

7 Community Workplaces im Alltag

Innerhalb des Unternehmens setzen die Mitarbeiter den Workplace zur Durchführung ihrer täglichen Aufgaben ein. Aber das eigentliche Potenzial des Workplace entfaltet sich erst, wenn er auch von Personen außerhalb des Unternehmens genutzt wird. Der Workplace ermöglicht den internen Mitarbeitern die Interaktion mit allen Mitgliedern des Unternehmens-Ökosystems. Diese Umgebung ist ein Netzwerk von Beziehungen zwischen Lieferanten von Materialien, Komponenten und Zwischenbaugruppen, zwischen Partnern, die Informationen, Applikationen und Services anbieten, zwischen Kunden und Endbenutzern, die alle so arbeiten können, als ob sie Teil eines Unternehmens wären – damit entsteht ein virtuelles Unternehmen.

Alle Mitglieder dieses Netzwerks nutzen ihren Workplace, um auf die Fülle der Informationen, Applikationen und Services des Ökosystems ihres Unternehmens zuzugreifen, unter anderem auch auf Marktplätze. Der Workplace wird zur virtuellen Erweiterung eines persönlichen Netzwerks, in dem man miteinander in Kontakt kommen und Geschäfte abschließen kann – fast wie auf dem Golfplatz.

Während der Workplace einer B2C-Community – allgemein unter der Bezeichnung Portal bekannt – eine Sammlung von Diensten für eine Community von Endverbrauchern darstellt, schafft ein Unternehmensportal eine firmenspezifische kollaborative Community. Eine solche Community, die von einem Unternehmen für seine Kunden und Lieferanten eingerichtet wurde, ermöglicht die echte Zusammenarbeit und die Verschmelzung von Geschäftsprozessen über Firmengrenzen hinweg.

Es besteht ein wichtiger Unterschied zwischen dem Workplace einer B2C-Community und dem Workplace einer Business Community: An letzterer sind neben dem Unternehmen und seinen Kunden auch sämtliche Geschäftspartner beteiligt. In diesem Kapitel gehen wir nur auf Workplaces von Business Communities ein. Am Beispiel der kollaborativen Planung und Entwicklung zeigen wir, wie ein solcher Workplace den nahtlosen Zugang zu Informationen über die momentane Nachfrage, zu Marktprognosen sowie zur Produktentwicklung und Produktionsplanung bieten kann.

7.1 Der Workplace einer Business Community

Der Workplace einer Business Community erleichtert die Zusammenarbeit zwischen Geschäftspartnern, indem er nicht nur organisatorische und technische Grenzen abbaut, sondern auch die Gesamtkosten senkt.

Abbau von organisatorischen Grenzen

Der Workplace einer Business Community beseitigt Kommunikationshindernisse und verbessert den Informationsaustausch zwischen Unternehmen. Das Ergebnis: Jeder Benutzer erhält die richtigen Informationen zum richtigen Zeitpunkt.

Innerhalb des Workplace kann die Verwaltung von Informationen entweder streng oder locker erfolgen, je nachdem, wie viel Kontrolle der Informations-»Besitzer« ausüben möchte, und in welchem Maße er mit anderen Informationsanbietern und Benutzern kooperieren oder kollaborieren möchte.

Abbildung 7.1 veranschaulicht die einfache 1:1-Kommunikation. Hier findet ein Dialog zwischen dem Informationsbesitzer und einem anderen Teilnehmer statt. Der Besitzer behält die Kontrolle über die Informationen.

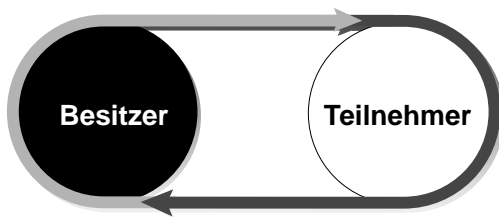


Abbildung 7.1 1:1-Kommunikation

Abbildung 7.2 zeigt die 1:1-Kommunikation mit kollaborativem Input aus dem Unternehmen: Informationsbesitzer und Prozessteilnehmer halten den Informationskreislauf aufrecht, aber der Informationsbesitzer gibt die Informationen auch frei und arbeitet Reaktionen von Benutzern innerhalb des Unternehmens ein.

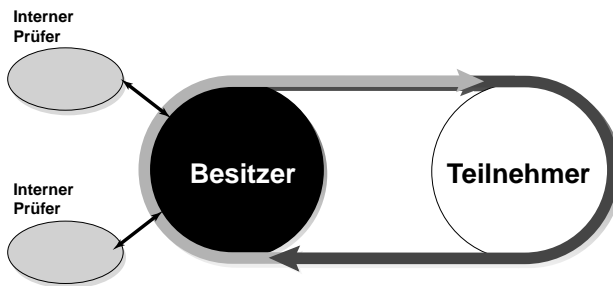


Abbildung 7.2 Kommunikation mit interner Prüfung

Abbildung 7.3 verdeutlicht die 1:n-Kommunikation in einem wettbewerbsgeprägten Modus (beispielsweise eine Ausschreibung, die alle Teilnehmer zu einem Angebot auffordert): Der Informationsbesitzer teilt die Informationen mit zwei Prozessteilnehmern; jeder nutzt die Informationen unabhängig und sendet unabhängig eine Antwort an den Informationsbesitzer.

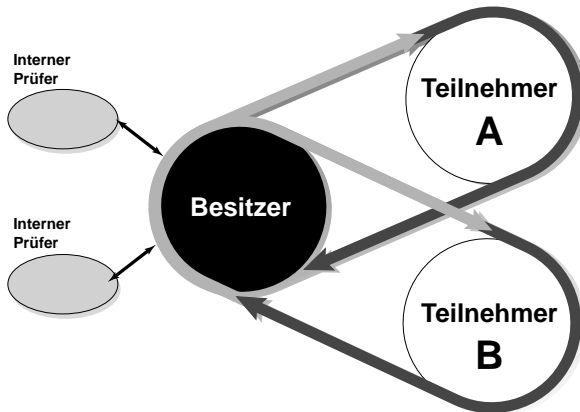


Abbildung 7.3 1:n-Kommunikation (Wettbewerbsfall)

Abbildung 7.4 zeigt die n:m-Kommunikation bei vollständiger Kollaboration: Der Informationsbesitzer und die beiden Informationsteilnehmer nutzen die Informationen gemeinsam.

