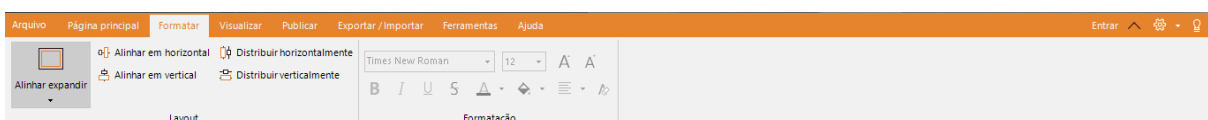


Figura 4: Guia Formatar do Bizagi Modeler

Fonte: CGPP (2018)

### 4.4. GUIA VISUALIZAR

A guia visualizar, por sua vez, disponibiliza quatro grupos, os quais são: visualizar, zoom, mostrar e alinhamento. O grupo visualizar, dispõe da função de bloquear a edição do desenho e permitir somente sua visualização, em que pode-se alternar entre editar e visualizar quantas vezes forem necessárias. Já o grupo zoom torna possível o aumento ou a diminuição do desenho para melhor convir com a sua visualização. Sendo possível delimitar uma porcentagem própria, como ajustar a visualização do diagrama ao gosto do usuário.

Já no grupo mostrar possui recursos visuais do desenho, como mudar a cor dos elementos para preto e branco, exibir sombreado dos elementos, entre outros. O grupo alinhamento dispõe de recursos para alinhar os elementos a grade e/ou automaticamente. Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão 3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que encontra-se a guia visualizar.

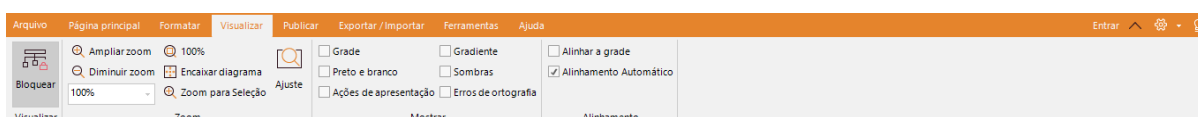


Figura 5: Guia Visualizar do Bizagi Modeler

Fonte: CGPP (2018)

#### 4.5. GUIA PUBLICAR

A guia publicar oferta recursos acerca de transformar o desenho ativo para que possa ser executado no software word ou excel do pacote office da empresa Microsoft. Ou que seja convertido em formato PDF, ou em formato WEB, ou SharePoint, ou Wiki. Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão 3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que encontra-se a guia publicar.

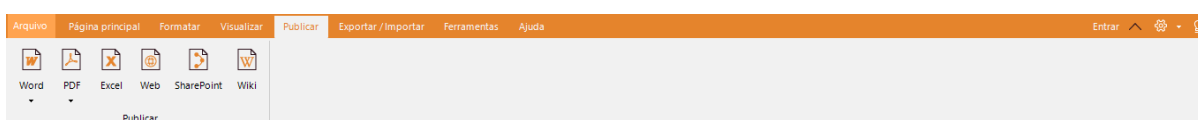


Figura 6: Guia Publicar do Bizagi Modeler

Fonte: CGPP (2018)

#### 4.6. GUIA EXPORTAR/IMPORTAR

Já a guia exportar/importar, existe para ou enviar o desenho ativo ou receber um desenho já feito nas seguintes feições: em formato executável no software Visio do pacote office da empresa Microsoft; em formato *Portable Network Graphics* (PNG), cujo refere-se a imagem; em formato XPD; em formato BPMN.

Vale salientar que o *Bizagi Modeler* pode importar diagramas diretamente da suíte BIZAGI, como também pode exportar ou importar atributos de um arquivo XML. Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão

3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que encontra-se a guia exportar/importar.

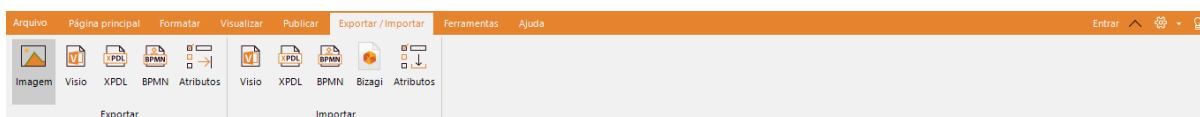


Figura 7: Guia Exportar/Importar do Bizagi Modeler

Fonte: CGPP (2018)

## 4.7. GUIA FERRAMENTAS

A guia ferramentas, por sua vez, dispõe de três recursos juntos no grupo ferramentas, os quais são: anexos, que serve para mostrar os anexos do desenho; contagem de elementos, que como o nome sugere, fornece o dado da quantidade de elementos usados no desenho; e o recurso de artefatos personalizados, que permite ao usuário criar um novo elemento. Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão 3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que encontra-se a guia ferramentas.

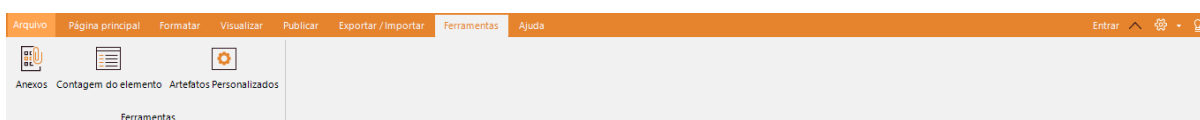


Figura 8: Guia Ferramentas do Bizagi Modeler

Fonte: CGPP (2018)

## 4.8. GUIA AJUDA

A última guia do software *Bizagi Modeler* é a guia ajuda, cuja possui três grupos, em que o primeiro é o ajuda e dispõe de recursos como fornecer suporte *online* para qualquer dúvida que venha a surgir, ou o fornecimento de um manual próprio da empresa sobre este software, entretanto, o mesmo é disponibilizado no idioma inglês. Ainda disponibiliza vídeos tutoriais, fóruns de suporte e exemplos de processos previamente feitos. O próximo grupo tem o recurso de compartilhar o *Bizagi* com algum conhecido.

E o último grupo, sobre, possui um recurso bem interativo e dinâmico que é o de fazer um tour pelo *Bizagi*, em que nele será exposto as novidades da versão utilizada. E também possui mais dois recursos que são a de exibir as observações



da versão do *Bizagi Modeler* utilizada pelos diferentes usuários, e a de informar os dados da versão utilizada. Abaixo, segue uma imagem retirada do software *Bizagi Modeler* versão 3.2.6.094 do ano de 2016, em configuração padrão, logo quando é executado, em que encontra-se a guia ajuda.

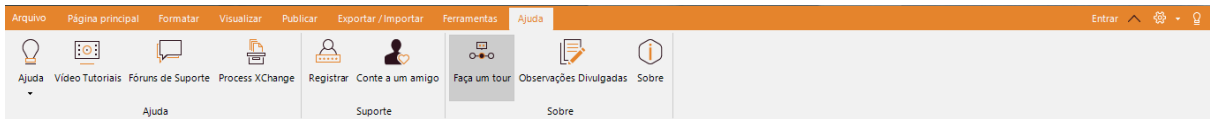


Figura 9: Guia Ajuda do Bizagi Modeler




Fonte: CGPP (2018)




## 5. PALHETA

A palheta, localizada na lateral esquerda da tela inicial do *Bizagi*, contém as principais notações a serem utilizadas no fluxo do processo. Sua principal função é servir de atalho para facilitar a construção do fluxograma e está dividida entre objetos de fluxo, dados, artefatos, swimlanes e conectores.

