

Einbindung von Enterprise-Apps durch BPMN-basierte Workflow-Modellierung

Summary

“Productive Games”, in diesem Kontext mobile Apps, welche einem Unternehmenszweck dienen, müssen notgedrungen in die IT-Landschaft eines Unternehmens eingebunden werden. Diese Einbindung, sofern sie händisch durch Programmieren geschieht, erzeugt hohe Kosten. Besser wäre es, durch höherwertige Modellierung, welche von Fachabteilungen statt Programmierern ausgeführt werden kann, diese Kosten niedrig zu halten und die Implementierung schnell zu machen. Diese Arbeit führt am Beispiel des 2013 AMOS Projekts “My First Day” vor, wie mit Hilfe von BPMN-basierter Workflow-Modellierung, eine App in eine solche IT-Landschaft eingebunden werden kann. Am Beispiel der simulierten IT-Landschaft resp. eines realen Nutzers wird validiert, in welchem Ausmass diese Einbindung schnell und einfach geschehen kann.

Work Results

- Literature review
 - BPMN, Workflow-Modellierung, IT-Unternehmensintegration
- Research approach
 - Definition and implementation of “simulated” IT landscape
 - Selection of technology for prototype (e.g. evaluate Activiti, etc.)
 - Design and implementation of prototype using My First Day
- Research execution
 - Evaluation of prototype regarding cost and speed of implementation
 - Point of comparison one of these:
 - Simple app from literature for which trad. costs and speed are known
 - Reestablished connection with industry partner provides original data
 - (Last resort:) Comparison by argumentation

- Research results
 - Illustration of why this framework improves costs and speed of implementation

Supervisor

Prof. Dr. Dirk Riehle, dirk.riehle@fau.de

Open Source Research Group
Computer Science Department
Friedrich-Alexander University

More information: <http://osr.cs.fau.de/theses/resources/>