Process Mining

Klausur: 22.7/27.7

Inhalt

[Motivation und Überblick 3](#_Toc8492055)

[Tools 3](#_Toc8492056)

[Process Mining Fragestellungen 3](#_Toc8492057)

[Mathematische Grundlagen 3](#_Toc8492058)

[Data Mining 4](#_Toc8492059)

[Petrinetze 5](#_Toc8492060)

[Andere Systemmodelle 6](#_Toc8492061)

[Eingabeseite/Ereignis-Log 7](#_Toc8492062)

[Alpha-Algorithmus (Filtert Noise nicht) 8](#_Toc8492063)

[Heuristik Miner (filtert Noise) 9](#_Toc8492064)

[Synthese-basierte Verfahren 9](#_Toc8492065)

[Conformance Checking – Qualitätsüberprüfung 9](#_Toc8492066)

[Enhancement – Daten + Modell = besseres Modell 9](#_Toc8492067)

[Erweiterte Überblicksgrafik und Ausblick 9](#_Toc8492068)

# Motivation und Überblick

## Tools

PROM-Toolbox (PromLite)

Ceronis (keine Nebenläufigkeit)

Disco

## Process Mining Fragestellungen

Welchem Arbeitsablauf folgen die Teilnehmer (eines Prozesses) wirklich?

* Abweichungen zur erwarteten Praxis
* Gründe für Abweichungen
* Sind Probleme zu erwarten?
* Was sind mögliche Gegenmaßnahmen

Gibt es Engpässe im Prozess?

* Wie kann ich diese vermeiden?

Was sind die meistbenutzten Pfade?

Können Probleme vorausgesagt werden?

* Abweichungen, Kostenrisiken, Terminrisiken, Qualitätsrisiken

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pat.Nr | Untersuchung | Zeit | Arzt | Alter | Diagnose | Kosten | Name |
| 1 | Bluttest | 31.1 |  |  |  |  |  |
| 2 | Röntgen | 31.1 |  |  |  |  |  |
| .. | .. |  |  |  |  |  |  |
| 1 | x | 2.2 |  |  |  |  |  |

Jede Zeile wird als Aktivität / Ereignis in Arbeitsablauf betrachtet. Beispielsweise könnte man Untersuchungen analysieren: Zu jedem Patienten gehört ein Behandlungsverlauf. Die Menge der Behandlungsverläufe können wir durch ein Prozessmodell darstellen und analysieren.

# Mathematische Grundlagen





## Formale Sprachen

Alphabet = Endliche Menge T von Zeichen

Wort = Endliche Folge w = von Zeichen aus T

Leeres Wort = 

Länge eines Wortes w ist die Anzahl seiner Zeichen |w|

### Beispiel:

T = {a, b} u = ab a als Aktivität

 = 0 v = bbb

| a b a | = 3 uv = abbbb

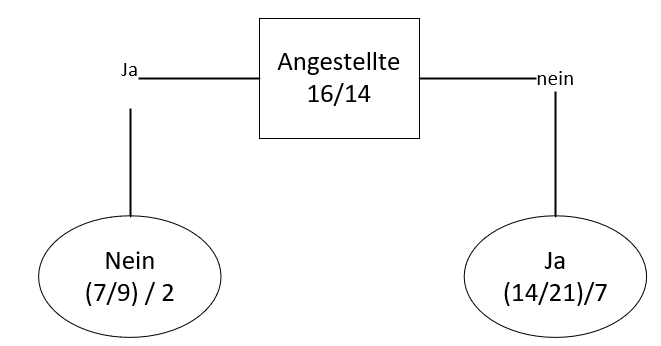
 = Menge aller Wörter über T mit Länge >= 1

* = 
* = Menge aller Wörter über T der Länge n für ein 

# Data Mining

Übungsaufgabe zu Entscheidungsbäumen

|  |  |
| --- | --- |
| Angestellte Ja | Angestellte Nein |
| C(ja) = 2  C(nein) = 7 | C(ja) = 14  C(nein) = 7 |



= 0,76

🡪 <0.37 letzte Vorlesung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | Vorhergesagte Klasse | |
| Ja | Nein |
| Tatsächliche Klasse | Ja | 14 | 2 |
| Nein | 7 | 7 |

Fehlerrate =

Genauigkeit =

Trefferquote =

# Petrinetze

Ein einfaches Petrinetz

besteht aus

* Einer endlichen Menge von Stellen P
* Einer endlichen Menge von Transitionen T
* Die Flussrelation