### 5.1. FLUXO

Na primeira subdivisão da palheta encontramos os símbolos que representam as atividades. Conforme tabela abaixo:

	<b>Caixa de Tarefa</b>
	<b>Caixa de subprocesso</b>
	<b>Eventos de Início</b>

	<b>Eventos Intermediários</b>
	<b>Evento Finalístico</b>
	<b>Gateways (Pontos de Decisão)</b>

Quadro 1: Principais Notações

Fonte: CGPP (2018)

A Caixa de Tarefas é utilizada para indicar que uma tarefa precisa ser realizada, logo, sua descrição deve vir obrigatoriamente com um verbo no infinitivo mais o complemento da atividade. Ex.: Preencher formulário de solicitação disponível no Google Formulários.

A Caixa de Subprocesso, denota que no meio do processo há a necessidade de ser feito outro processo, ou seja, um processo dentro do processo. O evento de início é utilizado por primeiro de todo o desenho do processo, e portanto, inicia o processo. Vale salientar que o fluxo de mensagem não pode ser conectado ao evento de início, pois o fluxo de mensagem é ligado às outras notações, como as tarefas.



Os eventos intermediários são utilizados para indicar onde ocorre algo, ou seja, onde ocorre algum evento durante todo processo. Eles podem modificar o processo, entretanto, não assumem papel de início ou término. Já o evento de fim indica onde termina o processo, ou seja, é ele quem determina a conclusão de todas as atividades e, portanto, no evento de fim, não se pode adicionar nenhum fluxo de sequência de saída.

Os gateways, por sua vez, são utilizados em pontos de decisões e são aqueles que o usuário usa para escolher entre dois caminhos, em que comumente

são utilizados os vocábulos “sim” e “não”. Assim, eles ficam no processo em locais que podem ser tomados caminhos diferentes.

## 5.2. DADOS

Este tópico tem por definição exprimir a necessidade de se informar a utilização de documentos físicos ou digitais no decorrer do processo.

	<b>Objeto de Dados</b>
	<b>Depósito de Dados</b>

Quadro 2: Dados

Fonte: CGPP (2018)

Os objetos de dados são responsáveis por informar como os dados, documentos e outros objetos se comportam no processo. Comumente este elemento serve para representar um documento eletrônico que está ligado à alguma tarefa, entretanto, também pode representar um documento físico.



O depósito de dados oferta um mecanismo de resgate ou de atualização das atividades, que irá seguir durante todo o escopo do processo.

## 5.3. ARTEFATOS

Os artefatos mais importantes que são utilizados com maior frequência na palheta é o Grupo e a Anotação.

O grupo quando utilizado seleciona uma parte do processo, dando destaque aos elementos selecionados. Já anotação, liga-se ao elemento para adicionar comentários extras que não são pertinentes na caixa de tarefa.

Esses artefatos têm características aditivas, logo, são exclusivas para informações adicionais, porém, estas informações devem ter caráter de extrema importância, para que o processo não fique visualmente poluído.

	<b>Grupo</b>
	<b>Anotação</b>

Quadro 3: Artefatos

Fonte: CGPP (2018)

