BPMN 2.0 Spezifikationsregeln

Die hier aufgeführte Regeln betreffen die BPMN 2.0 Spezifikation und sind somit verpflichtend für den Modellierer. Ihre Verletzung stellt einen Verstoß gegen die Syntax von BPMN 2.0 und sollten immer vermieden werden.

Aufgaben- und Teilprozessregeln

Regel	Erläuterung
Platziere Flussobjekte nicht über Pool- bzw. Lanegrenze	Aufgaben und eingebettete Teilprozesse dürfen die Pool- und Lanegrenzen nicht überschreiten.
Benutze eine globale Aufgabe bei mehreren Beteiligten	Falls an der Ausführung derselben Aufgabe mehrere Stellen beteiligt sind, muss die Aufgabe als global definiert und vom Verantwortlichen initiiert werden. Die Beteiligung von anderen Prozessteilnehmern muss über Aufruf-Aktivitäten angezeigt sein.
Vermische nicht die Sequenzflüsse von mehreren Prozessen	Der Sequenzfluss des Oberprozesses darf die Grenzen von untergeordneten Teilprozessen nicht überschreiten.
Verwende keine Start- und Endreignisse beim Ad-hoc-Prozess	Der Ad-hoc-Teilprozess darf keine Start- und Endereignisse enthalten.

Ereignisregeln

Regel	Erläuterung
Verwende keine bedingte Flüsse bei Ereignissen	Ereignisse können keine bedingten Sequenzflüsse haben.
Hefte keine auslösende Ereignisse an	Auslösende Ereignisse können nicht angeheftet werden.
Verwende das ereignisbasierte parallele Gateway für den Prozessbeginn durch mehrere Ereignisse	Startereignisse dürfen nicht mit einer AND-Zusammenführung verknüpft werden, wenn der Prozessbeginn durch mehrere Ereignisse ausgelöst werden soll. Wegen des Korrelationskonzeptes startet jedes Ereignis eine eigene Prozessinstanz, wodurch bei jeder Instanz die AND-Zusammenführung nie verlassen wird. Dieses Problem muss mit einem ereignisbasierten parallelen Gateway gelöst werden.
Verwende für dieselbe Aktivität ausschließlich entweder nur ein auslösendes Ereignis oder eine Aufgabe, aber nicht beides	Ein auslösendes Ereignis signalisiert, dass eine Aktivität im Prozess stattgefunden hat. Dieselbe Aktivität darf dann nicht in Form einer Aufgabe vorkommen, da es bedeuten würde, dass diese Aktivität zweimal ausgeführt worden ist.
Benutze Abbruchereignisse nur mit Transaktionen	Abbruchereignisse dürfen nur im Kontext mit Transaktionen verwendet werden.

Gatewayregeln

Regel	Erläuterung
Modelliere bei Bedarf ein Gateway als gleichzeitig verzweigend und zusammenführend	Gateways können gleichzeitig verzweigend und zusammenführend sein.
Verwende Aufgaben um entscheidungsrelevante Daten für Gateways mit Fallunterscheidungen zu generieren	XOR- und OR-Ereignisse treffen Entscheidungen aufgrund von Daten. Die Daten müssen bereits von vorherigen Aktivitäten gebildet worden sein oder aus den Datenobjekten stammen.
Tausche bei Bedarf Gateways durch bedingte Flüsse aus	Gateways können mit Einschränkungen durch bedingte Sequenzflüsse ausgetauscht werden. Allerdings lässt sich auf diese Weise keine AND-Zusammenführung realisieren.
Benutze keine bedingten Flüssen bei Gateways	Gateways können keine bedingten Sequenzflüsse haben.

Pool- und Laneregeln

Regel	Erläuterung
Zeichne keine Trennlinie zwischen Lane-Kopf und Lane-Inhalt	Es darf keine Trennlinien zwischen dem Lane-Kopf und dem Lane-Inhalt geben.
Ordne Flusselemente eindeutig einer Lane zu	Alle Flusselemente können nur zu einer Swimlane gehören und dürfen sie nicht verlassen.
Bilde durch Verschachtelung eine Zuständigkeitshierarchie	Es ist möglich, durch eine Verschachtelung eine Zuständigkeitshierarchie zu bilden.
Modelliere die Beteiligung an derselben Aktivität mit einer globalen Aufgabe und Aufruf-Aktivitäten	Aktivitäten, an denen mehrere Prozessteilnehmer (Lanes) beteiligt sind, müssen mit Hilfe einer globalen Aufgabe und Aufrufaktivitäten modelliert werden. Die Aufrufaktivitäten mit der selben Bezeichnung wie bei der globalen Aufgabe bilden somit eine Schnittstelle zu ihr.
Zeichne Sequenzflüsse nicht über Poolgrenzen	Sequenzflüsse dürfen Poolgrenzen nicht überschreiten.
Verwende Nachrichtenflüsse nur zwischen unterschiedlichen Pool	Nachrichtenflüsse müssen hingegen die Poolgrenzen verlassen und zu einem anderen Pool hinlaufen.
Benutze keine Nachrichtenflüsse bei Gateways	Es sind keine Gateways mit Nachrichtenflüssen erlaubt.
Zeiche keine bidirektionalen Nachrichtenflüsse	Nachrichtenflüsse dürfen max. eine Pfeilspitze an einem ihrer Enden haben.
Verwende Nachrichtenflüsse nur bei Ereignissen vom Typ „Nachricht“	Es können nur diejenigen Ereignisse Nachrichtenflüsse senden oder empfangen, die vom Typ 'Nachricht„ sind.
Verwende bei Ereignissen keine Nachrichteflüsse mit entgegengesetzten Richtungen	Ein Nachrichtenfluss darf entweder nur in ein Ereignis hineinlaufen oder aus ihm herauslaufen, aber nicht beides.

Objekttypübergreifende Modellierungsregeln

Regel	Erläuterung
Verbinde alle Elemente im Diagramm miteinander	Jedes Element im Prozessdiagramm muss mit einem Sequnezfluss oder einer Assoziation mit anderen Elementen verbunden werden.
Verwende Sequenflüsse für die Verbindung zwischen Flussobjekten	Sequenzflüsse verbinden Flussobjekte wie Aufgaben, Teilprozesse, Ereignisse miteinander und bestimmen den Prozessablauf.
Benutze Assoziationen um Artefakte und Datenobjekte mit Flussobjekten zu verbinden	Assoziationen ordnen Artefakte und Datenobjekte den Flusselementen und Sequenzflüssen zu.
Entscheide frei über die Reihenfolge, in der die Objekttypen im Ablauf zueinander stehen	ine Reihenfolge, in der die Objekttypen im Ablauf zueinander stehen müssen, ist nicht vorgeschrieben. Es können somit mehrere Aufgaben, mehrere Ereignisse und mehrere Gateways jeweils nacheinader folgen.
Verwende bei Bedarf mehrere ein- und ausgehende Sequenflüsse bei Flusselementen	Jedes Flusselment kann mehrere ein- und ausgehende Sequenzflüsse besitzen.

⇐ Modellierungshaus

Quellen

Jakob Freund, Bernd Rücker : Praxishandbuch BPMN 2.0, Carl Hanser Verlag

From:
https://wi-wiki.de/ - **Wirtschaftsinformatik Wiki - Kewee**

Permanent link:
https://wi-wiki.de/doku.php?id=prozessmodellierung:modellierungshaus:bpmn_2.0_spezifikationsregeln

Last update: **2015/04/09 15:20**