

BPMN 2.0

Eine kleine Einführung

Was ist BPMN 2.0 überhaupt?

Kurz: Eine Modellierungssprache.

BPMN (kurz für Business Process Model and Notation) ist eine international verwendete Modellierungssprache für die Prozessmodellierung. Wie der Name schon verrät, ist das Ziel das Geschäftsprozessmanagement, das heißt die Identifikation, Gestaltung, Dokumentation, Implementierung, Steuerung und Optimierung von Geschäftsprozessen. BPMN 2.0 ist dabei der gängige Industrie-Standard.

Was sind Prozesse?

Kurz: Die Darstellung von Abläufen.

Prozesse beschreiben die Abläufe in einer Institution und versuchen dabei, diese so präzise und realitätsnah wie möglich darzustellen. Sie helfen dabei, Aktivitäten und somit auch die Funktionsweise einer Institution zu verstehen. Sie erklären, warum und wie Aktivitäten durchgeführt werden und bieten somit eine Grundlage für konstante und wiederkehrende Abläufe.

Wofür braucht man Prozesse?

Kurz: Übersicht, Vereinheitlichung und Verlässlichkeit.

Prozesse geben eine Übersicht über alle noch zu erledigenden Aufgaben. Dem Leser gibt dies die Möglichkeit, einen Ablauf exakt und wiederkehrend auszuführen. Somit kann man sich auf die Vollständigkeit und den richtigen Reihenfolge eines Ablaufs verlassen.

Warum BPMN 2.0?

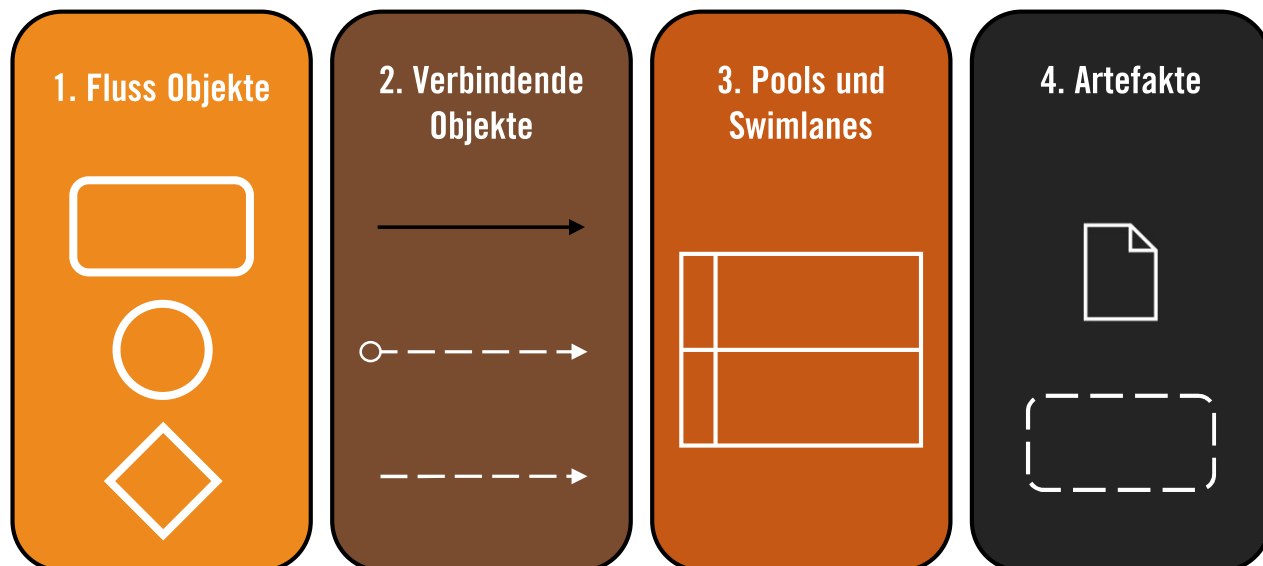
Kurz: Es gibt viele Vorteile.

