

Warszawa, 10 sierpnia 2016 r.

Operator pierwszego w Polsce LEGO® Store wybrał Subiekta Sprint



Operator otwartego w sierpniu 2016 r. w warszawskiej Galerii Mokotów, pierwszego w Polsce LEGO® Store z unikalną ofertą, niedostępną w żadnym innym sklepie, powierzył obsługę szybkiej sprzedaży systemowi Subiekt Sprint firmy InsERT. Program współpracuje z Subiektem GT, który zarządza całym procesem sprzedaży.

We współczesnym handlu detalicznym główną rolę odgrywa sprawna obsługa klientów. LEGO® Store to ucieleśnienie marzeń fanów słynnych na całym świecie klocków. Firma Intertoys, która jest operatorem sklepów LEGO® Store w Polsce, ma świadomość, że to kupujący są najważniejsi i jak najwięcej z nich powinno opuszczać sklep z poczuciem satysfakcji. Swoją oryginalną ofertę, w której obok klasycznych i najbardziej popularnych serii, takich jak LEGO® City, LEGO® Star Wars™, LEGO® Friends czy LEGO® DUPLO® klienci znajdują m.in. ekskluzywne kolekcje: LEGO® Ideas czy linię LEGO® Creator Expert, firma postanowiła wesprzeć narzędziami gwarantującymi sprawną obsługę sprzedaży.

Wybierając system szybkiej sprzedaży Subiekt Sprint i zintegrowany z nim system sprzedaży Subiekt GT zadbane, by umożliwiał one wsparcie w pełnym zakresie, ze szczególnym uwzględnieniem obsługi stanowisk kasowych w salonie. Maksymalne uproszczenie i zautomatyzowanie wykonywanych czynności, we współpracy z urządzeniami zewnętrznymi, poza skróceniem czasu, dało możliwość większego skupienia się pracowników na kontakcie z klientami i efektywnej komunikacji z nimi.

– Wybór systemów sprzedaży firmy InsERT był dla nas oczywisty. Sprawdziły się one w naszych pozostałych sklepach z klockami LEGO w Poznaniu, Warszawie i Wrocławiu i są trafioną inwestycją – mówi **Markus Köhncke**, pełnomocnik zarządu Intertoys, operatora LEGO® Store w Warszawie. Dzięki Subiektowi Sprint w połączeniu z Subiektem GT mamy np. pełną kontrolę nad stanami magazynowymi i rozliczeniami kasowymi. W łatwy sposób możemy generować raporty sprzedaży, co bardzo usprawnia codzienną pracę. Centrala jest w stanie reagować na bieżąco i uzupełniać stany towarów w sklepie, gdy tylko zachodzi taka potrzeba. Dzięki intuicyjnemu i przejrzystemu interfejsowi praca z programami jest łatwa – dodaje Markus Köhncke.

Wykorzystując Subiekta Sprint oraz współpracujące z nim urządzenia: czytniki kodów kreskowych, ekrany dotykowe i drukarki fiskalne, LEGO® Store zyskał wygodne i szybkie narzędzie do wystawiania dokumentów sprzedaży, jak paragony fiskalne czy zwroty. Dzięki temu, że program działa na bazach danych Microsoft SQL zainstalowanych na lokalnych stacjach roboczych, sklep może prawidłowo funkcjonować niezależnie od sprawności łącza internetowego. System umożliwia kontrolę stanu kasy, stanów magazynowych, a także rozliczanie sesji kasowych. Dzięki synchronizacji dokumentów z Subiektem GT pracownicy centrali w łatwy sposób mogą zarządzać zapasami w sklepie i magazynie centralnym, drukować etykiety cenowe czy też generować raporty i zestawienia. Całości dopełnia możliwość wysyłania danych do zewnętrznego biura rachunkowego.



System szybkiej sprzedaży **Subiekt Sprint** to skuteczne narzędzie dla firm obsługujących klientów detalicznych. Sprawdza się w sklepach jedno- i wielostanowiskowych, w tym samoobsługowych, zarówno w pojedynczych punktach, jak i sieciach. Współpracuje z systemami handlowymi Subiekt GT lub Subiekt nexo, wymieniając się z nimi danymi o towarach, cenach, kontrahentach itp., a także z wieloma urządzeniami zewnętrznymi, jak drukarki fiskalne, czytniki kodów kreskowych, wagi elektroniczne itp.

