



Tribunal Regional Eleitoral
do Maranhão

bizagi
Modeler



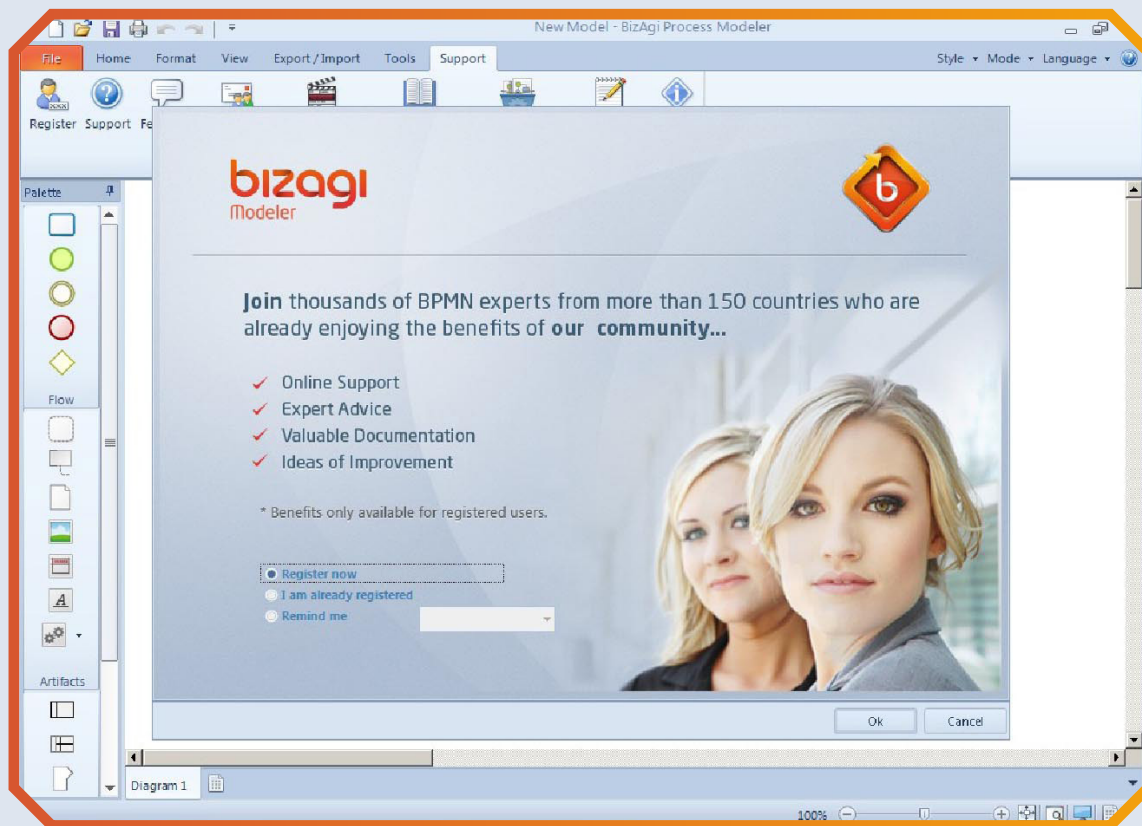
Manual Básico

Instalação e Primeiro Acesso

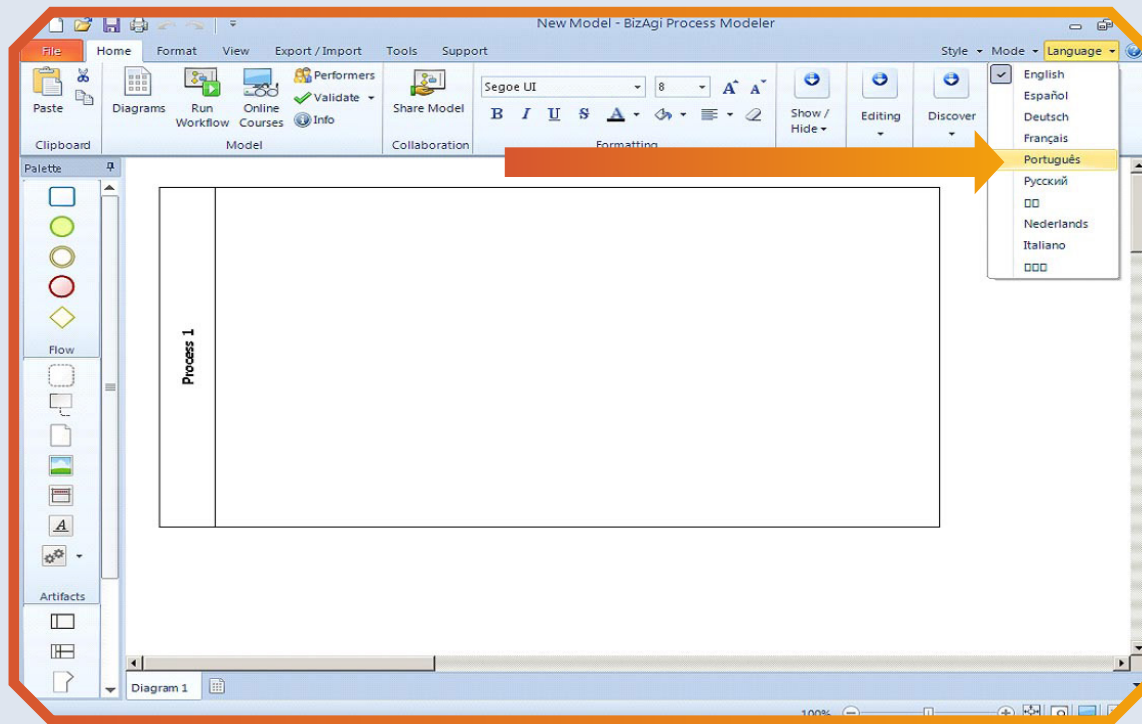
A instalação do aplicativo deve ser solicitada via Central de Serviços de TI (tel. 2107-8666). Após a instalação, um ícone do Bizagi ficará disponível na área de trabalho. Para acessar, dê um duplo clique sobre o ícone do Bizagi.



No primeiro acesso do aplicativo surgirá, automaticamente, a seguinte tela solicitando o registro do mesmo. Informe seu endereço de e-mail no campo sinalizado na figura acima. Caso contrário, se você optar por cancelar esta operação, toda vez que o aplicativo for acessado esta tela surgirá e solicitará o registro. Após, clique no botão **OK**.



Note que o aplicativo está em inglês. Para modificar o idioma, clique na opção **Language** (veja indicação na figura) e selecione a opção **Português**.



Perceba que após sua opção pelo idioma português o aplicativo permanece no idioma inglês. É preciso fechar o aplicativo. Quando ele for acessado novamente, abrirá no idioma português.

Como Acessar as Opções dos Objetos

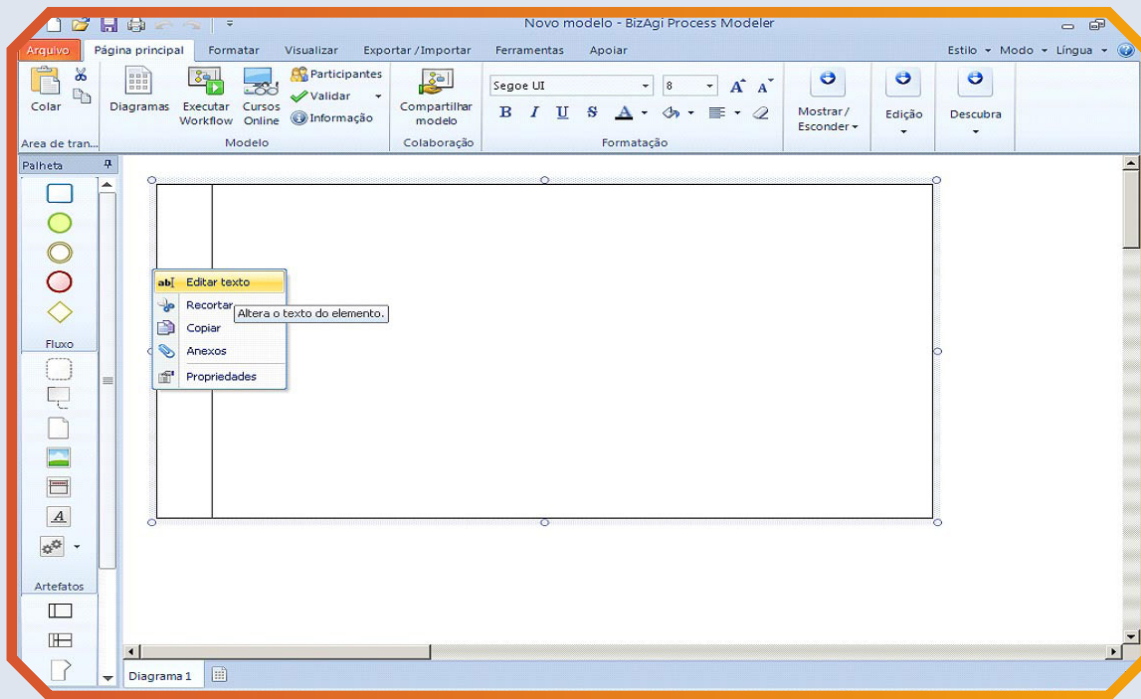
Todos os símbolos que utilizaremos para desenhar os fluxos dos processos são, na verdade, objetos do aplicativo. Em praticamente todos estes objetos que utilizaremos teremos que inserir algumas informações, como nome da unidade, nome do processo, nome da tarefa, descrição de como executar a tarefa, etc.

A forma de inserir estas informações é sempre a mesma: clicar com o botão direito do mouse sobre o objeto para que uma janela de opções se abra, em seguida clicar com o botão esquerdo do mouse ou sobre a opção Editar texto, ou a opção Propriedades, conforme a necessidade.

A opção Editar texto deve ser acessada quando queremos apenas inserir um nome ao objeto.

Já a opção Propriedades deve ser acessada sempre que, além do nome, queremos inserir uma descrição de como se executa a tarefa ou para inserir as informações da Matriz de Processos no objeto LANE.

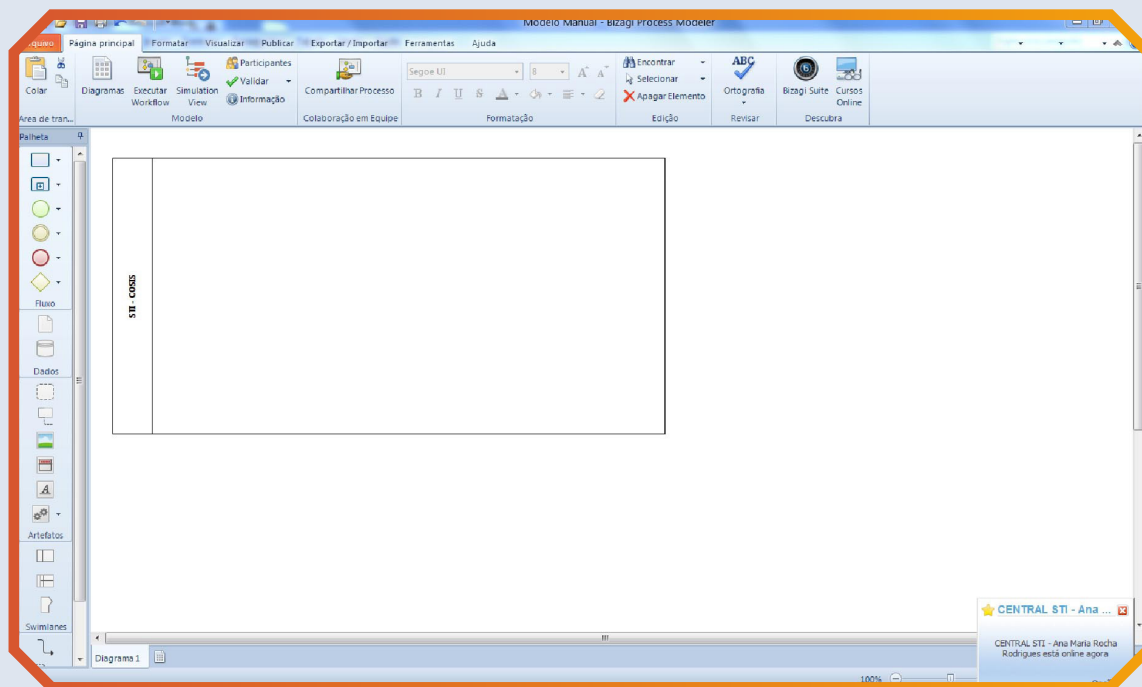
Exemplo:



Como Desenhar Fluxos de Processos

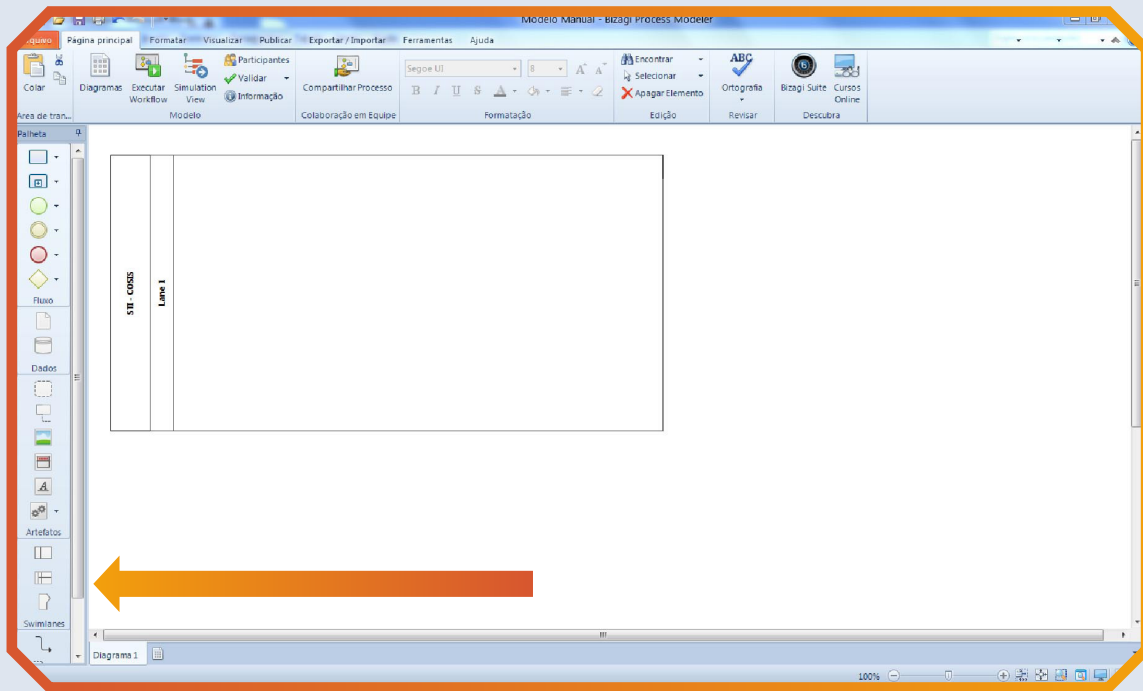
A página inicial do aplicativo já nos apresenta um POOL vazio. É dentro deste POOL que desenharemos o fluxo do processo de trabalho.