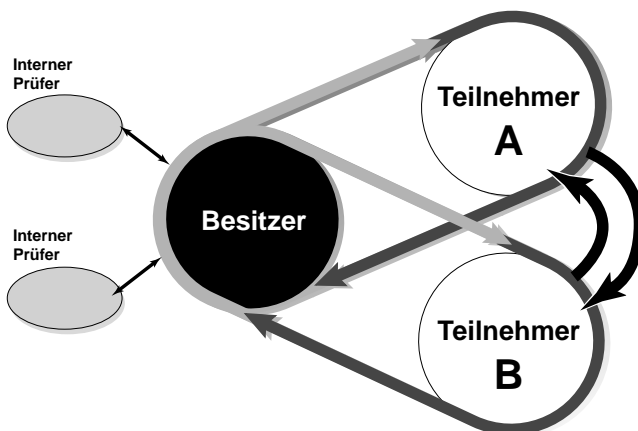


Abbildung 7.4 n:m-Kommunikation (Kollaboration)

Überwinden technologischer Grenzen

Ein Unternehmen, das an einem Business Community Workplace teilnimmt, kann mit anderen Firmen kommunizieren und braucht dabei nicht die verschiedenen Kommunikationstechnologien der jeweiligen Partner zu besitzen. Dies ist vor allem für Unternehmen von Bedeutung, die in der Produkt- oder Prozessentwicklung zusammenarbeiten, weil hier oft sehr viele Teilnehmer beteiligt sind und es auf die Präzision von Zeichnungen ankommt. In diesen Fällen ist die Faxübertragung wegen eventueller Bildverzerrungen kein optimales Kommunikationsmedium; die normale Post ist zu langsam und zu teuer, wenn Dokumente an viele Beteiligte verschickt werden müssen; und E-Mail ist ineffizient wegen der Größe von technischen Datenblättern, CAD-Zeichnungen und anderen Konstruktionsdokumenten.

Kostensenkung

Der Business Community Workplace senkt die Gesamtprozesskosten durch die Reduktion von Zeitbedarf, Arbeitsaufwand und Finanzierungskosten bei der Übertragung von Ideen und Konzepten – sowie deren Dokumentation – innerhalb eines Netzwerks von Kollaborationspartnern. Der Workplace senkt auch die Schulungskosten für die einzelnen Partner, weil er einfach zu handhabende Schnittstellen für die Kommunikation bereitstellt – Kollaborationspartner brauchen sich nicht mehr in die Funktionsweise einer Vielzahl verschiedener Systeme einzuarbeiten. Schließlich ermöglicht der Workplace, vor allem in Verbindung mit der Videokonferenztechnik, die schnelle Problemlösung und Entscheidungsfindung. Er reduziert ferner auch Fahrt- und Reisekosten, vor allem bei der Zusammenarbeit in komplexen Projekten, wo der persönliche Dialog eine große Rolle spielt.

7.2 Kollaborative Entwicklung und Projektmanagement: Der Business Community Workplace im Einsatz

In der heutigen Zeit ist die Zeit bis zur Marktreife (Time-to-Market) einer der wichtigsten Faktoren in der Produktentwicklung. Aber mit der großen Zahl weit verstreuter Geschäftspartner an allen Positionen der Supply Chains sehen sich Unternehmen – vor allem große globale Konzerne – mit Beschränkungen durch Raum und Zeit konfrontiert. In einigen Fällen existieren virtuelle Unternehmen, in denen ein Original Equipment Manufacturer (OEM) oder der Projekteigentümer zur Montagestelle für Komponenten wird, die von globalen Outsourcing-Partnern empfangen werden.

Um diese Beschränkungen zu überwinden, müssen Unternehmen eine Infrastruktur aufbauen, welche die effiziente Produktentwicklung erleichtert. Sie beziehen sowohl die Kunden als auch alle externen Geschäftspartner in den Entwicklungsprozess mit ein und integrieren dadurch die Produktentwicklung mit den gesamten Planungs-, Beschaffungs- und Durchführungsprozessen. Das Internet bietet die ideale Technologie zur Schaffung einer solchen Infrastruktur. Es reduziert den Zeitaufwand, um Menschen zusammenzubringen, und ermöglicht ihnen den effizienten Austausch ihres Wissens und ihrer Ideen, unabhängig von ihrem geografischen Standort.

Die Workplace-Lösung aus Sicht des Unternehmens und der Geschäftspartner

Sehen wir uns ein kollaboratives Entwicklungsszenario aus den Perspektiven zweier Rollen an: aus der Perspektive des Projektmanagers im Unternehmen, welches das Projekt initiiert, und aus der eines Entwicklungsingenieurs bei einem Partnerunternehmen.

Das Problem des Projektmanagers zeigt sich in der folgenden Frage: »Wie kann ich in einem Projekt effizient mit meinen Lieferanten und Partnern kommunizieren?« An der Lösung sind drei Faktoren beteiligt:

1. Ein Überblick über den Projektstatus durch den gemeinsamen Zugriff auf Projektpläne und Statusberichte aller Partner.
2. Eine Möglichkeit, den Partnern genau die Informationen zukommen zu lassen, die sie benötigen, um in einer strukturierten Form am Projekt arbeiten zu können.
3. Eine Möglichkeit, die Beiträge und Änderungen aller Partner miteinander abzustimmen.

