

# BPMN - Business Process Modeling Notation 1.2 – mit ActiveModeler Avantage

[www.activemodeler.com](http://www.activemodeler.com)

AVANTAGE

## EREIGNISSE

Ein Ereignis bedeutet, wenn etwas im Geschäftsprozess 'geschieht'. Es gibt drei Arten von Ereignissen in einem Prozess-Modell.

Startereignis    Zwischenereignis    Endereignis

	Abfangend	Auslösend	
Unbestimmt			Unbestimmte Ereignisse
Zeitnehmer			Zeitabhängige Ereignisse
Ausnahme			Abfangen oder Auslösen von Ausnahmen
Abbruch			Transaktion Abbrechen oder Auslösen eines Abbruchs
Kompensation			Bearbeiten oder Auslösen eines Abgleichs
Regel			Geschäftsregel oder Geschäftsbedingung
Signal			Signal über verschiedene Prozesse hinweg
Mehrfach			Abfangen oder Auslösen eines oder mehrerer Ereignisse
Verbindung			Konnektor zwischen verschiedenen Seiten
Nachricht			Abfangen oder Auslösen einer Nachricht
Beenden			Prozess beenden

Diese Ereignisse beeinflussen den Prozessablauf und haben üblicherweise einen Auslöser oder eine Wirkung.

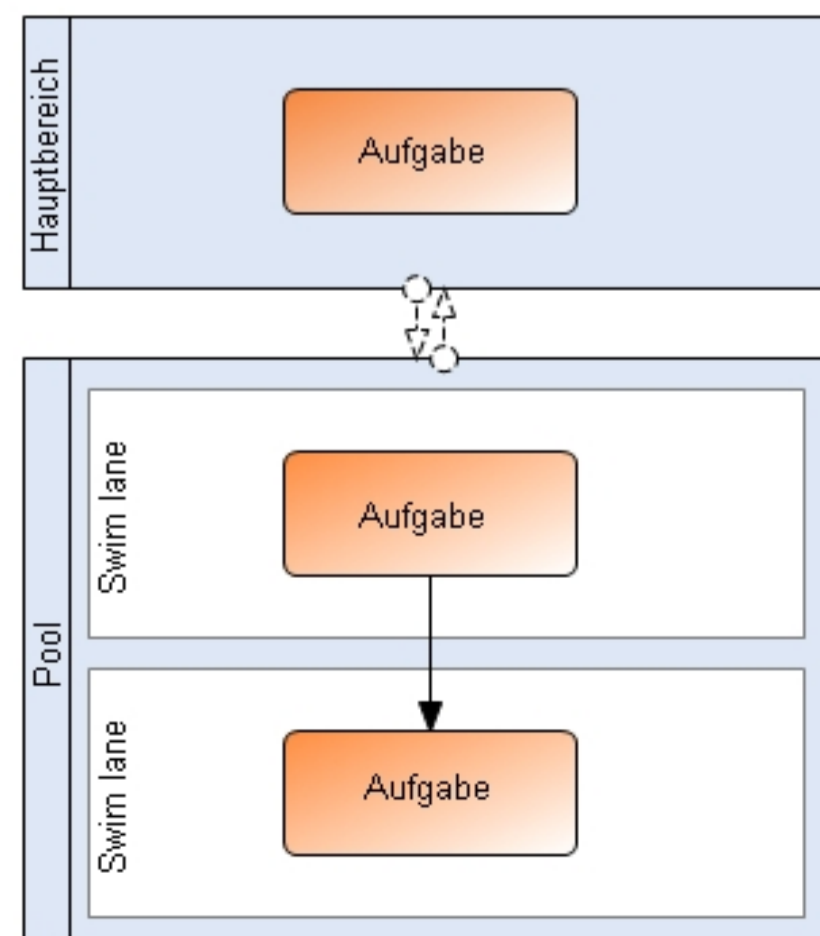
## SWIMLANES

Um zu unterscheiden, wer, was und wo macht, werden 'Swimlanes' verwendet.

### POOLS, LANES

#### POOLS

Jeder Pool steht für einen Prozessteilnehmer. Pools werden verwendet um Wechselwirkungen zwischen getrennten Unternehmen oder Organisationen darzustellen.



#### LANES

Mithilfe von 'Lanes' können Aufgaben innerhalb eines Pools weiter aufgeteilt und kategorisiert werden. Sie vergrößern den Pools horizontal und vertikal.

## AKTIVITÄTEN

Im Prozessmodell gibt es drei Arten von Aktivitäten: Prozess, Unterprozess und Aufgabe.

