



Ingeniería en Desarrollo de Software
3^{er} semestre

Programa de la Unidad didáctica:
Modelado de negocios

**Unidad 2. Notación para el modelado de procesos de
negocio (BPMN)**

Ciudad de México, abril del 2025

Clave:

Ingeniería TSU

15142314 16142314

Universidad Abierta y a Distancia de México





Índice

Unidad 2. Notación para el modelado de procesos de negocio (BPMN)	3
Presentación de la unidad	3
Logros.....	4
Competencia específica.....	5
Recomendaciones específicas de la Unidad.....	5
2.1. Definición y objetivos	5
2.1.1. Beneficios de BPMN	6
2.1.2. Objetivos al crear BPMN	9
2.2. Artefactos.....	11
2.2.1. Tipos de elementos de BPMN.....	13
2.2.2. Asociaciones de los elementos BPMN.....	19
Cierre de la unidad	25
Para saber más	25
Fuentes de consulta.....	25



Unidad 2. Notación para el modelado de procesos de negocio (BPMN)

Presentación de la unidad

En la unidad anterior se trataron temas introductorios al modelado de negocios, que fungieron como iniciación para comprender el uso y aplicación del modelado. En la presente unidad, aprenderás el concepto del BPMN y su utilización para crear modelos completos y complejos, que posteriormente se ligarán con la siguiente unidad, en la que se hablará sobre la utilización conjunta de UML y BPMN.

El modelado de procesos de negocio BPMN (por sus siglas en inglés, *Business Process Modeling Notation*) (Hitpass, 2014, p.11), implica, dentro de su propia definición, que deben plasmarse representaciones escritas, y de preferencia gráficas de lo que está sucediendo al interior de cualquier organización. Cada organización persigue diferentes fines al intentar entender qué es lo que pasa en su quehacer diario, desde la mejora interna, hasta el poder sobresalir de la competencia. Por este motivo sigue sus propios pasos, en algunas ocasiones más cortos y con resultados inmediatos, para llegar al fin que se persigue. BPMN se inscribe en el ámbito de los sistemas de gestión BPM, que es un enfoque sistemático cuyo objetivo es la automatización y operación de los procesos implícitamente con TI. De forma genérica, un proceso es una “concatenación lógica de actividades, a través del tiempo y lugar, impulsadas por eventos, y que a través de su proceso de transformación, cumplen un determinado fin” (Hitpass, 2014, p.2).

Los principales elementos que conforman un proceso son:

- Los eventos son “ocurrencias externas que inician un proceso” (Hitpass, 2014, p. 2), porque éste no inicia por sí solo, algo tiene que ocurrir para que el proceso reaccione ante el suceso.
- El proceso debe cumplir un determinado objetivo en las ciencias económicas, que está destinado a producir bienes y servicios.
- Una actividad se puede definir como una acción sobre un objeto, debido a que el proceso de transformación ocurre a través de las actividades de un proceso.
- Las actividades de un proceso están encadenadas a través de una secuencia lógica que determinan en su conjunto las condiciones del negocio.

“Estos elementos básicos describen en su conjunto los procesos y están contenidos en la mayoría de las notaciones para modelarlos, así también en el BPMN” (Hitpass, 2014, p.2).



El BPMN fue desarrollado por el instituto *Business Process Management Initiative* (BPMI) en 2004 con el objetivo de disponer de una notación gráfica estandarizada que permitiera automatizar los procesos a partir del diseño gráfico (Hitpass, 2014).

El BPMN puede hacerse desde distintas perspectivas integrales que llevan a un mismo fin, como son:

- **Mapas de procesos:** diagramas de flujo de las actividades, sin más detalle que las propias actividades en sí.
- **Descripción de procesos:** proporcionan más información, por ejemplo, los involucrados, datos, información, entre otros.
- **Modelos de procesos:** es la conjunción de los dos anteriores, da información suficiente y de manera necesaria para poder simular la ejecución del modelo que se intenta describir.

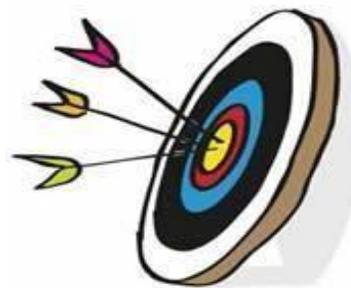
El BPMN se basa en un conjunto estándar de elementos gráficos para hacer la descripción de los procesos, que es la secuencia lógica para poder llevarlo desde el comienzo hasta el fin, los objetos de flujo son:

- Actividades
- Eventos
- Puertas de enlace
- Flujos de secuencia

Logros

Al término de esta unidad lograrás:

- Definir el BPMN y sus objetivos.
- Distinguir los artefactos que utiliza el BPMN.
- Distinguir la asociación de elementos de BPMN.





Competencia específica



- Distinguir la notación para el modelado de procesos del negocio, logrando usar los elementos que componen esta notación, de manera que con práctica se logre plasmar claramente el modelo del negocio.

Recomendaciones específicas de la Unidad

Es muy importante que realices todas las actividades planteadas para que logres comprender los temas vistos. Asimismo, realiza todos los ejemplos de diagramas para que te familiarices con los componentes gráficos, para esto puedes utilizar el programa Visio de Microsoft.