O primeiro passo é editar o nome deste POOL, informando neste campo o nome da sua unidade por meio das siglas comumente usadas no Tribunal. Para isso, acesse a opção **Editar texto** do objeto POOL e digite o nome de sua unidade, conforme as figuras abaixo:



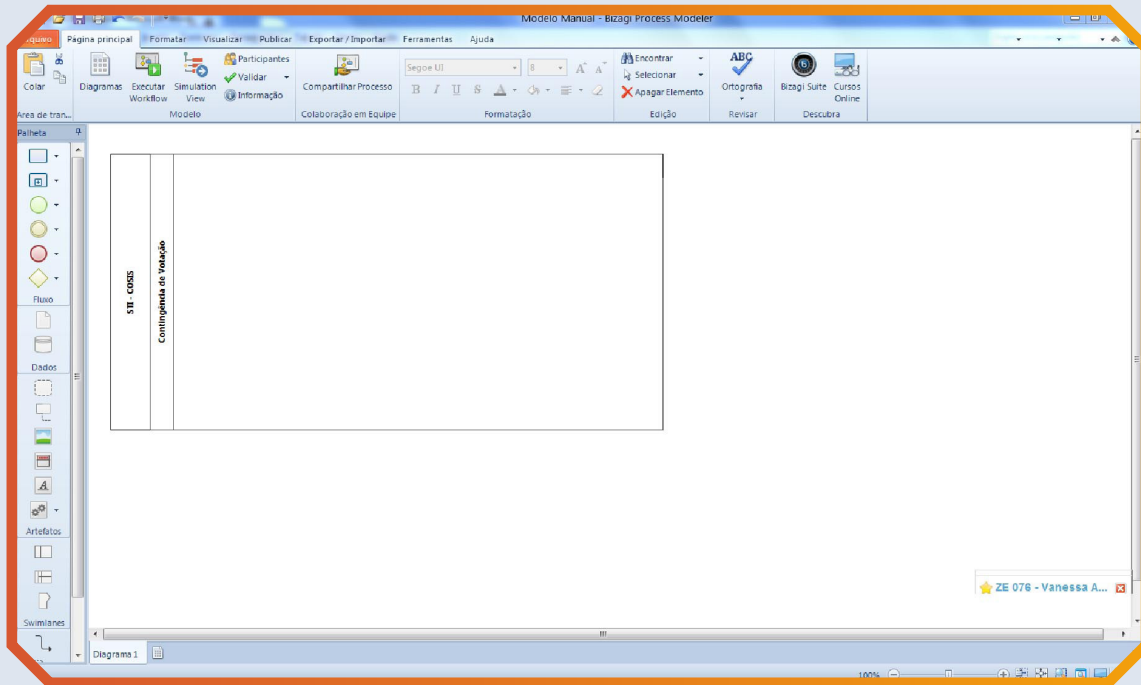
Após a digitação, clique em qualquer área fora do campo editado para que o texto fique gravado.

Agora, criaremos um novo campo para identificarmos o nome do processo que será desenhado. Clique no objeto LANE, localizado na palheta à esquerda (onde estão todos os objetos do aplicativo), e com o botão esquerdo do mouse pressionado arraste o objeto para dentro do POOL, conforme a figura abaixo:

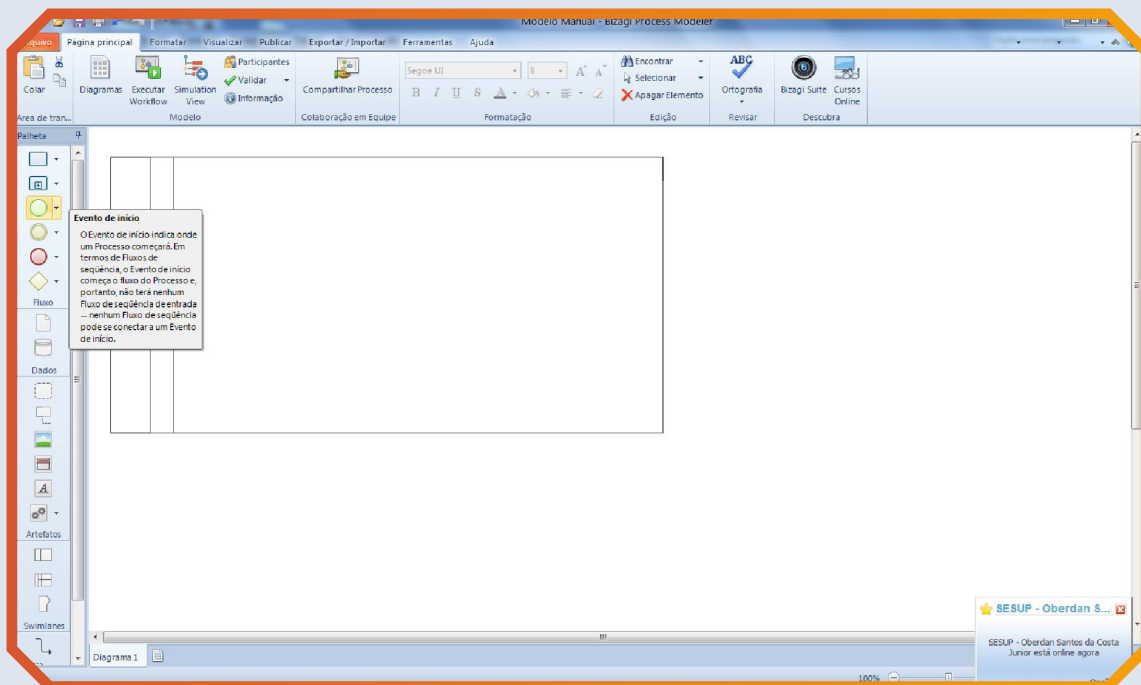


Arraste o LANE para dentro do objeto POOL e solte o botão do mouse.

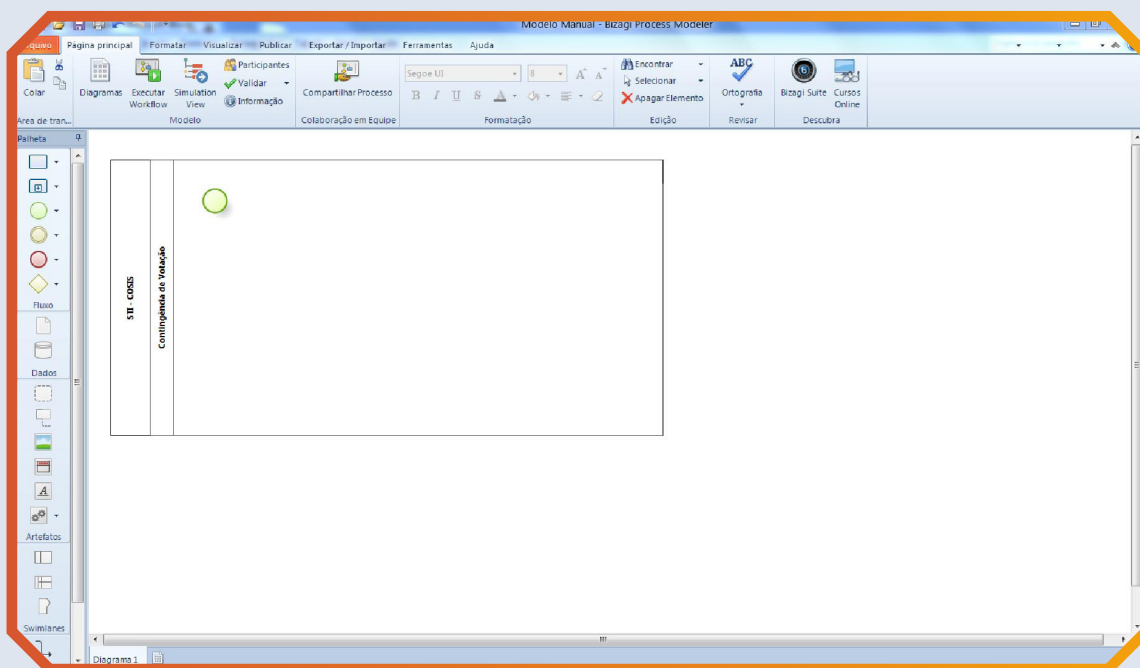
Clique duplo em cima do objeto LANE, o nome ficará em formato de edição. Informe o nome do processo.



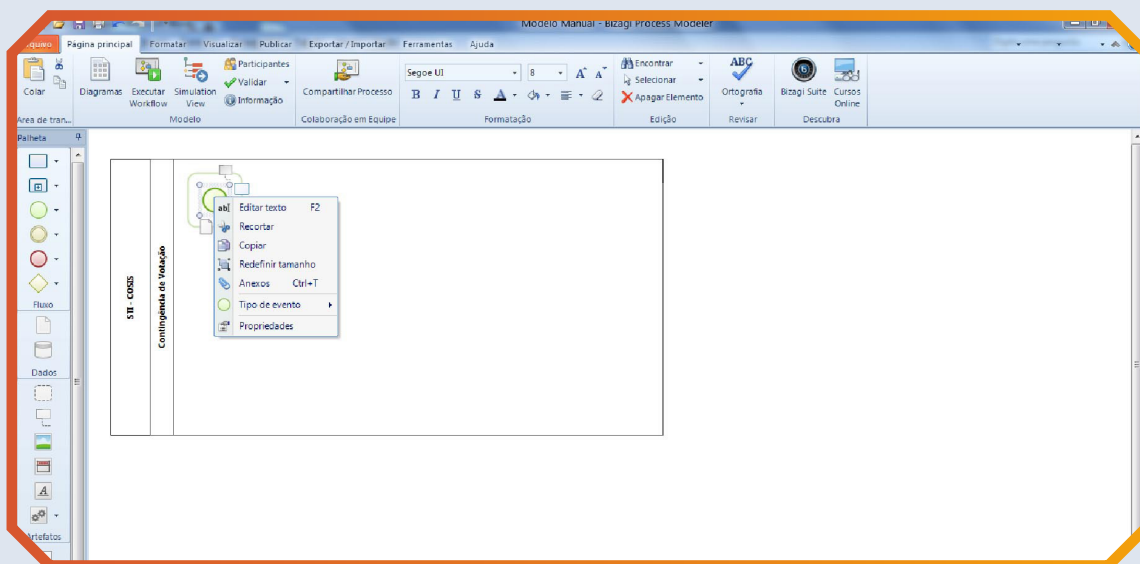
Agora, iniciaremos o desenho do processo de trabalho. O primeiro objeto a ser colocado dentro do POOL é o de **Início**, localizado na Palheta, à esquerda de sua tela.

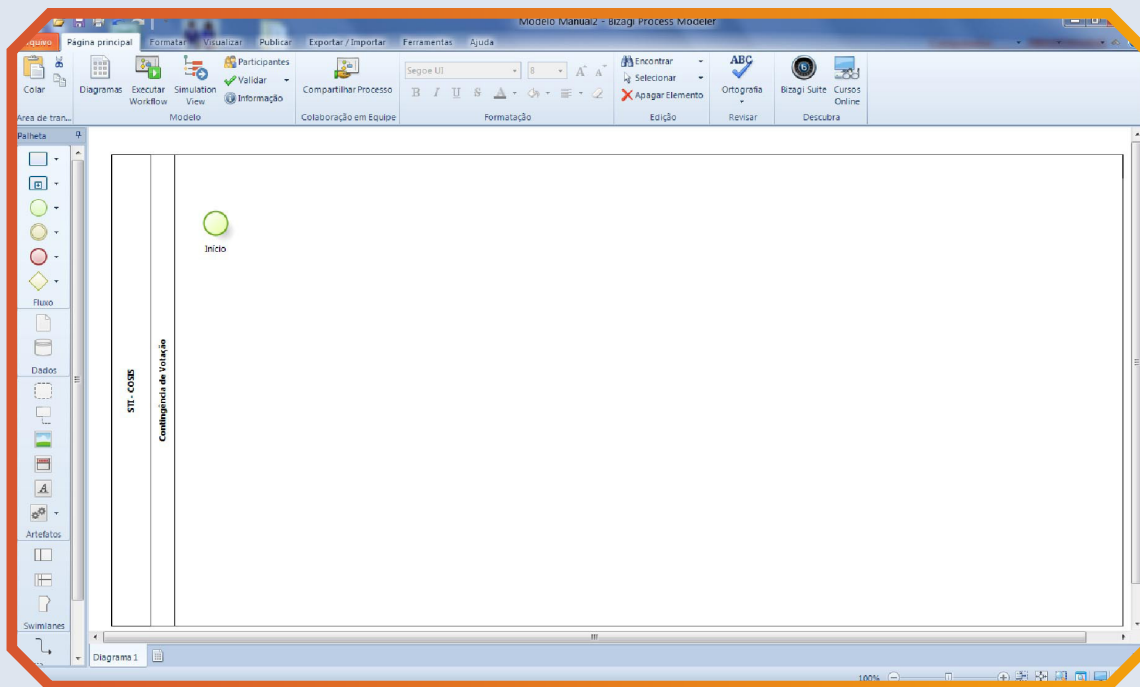


Clique com o botão esquerdo do mouse, mantendo pressionado, arraste o objeto **Início** para dentro do POOL e solte o botão esquerdo do mouse.



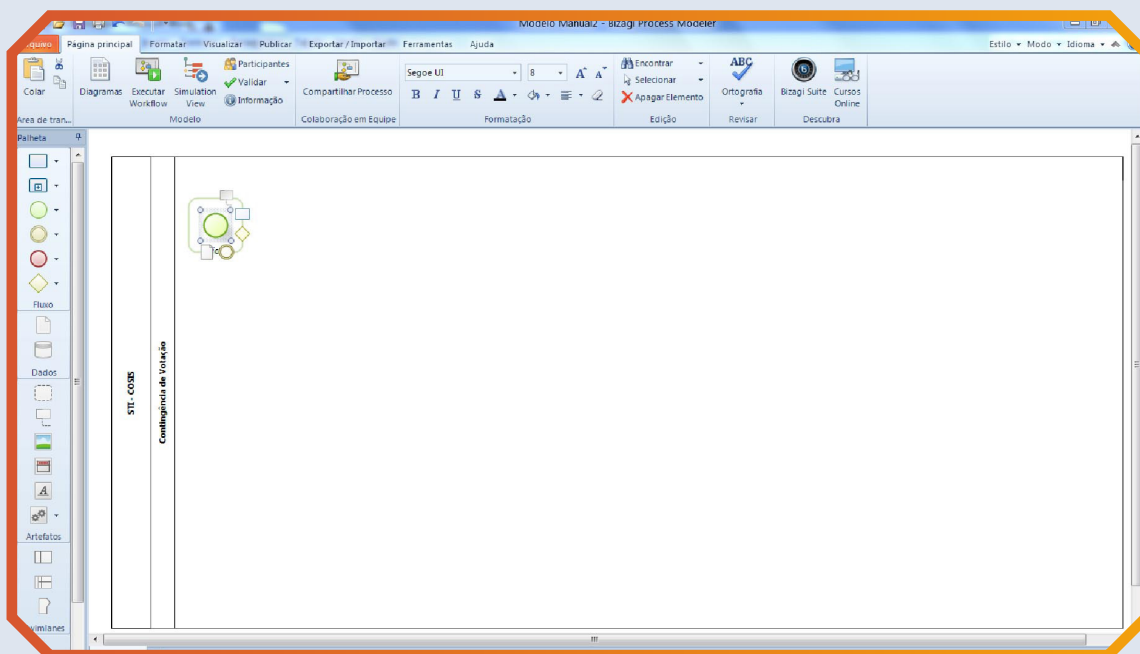
Clique com o botão direito no símbolo que representa início do fluxo (bolinha verde), acesse a opção “editar texto”, digite a palavra “Início”. Após clique em qualquer outra área para gravar a informação.

