

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	3
Tabellenverzeichnis	4
Abbildungsverzeichnis	5
1 Einleitung	6
1.1 Motivation	6
1.2 Problemstellung	6
1.3 Zielsetzung	7
1.4 Aufbau der Thesis	7
2 Grundlagen	9
2.1 BPM	9
2.2 Internet of Things	9
2.2.1 Smart Objects	10
2.2.2 Domain Model	12
2.3 Prozess Modellierung	14
2.3.1 BPMN	15
2.3.2 UML	16
2.3.3 Geschäftsregeln	17
2.4 IoT - A	17
2.4.1 IoT- A Modellierungskonzept	18
2.5 BPMN4CPS	19
3 BPM und IoT	20
3.1 Typische Muster und Best Practices von IoT Workflows	21
3.2 Unterschiede IoT Workflows zu regulären Workflows	21
3.3 Evaluierungskriterien	21
3.4 Bewertung der Modellierungsmethoden	21
3.5 Modellierungskonzept	21
4 Evaluierung	22

5	Schlussteil	23
5.1	Ergebnis	23
5.2	Fazit	23
5.3	Weiterführende Arbeit/ Ausblick	23
	Literaturverzeichnis	24
	Anhang	27

Abkürzungsverzeichnis

ARM	Architectural Reference Model
BPD	Business Process Diagram
BPEL	Business Process Execution Language
BPM	Business Process Management
BPMN	Business Process Model and Notation
BPMN4CPS	Business Process Model and Notation for Cyber-Physical Systems
CMMN	Case Management Model and Notation
CPS	Cyber-Physical Systems
EoI	Entity of Interest
IoT	Internet of Things
IoT-A	Internet of Things - Architecture
M2M	Machine-to-Machine
OMG	Object Management Group
RFID	Radio-frequency Identification
UML	Unified Modelling Language

Tabellenverzeichnis

2.1	Charakteristiken von "smarten" Objekten[8]	11
-----	--	----

Abbildungsverzeichnis

[2.1 Zusammenhang zwischen Thing, Device, Resource und Service \[9\]](#) 13

1 Einleitung

eines Geschäftsprozesses

1.1 Motivation

Das Internet of Things (IoT) ist eines der größten IT-Buzzwords der letzten Jahre und beschreibt die durch eingebettete Elektronik ermöglichte Vernetzung von physischen Dingen. Die dadurch gewonnenen Daten bzw. Ereignisse bieten neben dem Potential der Prozessoptimierung und Erweiterung noch die Möglichkeit zur Generierung völlig neuer Geschäftsprozesse und Modelle. Das Weiteren sinken die Kosten dafür physische Dinge mit Sensoren auszustatten und untereinander zu vernetzen, was zu einer hohen Anzahl von IoT Projekten führt. Laut Gartner sollen im Jahr 2020 mehr als die Hälfte der wichtigsten Geschäftsprozess Elemente des IoT beinhalten [1]. Da der Wettbewerb auf dem Technologie-markt rasant zu nimmt, ist es unerlässlich sich von der Konkurrenz abzuheben. Die Verwaltung von von IoT Geräten, sogenannten Smart Devices, mit Business Process Management (BPM) ermöglicht eine einfache Wartung ihrer Orchestrierung. Des weiteren bietet es auch die Möglichkeit der Nachverfolgung, die es ermöglicht KPIs über die Prozesse und Devices einfach zu ermitteln. Diese KPIs sind maßgebend für ein effektives Arbeiten mit der stetig wachsenden Anzahl von Devices [2].

1.2 Problemstellung

Während sich das IoT im Allgemeinen auf Kommunikation und Datenfluss konzentriert, berücksichtigen BPM-Ansätze den Kontrollfluss, große monolithische Prozessmodelle und synchrone Interaktionen. Darüber hinaus haben die meisten BPM-Ansätze Probleme mit nicht routinemäßigen, nicht deterministischen Prozessen, während IoT-Anwendungen typischerweise solche Interaktionen beinhalten. Das Problem der Vereinigung von IoT und BPM beginnt bereits bei der Darstellung und Modellierung der neuen Geschäftsprozesse, da Standards wie Business Process Model and Notation (BPMN) nur bedingt hierfür geeignete Elemente vorsehen. Das aufkommen der überwältigenden Datenmenge sorgt