2.1. Definición y objetivos

Se puede definir al BPMN como la captura de una serie ordenada de actividades e información de apoyo que refuerzan a éstas. Modelar un proceso de negocio incluye la representación de cómo una empresa realiza los pasos necesarios para lograr sus objetivos centrales y, aunque los objetivos son la parte primordial de todo el modelado, no se capturan dentro del modelo; se sobreentiende que se modelan los pasos para poder llegar a ellos. Con el BPMN sólo los procesos son modelados, además:

“La notación BPMN contiene una serie de objetos representados por símbolos y a través de reglas específicas cómo se deben relacionar estos objetos. A la definición gráfica de la simbología, su debido uso por medio de reglas bien definidas se le llama también <<syntaxis>>, o reglas sintácticas. Al significado de los símbolos y de los patrones que con ellos se pueden modelar se le llama semántica” (Hitpass, 2014, p.13).

Los objetivos principales que persigue el BPMN son:

- Tener una representación gráfica del lenguaje de modelado de procesos de negocio (BPML), porque es primordial tener una notación orientada hacia las necesidades del usuario, es decir, una traducción de la notación orientada al negocio al lenguaje técnico en ejecución (White, 2009).



- Unificar la amplia gama de notaciones de modelado, debido a que en el mercado se maneja una enorme variedad de éstas, y son utilizadas de forma arbitraria según el gusto y necesidad de quien las usa.
- Consolidar los principios subyacentes del modelado de procesos, se pretende una notación común, en cuanto a la representación.
- Llevar el ejercicio académico a la practicidad de las empresas, tanto para los proveedores de herramientas de modelado como para los consumidores de éstas.
- Hacer el aprendizaje transferible al estandarizar la manera de representar los modelos de negocio y las herramientas necesarias para hacerlo.
- Proporcionar un modelo ejecutable entre la representación gráfica (BPMN) y el lenguaje de representación formal (BPML, llamado luego BPEL). Por lo tanto, proporcionar un mapeo válido entre los diagramas y el lenguaje formal, de manera que se pueda automatizar la ejecución del modelo resultante.

2.1.1. Beneficios de BPMN

Cuando se pretende dar a entender una idea, hay muchas formas de hacerlo. Por ejemplo, para “describir” lo que es la letra “A”, se puede hacer mediante descripciones muy detalladas de manera verbal, pidiendo imaginar un triángulo, pero con la parte de abajo a la mitad, o como la intersección de dos líneas en un ángulo de 45° y ambas

- cortadas al centro por otra línea paralela al ángulo mencionado, en una distancia igual al 50% de su longitud, entre muchas otras explicaciones, producto de la prodigiosa imaginación del descriptor; no obstante, en realidad, el receptor no tendrá el concepto completo (definición, además de representación) si no se le da a conocer de manera gráfica cómo debería verse una “A”. De esta manera es posible apoyarse en el BPMN para hacer la representación gráfica de los procesos que conforman un modelo de negocio.

Para hacer uso del BPMN, hay muchos aspectos o detalles que se deben tomar en cuenta. Por ejemplo, si se quiere modelar el proceso de “leer un libro”, bastaría con hacer mención de que se toma el libro y se lee, para muchas personas eso sería más que suficiente para comprender de lo que se trata el modelo. Sin embargo, no siempre se tratará o deberá modelar procesos tan familiares como leer un libro.

Hoy en día las empresas se están diversificando al grado de que su ritmo de trabajo lo impulsan las más variadas y diversas unidades de negocio; cada una de ellas con una



complejidad inherente a su propio objetivo, tanto así que se podría hacer un zoom y descubrir un propio ecosistema dentro de ella.

Ahora, al querer modelar el conjunto de unidades funcionales: sus entradas, sus procesos, salidas, en conjunto, la complejidad de éstas sería exponencial revisar las relaciones que hay entre ellas, y es aquí donde el BPMN da una enorme ventaja y muchos beneficios, a continuación, se enlistan algunos:

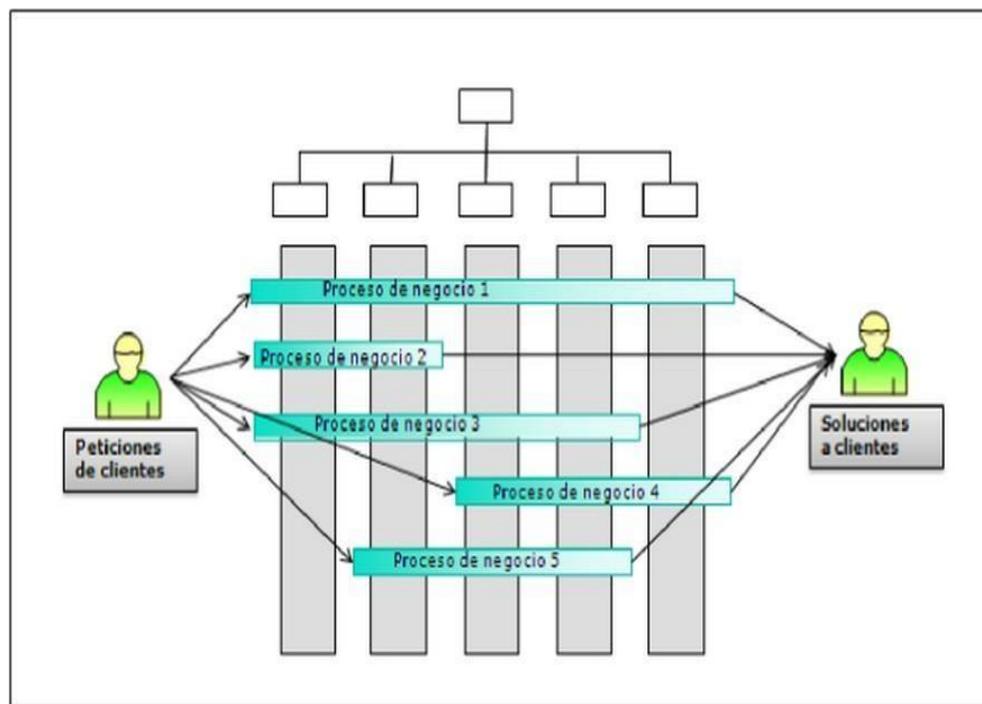
- Hay una comunidad internacional respaldada por organizaciones reconocidas, de esta manera no se dejará espacio a la interpretación o al libre albedrío del modelador del proceso de negocio, es decir, no se podrá representar de manera diferente una relación entre departamentos, o de manera más clara y concisa, no se podrá malentender un símbolo que represente flujo de datos de salida. Si eso es lo que se representa, eso es lo que se lee y eso es lo que se deberá entender que quiere decir. De tal manera que, al ser una convención internacionalmente aceptada, nadie que se diga apegado al estándar del BPMN puede inventar sus propias representaciones, no puede añadir o quitar elementos a su antojo, no tiene derecho a ser creativo en cuanto al significado ni a la representación de los elementos que conforman la representación del BPMN, pero sí lo puede ser en el uso y la combinación de ellos.
- Cada vez se está más inmerso en la “aldea global”. La ocurrencia de un suceso o evento importante puede ser transmitida al otro lado del mundo en instantes. Esta aseveración lleva irremediablemente a la conclusión de que se colabora cada día más entre personas de distintas regiones, culturas, idiomas, razas, entre otras variantes, lo que significa que la complejidad de la comunicación se vuelve alta. Al tener un estándar de representación de los procesos de negocio con el uso de BPMN de cierta manera, si no se puede librar toda esta complejidad, se da la facilidad de “hablar el mismo lenguaje”, tanto al emitir como al recibir. Siguiendo al pie de la letra, como debe ser, lo que indica el estándar de BPMN no se tendrá dificultad alguna al leer (interpretar) el modelado de negocio de una empresa, por ejemplo, de China o de Italia. Aunque se tendrá que entender que BPMN puede considerarse un lenguaje formal, lo que se menciona en este punto sólo es referente a la sintaxis, no a la semántica.

“Un proceso de negocio es un conjunto de actividades que impulsadas por eventos y ejecutándolas en una cierta secuencia crean valor para un cliente (interno o externo)” (Hitpass, 2014, p.11).



El proceso de negocios es transversal a las áreas, y atraviesa la cadena de valor de principio a fin. Los procesos de negocio no deben confundirse con los macroprocesos. Por lo general corresponden los macroprocesos con las grandes áreas de negocio de una empresa, por ejemplo, abastecimiento, producción, bodega, venta, etcétera. Los procesos de negocio se encuentran debajo de los macroprocesos y los atraviesan. Para identificar un proceso de negocio es necesario analizar el contexto y hacer un listado de todos los eventos iniciados por el cliente (Hitpass, 2014).

Además, la cadena de valor: “Muestra las dependencias en los pasos de producción, mientras que los procesos de negocio muestran las dependencias de las políticas de negocio para atender las peticiones de los clientes y llevarlos a un resultado satisfactorio que tienen una expresión de mercado, es decir, el cliente está dispuesto a pagar (creación de valor)” (Hitpass, 2012, p.15).



Estructura de proceso de negociación. Tomada de Hitpass (2014, p.14).

La misma rigidez que se sobreentiende del estándar BPMN también permite formalizar, tanto que incluso, en algunas ocasiones y bajo ciertas circunstancias, pueda prescindirse del elemento humano para su elaboración, interpretación, implementación y ejecución, para dejar este trabajo a elementos automatizados (algoritmos programados en computadora) con el fin de hacer de los resultados tan ricos en información como se desee.



De lo descrito en el punto anterior se puede ahondar tanto que se puede decir que: el elemento gráfico resultante del modelado de procesos de negocio no debe tomarse como una receta infalible que, al seguir su descripción en algún lugar, siempre funcionará. Para reforzar este concepto se puede pensar en los zapatos que se tienen puestos en este momento: ¿se toman de la misma manera para ir a una cena formal, para jugar fútbol, para nadar, para dormir?, o ¿sólo funcionarán en una o quizá dos circunstancias de las antes descritas? Lo mismo pasa con el modelado de procesos de negocio, se deberá hacer tomando en cuenta quién será el público al que se presentará, qué nivel de conocimiento tiene sobre los elementos técnicos que se quieren representar (por ejemplo, presentar a un médico el funcionamiento de un hospital será diferente que a un ciclista profesional), qué nivel de detalle se desea saber. No será lo mismo dar una revisión laxa de todo, que una profunda descripción de los detalles. Si se piensa automatizar (prescindir del elemento humano), deberá ser tan profundamente detallado que no haya posibilidad a la interpretación ni a la ambigüedad.