Interpretation:

* Transitionen repräsentieren Aktionen
* Stellen repräsentieren lokale Zustände

°

Eine Markierung ist eine Abbildung . Diese repräsentiert den Zustand

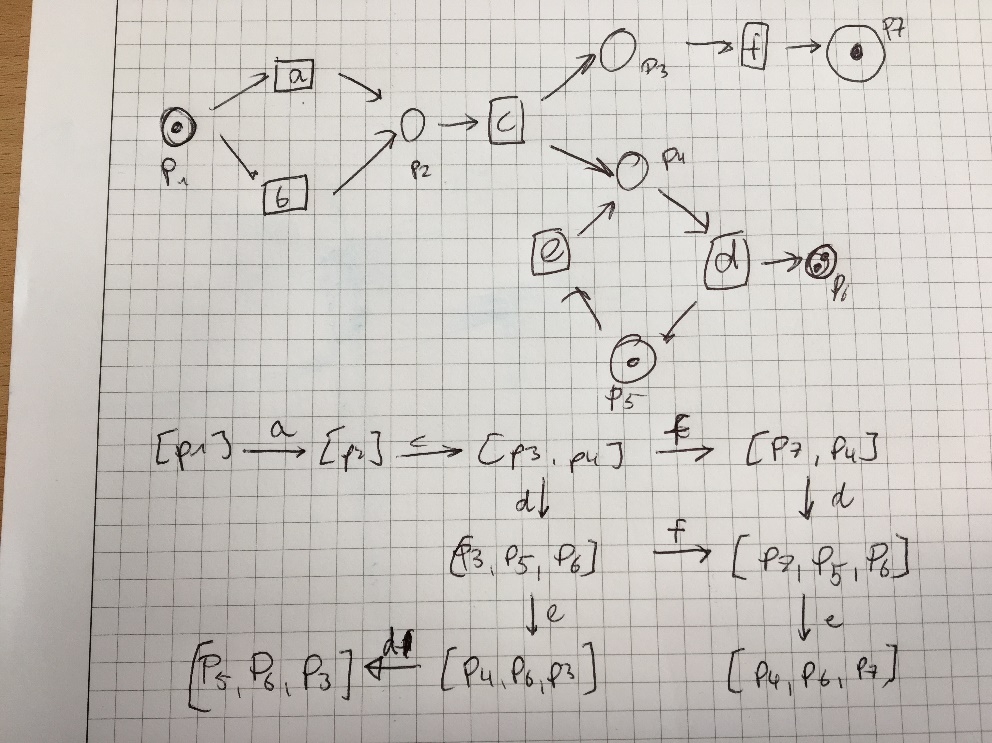
Ein markiertes Netz besteht aus einem einfachen Netz und einer Anfangsmarkierung m0.

Jetzt definieren wir das Verhalten von markierten Petrinetzen. In welchem Zustand ist welche Aktion möglich und in welchen Folgezustand führt eine mögliche Aktion.

Schaltregel

Eine Transition t ist aktiviert in einer Markierung m, falls m >= °t

In allen Vorbereichstellen von t liegt eine Marke.

Eine aktivierte Transition t kann schalten ( = Ausführung einer Aktion). Das Schalten von t führt in den Folgezustand . Dafür schreiben wir 

Eine Schaltfolge ist ein Wort mit . Dafür schreiben wir .

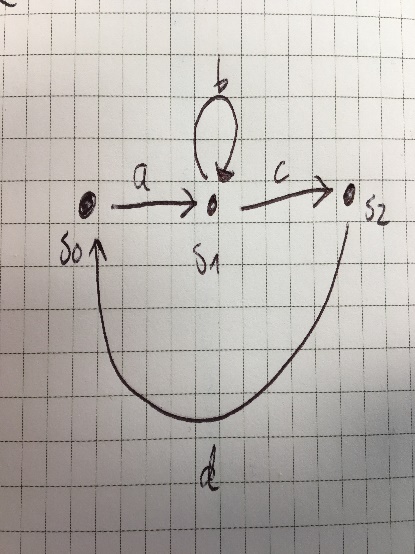
Die Sprache von N=(P, T, F, m0) ist definiert als

Die Menge der erreichbaren Markierungen ist

## Exkurs Transitionssysteme

Ein Transitionssystem besteht aus

* S Menge der (globalen) Zustände
* Anfangszustand
* T endliche Menge von Transitionen
* Zustandsübergangsrelation



