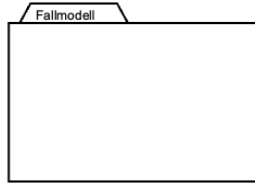


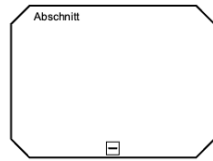


# CMMN im Überblick

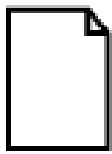
## Symbole & Beziehungen



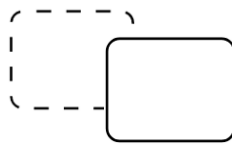
**Fallmodell (Case Plan Model):** Das Fallmodell erfasst das vollständige Verhaltensmodell. Es umfasst alle Elemente von der Planung bis zur Bearbeitung durch Fallbearbeiter (case worker).



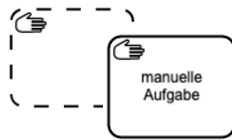
**Abschnitt (Stage):** Das Fallmodell kann in mehrere Abschnitte unterteilt werden. Abschnitte können nacheinander oder auch parallel geplant werden. Abschnitte können auch ineinander verschachtelt werden.



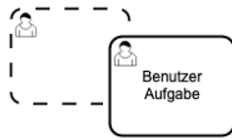
**Falldokument (Case File Item):** Falldokumente (analog BPMN-Datenobjekte) spiegeln alle möglichen Informationen, unabhängig von Ihrer physischen Beschaffenheit (Papier oder elektronisch) wider. Jeder Fall ist mit einem Falldokument (Case File) verknüpft.



**Aufgabe (Task):** Eine Aufgabe ist eine atomare Arbeitseinheit. Es werden Aufgaben, die immer Teil eines Abschnitts (Stage) sind und diskretionäre Aufgaben, die zur Verfügung stehen und zusätzlich nach Ermessen des Fallarbeiters eingesetzt werden, unterschieden.



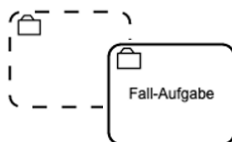
**manuelle Aufgabe (Manual Task):** Eine manuelle Aufgabe (nicht blockierend) wartet nicht auf den Abschluss der Arbeitsinhalte und wird sofort nach Instanziierung abgeschlossen.



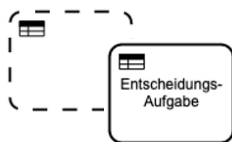
**Benutzer-Aufgabe (User Task):** Eine Benutzer-Aufgabe (blockierend) wartet bis die mit der Aufgabe verbundenen Arbeitsinhalte abgeschlossen sind.



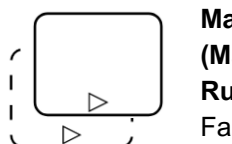
**Prozess-Aufgabe (Process Task):** Eine Prozess-Aufgabe ruft einen (BPMN-)Geschäftsprozess auf.



**Fall-Aufgabe (Case Task):** Die Fall-Aufgabe integriert einen weiteren Fall oder ruft diesen auf. Die Fall-Aufgabe ermöglicht Komplexität in einem "Unterfall" (analog Teilprozess) zu kapseln.



**Entscheidungs-Aufgabe (Decision Task):** Die Entscheidungs-Aufgabe bindet eine Entscheidung (DMN) ein.



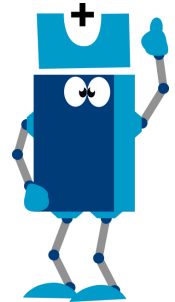
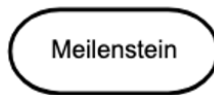
**Manuelle Aktivierung (Manual Activation Rule):** Die Aufgabe ist im Fallmodell "startbar".



**Erforderliche Aufgabe (Required Rule):** Das Fallmodell kann ohne Bearbeitung der Aufgabe nicht abgeschlossen werden.



**Wiederholende Aufgabe (Repetition Rule):** Aufgaben sind wiederholbar.



**Meilenstein (Milestone):** Ein Meilenstein stellt ein erreichbares Ziel dar. Mit dem Meilenstein ist keine Arbeit direkt verbunden, aber ...

- der Abschluss einer Reihe von Aufgaben oder
- die Verfügbarkeit wichtiger Ergebnisse (Informationen in der Fallakte) ... führt normalerweise zum Erreichen eines Meilensteins.

Ein Meilenstein kann keine oder mehrere Eintrittskriterien haben, die definieren, wann ein Meilenstein erreicht wird.

◆ **Wächter (Sentry - Entry Criterion):** Ein Wächter entscheidet, ob eine bestimmte Aufgabe ausgeführt werden kann oder nicht. Zwei Faktoren werden unterschieden:

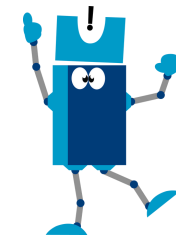
1. Vorherige Aufgabe ist erledigt (unterbrochene Linie), "on part"
2. Prüfung inhaltl. Bedingungen (punktierter Linie), "if part"

◆ **Wächter (Sentry - Exit Criterion):** Sobald eine Ausstiegsbedingung zutrifft, wird der Abschnitt oder der Fall, an dem die Ausstiegsbedingung angeheftet ist, beendet. Im Gegensatz zur normalen Bedingung müssen erforderliche Aufgaben nicht abgeschlossen sein (vgl. Abbruch).