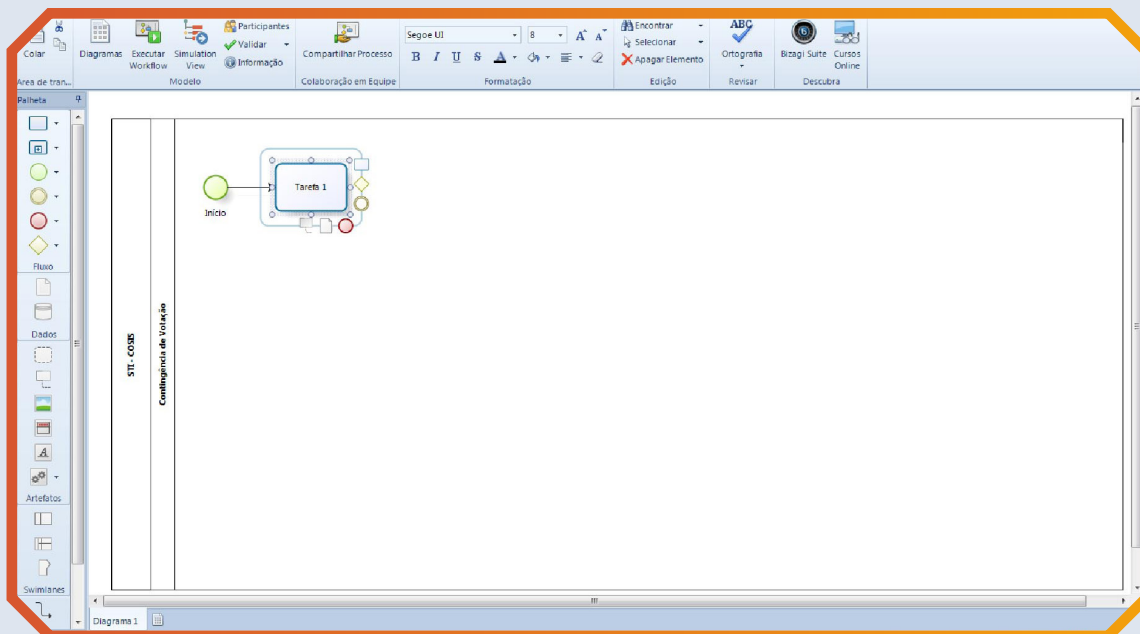




Clicando com o botão esquerdo do mouse sobre o símbolo, você terá acesso a algumas opções de objetos a serem desenhados na sequência. Escolha o objeto adequado (Tarefa ou Decisão) dependendo do primeiro passo de seu processo.

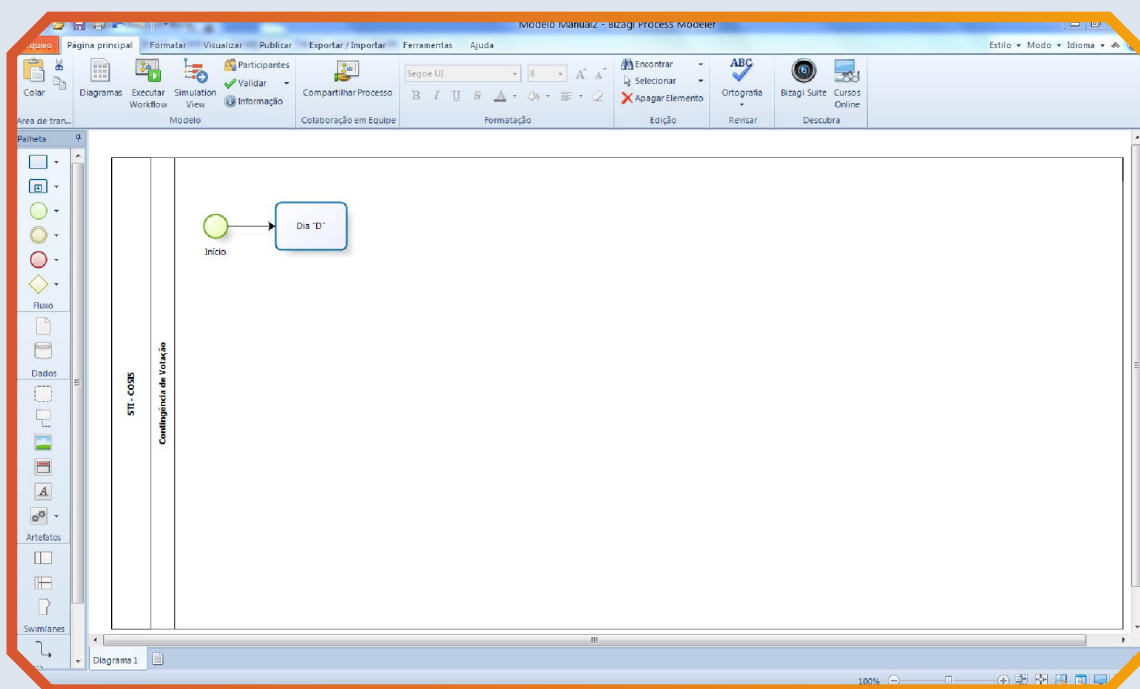
Clique em cima do objeto escolhido, arraste para o lado e solte o botão do mouse.



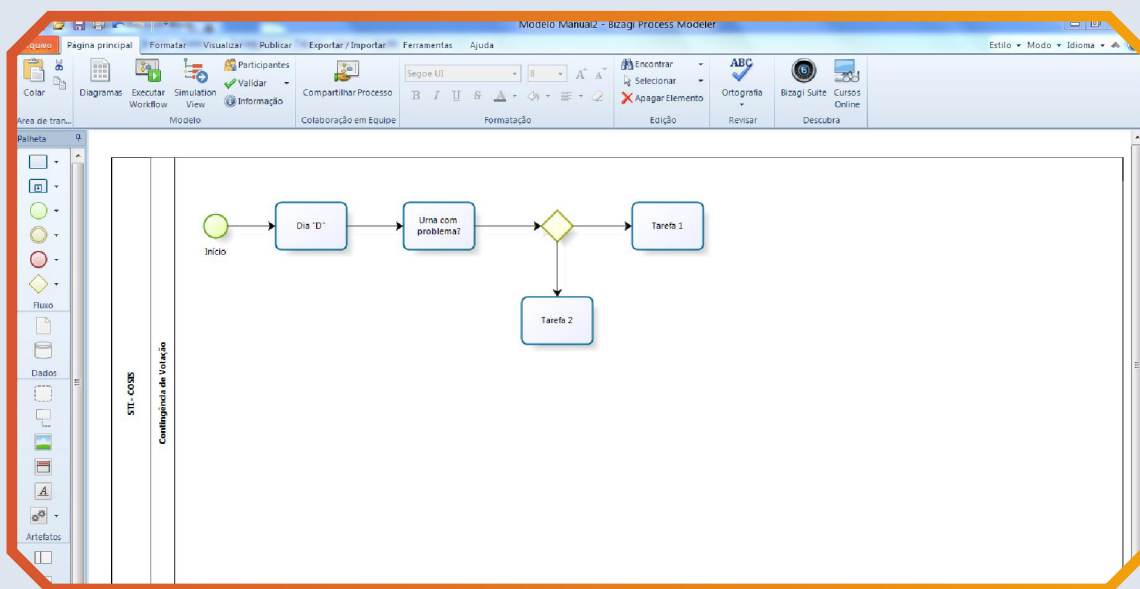


Você terá criado o primeiro passo de seu processo de trabalho, já com o conector de fluxo.

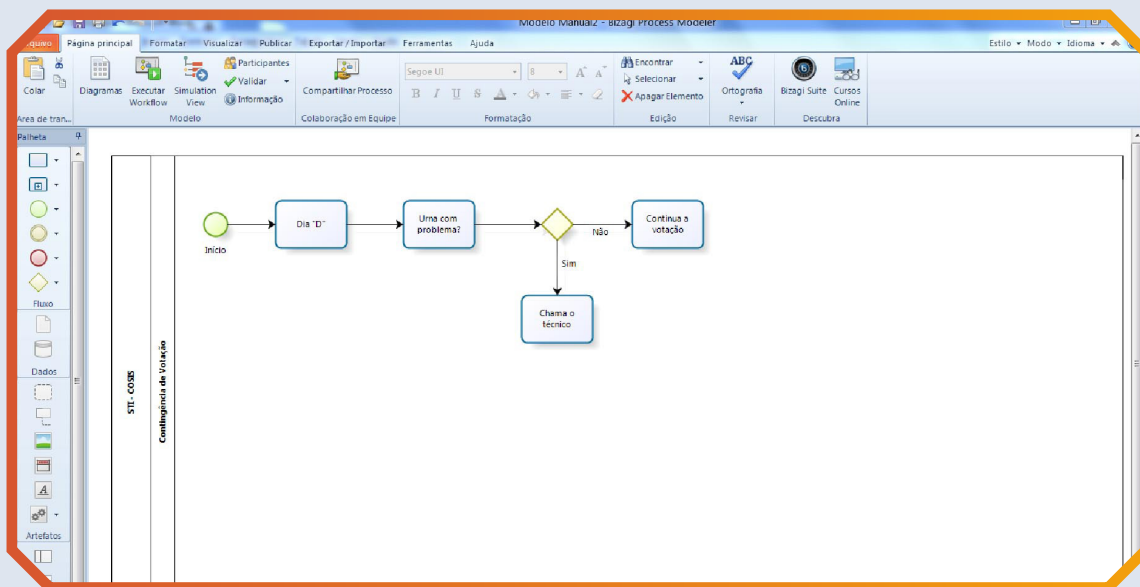
Acesse a opção **Editar texto** ou **Propriedades** deste objeto, conforme sua necessidade, e digite a informação pertinente.



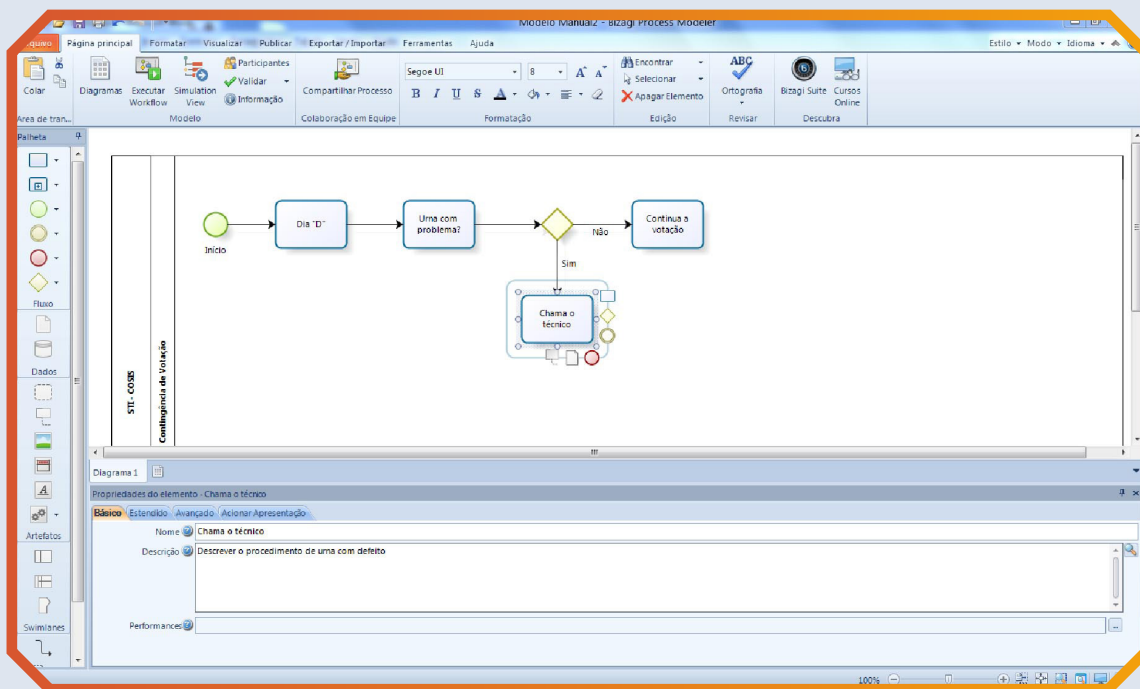
No exemplo abaixo utilizamos uma pergunta por se tratar de uma decisão dentro do processo de trabalho.



