

GUÍA RÁPIDA PARA ELABORAR UN FLUJOGRAMA

Esta es una guía rápida para realizar el diseño y modelado de un proceso mediante un flujoograma.

El flujoograma es la representación gráfica de las etapas que conforman un proceso. Representa secuencialmente los pasos que los sectores, equipos, organismos dan para convertir los insumos (entradas) en productos/servicios (salidas), posibilitando una mejor comprensión del funcionamiento integral del proceso.

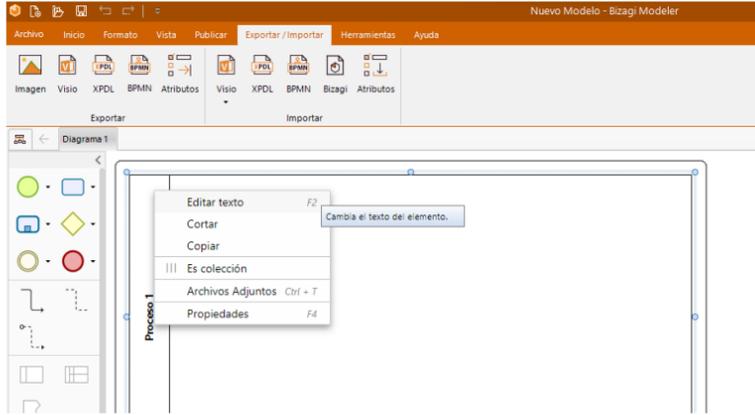
En el flujoograma se muestra con claridad y en forma rápidamente identificable:

- Los sectores, equipos, organismos que forman parte y actúan como receptores y emisores de información.
- Las actividades a las que son sometidos los datos (registración, control, etc.) con los soportes físicos donde la información queda materializada (formularios, etc.).

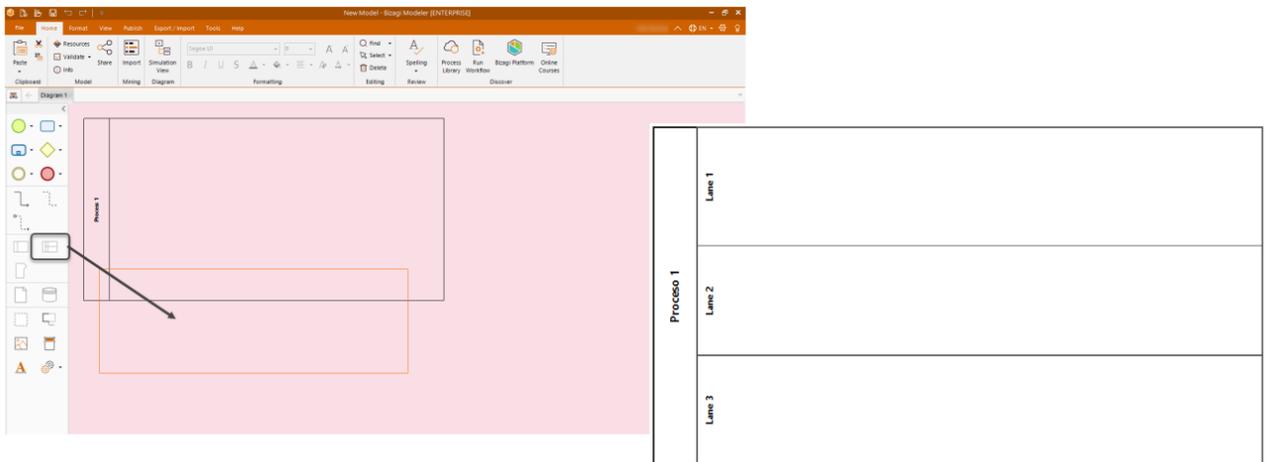
La herramienta definida para confeccionar flujoogramas es Bizagi Modeler, es un software gratuito para modelado de procesos que permite crear flujoogramas de manera sencilla.

1 Ingresar al sitio web y **descargar** la versión gratuita de Bizagi Modeler <https://portal.bizagi.com/en/bizagi-modeler-download>

2 **Abrir la aplicación** de escritorio de Bizagi Modeler. En el contenedor vacío (Pool) **colocar el nombre del proceso** que se va a diseñar: hacer doble clic en el elemento, oprimir f2 o hacer clic derecho sobre el mismo y seleccionar **Editar texto** en el menú.



3 **Identificar los roles involucrados en el proceso.** Cada rol (sector/responsable/organismo) que participa en el proceso se representa con un Lane. Para agregar un Lane seleccionar el elemento en la paleta de herramientas a la izquierda, arrastrar y soltar dentro del contenedor (Pool). Identificar cada Lane con el nombre del sector correspondiente.

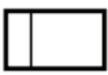


4 **Representar y describir en detalle el proceso.** El proceso se describe a través de distintos elementos representando las actividades/tareas que conforman el mismo.

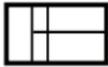
Colocar el símbolo de evento de inicio en el Lane correspondiente al inicio del proceso y agregar los elementos requeridos para cada actividad siguiendo el orden cronológico en que se realizan las mismas, hasta que el diagrama este completo. El fin del proceso se representa con un símbolo de evento de fin.

Elementos:

- **Contenedor (Pool):** Actúa como contenedor de un proceso. El nombre del pool puede ser el del proceso.



- **Lane:** Son subdivisiones del Pool. Representan los diferentes participantes del proceso.



- **Actividades:** representan el trabajo realizado, se identifican con un rectángulo celeste con esquinas redondeadas.



Tarea



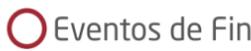
Subproceso

Es una actividad compuesta que incluye un conjunto interno lógico de actividades (proceso) y que puede ser analizado en más detalle.