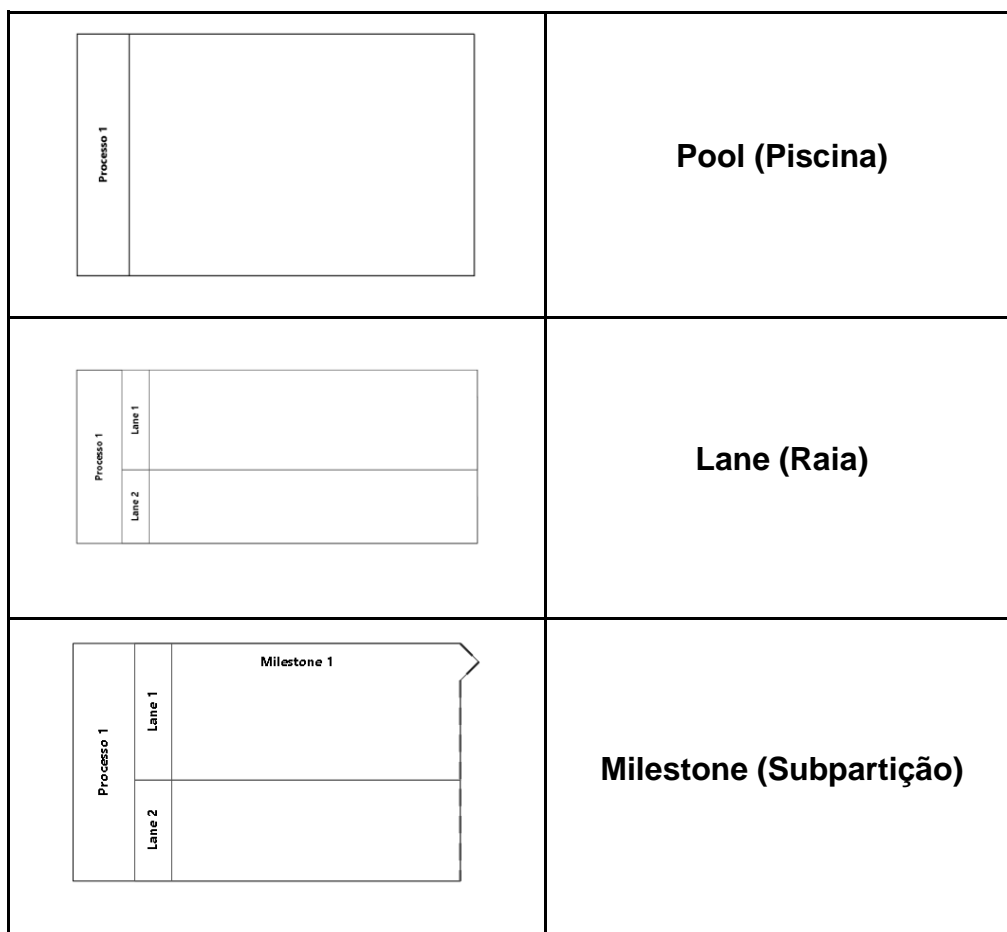
#### 5.4. SWIMLANES

Os Swimlanes são postos na área de desenho do *Bizagi* e, dentro deles são postos os elementos que compõe o processo de acordo com a ordem desejada.

A pool, piscina, é a principal swimlane, pois, além de já está disposta ao abrir o programa, e dentro dela que o processo é fixado. A pool pode ter sua largura e altura alterada de acordo com a necessidade do modelador, assim, ajustando não só o processo de modo a ser compreensível, como também sua estética visual o torna mais claro.

A Lane, raia, é incluída na pool para representar a participação do processo em mais de um setor da organização, logo, este processo é integrado a outros processos e possivelmente composto de subprocessos. Atentemos para a sua função que clareia a visualização imediata dos setores tomadores de decisão, além dos gateways que estão justapostos indicando os caminhos a serem seguidos durante o processo.

O Milestone, subpartição, demarca tempos dentro de um processo, subdividindo-o em etapas, novamente, auxiliando na organização do processo. Para esse elemento em específico não é obrigatória presença de uma lane, apenas se necessário. Muito embora seja mais usado que o artefato do grupo, o milestone possui caráter de maior destaque visual em relação aos demais separadores disponíveis no *Bizagi*.




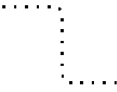
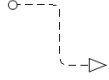
Quadro 4: Swimlanes

Fonte: CGPP (2018)

## 5.5. CONECTORES

Os conectores são linhas que ligam os elementos, em que sua função também consiste em informar qual a ordem das tarefas do processo. Os recursos pertencentes a este grupo estão dispostos nos três, cujos são visualizados na tabela acima. O fluxo de sequência é justamente aquele que liga os elementos no mapeamento de processos, e para ele, somente há uma origem e um único destino.

A associação tem a finalidade de ligar os elementos aos artefatos e informações. Também é utilizado para mostrar as atividades compensatórias. Já o fluxo de mensagem serve identificar as mensagens que estão ligadas aos elementos prestes a serem enviados, podendo representar dois ou mais elementos no diagrama.

