

Nickelodeon erweckt mit agilen Arbeitsabläufen und Zusammenarbeit in Wrike Träume zum Leben

Nickelodeon wurde 1979 gegründet und war der erste auf Kinder spezialisierte Entertainment-Sender. Heute ist die Organisation Teil von Paramount, als diverses, globales Unternehmen in über 180 Ländern tätig und verfügt über eine interne Kreativ-Gruppe, die markengerechte Kundenprodukte und -erfahrungen entwickelt.

Die Location-based Experiences Group zählt zu den so wichtigen Kreativ-Teams, die für die unglaubliche Aufgabe verantwortlich sind, Nickelodeon-Figuren in Attraktionen, Fahrgeschäften, Resorts und Hotels zum Leben zu erwecken. Das etwa 120-köpfige Team umfasst 30 Projektmanager, Produzenten und erfahrene Kreative – sie alle nutzen Wrike, um ihre Arbeit zu verwalten und komplexe, zeitkritische Projekte durchzuführen.

Die Herausforderung

Nickelodeons Location-based Experiences Group ist dafür verantwortlich, das komplexe Ökosystem von Projekten zu verwalten, das erforderlich ist, um auf Grundlage der beliebten Marken von Nickelodeon und Paramount persönliche Erlebnisse zu schaffen. Dazu zählen Erfahrungen, die Besucher an Orten wie dem Nickelodeon Universe Theme Park – American Dream und Nickelodeon Hotels & Resorts Riviera Maya mit allen Sinnen erleben können.

Im Alltagsgeschäft entwickelt das Team unter anderem seine eigenen internen Kreativ-Assets, baut komplett neue Attraktionen, verwaltet die komplexen, mehrstufigen Pipelines, die für die Bereitstellung von Erfahrungen, die jahrelange Bauarbeiten erfordern, nötig sind, und prüft und überarbeitet Anfragen von verschiedenen Abteilungen unterschiedlicher Paramount-Marken. Doch aufgrund der wachsenden Belegschaft, der zunehmenden Erwartungen und der Komplexitäten eines hybriden Betriebs benötigte das Team schlussendlich eine Arbeitsmanagement-Lösung, um seine Arbeit besser zu optimieren und zu beschleunigen.



Hauptsitz

New York, New York, USA

Branche

Medien und Unterhaltung

Anzahl Mitarbeiter

2.000+

Anzahl Nutzer

30

Größte

Herausforderungen

Komplexe Arbeitsabläufe, unzureichende Projekttransparenz, langsame Entscheidungsfindung

Frühere Lösungen

E-Mail, physische Meetings

Warum Wrike

Eine intuitive Plattform, die Prozesse optimiert und eine Single Source of Truth einrichtet

„Das Arbeitsmanagement unseres Teams war früher ähnlich wie in vielen herkömmlichen Unternehmen – kompliziert und auf zu vielen E-Mails und Meetings aufbauend“, erinnert sich Jeff Hartlieb, Project Director, Nickelodeon Location-based Experiences. „Wir benötigten Tools und Systeme für das Management der sehr komplexen Arbeit, die wir täglich verrichten müssen.“

Hartlieb wusste, dass sein Team eine Single Source of Truth einrichten und seine Prozesse vereinfachen musste, um eine Überlastung zu verhindern. „Wir mussten als Team eine Lösung finden und unsere Arbeitsweise neu gestalten. Wir beschlossen, unser Büro in ein agileres Arbeitsumfeld zu verwandeln.“

Die Lösung

Hartliebs Team wollte mit den endlosen E-Mails, Meetings und Komplexitäten Schluss machen und beschloss, mit Wrike eine optimierte und agile Arbeitsweise einzuführen und zu unterstützen. Mit Wrike konnte Nickelodeon Arbeitsabläufe vereinfachen, die Entscheidungsfindung klar gestalten, funktionsübergreifend für Projekttransparenz sorgen sowie als Remote-Team in einem agilen, hybriden Arbeitsumfeld Erfolge erzielen.

