



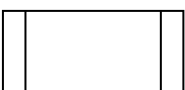
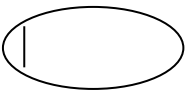



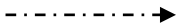
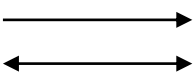

Def.: Geschäftsprozesse

- ⇒ Ein Prozess ist eine Folge von Vorgängen, die der Umformung bzw. dem Transport von Material, Energie und Informationen von einem Anfangszustand in einen Endzustand dienen und nach festgelegten Regeln ablaufen. (vgl. DIN 66201)
- ⇒ ein Geschäftsprozess besteht aus einer abgeschlossenen Folge von Tätigkeiten, die zur Erfüllung einer betrieblichen Aufgabe notwendig sind.
- ⇒ ein Geschäftsprozess ist ein Bündel von Aktivitäten, für das ein oder mehrere Inputs benötigt werden und das für einen Kunden ein Ergebnis mit Wert erzielt (Hammer/Champy)

Geschäftsprozesse werden mit Hilfe von Modellen dargestellt.

Geschäftsprozessmodelle helfen,

- den Ist-Zustand zu verdeutlichen und gewährleisten, dass alle Beteiligten über das Gleiche reden (Transparenz über Prozesse)
- beim ganzheitlichen Prozessmanagement (z.B. Analyse der Schwachstellen, Suche nach Lösungen und Verbesserung der Prozesse)
- bei der Entwicklung/Einführung geeigneter Soft- und Hardware
- bei der Entwicklung/Einführung eines Informations- und Kommunikationssystems.

Bezeichnung	Sinnbild	Bedeutung	z.B.
Ereignis		<ul style="list-style-type: none"> Ein Zustand, der eine Folge auslöst, ist eingetreten. 	Ware ist eingegangen, Bestellung ist eingegangen,
Funktion		<ul style="list-style-type: none"> Verarbeitungsaktivität, die eine Umwandlung hin zum Zielzustand bewirkt führt zu einem/mehreren Ereignissen 	Ware wird geprüft, Bestellung wird erfasst, ...
Objekt		<ul style="list-style-type: none"> Objekt, mit dem gearbeitet wird 	Ware, Bestellscheine, Kundendaten, ...
Organisationseinheit		<ul style="list-style-type: none"> betroffene Abteilung, Stelle im Organigramm 	Beschaffung, Vertrieb
UND-Operator		UND-Verknüpfung	Ware wird eingelagert und Wareneingang wird verbucht
ODER-Operator		ODER-Verknüpfung	Barzahlung oder Überweisung oder Baranzahlung + Restüberweisung
Exklusiv-Oder-Operator		Entweder-Oder-Verknüpfung	Entweder schriftliche oder telefonische Anfrage
Kontrollfluss		<ul style="list-style-type: none"> zeitlich-logische Reihenfolge 	<ul style="list-style-type: none"> nach Wareneingang (Ereignis) kommt die Ware zur Prüfung (Funktion)
Informations- und Materialfluss		<ul style="list-style-type: none"> Fluss von Informationen oder Materialien zeigt Zu- oder Abgang von Informationen/Materialien im Prozess verbindet Objekte mit Prozess 	<ul style="list-style-type: none"> Bestellschein und Lieferschein werden bei Prüfung verwendet
Organisationszuordnung		Zuordnung von Organisationseinheiten (z.B. Abteilungen, Stellen) zu Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> Warenprüfung wird Einkaufsabteilung zugeordnet

Regeln zu ereignisgesteuerten Prozessketten (EPK):

1. Der zeitlich logische Prozess ist auszuweisen.
2. Prozessketten werden immer von einem Ereignis ausgelöst. Am Anfang steht ein Ereignis!
3. Ereignisse sind nur solche Situationen, die eine oder mehrere Funktionen auslösen können oder von Funktionen ausgelöst werden.
4. Im Kontrollfluss lösen sich Ereignisse und Funktionen ab.
5. Der Informationsfluss ist nicht darzustellen, sondern nur die Informationsobjekte, also der In- und Output an Informationen
6. Entscheidungen werden ausschließlich bei Ereignissen gefällt.
7. Die Verknüpfungsverbote sind einzuhalten.
8. Größere Prozessketten über zwei oder mehrere Seiten haben als Konnektoren (Verbindung) zwischen den Seiten Kreise: z.B.
9. Prozessketten enden immer mit einem Ereignis.