InsERT S.A. jest największym w kraju – pod względem liczby sprzedanych licencji – producentem programów dla firm. Jego strategia polega na tworzeniu programów wysokiej jakości, które jednocześnie są przyjazne w użytkowaniu i na tyle uniwersalne, by mogły spełniać wymagania bardzo różnych odbiorców. Dotychczas InsERT sprzedał ponad 600 tys. licencji, a rozwiązania oferowane przez spółkę wielokrotnie zdobywały najważniejsze tytuły i wyróżnienia. Oferta Insertu obejmuje kompleksowe rozwiązania wspomagające zarządzanie małymi i średnimi firmami, począwszy od obsługi działu handlowego i gospodarki magazynowej, po programy z zakresu księgowości i finansów, rozwiązania przeznaczone dla działów kadr i płac oraz programy dla użytkowników indywidualnych. www.insert.com.pl

Firma Intertoys z siedzibą w Poznaniu prowadzi sklepy z klockami LEGO od 2010 r. Sklepy tej sieci można znaleźć w największych centrach handlowych w Warszawie, Wrocławiu i Poznaniu. Powstały w warszawskiej Galerii Mokotów LEGO® Store jest flagowym projektem firmy Intertoys.

Firma LEGO powstała w 1932 r. w małym miasteczku Billund w Danii. Założycielem był stolarz Ole Kirk Christiansen, który na skutek kryzysu gospodarczego zaczął produkować drewniane zabawki zgodnie ze swoją dewizą „Tylko najlepsze jest wystarczająco dobre”. Nazwa jest zbitką wyrazów LEg GOdt, czyli po duńsku „baw się dobrze”. Dopiero w 1947 r. z taśmy produkcyjnej zjechała pierwsza plastikowa zabawka. Prototyp klocka, znanego dziś niemal na całym świecie, powstał w 1949 r. Jednak prawdziwy przełom nastąpił w 1958 r., kiedy syn założyciela – Godfred Kirk Christiansen – opatentował pomysł łączenia klocków LEGO za pomocą słupka i tulejki. Odkrycie Goldfreda okazało się punktem zwrotnym i kluczem do sukcesu. System sprawił, że budowle LEGO są niezwykle stabilne, a nieograniczone możliwości zespalandia elementów pozwalają na tworzenia niesamowitych konstrukcji. Dwa klocki o ośmiu wypustkach można połączyć aż na 24 różne sposoby, a dla ośmiu takich klocków istnieje prawie nieskończona liczba połączeń!

Kolejnym punktem zwrotnym dla rozwoju firmy, paradoksalnie, stał się pożar w 1960 r., w wyniku którego zniszczeniu uległa część budynku, gdzie produkowano drewniane zabawki. Od tego momentu jedynym surowcem do produkcji klocków był plastik. W 1966 r. firma Christiansena wytwarzała już 57 różnych zestawów i 25 pojazdów. W 1968 r. w Billund otwarto pierwszy Legoland, czyli park rozrywki zbudowany z klocków. Decyzja okazała się genialnym posunięciem, gdyż tylko w pierwszym roku działalności miejsce odwiedziło 625 tys. fanów LEGO. Dziś parki Legoland istnieją także w Wielkiej Brytanii, Niemczech, USA i Malezji.

W 1969 r. na rynek wkroczyły klocki LEGO DUPLO, przeznaczone dla dzieci od 1,5 roku do 5 lat. W 1974 r. świat ujrzał pierwszego ludzika LEGO, a w 1977 r. pierwszą serię LEGO Technic, która umożliwia starszym dzieciom budowanie modeli mechanicznych. Na początku lat 80. powstał Dział Produktów Edukacyjnych (LEGO Education), by rozwijać linię specjalnych zabawek na użytek szkół i przedszkoli, a także dla dzieci niepełnosprawnych. Rok 1998 to moment premiery pierwszej, bestsellerowej gry komputerowej – Wyspy LEGO, która sprzedała się w niemal milionie egzemplarzy. Kolejnym krokiem milowym w historii LEGO jest premiera pierwszego pełnometrażowego filmu kinowego, zrealizowanego w technologii 3D, w lutym 2014 r.

Dziś szacuje się, że na każdego mieszkańca Ziemi przypadają 62 klocki LEGO, a po świecie „chodzą” ponad 4 mld minifigurek LEGO. Od 1958 r. w sumie wyprodukowano 650 mld klocków, które już dawno wyszły poza pokoje dziecięce i wykorzystywane są przez ludzi sztuki, filmu, architektów czy nauczycieli akademickich. Czy mogło być inaczej, skoro jedynym ograniczeniem w używaniu produktów LEGO jest ludzka wyobraźnia?

LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. © 2016 The LEGO Group. All Rights Reserved.