Für

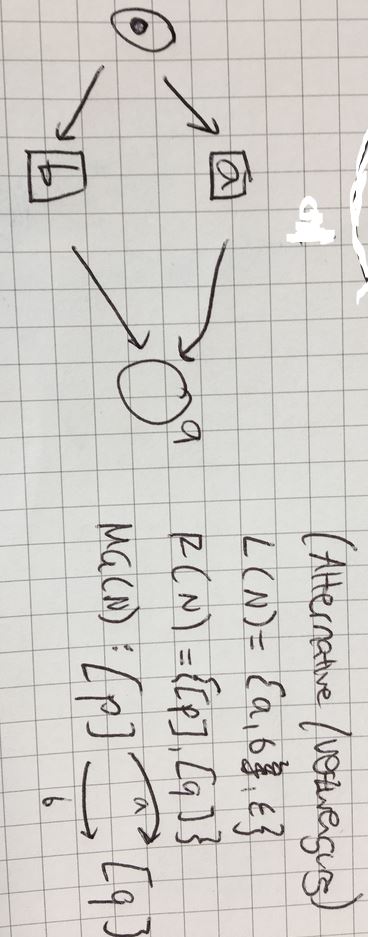
Interpratation:

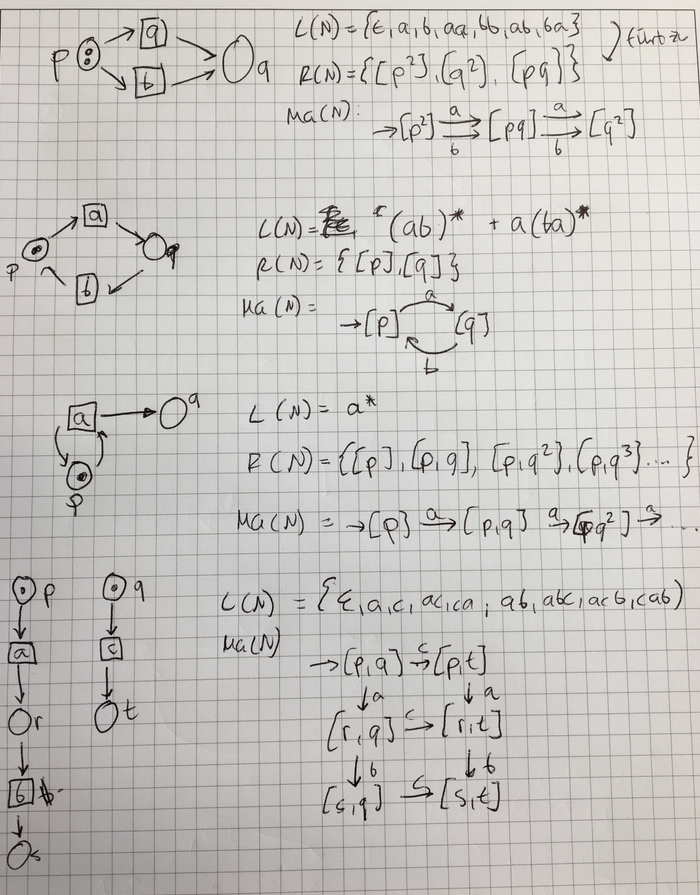
T kann in s schalten und führt in den Folgezustand s‘

Der Markierungsgrad eines markierten Netzes N ist das Transitionssystem

)

Beispiele:





Ein Schritt ist eine Multimenge über T. Er kann schalten in m, falls

Wenn schaltet, so führt das zu der Folgemarkierung

Dafür schreiben wir

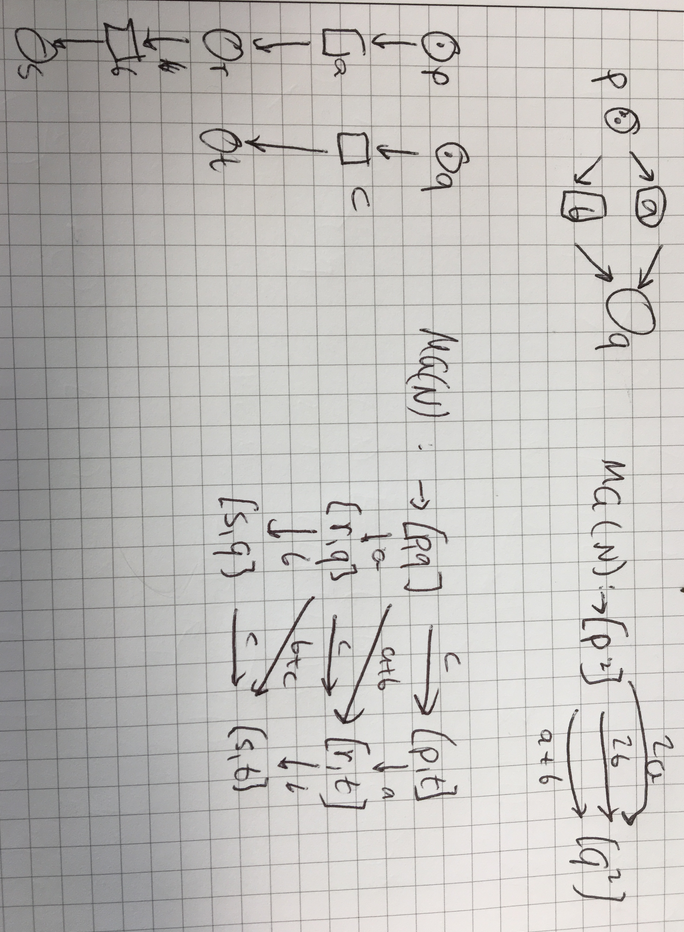
Die Transitionen innerhalb eines Schritts sind nebenläufig mit

Ein Wort heißt Schrittschaltfolge, falls Markierungen m1,.., mn existieren mit

Wir schreiben auch . Die Menge alle Schrittschaltfolgen heißt Schrittsprache Ls(N) von N.

Der Schrittmarkierungsgraph ist wie folgt definiert:

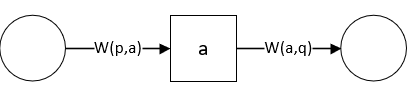
Im Schrittmarkierungsgraphen kann man Nebenläufigkeit ablesen im Gegensatz zum Markierungsgraphen

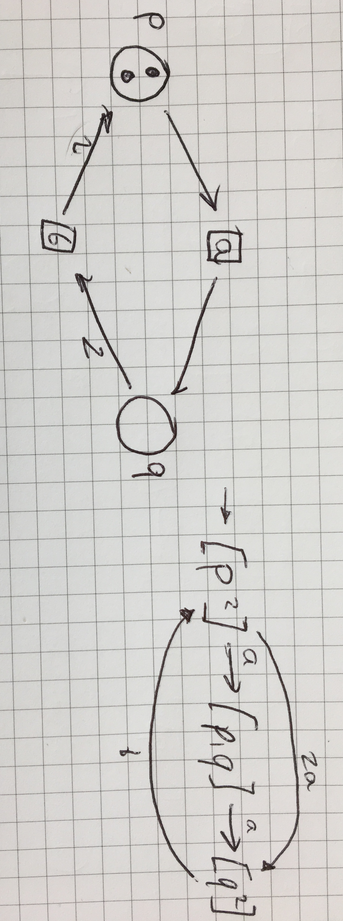


## Stellen / Transitionsnetze (S/T-Netze)

Ein S/T-Netz N=(P, T, F, W) besteht aus

* Einem einfachen Netz (P, T, F)
* Einer Kantengewichtsfunktion W





Wir erweitern die Definitionen °t und t° wie folgt:

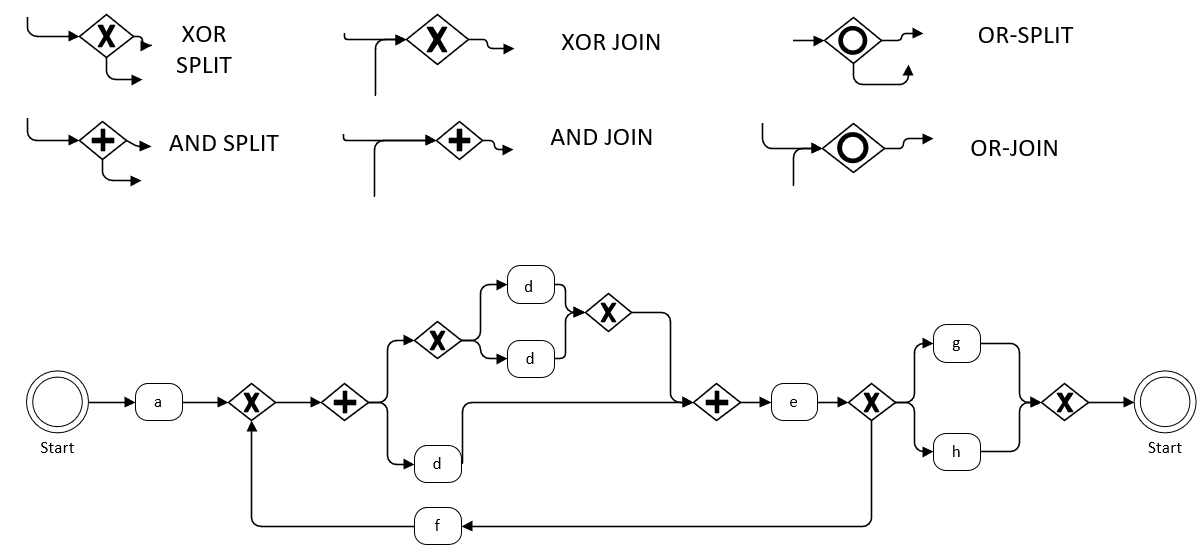
Folgende Definition können wir unverändert von einfachen Netzen übernehmen:

* Schaltregel
* Schaltfolge
* Sprache
* Markierungsgraph
* Und dasselbe für Schritte
* Erreichbare Markierungen

## BPMN

(Business Process Modeling Notation)

Wir besprechen nur einige Basiskomponenten.



Dargestellt ist das Beispiel N3 von vorher.

Das Verhalten eines BPMN istdurch seine Schaltsequenzen gegeben.

Transitionen und Kontroll werden dabei durch Marker auf Kanten aktiviert.

Wenn eine Transition t schaltet, wandert die Marke von den eingehenden auf die ausgehende Kante.

* XOR-SPLIT: Die Marke wandert von der eingehenden auf genau eine der ausgehenden Kanten. Mehrere Transitionen streiten sich um eine Marke.
* AND-Split: Alle ausgehenden Kanten werden markiert -> Nebenläufigkeit
* XOR-Join: Genau eine eingehende Kante muss eine Marke tragen
* AND-Join: Alle eingehenden Kanten müssen markiert sein
* OR-Split: Eine beliebige Teilmenge der ausgehenden Kanten wird markiert (nicht ausschließendes Oder)
* OR-Join: Eine beliebige Teilmenge der eingehenden Kanten muss markiert sein. Er wartet, bis alles getan ist. „Alle Marken, die noch irgendwo rumliegen, müssen eingesammelt werden.“

## Dependency Graph

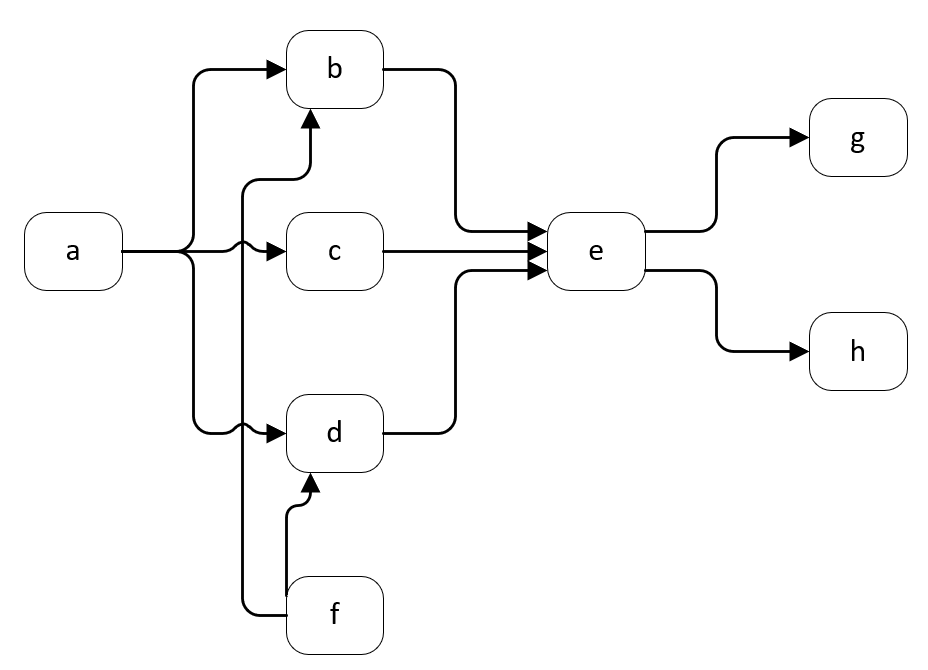


Abbildung : Dependency Graph zu oben dargestellter Abfolge

In einem DG werden die Transitionen direkt mit Pfeilen verbunden, es gibt keine weitere Knotenart.