2.1.2. Objetivos al crear BPMN

Para que una idea pueda ser comprendida por otro igual se necesita de un arduo trabajo de explicación con el fin de hacerle comprender al destinatario de la explicación las ventajas de la idea, los beneficios que le traerá a corto y a largo plazo, etcétera.

Cuando se está explicando en términos abstractos la secuencia del flujo del trabajo de un proceso que se maneja en una empresa u organización debe hacerse de tal manera que alguien que no esté versado en sus detalles pueda comprenderlo. El fin último es que se dé a entender lo que se hace.

Al tratar de listar los objetivos al crear BPMN, se podrán encontrar los siguientes:

- Contar con elementos gráficos estándar.
- Todos los elementos serán fáciles de usar para describir los procesos de una empresa u organización, ya que se basan en diagramas de flujo (de información, en este caso).
- Tener elementos que no se confundan entre ellos y así poder describir todos los procesos de manera única e irrepetible.
- Tener un método simple de crear modelos de procesos de negocio, pero que al mismo tiempo puedan manejar toda la complejidad que significan éstos.

La descripción de manera clara y explícita de todo lo que sucede en el interior de la organización o empresa debe ser el punto principal que deben perseguir la persona o el grupo que esté modelando los procesos. Se debe recordar que los procesos se hacen para ser vistos, leídos y comprendidos por terceras personas de cualquier estrato cognitivo y cultural, no se hacen para el equipo elaborador (es decir, para uno mismo).



Representación de un procedimiento

Actividad 1. Generalidades del BPMN

Tu figura académica te proporcionará la información necesaria para llevar a cabo esta actividad.

Actividad 2. Uso del BPMN

Es momento de realizar la actividad, tu figura académica te proporcionará la información que requieres para su elaboración.



2.2. Artefactos

A continuación se muestran los diferentes artefactos (elementos) de los que se compone un diagrama BPMN.

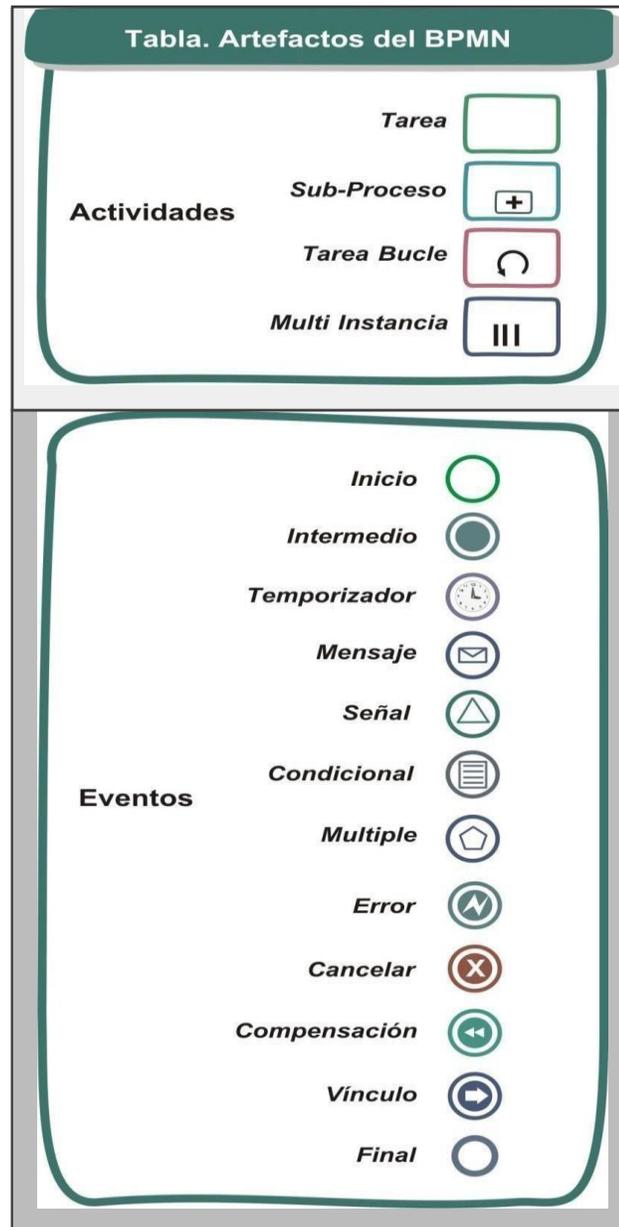






Tabla1. Artefactos del BPMN

2.2.1. Tipos de elementos de BPMN

A continuación se listan los diferentes tipos de elementos de los que se compone el BPMN, así como su descripción. Al final de la descripción de los componentes se encuentra un ejemplo de su uso, retomando el ejemplo del negocio electrónico visto en la unidad anterior.

Actividades

- **Tarea:** es el nivel más bajo de actividades, las cuales no pueden ser descompuestas.

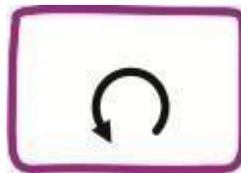




- **Sub-proceso:** es un conjunto de tareas unidas con un solo fin; el signo más indica que el sub-proceso puede descomponerse en pequeñas actividades, que son las tareas.



- **Tarea bucle:** identifica que la tarea deberá repetirse un determinado número de veces.