	<b>Fluxo de Sequência</b>
	<b>Associação</b>
	<b>Fluxo de Mensagem</b>

Quadro 5: Conectores

Fonte: CGPP (2018)

## 6. ÁREA DE DESENHO

A área de desenho em essência possui cor branca, mas pode ser alterado conforme desejo do modelador. No entanto, permiti-la em cor branca denota maior clareza do desenho e permite que os elementos sejam melhor vistos no processo.

## 7. REGRAS DE MODELAGEM

Com a finalidade de padronizar os desenhos de processos a serem realizados nos setores, a CGPP disponibiliza normas e especificações de como devem ser realizados nos tópicos seguintes.

### 7.1. PROCESSO COMPLETO

Neste tópico visa-se mostrar como se deve ser feito um processo para o mesmo seja considerado completo, ou seja, para que se possa identificar todos os fluxos, do início ao fim.

Abaixo, segue um desenho do processo relativo a capacitação da ferramenta *Redmine*:

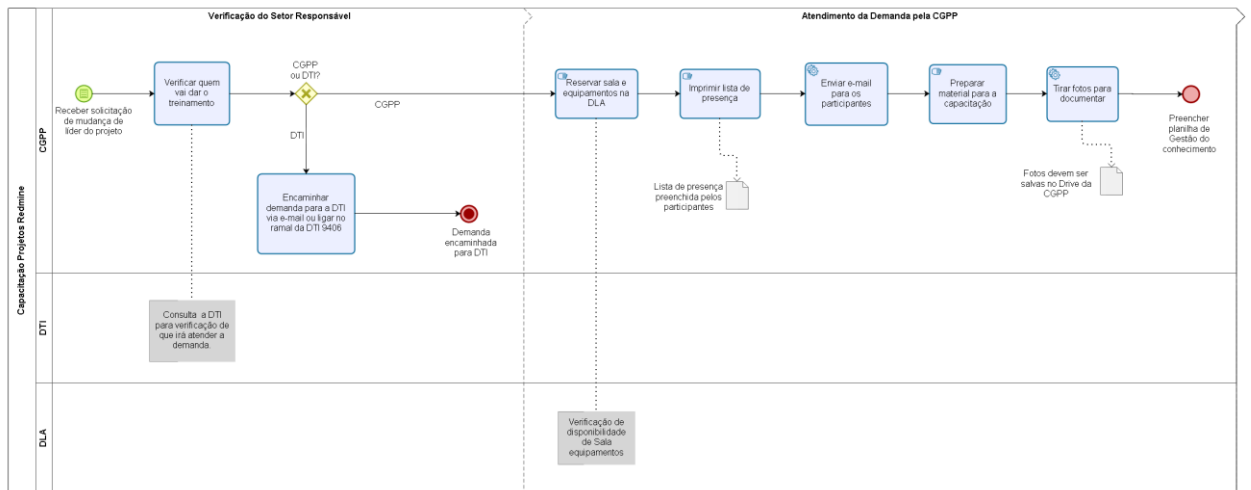


Figura 10: Mapeamento dos Processos da Capacitação do Redmine

Fonte: CGPP (2018)

A partir da imagem depreende-se que para todo texto do processo deve ser adotado a fonte Arial, tamanho 12, e ser utilizado no máximo noventa (90) caracteres. No texto das piscinas, deve ser utilizado o estilo negrito, e cada palavra deve começar com a inicial maiúscula. Para as raias, ou seja, para cada participante do processo, deve ser usado as mesmas regras de texto das piscinas. Vale salientar que nas raias não pode ser utilizado nomes próprios de pessoas, e sim de setores, coordenadorias, divisões, funções, entre outros.

