PROCESSMIND VÝUKOVÝ PLAKÁT

BPMN 2.0 Přehled

Business Process Model and Notation

Čtyři pravidla pro čtení libovolného procesního diagramu, všechny prvky, které ProcessMind podporuje, jeden řešený příklad a pět chyb, na které lidé nejčastěji narážejí.

PROCESSMIND

01 Tvar je krok
Zaoblené obdélníky jsou práce: úkol nebo podproces, který skrývá další kroky.

02 Šipka je pořadí
Plná šipka říká, co následuje. Čárkovaná šipka je zpráva mezi účastníky.

03 Bazén je vlastník
Jeden bazén, jeden účastník. Dráhy uvnitř dělí práci podle rolí.

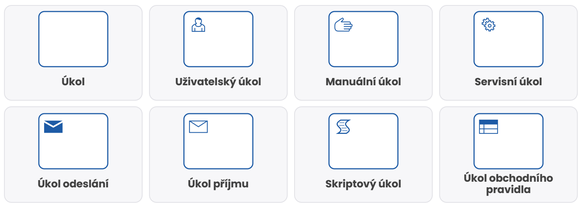
04 Kosočtverec je rozhodnutí
Symbol uvnitř říká, jak se cesta dělí nebo spojuje: jedním směrem, několika, nebo všemi.

1 Aktivity

Práce, která se vykonává

Aktivita je jednotka práce. Úkol použijte pro jednotlivý krok a podproces pro seskupení kroků, které patří k sobě.

TYPY ÚKOLŮ



Typ úkolu určuje, kdo nebo co práci vykonává; jednoduchý úkol typ nemá.

TYPY AKTIVIT



Sbalený podproces zobrazuje místo obsahu znaménko plus; silný rámeček označuje volání znovupoužitelného procesu.

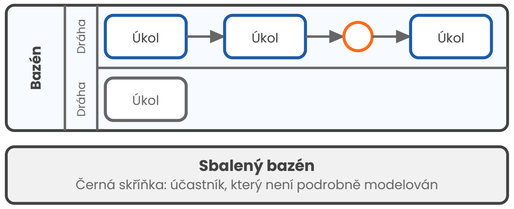
MARKERY AKTIVIT



Markery se kombinují: podproces může být zároveň ve smyčce i vícenásobný.

2 Bazény a dráhy

Kdo je odpovědný



Bazén je jeden účastník — organizace, role nebo systém. Dráhy ho dělí podle odpovědnosti. Sekvenční tok nikdy nepřekračuje hranici bazénu; zprávový tok ji překračuje vždy.

3 Události

Něco, co se stane

Události jsou kruhy. Rámeček říká, kdy nastanou, ikona, co je spouští. Tabulka níže obsahuje všechny kombinace, které ProcessMind podporuje.

Událost	Význam	Start otevírá proces	Průběžná zachycující	Průběžná vysílající	Konec uzavírá proces	Start podprocesu přerušující	Start podprocesu nepřerušující	Hraniční přerušující	Hraniční nepřerušující
Žádná	Událost bez typu: start, změna stavu nebo konec.	○	·	◎	●	○	·	·	·
Zpráva	Příjem nebo odeslání zprávy od jiného účastníka.	✉	✉	✉	✉	✉	✉	✉	✉
Časovač	Datum, doba trvání nebo opakující se cyklus.	🕐	🕐	·	·	🕐	🕐	🕐	🕐
Eskalace	Eskalace na vyšší úroveň odpovědnosti.	▲	·	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Podmíněná	Reakce ve chvíli, kdy obchodní podmínka začne platit.	≡	≡	·	·	≡	≡	≡	≡
Odkaz	Spojka mezi stránkami: jedno vyslání se páruje s jedním zachycením.	·	⇨	⇨	·	·	·	·	·
Chyba	Zachycení nebo vyslání pojmenované chyby.	·	·	·	↯	↯	·	↯	·
Zrušení	Reaguje na zrušenou transakci.	·	·	·	✕	·	·	⊠	·
Kompenzace	Zpracování nebo vyvolání kompenzace.	·	·	◀◀	◀◀	◀◀	·	◀◀	·
Signál	Vysílání: jedno vyslání může být zachyceno mnohokrát.	△	△	▲	▲	△	△	△	△
Vícenásobná	Zachyťte kteroukoli z množiny; při vyslání všechny najednou.	⬠	⬠	⬟	⬟	⬠	⬠	⬠	⬠
Paralelně vícenásobná	Musí nastat každá událost z množiny.	✣	✣	·	·	✣	✣	✣	✣
Ukončení	Okamžitě ukončí celou instanci procesu.	·	·	·	●	·	·	·	·