Bessere Priorisierung und höhere Effizienz der Arbeitsabläufe

Durch die Implementierung von Wrike konnte sich Nickelodeon auf wichtigere Arbeiten konzentrieren und wurde nicht mehr von überlangen E-Mail-Ketten und ständigen Meetings ausgebremst. „Vor Wrike war es für unser Team besonders frustrierend, dass wir komplizierte Angelegenheiten in E-Mails und endlosen Meetings angehen mussten“, erläutert Hartlieb. „Wrike bot uns ein System, das einfach, klar und für alle einfach anwendbar ist. Damit konnten wir unsere Arbeit viel effizienter gestalten.“

Darüber hinaus musste das Team dank Wrikes intuitiver Benutzeroberfläche und Tools nur minimalen Aufwand betreiben, um zu lernen, wie Projekte strukturiert und organisiert werden. Es konnte wichtige Arbeiten priorisieren und mit den gleichen Ressourcen mehr erreichen.

„Wrike bot unserem Unternehmen eine sehr klare, einfache Benutzeroberfläche und anpassbare Tools“, merkte Hartlieb an. „Seit der Implementierung von Wrike sind wir effizienter und können deshalb mit der gleichen Anzahl von Leuten mehr Projekte durchführen.“

Abteilungen, die Wrike benutzen

Location-based Experiences Group, Kreativarbeit

Funktionshighlights

- Vereinheitlichte Kommunikation
- Speicherplatz für Informationen
- zentralisierter Proofing-Prozess
- automatisierte Freigaben
- Auftragseingangs- und Anfrageformulare
- mobiler Zugriff

Website:

www.nick.com

Schnellerer Freigabe- und Proofing-Prozess

Wrikes einfach anpassbare Automatisierung von Freigaben und Arbeitsablauffunktionen lösten eines der größten Probleme von Nickelodeon – die Optimierung des Entscheidungsfindungsprozesses und die Klärung des Freigabeprozesses anhand der Entscheidungsmatrix. „Vor Wrike bestand unsere größte Herausforderung bei den Arbeitsabläufen darin, an jedem Punkt und in jeder Phase eines Projekts anhand unserer Entscheidungsmatrix zu bestimmen, wer für die Entscheidung verantwortlich war – und Wrike konnte unsere Herangehensweise unterstützen“, erzählt Hartlieb.

Wrikes leistungsstarke integrierte Proofing-Funktion bot dem Team auch eine bessere Möglichkeit, um Kreativ-Assets zu überprüfen und gemeinsam zu bearbeiten. Das Proofing ermöglichte eine einfache Organisation der Freigabe-Aufgaben, das Teilen von kontextbezogenem Feedback für jedes Asset und die automatische Benachrichtigung von für die Freigabe verantwortlichen Personen, sobald die Assets für die Freigabe verfügbar waren.

„Eines der wichtigsten Tools, die wir verwenden, ist das Proofing-Tool. Damit können wir effektiv gemeinsam an unzähligen Konzepten, Entwürfen und Designs arbeiten“, hebt Hartlieb hervor. „In Wrike richten wir jedes Projekt mit unterschiedlichen Phasen ein. Und dann verwenden wir in jeder Phase das Proofing-Tool ... damit wir zusammenarbeiten und gewährleisten können, dass die Assets markengerecht sind und ordnungsgemäß erstellt wurden.“

Optimierung von Projekten durch Einrichtung einer Single Source of Truth

Mit Wrike kann die Location-based Experiences Group von Nickelodeon auch ihre zahlreichen Assets, Tools, Projektinformationen und Statusangaben auf einer leistungsstarken, einheitlichen und vielseitigen Plattform zusammenführen, die allen die gleichen, zuverlässigen Informationen bereitstellt. „Eine der besten Eigenschaften von Wrike ist, dass es die Single Source of Truth ist“, meint Hartlieb. „Wir haben auch all diese unterschiedlichen Tools. Wir haben Google Docs, wir haben Slack, wir haben Teams, wir haben Illustrator, PDFs – all diese Informationen. Indem wir sie in Wrike zusammenführen, wird Wrike zur Single Source of Truth. Dadurch können wir effizienter arbeiten und Ergebnisse erzielen.“



“Seit der Implementierung von Wrike sind wir effizienter und können deshalb mit der gleichen Anzahl von Leuten mehr Projekte durchführen.“