dafür dass Objekte selbständige Routinen, sogenannte Verhaltensmuster oder Gewohnheiten ausführen. Dieses selbständige Handeln ohne zentrale Steuerung macht die Modellierung umfassender end-to-end Prozesse praktisch unmöglich. Dementsprechend müssen diese Verhaltensmuster als sogenannte event-driven micro processes organisiert werden. Da die Wechselwirkungen zwischen diesen Mikroprozessmodellen nicht auf der niedrigen Ebene des Nachrichtenaustausches beschrieben werden können, müssen diese laut "The Internet-of-Things Meets Business Process Management: Mutual Benefits and Challenges" auf einer höheren semantischen Ebene beschrieben werden [3]. Diese Problemstellungen bilden die Grundlage für diese Thesis.

1.3 Zielsetzung

Ziel der Thesis ist die Konzeption eines Modellierungsansatzes für IoT Workflows. Hierfür werden grundlegende Besonderheiten von IoT Workflows festgehalten und davon ausgehend Evaluierungskriterien für die Bewertung gängiger Modellierungsansätze abgeleitet. Anhand der Kriterien werden Modellierungsmethoden bewertet und gegebenenfalls mögliche Erweiterungsmöglichkeiten vorgestellt. Der daraus resultierende Ansatz wird auf vorhandene Use-Cases angewandt und bewertet.

1.4 Aufbau der Thesis

Nach der Einleitung mit Motivation, Problemstellung, Zielsetzung sowie dem Aufbau der Thesis folgen Grundlagen im Bereich des IoT, der Prozess Modellierung, des BPM, der Internet of Things - Architecture (IoT-A) sowie der Business Process Model and Notation for Cyber-Physical Systems (BPMN4CPS), welche zum Verständnis der weiteren Arbeit dienen.

Im Hauptteil werden typische Muster von IoT Workflows identifiziert. Aus den identifizierten Workflows werden Unterschiede und Besonderheiten zwischen IoT Workflows und Workflows ohne IoT Integration herausgearbeitet, welche bei der Modellierung zu berücksichtigen sind. Anhand der Unterschiede werden Evaluierungskriterien für die Geschäftsprozess Modellierung abgeleitet. Diese

Evaluierungskriterien werden im Anschluss dazu verwendet um bestehende Modellierungsmethoden auf ihre Eignung zur Modellierung von IoT Workflows zu bewerten. Basierend auf der Bewertung wird ein Modellierungskonzept für IoT Workflows erarbeitet. Zur Evaluierung werden mehrere Use-Cases analysiert und das entwickelte Modellierungskonzept darauf angewandt. Anhand der Ergebnisse wird das Modellierungskonzept bewertet.

Im Schlussteil wird das Ergebnis festgehalten, ein Fazit getroffen und weiterführende Arbeiten sowie ein Ausblick vorgestellt.

2 Grundlagen

In diesem Kapitel werden zunächst Grundlagen des **IoT** erläutert. Anschließend werden die wichtigsten Prozess Modellierungsmethoden dargestellt und Grundlagen des **BPM** erklärt. Zum Abschluss werden zwei Erweiterungen von **BPMN** zur Modellierung von **IoT** Workflows vorgestellt.

2.1 BPM

Business Process Management (BPM) is a discipline involving any combination of modeling, automation, execution, control, measurement and optimization of business activity flows, in support of enterprise goals, spanning systems, employees, customers and partners within and beyond the enterprise boundaries. BPM is not a product - There is a category called “BPMS” which is a BPM Suite or BPM System. Gartner has introduced a new product category called “intelligent BPMS.” What is included depends very much on the vendor.

Intelligent BPM: As a result, we are now moving into a phase that some people are calling “Intelligent BPM Systems,” which is distinguished primarily by the concept of a “sense and respond” capability. In this way we can see BPM software market in terms of three phases, with each building on the other.