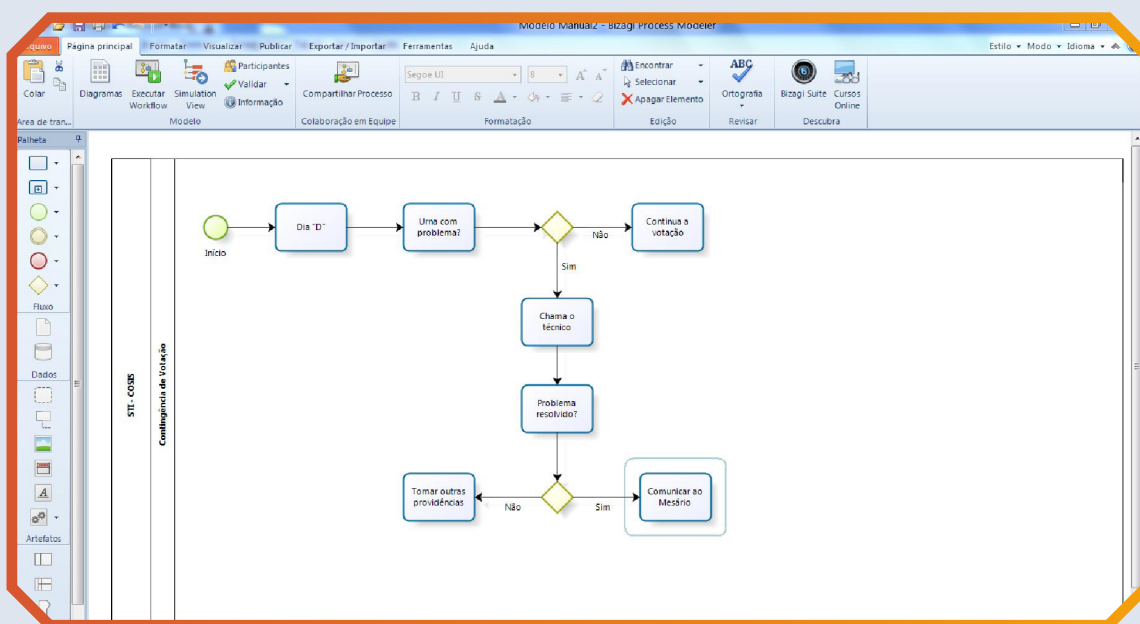
Neste caso, não se esqueça de fornecer as diferentes alternativas no seu processo de trabalho, informando no conector de fluxo a resposta possível (acesse a opção **Editar texto** do conector de fluxo). Na tarefa que segue, em cada caso, especifique o que deve ser feito (sempre que necessário indique, entre parênteses, que esta tarefa tem uma descrição, passo-a-passo, de como deve ser realizada) como segue:



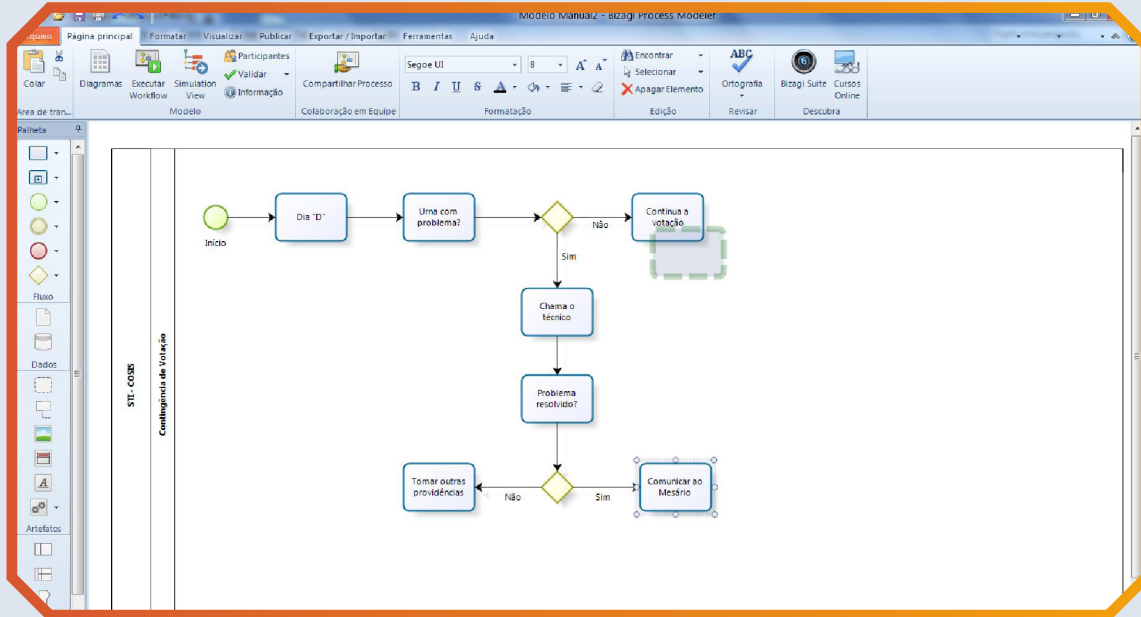
Para descrever a forma de execução das tarefas, acesse a opção **Propriedades** da tarefa (com o botão direito do mouse). A janela de propriedades aparecerá na parte inferior de sua tela e no campo **Descrição** explique como executar esta tarefa, após feche a janela de propriedades. Esta informação ficará disponível para consulta.



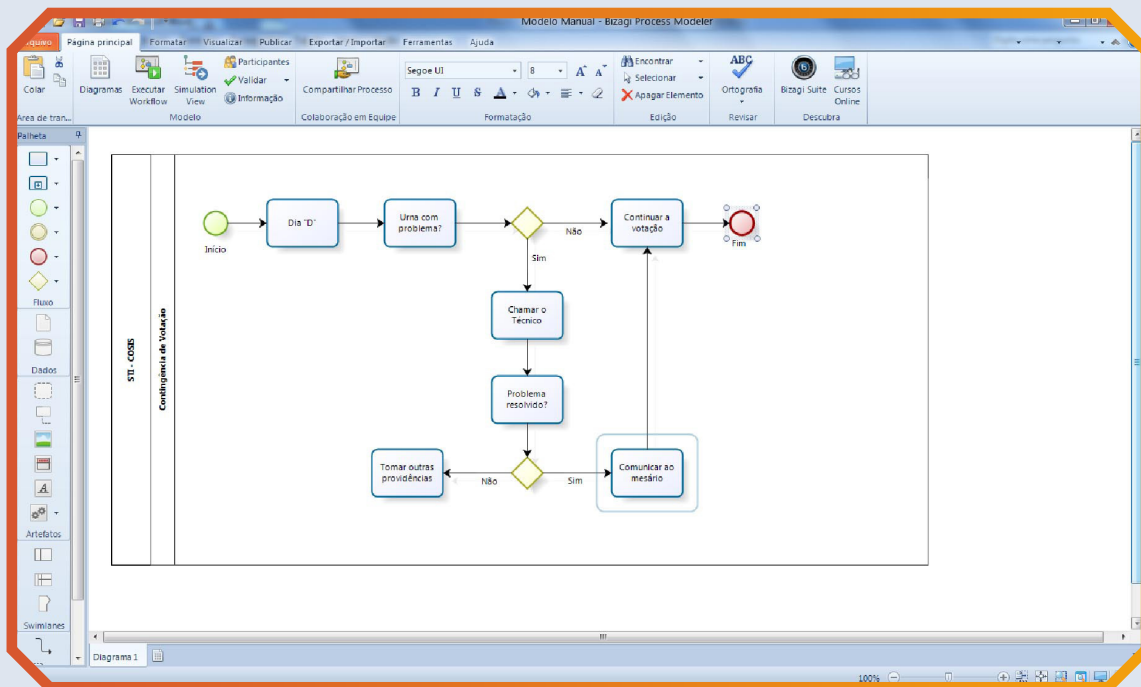
É possível continuar o desenho do fluxo conforme segue:



Para criar um conector de fluxo entre duas tarefas já desenhadas, selecione a tarefa de origem, clique com o botão esquerdo do mouse sobre a opção tarefa e arraste para cima da tarefa de destino:

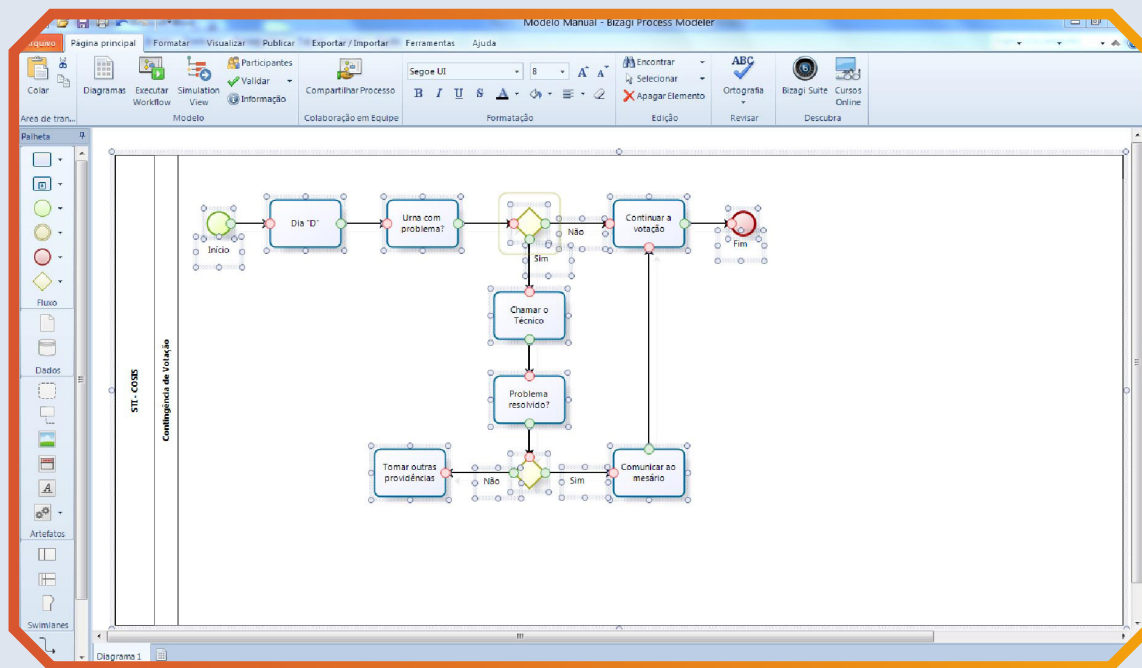


Desenhe todo o seu processo de trabalho seguindo estas orientações básicas. Após a última tarefa de seu processo, indique o final do mesmo utilizando o objeto Fim:



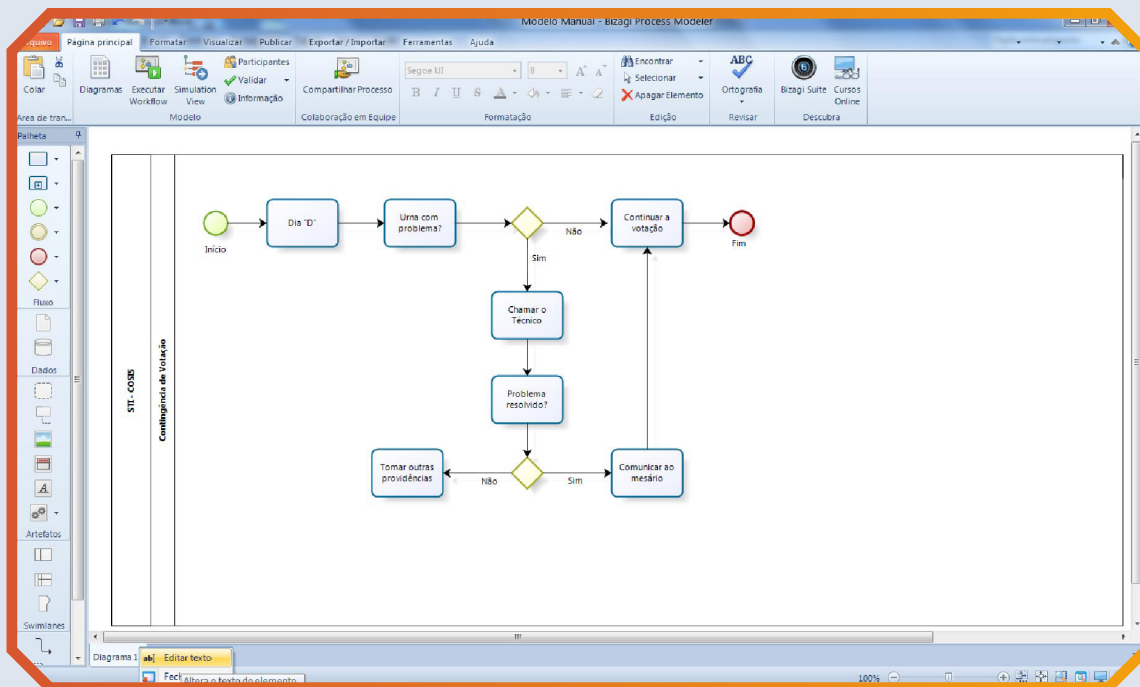
Não esqueça que é necessário inserir a palavra **Fim** no objeto, na opção **Editar texto**.

Caso seja necessário ampliar a área de desenho de seu processo (tamanho do POOL), selecione o objeto POOL e utilize os botões de altura e/ou largura arrastando até obter uma área adequada.



Note que quando selecionamos o POOL todos os demais objetos são selecionados juntamente. Não se preocupe. Basta escolher um dos botões de altura ou largura do POOL, manter o botão do mouse selecionado e arrastar para o lado que desejar, para ampliar ou reduzir o tamanho do POOL.

O último passo do desenho de seu processo é informar na aba do diagrama o nome deste processo de trabalho. Clique com o botão direito do mouse sobre a aba e selecione, com o botão esquerdo, a opção **Editar texto**.

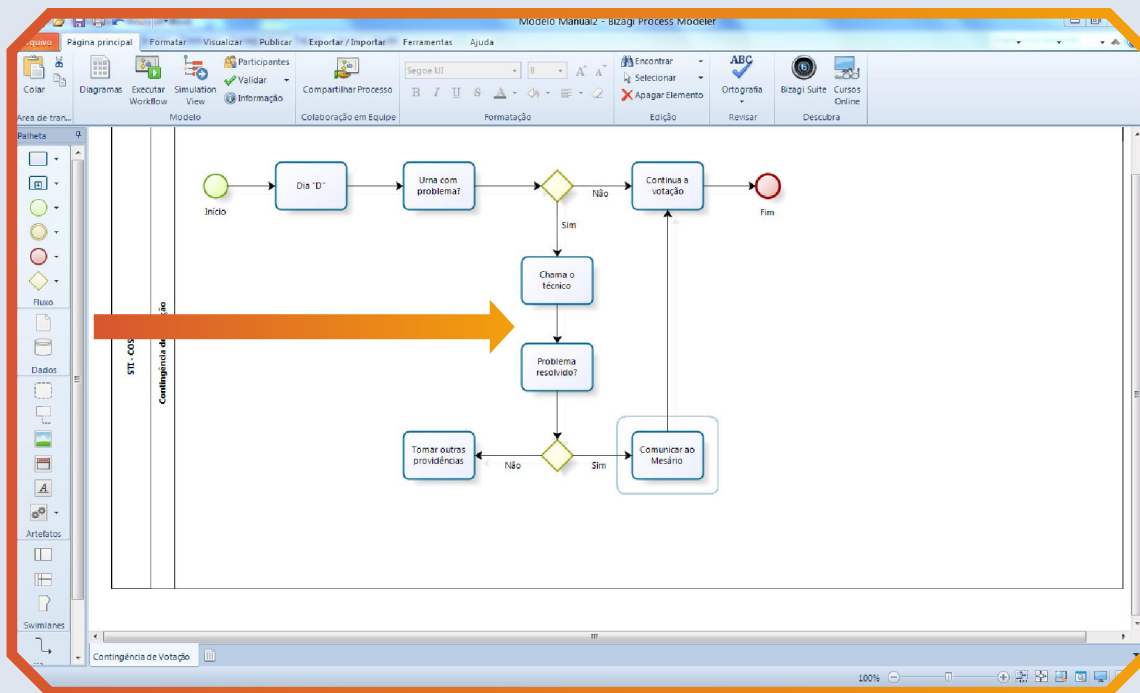


Digite o nome de seu processo, tal qual consta no campo Nome do objeto LANE. Após clique em qualquer área da página para gravar a informação.