Das Problem des Entwicklungsingenieurs beim externen Partnerunternehmen wird durch folgende Frage charakterisiert: »Wie kann ich den Verwaltungsaufwand – Telefonate, Faxmitteilungen und Schreibtischarbeit – reduzieren, der erforderlich ist, um an die notwendigen Informationen zu gelangen und um meine Entwürfe und Ergebnisse den anderen Projektbeteiligten mitzuteilen?« Die Lösung dieses Problems umfasst:

1. Die Möglichkeit, einen Überblick über alle in der Warteschlange befindlichen Projekte und über alle Personen, die daran mitarbeiten, zu erhalten.
2. Zugang zu allen relevanten Informationen wie etwa Pläne oder Strukturdiagramme und die Möglichkeit, offline zu arbeiten. (Es genügt nicht, wenn diese Informationen in Form einzelner Dateien vorliegen; benötigt wird vielmehr eine strukturierte Datenbank, die gleichzeitige Änderungen bei den Entwürfen

der anderen Entwicklungsbeteiligten ermöglicht, deren Komponenten in die vom Unternehmen entwickelten Produkte integriert oder von den vorgenommenen Änderungen betroffen werden.)

3. Eine Umgebung, die es den Ingenieuren erlaubt, alle anderen betroffenen Partner über die vorgenommenen Änderungen zu informieren.

Ökonomische Vorteile

Die Vorteile eines solchen workplace-basierten Systems sind klar:

- ▶ Kürzere Durchlaufzeiten für die zwischen Konstruktions- und Entwicklungspartnern ausgetauschten Informationen verkürzen die Zeit bis zur Marktreife (Time-to-Market).
- ▶ Die Kooperation ist einfacher und besser. Dank des Datenaustauschs über die Extensible Markup Language (XML) sind die Kollaborationspartner nicht an spezifische Systemanforderungen gebunden (vorausgesetzt, dass sich alle Teilnehmer auf einen gemeinsamen Standard geeinigt haben). Die Kollaboration ist unabhängig von den internen Computersystemen der einzelnen Partner. Es ist kein ständiger Online-Systemzugriff erforderlich, sodass die Arbeit auch offline durchgeführt werden kann. Die Sicherheit ist innerhalb des Kommunikationsmediums gewährleistet; die internen Systeme der Partner brauchen nicht für andere Partner geöffnet zu werden. Ein neues virtuelles Unternehmen kann spontan für jedes Projekt geschaffen werden. Die Beziehungen der Geschäftseinheiten untereinander brauchen nicht länger aufrecht erhalten zu werden als für die Dauer des Projekts.
- ▶ Die Kosten werden minimiert, weil die kollaborierenden Partner nicht für die spezifischen Computersysteme des Projektbesitzers geschult werden müssen.
- ▶ Der Prozess wird effizient verwaltet, weil die Push-Technologie die Überwachung der Projektziele und der wichtigen Leistungsindikatoren sowohl für den Projektbesitzer als auch für die einzelnen Teilnehmer steuert.

Collaborative Engineering

Ein Hersteller von Fahrzeug-Antiblockiersystemen (ABS) erhält einen Auftrag zur Entwicklung eines Systems für ein neues Automodell. Der Entwicklungsingenieur, der das Projekt leiten soll, muss eng mit den Konstrukteuren von drei anderen Unternehmen zusammenarbeiten, die Unterbaugruppen für das ABS-System entwickeln. Der Projektleiter muss auch dem Kunden den aktuellen Projektstatus mitteilen, um dessen Einverständnis sicherzustellen und Einigkeit über die vertraglichen Spezifikationen zu erzielen.

Abbildung 7.5 zeigt den Workplace des Leiters des gemeinsamen Entwicklungsprojekts. Der Workplace enthält einen Startbereich auf der linken Seite, von dem aus er oder sie den Zugang zu detaillierten Informationen und Anwendungen erhält. Auf der rechten Seite befindet sich eine Reihe von MiniApps. Viele davon zeigen die Projektparameter, die der Projektleiter ständig im Auge behalten muss. Das System stellt diese Informationen per Push-Technologie dem Projektleiter zur Verfügung.

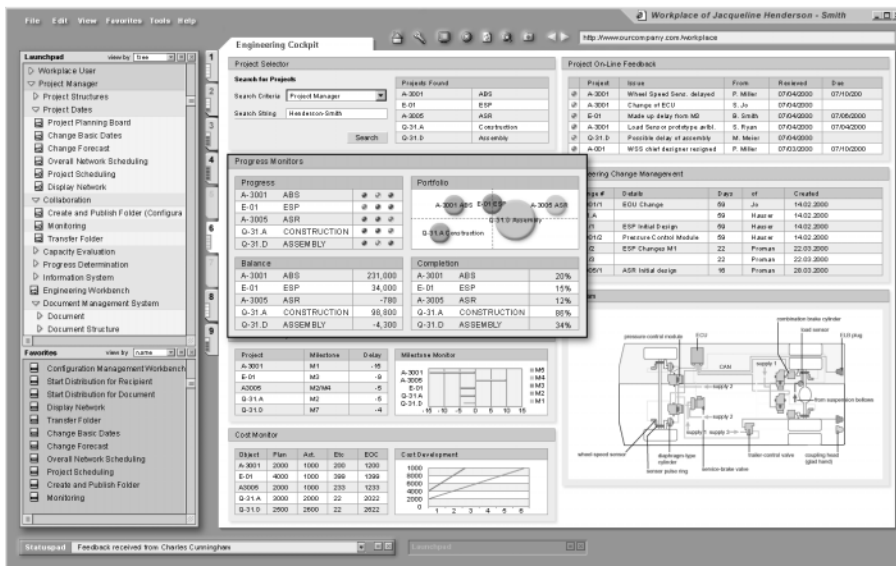


Abbildung 7.5 Workplace des Leiters eines gemeinsamen Entwicklungsprojekts

Auf dem Workplace erstellt der Projektleiter einen Konfigurationsordner, indem er zum Kollaborationsfenster des Startbereichs wechselt. Dieser Ordner enthält alle relevanten Informationen, darunter etwa Teilleisten, CAD-Modelle für die verschiedenen Unterbaugruppen, den Gesamtprojektplan und die Spezifikationsdokumente des Kunden. Neben den grundlegenden Daten des Projektplanungsteams veröffentlicht er die E-Mail-Adressen der drei Ingenieure, die Projektleiter bei den Partnerunternehmen sind.

