

**ITEMS-FORUM 2026**

6.–7. Mai 2026 | ATLANTIC Hotel Münster

**»BILLING4US 2.0: DER KONVOI MACHT SICH AUF DEN WEG  
– PROJEKTBERICHT UND LESSONS LEARNED«**

**Marcus Tebel** | Projektmanager, items &  
**Markus Brahm** | Bereichsleiter Beratung / Anwendung, items

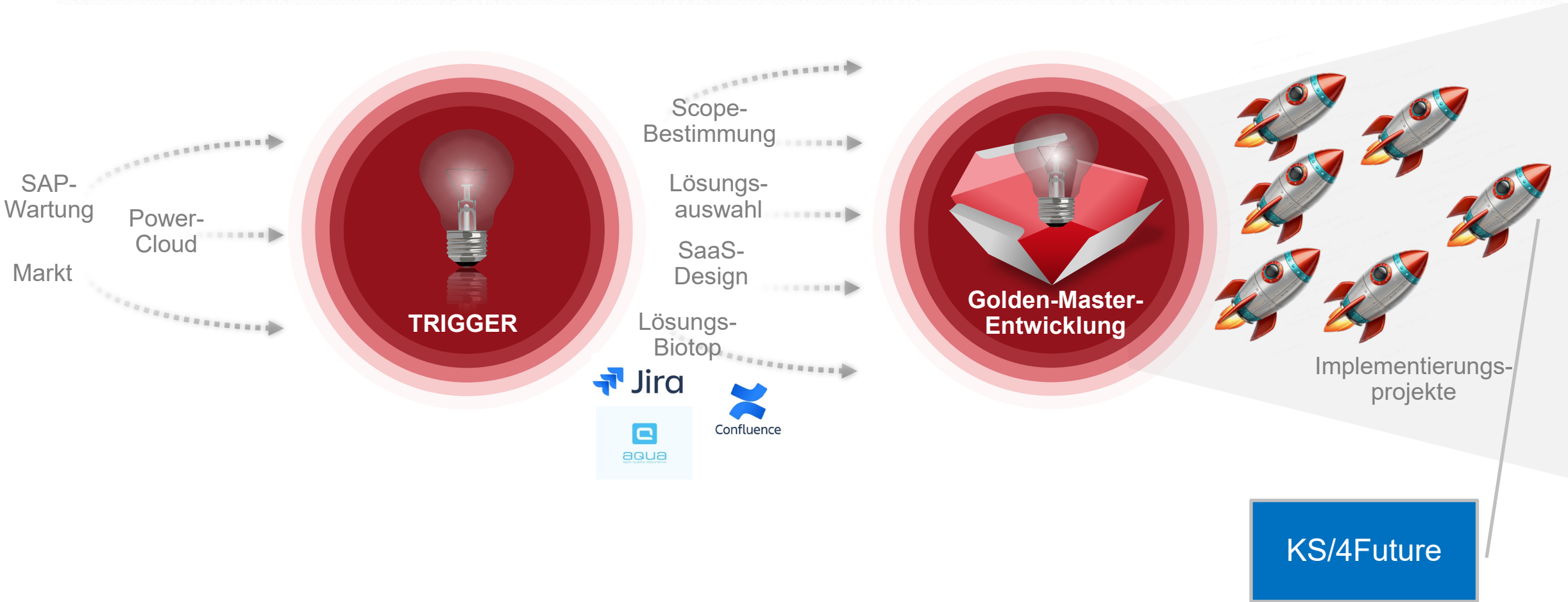


# BILLING4US 2.0 – FIRST MOVER-PROJEKT IM KONTEXT

FIRST MOVER – KS/4FUTURE

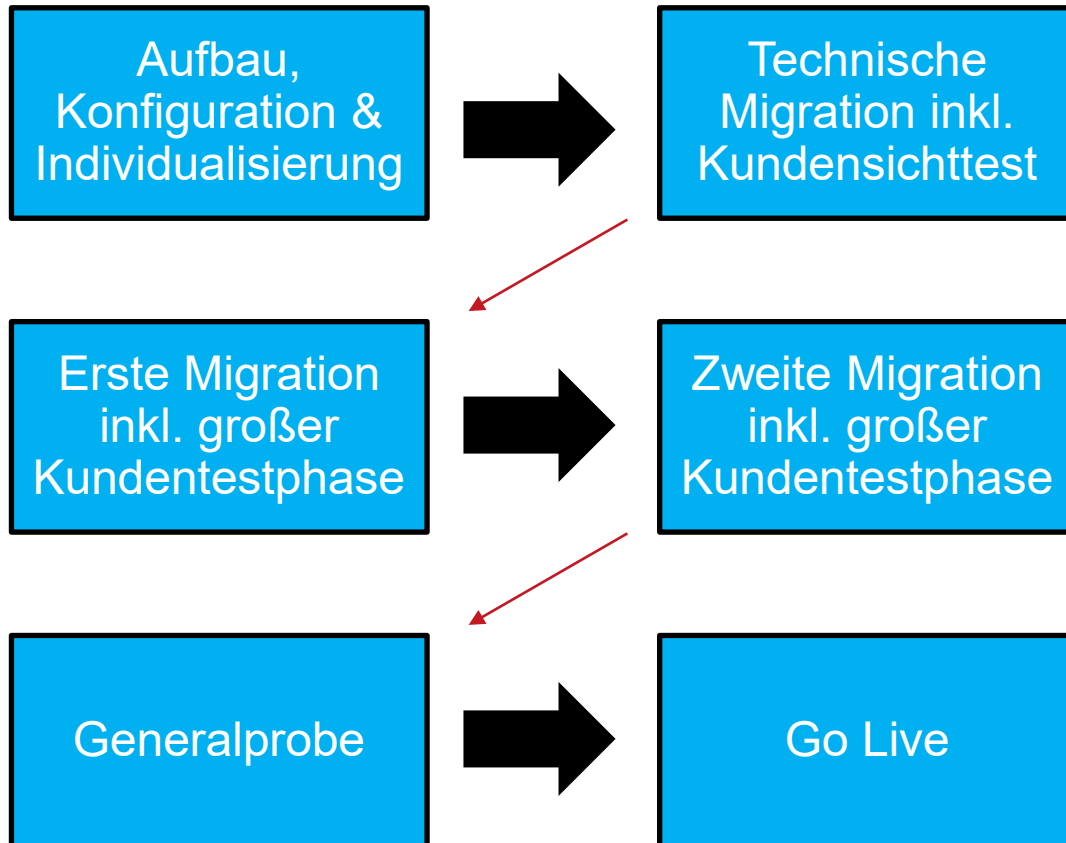


Billing4us 2.0



# BILLING4US 2.0 – PROJEKTÜBERBLICK

FIRST MOVER – KS/4FUTURE



- Bereitstellung eines Golden Masters als Ausgangsbasis
- Kundenspezifische Ausprägung und Anpassung der Lösung
- Durchführung von drei zentralen Migrationsschritten: technische Migration sowie zwei umfangreiche Massenmigrationen
- Generalprobe vor dem finalen Go-Live
- Geplanter Projektzeitraum (exkl. Vorprojekt): ca. 12–13 Monate – trotz Template!
- Kritische Erfolgsfaktoren u.a.: zwei ausgiebige Kundentestphasen im Zuge der Massenmigrationen
- Ziel: Stabiler, termingerechter Go-Live durch frühzeitige Validierung und Qualitätssicherung

# BILLING4US 2.0 – KEIN REINES IT-PROJEKT

FIRST MOVER – KS/4FUTURE

## S/4HANA Utilities ist nicht nur IT-Projekt – es ist eine grundlegende Transformation

- **Prozesse im Fokus**  
→ Wir verändern nicht nur Systeme, sondern die Art, wie das Unternehmen arbeitet – Ende-zu-Ende.
- **Verantwortung liegt im Business**  
→ Der Erfolg hängt nicht nur von der IT ab, sondern von den Fachbereichen und dem Management.  
→ Commitment, Fokus, Vertrauen, Motivation!
- **Chance statt Pflichtprogramm**  
→ Billing4us 2.0 ist der Hebel für Standardisierung, Effizienz und nachhaltige Wettbewerbsfähigkeit, in diesem Change liegt eine zentrale Chance; spätestens jetzt richtig fit und wettbewerbsfähig machen!
- **Größtes IT-Projekt seit gut 15 Jahren für die Branche**  
→ Dreiwöchiger Lieferantenwechsel, Preisbremsen, Lieferantenwechsel in 24H, Fusionen ... alles eher kleine Projekte im Vergleich

