



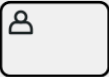
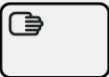

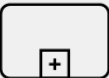

## Элементы BPMN

1/3

Элемент	Тип элемента	Описание	Изображение
Пул	Основной	Объединение дорожек по верхнеуровневому признаку: роли или организации.	
	Свёрнутый	Сторонние роли, процессы которых в рамках модели детализировать не требуется.	
Дорожка		Секция диаграммы, которая отделяет действия процесса, которые выполняются определённой ролью.	
Событие	Простое	Нетипизированное событие, которое обычно показывает начало или окончание процесса	
	Сигнал	Сообщение, которое передаётся между процессами, и может иметь множество получателей. <i>Например, сигналом для начала сбора заказа будет факт оплаченного заказа.</i>	
	Сообщение	Получение или отправка сообщения. Сообщения всегда имеют конкретного получателя. <i>Например, клиент получает уведомление на телефон о том, что заказ в процессе сборки.</i>	
	Таймер	События, которые сообщают о влиянии времени в рамках процесса — интервалы или конкретные значения времени. «Доставим ваш заказ за 15 минут!», обещает курьерская служба доставки. Эти 15 минут — это таймер.	
	Ошибка	Информация об ошибке, которую участник события (чаще всего система) может обработать. Чаще всего ошибки — это завершение неуспешных альтернативных сценариев, когда процесс был завершён без достижения цели. <i>Например, если пользователь не смог оплатить заказ, потому что у него не достаточно средств на банковской карте — в системе возникнет ошибка оплаты.</i>	






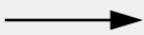

## Элементы BPMN

2/3

Элемент	Тип элемента	Описание	Изображение
Событие	Эскалация	Событие о переносе решения возникшей ситуации в процессе на более высокий организационный уровень иерархии. <i>Например, если клиент, который недоволен доставкой, обращается в службу поддержки и назначенный специалист не может решить возникшую ситуацию, клиента переводят к другому специалисту на уровень выше.</i>	
Действие	Простое действие	Действие является неделимой задачей, которую выполняет участник процесса. <i>Например, ввести адрес доставки или удалить сообщение.</i>	
	Пользовательское действие	Действие, которое выполняет пользователь с помощью ПО. Пользователем считается любой участник, который взаимодействует с системой различными способами ввода информации. <i>Например, проставить статус готовности сбора заказа в ПО склада.</i>	
	Неавтоматизированное действие	Неавтоматизированная задача, которую выполняет сотрудник или пользователь — то есть мануальный труд. <i>Например, подписать накладную собственноручной подписью.</i>	
	Сервисная задача (автоматизированное действие)	Действие, которое выполняет ПО. <i>Например, использование метода взаимодействия с другой системой или автоматическое формирование отчёта.</i>	
Подпроцесс		Набор задач внутри рассматриваемого процесса. <i>Например, проведение оплаты заказа.</i>	
Артефакт	Объект данных	Представляет <b>физический объект</b> информации, которая появляется в результате выполнения действий. <i>Например, чек или иной документ.</i>	

## Элементы BPMN

3/3

Элемент	Тип элемента	Описание	Изображение
Артефакт	Хранилище данных	Факт формирования данных, которые фиксируются в системе. <i>Например, данные нового зарегистрированного пользователя в конце процесса регистрации или запись о созданном клиентом заказе в Базе Данных.</i>	
	Текстовая аннотация	Отображает различные авторские уточнения к диаграмме. <i>Например, комментарии, пояснения или другая информация, которая упростит понимание схемы читателям.</i>	
Логический оператор (точка принятия решений или шлюз)	Взаимоисключающий шлюз	При ветвлении направляет поток только по одной из веток шлюза (условие «ИЛИ»). Пустой шлюз по умолчанию считается взаимоисключающим. <i>Например, оплата заказа в приложении может быть банковской картой ИЛИ наличными.</i>	 
	Параллельный шлюз	При ветвлении направляет поток по нескольким веткам одновременно (условие «И») <i>Например, при завершении доставки заказа курьер подтверждает факт наличия оплаты за заказ и факт передачи заказа клиенту.</i>	
Поток	Направленный поток	Объединяет объекты потока в строго последовательном порядке, согласно их выполнению действующим лицом. Отображается в виде сплошной прямой линии.	
	Поток сообщений	Указывает связь действий различных участников процесса. Отображается в виде пунктирной линии.	
	Ассоциация	Демонстрирует связь элементов процесса с артефактами. Визуально похож на графическое отображение потока сообщений, но имеет пустой наконечник или его отсутствие и указывает только на артефакты процесса.	