

LE MÉMO DU BPMN 2.0

Rappel des éléments

Version 2023



INTRODUCTION

Le langage des processus métiers

La norme bpmn est universelle et compréhensible par les hommes et les machines.



La norme BPMN pour Business Process Management and Notation a été créée en 2004. Depuis 2008, l'OMG (Object Management Group) est l'organisme garant de la standardisation de la représentation des modèles de systèmes d'information.

Le standard BPMN est une norme de notation en matière de modélisation des processus. Elle définit une manière de représenter les processus graphiquement pour les rendre clairs et compréhensibles auprès de tous.

L'enjeu principal du BPMN est de fluidifier le passage de la phase de conception et de modélisation des processus, à la phase de mise en œuvre, pour en faciliter l'exécution.

Son objectif est de rendre intelligible la compréhension de processus aussi bien par les humains que par les machines.

Cela passe par une représentation la plus simple, graphique et intuitive possible.

En bref, la norme BPMN est un langage commun pour faciliter la transmission d'informations liées aux processus dans une organisation grâce à :

- des symboles,
- une syntaxe,
- une sémantique,
- des règles d'usage.

Comme pour une langue vivante, tous les utilisateurs du BPMN ont recours à des éléments normés pour véhiculer du sens dans la mise en place de processus, mais aussi pour éviter les interprétations multiples.

Ce petit mémo synthétise les différents éléments BPMN 2.0 que vous pourriez rencontrer.

LES ACTIVITÉS

Une activité est une étape du processus qui possède un flux entrant et un flux sortant.



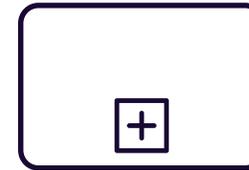
ACTIVITÉ HUMAINE

- Attend l'action d'un humain
- Peut être affectée de manière individuelle ou collective
- Iterop peut afficher des données du processus et/ou demander le remplissage d'un formulaire



ACTIVITÉ DE SERVICE

- Attend l'action d'une machine/application tierce (comme un serveur mail ou une base de données)
- Peut attendre des données en entrée et/ou retourner des données de sortie



ACTIVITÉ APPELANTE

- Lance une instance d'un processus. Attend ou n'attend pas sa résolution (au choix)
- Peut attendre des données en entrée et/ou retourner des données de sortie
- Le processus appelé sera toujours appelé dans sa dernière version



ACTIVITÉ MANUELLE

- Symbolise une action du processus qui ne sera pas gérée, ni attendue par ITEROP



ACTIVITÉ DE SCRIPT

- Attend l'exécution d'un script par ITEROP
- Peut créer/modifier des données du processus et/ou d'ITEROP

LES ÉVÈNEMENTS

Caractérisent l'arrivée ou l'attente d'un événement dans le processus.

LES ÉVÈNEMENTS DE DÉBUT

Caractérisent l'action nécessaire pour démarrer le processus. Il y en a un et un seul. Un flux sortant.



DÉBUT

- Démarre le processus
- Contient un formulaire qui devra être rempli par la personne ou l'application qui voudra démarrer une nouvelle instance de ce processus



DÉBUT MINUTEUR

- Démarre le processus automatiquement régulièrement



DÉBUT ERREUR

- Démarre un sous-processus événementiel
- Déclenché par l'évènement de fin erreur

LES ÉVÈNEMENTS

Caractérisent l'arrivée ou l'attente d'un évènement dans le processus.

LES ÉVÈNEMENTS DE FIN

Caractérisent la fin d'un flux du processus. Un processus peut contenir plusieurs fins.



FIN

- Déclenche la fin d'un flux



FIN TERMINANT

- Déclenche la fin du processus
- Interrompt tous les éléments en cours



FIN ERREUR

- Déclenche la fin du processus
- Interrompt tous les éléments en cours
- Puis déclenche chaque évènement début en erreur lié

LES ÉVÈNEMENTS

Caractérisent l'arrivée ou l'attente d'un évènement dans le processus.

LES ÉVÈNEMENTS INTERMÉDIAIRES

Caractérisent l'attente ou le déclenchement d'un évènement pendant le processus. Un flux entrant, un flux sortant.



MINUTEUR

- Attend une date ou une période par rapport à une date



SIGNAL RÉCEPTEUR

- Attend qu'un évènement signal émetteur lié se déclenche



SIGNAL ÉMETTEUR

- Déclenche chaque évènement signal récepteur lié

LES ÉVÈNEMENTS

Caractérisent l'arrivée ou l'attente d'un événement dans le processus.