Start: jeden tenký rámeček · Průběžná: dva kruhy · Konec: jeden silný rámeček · Čárkovaně: nepřerušující · Šedá buňka: v BPMN 2.0 neplatná, proto se nemodeluje

4 Brány

Kde se cesta dělí a spojuje



5 Data a artefakty

Co práce čte a zapisuje



Datové objekty a úložiště dat se k aktivitě připojují datovou asociací. Značka se třemi pruhy mění datový objekt na kolekci.

Textová anotace vysvětluje část modelu; skupina rámuje prvky a nese název.

6 Spojení

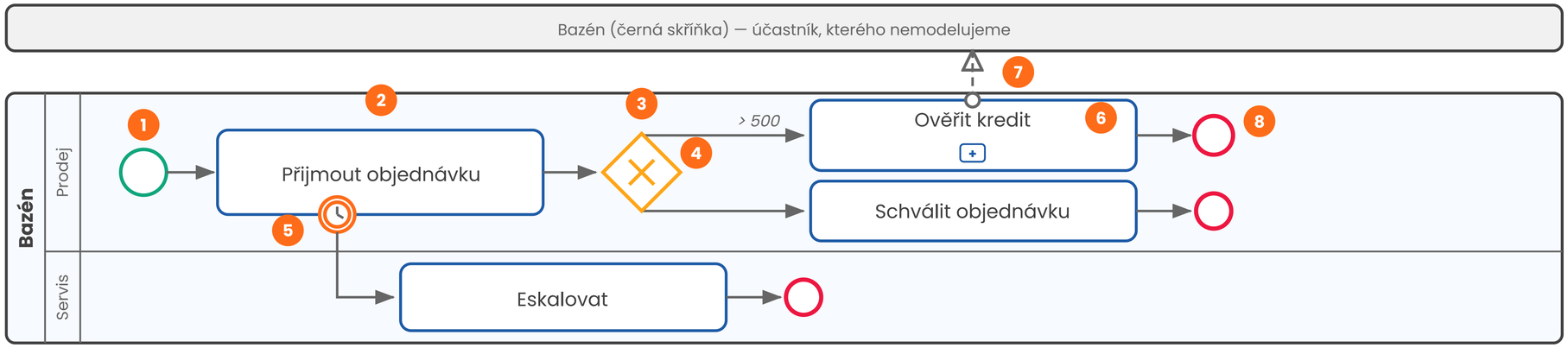
Jak spolu prvky souvisí



Sekvenční tok zůstává v jednom bazénu a spojuje dva prvky toku; zprávový tok vždy překračuje hranici bazénu.

7 Jedna objednávka, čtená zleva doprava

Najděte každý očíslovaný prvek zde a pak znovu v tabulkách výše



1 Počáteční událost otevírá proces: nic do ní nevstupuje.
2 Uživatelský úkol je práce, kterou dělá člověk.
3 Vylučovací brána: X znamená, že pokračuje právě jedna větev.
4 Podmínka se zapisuje na odchozí sekvenční tok.
5 Hraniční časovač na úkolu: pokud krok trvá příliš dlouho, spustí se tato cesta.
6 Sbalený podproces skrývá detail za znaménkem plus.
7 Zprávový tok přenáší zprávu jinému účastníkovi — nikdy uvnitř stejného bazénu.
8 Koncová událost uzavírá tuto cestu; proces jich může mít několik.

8 Pět chyb, na které lidé narážejí

Kontroly kvality modelu v ProcessMind hledají právě tyto

1. **Sekvenční tok opouštějící svůj bazén**
   Pořadí patří do jednoho bazénu; mezi bazény musí jít o zprávový tok.
2. **Brána s jedinou větví**
   Rozhodnutí potřebuje alespoň dva odchozí toky, jinak to rozhodnutí není.
3. **Událost, která nikdy neproběhne**
   Počáteční událost bez spouštěče obvykle znamená chybějící zprávu, časovač nebo podmínku.
4. **Nepojmenované úkoly**
   Pište sloveso a předmět — „Schválit fakturu“, ne „Schválení“.
5. **Rozdělení bez spojení**
   Paralelní rozdělení potřebuje paralelní spojení, jinak se tokeny na konci hromadí.