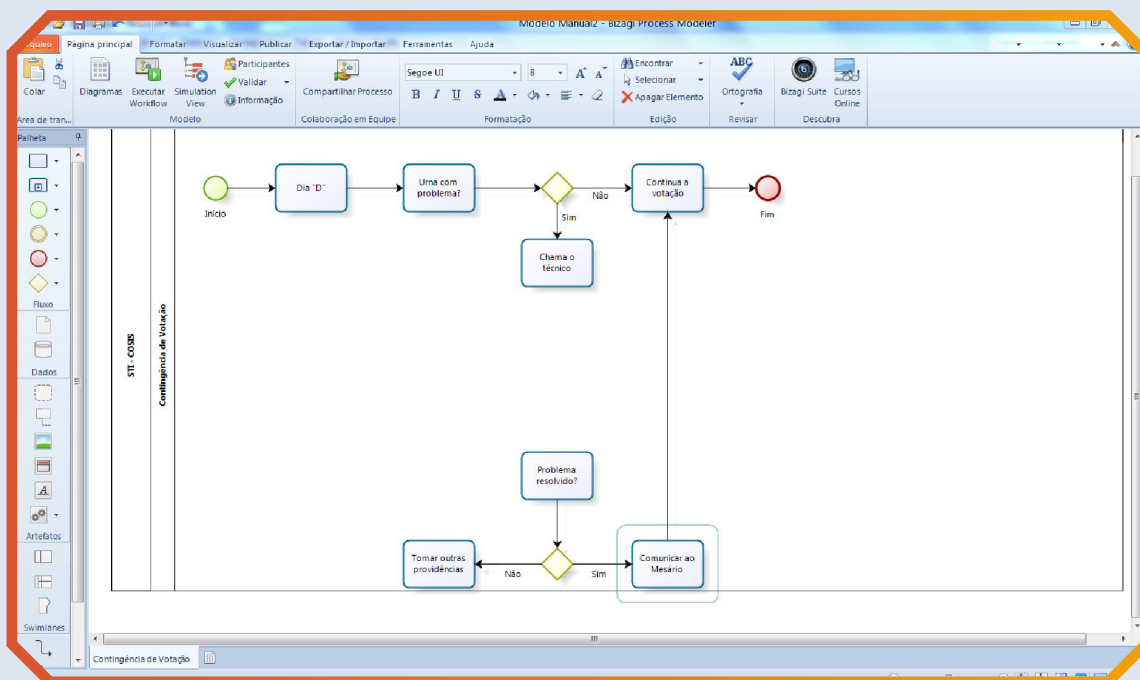
Como Modificar Algum Desenho de Processo Mapeado

Muitas vezes, após uma revisão, temos que modificar algum fluxo de processo já desenhado. Incluir novas tarefas, excluir outras, etc.

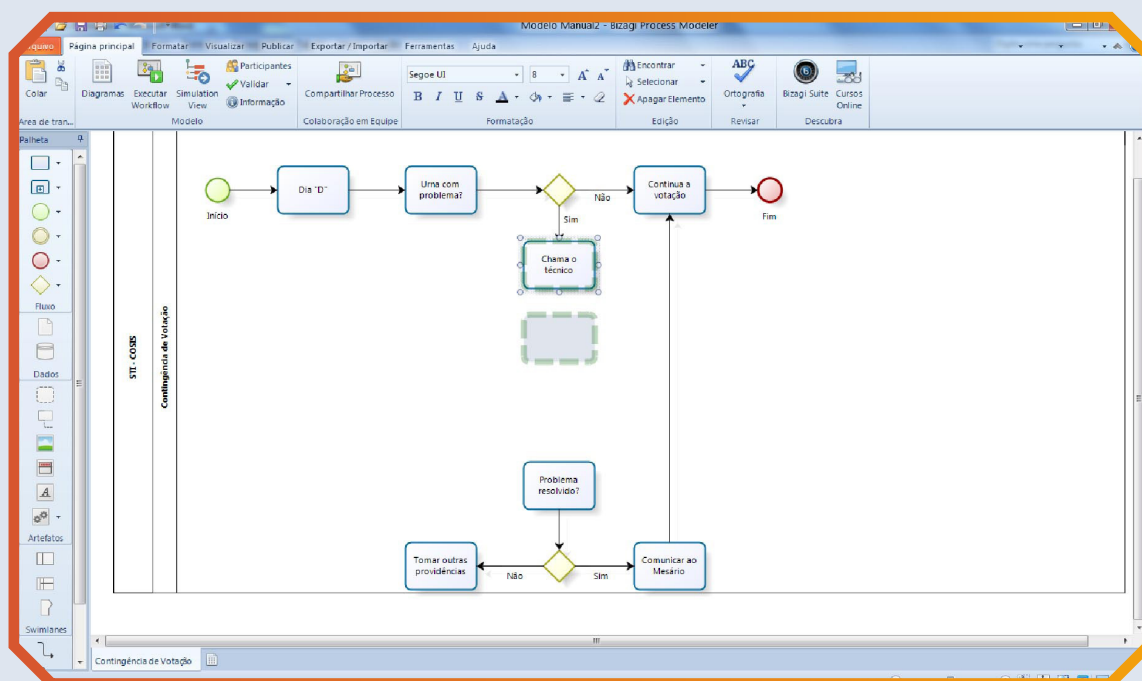
Primeiramente, veremos um exemplo de inclusão de tarefa em um processo já desenhado. Digamos que temos que incluir uma tarefa no local indicado no diagrama abaixo:



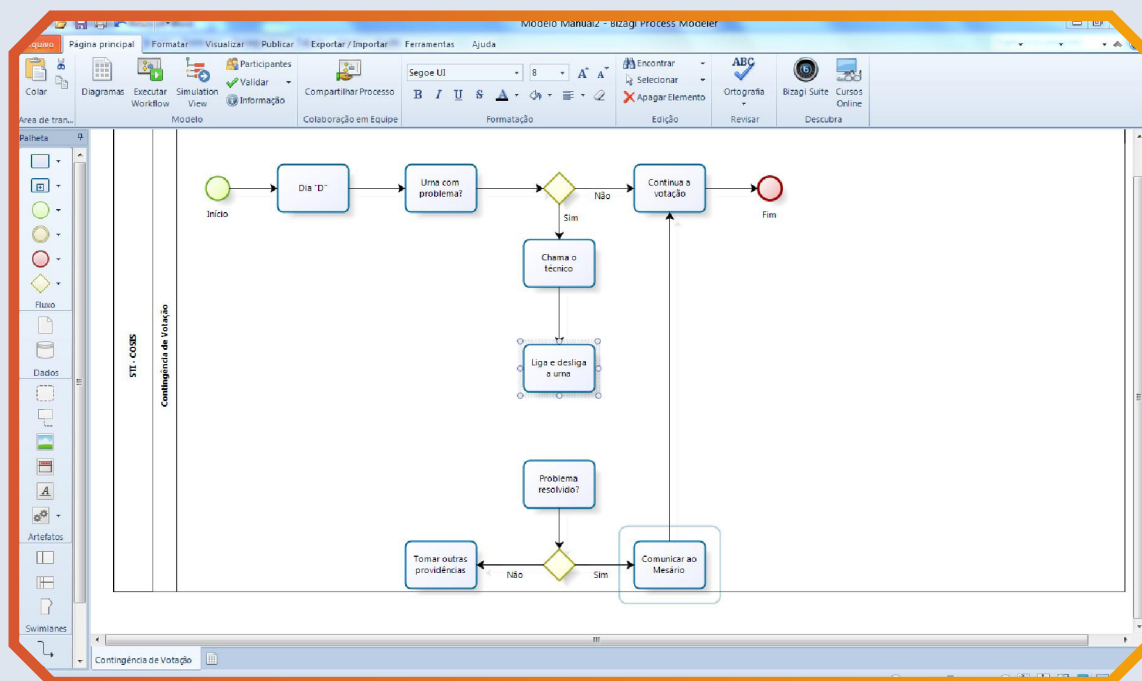
O primeiro passo é apagar a conexão existente entre as duas tarefas já desenhadas selecionando o conector de fluxo e pressionando a tecla **Delete** do teclado. Após, abra espaço entre as tarefas, arrastando-as o suficiente para a inserção do novo objeto de tarefa, como segue:



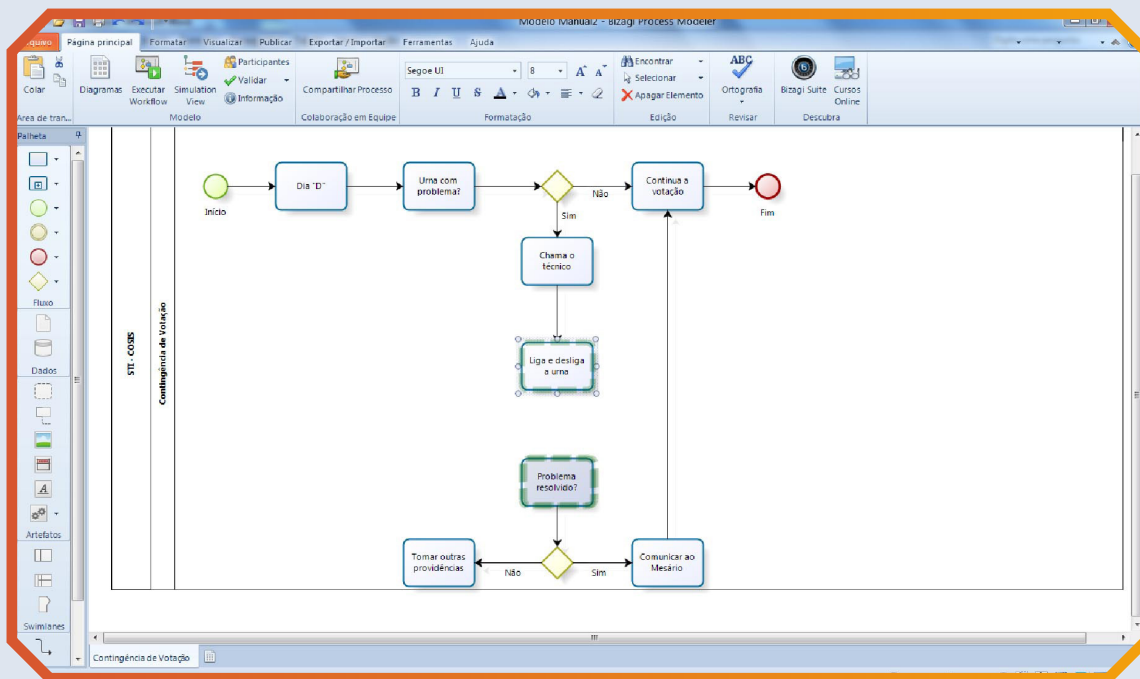
Em seguida, selecione a tarefa anterior a qual iremos adicionar, nas opções escolha o objeto tarefa e, pressionando o botão esquerdo do mouse, arraste para o espaço vazio que foi criado e solte o botão do mouse:



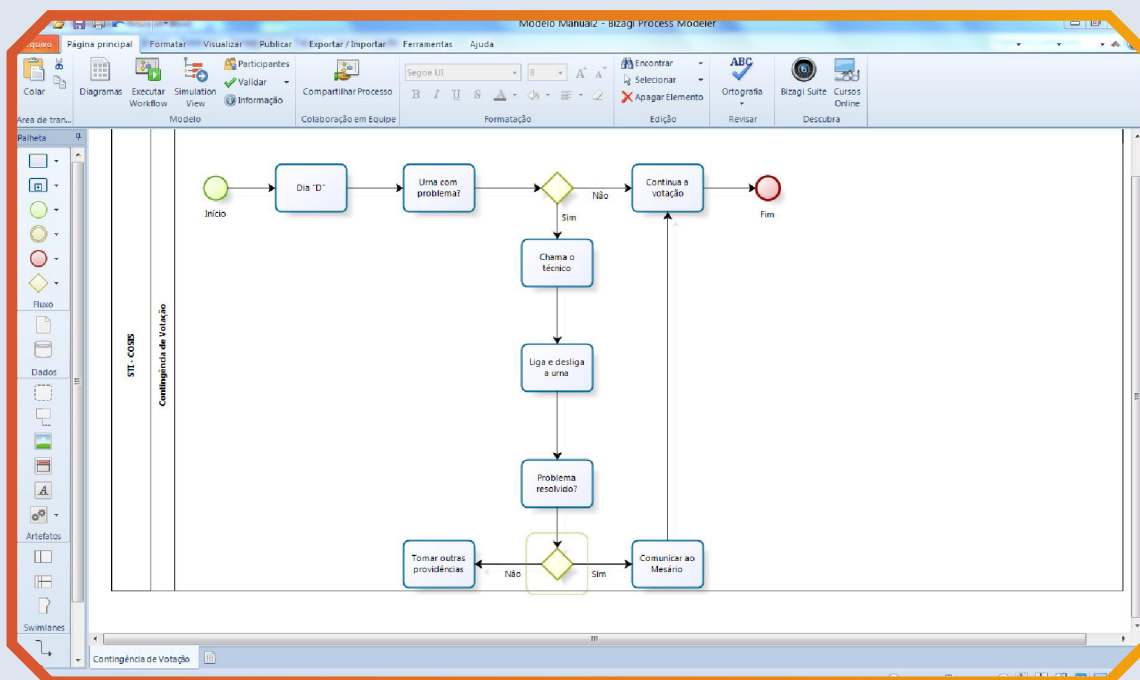
Digite no objeto de tarefa criado as informações necessárias, na opção **Editar texto** ou **Propriedades**, conforme o caso.