Alle Partner erhalten eine E-Mail, die ihnen die Teilnahme am Projekt bestätigt und sie über die Grundlagen des Kommunikationsprozesses unterrichtet. Die E-Mail enthält auch den Link zum Projektordner, in dem die Projektarbeit gespeichert wird. Er führt die Partner zur Website und zum Informations-Repository des Projektbesitzers. Alle Mitglieder der Projektteams können über einen Webbrowser auf die für sie bestimmten Informationen zugreifen.

Der Projektleiter erstellt mithilfe der Entwickler-Workbench einen Vorschlag für das ABS-System und sendet ihn an alle Partner. Diese nehmen die erforderlichen Änderungen vor, um sie gegebenenfalls an die davon betroffenen Komponenten anzupassen, für die sie verantwortlich sind. Alle Änderungen erfolgen innerhalb des Konfigurationsordners, wo sie jederzeit für alle Partner und den Projektleiter verfügbar sind. Da alle Partner Einblick in dieselben Dokumente haben, können offene Fragen in Online-Meetings geklärt werden. Falls im Projektplanungsteam eine Änderung am Projektplan vorgenommen wird, wird diese allen Beteiligten mitgeteilt. Sollte sich ein Meilenstein verzögern, teilt das Projektplanungsteam diese Änderung direkt allen Beteiligten im kollaborativen Netzwerk mit.

Abbildung 7.6 zeigt einen einfachen vierstufigen Projektplan für dieses Entwicklungsprojekt, von der Formulierung der Idee bis zur Übergabe des endgültigen Konzepts an den Kunden.

1. Der Projekteigentümer erstellt einen Entwurfsvorschlag, reicht ihn über den Community Workplace ein und benachrichtigt die beteiligten Partner per E-Mail, dass der Entwurf verfügbar ist.
2. Wenn die Partner die Benachrichtigung erhalten, folgen Sie dem Link auf dem Workplace und erhalten die Projektinformationen.
3. Jeder Partner hat die Möglichkeit, Änderungen am Entwurf vorzunehmen und die von anderen Partnern vorgenommenen Änderungen zu kommentieren.
4. Schließlich führt der Projekteigentümer die Änderungen zusammen, vergleicht verschiedene Modifikationen, prüft die Konsistenz des aktualisierten Entwurfs und leitet den neuen Entwurf an den Kunden weiter.

Sowohl der Kunde als auch die Partner haben Zugang zum Projekt über einen Link. Der Kunde kann die Inhalte des Konfigurationsordners herunterladen und offline bearbeiten. Bei der Überprüfung des Entwurfs kann der Kunde seine Kommentare einbringen und sogar Anmerkungen in Zeichnungen einfügen. Diese Kommentare lassen sich dann erneut auf den Server des Projekteigentümers hochladen. Alle Projektteilnehmer erhalten vom Kunden denselben Satz von Änderungsanforderungen.

Neben den Werkzeugen zum kollaborativen Design muss ein Community Workplace für die Zusammenarbeit mit Entwicklungspartnern auch Werkzeuge enthalten, mit denen der Projekteigentümer den Projektfortschritt nachverfolgen, die Arbeit verschiedener Entwicklungspartner überprüfen und vergleichen sowie die Ergebnisse zusammenfassen kann. Der Projektleiter benötigt einen elektronischen Eingangskorb zur Anzeige eintreffender Reaktionen von verschiedenen Projektpartnern und internen Projektteilnehmern sowie ein Werkzeug zur Nachverfolgung von Fälligkeitsterminen aller von ihm betreuten aktuellen Projekte.

