

Este documento visa atingir uma padronização que deverá ser utilizada quando da execução da Modelagem dos Processos Administrativos de Trabalho da Seção Judiciária de Sergipe.

1. Dos Elementos do Processo

Os fluxos de trabalho devem ser mapeados utilizando a notação BPMN (Bizagi Modeler);

1.1 Do Registro de Criação

Os processos mapeados devem possuir um registro relacionado a sua “criação” e consequente “alteração”, inserido por meio da opção de “Propriedades” (clique com o botão esquerdo do mouse sobre o “nome do processo”), anotando em sua “Descrição” o Nome do Criador; Data; e eventual Atualização;

Exemplo:

Responsável pela criação do diagrama: Jairo Oliveira Ramos

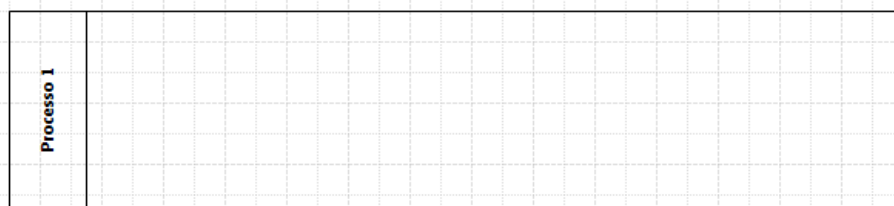
Data da criação: 20/05/2021 (doc. SEI n.º 12345)

Responsável pela última atualização: -----

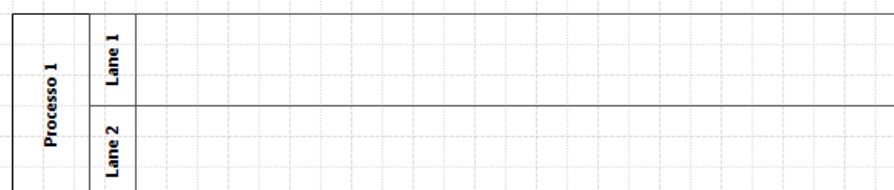
Data da última atualização: -----

1.2 Das Swimlanes

1.2.1 Pool (Piscina) – representa um “Processo” enquanto conjunto de atividades a serem desempenhadas até o resultado final;



1.2.2 Lane (Raia) – representa uma “Unidade Participante” dentro do processo;



1.3 Dos Registros de Mapeamento

1.3.1 Nome do Processo e Tarefas - o nome do processo e as tarefas deverão ser iniciados com o verbo no tempo infinitivo impessoal; letra inicial maiúscula e deve ter uma descrição próxima ou igual ao do efetivo processo mapeado (Alterar Férias à Pedido; Descartar Processos e Documentos Findos; Gerar Folha de Pagamento);

Alterar Férias à Pedido	
-------------------------	--

1.3.2 Nome das Unidades Participantes - sempre que possível, a primeira “lane” onde inicia o processo será denominada **“Unidade Requerente”** e as demais “subpartições” nominadas por extenso com a indicação da Unidade pela qual o processo tramitou (Direção da Secretaria Administrativa; Direção do Núcleo de Gestão de Pessoas; etc);

Exemplo:

Alterar Férias à Pedido	Unidade Requerente	
	Direção do Núcleo de Gestão de Pessoas	

1.3.3 Início e Fim - o processo mapeado terá o evento inaugural denominado **Início** e a conclusão definida como **Fim**:



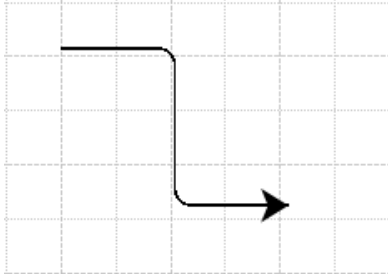
Início



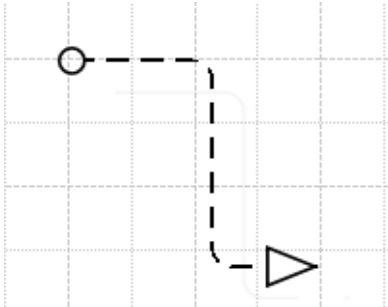
Fim

1.4 Dos Fluxos:

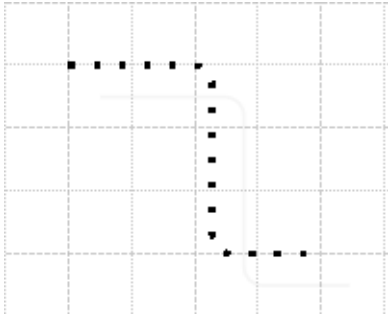
1.4.1 Fluxo de Sequência - usado para mostrar a "ordem" em que as atividades são processadas;



1.4.2 Fluxo de Mensagem - usado para estabelecer o "fluxo" de uma mensagem entre dois "participantes" dos processos, separados por "pools" distintas;



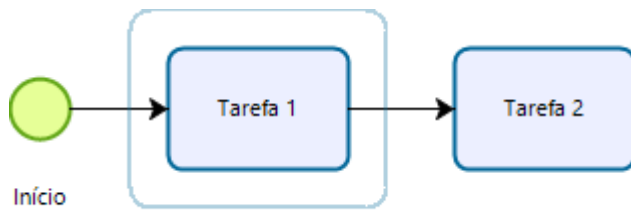
1.4.3 Fluxo de Associação - usado para relacionar informações com objetos de fluxo;



