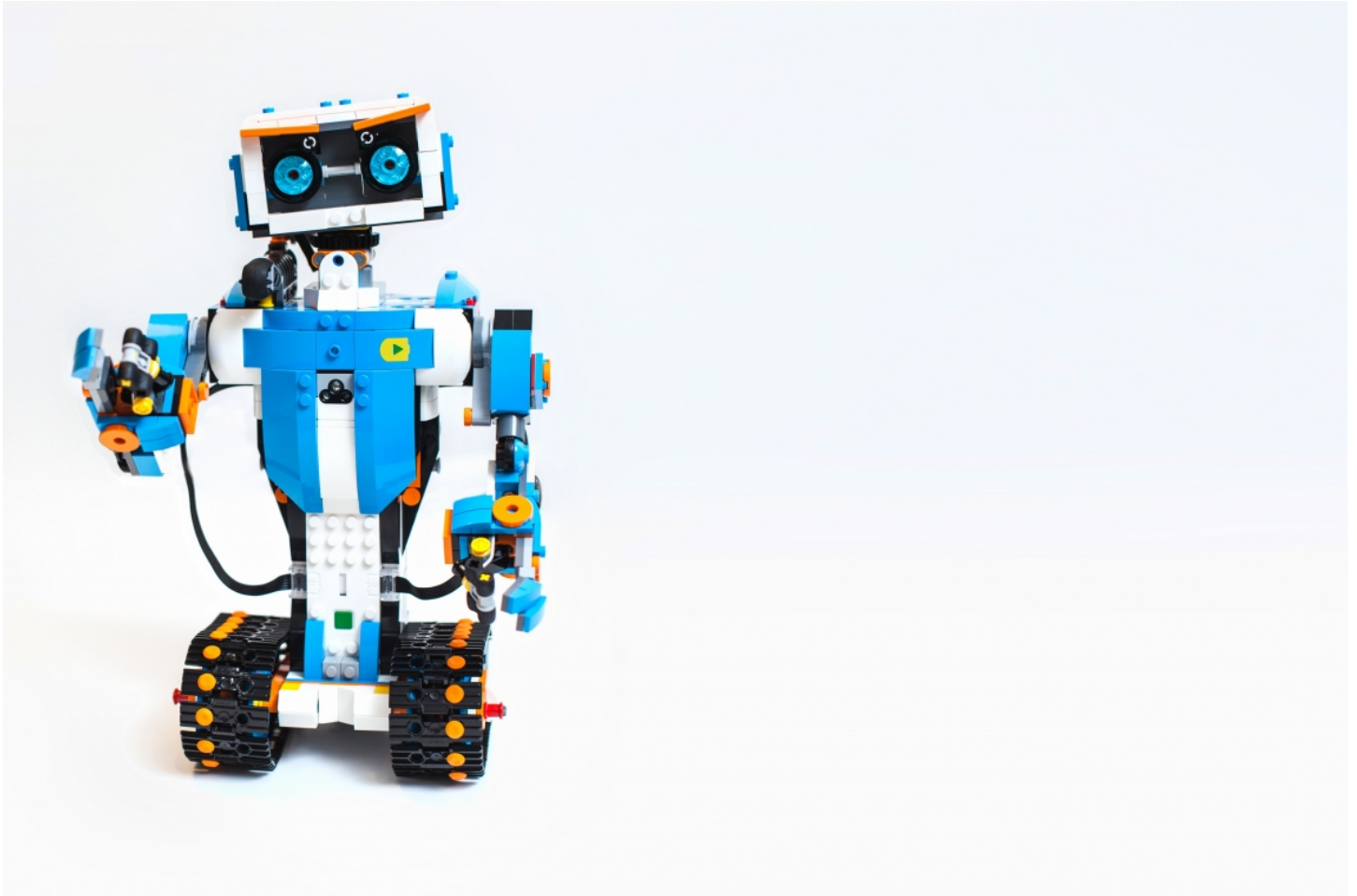


Lego verkort productietijd om digitalisering

17-09-2019 09:01



De digitalisering heeft een enorme impact op de organisatie van Lego. Het brengt immense uitdagingen met zich mee, zegt head of digital quality Trine Balle Jensen van het speelgoedmerk. "We zijn geen softwaremakers, maar kinderen verwachten wel software van ons."

Terwijl Lego dingen moet kunnen die het eerder nooit deed, wil het merk geen compromissen sluiten wat betreft de kwaliteit. Een van de dingen die het Deense concern daarom op de achtergrond gedaan heeft, is het verkorten van het productieproces van achttien naar twaalf maanden. Zo kan de speelgoedproducent ruimte maken voor de onvoorspelbaarheid van technologische ontwikkelingen.

Naast het klassieke, op Lego-stenen gebaseerde speelgoed heeft het merk ook steeds meer digitale games. Een van de belangrijkste verschillen is volgens Jensen de langere levenscyclus van dat type speelgoed. "Fysieke speeltjes lanceer je en vergeet je vervolgens, op naar de volgende lancering. Dat kan niet met connected toys, want er zijn constant mogelijkheden om ze te verbeteren." Daarom wordt na de lancering continu data verzameld en worden zowel pre- als postlaunch kpi's bedacht.

Jensen deed haar uitspraken onlangs tijdens het VINT Symposium in Bussum. In het septembernummer van RetailTrends gaan we uitgebreid in op hoe Lego zich klaarmaakt voor de toekomst van het spelen. [Klik hier om het artikel te lezen](#) in het digitale magazine.