2.2 Internet of Things

Die Idee eines Internets der Dinge hat seine Ursprünge in den Konzepten des Anfang der 90er Jahre von Mark Weiser skizzierten “Ubiquitous Computing” was er als nahtlose Einbindung von Computern in die reale Welt bezeichnet [4]. Grundgedanke des “Ubiquitous Computing” ist eine Erweiterung beliebiger physischer Gegenstände über ihre bestehende Form und Funktion hinaus durch mikroelektronische Komponenten [5]. Die so entstehenden “smarten” Gegenstände bilden, mit digitaler Logik, Sensorik und der Möglichkeit zur Vernetzung ausgestattet, ein Internet der Dinge. Der Begriff Internet of Things selbst wurde jedoch erst 1999 von Kevin Ashton im Zusammenhang eines globalen Netzwerks von Objekten welche mit RFID angereicht wurden bei einer Präsentation bei Procter

& Gamble verwendet [6]. Eine einheitliche Definition des IoT gibt es nicht, diese These beruht auf der 2012 publizierten Definition aus "Overview of the IoT" der International Telecommunication Union. Diese definiert IoT als : "Eine globale Infrastruktur für die Informationsgesellschaft, die fortschrittliche Dienste ermöglicht, indem sie (physische und virtuelle) Dinge miteinander verbindet, die auf bestehenden und sich entwickelnden interoperablen Informations- und Kommunikationstechnologien basieren" [7]. Aus technischer Sicht steht hinter dem Internet der Dinge weniger eine einzelne Technologie oder eine spezifische Funktionalität als vielmehr ein Funktionsbündel, welches in seiner Gesamtheit eine neue Qualität der Informationsverarbeitung entstehen lässt und somit neue Geschäftsmodelle ermöglicht.

2.2.1 Smart Objects

Die in Tabelle 2.1 auf Seite 11 sichtbaren charakteristischen Merkmale unterscheiden die "smarten" Objekte des IoT zwischen Objekten welche nicht Teil des IoT sind.

Charakteristik	Erklärung
Identifikation	Objekte im Internet der Dinge sind über einen Schlüssel eindeutig identifizierbar. Diese Identifikation ermöglicht die Verknüpfung des Objekts mit Diensten, welche Informationen des physischen Objektes auf einem Server bereitstellen.
Kommunikation	Im Gegensatz zu herkömmlichen physischen Objekten verfügen Objekte im Internet der Dinge über die Möglichkeit Ressourcen im Netz oder sogar untereinander zur Verfügung zu stellen, um Daten und Dienste gegenseitig zu nutzen.
Sensorik	Das "smarte" Objekt sammelt Informationen über seine Umwelt (Temperatur, Lichtverhältnisse, Luftdruck usw.), zeichnet diese auf und/oder reagiert darauf
Lokalisierung	Smarte Objekte kennen ihren Aufenthaltsort oder sind für andere lokalisierbar, bspw. auf globaler Ebene durch GPS oder in Innenräumen durch Ultraschall
Speicher	Das Objekt verfügt über Speicherkapazität, so dass es beispielsweise Informationen über seine Vergangenheit mit sich tragen kann
Aktuatorik	Objekte im Internet der Dinge können unter Umständen selbständig Entscheidungen ohne übergeordnete Planungsinstanz treffen, z.B. im Sinne eines Industriecontainers, der seinen Weg durch die Lieferkette selbst bestimmt
Benutzerschnittstelle	Mit dem Aufgehen des Computers im physischen Gegenstand stellen sich auch neue Anforderungen an die Benutzeroberfläche, die meist nicht mehr durch Tasten und Displays realisiert werden kann. Vielmehr braucht es hier neuartige Benutzungsmetaphern analog der Maus und Fenstermetapher graphischer Benutzeroberflächen

Tabelle 2.1: Charakteristiken von "smarten" Objekten[8]

2.2.2 Domain Model

Da es unter der Buzzword **IoT** sehr viele unterschiedlich Auffassungen und Interpretation wie zum Beispiel das ursprüngliche Konzept Kevin Ashtons eines Netzwerkes um RFID angereicherte Objekte. Häufig ist auch von Machine-to-Machine (**M2M**) oder Cyber-Physical Systems (**CPS**) die Rede. Bei dieser Vielzahl von Auffassungen und Begriffen ist es für ein allgemeines Verständnis unabdingbar sich auf eine Definition zu einigen. Im Zuge dieser Thesis wird das 2010 von Stephan Haller vorgestellte IoT Domain Model verwendet um den Zusammenhang zwischen Devices, Ressourcen und Services zu erklären^[9], da diese die am häufigsten verwendetet wurde in der Literatur auf welcher diese Thesis beruht. Die auf Seite ?? zeigt eine auf den Zusammenhang von Device, Service und Ressourcen abstrahierte Darstellung des IoT Domain Models. Im Anhang befindet sich ein Schaubild des vollständigen IoT Domain Models Haller's vom Stand 2013.