Diese Modellierungssprache hilft dabei, Prozesse einheitlich und visuell ansprechend zu beschreiben. Sowohl simple als auch sehr komplexe Prozesse können sinnvoll dargestellt und in kleinere Untersegmente unterteilt werden. Mit BPMN 2.0 erstellte Prozesse lassen sich nach einer kleiner Einführung intuitiv lesen.

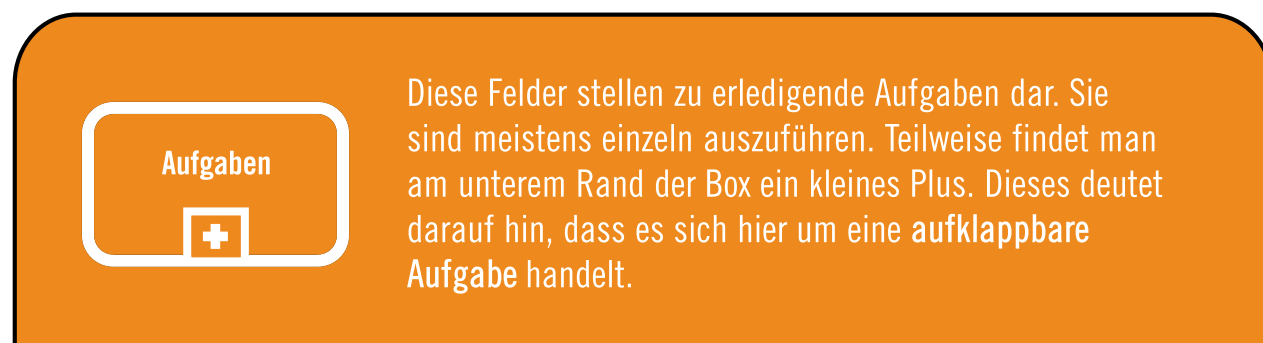
BPMN 2.0

Die essentiellen Bestandteile

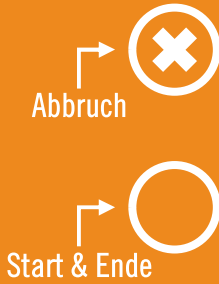
BPMN 2.0 gliedert sich dabei in vier verschiedene Arten von Objekten:



Um einen tieferen Einblick in all die verschiedenen Elemente zu bekommen, gehen wir genauer auf die einzelnen Bereiche ein:

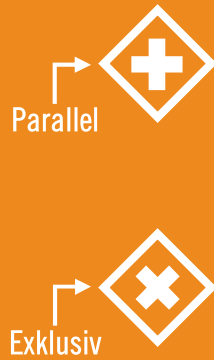


Ereignisse



Ereignisse stellen notwendige Punkte in einem Prozess dar. Zu Beginn und zum Ende jedes Prozesses steht immer ein Start- bzw. Endereignis. Es können allerdings auch mehrere Start- und Endereignisse vorhanden sein. Zudem gibt es noch Zwischenereignisse, wenn z.B. ein zeitliches Event eintritt oder eine Nachricht eingetroffen ist.

Gateways



Gateways kontrollieren den Prozessfluss in einem Prozess. Es gibt verschiedene Arten von Gateways. Die am häufigsten vorkommenden sind das **exklusive Gateway** (erkennbar an dem X in der Mitte) und das **parallele Gateway** (erkennbar an einem Plus in der Mitte). Bei dem Exklusiven Gateway muss eine **Entscheidung** getroffen werden und es kann nur ein Pfad weitergeführt werden (logisches ODER). Bei dem Parallelen Gateway hingegen **müssen beide Wege** durchgeführt werden (logisches UND).

2

Verbindende Objekte

Diese Objekte stellen den Fluss dar



Sequenzfluss



Dieser klassische Pfeil verbindet Aufgaben mit Gateways sowie mit Ereignissen und stellt den Fluss im Prozess dar.