LES ÉVÈNEMENTS DE BORDURE

Caractérisent l'attente d'un événement pendant une activité ou un sous-processus "hôte". Un flux sortant.

NON-INTERROMPANT

Lorsque l'évènement se déclenche, il donne vie à son flux sans interrompre l'activité "hôte":



MINUTEUR NON-INTERROMPANT

- Attend une date ou une période par rapport à une date

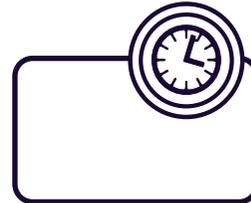


SIGNAL RÉCEPTEUR NON-INTERROMPANT

- Attend qu'un évènement signal émetteur lié se déclenche

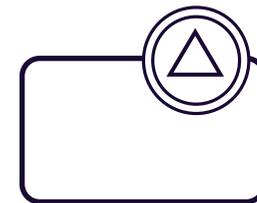
INTERROMPANT

Lorsque l'évènement se déclenche, il donne vie à son flux en interrompant l'activité "hôte":



MINUTEUR INTERROMPANT

- Attend une date ou une période par rapport à une date



SIGNAL RÉCEPTEUR INTERROMPANT

- Attend qu'un évènement signal émetteur lié se déclenche

LES PORTES LOGIQUES

Caractérisent le choix ou la simultanéité des actions et événements du processus et peuvent être ouvrantes ou fermantes.

PORTES OUVRANTES

Un flux entrant, X flux sortant un flux sortant.



OU EXCLUSIVE (XOR)

- Faire exclusivement A ou exclusivement B



ET (AND)

- Faire A et B



OU (OR)

- Faire A et/ou B



ÉVÈNEMENTIELLE

- Ne peut être suivie que par des événements intermédiaire d'attente (minuteur et signal récepteur)
- Attend qu'un des événement se déclenche
- Une fois un événement déclenché, son flux continue, alors que les autres événements sont interrompus

LES PORTES LOGIQUES

Caractérisent le choix ou la simultanéité des actions et événements du processus et elles peuvent être ouvrantes ou fermantes.

PORTES FERMANTES

X flux entrant, un flux sortant.



OU EXCLUSIVE (XOR)

- Quand A est terminé, ou quand B est terminé, faire C



ET (AND)

- Quand A et B sont terminés, faire C

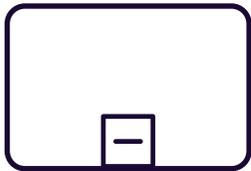


OU (OR)

- Quand A et/ou B sont terminés, faire C (en fonction de ce qu'il y a "à faire")

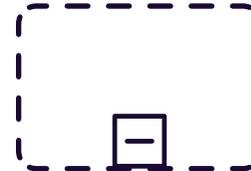
LES STRUCTURES

Contient un processus. Se termine quand le processus qu'il contient se termine.



SOUS-PROCESSUS INTÉGRÉ

- Etape du processus. Un flux entrant, un flux sortant.



SOUS-PROCESSUS ÉVÈNEMENTIEL

- Optionnel. Se déclenche grâce à l'évènement début erreur à l'intérieur. Peut attendre des données en entrée et/ou retourner des données de sortie

LISTE DES BONNES PRATIQUES BPMN

NOMMAGE

- Nommer les activités humaines en ayant à l'esprit qu'elles seront listées dans les tâches des utilisateurs
- Nommer les évènements
- Nommer les chemins sortants des portes conditionnelles (XOR et OR)

FAIRE DES COMMENTAIRES

Ne pas hésiter à utiliser les boîtes de commentaire «Text Annotation» depuis les éléments pour ajouter des précisions

CHEMIN PARFAIT

Aligner horizontalement le cheminement souhaité ou habituel. Ne pas dessiner des exceptions dès le premier dessin.

EMOJIS

Intégrer du fun dans vos noms de variables ou vos noms de processus.

LISIBILITÉ

Intégrer toujours une porte ouvrante et une porte fermante. Pas de flux relié directement à une tâche.



iterop

**RETROUVEZ TOUT CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR
SUR LE BUSINESS PROCESS MANAGMENT
ITEROP.3DS.COM**