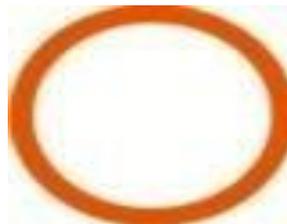
- **Multi-instancia:** esta actividad identifica que la tarea deberá realizarse varias veces, pero cada vez con diferentes datos.



Eventos

Un evento es “algo” que sucede durante el curso de un proceso. Los eventos afectan el flujo del proceso y usualmente tienen un disparador (señal de que se debe realizar algo) o un resultado (White, 2009). A continuación se describen los diferentes tipos de eventos con los que cuenta el BPMN.

- **Inicio:** este evento indica el inicio de un diagrama BPMN, al comenzar a realizar un modelo es lo primero que se debe colocar.





- **Temporizador:** indica un disparador de fecha y hora.



- **Mensaje:** un disparador se genera al llegar un mensaje desde otro punto.



- **Señal:** un disparador se genera al llegar una señal enviada desde otro punto.



- **Condicional:** indica que se debe cumplir con una condición para que el proceso pueda seguir, si la condición no es cumplida, el proceso será interrumpido y terminará, o deberá esperar a que la condición se cumpla.





- **Múltiple:** indica que existe una combinación de disparadores.



- **Error:** especifica que se interrumpirá un proceso que necesitará ser corregido. Se utiliza este mismo artefacto, pero relleno de negro para indicar que el fin de un proceso resulta en un error.



- **Cancelar:** indica la cancelación de una actividad. Se utiliza este mismo artefacto, pero relleno de negro para indicar que el fin de un proceso resulta en una cancelación.



- **Compensación:** indica que una actividad se deshará. Este mismo artefacto se utiliza relleno de negro para indicar que el fin de un proceso resulta en una compensación.





- **Vínculo:** establece un conector para “ir hacia” otro punto del modelo. Se utiliza este mismo artefacto relleno de negro para indicar el punto de conexión hacia donde se re-direcciona.



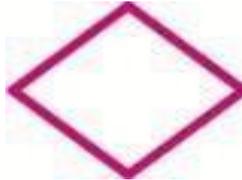
- **Final:** este evento indica el final de un diagrama BPMN. Al finalizar un modelo es lo último que se debe colocar.



Puertas de enlace

Estos elementos controlan la divergencia del flujo de los procesos cuando se tienen diferentes secuencias de flujo posibles. A continuación, se describen las diferentes puestas de enlace que utiliza el BPMN.

- **Exclusivo:** evalúa las condiciones del flujo secuencial de actividades para definir un solo camino hacia donde deberá seguir el flujo.

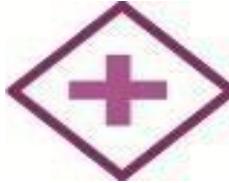


- **Evento:** evalúa la ocurrencia de un evento para definir un solo camino hacia donde deberá seguir el flujo de actividades.





- **Paralelo:** Se envía el flujo de actividades hacia varios caminos (hacia todos al mismo tiempo) sin evaluar nada.



- **Inclusivo:** se envía el flujo de actividades hacia varios caminos (hacia todos al mismo tiempo), si es que se cumplen las condiciones del flujo secuencial de actividades.



- **Complejo:** se envía el flujo de actividades hacia varios caminos (hacia todos al mismo tiempo), si es que se cumple una sola condición del flujo secuencial de actividades.



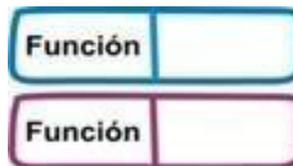
Agrupamiento

Estos elementos se utilizan para dividir y organizar los diagramas del BPMN, los cuales se describen a continuación:

- **Pools:** básicamente son contenedores para indicar que el diagrama pertenece a un participante en específico.



- **Carriles:** son contenedores que representan roles en las actividades que se están modelando.





Artefactos

- **Objeto de datos:** son los documentos y datos que requieren los procesos.



- **Grupo:** ayuda a definir secciones en el diagrama.



- **Anotación de texto:** son notas que añade quien modela a manera de información extra sobre los modelos gráficos.



2.2.2. Asociaciones de los elementos BPMN

A continuación, se enlistan las asociaciones de los elementos BPMN:

- **Flujo de secuencia:** indica la secuencia de las actividades que se realizan, siendo el origen la línea sin punta, y el destino la punta de la flecha.
- **Flujo de secuencia condicional:** indica la secuencia de las actividades que se realizan al cumplir o no una condición. El pequeño rombo indica el origen del flujo de la decisión y la punta indica el destino.
- **Flujo de mensaje:** indica la comunicación entre participantes mediante mensajes. Este tipo de flujo se utiliza para comunicar a diferentes pools. El origen está indicado por el círculo y el destino por la punta de la flecha.
- **Asociación:** este elemento indica la unión entre elementos de un diagrama (sin flujo de actividades).