Para refazer a conexão, selecione a tarefa recém-criada e, da mesma forma que no passo anterior, escolha o objeto tarefa e arraste para cima da tarefa com a qual desejamos criar a conexão:

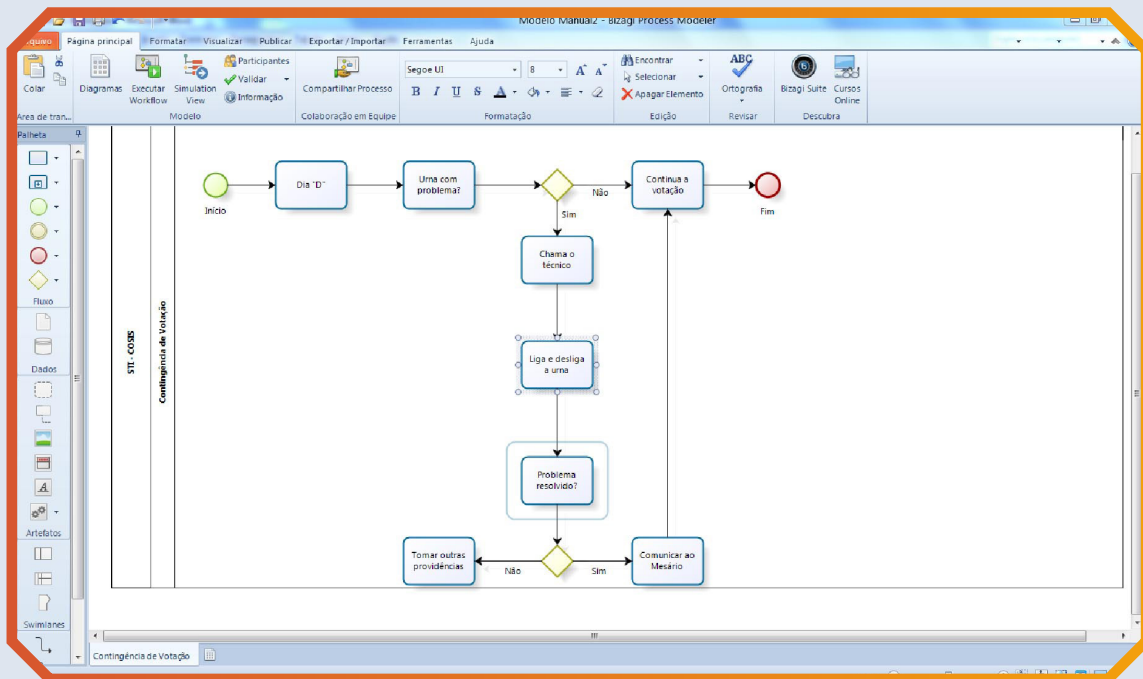


Assim teremos nosso desenho de processo de trabalho modificado:

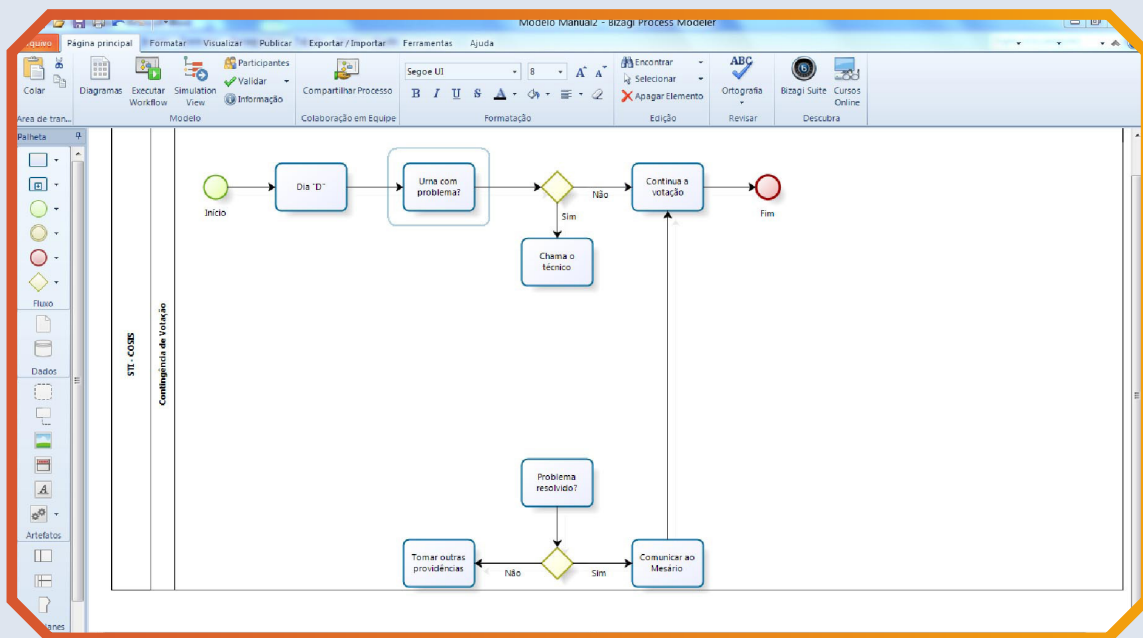


Para eliminarmos algum objeto de nosso diagrama, o procedimento é o seguinte:

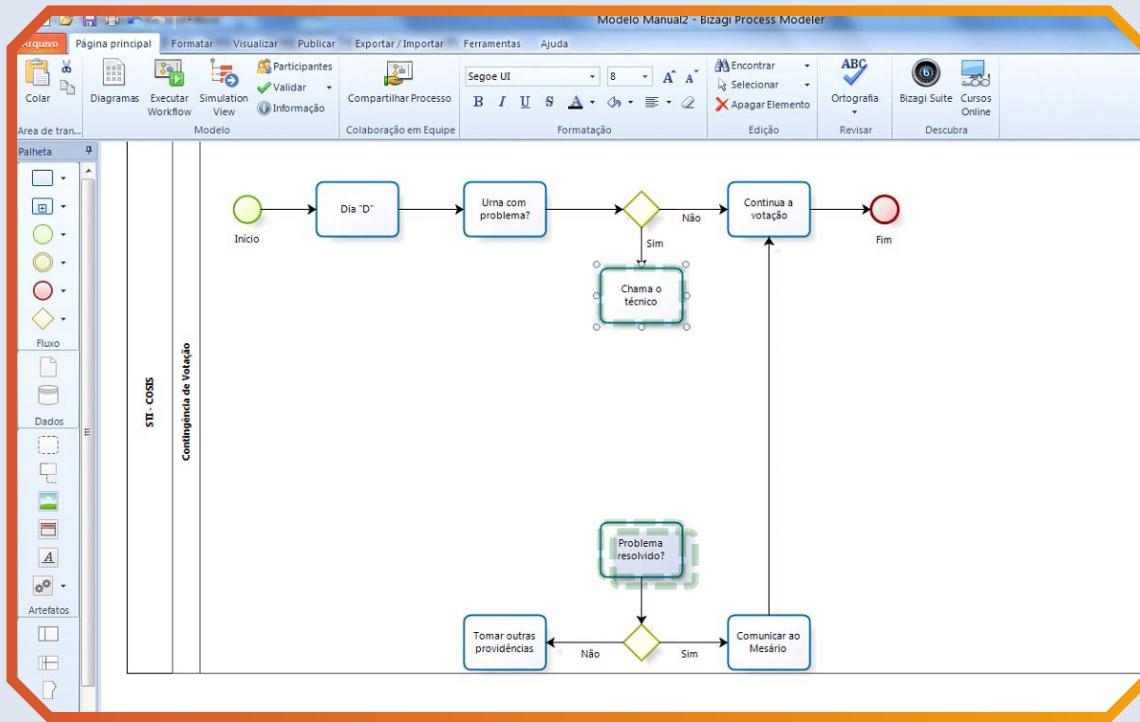
1) selecione o objeto a ser apagado (uma tarefa, por exemplo) e pressione a tecla Delete de seu teclado.



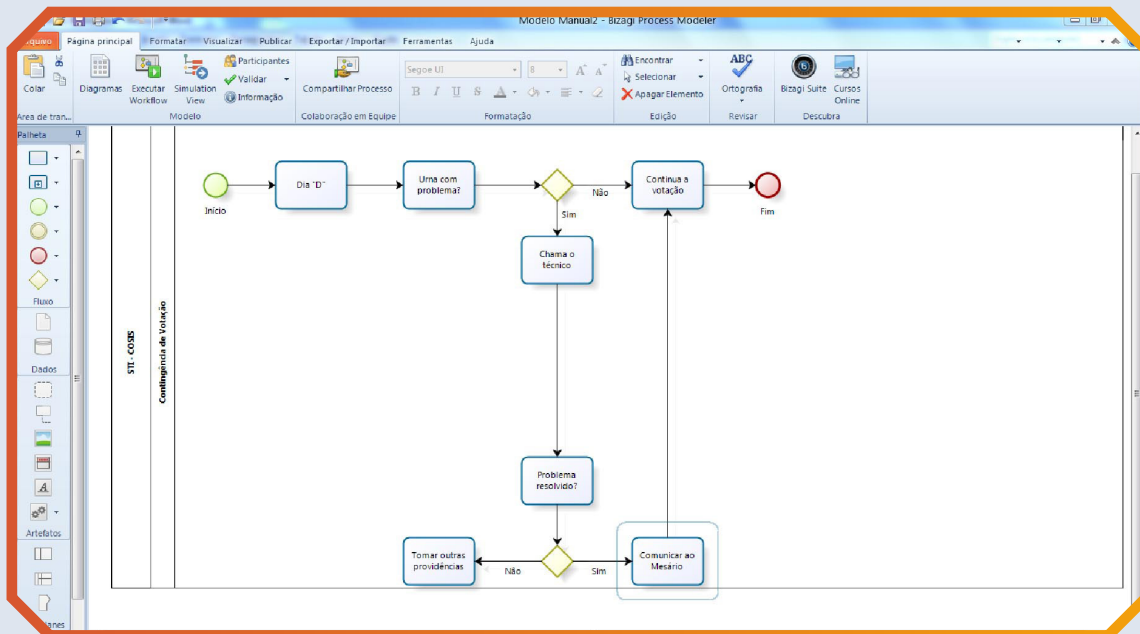
2) Apague também os conectores.



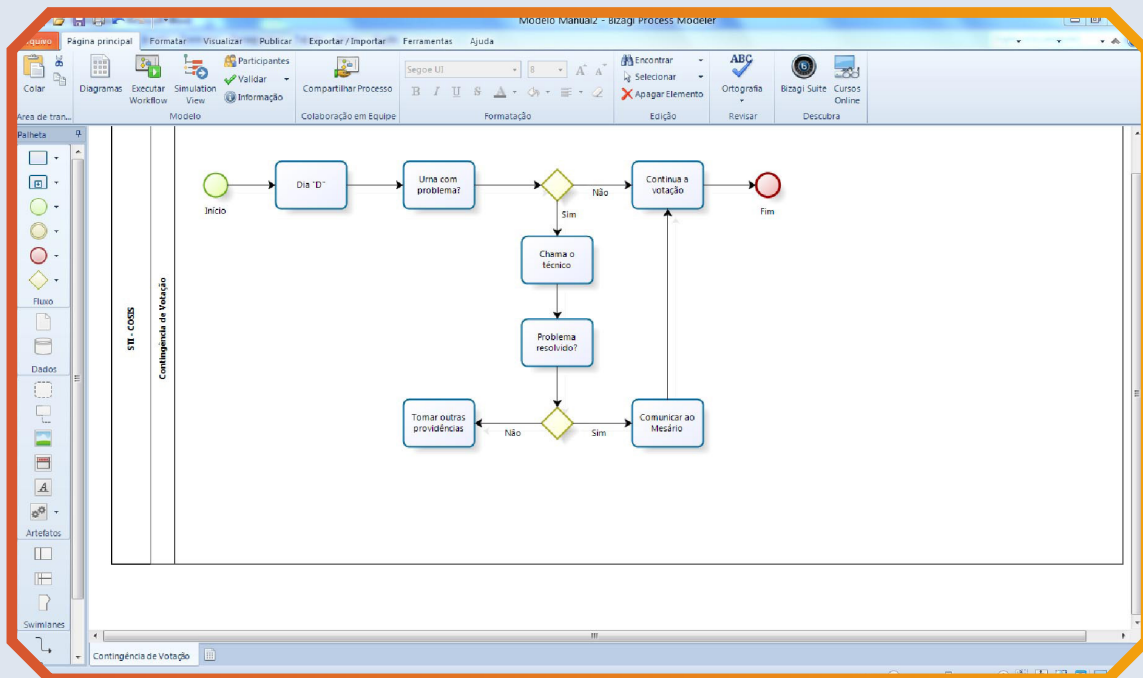
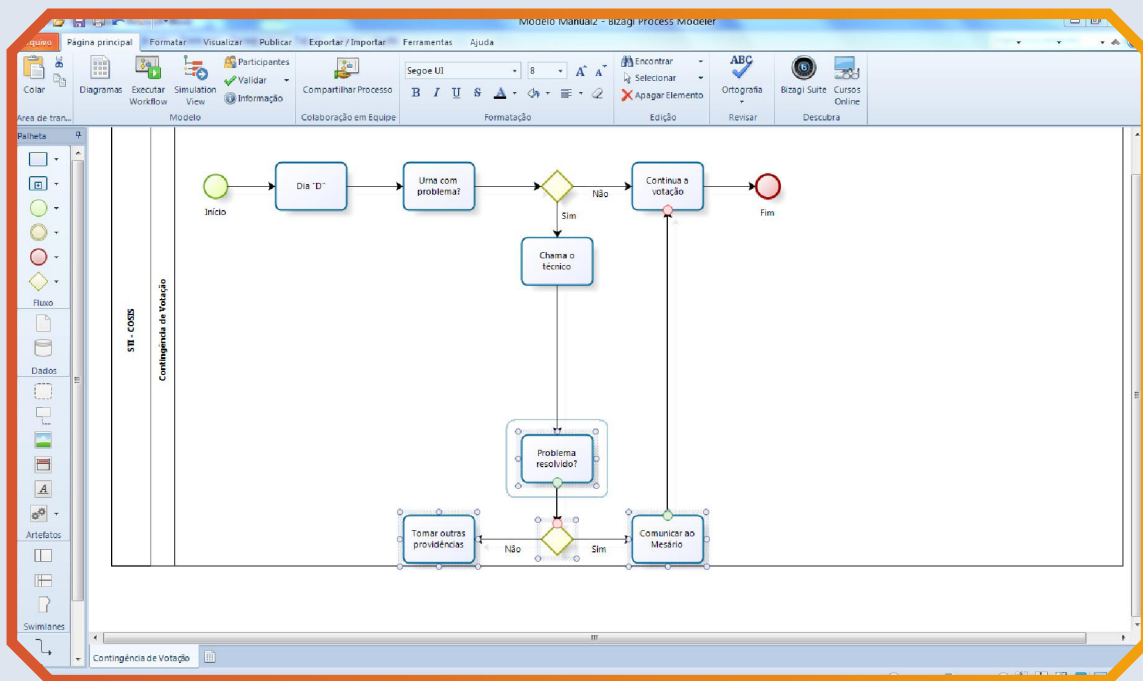
3) Após, temos que criar uma nova conexão entre as tarefas que permaneceram, selecionando a tarefa de onde o conector deve sair (nas opções escolha o objeto tarefa e arraste-o para cima da tarefa onde o conector deve chegar e solte o botão do mouse).



4) Pronto. O conector foi criado.

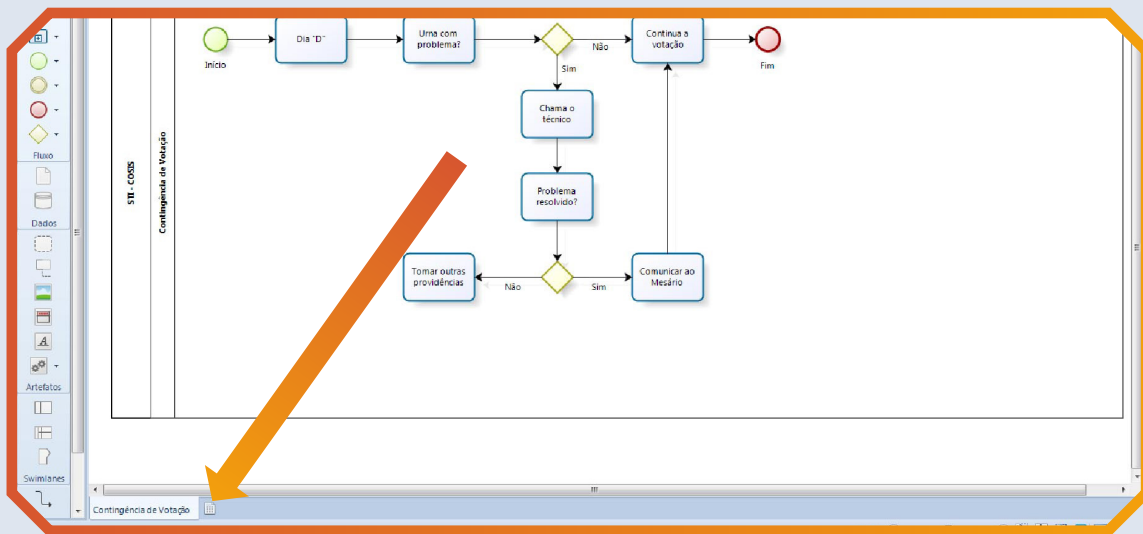


Você pode melhorar a estética do fluxo. Selecione os objetos que ficaram distantes e clique na seta que indica “para cima”, no teclado.

