



On-Site Off-Site Nearshore

ERP Entwicklung Hutchison Drei Austria

Wien, 03.06.2015

Agenda.



- **Ausgangslage.**
- **Development Guidelines.** Inhalt, Kommunikation und Kontrolle von Development Guidelines.
- **On-Site-Planung, Meetings & Know-How.**
- **Arbeitsverteilung & Teammanagement.**
- **Resümee.**



Ausgangslage.

Oracle Facts H3G



Oracle Module:

- Financials
 - AP, GL, FA, AR, CE, iExpense
- Procurement
 - PO, iProcurement
- Supply Chain
 - OM, INV, BOM, WIP, Shipping, Cost Management
- Projects
 - Project Costing, Project Billing
- Human Ressource
 - Core HR, Oracle Time & Labor, Payroll, iRecruitment

Sonstige Besonderheiten:

- Diverse Apex Erweiterung in der EBS
- Nutzung von Hyperion
- Nutzung von Oracle BI Werkzeugen

Integration:

- Interfaces
 - Finance
 - > 30 Systeme angebunden
 - 70 Interface Flows
 - HR
 - 5 Systeme angebunden
 - 8 Interface Flows
 - SCM
 - > 20 Systeme angebunden
 - > 100 Interface Flows

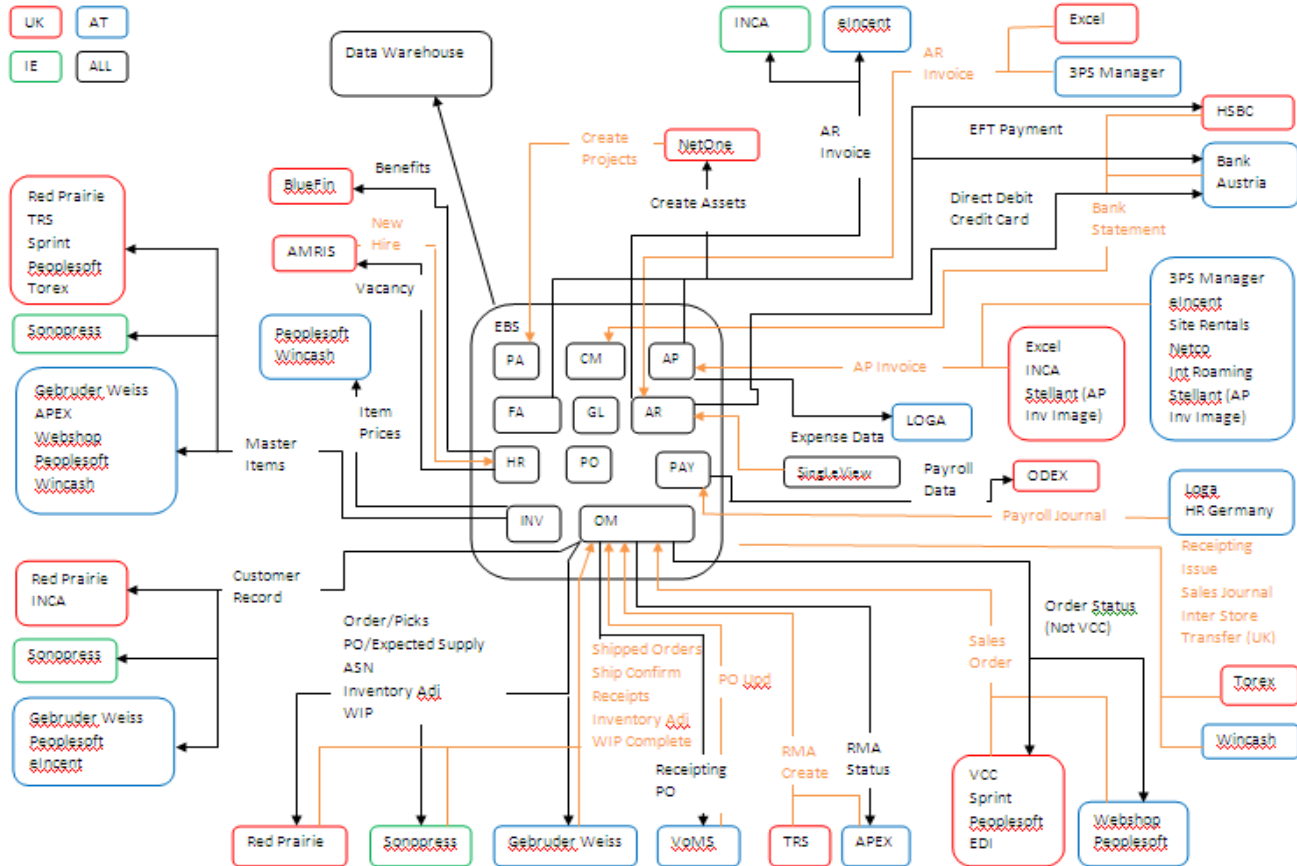
Integrationsmethode:

- Zentrale Middleware Komponente

Oracle System Stack



UK AT
IE ALL





■ Ausgangslage.

- ERP System Österreich, UK, Irland.
- 15 Entwickler langfristig.
 - Österreich
 - Deutschland
 - Slowakei
 - Tschechien
- ~20 Entwickler projektspezifisch.
 - Indien



Wie kann Entwicklung, verstreut über verschiedene Länder und Kulturen, funktionieren?



Development Guidelines.

■ Development Guidelines.



- Oracle EBS Development Guide
- Hutchison Drei ERP Development Guide
 - Allgemeine Themen (Schema, Character Set, Wrapper, ..)
 - SQL Statements (Aliase, Analytic functions, ..)
 - PL/SQL Packages (Header, Documentation, custom view, no dynamic sql, ..)
 - Interface Processing (Interface Template, Status Transition, ..)
- Release Check List
 - Pflichtteile für Deliverables
 - Gruppierung, Versionierung
- Naming Conventions
 - Länderspezifische Konventionen
- Reuse Principles
 - Module zur Wiederverwendung

■ Development Guidelines.



- Guideline Dokumente zentral abgelegt
- Kontrolle am Beginn
 - Release checks
- Präsentation im Entwicklungsteam
- Architecture Board



On-Site, Meetings, Know-how.

■ On-Site-Planung, Meetings & Know-how.



- Regelmäßige On-Sites
 - Alle gemeinsam vs. Immer wer da
- Meetings
 - Status Meetings
 - Task Meetings
 - Team Meetings
- Know-how
 - Plattform
 - Meeting



Team- management.



■ Teammanagement.

- Arbeitsverteilung
 - Senior vs. Junior
 - Bestehende Programme vs. neue Programme
- Personalmanagement
 - Langsamer Personal-Aufbau
- Cross-Over Meetings
 - Kontakt Entwickler <-> Business Analysten
 - Kontakt Entwickler <-> Betrieb



Resümee.



**Entwicklung an einem gewachsenen
ERP System im internationalen Team
kann funktionieren.**



Wenn es klare technische und organisatorische Regeln gibt.



**Wenn es trotz Home-office regen
Kontakt gibt.**



Danke.



Es geht auch anders.