BPMN 2.0 Spickzettel

Ereignisse und Aktivitäten

Ereignisse: etwas, das im Prozess passiert

Start einfacher Rand

Zwischen doppelter Rand

Ende dicker Rand

Nicht unterbrechend gestrichelter Rand

Eintretend leeres Symbol: wartet

Auslösend gefülltes Symbol: löst aus

	Start			Zwischen				Ende
	Prozess	Ereignis-Teilprozess	Ereignis-Teilpr., nicht unterbr.	Eintretend	Angeheftet, unterbrechend	Angeheftet, nicht unterbr.	Auslösend	Ende
Blanko ohne bestimmten Auslöser	○	—	—	—	—	—	◎	●
Nachricht kommt von / geht an einen anderen Teilnehmer	✉	✉	✉	✉	✉	✉	✉	✉
Timer Datum, Frist oder Zyklus	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	🕒	—	—
Fehler Fehler, der die Aktivität abbricht	—	↯	—	—	↯	—	—	↯
Eskalation meldet nach oben, ohne abzubrechen	—	⮝	⮝	—	⮝	⮝	⮝	⮝
Abbruch bricht eine Transaktion ab	—	—	—	—	✕	—	—	✕
Kompensation macht Erledigtes rückgängig	—	⏪	—	—	⏪	—	⏪	⏪
Bedingung eine Datenbedingung wird wahr	≡	≡	≡	≡	≡	≡	—	—
Signal Rundruf an alle, die zuhören	△	△	△	△	△	△	▲	▲

Leere Zelle = von der Spezifikation nicht erlaubte Kombination. Abbruch gibt es nur in Transaktionen.



So liest man angeheftete Ereignisse. Ein an den Rand einer Aktivität angeheftetes Ereignis wirkt nur, solange diese Aktivität läuft. **Durchgezogener Rand (unterbrechend):** bricht die Aktivität ab und lenkt den Fluss um. **Gestrichelter Rand (nicht unterbrechend):** die Aktivität läuft weiter, und ein paralleler Pfad startet, z. B. eine Fristerinnerung. Fehler und Abbruch unterbrechen immer; ein angeheftetes Kompensationsereignis greift erst, wenn die Aktivität abgeschlossen ist und rückgängig gemacht werden muss.

Aktivitäten: die Arbeit



Aufgabe Arbeitseinheit

Teilprozess zugeklappt (+)

Aufrufaktivität dicker Rand, wiederverwendbar

Ereignis-Teilprozess gepunkteter Rand

Transaktion doppelter Rand, alles oder nichts

Aufgabentypen (Symbol oben links)



Benutzer: ein Mensch erledigt sie mit Systemunterstützung (Aufgabenliste)



Service: ein System, eine API oder ein automatischer Dienst führt sie aus



Skript: die Engine selbst führt sie mit einem Skript aus



Senden: sendet eine Nachricht an einen anderen Teilnehmer



Empfangen: wartet auf das Eintreffen einer Nachricht



Manuell: ohne jedes System erledigt (z. B. auf Papier unterschreiben)



Geschäftsregel: wertet eine Regel oder Entscheidungstabelle aus (DMN)

Markierungen (unten mittig)



Schleife wiederholt, solange die Bedingung gilt

Mehrfach parallel mehrere gleichzeitig

Mehrfach sequenziell mehrere nacheinander

Kompensation macht die Arbeit rückgängig

Ad hoc Schritte ohne feste Reihenfolge

Faustregel: benennen Sie jede Aufgabe mit Verb + Objekt („Rechnung freigeben“), nicht mit einem Substantiv („Rechnung“).

BPMN 2.0 Spickzettel

Gateways, Flüsse, Daten, Pools und Beispiel

Gateways: wo sich der Fluss teilt oder zusammenführt

Exklusiv (XOR)
Teilt: nimmt genau einen Pfad, den ersten mit erfüllter Bedingung; legen Sie einen Standardfluss fest. **Führt zusammen:** lässt jedes Eintreffen ohne Warten durch.

Parallel (AND)
Teilt: aktiviert alle Pfade gleichzeitig, ohne Bedingungen. **Führt zusammen:** wartet, bis alle angekommen sind.

Inklusiv (OR)
Teilt: aktiviert einen oder mehrere Pfade, alle mit erfüllter Bedingung. **Führt zusammen:** wartet auf alle aktivierten Pfade.

Ereignisbasiert
Wartet und folgt dem Pfad des zuerst eintretenden Ereignisses (Nachricht, Timer, Signal…); die übrigen verfallen. Danach folgen nur eintretende Ereignisse oder Empfangsaufgaben.

Komplex
Das Verhalten legt ein eigener Ausdruck fest, z. B. weiter, sobald 2 von 3 Freigaben vorliegen. Nur verwenden, wenn kein anderes Gateway passt.

Goldene Regel: schließen Sie jede Verzweigung mit einem Gateway desselben Typs.