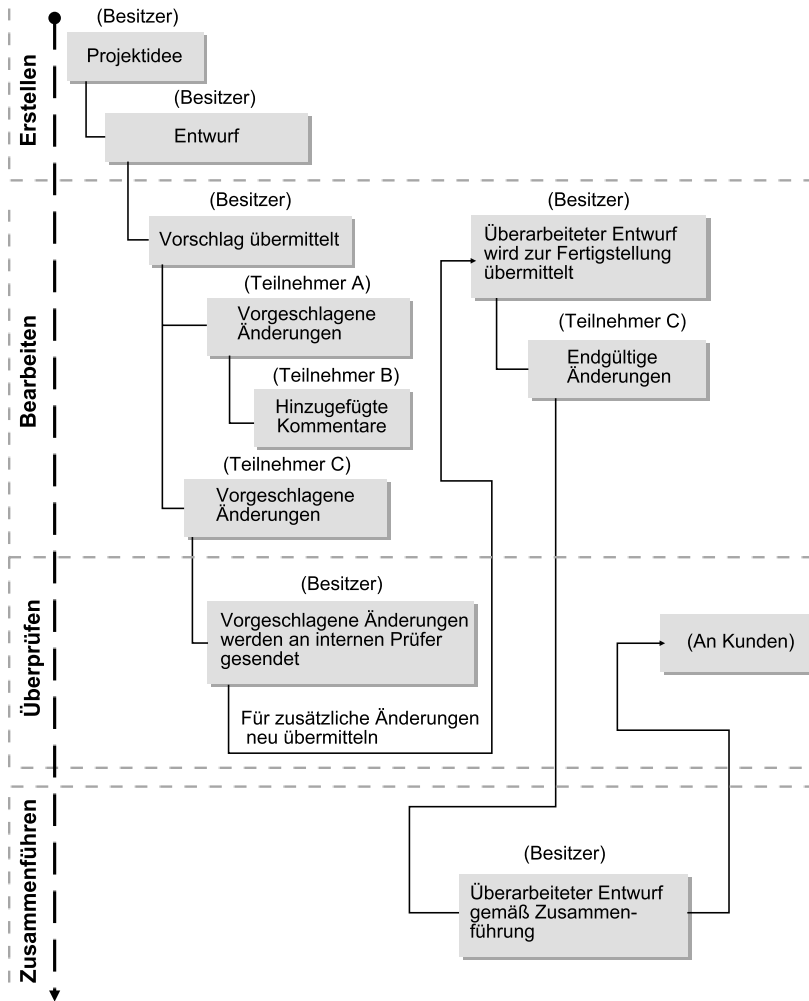


Abbildung 7.6 Vierstufiger Projektplan

Mit dem Projektlektor erhält der Projektleiter eine Übersicht über all seine Projekte. Die Projektmonitore werden automatisch aktualisiert, um alle wichtigen Leistungsindikatoren für den Fortschritt jedes Projekts anzuzeigen. Dazu können beispielsweise der Gesamtstatus, die Kosten oder das Erreichen von Meilensteinen gehören. Diese Informationen sind auch für die Kommunikation des Projektleiters mit dem Kunden von Bedeutung, der möglicherweise einen Statusbericht anfordert.

Die Rückmeldung wird mittels Push-Technologie an den Workplace übertragen, was dem Projektleiter den Vergleich und das Zusammenführen aller möglichen Änderungen erlaubt. Dieselbe Technologie ermöglicht ihm einen schnellen Überblick über die bisher vorgenommenen Konstruktionsänderungen. Mithilfe des Drag-and-Relate-Verfahrens können Details aus dem entsprechenden Abschnitt in den Startbereich gezogen werden.

7.3 Kollaborative Planung mit dem Business Community Workplace

In die kollaborative Planung sind sowohl die internen Mitarbeiter als auch Kunden, Lieferanten, Distributoren, externe Anbieter von Logistik- oder Installationsleistungen sowie Servicepersonal einbezogen.

Um die kollaborative Planung zu ermöglichen, nutzt ein E-Enterprise das Internet zur Echtzeit-Kommunikation und zur erweiterten Planung über mehrere Unternehmen hinweg. Diese Verbindung synchronisiert die Warenbewegungen und optimiert die Verteilung von Ressourcen in Form einer 1:1- oder drehkreuzförmigen Kollaboration (Abbildung 7.7).

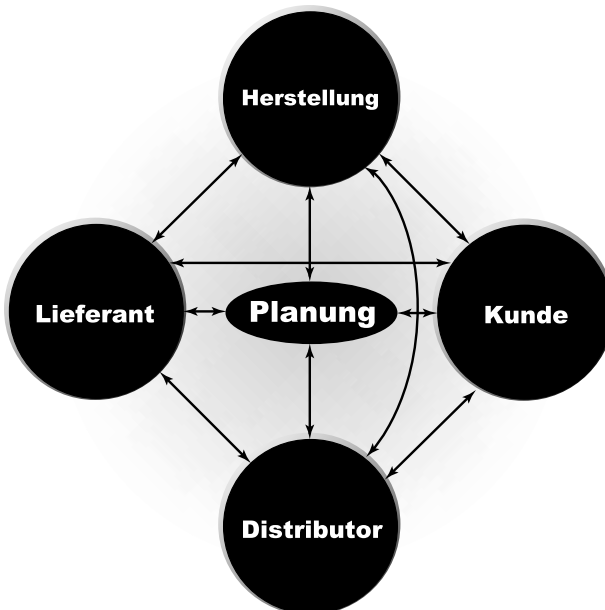


Abbildung 7.7 Kollaborative Planung ermöglicht durch E-Business.

Im Drehkreuzmodell der Kollaboration haben alle Teilnehmer den gleichberechtigten und rechtzeitigen Zugang zu denselben Informationen. Dieses Modell enthält fünf Hauptelemente:

1. Kollaboratives Forecasting-to-Replenishment zwischen Handelspartnern und Herstellern
2. Kollaboratives Agreement-to-Forecast für standardisierte Komponenten zwischen Lieferanten und Herstellern
3. Bestandskontrolle in Echtzeit und straffe Planung über die gesamte Supply Chain hinweg
4. Dynamische Auslastung der Produktionsstätten und flexible Planung für die Produktionsstätten aller Hersteller und Lieferanten
5. Echtzeit-Verfügbarkeitsprüfung (Available-to-Promise, ATP)

Alle Mitglieder eines Community Workplace haben Echtzeitzugriff auf die aktuelle Nachfrage-, Marktprognose- und Produktionsdaten, und alle profitieren von einer optimierten Supply Chain, schnellerer Marktverfügbarkeit, größerer Kundentreue, verbessertem Kundenservice und genauerem Kostenmanagement.

Das Unternehmen und alle seine Lieferanten profitieren darüber hinaus auch von Kosteneinsparungen durch reduzierte Lagerhaltung und geringeres Risiko des Veraltens von Produkten, Verkürzung der Lieferkettendurchlaufzeit und kürzere Nachbestellzeiten. Ferner können sie ihre Kapazitätsausnutzung verbessern und erhalten Transparenz über Nachfrage- und Nachbestelldaten. Nicht zuletzt kommt ihnen auch die Pünktlichkeit der Lieferungen zugute.

Drei Sichten auf den Workplace

Jeder der drei Teilnehmertypen – Kunde, Unternehmen und Lieferant – nutzt den Workplace auf eine andere Art. Dem Kunden bietet sich die Möglichkeit zur Beeinflussung von Marktprognosen und der Nachfrage gegenüber dem Unternehmen durch Erstellen, Anpassen und Stornieren von Aufträgen bzw. durch Ändern von Konfigurations- und Lieferanforderungen. Beim Erstellen eines neuen Auftrags kann er die Verfügbarkeit sowie Produktinformationen und Produktionspläne in Echtzeit prüfen. Ferner hat er die Möglichkeit, die Produktion und Lieferung des Produkts zu verfolgen.