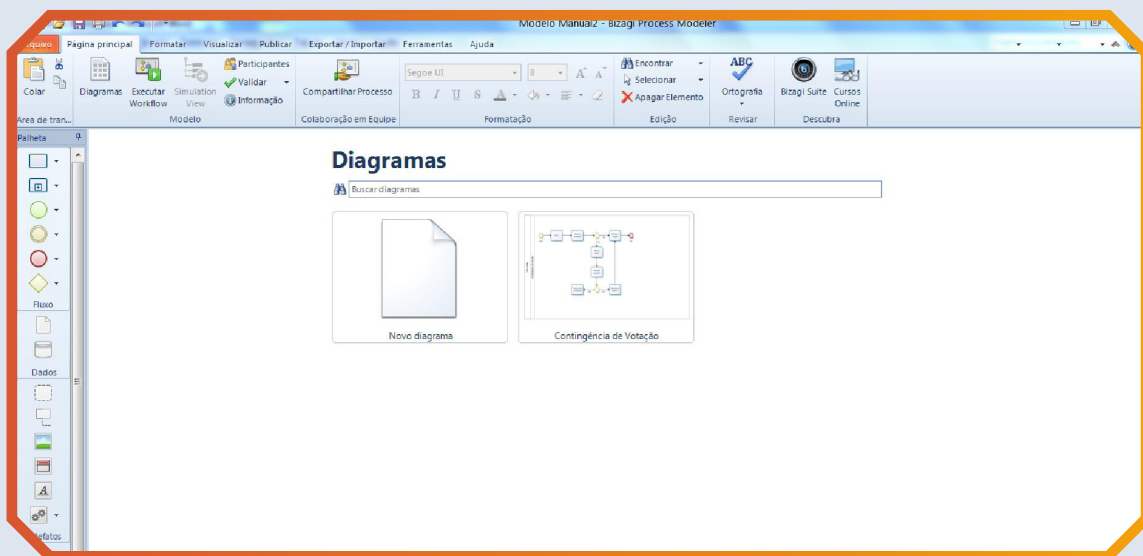


Como Inserir um Novo Diagrama

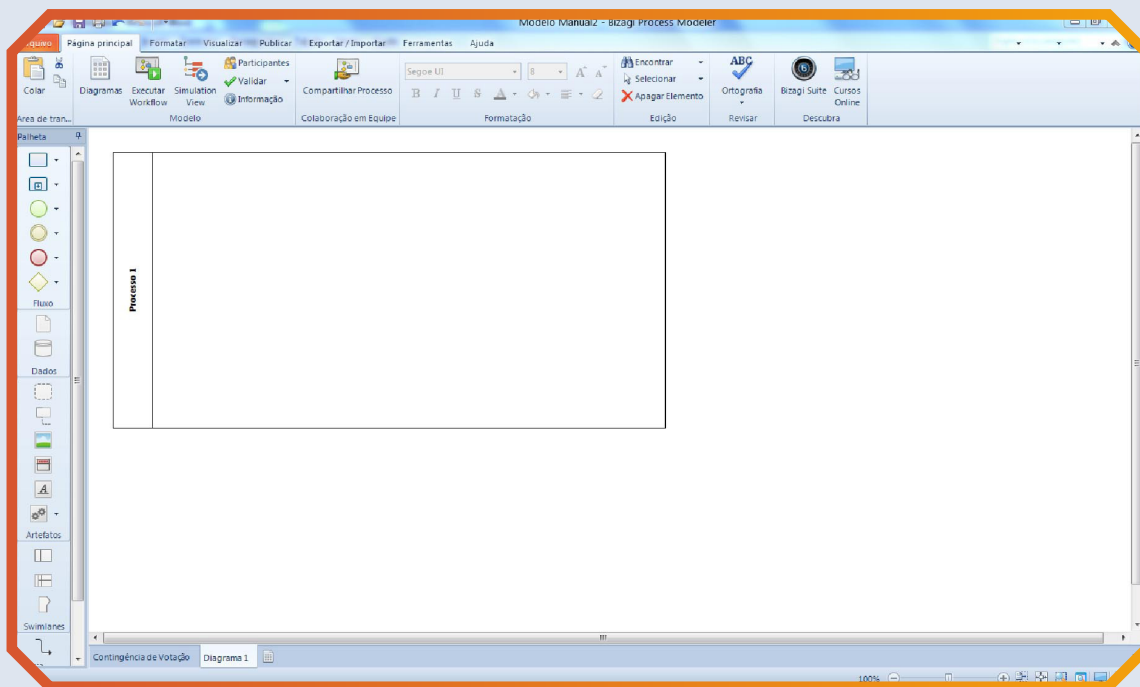
Por padrão, ao final dos desenhos dos processos de trabalho, teremos um único arquivo de BizAgi por cada unidade que está efetuando seu mapeamento neste momento. Com isso entendemos que todos os nossos processos de trabalho deverão estar contidos neste arquivo. Para isso temos que criar novas abas (diagramas). Clique no botão ao lado da aba do diagrama já desenhado:



Uma nova janela será aberta com a opção de criação de um novo diagrama. Clique em **Novo diagrama**:



Está criado o novo diagrama, onde deverá ser desenhado o próximo processo de trabalho.



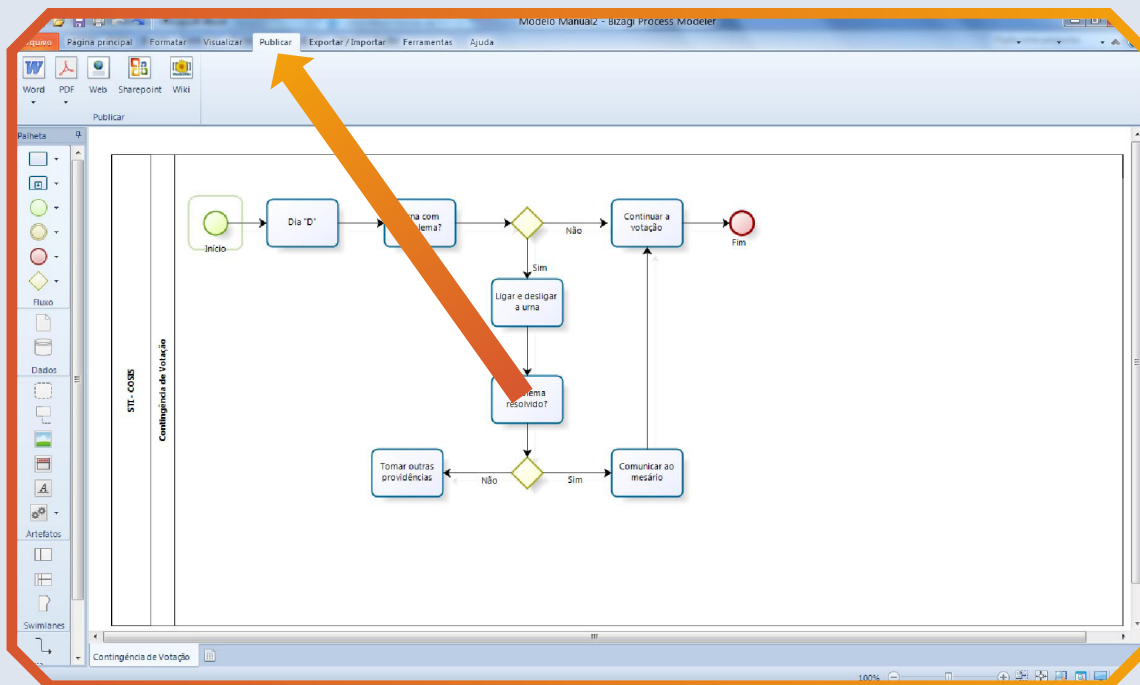
Crie quantas abas forem necessárias para que sejam desenhados todos os processos de trabalho de sua unidade.

Não esqueça de renomear o diagrama com o nome de cada processo fluxogramado.

Como Transformar o Fluxo em Arquivos Word ou PDF

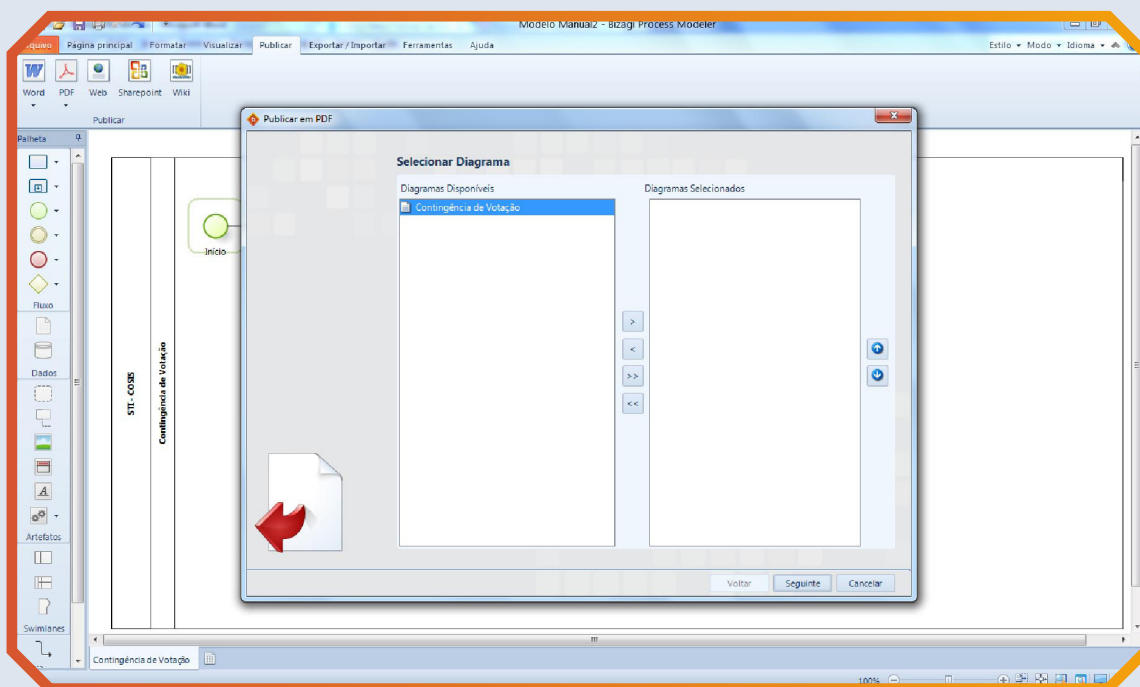
Depois de todos os processos de trabalho desenhados e revisados podemos criar um arquivo em formato doc ou pdf para visualização dos interessados, sem ser necessário ter o bizagi instalado em seu computador.

Clique na aba superior do aplicativo chamada **Publicar**:



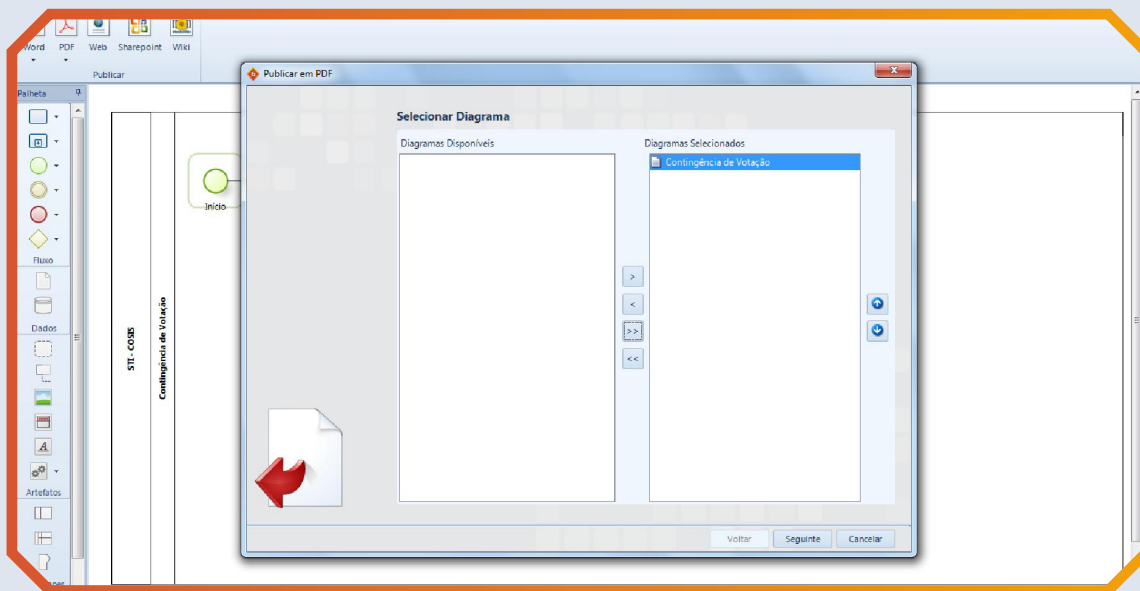
Escolha a opção Word ou PDF. Os próximos passos serão os mesmos para as duas formas de arquivo.

Será aberta uma nova janela com a opção selecionar diagrama.