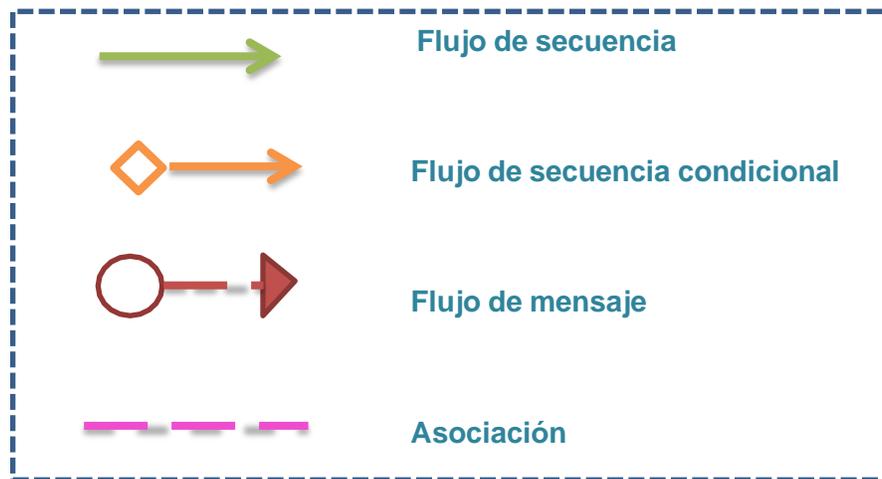


Figura 2. Asociaciones de los elementos BPMN

Una vez descritos todos los elementos para generar diagramas BPMN se muestra el diagrama del ejemplo de una venta mediante comercio electrónico.

Con la lista de actividades que se tiene y lo que hace cada rol (este ejemplo se vio en la unidad anterior); en la siguiente lista que se desglosan las actividades a las tareas más básicas:

- **Solicitante de venta (cliente):**
 - Realiza una petición.
 - Revisa el catálogo de productos existentes.
 - Analiza los productos de su interés.
 - Si el producto le convence, realiza la solicitud del producto mediante la compra.
 - Envía petición.
 - Envía los datos de su compra.
 - Envía sus datos personales para la entrega y pago.
 - Aprueba pedido.
 - Analiza la lista de cargos por la compra.
 - Si la lista de cargos es correcta, aprueba los cargos y el pedido, de lo contrario, cancela la compra.



- **Responsable de ventas:**
 - Decide.
 - Revisa la solicitud de compra.
 - Analiza la fecha de entrega solicitada.
 - Discrimina.
 - Identifica si es pedido especial o normal con base en la fecha de entrega requerida.
 - Encamina.
 - Se envía el pedido a que se surta.
 - Procesa.
 - Se revisa la existencia de los productos solicitados.
 - Si no hay existencia de productos, se cancela la compra.
 - Si se cuenta con existencia, se reúnen los productos solicitados (se surte).
- **Operario:**
 - Entrega.
 - Revisa que el pedido corresponda con los productos solicitados.
 - Si el surtido del producto es correcto, se entrega al cliente.
 - Si el surtido es incorrecto, se regresa al paso de encaminamiento del pedido.

Una vez desglosadas las tareas de los procesos identificados, se muestran los diagramas correspondientes.

En la imagen 1 se muestra el diagrama del proceso de compra a nivel de subprocessos, de manera tal que se ven sólo las actividades a nivel macro.



Imagen1. Diagrama BPMN del proceso de compra a nivel subprocessos



La siguiente imagen (2) muestra el mismo diagrama del proceso de compra, pero en un nivel detallado (micro), donde, como se puede observar, se tienen todas las tareas requeridas. Se debe observar que, en este diagrama, además de tareas, se utilizan puertas de enlace, pues se requieren decisiones.

También se puede observar que se utilizan eventos de cancelación, para los casos en que no existan productos que se quieran comprar, o los cargos del pedido no sean los correctos.