Das Unternehmen nutzt diese Kundeninformationen zur Integration von Prognosen und Nachfrage sowie zur Erstellung und Verwaltung von Produktionsplänen im gesamten Unternehmen und bei seinen verschiedenen Lieferanten, um so die Kapazitätsauslastung und die Supply Chain zu optimieren. Prozess- und Projekt-

eigentümer innerhalb des Unternehmens können den Workplace auch zur Erstellung und Verwaltung von Kollaborationsvereinbarungen mit verschiedenen Partnern oder zur Verwaltung der kollaborativen Entwicklungstätigkeiten nutzen.

Für Lieferanten bietet der Workplace des Unternehmens die Möglichkeit zur Optimierung der Warenbewegungen (und der Lagerbestände, die er eventuell verwaltet). Der Lieferant kann sowohl Marktprognosen und die aktuelle Nachfrage als auch den Warenbestand beim Unternehmen verfolgen, dem er Komponenten zur Montage liefert. Ferner nutzt der Lieferant den Workplace, um Informationen zur Komponentenentwicklung zu aktualisieren und sich enger in den Produktentwurf einzubinden.

7.4 Kollaborierende Workplaces

Wenn große global agierende Unternehmen die Workplace-Technologie nutzen, stellt sich zwangsläufig die Frage: »Wo genau findet die kollaborative Arbeit statt?« Die Antwort lautet: im Workplace des Unternehmens, das »Eigentümer« des Geschäftsprozesses ist, der einer Transaktion zugrunde liegt.

In unserem Beispiel würde die Fahrzeugkonstruktion im Workplace des Automobilherstellers stattfinden. Nachdem der Hersteller die Konstruktion und die Produktion des ABS-Systems an einen Hauptlieferanten vergeben hat, findet die Entwicklung dieser Komponente im Workplace des Lieferanten statt, weil dieser Eigentümer des Entwicklungsprozesses ist. Kollaborationspartner arbeiten im Workplace des Entwicklers, bis das Design abgeschlossen ist. Danach bringt der Hauptlieferant die Dokumentation des Entwurfs in den Workplace des Automobilherstellers ein.

Im genannten Beispiel ist die Integration zwischen Workplaces ein wichtiger Erfolgsfaktor. Der Programm-Manager (also die Person beim Automobilhersteller, die das Entwicklungsteam leitet) benötigt den Überblick über den Status aller Arbeiten, die in den Workplaces der verschiedenen Komponentenhersteller geleistet werden. Dies bedeutet also, dass die Workplaces mehrerer Technologie-Provider den Workplace des Automobilherstellers mit Informationen versorgen müssen. Nur dann ist der Programm-Manager in der Lage, auf aktuelle Informationen von allen Lieferanten zuzugreifen – Informationen, die auf der von den Kollaborationspartnern in den Workplaces der einzelnen Lieferanten geleisteten Arbeit basieren.

Collaborative Planning

Ein wichtiger Kunde hat einen Auftrag storniert. Dies zwingt das Unternehmen und alle anderen Teilnehmer am Business Community Workplace, ihre Marktprognosen und Aktivitäten entsprechend zu ändern. Dieses in Abbildung 7.8 dargestellte Ereignis zieht sich durch den Workplace, und das System sendet die entsprechenden Hinweise und eindeutigen Nachrichten an jeden Teilnehmer.

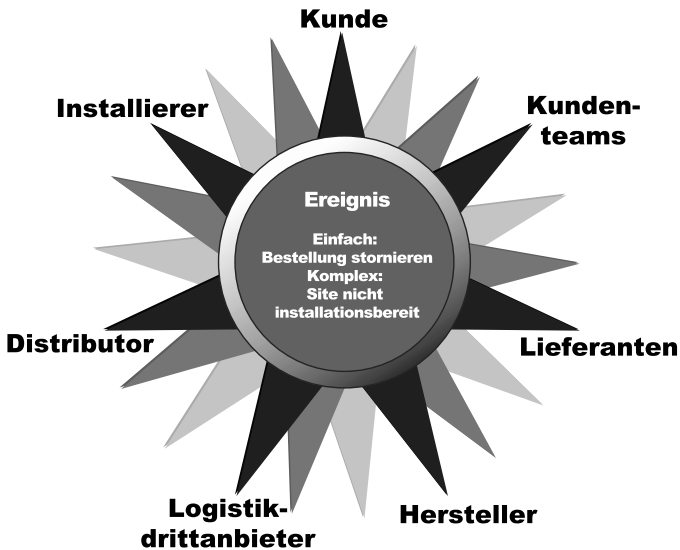


Abbildung 7.8 In einem Modell zur kollaborativen Planung kann ein Ereignis an alle Teilnehmer kommuniziert werden.

Die Abbildungen 7.9 bis 7.11 verdeutlichen eine Reihe von Nachrichten, die an alle Teilnehmer des Liefernetzwerks gesendet werden, die von einem einfachen Ereignis betroffen sind: Ein Kunde storniert einen Auftrag. In diesem Fall werden nur drei Nachrichten gesendet:

- ▶ Der Kunde erhält eine Bestätigung, dass sein Auftrag storniert wurde.
- ▶ Der Logistikdrittanbieter erhält eine Nachricht, die Lieferung zu stornieren und alle eventuell am Lager befindlichen Teile zurückzusenden.
- ▶ Die Lieferanten erhalten Nachrichten, in der sie aufgefordert werden, auf einen aktualisierten Produktionsplan zu antworten.

Sehen wir uns jetzt einmal ein komplexeres Ereignis an: Ein Installationsunternehmen untersucht einen Installationsstandort und stellt fest, dass der Kunde nicht in der Lage ist, die Lieferung am vorgesehenen Termin in Empfang zu nehmen.