- **Eventos:** representan algo que ocurre o puede ocurrir durante el curso del proceso. Se identifican con círculos.



Eventos de Inicio



Eventos de Fin

- **Compuertas:** se utilizan para controlar la convergencia y divergencia del flujo. Se identifican con rombos.



Compuerta Exclusiva basada en datos

Divergencia: Ocurre cuando en un punto del flujo basado en los datos del proceso se escoge un solo camino de varios disponibles.

Convergencia: Como punto de convergencia, es utilizada para confluir caminos excluyentes.

- **Objetos de conexión:** se utilizan para conectar los elementos entre sí. Se identifican con flechas o líneas de puntos.



Secuencia

- Representan el control de flujo y la secuencia de las actividades.
- Se utiliza para representar la secuencia de los objetos de flujo, donde encontramos las actividades, las compuertas y los eventos.



Condicional por defecto



Mensaje

- Las líneas de mensaje representan la interacción entre varios procesos o pools.
- Representan Señales o Mensajes NO flujos de control.
- No todas las líneas de mensaje se cumplen para cada instancia del proceso y tampoco se especifica un orden para los mensajes.



Asociaciones

- Se usan para asociar información adicional sobre el proceso. También se usan para asociar tareas de compensación

- **Artefactos:** se utilizan para proporcionar información adicional del proceso y agrupar actividades.



Anotaciones

- Son utilizados para proporcionar información adicional sobre el proceso.



Grupos

- Se utiliza para agrupar un conjunto de actividades, ya sea para efectos de documentación o análisis, no afecta la secuencia del flujo.



Objetos de Datos

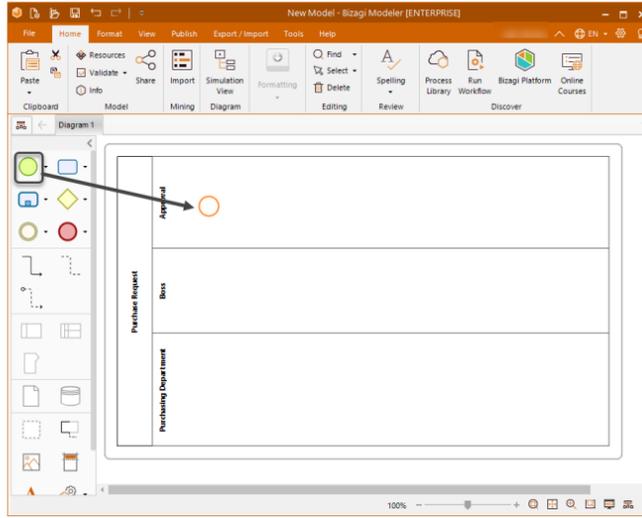
- Permiten mostrar la información que una actividad necesita, como las entradas o las salidas.

Por cada tipo de elemento existen diferentes posibilidades, para conocer más ingresar a:

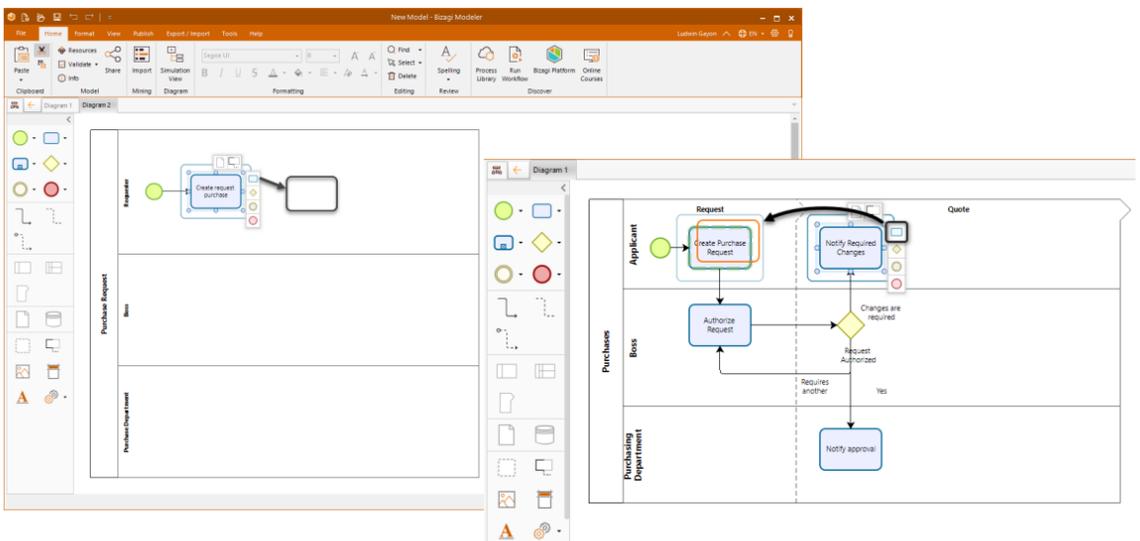
https://www.bizagi.com/es/bpmn_guia_de_referencia.

GUÍA RÁPIDA PARA ELABORAR UN FLUJOGRAMA

Para armar la secuencia de actividades/tareas, seleccionar el elemento, arrastrar y soltarlo dentro del Lane del rol asociado.



Para conectar dos elementos en un flujo de secuencia, usando el Menú Circular, arrastrar la forma correspondiente al segundo elemento, estos se conectarán automáticamente.



Para cambiar el tamaño del contenedor, arrastrar la esquina del mismo hasta que alcance el tamaño deseado.

5 Exportar el flujoograma

Una vez finalizado el flujoograma, se lo puede exportar en diversos formatos, como imagen, PDF, etc.

Ejemplo:

