



METODOLOGIA BPM

Anexo 03 - Guia de uso do Bizagi Modeler

Secretaria de Tecnologia da Informação e Comunicações - SETIC

Coordenadoria de Apoio à Gestão de TIC - CGTIC

Versão 1.x

Sumário

1	Introdução.....	3
2	Instalação e Atualização.....	4
3	Desenhar Processos.....	6
3.1	Inicializar programa.....	6
3.2	Visão geral da ferramenta.....	7
3.3	Configurações Iniciais.....	8
3.3.1	Configuração para Idioma Português.....	8
3.3.2	Configuração para Modo Estendido.....	9
3.3.3	Tamanho padrão dos elementos gráficos.....	11
3.4	Iniciar o Desenho.....	13
3.4.1	Criar ou abrir um arquivo.....	13
3.4.2	Utilizando elementos gráficos BPMN.....	14
3.4.3	Subprocessos.....	17
3.4.4	Documentar um elemento.....	19
3.4.5	Caminho feliz.....	21
3.4.6	Gateway Exclusivo.....	22
3.4.7	Alinhar em horizontal/vertical.....	22
3.4.8	Atalhos.....	23

1 Introdução

Diante da necessidade de capacitar equipes de Gerenciamento de Processos a **desenhar** Modelos de Processo, esta publicação visa apresentar a ferramenta oficial que será utilizada pela SETIC, bem como introduzir alguns conceitos básicos para manipulá-la.

A empresa Bizagi é especializada no desenvolvimento de softwares para Gerenciamento de Processos de Trabalho (BPM). Ela possui soluções que abrangem tanto o desenho de Processos de Trabalho, quanto a automação dos mesmos.

Visto que o foco inicialmente é apenas o desenho, será adotada a ferramenta Bizagi especializada nessa função, denominada Bizagi BPMN Modeler ou, simplesmente, Bizagi Modeler.

2 Instalação e Atualização

A versão do Bizagi a ser utilizada será controlada pelo Escritório de Processos e estará disponível para instalação/atualização no LANDesk - Gerenciador de Desktop.

ATENÇÃO: As versões do Bizagi disponibilizadas são compatíveis apenas com Windows 7 ou superior.

Novas versões do Bizagi serão homologadas pelo Escritório de Processos e também disponibilizadas no LANDesk. Todas as Coordenadorias da SETIC serão notificadas via e-mail e, neste momento, o uso da nova versão será obrigatório.

Para instalar ou atualizar o Bizagi Modeler, siga o passo a passo abaixo:

1. Clique em Iniciar > Todos os Programas > LANDesk Management > Gerenciador de Desktop.
2. Clique no botão “Portal de distribuição de Software”.
3. Aguarde a atualização da lista de softwares.
4. Procure pelo aplicativo de nome “Bizagi Process Modeler” e marque a caixa de seleção respectiva.
5. Clique no botão “Distribuir”.
6. Aguarde até que a tela de “Tarefa bem-sucedida” seja exibida.

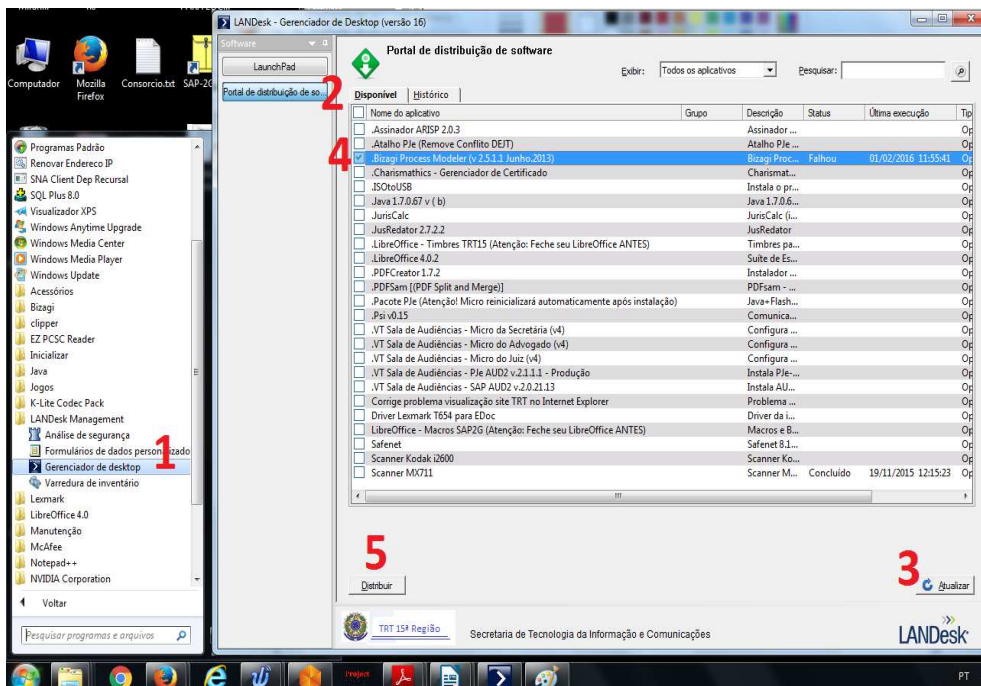


Ilustração 1: Passo a passo para instalar/atualizar Bizagi Modeler



Ilustração 2: Tela de "Tarefa bem-sucedida"

3 Desenhar Processos

Findada a etapa de instalação/atualização, é possível iniciar o aprendizado sobre como utilizar o Bizagi Modeler para desenhar Processos de Trabalho.

3.1 Inicializar programa



Para inicializar o Bizagi Modeler, acesse o menu: Iniciar > Todos os Programas > Bizagi > Bizagi Modeler > Bizagi Modeler.