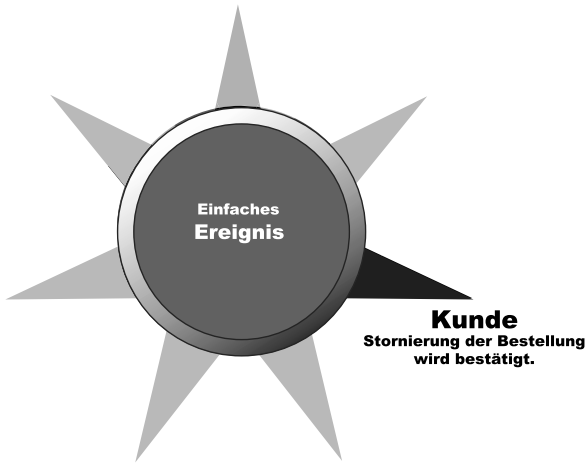


Abbildung 7.9 Nachricht an den Kunden

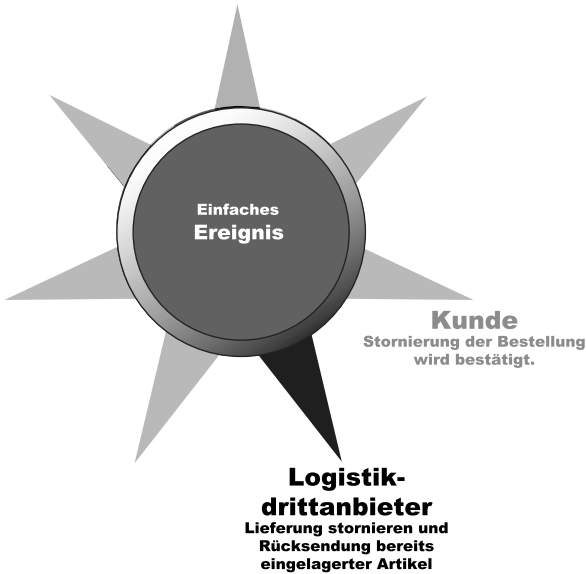


Abbildung 7.10 Nachricht an Logistikdrittanbieter

Der Workplace – auf den möglicherweise über ein mobiles Gerät zugegriffen wird – informiert die anderen Beteiligten im Netzwerk über die Projektverzögerung und prüft die Verfügbarkeit von Ressourcen und Materialien für einen anderen Installationstermin.

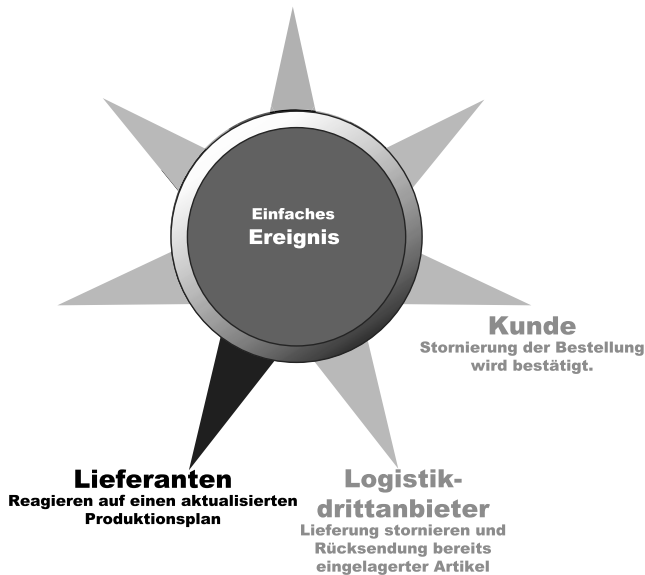


Abbildung 7.11 Nachrichten an Lieferanten

In diesem Fall gehen vier Nachrichten an die Teilnehmer (Abbildung 7.12 bis 7.15):

- ▶ Der Hersteller (eine Unternehmenseinheit des Kernunternehmens) erhält eine Nachricht, die Terminplanung für Produkte mit kurzer Lieferzeit anzupassen und Komponenten mit langer Lieferzeit an das Lager des Logistikdrittanbieters zu liefern.
- ▶ Der Logistikdrittanbieter erhält eine Nachricht, die Zeitplanung für die Abholung von Komponenten mit langer Lieferzeit in sein Lager und die Lieferung von Komponenten mit kurzer Lieferzeit zum Installationsort zu planen und bei der Lieferung auch die Lagerartikel mitzuliefern.
- ▶ Lieferanten erhalten Nachrichten, die Zeitplanung für die Lieferung von Rohmaterialien sowie die Lieferung der direkt an den Standort zu liefernden Materialien an die Produktionsänderungen anzupassen.
- ▶ Schließlich erhält der Kunde eine Bestätigung über den neuen Termin für den Beginn der Installation.