🕒 **Ereignis (Event):** Ein Ereignis kann im Verlauf eines Falls eintreten. Es handelt sich z.B. um die Freigabe, die Aktivierung oder die Beendigung von Abschnitten und Aufgaben oder das Erreichen von Meilensteinen.

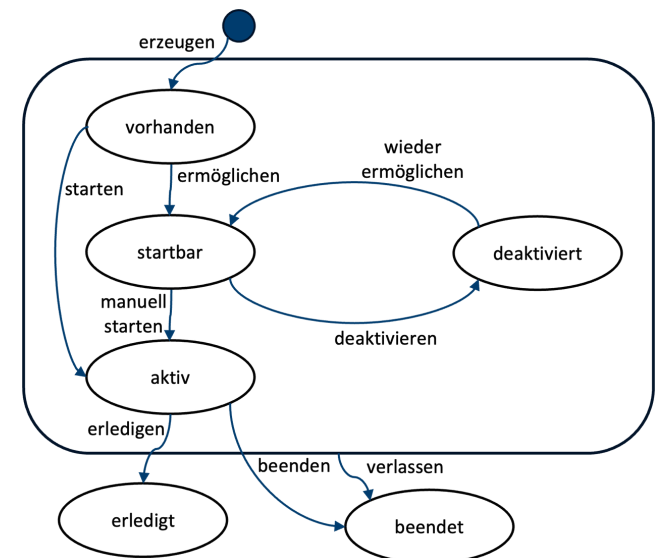
🕒 **Timer-Event-Listener:** Das Ereignis trifft zu einem definierten Zeitpunkt ein (Datum oder Dauer denkbar).

👤 **User-Event-Listener:** Das Benutzer-Ereignis ermöglicht die direkte Interaktion eines Benutzers mit dem Fall. Ein Benutzer löst das Ereignis aus.

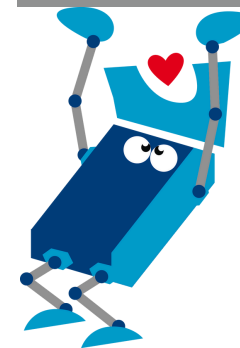
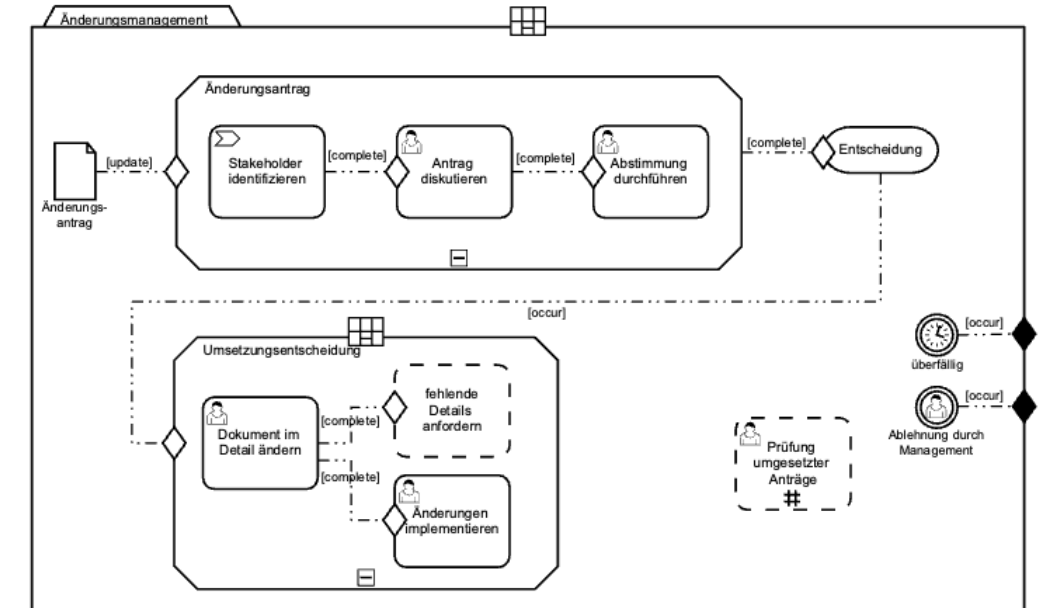


## Lebenszyklus

Aufgaben oder Abschnitte werden "erzeugt" und sind damit "vorhanden". Vorbedingungen (Sentrys), sofern vorhanden, werden geprüft, wodurch Aufgaben "startbar" oder "direkt aktiv" sind. Durch Regeln können "aktive" Aufgaben auf einer Arbeitsliste hinzugefügt werden oder "startbare" Aufgaben werden durch Fallbearbeiter "manuell gestartet". Aufgaben können "erledigt" oder auch "beendet" werden.



## Beispiel "Änderungsmanagement"



	📁	◇	◆	■	▶	!	#
Fallmodell	✓		✓	✓			
Abschnitt	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aufgabe	nur manuelle / Benutzer-Aufgabe	✓	✓		✓	✓	✓
Meilenstein		✓				✓	✓