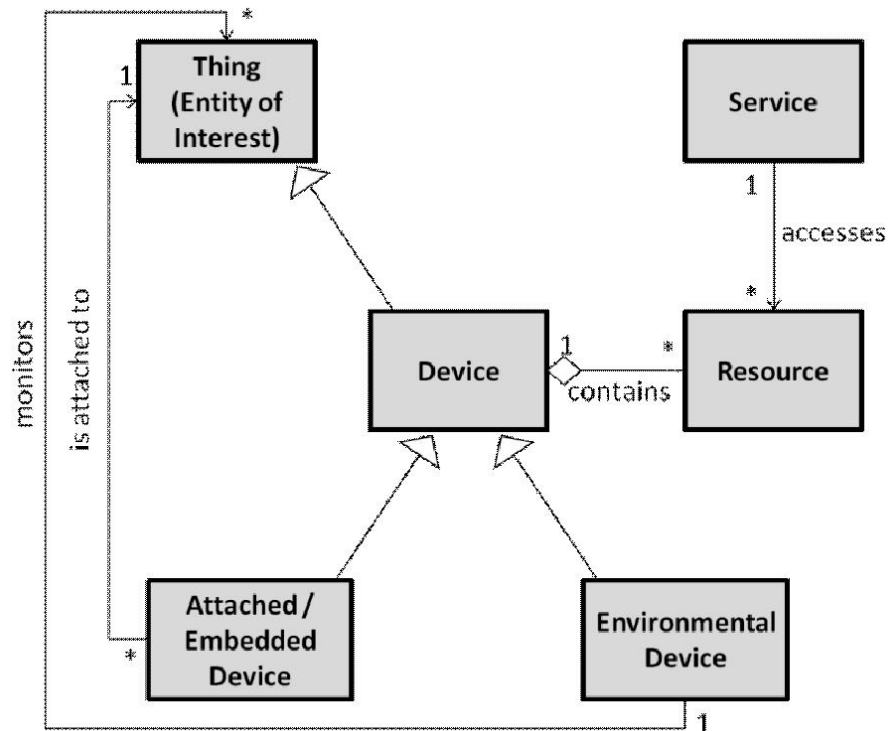


Abb. 2.1: Zusammenhang zwischen Thing, Device, Resource und Service [9]

Thing/ Entity of Interest (EoI):

Das **EoI** bezeichnet einen physischen Gegenstand an welchem der Nutzer oder eine Anwendung wie zum Beispiel ein Geschäftsprozess. Das **EoI** wird entweder durch ein Environmental Device oder über ein "attached" beziehungsweise "embedded device" überwacht.

environmental Device: Environmental Devices, also Umgebungsgeräte überwachen und verfolgen den Status des **EoI**. Beispiele für Umgebungsgeräte sind Radio-frequency Identification (**RFID**) Lesegeräte, Barcodescanner oder Kameras

attached/ embedded Device: Als attached/embedded Device stellen ähnlich wie die Umgebungsgeräte den Zustand und den Status des **EoI** fest. Der Unter-

schied liegt hierbei daran, dass die attached/embedded Devices am **EoI** selbst und nicht in der Umgebung angebracht sind. Beispiel hierfür sind Sensoren wie Thermometer oder Manometer.

Device:

Das Device wird als Überklasse der "environmental Devices" sowie der "attached/ embedded Device" verstanden und stellt das virtuelle Gegenstück zum **EoI** dar.

Resource:

Als werden die vom Device bereitgestellten digitalen Informationen über den Zustand oder die Betätigungsfähigkeiten eines physischen Objektes bezeichnet.

Service:

Services stellen die Ressourcen des Devices über eine klar definierte und standardisierte Schnittstelle bereit und stellen sie somit Anwendungen oder anderen Services zur Verfügung. Somit wird die Funktionalität als Arbeitseinheit einem Geschäftsprozess zur Verfügung gestellt.