Já com relação aos tamanhos, indica-se o uso do bom senso no sentido de que tanto as piscinas quanto às raias possuem tamanhos não exagerados, de agradável visualização, que englobe todo o processo. Essas regras de textos e tamanhos devem ser utilizadas nos milestones. Agora que o espaço do desenho foi configurado, inicia-se a modelagem do processo.

É de extrema importância saber que todos os eventos de início e tarefas devem começar com verbos no infinitivo, ou seja, que deem a intenção de fazer algo. Já para os artefatos, dados e swimlanes podem ser iniciados com artigos, verbos no particípio e substantivos. Acerca dos gateways pode ser adotado as mesmas regras imediatamente anteriores, entretanto, o texto dos pontos de decisão deve, sempre, retomar a uma pergunta. Com relação aos eventos de fim, deve-se adotar verbos no infinitivo ou substantivos para iniciar o texto, e sempre deve-se ser redigido um texto que dê a intenção de término do processo.

O processo é iniciado com o evento de início (para todos os símbolos de eventos devem ser adotados as seguintes medidas: 40 px de altura e largura) e finalizado com evento de fim, em que o evento de início sempre deverá ficar a esquerda de uma tarefa, enquanto o de fim a direita. Os fluxos de sequência sempre deverão ser desenhados para a ordem cronológica das atividades e tarefas do processo, em que serão feitos da esquerda para a direita. Vale salientar que os fluxos poderão ser desenhados da direita para a esquerda, entretanto, somente em caso de retorno das atividades do processo, quando necessário.

Para a padronização dos desenhos em todos os elementos, em questão de entrada, os fluxos deverão conectar-se pelo lado esquerdo e para a saída, os fluxos deverão seguir pelo lado direito, ou seja, sair pelo lado direito. Entretanto, para fins de agradável visualização do processo, os fluxos poderão estar conectados nas outras extremidades dos elementos, tanto para entrada quanto saída.

Nos gateways, ou seja, nos pontos de decisão os fluxos deverão estar ligados, sempre que possível, pelo lado esquerdo a fim de informar uma entrada, e sair pelo lado direito e inferior, entretanto, caso tenha-se três ou mais possíveis decisões, os fluxos serão ligados a critério do modelador. Define-se o tamanho de 60 px (altura e largura) para todos os gateways.

Em questão de alinhamento, para a padronização do mapeamento de processos, é interessante que todos os elementos estejam dispostos em linha horizontal, no centro das raias. Contudo, os pontos de decisão poderão estar com as atividades paralelas ao curso do processo.

Cabe frisar que é muito importante, também, validar o processo, ou seja, clicar no botão de validar, localizado no grupo modelo na guia página principal. Pois esse recurso possibilita identificar se há algum erro no desenho, ou seja, ele irá verificar se todos as atividades estão dispostas de forma correta e se todos os elementos estão devidamente conectados. Entretanto, ele não modifica o lugar onde todos os elementos estão posicionados, cabendo ao modelador os configurar de forma que proporcione uma agradável visualização

