UBISOFT × SIDESTREAM

Effizientes Kampagnenmanagement für Spiele-Distribution

Die Videospielbranche ist ein schnelllebiges Feld. Es gibt regelmäßig neue Games, Updates und Werbeaktionen. Das alles bedarf sorgfältiger Planung und einer präzisen Auswertung basierend auf einer zuverlässigen Datengrundlage. Ubisoft's bisheriger Prozess zur Planung und Abrechnung von Verkaufskampagnen ist stark Excel-basiert.

Auf einen Blick

Probleme und Wünsche

- Bessere Reportings
- Smarte Autovervollständigungen
- Teilautomatisierungen wie Kampagnen-Duplikationen
- Granulare Zugriffsrechte und Change-Logs

Ziel-Softwarearchitektur

Die Softwarearchitektur für Ubisoft besteht aus einer Reihe von Microservices: einer Web-App, einem Reverse Proxy, einer dedizierten Benutzerverwaltung sowie einem Backend inkl. Datenbank.

Erste Phase

Die erste Phase bildet den Grundbau und wurde in diesem Fall auf drei 2-wöchige Sprints geschätzt: Am Ende steht eine funktionierende Anwendung mit den wichtigsten Funktionen und einem stabilen Fundament für weitere Funktionen. Außerdem haben wir bereits Planungen für weitere Phasen und Sprints aufgestellt. Dabei ist unser Credo: Best Value first: Alle Features werden vorab nach Nutzen-Aufwandsverhältnis (Value) abgewogen.

AUSGANGSLAGE

Dynamische Daten in starren Tabellen

Auf lange Sicht verzweigt sich die Umsetzung des Prozesses. Die Zusammenarbeit von verschiedenen Anwendern an vielen Files, Tabellenblättern und Makros ist unübersichtlich und führt zu einer Reihe von Nachteilen:

- Mitarbeiter:innen verbringen viel Arbeitszeit mit der manuellen Datenpflege.
- Daten können schnell inkonsistent werden, wenn das Controlling auf verschiedenen Aggregationsebenen durch „Zusammenkopieren" und Modifizieren verschiedener Excel Dateien möglich ist.
- Excel-Tabellen erschweren zuverlässige Echtzeit-Integrationen mit externen Datenquellen (z.B. Amazon Seller Central).

ANFORDERUNGEN

Konzept für eine nutzerfreundliche und praxisnahe Anwendung

Alle beteiligten Fachabteilungen sollen mitentscheiden, welche Software entsteht. In diesem Fall haben wir Interviews mit den Fachabteilungen Vertrieb, Key-Account-Management, Controlling und interne IT durchgeführt und Probleme und Wünsche aufgedeckt.

DELIVERABLE

Ein Entwicklungsplan

Basierend auf den Wireframes und der Ziel-Softwarearchitektur lässt sich ein Entwicklungsplan als finales Deliverable des Konzept-Sprints erstellen. Das steigert die Planungssicherheit und ermöglicht eine ROI-Berechnung des Entwicklungsprojekts.

„Sidestream hat für uns ein Konzept entwickelt, um einen bestehenden, Excel-basierten Prozess in einer modernen Webanwendung abzubilden. Hierzu wurde unter Einbeziehung aller prozessbeteiligten Fachabteilungen ein Konzept-Sprint durchgeführt, dessen guter Verlauf maßgeblich war für eine hohe Akzeptanz des neuen Prozesses. Die Arbeitsweise des Teams ist sehr angenehm und zielführend."



Ulf Morys · Finance Director Germany, Ubisoft