# **Opgaver til BPMN (virksomheden)**

|  |
| --- |
| I denne lektionsblok arbejder vi med læringsmålene:  **Viden**  Den studerende har:  · udviklingsbaseret viden om hvorledes informationssystemer og informationsteknologi kan forbedre forretningsprocesser og udvikle virksomheden  · udviklingsbaseret viden om IT-implementering og forandringsledelse  · forståelse for menneskelig interaktion i virksomheden  **Færdigheder**  Den studerende kan:  · anvende centrale metoder til at kommunikere og formidle både internt og eksternt  · vurdere praksisnære forretningsprocesser baseret på centrale analysemetoder  **Kompetencer**  Den studerende kan:  · håndtere sammenhængen mellem design af forretningsprocesser og design af IT-systemer  · deltage i projektarbejde og samarbejde med interessenter i IT-projekter med en professionel tilgang |

Husk at planlægge pauser også – I skal blot huske at tagge os undervisere i en besked, hvis I holder frokostpause udenfor normalen 11.30-12.15 J

## Opgave 1

### Opstart af dagen

*Tidsramme: 10 minutter*

Inden I begynder at løse opgaverne, er skal I afstemme, hvor I hver især er rent læringsmæssigt.

Dette gøres ved at lave 3 gange bordet rundt:

1)   Forberedelse:

Benyt ordet rundt. Hver især angiver I hvor forberedte i er til dagens opgaver:

Grøn: Velforberedt

Gul: Kun delvist forberedt, men har en rimelig ide om, hvad I skal arbejde med

Rød: ikke eller dårligt forberedt

2: Faglige udfordringer

Benyt ordet rundt. Er der noget af stoffet til dagens undervisning, I ikke forstod og som I ikke har fået spurgt om?

3: Planlægning af dagen

Benyt ordet rundt til at finde ud af, hvordan I vil arbejde i dag ud fra de svar, der blev givet i 1 og 2.

* Er alle klar til at løse opgaverne?
* Hvis ikke, find i fællesskab samarbejdsformer, så alle får mest muligt ud af dagens opgaveløsning
* Planlæg arbejdet, så I kan deltage i vidensdelingsaktiviteterne

## Opgave 2

### Begreber i dagens emne

*Fremgangsmåde: Møde på midten*

*Tidsramme: 5 + 15 minutter*

Inden vi begynder at arbejde med dagens emne, skal vi have nogle begreber på plads.

**Fremgangsmåde til denne opgave**.

Opret et fælles dokument, hvor listen af begreber skrives ind som overskrifter.

Brug nu 5 minutter individuelt på at skrive en forklaring af hvert begreb med jeres egne ord.

Kopier her efter jeres forklaringer ind i det fælles dokument, så de står under de respektive overskrifter.

For hvert ord: Læs jeres forklaring op på skift. Blive herefter enig om en fælles forklaring

**Begreber:**

* Forretningsproces
* Flow object
* Connecting object
* Pool/Swimelane

## Opgave 3

### Nutids BPMN

*Fremgangsmåde: Møde på midten*

*Tidsramme: 30 + 30 minutter*

Først laver I enten individuelt eller i par (I vælger selv, hvordan I vil organisere jer) et udkast til en BPM, der viser indkøbsprocessen i WoodWorks. Hvis I har tid, kan I også beskrive eventuelle subprocesser eller andre processer I får øje på i beskrivelsen.

Efter 30 minutter mødes I i jeres team. Her fremlægger I hver især jeres BPM for teamet, hvorefter I med udgangspunkt i de modeller I har lavet nu laver en fælles BPM.