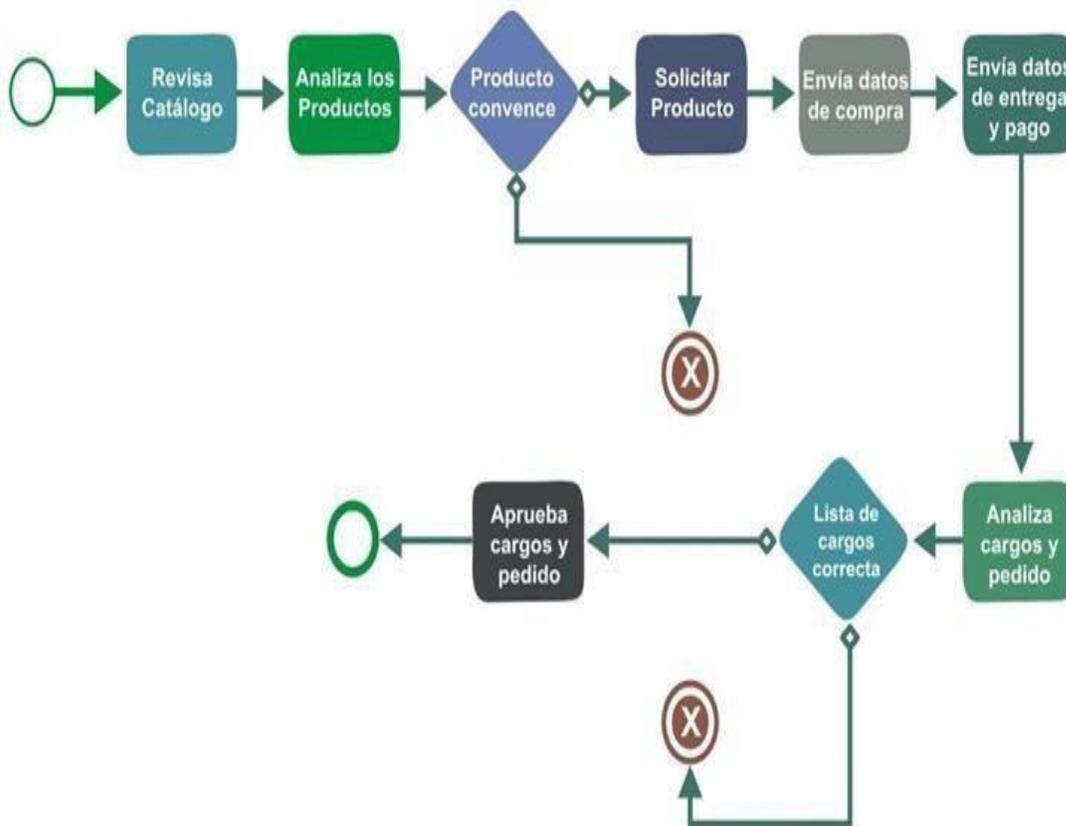


Imagen 2. Diagrama BPMN del proceso de compra a nivel tareas



La siguiente imagen (3) muestra el procesamiento del pedido a nivel de tareas, en el que se puede revisar la utilización de una puerta de enlace paralela, ya que al discriminar sólo se identifica si el pedido es especial o normal, que se agregó con una nota de texto, y después se revisan las existencias.

Y como dice la descripción, no se evalúa nada, sólo se identifica el tipo de pedido. Otro elemento utilizado es un evento temporizador, el cual es utilizado por que la discriminación se realiza con base en la fecha solicitada de entrega.

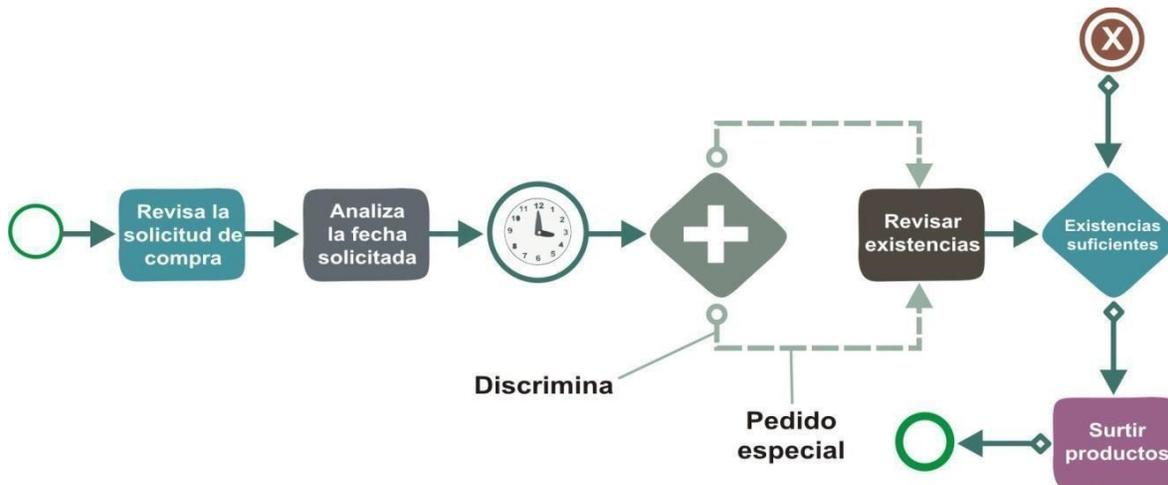


Imagen 3. Diagrama BPMN del procesamiento de pedido a nivel de tareas

La siguiente imagen muestra el proceso de entrega del pedido. El elemento nuevo que se utiliza en este diagrama es el evento vínculo, el cual indica volver a revisar existencias en caso del que el pedido no sea correcto.

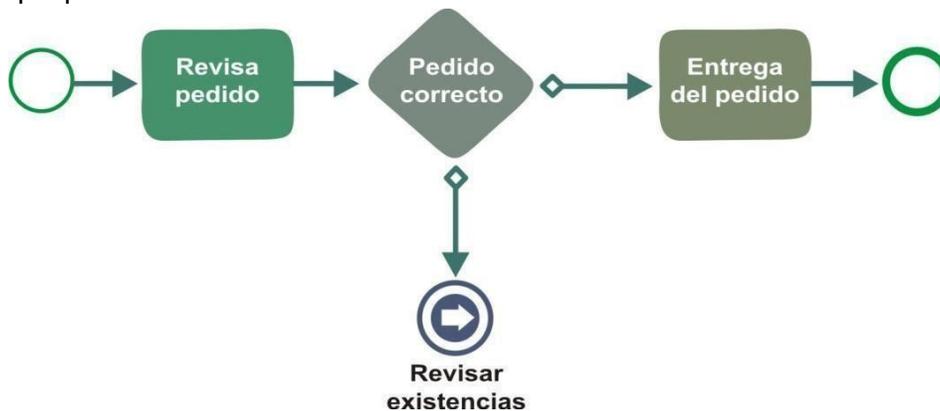


Imagen 4. Diagrama BPMN del proceso de entrega de pedido a nivel de tareas



Por último, en la imagen 5, se muestra el diagrama completo, que incluye el manejo de roles, por lo tanto, se usan carriles y la comunicación de datos que se genera entre cada proceso.