Jeff Hartlieb,
Project Director
bei Nickelodeon

Reduzierung von Projektkomplexitäten mit vereinfachten Auftragseingangssystemen

Hartliebs Team nutzt auch die dynamischen Anfrageformulare in Wrike, damit Informationen noch einfacher konsolidiert und geteilt werden können. Dank der Anfrageformulare können Kreative, Projektmanager und externe Partner ihre Informationen ganz nach Wunsch organisieren und bei Bedarf schnell finden. „Unsere Kreativen mögen Wrike, weil sie Informationen über unser Anfrageformular erhalten. Alles, was sie brauchen, egal ob PDF-Dateien, Word-Dokumente, Skripte, befindet sich an einem Ort, was die Arbeit für sie viel einfacher macht. Alles wird ihnen auf einem Silbertablett serviert und sie müssen nicht lange herumsuchen“, erzählt Hartlieb. „Unseren Partnern gefällt Wrike ebenfalls, weil das Anfragetool alles an einem Ort ablegt. Sie erhalten dank Wrike auch viel schneller eine Antwort.“



„Ist es nicht in Wrike, dann existiert es nicht.“

Jeff Hartlieb,
Project Director
bei Nickelodeon

Funktionsübergreifende Zusammenarbeit und Transparenz in hybriden Umgebungen

Durch die Zusammenfassung von Anfragen, Projektfortschritten und Zielen direkt in Wrike erhalten die Teams von Nickelodeon nicht nur einen völlig transparenten Überblick über ihre eigene Arbeit, sondern auch über die Arbeit anderer Teams. Dies ermöglicht das Aufbrechen von Silos und fördert die funktionsübergreifende Zusammenarbeit.

„Das Beste an der Transparenz im Unternehmen ist, dass all diese Projekte sichtbar sind und Teams in anderen Abteilungen sehen können, was gerade passiert“, sagt Hartlieb. „Dies führt dazu, dass wir uns gegenseitig anfeuern und alle begeistert von den unterschiedlichen Projekten sind – alle sind sichtbar und alle können sich einbringen und einen Beitrag zur Zusammenarbeit leisten.“

Diese Transparenz und Möglichkeit zur Zusammenarbeit hat Hartliebs Team sehr geholfen, ohne große Schwierigkeiten ein agiles, hybrides Arbeitsumfeld einzuführen. Wrike bot Teammitgliedern unabhängig von ihrem Standort alles, was sie benötigten, um Bestleistungen zu erbringen und gleichzeitig eine gute Work-Life-Balance aufrechtzuerhalten.

„Wrike war wirklich förderlich für unsere Work-Life-Balance, weil die Tools des Systems sowohl auf Laptops und Arbeitscomputern als auch über eine Remote-Verbindung auf mobilen Geräten aufgerufen werden können. Dadurch kann die Zusammenarbeit dann erfolgen, wenn es für die jeweilige Person am besten ist“, erzählt Hartlieb. „Wir hatten Glück, dass wir Wrike vor drei Jahren im Rahmen unserer agilen Transformation implementierten. Als viele von uns plötzlich im Homeoffice arbeiten mussten, verfügten wir bereits über die nötigen Tools dafür. In der hybriden Arbeitsumgebung konnten wir unsere Nutzung der unterschiedlichen Tool gut optimieren.“

Ergebnisse

Wrike hat Nickelodeon geholfen, Träume zu verwirklichen und Fans mit aufregenden ortsgebundenen Erlebnissen zu begeistern. Durch die Integration transformativer Funktionen wie den einfach anpassbaren Arbeitsabläufen und der Automatisierung sowie den besseren Möglichkeiten für die Freigabe und das Proofing von zahlreichen Projekten und Assets konnte Nickelodeon eine Single Source of Truth einrichten und für die nötige Projekttransparenz sorgen, um Fans immersive Erlebnisse abseits des Bildschirms bieten zu können.

Und obwohl Wrike zuerst ausschließlich von Nickelodeons Location-based Experiences Group verwendet wurde, wird es nun dank der Anwenderfreundlichkeit und der Funktionen für kollaboratives Arbeitsmanagement von Teams in der ganzen Organisation genutzt.

„Obwohl wir Wrike für unser Team eingeführt haben, wird es nun auch von anderen Gruppen bei Paramount übernommen“, berichtet Hartlieb. „Interessant finden wir, dass andere Geschäftszweige Wrike ganz anders verwenden als wir. Das ist sehr spannend. Also lernen wir voneinander und sehen uns an, was die anderen Teams machen.“



“Wrike bot uns ein System, das einfach, klar und für alle einfach anwendbar ist. Damit konnten wir unsere Arbeit viel effizienter gestalten.“

Jeff Hartlieb,
Project Director
bei Nickelodeon

Finden Sie heraus, wie Wrike Ihrem Unternehmen helfen kann

Kontakt

www.wrike.com/de