**Baggrundsoplysninger for opgaven**:

Mads kører ud og leder efter materialer 1 til 2 gange om ugen. På de ture forsøger han både at finde de materialer, de mangler på værkstedet lige nu, men også de materialer, som lagerføres hele tiden. Han vil dog helst ikke have for mange af den samme ting på lager, så derfor har han fundet et system til at holde sig opdateret på, hvad det er han skal lede efter. Senest to dage før han tager ud for at lede, lægger han derfor en ønskeseddel over til Tariq. (Se bilag V3)

Tariq har sit eget system til at holde styr på, hvad der er på lager. I et ringbind har han lister over hvilke materialer, der er på lageret og hvor mange der sådan cirka er. Han har en liste pr. produkttype og materiale. For eksempel har han en liste over smalle mahogni lister (Se bilag V3). Når der bliver taget noget på lageret, skriver Tariq det ind på den relevante liste. Tariq synes selv, at det giver ham et bedre overblik, men der er ikke nogen af de andre, der kan finde ud af systemet.

Når Tariq skal udfylde ønskesedlen kigger han derfor først ordrebeholdningen igennem. Ordrer står ligeledes i et ringbind og er en række håndskrevne noter, der beskriver det bestilte produkt. Oftest kan Tariq se ud af ordren, hvad der skal bruges, men hvis han er i tvivl, konfererer han med Mads eller Louisa (afhængigt af, hvem der har skrevet ordren) for at finde ud af det. Han skriver derefter det, der mangler, på ønskesedlen til Mads.

Derefter spørger han rundt til alle på værkstedet, om der er noget, de synes de mangler. Nogle gange kan han fortælle dem, at det de mangler rent faktisk allerede er på lager. Andre gange fører han det på ønskesedlen.

Dagen før Mads tager ud og leder efter materialer, holder han sidst på dagen et kort møde med Tariq, hvor de sammen gennemgår ønskesedlen, så de er sikre på, at Mads forstår, hvad det er der mangles.

Efterhånden som Mads finder de materialer, der står på listen, streger han dem ud. Han køber også ting, der ikke står på listen, hvis han finder et godt tilbud. Nogle gange betyder det dog, at de får et lidt for stort lager af visse materialer.

Dagen efter indkøbsturen får Tariq listen sammen med de indkøbte materialer. Han kan nu skrive de nye materialer ind i sine optegnelser og finde pladser på lageret til det hele. Han kan også se om der er materialer, der stadig mangler og derfor skal med på næste ønskeseddel.

Hvis I mener, at der mangler oplysninger om processen, må I gerne lave antagelser, så længe I beskriver hvilke antagelser I laver og fremlægger dem sammen med jeres løsning.

**Kl. 11.00 skal I være klar til vidensdeling – ”3 til te-ish”**

I aftaler selv hvilke teammedlemmer, der bliver tilbage og præsenterer og hvem der besøger hvilke af jeres besøge-teams.

Benyt algoritmen fra tidligere lektioner 🤩

Den der er blevet tilbage, præsenterer nu teamets bud på WoodWorks BPM for indkøb og eventuelle subprocesser for gæsterne, der tager noter og eventuelt stiller opklarende spørgsmål.

Kl. 11.15 går alle tilbage til deres egen teamkanal, hvor de fortæller, hvad det andet team har fundet frem til. Herefter diskuterer I om, der er noget der giver anledning til at ændre noget i jeres beskrivelse.

## Opgave 4

### Lagersystemet (fremtids BPM)

*Fremgangsmåde: Møde på midten*

*Tidsramme: 30 + 30 minutter*

Først laver I enten individuelt eller i par (I vælger selv, hvordan I vil organisere jer) et udkast til en BPM, der viser den nye indkøbsproces i WoodWorks. Hvis I har tid, kan I også beskrive eventuelle subprocesser eller andre processer I får øje på i beskrivelsen.

Efter 30 minutter mødes I i jeres team. Her fremlægger I hver især jeres BPM for teamet, hvorefter I med udgangspunkt i de modeller I har lavet nu laver en fælles BPM.

**Baggrundsoplysninger for opgaven**:

Claes har en niece, der læser til datamatiker. Som et led i sin uddannelse, har hun skulle lave et projekt for en virksomhed. Hun har derfor spurgt sin onkel, om der ikke var noget, hun og hendes gruppe kunne lave til WoodWorks. Efter en analyse af virksomheden, er de blevet enige om at lave et lagersystem.