Ilustração 3: Inicializar o Bizagi Modeler

3.2 Visão geral da ferramenta

A tela inicial do Bizagi Modeler está dividida em quatro seções, que apresentam as funcionalidades da ferramenta:

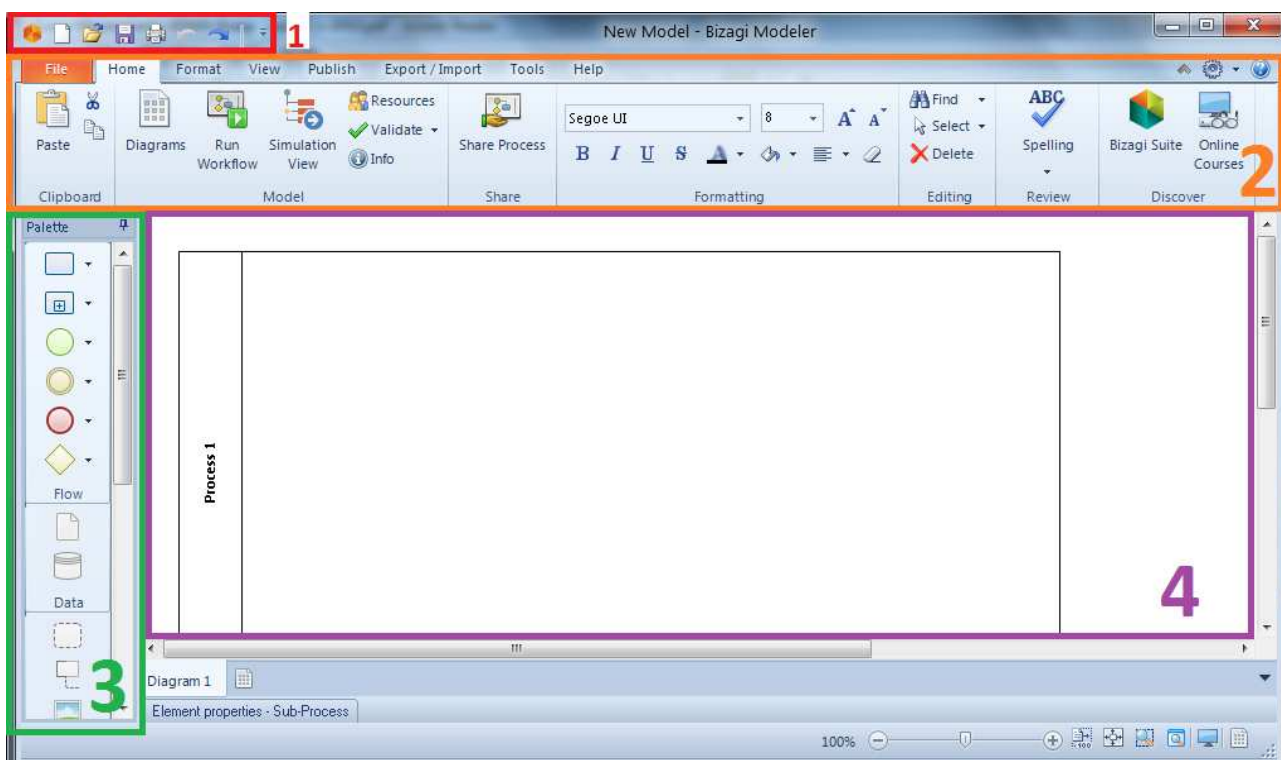


Ilustração 4: Conjunto de seções que apresentam as funcionalidades do Bizagi Modeler

1. **Barra de ferramentas de acesso rápido:** permite que sejam customizadas as funcionalidades mais utilizadas pelo usuário, a fim de que elas fiquem disponíveis em um único clique.
2. **Faixa de opções:** é o local onde estão os principais comandos do Bizagi Modeler, separados por guias.
3. **Palheta:** contém os elementos gráficos definidos pela notação BPMN para desenhar os Processos de Trabalho.
4. **Área de trabalho:** área onde o processo é desenhado.

O software dispõe de uma descrição conceitual para todos os seus componentes (elementos gráficos, menus, botões). Para vê-la, posicione o ponteiro do mouse sobre eles e aguarde.

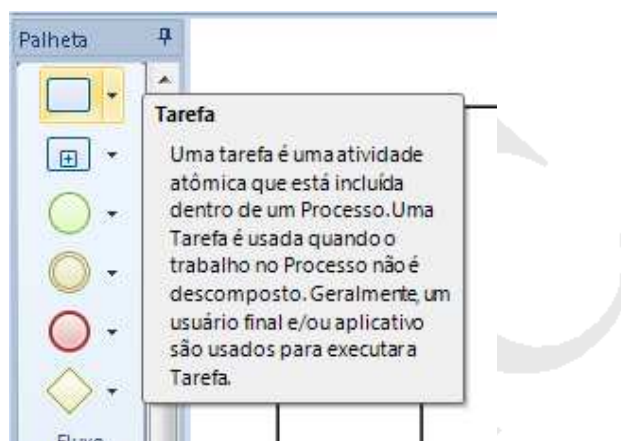


Ilustração 5: Descrição conceitual de um elemento gráfico

3.3 Configurações Iniciais

Antes de iniciar a manipulação da ferramenta, é necessário realizar algumas configurações iniciais, conforme seguem descritas.

ATENÇÃO: Não deve ser realizada nenhuma alteração nas configurações da ferramenta, além daquelas estritamente descritas neste Guia, a fim de que não haja variações entre os desenhos gerados pela SETIC.

3.3.1 Configuração para Idioma Português

Para traduzir a ferramenta para o português, siga o passo a passo abaixo:

1. Acessar o menu “File”,
2. Clicar em “Options”,
3. Na opção Language, selecionar Português,
4. Clicar no botão OK,
5. Fechar e inicializar novamente o programa.

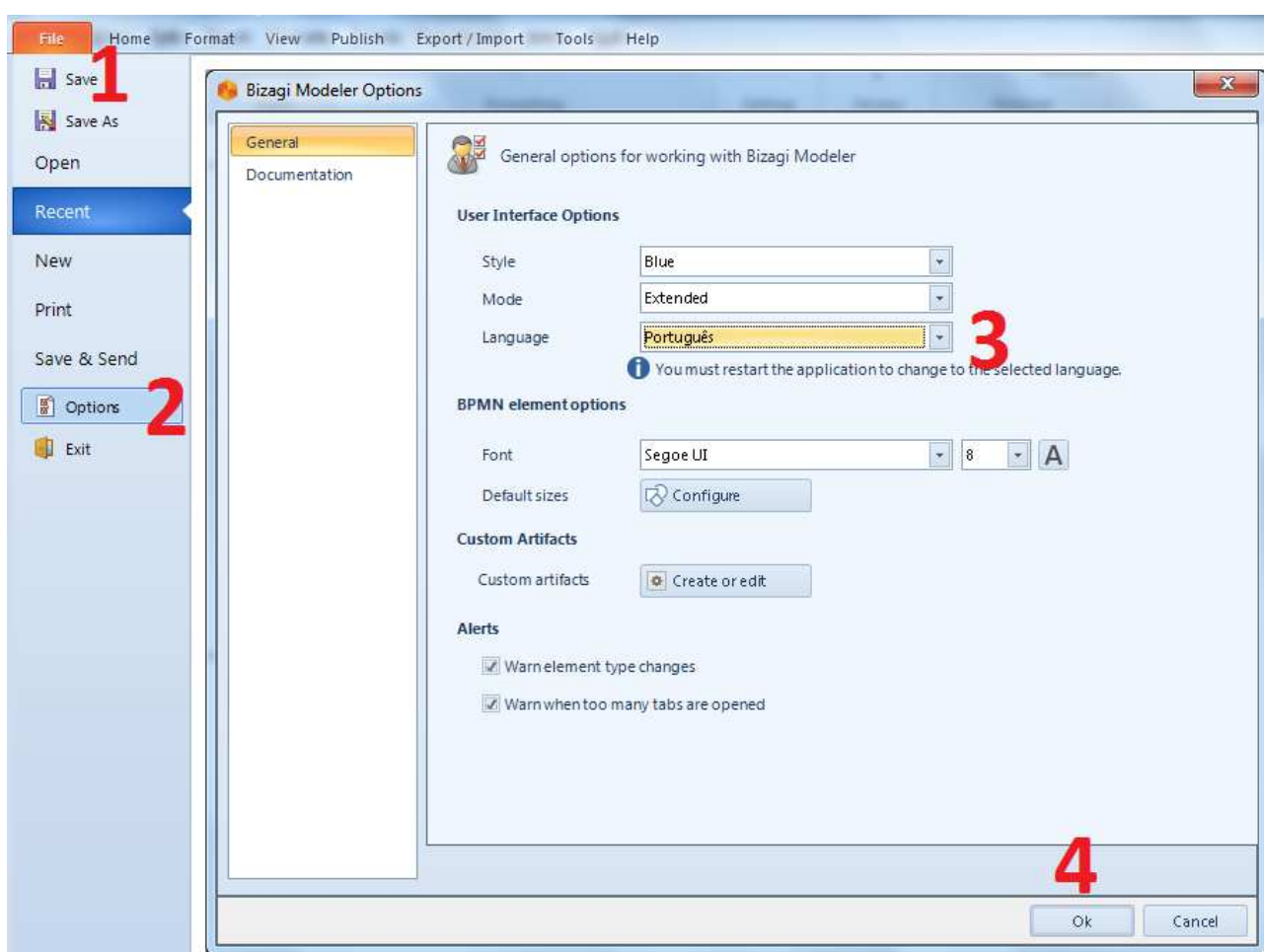


Ilustração 6: Traduzir o Bizagi Modeler para português

3.3.2 Configuração para Modo Estendido

Essa alteração mostra os tipos especiais de elementos BPMN na Palheta. O modo Principal (selecionado por padrão) exhibe apenas os elementos básicos da

notação.

A partir dessa configuração, os elementos gráficos presentes na Palheta serão exibidos com uma seta ao lado, permitindo expandir o leque de marcações pertencentes a cada um.

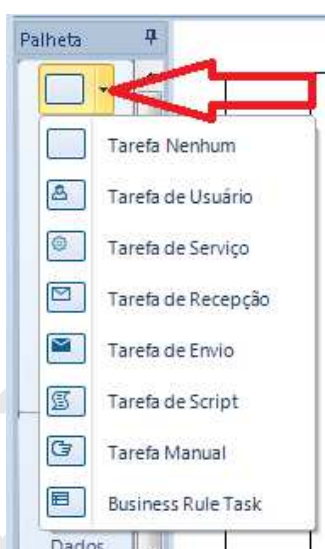


Ilustração 7: Seta para expandir as marcações existentes em um elemento gráfico

Para realizar a alteração, siga as etapas listadas abaixo:

1. Clicar na “engrenagem” localizada no canto superior direito,
2. Navegar com o mouse até a opção “Modo”,
3. Selecionar a opção “Estendido”.

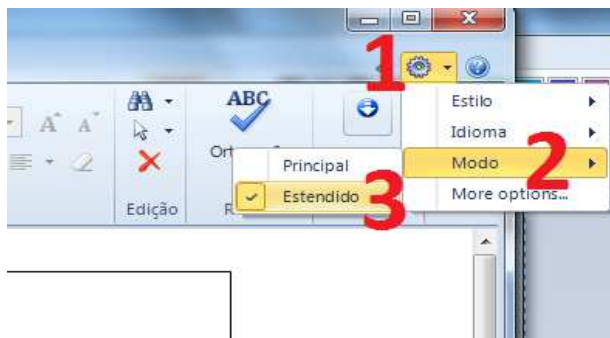


Ilustração 8: Alterar o modo do Modelador de Processos para “Estendido”

3.3.3 Tamanho padrão dos elementos gráficos

O tamanho padrão de alguns elementos gráficos deve ser alterado, a fim de obter um desenho melhor apresentável.

Para acessar a tela “Tamanho dos elementos pré-definido”, siga os passos abaixo:

1. Acessar o menu “Arquivo”,
2. Clicar em “Opções”,
3. Clicar em “Configure”.

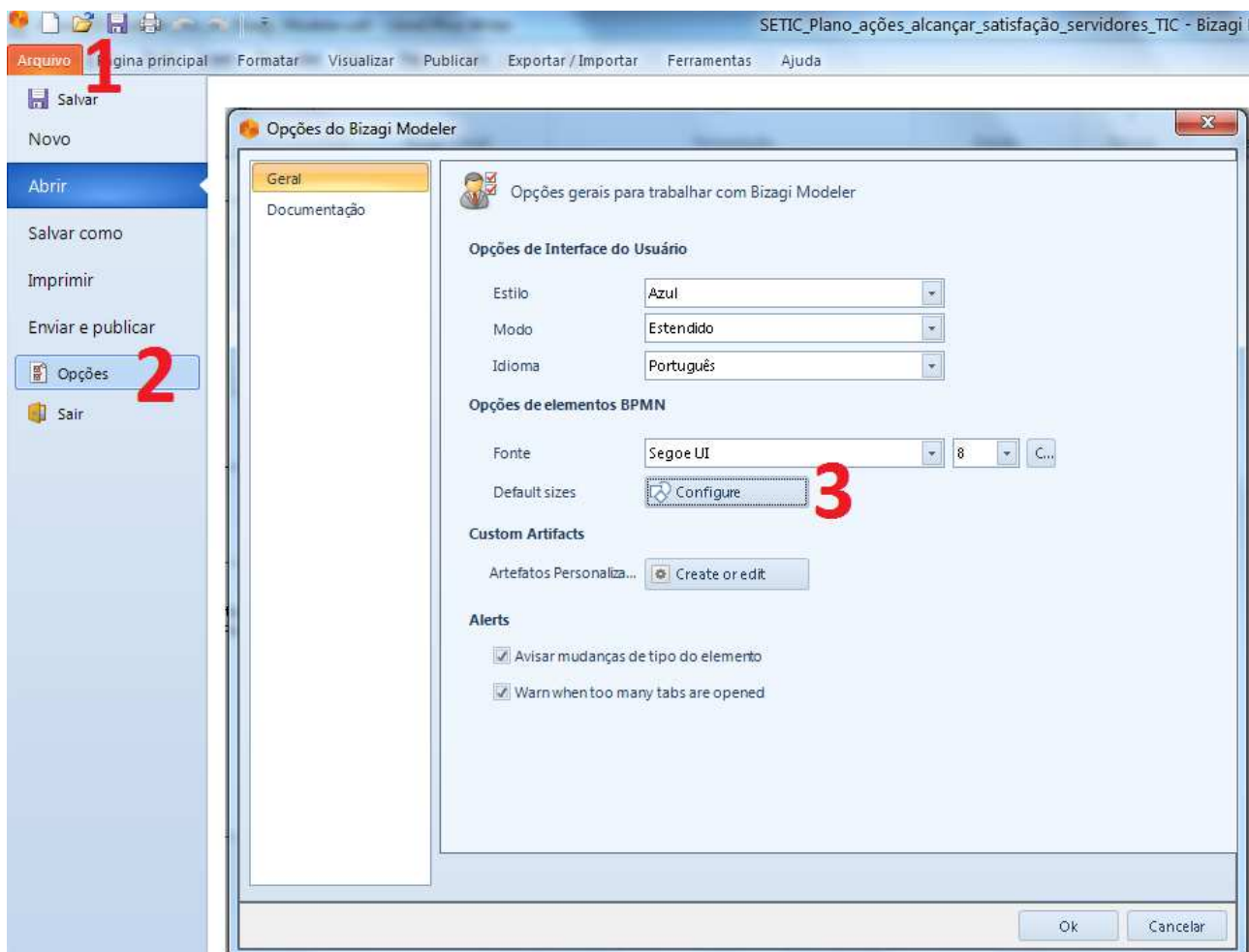


Ilustração 9: Acessar tela "Tamanho dos elementos pré-definido"

3.3.3.1 Atividade

Para alterar o tamanho padrão do elemento gráfico do tipo “Atividade”, siga as etapas listadas:

1. Selecione o elemento gráfico do tipo “Atividade”,
2. Altere o valor do campo “Largura (px)” para “160”,
3. Pressione o botão “Ok”.

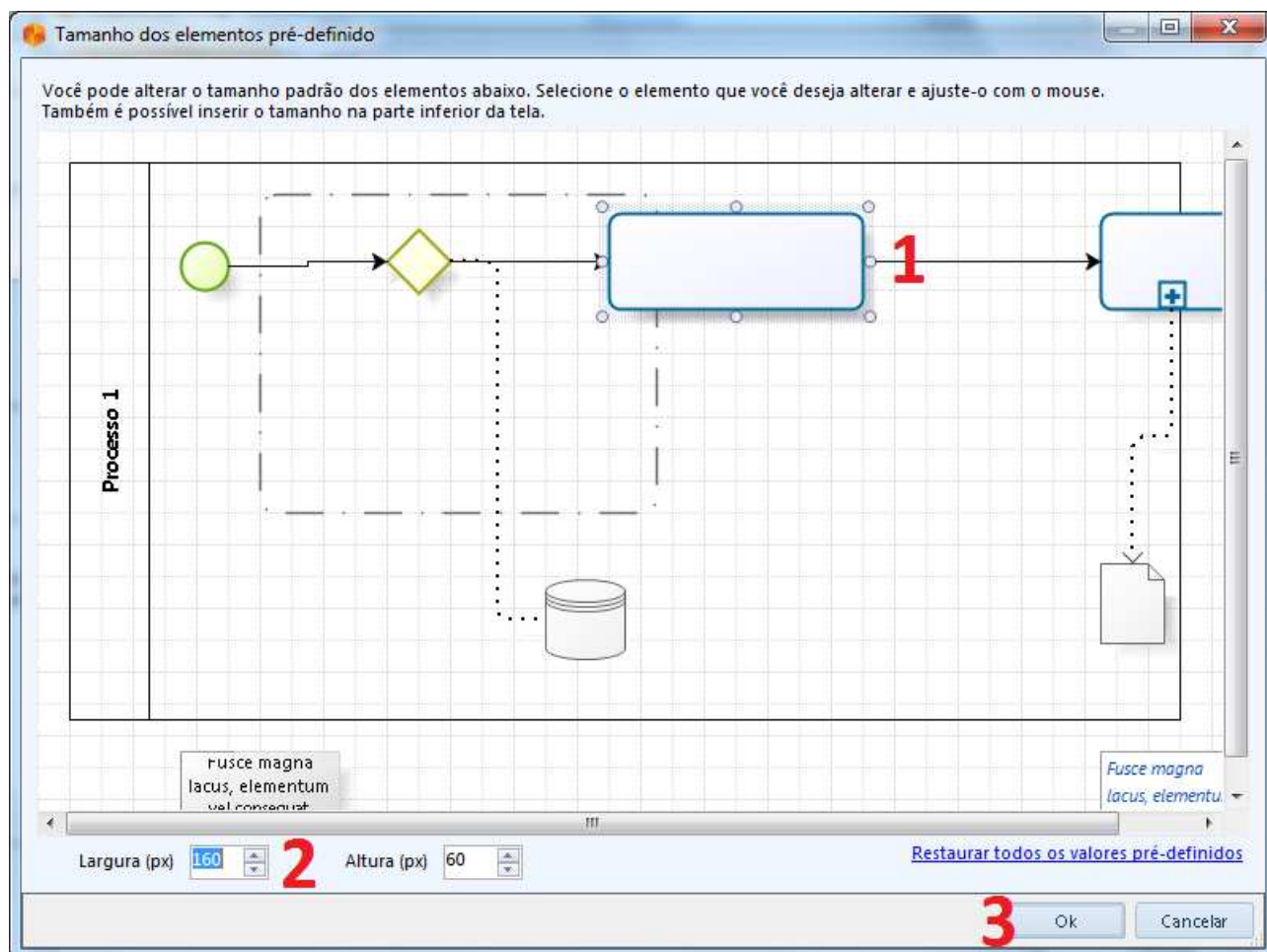



Ilustração 10: Alterar o tamanho padrão do elemento gráfico do tipo "Atividade"

3.4 Iniciar o Desenho

3.4.1 Criar ou abrir um arquivo

Ao inicializar o programa, é apresentada na Área de Trabalho uma piscina, com o nome padrão Processo 1. Para iniciar um novo desenho, esse é o ponto de partida.

Caso deseje abrir um desenho salvo anteriormente, utilize o atalho CTRL + O, ou clique no ícone abrir (), localizado na “Barra de ferramentas de acesso rápido”.

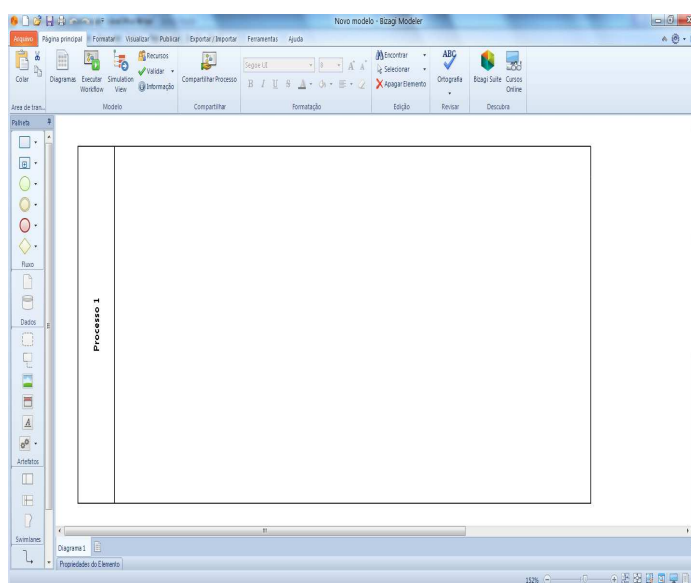


Ilustração 11: Piscina de nome Processo 1, exibida ao iniciar o Bizagi Modeler

3.4.2 Utilizando elementos gráficos BPMN

Para utilizar um elemento gráfico BPMN contido na Palheta, basta clicar nele, arrastar para a Área de Trabalho e soltar no ponto onde deseja colocá-lo.

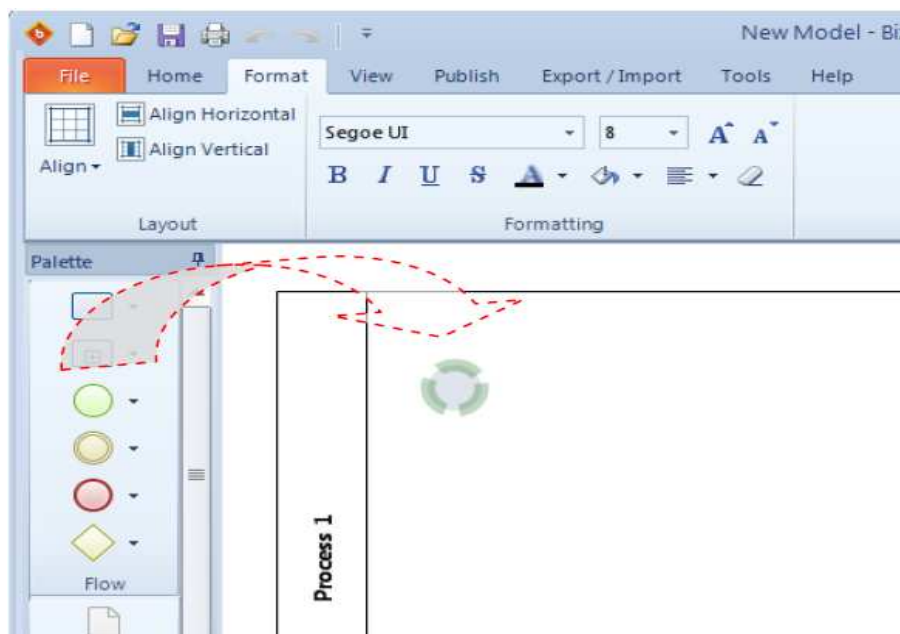


Ilustração 12: Utilizando um elemento gráfico BPMN

Após inserido na Área de Trabalho, o elemento apresenta um halo translúcido, que permite selecionar novos elementos gráficos e conectá-los automaticamente.

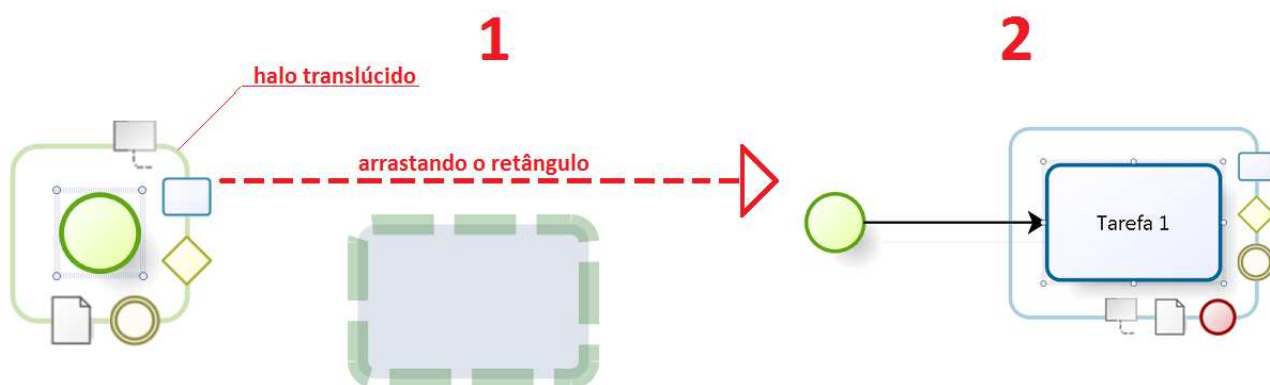


Ilustração 13: Como selecionar novos elementos gráficos e conectá-los automaticamente ao atual

Na imagem acima, temos os seguintes passos:

1. Clique sobre o ícone do elemento desejado, arraste-o e solte-o no local onde ele deve ser criado.
2. O novo elemento é criado junto com seu Fluxo de Sequência.

É possível também conectar dois elementos (A e B) que já estão inseridos na Área de Trabalho ([Ver atalho](#)), basta:

1. Clicar e arrastar para a Área de Trabalho um elemento do grupo Conectores, soltando-o nas bordas do elemento A.
2. Selecionar o elemento do grupo Conectores e arrastar a ponta vermelha em direção às bordas do elemento B.

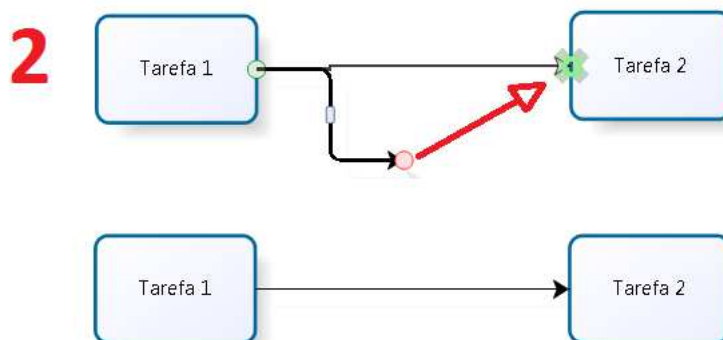
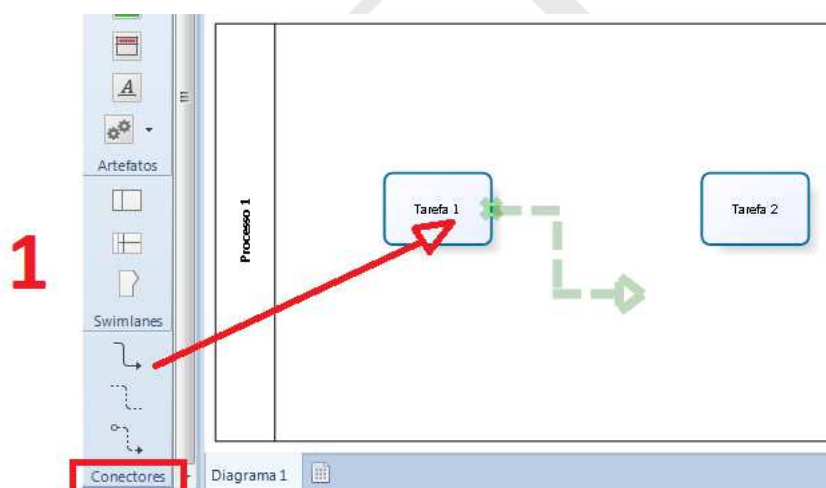


Ilustração 14: Conectando dois elementos já inseridos.

Clicando com o “botão direito” sobre um elemento é possível acessar algumas opções. Essas opções podem variar de acordo com o tipo de elemento em questão, mas as principais são:

- **Editar texto:** permite que o nome do elemento seja editado. ([Ver atalho](#))
- **Anexos:** cada elemento pode conter arquivos anexos que serão mostrados quando o usuário clicar novamente nesta opção.
- **Transformar em subprocesso:** transforma o elemento do tipo Tarefa em um elemento do tipo Subprocesso.
- **Tipo de loop:** indica que trata-se de uma atividade repetitiva.
- **Tipo de [elemento gráfico]:** troca o tipo de elemento atual para uma marcação possível.
- **Anexar evento:** permite anexar um evento à borda do elemento.
- **Propriedades:** abre uma janela de edição das propriedades do elemento (essa opção será detalhada mais adiante).

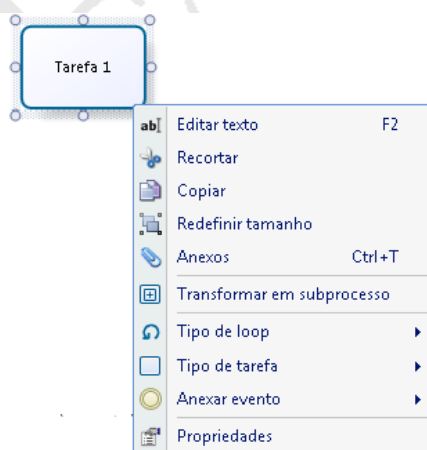


Ilustração 15: Opções exibidas ao clicar com o botão direito sobre um elemento do tipo Tarefa

3.4.3 Subprocessos

Visto que deve ser incentivado o uso de subprocessos quando for necessário

organizar o desenho em níveis hierárquicos e que o *Anexo 2 - Guia de Desenho* permite apenas a utilização do Subprocesso Reusável, este documento detalhará como inserir e acessar as opções específicas do mesmo.

Para inserir um Subprocesso Reusável:

1. Na Palheta, clique sobre a seta para baixo presente ao lado do elemento Subprocesso.
2. Clique e arraste o “Reusable Sub-Process” para a Área de Trabalho e solte no local desejado.

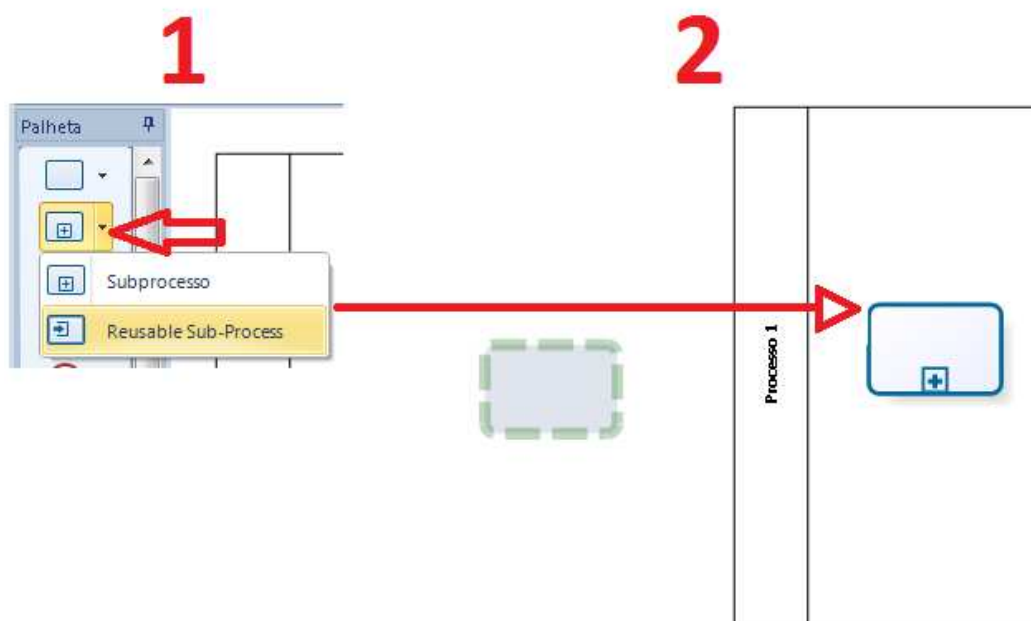


Ilustração 16: Inserindo um Subprocesso Reusável

As opções específicas deste elemento são acessadas ao clicar com o botão direito sobre ele e seguem descritas:

- **Editar Subprocesso:** abre o subprocesso para ser editado em uma nova aba/janela.
- **Expandir:** mostra o fluxo do subprocesso com suas figuras dentro do

processo principal.

- **Retrair:** contrai o subprocesso quando este estiver expandido. Volta a aparecer como uma figura simples dentro do processo principal.

3.4.4 Documentar um elemento

A documentação de um elemento é realizada clicando com o botão direito sobre o mesmo e selecionando a opção “Propriedades” (1) ([Ver atalho](#)).

Será aberta uma janela anexa na parte inferior do programa, de nome “Propriedades do elemento” (2). Nessa janela, o campo Descrição (3) deverá ser utilizado para documentar o elemento.

O campo Descrição possui uma Lupa (4) ao lado, que permite expandir o modo de preenchimento, através de funcionalidades de um editor de texto.

ATENÇÃO: Em sua versão 3, o Bizagi não permite configurar um tamanho de fonte padrão para documentação, portanto é necessário, em cada documentação, configurar a fonte para tamanho 14.

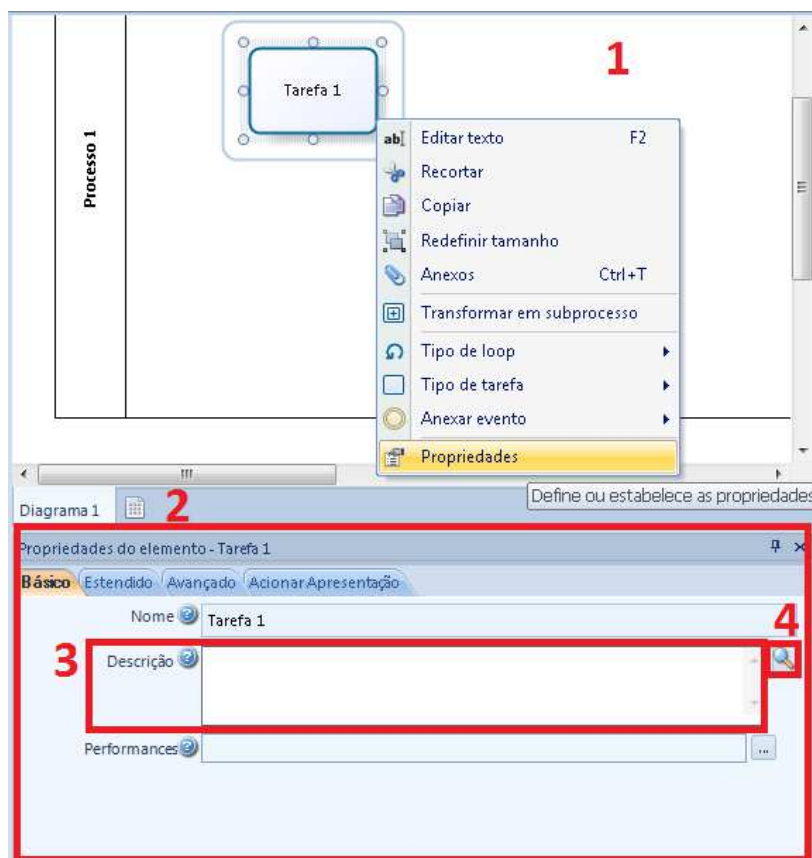


Ilustração 17: Como documentar um elemento

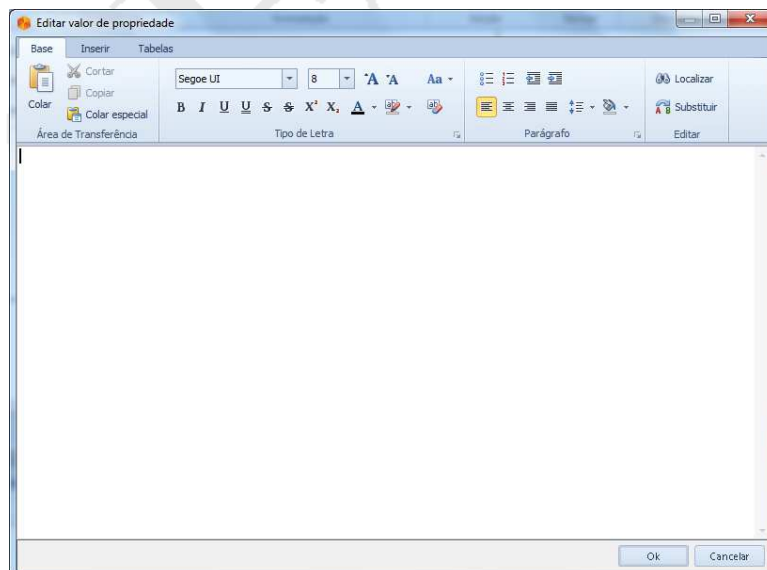


Ilustração 18: Editor de texto exibido ao clicar na Lupa do campo Descrição

3.4.5 Caminho feliz

O *Anexo 2 - Guia de Desenho* adota como premissa a facilidade de ler o processo, alcançada, dentre outros, através de um desenho que seja claro sobre como funciona o caminho feliz, ou seja, o fluxo em que o processo termina com sucesso.

No Bizagi Modeler, é possível assinalar o caminho feliz clicando com o botão direito sobre o Conector que deixa o Gateway (apenas os Gateways que implicam em múltiplos caminhos) e clicar sobre “É Padrão”.

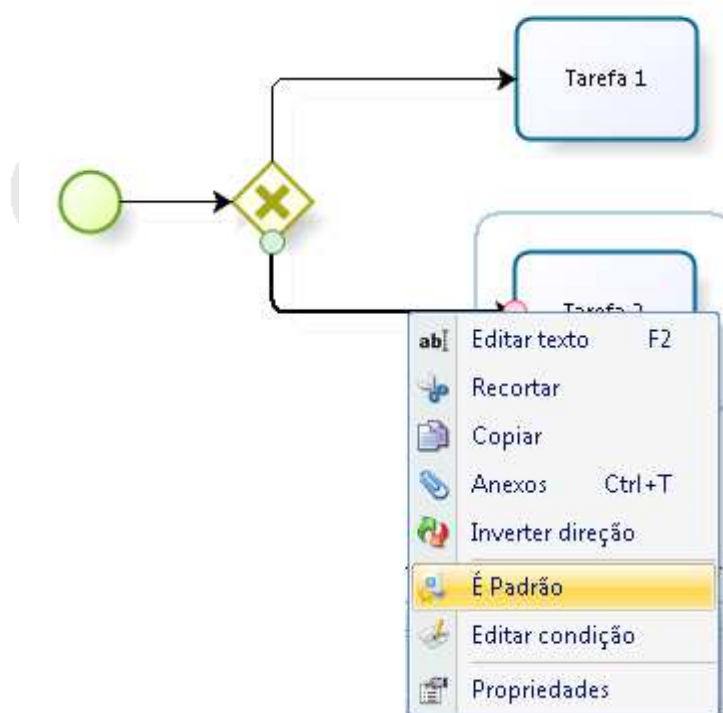


Ilustração 19: Assinalar o caminho feliz

3.4.6 Gateway Exclusivo

Conforme determina o *Anexo 2 - Guia de Desenho*, o Gateway Exclusivo não deve ser utilizado sem marcação. Para marcá-lo, clique com o botão direito sobre o mesmo e selecione “Exibir Marcador”.

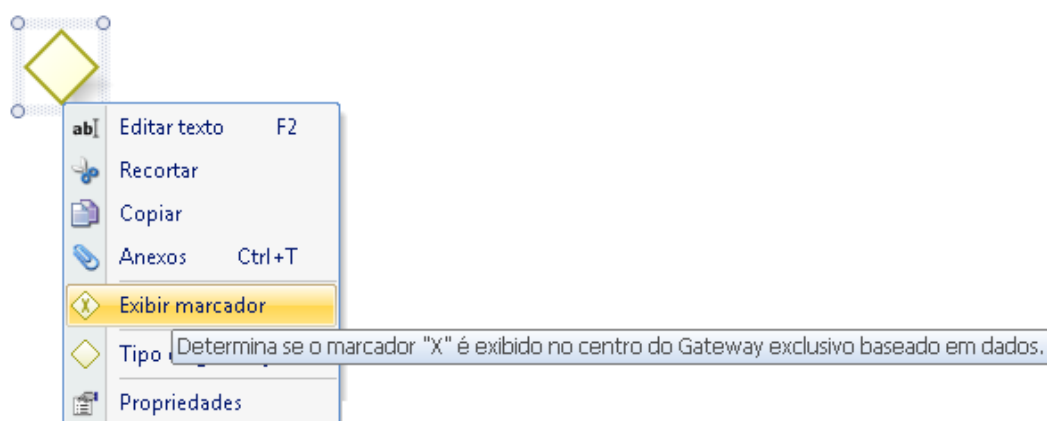


Ilustração 20: Inserir marcador no Gateway Exclusivo

3.4.7 Alinhar em horizontal/vertical

A funcionalidade de alinhar horizontalmente/verticalmente permite construir um Desenho de Processo mais organizado e pode ser útil em vários casos. Para utilizá-la:

1. Selecione dois ou mais elementos que deseja alinhar.
2. Acesse a guia Formatar.
3. Clique sobre “Alinhar em horizontal” ou “Alinhar em vertical”.

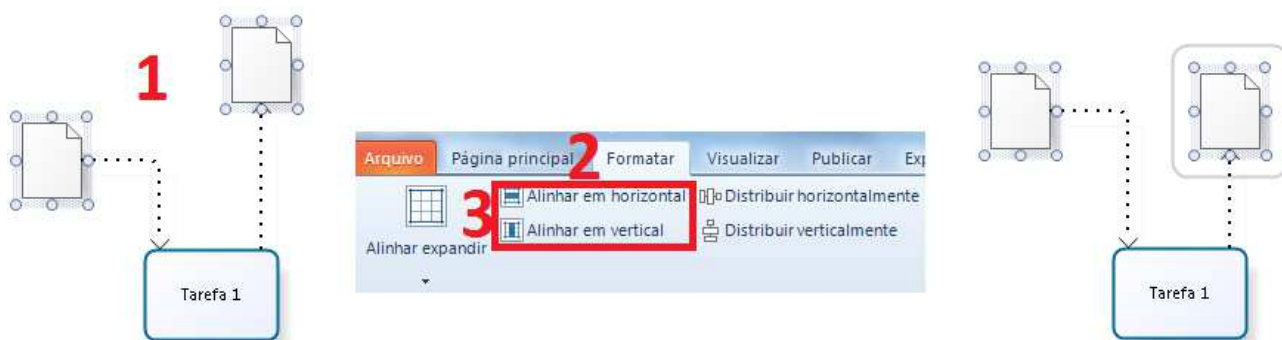


Ilustração 21: Utilização da funcionalidade "Alinhar em horizontal"

3.4.8 Atalhos

A ferramenta dispõe de algumas teclas e métodos de atalho para realizar algumas ações, os quais facilitam a atividade de desenhar um Processo. A forma “padrão” de realizar essas ações foram descritas nos tópicos acima e o seu respectivo atalho encontra-se com um link para esta seção.

3.4.8.1 Conectar dois elementos

1. Selecionar o elemento A.
2. Clicar e arrastar qualquer um dos itens que aparecem sobre o halo translúcido do elemento A em direção ao elemento B.
3. Soltar o clique sobre o elemento B.

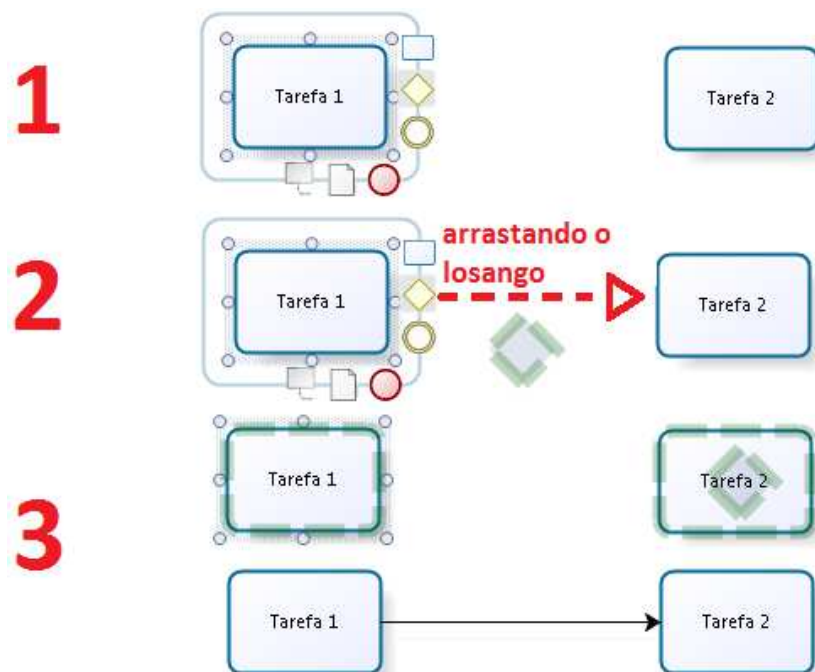


Ilustração 22: Conectando dois elementos já inseridos na Área de Trabalho

3.4.8.2 Editar o nome de um elemento

1. Selecionar o elemento gráfico.
2. Pressionar a tecla F2.

3.4.8.3 Documentar um elemento

1. Selecionar o elemento gráfico.
2. Pressionar a tecla F4.