# B4US\_2.0 – LESSONS LEARNED

FIRST MOVER – KS/4FUTURE

---

## Lessons Learned aus den ersten Projektmonaten:

- **Template-Verständnis muss von allen erarbeitet werden**  
→ Kundenteams benötigen frühzeitig und wiederholt Enablement, nicht erst im Test
- **Ein Template ist nie fertig**  
→ Der Golden Master muss bis zum Go-Live gezielt weiterentwickelt werden
- **Früh testen, heißt besser umsetzen**  
→ Längere und intensivere Alpha-Phasen reduzieren Risiken im Kundentest und erhöhen die Akzeptanz
- **Relevanz der Datenqualität wird gerne unterschätzt, nicht alles kann Migration heilen**  
→ Stammdaten müssen früh bereinigt und harmonisiert werden
- **Change-Management ist relevant!**  
→ Akzeptanz in den Fachbereichen entscheidet über den Projekterfolg



# BILLING4US 2.0 – HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN

FIRST MOVER – KS/4FUTURE

---



## Handlungsempfehlungen vor Projektstart:

- **Frühzeitig klare Zielbilder je Teilprojekt und für Gesamtarchitektur entwickeln**  
→ Transparente Zielzustände schaffen Orientierung und holen die Mitarbeitenden von Anfang an ab
- **Daten frühzeitig bereinigen und harmonisieren**  
→ Stammdatenqualität ist einer der zentralen Erfolgs- bzw. Misserfolgskriterien
- **Ressourcen realistisch planen**  
→ Fachbereiche müssen ausreichend Zeit und Kapazitäten einbringen können, frühzeitig extern im Prozess-Support verstärken! Keine größeren parallelen Projekte planen, es wird nicht funktionieren!
- **Eigenverantwortliches Lernen im Projekt früh etablieren**  
→ Mitarbeitende sollten Dokumentationen sowie alle sonstigen Angebote (Reviews, Testwochen..) zur strukturierten Selbstschulung vor und während des Projekts nutzen.

# BILLING4US 2.0 – DER KONVOI IST AUF DEM WEG

PROGRAMM „UTILITIES4US“



**Ressourcenplanung**

Projekt	Phase	Start	Ende	Ressource	Verfügbarkeit
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person A	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person B	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person C	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person D	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person E	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person F	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person G	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person H	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person I	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person J	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person K	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person L	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person M	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person N	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person O	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person P	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person Q	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person R	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person S	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person T	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person U	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person V	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person W	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person X	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person Y	100%
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Person Z	100%

**Beispiel mit Meilensteinen (Quelle: CI-Messung)**

Meilenstein	Start	Ende	Status
M1	01.01.2024	31.03.2024	Erreicht
M2	01.04.2024	31.05.2024	In Bearbeitung
M3	01.06.2024	31.07.2024	Geplant
M4	01.08.2024	31.09.2024	Geplant
M5	01.10.2024	31.11.2024	Geplant
M6	01.12.2024	31.01.2025	Geplant

**Projektplan**

Projekt	Phase	Start	Ende	Status
Projekt A	Planung	01.01.2024	31.03.2024	Erreicht
Projekt A	Planung	01.04.2024	31.05.2024	In Bearbeitung
Projekt A	Planung	01.06.2024	31.07.2024	Geplant
Projekt A	Planung	01.08.2024	31.09.2024	Geplant
Projekt A	Planung	01.10.2024	31.11.2024	Geplant
Projekt A	Planung	01.12.2024	31.01.2025	Geplant

**PLAYBOOK UTILITIES4US IMPLEMENTIERUNGS-PROJEKTE**

Systemauswahl/  
Scope /  
Golden Master

16 Jahre Template-Erfahrung hinter uns