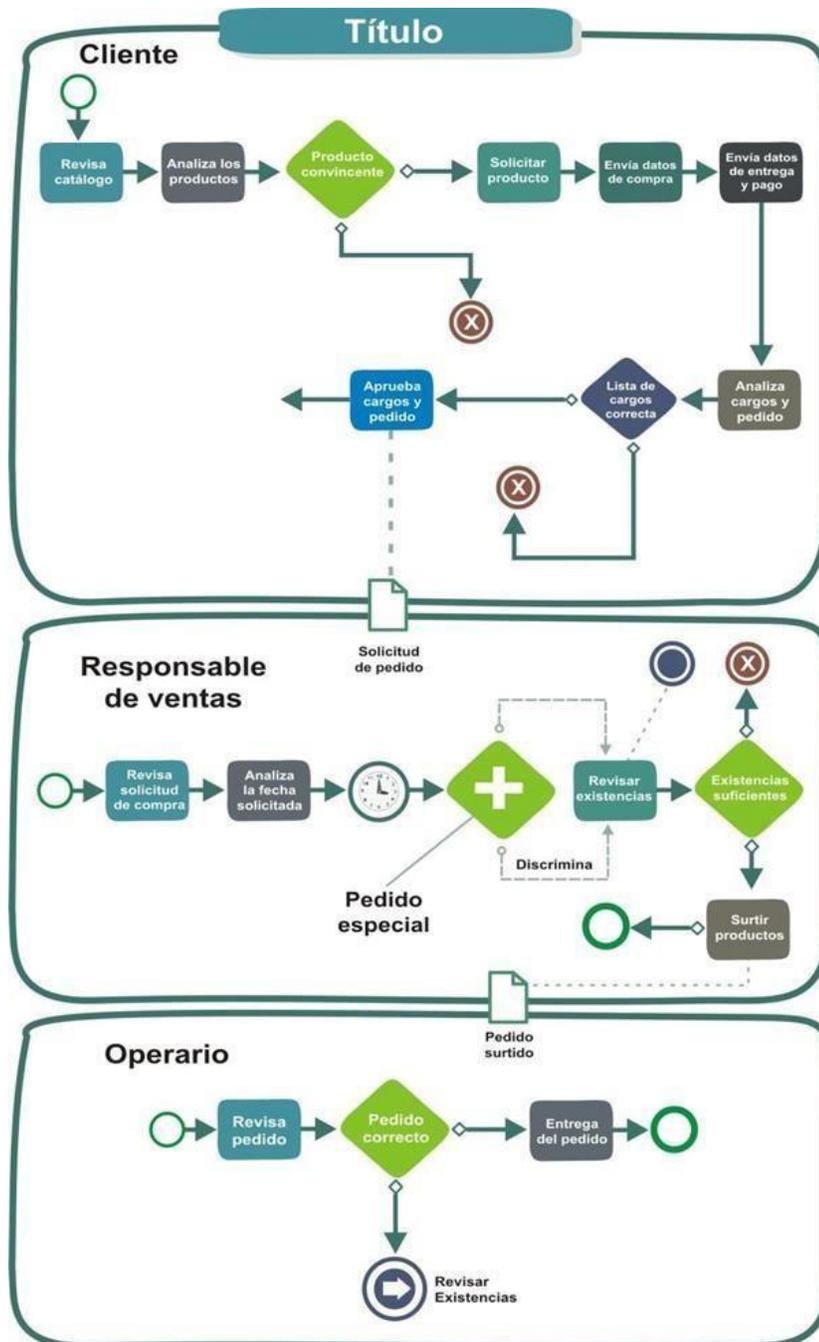


Imagen 5. Diagrama BPMN de un negocio de comercio electrónico a nivel tareas y con roles



Cierre de la unidad

Has concluido la segunda unidad del curso. A lo largo de ésta has visto lo que es el BPMN, su definición, beneficios y objetivos, así como los componentes de un diagrama BPMN y sus asociaciones.

Es aconsejable que revises nuevamente la unidad en caso de que los temas que se acaban de mencionar no te sean familiares o no los recuerdes. De no ser este tu caso, ya estás preparado para realizar la evidencia de aprendizaje y seguir con la unidad 3, en la que continuarás con la revisión del modelado, conjuntando UML y BPMN. Todo ello con el fin de obtener el conocimiento necesario para comenzar a realizar modelos de negocios complejos al final de la cuarta y última unidad de la Unidad didáctica Modelado de negocios.

Para saber más

Consulta la página oficial del BPMN, donde podrás encontrar manuales de referencia sobre este tema.

- Business Process Model and Notation (sin fecha). Business Process Model and Notation. Recuperado el 26 de abril de 2024 de <http://www.bpmn.org/>

Fuentes de consulta

- Hitpass, B. (2012). *BPM: Business Process Management. Fundamentos y conceptos de implementación*. Santiago de Chile: Universidad Técnica Federico Santa María.
- Hitpass, B. (2014). *BPMN 2.0 Manual de referencia y guía práctica*. Santiago de Chile: Universidad Técnica Federico Santa María.
- White, S. y Derek, M. (2009). *BPMN: Guía de referencia y modelado*. México: Future Strategies Inc.