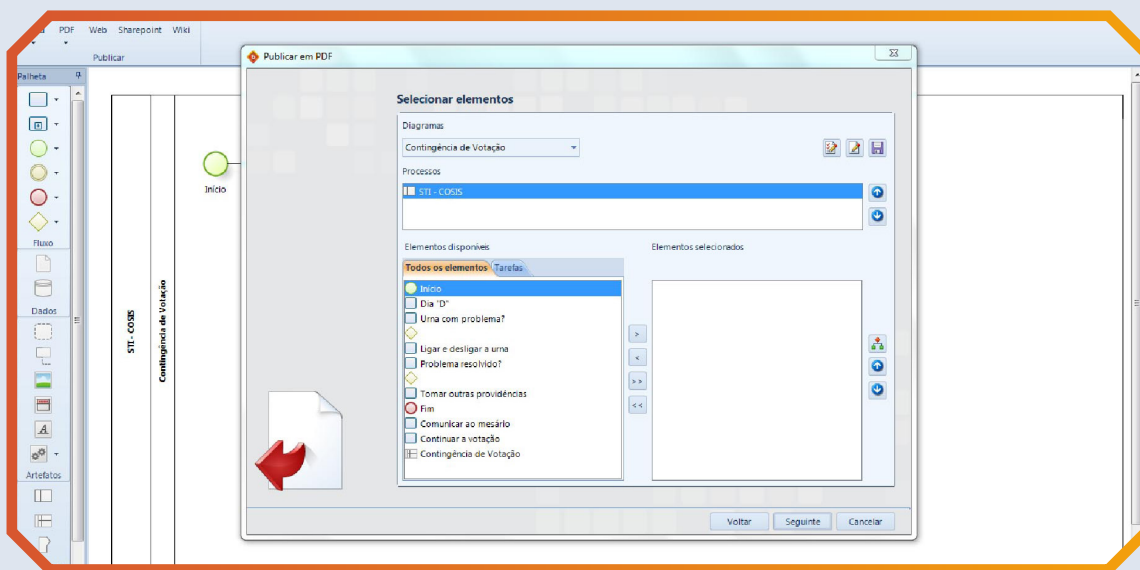
Do lado esquerdo serão listados todos os diagramas existentes no arquivo que estamos publicando. Neste exemplo temos apenas um diagrama criado.

Sempre selecione a seta dupla à direita (veja na figura acima) para que o diagrama passem para o lado direito.



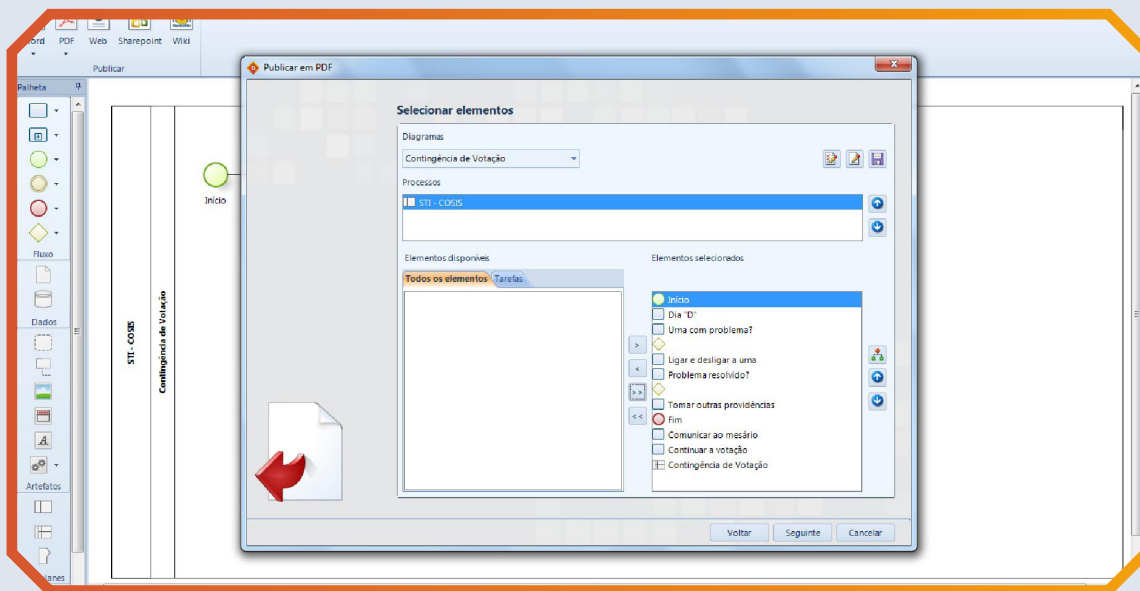
Verifique se o diagrama foi para o lado direito: Clique no botão **Seguinte**.

Nesta nova janela, novamente clicamos na seta dupla a direita.



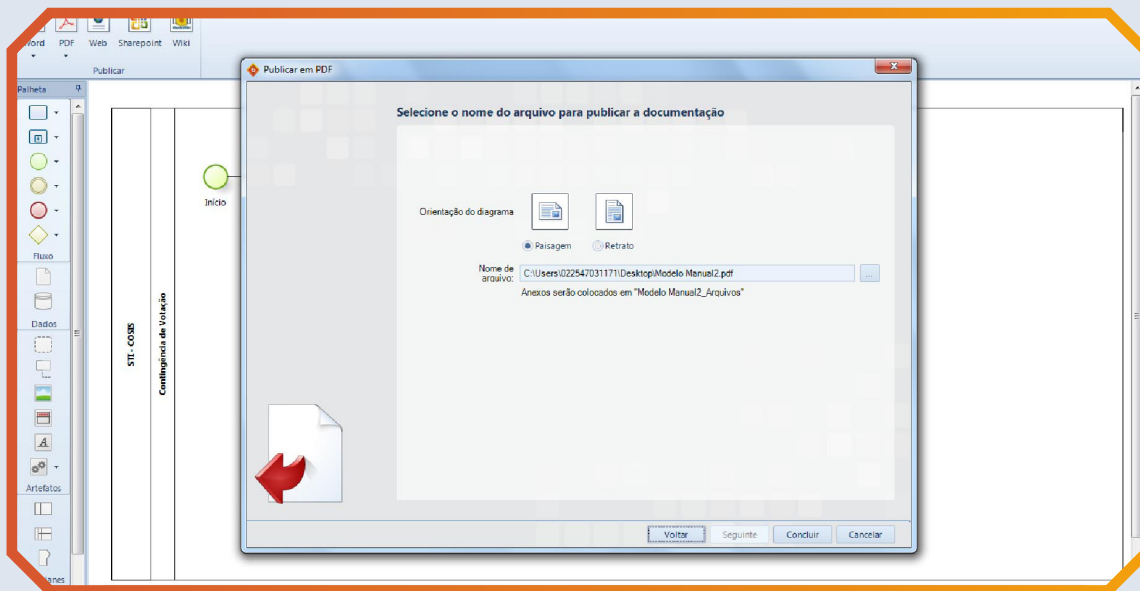
Caso haja mais de um processo, esta operação deve ser repetida em cada um dos processos do arquivo.

Para isso, acesse a opção **Diagramas**, selecione o próximo processo, clique na seta dupla a direita e assim por diante até que não reste nenhum objeto no lado esquerdo da janela.



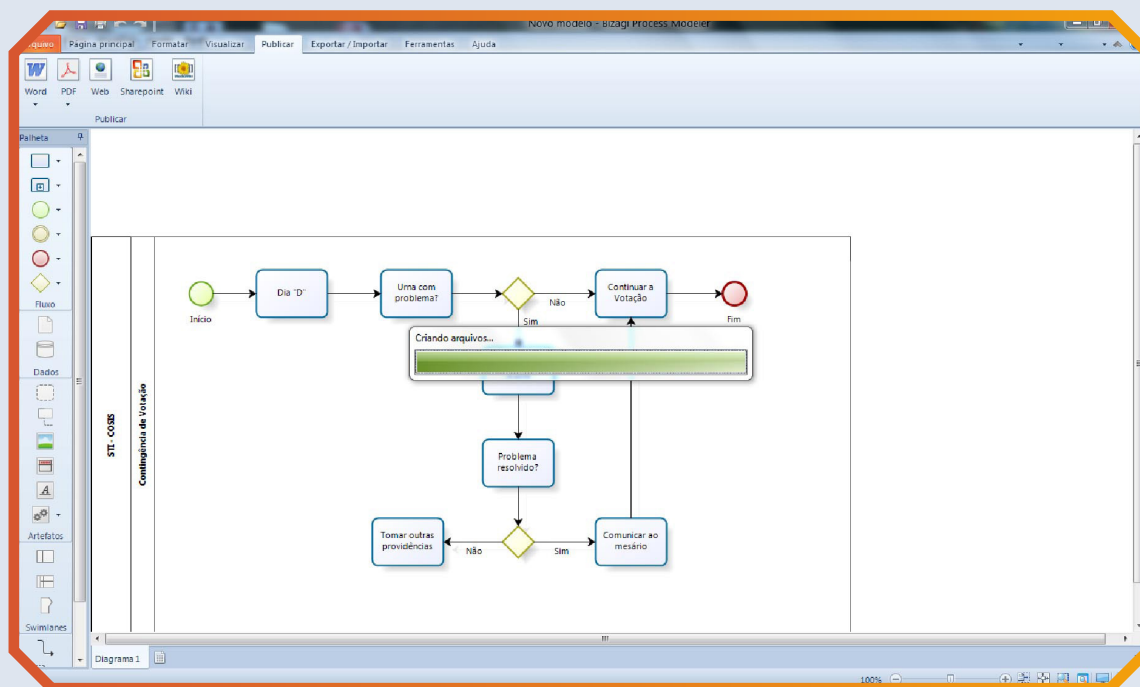
Feito isso, clique no botão **Seguinte**.

Nesta janela, você escolherá o local onde será salvo este arquivo. Clique no botão e escolha o local para salvar e confirme o nome do arquivo ou pasta.

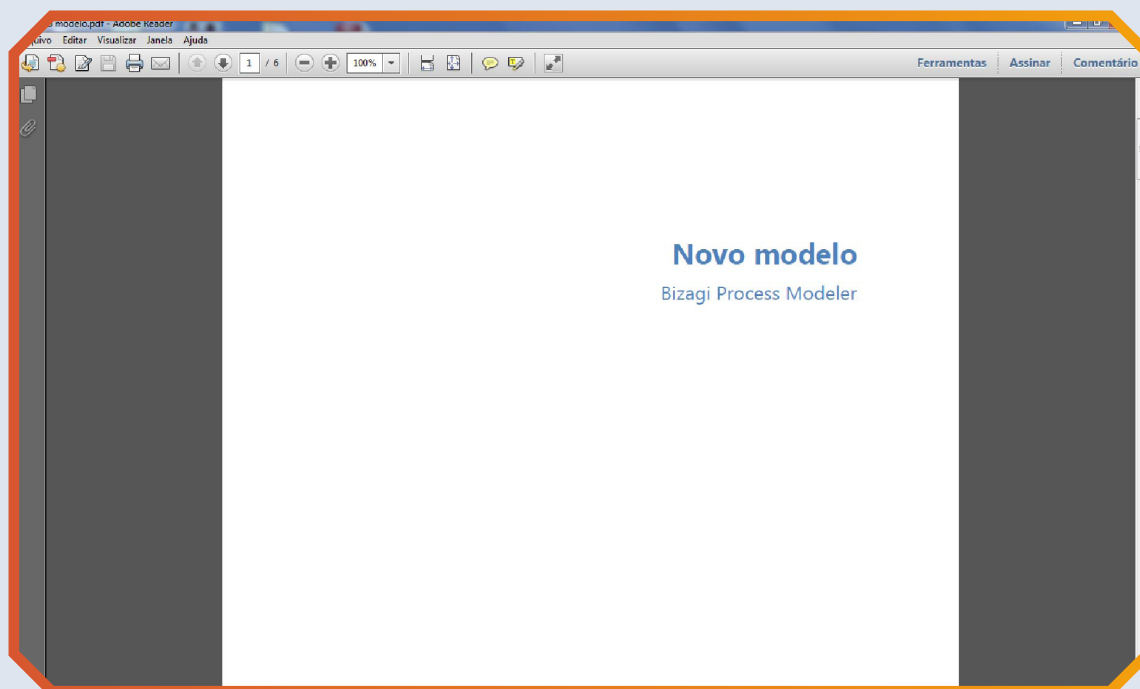


Após, clique em **Concluir**.

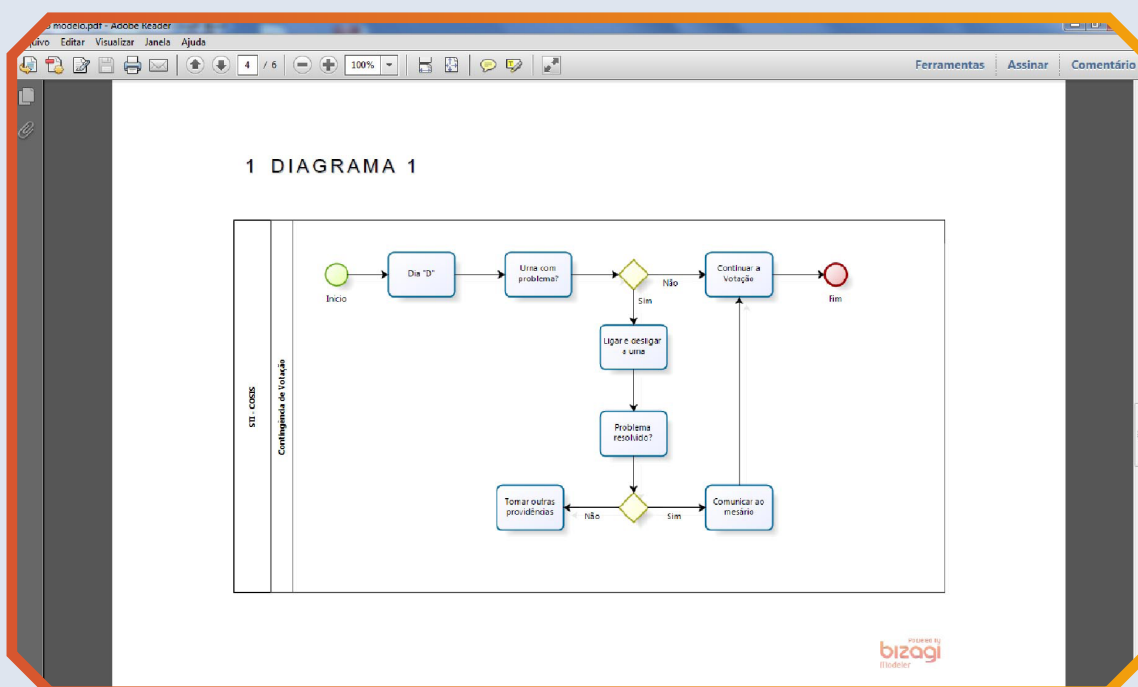
Será iniciado o processo de publicação



Quando concluído o processo de publicação, o arquivo será automaticamente aberto em um leitor de PDF ou no Word, conforme a opção escolhida.



Índice	
NOVO MODELO.....	1
BIZAGI PROCESS MODELER	1
1 DIAGRAMA 1.....	4
1.1 STI - COSIS.....	5
1.1.1 Elementos do processo	5
1.1.1.1 Início	5
1.1.1.2 Dia "D".....	5
1.1.1.3 Urna com problema?	5
1.1.1.4 Gateway Exclusivo	5
1.1.1.5 Continuar a Votação.....	5
1.1.1.6 Fim	5
1.1.1.7 Ligar e desligar a urna.....	5
1.1.1.8 Problema resolvido?	5
1.1.1.9 Gateway Exclusivo	5
1.1.1.10 Comunicar ao mesário	6
1.1.1.11 Tomar outras providências.....	6
1.1.1.12 Contingência de Votação	6



O presente manual foi adaptado do modelo elaborado pela Assessoria de Planejamento, Estratégia e Gestão do Tribunal Regional Eleitoral do Ceará, com permissão do responsável pelo setor.

