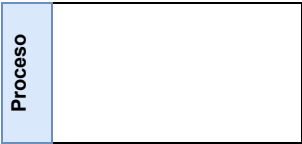

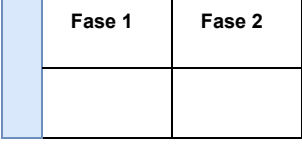





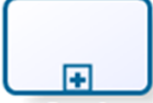

Diccionario Bizagi BPMN 2.0

Objetivo: Describir la simbología de Business Process Model and Notation (BPMN 2.0) para diagramar procesos utilizando el software Bizagi®.

1. Swimlanes

<p>POOL</p> 	<p>Es un contenedor de procesos simples. Un proceso está completamente contenido dentro de un pool.</p>
<p>LANE</p> 	<p>Es una subpartición del proceso. Se utilizan para diferenciar roles internos, cargos, departamentos o entidades.</p>
<p>FASE</p> 	<p>Es una subpartición del proceso. Indica las diferentes etapas durante el proceso.</p>




2. Actividades

<p>ACTIVIDAD/TAREA</p> 	<p>Es una actividad dentro del proceso, la cual debe comenzar con un verbo en infinitivo.</p>
<p>PROCESO/SUBPROCESO</p> 	<p>Es un conjunto de actividades/tareas cuyos detalles internos han sido modelados, con acciones, compuertas y artefactos, entre otros. Existen procesos/subprocesos únicos o reusables.</p>
<p>ACTIVIDAD MULTI-INSTANCIA</p> 	<p>Es un subprocesso que se ejecuta en múltiples instancias por distintos responsables que tienen el mismo cargo o rol.</p>

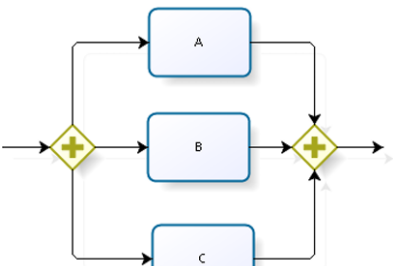


3. Compuertas

Las compuertas son los elementos utilizados para controlar la divergencia y convergencia del flujo.

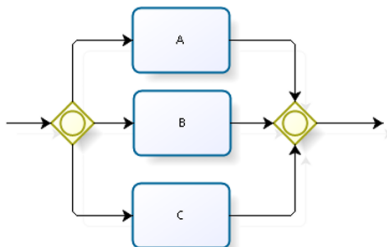
<p>EXCLUSIVA</p> 	<p>Divergencia: Ocurre cuando en un punto del flujo basado en los datos del proceso se escoge un solo camino de varios disponibles.</p> <p>Convergencia: Como punto de convergencia, es utilizada para confluir caminos excluyentes.</p>
<p>PARALELA</p> 	<p>Divergencia: Se utiliza cuando varias actividades pueden realizarse concurrentemente o en paralelo.</p> <p>Convergencia: Permite sincronizar varios caminos en paralelo en uno solo. El flujo continúa cuando todos los flujos hayan llegado.</p>
<p>INCLUSIVA</p> 	<p>Divergencia: Se utiliza cuando en un punto se activan uno o más caminos de varios caminos disponibles, basado en datos del proceso.</p> <p>Convergencia: Se utiliza para sincronizar caminos activados previamente.</p>

4. Combinación Compuertas

<p>COMPUERTAS PARALELAS</p> 	<p>Debe seguir todos los caminos, independiente cual se haga primero, pero todos deben converger para seguir el flujo.</p>
--	--

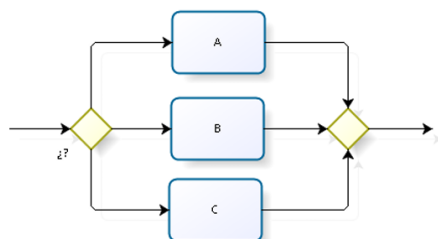
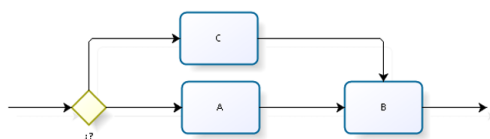


COMPUERTAS INCLUSIVAS



Existen distintas opciones, se pueden realizar una, dos, alguna combinación de ellas o todas.

COMPUERTAS EXCLUSIVAS



El proceso debe seguir sólo por una de las ramas. En el caso que existan 2 salidas de la compuerta no se debe generar una compuerta de convergencia. En el caso que la compuerta tenga 3 o más salidas se debe generar una compuerta de convergencia.

5. Eventos

INICIO



Indica donde se inicia el proceso.

TEMPORIZACIÓN



Indica tiempo de espera en el proceso.

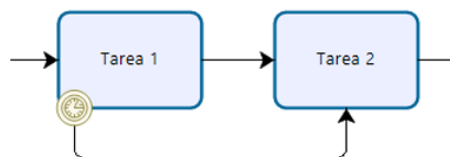


EN FLUJO (SECUENCIAL)



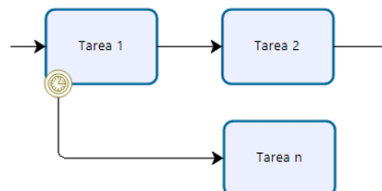
La tarea 2 se realizará una vez se haya terminado el tiempo n determinado entre la tarea 1 y la tarea 2.

ADJUNTO (BOUNDARY)



La tarea 2 se realizará si se ha terminado la tarea 1 en un plazo hasta tiempo n. En caso que no se haya terminado tarea 1 y cumplido tiempo n, podrá ir a una tarea n.

CONVERGENCIA



La tarea 2 se realizará si ha terminado la tarea 1 o cumplido el tiempo n.

FINAL SIMPLE



Indica que el proceso llegó a su fin para obtener el objetivo planificado.

FINAL TERMINAL



Indica que el proceso es terminado de manera inmediata sin llegar a su final planificado.

6. Datos

OBJETOS DE DATOS



Describe información documentada (ID) que una actividad necesita como las entradas o las salidas.



BASE DE DATOS




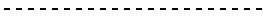
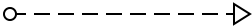
Provee mecanismo para que las actividades recuperen o actualicen información documentada que persistirá más allá del alcance del proceso.



7. Artefactos

<p>GRUPO</p> 	<p>Provee un mecanismo visual para agrupar elementos de un diagrama de manera asociativa.</p>
<p>ANOTACIÓN</p> 	<p>Permite entregar información adicional de la actividad, compuerta o evento para facilitar la comprensión.</p>

8. Conectores

<p>FLUJO DE SECUENCIA</p> 	<p>Se utiliza para mostrar el orden en el que las actividades se realizan o ejecutan dentro del proceso.</p>
<p>ASOCIACIÓN</p> 	<p>Se utiliza para asociar información y artefactos con los objetos del flujo.</p>
<p>FLUJO DE MENSAJE</p> 	<p>Se utiliza para mostrar flujos de mensajes entre 2 entidades que están preparadas para enviarlas y recibirlos.</p>

Referencias

- Bizagi Process Modeler, Guía de Usuario, Bizagi 2016.
- Norma ISO/IEC 19510:2013 Information technology – Object Management Group Business Process Model and Notation.