



Techniek: Stroomschema's

Korte handleiding

Een stroomschema beschrijft een proces: hoe je vanuit een bepaald uitgangssituatie bij een bepaalde eindsituatie komt.

Een proces is dus een verzameling aan elkaar gerelateerde activiteiten die op planmatige wijze worden afgehandeld, om een vooral gedefinieerd resultaat te realiseren.

Of simpeler: Een proces bestaat uit een aantal stappen om een bepaald resultaat te bereiken.

Om stroomschema's te maken zijn allerlei computerprogramma's te krijgen. Voor deze handleiding is gebruikgemaakt van het programma BPM|One.

1 Uitgangspunten en afspraken

Hoewel ieder programma weer anders is, zijn de uitgangspunten en basisafspraken globaal gelijk:

- Een proces heeft altijd een begin en een einde. Die moeten vooraf vastgesteld worden. Daartussen staan de stappen die leiden van het begin tot het einde.
- Het proces leest zich van boven naar beneden.
- De stappen bestaan uit activiteiten: iemand doet iets. Soms wordt grafisch onderscheid gemaakt tussen stappen waarin besluiten worden genomen en stappen waarin iets uitgevoerd wordt. In BPM|One is tevens aan te geven wie de stap uitvoert.
- De pijlen tussen de verschillende stappen geven een noodzakelijke volgorde aan. De volgende stap kan pas gezet worden als de vorige is gerealiseerd.
- Als er gekozen kan worden tussen meerdere opties, dan zijn de pijlen voorzien van een voorwaarde; bijv. Ja/Nee, Akkoord/Niet akkoord (of/of-constructie).
- Als er meer dan één vanuit een stap vertrekt zonder dat er een voorwaarde aan die pijlen is gekoppeld, moeten alle routes doorlopen worden (en/en-constructie).
- Als er bij een stap meer dan één pijl binnenkomt, dan moeten alle stappen waarvandaan die pijlen komen, gerealiseerd zijn voor de volgende stap genomen kan worden.
- Een route mag niet zomaar doodlopen. Er is dus altijd vanuit een stap een pijl naar een volgende of vorige stap (omdat iets niet is goedgekeurd bijvoorbeeld, een loop-constructie), of naar einde van het proces (bijvoorbeeld een externe verwijzing, of het gerealiseerde doel).
- Het einde van het proces hoeft geen activiteit te zijn, maar kan ook een toestand weergeven: er wordt dan niets gedaan, maar het doel is bereikt.
- Een proces kan ook meer dan één einde bevatten. Dit is bijvoorbeeld het geval bij een proces dat de aanmeldingsprocedure voor een nieuwe leerling weergeeft. Dat proces kan eindigen met de inschrijving van de leerling, maar ook met een doorverwijzing naar een andere school.