Zusammenfassend lässt sich der Zusammenhang zwischen **EoI**, Device, Service und Resource also wie folgend beschreiben. Ein physisches Objekte an welchem Interesse besteht wird durch die Überwachung mittels ein oder mehrerer Sensoren beziehungsweise Umgebungsgeräten als Device in der virtuellen Welt dargestellt. Dieses Device enthält mehrere Ressourcen also Informationen welche wiederum durch standardisierte Schnittstellen, den Services zur Verfügung gestellt werden.

2.3 Prozess Modellierung

In vielen heutigen Unternehmen unterstützen Informationssysteme nicht mehr nur das Geschäft, sondern sie werden immer mehr zu einem integralen Bestandteil davon. Alle Unternehmen machen Gebrauch von Informationstechnologie, und es ist wichtig, dass ihre Systeme so aufgebaut sind, dass sie die Unterneh-

men unterstützen in denen sie zum Einsatz kommen. Das Geschäft bestimmt letztlich die Anforderungen, welche die Informationssysteme definieren. Die Entwicklung von Software ohne ein angemessenes Verständnis des Kontextes, in welchem diese Software betrieben werden soll, ist nahezu unmöglich. Um ein solches Verständnis zu erlangen, ist es unerlässlich, dass man ein Geschäftsmodell definiert. Ein Modell ist eine vereinfachte Sicht auf eine komplexe Realität. Diese Abstraktion erlaubt es irrelevante Details zu vernachlässigen und den Fokus auf die Kernelemente zu legen. Effektive Modelle erleichtern zudem Diskussionen zwischen verschiedenen Stakeholdern im Unternehmen. Sie ermöglichen es ihnen, sich auf die wichtigsten Grundlagen zu einigen und auf gemeinsame Ziele hinzuarbeiten. Die Modellierung von Geschäftsprozessen ist als Mittel zur Analyse und zum Design von Software akzeptiert und etabliert. Die sich ständig weiterentwickelnden Modelle helfen den Entwicklern auch dabei, ihr Denken zu strukturieren und zu fokussieren. Die Arbeit mit den Modellen dient ihnen zum Verständnis für das Geschäft und erhöht dadurch das Bewusstsein für neue Möglichkeiten zur Verbesserung des Geschäfts.

2.3.1 BPMN

BPMN ist ein Standard für die Geschäftsprozessmodellierung, der eine grafische Notation zur Spezifikation von Geschäftsprozessen in einem Business Process Diagram (**BPD**) auf Grundlage traditioneller Flussdiagrammtechniken bereitstellt [10, S.222]. Das Ziel von **BPMN** ist es, die Geschäftsprozessmodellierung sowohl für technische Anwender als auch für Geschäftsanwender zugänglich zu machen, damit die Geschäftsprozessmodellierung eine Kommunikations- und Automatisierungsgrundlage bildet. Hierfür wird eine Notation bereitgestellt, welche für Geschäftsanwender intuitiv ist und dennoch komplexe Prozesssemantik abbilden kann. Die seit 2011 von der Object Management Group (**OMG**) vorgestellte **BPMN** 2.0-Spezifikation bietet auch Ausführungssemantik sowie das Mapping zwischen den Grafiken der Notation und anderen Ausführungssprachen, insbesondere der Business Process Execution Language (**BPEL**). **BPMN** ist so konzipiert, dass es für alle Beteiligten leicht verständlich ist. Zu den Anwendern gehören Business-Analysten, welche die Prozesse erstellen und

verfeinern, technische Entwickler, die für die Implementierung zuständig sind sowie Führungskräfte welche Prozesse überwachen und verwalten [11]. Im Anhang befindet sich ein Poster mit einer Übersicht über die wichtigsten Modellierungsmethoden von BPMN.

Aufgrund der fehlenden Möglichkeit Flexibilität abzubilden beziehungsweise da nicht alle Möglichen Szenarien bekannt sind oder aufgrund der Kombinatorik nicht modelliert werden können, wurde 2014 von der OMG ein eigener Standard Case Management Model and Notation (CMMN) verabschiedet welcher in der Lage ist flexible Prozesse abzubilden. Als Case wird eine Aktivität bezeichnet, welche sich nicht einfach wiederholen lässt. Cases sind von sich entwickelnden Umständen oder von Ad-hoc-Entscheidungen im Bezug auf bestimmte Situationen abhängig. Diese Ad-hoc-Entscheidungen werden von sogenannten Wissensarbeitern gefällt. Zu den Anwendungsfällen des Case Managements gehören die Antrags- und Schadensbearbeitung in der Versicherungsbranche, die Patientenversorgung sowie die medizinische Diagnose im Gesundheitswesen, Hypothekenbearbeitung im Bankwesen, Problemlösung in Call Centern, Wartung und Reparatur von Maschinen und Anlagen sowie die Konstruktion von Sonderanfertigungen[12] .