Flüsse: wie Elemente verbunden werden

Sequenzfluss: Ausführungsreihenfolge innerhalb eines Pools

Standardfluss: Schrägstrich am Ursprung: gilt, wenn keine Bedingung erfüllt ist

Bedingter Fluss: Raute am Ursprung: gilt, wenn seine Bedingung wahr ist

Nachrichtenfluss: Kommunikation zwischen verschiedenen Pools

Assoziation: verbindet Daten und Anmerkungen mit Elementen

Daten und Artefakte

Datenobjekt: Information, die in der Instanz entsteht oder genutzt wird

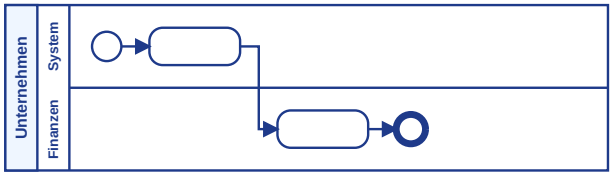
Sammlung: Liste von Objekten (Markierung |||)

Eingabe / Ausgabe: leerer Pfeil = Eingabe; gefüllt = Ausgabe

Datenspeicher: Information, die außerhalb des Prozesses bleibt (DB, ERP)

Anmerkung: Textnotiz für den Leser

Pools und Lanes

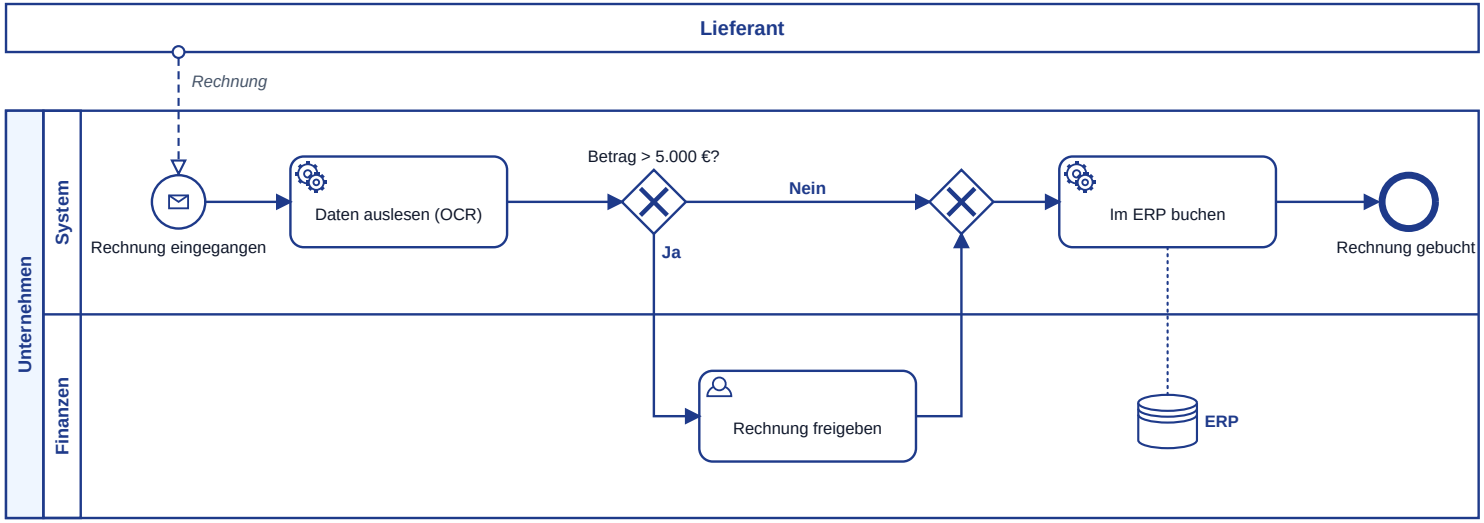


Pool: ein Teilnehmer (Ihr Unternehmen, ein Kunde, ein externes System).
Lane: eine Rolle oder Abteilung im Pool. Ein Sequenzfluss verlässt nie seinen Pool: zwischen Pools gibt es nur Nachrichtenflüsse. Ein leerer (zugeklappter) Pool ist ein Teilnehmer, dessen Prozess nicht dargestellt wird.

8 häufige Fehler

1. Ein paralleles Gateway mit einem exklusiven schließen (oder umgekehrt): Deadlock oder doppelte Arbeit.
2. Zwei Pools mit einem Sequenzfluss verbinden: zwischen Teilnehmern gehört ein Nachrichtenfluss.
3. Nachrichtenfluss innerhalb desselben Pools: zwischen Lanes gehört ein Sequenzfluss.
4. Gateways ohne Frage oder beschriftete Zweige, oder ohne Standardfluss.
5. Aufgaben mit Substantiv („Rechnung“) statt Verb + Objekt („Rechnung freigeben“).
6. Pfade ohne explizites Start- oder Endereignis: unklar, wo sie beginnen und wie sie enden.
7. Datenobjekte mit Sequenzflüssen verbinden: Daten werden per Assoziation verknüpft.
8. Mehr als ~30 Elemente auf einer Ebene: fassen Sie Schritte in Teilprozessen zusammen.

Beispiel: Rechnungsfreigabe



Das exklusive Gateway entscheidet nach Betrag: nur Rechnungen über 5.000 € gehen über einen Menschen. Das zweite exklusive Gateway führt beide Pfade vor dem Buchen zusammen. Der Lieferant ist ein eigener Pool, deshalb kommt die Rechnung über einen Nachrichtenfluss.