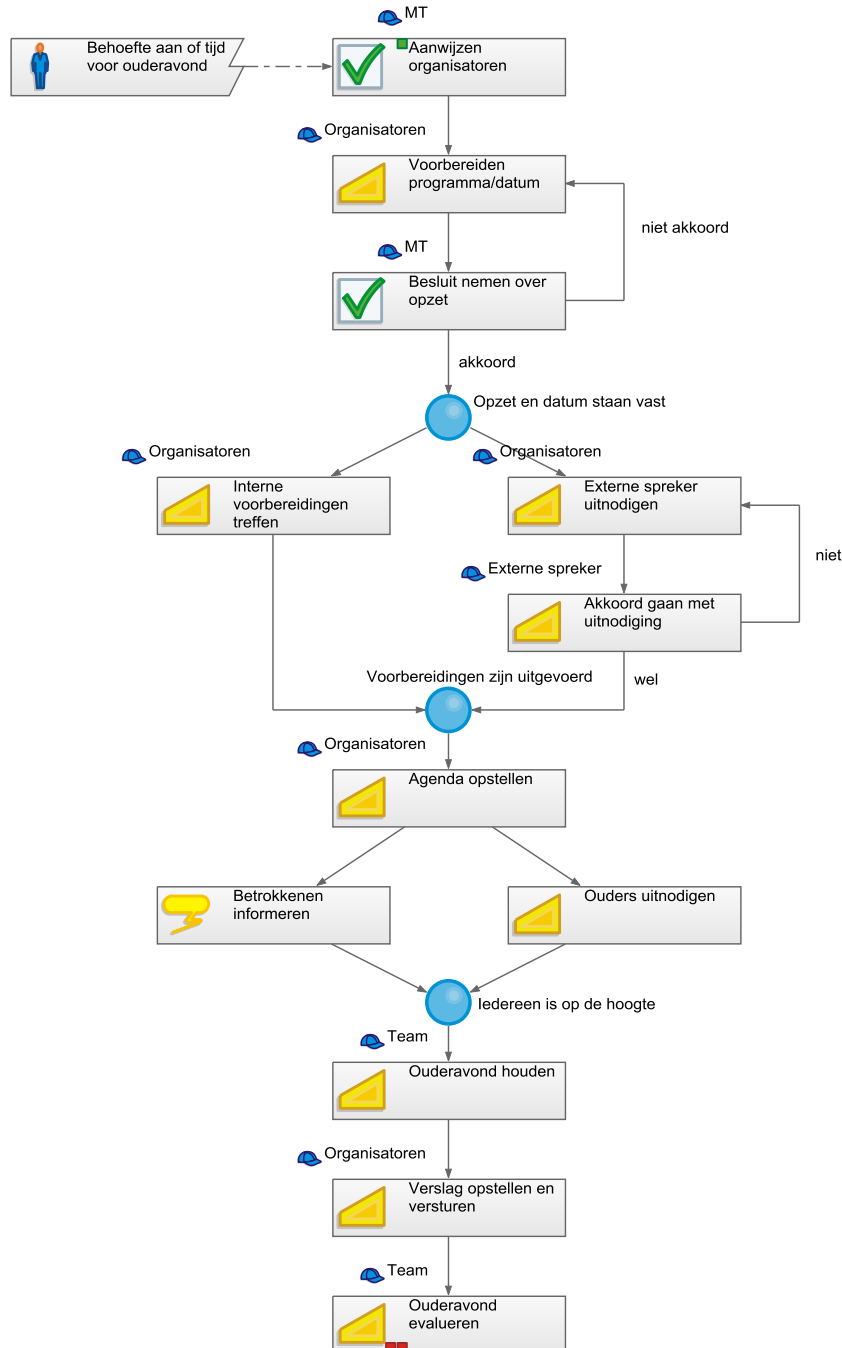
2 Werkwijze

Een proces in beeld brengen (modelleren) kan op verschillende detailleringsniveaus. Wat voor het ene proces een activiteit is kan in een ander proces ook procesmatig uitgewerkt worden in een aantal stappen. Denk dus na over het gewenste detailleringsniveau.



1. Stel vast wat het proces in gang zet: iemand komt om een leerling in te schrijven, of in de teamvergadering wordt besloten een ouderavond te organiseren.
2. Stel vast wat het einde van het proces is. Wat moet zijn gerealiseerd of bereikt?
3. Werk de tussenstappen uit door aan te geven wat er moet gebeuren en wie dat doet (de petjes in onderstaand voorbeeld).

Voorbeeld: organiseren van een ouderavond



3 Bijzondere constructies

Belangrijke bijzondere constructies zijn:

1. Sequentie: eerst A dan B (zie rode kader in het voorbeeld)
2. Parallel proces: eerst A, dan B en C, en pas als die beide zijn gerealiseerd: D (en/en; zie groene kader in het voorbeeld)
3. Keuze: eerst A, dan B of C (voorwaarde), en dan D (of/of)
4. Loop (iteratie): eerst A, dan B (bijv. een goedkeuring), dan of naar C of terug naar A (zie blauwe kader in het voorbeeld)

