



FWW-Artikel vom 11.04.2008

FWW: Blank kommt ja aus der klassischen Pauschalwelt. Wie unterstützen Sie Kunden, wenn die nun Dynamic Packaging wollen?

WBS: Mit zahlreichen Optionen: Man kann etwa Linienflüge über Galileo oder Amadeus und Low-Cost-Flüge über Schnittstelle zu Tools von Partners, Idasys oder Traffics zubuchen.

FWW: Haben Sie keine Anbindung an Datamix von Traveltainment?

WBS: Auch das Zusteuern von Flügen über Datamix wird von einigen unserer Veranstalter-Kunden gewünscht. Dazu laufen bereits Gespräche. Über eine XML-Schnittstelle können wir zudem Hotels aus Fremdsystemen holen. Und Blank-Nutzer können untereinander Flüge und Hotels austauschen.

FWW: Was ist all dem dynamisch?

WBS: Im Moment der Buchungsanfrage wird die Vakanz geprüft, ein Einkaufspreis ermittelt und nach Veranstalter-Vorgaben kalkuliert – absolut dynamisch also.

FWW: Und die Angebote landen dann nur in herkömmlichen Vertriebskanälen a la TOMA?

WBS: Keineswegs: Wie gebucht wird, entscheiden die Veranstalter. Wir beliefern neben Amadeus 30 CRS, dazu Vergleichstools wie Bistro und Cosmo. Kunden können unsere IBE oder andere Buchungsmaschinen nutzen. Wir erstellen mit diesen dynamischen Bestandteilen einerseits INFX-Angebote, andererseits können sie in alle Online-Zugriffe eingebunden werden. Unsere Kunden verkaufen Pakete oder per Warenkorb.

FWW: Was sagen Sie Kritikern, die Blank als veraltet bezeichnen?

WBS: Wir haben weder mit Dynamic Packaging noch mit Bausteinen jemals ein Problem gehabt. Alles andere ist eine Mär.

FWW: Ein Beispiel bitte?

WBS: Unsere Kunden Demed, Ibero Tours, Olimar und REWE Touristik können auf Live-Anfragen hin das Portal Binoli mit Hoteldaten beliefern.

FWW: Wie geht es weiter mit Dynamic Packaging?

WBS: Immer mehr, große Veranstalter wollen so ihre Produkte flexibel verkaufen.

Für Presseanfragen wenden Sie sich bitte an:

WBS Blank Software GmbH
Dreieichring 2
63067 Offenbach

Telefon: (069) 80 08 35 - 0
Fax: (069) 80 08 35 - 15

Mail: support@wbs-blank.de
Internet: www.wbs-blank.de