Laut Heise sei die Kombination von CMMN und BPMN sinnvoll um sowohl strukturierte als auch unstrukturierte Prozesse oder Teilprozesse sinnvoll abbilden zu können [13].

2.3.2 UML

Unified Modelling Language (UML) ist eine grafische Sprache, die die Artefakte verteilter Objektsysteme visualisiert, spezifiziert, konstruiert und dokumentiert [14]. Es ist der am weitesten verbreitete Standard für Software-Architekten, um Geschäftsanwendungen zu spezifizieren. UML wird vor allem für die objektorientierte Softwareentwicklung im Bereich des Software-Engineerings eingesetzt. Die UML wurde in den 90er Jahren als Modellierungssprache und Methodik zur Unterstützung der objektorientierten Programmierung entwickelt. Im Jahr 1997 wurde es als Standard von der OMG übernommen. Die ersten Versionen 1.X wurden 2005 durch die neu überarbeiteten Versionen 2.X ersetzt. Seit März

2015 befindet sich UML in der Version 2.5 [15]. UML bietet im Gegenteil zu BPMN mehr als nur die reine Prozessmodellierung und ist ihrer Gesamtheit sehr umfangreich. Die Spezifikation allein ist über eintausend Seiten lang. Strukturiert wird UML in vier Gruppen, den Strukturdiagrammen, den Architekturdigrammen, den Verhaltensdiagrammen und den Kommunikationsdiagrammen. Im Zuge dieser Thesis wird UML lediglich auf UML Aktivitätsdiagramme im Bezug auf Prozessmodellierung eingegangen.

2.3.3 Geschäftsregeln

2.4 IoT - A

Internet of Things - Architecture kann als eine Art Leuchtturmprojekt der Europäischen Union angesehen werden, welches 2013 nach über drei Jahren zu Ende ging. Ziel hierbei war es ein Architectural Reference Model (ARM) als Grundlage für das IoT zu erstellen. Die Grundidee hierbei war, dass das ARM eine gemeinsame Struktur sowie Richtlinien für den Umgang mit Kernaspekten der Entwicklung, Nutzung und Analyse von IoT-Systemen bereitstellt, was eine nahtlose Integration heterogener IoT-Technologien in eine kohärente Architektur sowie den Zusammenschluss mit anderen Systemen des "Future Internet" ermöglicht [16, S.17]. Um dieses Ziel zu erreichen wurden einige detaillierte wissenschaftliche und technologische Zielsetzungen identifiziert welche innerhalb des Projektes behandelt werden[17].

Zielsetzungen

1. Bewertung bestehender IoT-Protokoll Suites und Ableitung von Mechanismen zur Erzielung einer durchgehenden Interoperabilität für eine nahtlose Kommunikation zwischen IoT-Geräten. Das IoT wird aus Geräten mit unterschiedlichen Kommunikationsstacks bestehen. IoT-A soll eine nahtlose Kommunikationsfluss zwischen heterogenen Geräten ermöglichen und dabei die Komplexität der End-to-End-Heterogenität vor dem Kommunikationsdienst verbergen.
2. Entwicklung von Modellierungswerkzeugen und einer Beschreibungssprache

für zielorientierte IoT-bewusste (Geschäfts-)Prozessinteraktionen, die es erlauben, ihre Abhängigkeiten für eine Vielzahl von Bereitstellungsmodellen auszudrücken.

3. Ableitung von adaptiven Mechanismen für die verteilte Orchestrierung von IoT-Ressourcen-Interaktionen, die Selbst-*-Eigenschaften freilegen, um mit der komplexen Dynamik realer Umgebungen umzugehen.

4. Ganzheitliche Einbettung effektiver und effizienter Sicherheits- und Datenschutzmechanismen in IoT-Geräten sowie den von ihnen genutzten Protokollen und Diensten.

