

6 Modelleren van processen

- Expliciete vs impliciete controle flow
 - Expliciet geniet de voorkeur
- Catching vs throwing
 - Catching: de boodschappijl komt aan in het evenement
 - Throwing: de boodschappijl vertrekt van het evenement

6.1 Proces-decompositie

- Een activiteit kan verder ontleed worden in een subprocess.
- Gebruik dit om:
 - Grote modellen om te delen in kleine
 - Onderdelen van het procesmodel te identificeren die moeten worden:
 - herhaald
 - afgebroken
 - gecompenseerd
- Opsplitsen als het model te groot wordt
 - Moeilijk te begrijpen
 - Verhoogde kans op fouten
 - Vuistregel: max 30 flow-objecten per model

6.1.1 Syntax-regels voor subprocessen

- Start met minsten 1 start-event
- Eindigt met minstens 1 eind-event
- Sequentiële flows kunnen de grenzen van een subprocess niet overschrijden
- Message flows kunnen wel de grenzen van een subprocess overschrijden.

6.2 Uitzonderingsevenement

- Gebeurtenis tijdens de uitvoering van het proces.
- De normale stroom van het proces wordt afgeleid buiten de normale stroom.
- Kunnen gegenereerd worden door een time-out, fout, boodschap...

6.3 Uitzonderingsstromen

- Sequentiële stroom die start met Uitzonderingsevenement aan de grens van een activiteit.
- Enkel doorlopen wanneer uitzondering zich voordoet.
- Normale stroom wordt onderbroken.

6.4 Artefacten

6.4.1 Data-objecten

- Geen stroomobjecten
- Voorzien in informatie over de manier waarop documenten, data gebruikt en aangepast worden binnen een proces.

6.4.2 Groepen

- Organiseren op een visuele wijze activiteiten in een cluster die niet anders kan voorgesteld worden in het diagram.
- Niet gebonden aan beperkingen van zwembaden en zwembanen.

6.5 Vaak voorkomende fouten

- Ontbrekende labels
- Twee acties in één taak
- Taken van een te laag niveau
- Mengen van regels en activiteiten

6.6 Stappenplan BPMN-diagram

1. Bepalen van het doel
2. Bepalen van de context van het proces
3. Bepalen van het aantal zwembaden of zwembanen
4. Bepalen van het begin- en eindevenement van elk zwembad
5. Bepalen van de verschillende activiteiten, poorten, tussentijdse evenementen en sequentiële stromen binnen elk zwembad
6. Bepalen van de verschillende boodschapstromen tussen de zwembaden
7. Vervolledigen met artefacten waar nodig.

6.7 Tips

1. Benoem alle objecten
2. Valideer het diagram t.o.v. de BPMN-regels
3. Maak de modellen hiërarchisch
4. Start de benoeming van elke activiteit met een actief werkwoord.