## **7.2. MACROPROCESSO**



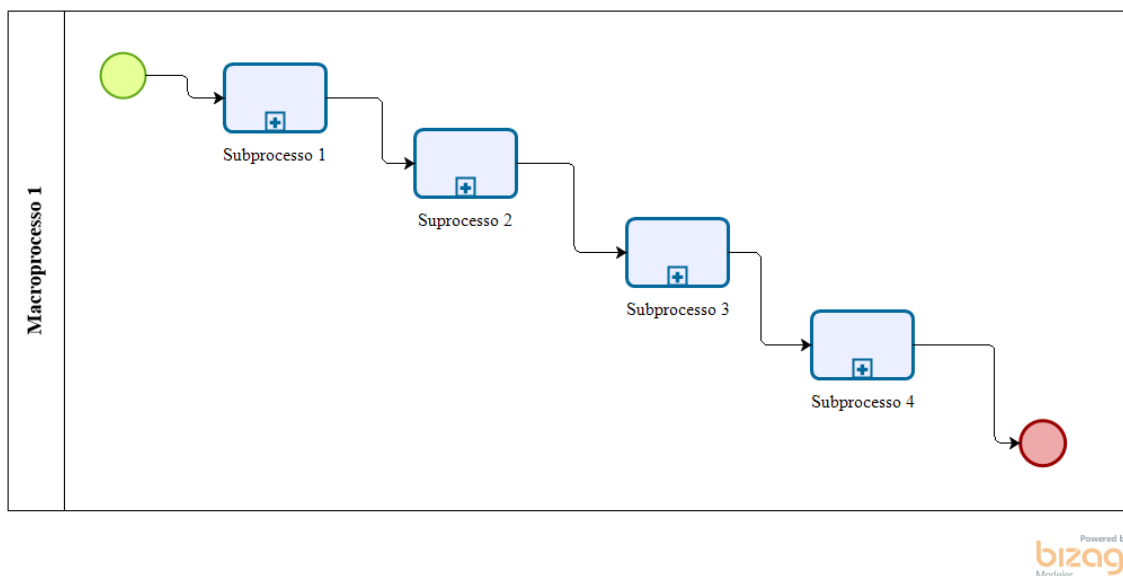


Figura 11: Macroprocesso Modelo

Fonte: CGPP (2018)

Os macroprocessos são definidos como um conjunto de subprocessos. Para eles é adotado as mesmas regras de texto e configuração do processo completo, entretanto, a maneira como as tarefas estão dispostas remete a um processo completo dentro da caixa de subprocesso. Entendendo melhor, pode-se examinar a imagem acima, onde depreende-se que o macroprocesso possui uma única piscina e nenhuma raia.

É iniciado com evento de início, e finalizado com evento de fim. E as caixas de tarefas (caixa de subprocesso) a serem executadas constituem todo um processo, ou seja, para que uma tarefa seja concluída deve-se finalizar deve-se seguir cada atividade de um processo completo, cujo pode ser visualizado ao se clicar em cada uma das caixas de subprocessos. Os subprocessos devem estar dispostos em ordem cronológica de acontecimentos das atividades.

### 7.3. SUBPROCESSO

Um subprocesso é uma tarefa que possui um conjunto de tarefas a serem executadas que juntas constituem um processo completo, ou seja, um processo dentro de um processo. Para este será adotado as mesmas regras de texto e configuração do processo completo.