5. Entwicklung einer neuartigen Auflösungsinfrastruktur (resolution infrastructure) für das IoT, die es ermöglichen soll, ein skalierbares zuweisen von IoT-Ressourcen, Entitäten der realen Welt und ihrer Assoziationen durchzuführen.

6. Entwicklung von IoT-Geräteplattformkomponenten einschließlich der Gerätehardware und Laufzeitumgebung. Das IoT-A soll Schlüsselkomponenten entwickeln, die für die IoT-Geräteplattform erforderlich sind, auf der ein zukünftiges Internet der Dinge basieren wird.

7. Der Verbreitung und Nutzung der entwickelten architektonischen Grundlagen beizutragen.

Im Zuge dieser Thesis ist besonders das Ziel der Entwicklung von Modellierungswerkzeugen sowie einer Beschreibungssprache für zielorientierte IoT bewusste Prozessinteraktionen von Bedeutung auf welches im folgenden Kapitel genauer eingegangen wird.

2.4.1 IoT- A Modellierungskonzept

[18]

2.5 BPMN4CPS

3 BPM und IoT

Obwohl IoT mittlerweile zum beliebten Schlagwort geworden ist, kämpfen viele immer noch mit dem Konzept, Prozesse auf IoT anzuwenden. BPM, in seinem Kern, nutzt den Workflow, um große Daten- und Informationsmengen zu verwalten, zu aktualisieren und zu verfolgen. Wenn zum Beispiel eine intelligente Uhr Daten von Ihrem Handgelenk empfängt, die sie dann an eine Fitness-Überwachungsapplikation überträgt, woher weiß sie dann, was sie mit diesen Informationen zu tun hat? Speichert es die Daten einfach in seinem Speicher? Schickt es die Daten an andere Anwendungen, die Ihre Gesundheit, Ihre Ernährung und Ihren Zeitplan für medizinische Besuche überwachen? Prozesse wie diese nutzen BPM, um intelligente Objekte und Anwendungen in der richtigen Reihenfolge zu verwalten. Das Volumen der Daten, mit denen wir täglich arbeiten, nimmt exponentiell zu, so dass es für uns eine absolute Notwendigkeit ist, diese Informationen in beziehungsweise mit Prozessen besser zu verwalten. BPM erhöht den Wert des IoT durch die Verbindung von intelligenten Objekten. Dies wiederum erweitert ihre Integration und Orchestrierung. Da immer mehr Geräte angeschlossen werden und die IoT-Nutzung zunimmt, besteht eine größere Wahrscheinlichkeit für Chaos, dass durch die schnelle Vervielfältigung einzelner Schnittstellen ausgelöst wird. Intelligente Geräte senden Informationen von einem angeschlossenen Gerät über eine API, um eine Antwort zu aktivieren. Die Antworten können in einem kompletten Prozess orchestriert werden, wobei nachfolgende Antworten wie z.B. das Öffnen einer Autotür oder der systematische Zugriff auf bestimmte Dateien aufgerufen werden. Die Integration von BPM ermöglicht es, viele Dinge innerhalb des IoT richtig und nahtlos zusammen zu managen [2] .

