

CASO LEGO – TRANSFORMACIÓN DIGITAL



Dentro del tema de “Transformación Digital”, existen gran cantidad de empresas para análisis a nivel mundial. Dentro de un curso que el autor está tomando del tema, se realizó una investigación de la empresa Lego, el cual queremos compartir dado la conexión que se hace con la innovación y modelos de negocio.

Este artículo se centra en un reportaje realizado por la revista Computer World con **Isabel Pérez, PR Manager de LEGO España**, para analizar la transformación digital de la compañía.



Contextualizando, Lego es una empresa fundada en 1932, cuya una expansión tuvo lugar en los años 70, pero su volumen de negocio fue disminuyendo a partir de los años 90 hasta llegar a estar al borde de la bancarrota en 2004.

Este momento fue un punto muy importante de la compañía, pues en él se inició una reestructuración y un proceso de transformación digital de la empresa.

Recalamos la frase de la imagen en que destacan la digitalización como una forma de ampliar su negocio, es decir, es una palanca para la empresa.

En ese año Lego apostó por diversificar su modelo de negocio. A partir de ese año, no sólo vendían juguetes, sino que comenzaron a desarrollar otras líneas de negocio enfocadas al entorno digital: películas, videojuegos, juegos móviles, aplicaciones.

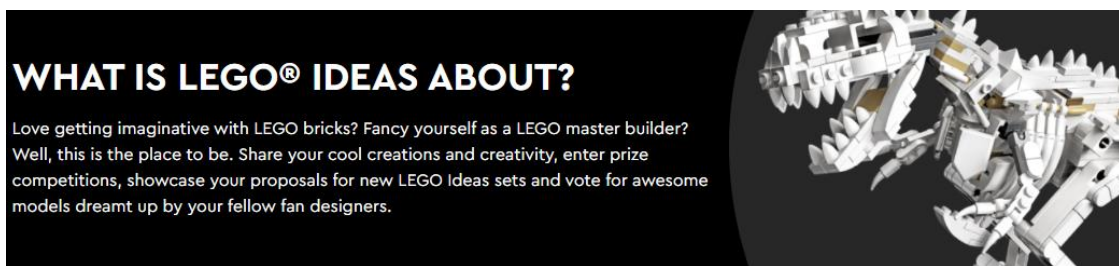
De la entrevista con Isabel Perez igual destacamos una frase que Matiz & Asociados promulga dentro de las asesorías y que va de la mano con el tema de cultura organizacional:

“LA INNOVACIÓN, ENTENDIDA EN EL MÁS AMPLIO
SENTIDO DE LA PALABRA, FORMA PARTE
DE LA ESTRATEGIA DEL GRUPO Y DE NUESTRO ADN”

Esto mismo podría decirse de la manera como debe utilizarse la transformación digital; así como la innovación, debe ser algo del ADN de la empresa y esa mezcla de conceptos es lo que relanzó a Lego para ser algo mucho más de lo que era antes.

Una de las apuestas de Lego es “crecer escuchando a los clientes”. Esto se ve en productos como el *Lego Mindstorm* o el software *Lego Digital Designer* con el que cualquiera podía diseñar sus construcciones. El software permite generar guías de construcción de los diseños y compartir las creaciones con otros aficionados.

Tienen una plataforma de crowdsourcing, denominada *Lego Ideas*, cuyo objetivo es potenciar la innovación de sus productos usando las ideas de los consumidores. Además, si se elige la propuesta de un usuario, la persona recibe un 1% de los ingresos generados.



Se mezcla aquí el concepto de *Crowdsourcing* en que se convoca a una gran cantidad de público para aportar ideas con la finalidad de encontrar la solución de una tarea. Si innovación es desarrollar algo que supla necesidades del cliente, pues no hay mejor idea que el mismo cliente co-cree con la empresa. La cocreación, otro concepto con el que trabajamos dentro de las asesorías.

Algo que en Lego adquiere relevancia es la experiencia del cliente, como lo muestran las 2 frases:

“EL MAYOR RETO DIGITAL PARA NOSOTROS SIGUE SIENDO APORTAR EXPERIENCIAS DE JUEGO RELEVANTES PARA NUESTROS SETS DE LADRILLOS”

“LA DIGITALIZACIÓN Y LA TECNOLOGÍA OFRECEN UNA OPORTUNIDAD FANTÁSTICA PARA AGREGAR NUEVAS Y EMOCIONANTES DIMENSIONES A LA EXPERIENCIA LEGO”

En la segunda, se ve claramente lo que se dijo en párrafos pasados, todo va de la mano de la digitalización

Finalmente, propuestas como Lego Serious Play, una poderosa herramienta diseñada para potenciar la innovación y el rendimiento en los negocios, con metodología de juegos, está demostrado que este tipo de aprendizaje práctico y mental produce una comprensión más profunda y significativa del mundo y sus posibilidades.



Lo interesante de esta estrategia es que igual se crea una comunidad de consultores y facilitadores en torno a este tema que finalmente beneficia a las empresas.

Concl^usion

Más allá del entretenimiento, Lego ha sabido enfocar su propuesta de valor hacia el aprendizaje y la educación de la mano con la digitalización.

Escrito por Alejandro Matiz Rubio – Consultor Matiz & Asociados

Mayo 2021

Nota: se aclara que no se tiene ningún vínculo con Lego

Bibliografía:

<https://www.computerworld.es/pubs/cw1380/index.html?page=41>

<https://www.yeeply.com/blog/transformacion-digital-empresas-ejemplos/>

<https://ideas.lego.com/>

<https://www.lego.com/en-gb/themes/mindstorms>

<https://www.lego.com/en-us/seriousplay>