|t°| > 1 : entspricht OR-Split (vorwärts verzweigte Transition)

|°t| > 1: entspricht OR-Join

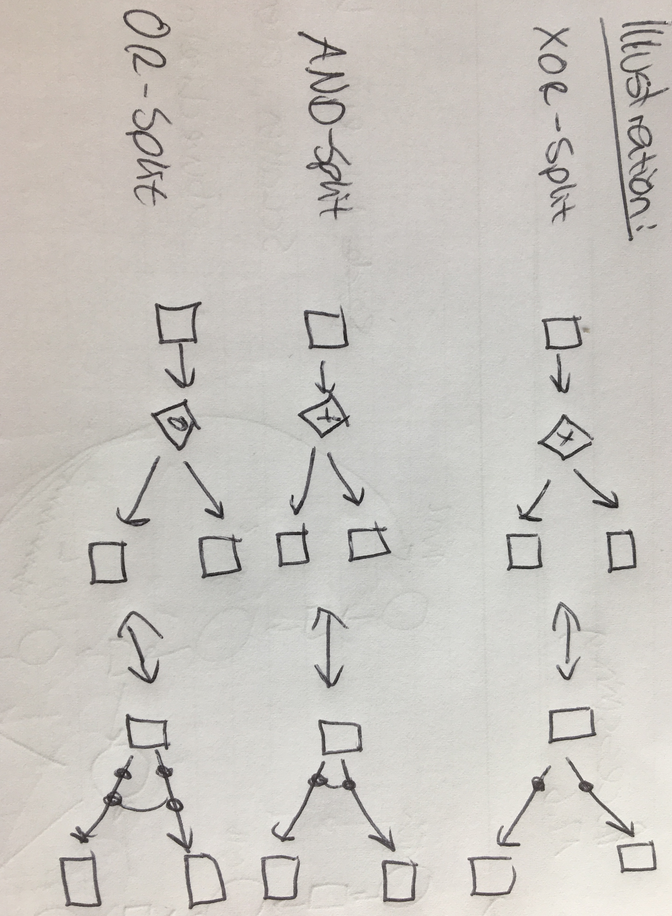
Man kann nicht mehr zwischen Alternativen und Nebenläufigkeiten unterscheiden. DGs sind Ausgabemodell einiger Processdiscovery-Algorithmen. Sie sind Basismodell für Causal Nets. Die Kanten in einem DG können mit Wahrscheinlichkeiten oder Häufigkeiten annotiert werden (als Ergebnis eines Process Discovery Algorithmus). Man sieht dann sofort, was die meistbenutzten Pfade sind.

## Causal Net

## 

Ein Causal Net ist ein DG zusammen mit einer Menge von Eingabe- und Ausgabebindungen für jede Transition.

Eine Bindung ist hierbei immer eine Kombination von eingehenden oder ausgehenden Kanten.



Schaltregel:

Eine Transition ist aktiviert, wenn die Verteilung der Marken auf eingehende Kante einer Eingabe-Bindung entspricht. Wenn die Transition schaltet, produziert sie Marken auf den ausgehenden Kanten gemäß einen der Ausgabe-Bindungen.

Es gibt genau eine Starttransition. Diese ist genau einmal zu Beginn aktiviert. Es eine End-Transition, die genau einmal am Ende schaltet. Es dürfen keine Marken übrigbleiben.

Die Semantik von CN ist nicht ausführbar, das heißt die Schaltsequenzen können nicht durch iterative Anwendung der Schaltregel erstellt werden (da bei einer Entscheidung für ein „falsches“ Bindung später Marken übrigbleiben können). Stattdessen kann man für eine vorgegebene Transitionsfolge testen, ob sie eine Schaltfolge ist (Replay-Semantik).

# re Systemmodelle

# Eingabeseite/Ereignis-Log

# Alpha-Algorithmus (Filtert Noise nicht)

# Heuristik Miner (filtert Noise)

# Synthese-basierte Verfahren

# Conformance Checking – Qualitätsüberprüfung

# Enhancement – Daten + Modell = besseres Modell

# Erweiterte Überblicksgrafik und Ausblick