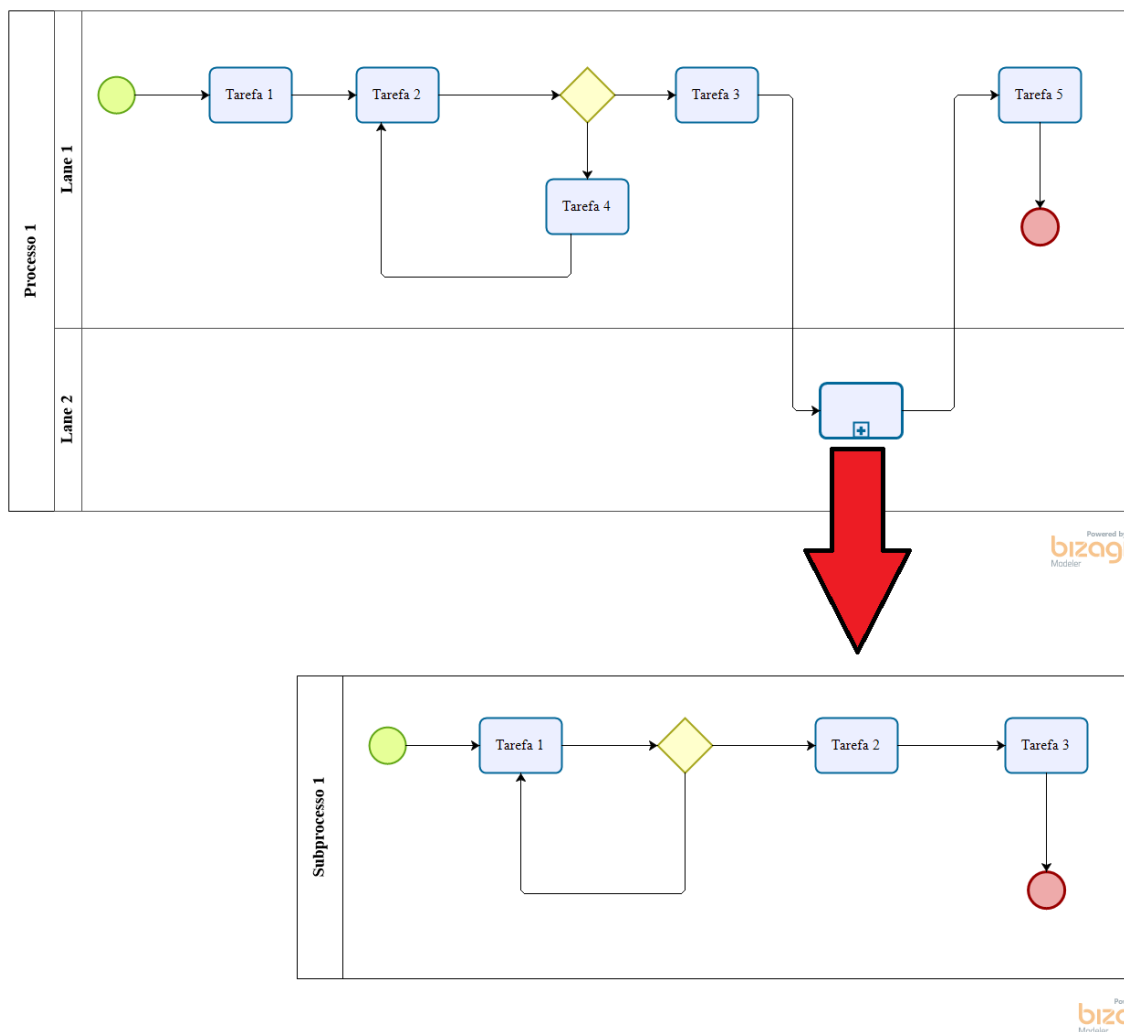


Figura 12: Subprocesso Modelo

Fonte: CGPP (2018)

## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O manual de modelagem de processos do *Bizagi Modeler* é a ferramenta escolhida pela CGPP para desenhar os processos da UFCA, devido não só a sua facilidade como também ludicidade.

Em suma, o resumo desta ferramenta que fora proposto, orienta na modelagem do desenho de acordo com o que a CGPP acredita que sejam os padrões adequados à modelagem de processos.

Orientados pelo CBOK (2013), a CGPP desenvolve suas atividades pautadas e embasadas na mais recente bibliografia disponível e como convenção dos modeladores mundiais de processo, tendo por base instituições públicas que tenham padrões de qualidade no quesito de maturidade de processos.

Por fim, o Manual do *Bizagi* desenvolvido pela CGPP é de livre uso da comunidade acadêmica, na sua totalidade preparado pelos atores que modelam os processos da UFCA e ajudam os setores nas definições e estruturação dos setores, no que tange aos processos.

## REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO DE PROFISSIONAIS DE GERENCIAMENTO DE PROCESSOS DE NEGÓCIO (ABPMP). **BPM CBOK: Guia para o Gerenciamento de Processos de Negócio** – Corpo Comum de Conhecimento. Versão 3.0, 2013.

***Bizagi Modeler. Version*** 3.2.6.094. Juazeiro do Norte: Bizagi Ltd, 2018. 1 CD-ROM. Acesso em: 19 de Abril de 2018.

DORIVAL, Carreira. **Organização, sistemas e métodos: ferramentas para racionalizar as rotinas de trabalho e a estrutura organizacional a empresa**. 2<sup>a</sup> ed. rev. e ampl. São Paulo: Saraiva, 2009.