Inden de går i gang med at lave programmet, vil Claes dog gerne have et overblik over, hvordan programmet vil ændre forretningsprocesserne i WoodWorks.

Det første skridt i deres proces er at finde ud af, hvad systemet skal indeholde. De har derfor lavet en række brief use cases (en use case er en kort beskrivelse af, hvordan en bruger skal bruge systemet. Vi kommer tilbage til use cases senere).

1. ajourføre oplysninger om materialer ved indkøb, aktør: lagermedarbejder

Når der kommer nye materialer hjem, undersøger lagermedarbejderen om den enkelte slags materiale allerede er registreret i systemet. Der skelnes mellem forskellige materialer på produkttype, sort og mål. Det er muligt at angive en minimumsbeholdning for et givent materiale (hvor mange der altid bør være på lager). Hvis det tidligere er blevet registreret, opdateres antallet. Hvis det ikke er registeret tidligere, skal det først registreres og herefter kan antallet opdateres.

1. Ajourføre lagerbeholdning ved forbrug, aktør: lagermedarbejder

Når der er nogen, der skal bruge materialer fra lageret, undersøger lagermedarbejderen om det er på lager. Hvis det er på lager, udleveres det og antallet opdateres.

1. Angive behov for materialer ved ordremodtagelse, aktør: snedker

Når en snedker modtager en ordre, undersøger han om de råvarer han skal bruge er registreret i systemet. Hvis ikke, registrerer han dem og opdateret det antal han har behov for. Hvis råvaren allerede er registreret, opdateres det antal, der er behov for.

1. Behovsberegning inden indkøb, aktør: indkøber

Inden indkøberen tager ud for at handle, vil han gerne vide, hvad der mangler på lageret. Der laves derfor en beregning på baggrund af minimumsbeholdning, faktisk beholdning og kommende behov. Resultatet skrives ud på en liste, som indkøberen kan tage med sig.

Hvis I mener, at der mangler oplysninger om processen, må I stadig gerne lave antagelser, så længe I beskriver hvilke antagelser I laver og fremlægger dem sammen med jeres løsning.

## Opgave 5

### Sporbarhed

#### 5.1 til forretningsmodellen

*Fremgangsmåde: Ordet rundt*

*Tidsramme: 15 minutter*

Diskutér om lagersystemet vil påvirke WoodWorks forretningsmodel.

#### 5.2 Til use cases

*Fremgangsmåde: Ordet rundt*

*Tidsramme: 15 minutter*

Diskutér om jeres BPM kan hjælpe jer med at finde use cases og i så fald – hvordan?

**Kl. 14 skal I være klar til vidensdeling – ”3 til te-ish”**

I aftaler selv hvilke teammedlemmer, der bliver tilbage og præsenterer og hvem der besøger hvilke af jeres besøge-teams.

Den der er blevet tilbage, præsenterer nu teamets bud på WoodWorks nye BPM samt hvorvidt/hvordan forretningsmodellen påvirkes for gæsterne, der tager noter og eventuelt stiller opklarende spørgsmål.

Kl. 14.15 går alle tilbage til deres egen teamkanal, hvor de fortæller, hvad det andet team har fundet frem til. Herefter diskuterer I om, der er noget der giver anledning til at ændre noget i jeres beskrivelse.

Læg jeres dokument (artefakter) med beskrivelse af på WoodWorks forretningsprocesser i filer i jeres teamkanal.

## Opgave 6

### Retrospektive

Inden I afslutter dagens gruppe arbejde, skal I tage stilling til følgende:

* Hvad var de vigtigste pointer i dagens stof? (brug evt. møde på midten)
* Hvordan gik dagens arbejde? (Kunne I holde fokus? Nåede I igennem opgaverne? Kom I i dybden med stoffet?) (brug evt. ordet rundt)
* Hvad kan I gøre for at arbejde endnu bedre næste gang? (Brug evt. møde på midten)
* Har I nogle spørgsmål til opsamling?

**Kl 14.45 mødes vi i generel til opsamling**