Nachrichtenfluss



Der gestrichelte Pfeil mit einem Kreis am Ende stellt den Informationsfluss zwischen zwei Pools dar. Beispielsweise wenn Dokumente von Unternehmen A nach Unternehmen B verschickt werden.

Assoziation

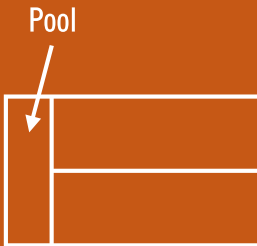
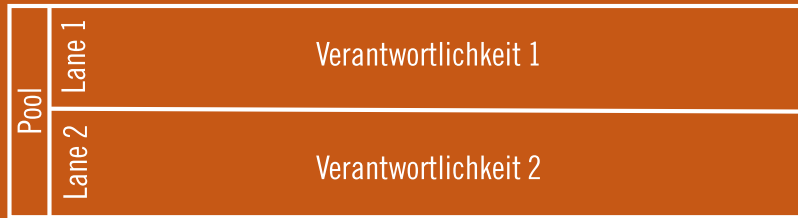


Der dünne gestrichelte Pfeil verbindet Artefakte mit Aufgaben. Sie sind vor allem bei Ergänzungen im Prozess zu finden.

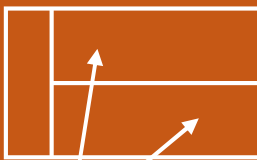
3

Pools und Swimlanes

Diese Objekte grenzen Verantwortlichkeiten ab



Pools geben dem ganzen Prozess einen Rahmen und stellen dabei immer eine Institution dar. So kann beispielsweise „Studierendenschaft“ einen eigenen Pool haben und mit „Hochschulleitung“ mithilfe von Informationsflüssen kommunizieren. Typerweise findet man im Pool den Namen der Institution wieder.



Swimlanes

Die Swimlanes grenzen Verantwortlichkeiten im Prozess ab. So muss in Lane 1 alles von der Person(-gruppe) 1 erledigt werden, während in Lane 2 die Person(-gruppe) 2 zuständig ist. Die Lanes haben schlüssige Namen (z.B. AStA-Vorstand, StuPa, Präsidium...).

4

Artefakte

Diese Objekte ergänzen mit Zusatzinformationen



Dateien



Gruppierung



Anmerkung



Dateien

Dateien sind das „klassische“ Artefakt in BPMN 2.0. Sie ergänzen den Prozess um vorliegende Dokumente, Anträge oder sonstige Dateien. Zudem wird so im Prozess deutlich, dass ein Dokument/ Antrag ausgefüllt oder erstellt werden muss.



Gruppierung

Mit einer Gruppierung kann man einen gestrichelten Kasten um eine beliebige Anzahl von Aufgaben ziehen und somit den Zusammenhang dieser herausstellen.



Anmerkung

Mit Anmerkungen kann man Kommentare und nützliche Informationen direkt im Prozess hinterlassen. Sie sollen dem Leser zur Verständnishilfe dienen.

Abschließende Worte

Diese Übersicht kann man bei dem ersten Lesen von Prozessen zur Hilfe ziehen. Es sind die Kernelemente von BPMN 2.0 aufgeführt.

Es gibt zudem auch eine große **Übersicht mit allen Elementen** vom BPMN. Ihr findet sie entweder [hier](#) (<- mit STRG gedrückt klicken) oder unter dem ersten Link am Ende der Seite. Die Prozesse wurden mit Bizagi modelliert. Bizagi findet ihr entweder [hier](#) oder unter dem zweiten Link am Ende der Seite.

Viel Spaß beim Lesen der Prozesse!

BPMN 2.0 Poster: http://www.bpmb.de/images/BPMN2_0_Poster_DE.pdf.

Bizagi: <https://www.bizagi.com/de/plattform/modeler>