### UNTERPROZESS, AUFGABE

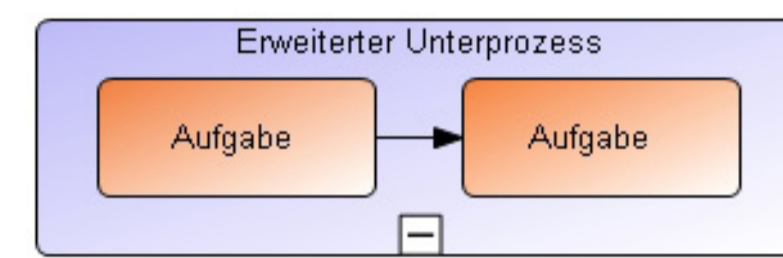
#### UNTERPROZESS

Ein Unterprozess ist eine mehrgliedrige Aktivitäten innerhalb des Prozessmodells. Durch eine Reihe von Unteraktivitäten kann der Prozess damit detaillierter dargestellt werden.

#### AUFGABE

Aufgaben sind die atomaren Aktivitäten innerhalb des Prozessmodells. Sie werden verwendet, wenn Arbeit nicht (sinnvoll) detaillierter dargestellt werden kann.

• **Erweiterter Unterprozess:** Zeigt alle Details



• **Zugeklappter Unterprozess:** Zeigt keine Details

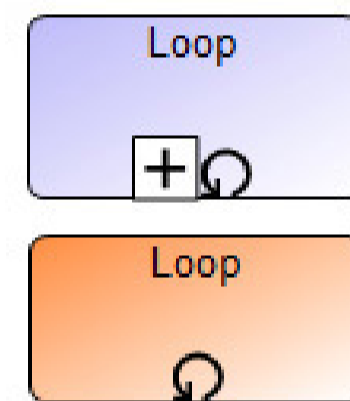


• **Aufgabe**

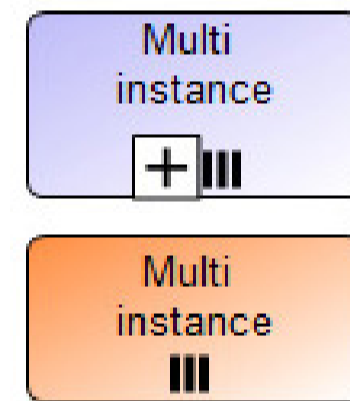


#### PROZESSMARKIERUNGEN:

Solange eine Bedingung erfüllt ist, wird die Aktivität wiederholt.



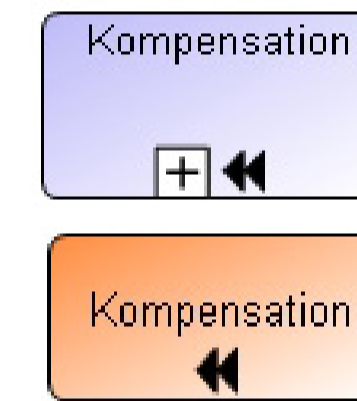
Mehrfache, sequenzielle oder parallele Durchführung der gleichen Aktivität.



Jede Aufgabe des Unterprozesses wird wiederholt ausgeführt, bis die Abbruchbedingung erfüllt ist.



Die Kompensation ist eine besondere Form der Aufgabe, da sie nicht dem üblichen Prozessablauf folgt.



## ENTSCHEIDUNGSPUNKT

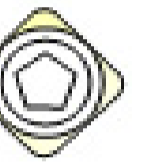
Entscheidungspunkte sind wichtige Elemente, die das Teilen und Zusammenführen des Prozessablaufs steuern.

### EXKLUSIVE

**DATENBASIERTE** Prozessdaten werden geprüft und entscheiden über den weiteren Prozessweg.

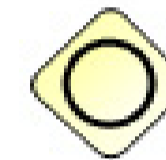


**EREIGNISBASIS** Wird verwendet, wenn Ereignisse und nicht Daten den Prozessweg bestimmen.



### INKLUSIVE

Jeder Zweig wird analysiert, auch wenn bereits Bedingungen anderer Zweige erfüllt wurden.

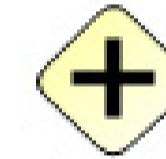


**KOMPLEXE** Entscheidungspunkte die nicht, oder nur schwer durch die übrigen Entscheidungs-punkte abgebildet werden können.



### PARALLELE

Erzeugt und synchronisiert parallele Prozessabläufe.



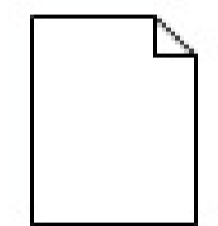
## ARTEFAKTE

Werden verwendet um zusätzliche Informationen über den Prozess darzustellen.

### DATENOBJEKT, ANMERKUNG, GRUPPE

#### DATENOBJEKT

Datenobjekte zeigen welche Informationen von einer Aktivität erzeugt oder benötigt werden.



#### ANMERKUNG

Text-Anmerkungen ermöglichen Kontextinformationen über das BPMN Diagramm darzustellen.



#### GRUPPE

Gruppierungen können zur Dokumentation oder Analyse verwendet werden, beeinflussen jedoch nicht den Sequenzablauf.



## VERBINDUNGSOBJEKTE