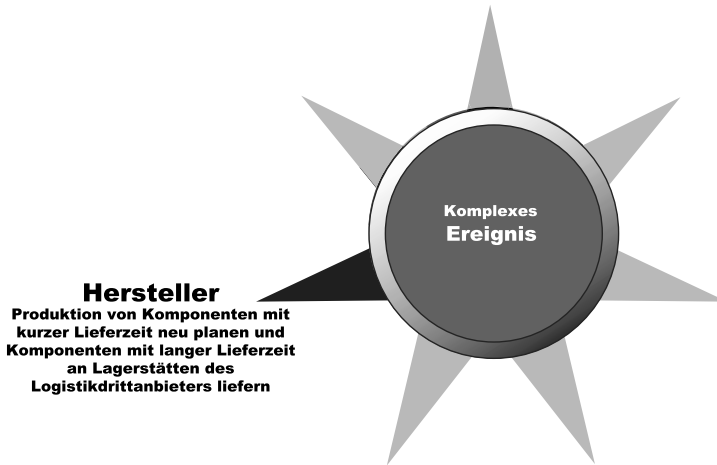


Abbildung 7.12 Nachricht an Hersteller

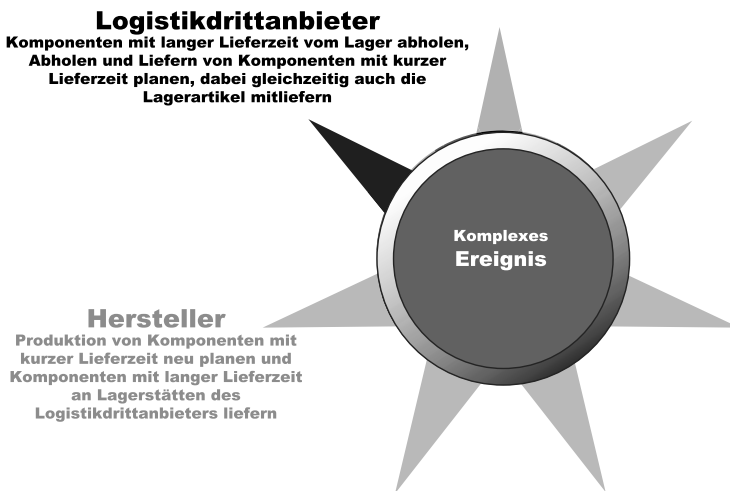


Abbildung 7.13 Nachricht an Logistikdrittanbieter

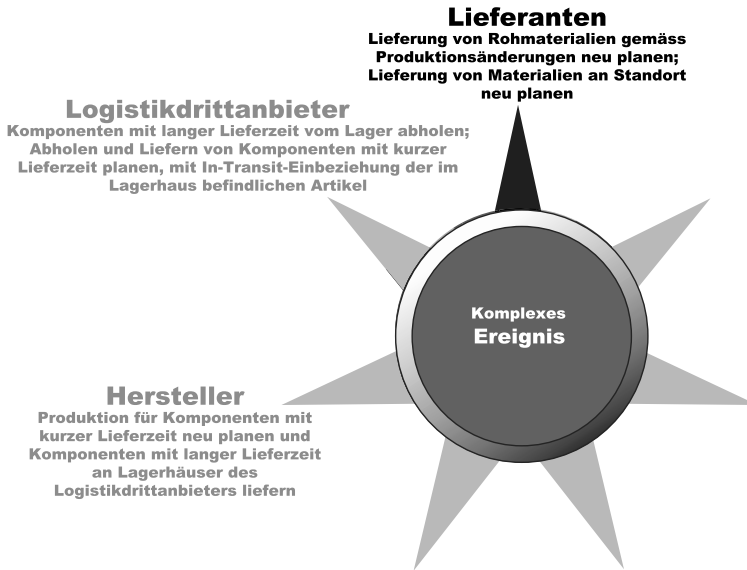


Abbildung 7.14 Nachricht an Lieferanten

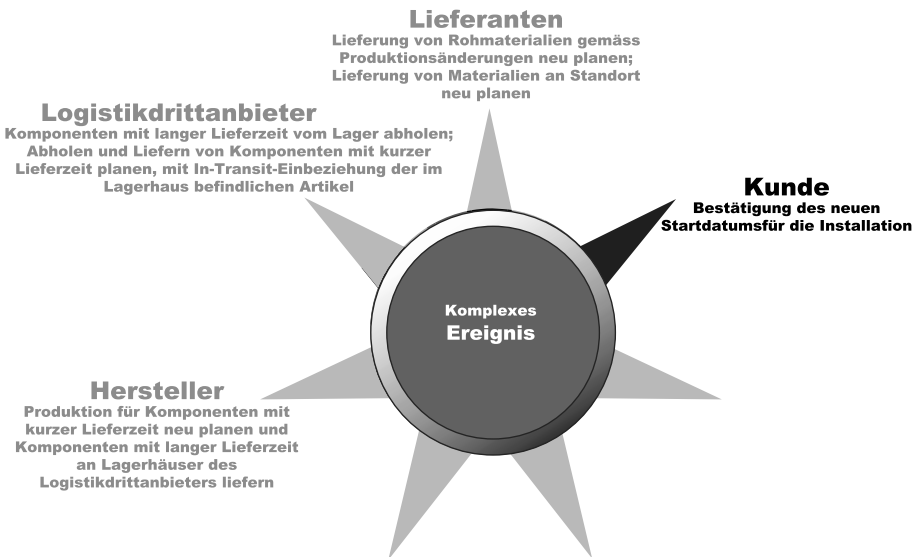


Abbildung 7.15 Nachricht an Kunden

Vorteile des Workplace

Der Workplace bildet für jedes Mitglied des kollaborativen Planungsnetzwerks den Einstiegspunkt in ein einheitliches System zur Planung und Verwaltung der Supply Chain. Die Kommunikations- und Informationsflüsse sind nahtlos, in Echtzeit und reaktionsschnell. Die Arbeit der Partner untereinander läuft nicht sequenziell, sondern dynamisch ab. Ein Ereignis ist nicht mehr nur der Beginn einer Kette ausgetauschter Informationen, sondern löst Informationen aus, die an alle betroffenen Parteien fließen. Durch die Nutzung des Workflows innerhalb des Workplace kann jedes Ereignis der Auslöser einer sorgfältig koordinierten, automatisierten Abfolge von Arbeitsschritten sein, die sämtliche Beteiligten innerhalb des Liefernetzwerks einbezieht. Dieser Workflow über das Web steuert den Prozess so, dass transparent wird, von wem er ursprünglich ausgelöst wurde. Informationen über Ereignisse und den Status des Liefernetzwerks stehen allen Mitgliedern der kollaborativen Community offen. Die dadurch mögliche schnellere Reaktion auf Änderungen und die präzisere Planung führen zu reduzierten Kosten für alle Mitglieder des Netzwerks und zu besserem Service für die Kunden.

Der Workplace lässt sich leicht an neue Lieferanten, Logistikanbieter und andere Partner anpassen, weil ein Webbrowser und ein Internet-Zugang die einzigen technischen Voraussetzungen für den Eintritt in das Netzwerk sind. Es ist keine Schulung erforderlich, und der Support ist universell. Der Workplace schirmt Mitglieder der kollaborativen Einheit von der dahinter stehenden Technik ab, ganz gleich, ob es sich dabei um ein vom Eigentümer der Business Community kontrolliertes Einzelsystem oder um mehrere Systeme handelt, die zusammenarbeiten.