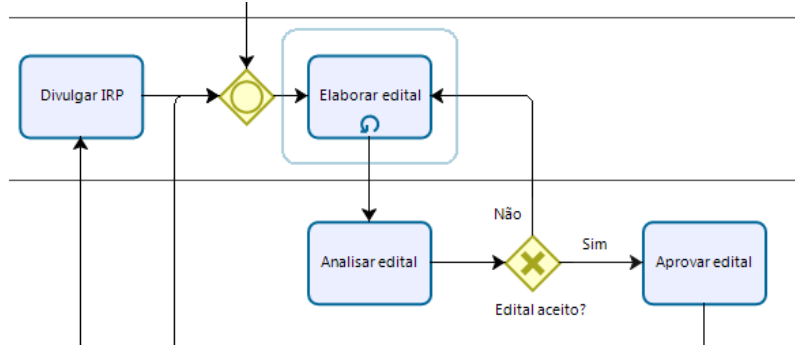
1.5 Da Padronização

Os processos de trabalho modelados em **BPMN** são horizontalizados, seguindo, via de regra, um fluxo da esquerda para a direita. Em casos excepcionais, como exemplo, atividades para revisão, é admitido o retorno do fluxo da direita para a esquerda.

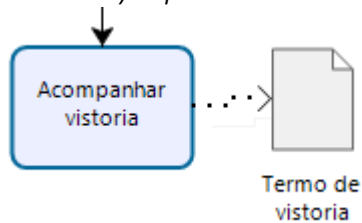
Sentido Temporal



Atividade de Retorno



Deverá ser criado um alerta por meio da inserção de um “Artefato (Objeto de Dados)” quando uma tarefa tiver um modelo associado:



2. Das Atividades / Tarefas

Servem para representar um trabalho realizado no processo;

2.1 Tipo Genérico - utilizado quando não há uma definição específica acerca do procedimento desempenhado;



2.2 Tipo Loop – indica que uma atividade deverá ser “repetida” até que uma condição pré-estabelecida seja cumprida;



2.3 Subprocesso (Incorporado) – indica que uma atividade contém outras atividades, gerando assim um “processo dependente”, mas com um “fluxo próprio”;

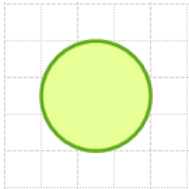


3. Dos Eventos

Servem para demonstrar algum “acontecimento” no fluxo do processo;

3.1 Eventos de Início

3.1.1 Normal – representa o início “manual” do processo por um usuário;



3.1.2 Mensagem – o processo é iniciado a partir de uma “mensagem” (e-mail, etc.);

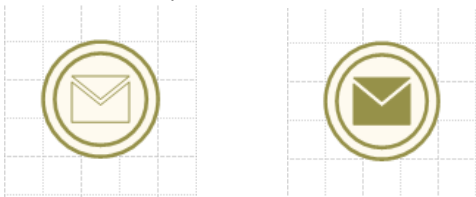


3.1.3 Timer – o processo é iniciado a partir de “tempo específico” ou “ciclo pré-determinado”;

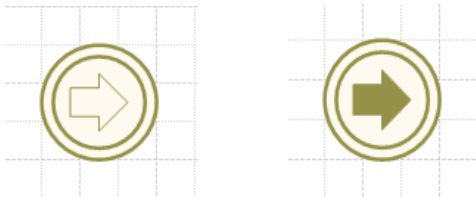


3.2 Eventos Intermediários

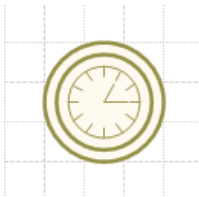
3.2.1 Mensagem – indica que para dar “continuidade” ao fluxo, haverá um recebimento ou envio de uma mensagem endereçada a um participante de “fora” do processo. O envelope “claro” corresponde ao recebimento, e o “escuro” representa o seu envio;



3.2.2 Link – realiza a “conexão” das atividades de um mesmo processo. A seta “clara” representa o recebimento do link, enquanto a “escura” indica o envio;



3.2.3 Timer – localizado no meio do processo, representa que o processo deverá aguardar um “tempo específico” ou “ciclo pré-determinado” para a sua continuidade;



4. Dos Gateways

Servem para “controlar” o fluxo, criando “alternativas” no processo ou “unificando” movimentações para que determinadas tarefas tenham continuidade;

4.1 Gateway exclusivo - usado para criar caminhos alternativos exclusivos dentro do fluxo de trabalho. Deverá exibir marcador (X).



4.2 Gateway Paralelo - usado para combinar e criar fluxos paralelos. Os caminhos paralelos são criados sem checar qualquer condição e cada saída recebe um token. Para o fluxo de entrada, o gateway aguardará por todos os tokens de entrada, antes de acionar a continuação do fluxo de trabalho.



4.3 Gateway Complexo - usado para modelar o sincronismo de comportamentos complexos. Uma expressão é usada para descrever o comportamento preciso.



4.4 Gateway Inclusivo - usado para criar caminhos alternativos que podem ser paralelos dentro do fluxo de trabalho.



Referências:

[https://www.tjse.jus.br/escritorioprocessos/processosmapeados;](https://www.tjse.jus.br/escritorioprocessos/processosmapeados)

<http://www.sgc.goias.gov.br/upload/arquivos/2017-04/manual-de-modelagem-de-processos-usando-bizagi.pdf>

<https://www.ufmg.br/dti/wp-content/uploads/2019/01/POP-0001-ANEXO-A-Guia-simplificado-de-boas-praticas-em-modelagem.pdf>