3.1 Typische Muster und Best Practices von IoT Workflows

3.2 Unterschiede IoT Workflows zu regulären Workflows

3.3 Evaluierungskriterien

3.4 Bewertung der Modellierungsmethoden

3.5 Modellierungskonzept

4 Evaluierung

5 Schlussteil

5.1 Ergebnis

5.2 Fazit

5.3 Weiterführende Arbeit/ Ausblick

Literaturverzeichnis

- [1] Egham. (2017). Gartner Says 8.4 Billion Connected "Things" Will Be in Use in 2017, Up 31 Percent From 2016, Adresse: <https://www.gartner.com/newsroom/id/3598917> (besucht am 11. 12. 2017).
- [2] P. Ozil. (2015). BPM of Things: the Next Generation of the Internet of Things, Adresse: <http://data-informed.com/bpm-of-things-the-next-generation-of-the-internet-of-things/> (besucht am 12. 12. 2017).
- [3] C. Janiesch, A. Koschmider, M. Mecella, B. Weber, A. Burattin, C. Di Ciccio, A. Gal, U. Kannengiesser, F. Mannhardt, J. Mendling, A. Oberweis, M. Reichert, S. Rinderle-Ma, W. Song, J. Su, V. Torres, M. Weidlich, M. Weske und L. Zhang, „The Internet-of-Things Meets Business Process Management: Mutual Benefits and Challenges,“ *CoRR*, Jg. abs/1709.03628, 2017. arXiv: 1709.03628. Adresse: <http://arxiv.org/abs/1709.03628>.
- [4] M. Weiser. (1991). The Computer for the 21st Century, Adresse: <https://www.ics.uci.edu/~corps/phaseii/Weiser-Computer21stCentury-SciAm.pdf> (besucht am 11. 12. 2017).
- [5] M. Weiser, „Hot topics-ubiquitous computing,“ *Computer*, Jg. 26, Nr. 10, S. 71–72, Okt. 1993, ISSN: 0018-9162. DOI: 10.1109/2.237456.
- [6] K. Ashton. (2009). That 'Internet of Things' Thing, Adresse: <http://www.rfidjournal.com/articles/view?4986> (besucht am 18. 12. 2017).
- [7] I. T. Union. (2012). Overview of the Internet of things, Adresse: <https://www.itu.int/rec/T-REC-Y.2060-201206-I> (besucht am 28. 12. 2017).
- [8] P. D. E. Fleisch. (2014). Internet der Dinge - Technische Grundlagen, Adresse: <http://www.enzyklopaedie-der-wirtschaftsinformatik.de/lexikon/informationssysteme/lexikon/technologien-methoden/Rechnernetz/Internet/Internet-der-Dinge/index.html> (besucht am 11. 12. 2017).
- [9] S. Haller, „The things in the internet of things,“ *Poster at the (IoT 2010). Tokyo, Japan, November*, Jg. 5, Nr. 8, S. 26–30, 2010.

-
- [10] G. Aagesen und J. Krogstie, „BPMN 2.0 for Modeling Business Processes,“ in *Handbook on Business Process Management 1: Introduction, Methods, and Information Systems*, J. vom Brocke und M. Rosemann, Hrsg. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2015, S. 219–250, ISBN: 978-3-642-45100-3. DOI: [10.1007/978-3-642-45100-3_10](https://doi.org/10.1007/978-3-642-45100-3_10). Adresse: https://doi.org/10.1007/978-3-642-45100-3_10.
 - [11] M. von Rosing, S. White, F. Cummins und H. de Man, „Business Process Model and Notation—BPMN,“ in *The Complete Business Process Handbook*, M. v. Rosing, A.-W. Scheer und H. v. Scheel, Hrsg., Boston: Morgan Kaufmann, 2015, S. 433–457, ISBN: 978-0-12-799959-3. DOI: <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-799959-3.00021-5>. Adresse: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780127999593000215>.
 - [12] O. M. Group. (2016). Case Management Model and Notation, Adresse: <http://www.omg.org/spec/CMMN/1.1/PDF> (besucht am 16.01.2018).
 - [13] B. Rücker. (2015). Case Management und CMMN für Entwickler, Adresse: <https://www.heise.de/developer/artikel/Case-Management-und-CMMN-fuer-Entwickler-2569883.html?seite=all> (besucht am 22.11.2017).
 - [14] S. Kleuker, „Grundkurs Software-Engineering mit UML,“ in. Vieweg + Teubner Verlag | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2011, 2011, Kap. Prozessmodellierung, S. 7–21.
 - [15] O. M. Group. (2015). OMG Unified Modeling Language (OMG UML) Version 2.5, Adresse: <http://www.omg.org/spec/UML/2.5/PDF> (besucht am 18.12.2017).
 - [16] I. Architecture, *Enabling Things to Talk*, A. Bassi, M. Bauer, M. Fiedler, T. Kramp, R. van Kranenburg, S. Lange und M. S., Hrsg. Springer, Berlin, Heidelberg, 2013. DOI: doi.org/10.1007/978-3-642-40403-0.
 - [17] I. .-. A. (2017). IoT-A, the EU lighthouse project on Internet of Things, Adresse: <http://www.meet-iot.eu/iot-a-explanation.html> (besucht am 10.01.2018).

- [18] M. Sonja, S. Klaus, M. Carsten, D. Stefan und M. Thoma, „Concepts for Modelling IoT-Aware Processes,“ in *Internet of Things Architecture*, 2012.

Anhang

Unterbereich Anhang