



Consum impulsa su transformación digital con la implantación de red wifi gratuita en 248 supermercados

La Cooperativa pone en marcha, además, un proyecto de gamificación en el punto de venta que promueve hábitos de vida saludables

València, 5 de octubre de 2017.- Consum ha implantado durante el mes de septiembre una red wifi gratuita para sus clientes. Concretamente, el sistema se ha puesto en marcha en 248 supermercados de toda su zona de implantación.

El caudal asignado a cada cliente conectado al nuevo SSID (wifi) está limitado a 2,5 Mbps y solo podrá acceder a él en horario comercial. Este permite el acceso a Internet aplicando los correspondientes filtros de contenidos y aplicaciones para garantizar tanto la seguridad como el buen uso del acceso.

Transformación digital, mirando hacia las personas

Consum inició en 2016 un proceso de transformación digital orientado a las personas, con la creación de la Oficina de Transformación Digital. Su objetivo es poner en marcha la digitalización de todos los procesos y servicios que aporten valor a los grupos de interés de la Cooperativa, permitiendo así optimizarlos y mejorar la productividad.

En este sentido, ya se iniciaron los procesos de diseño del nuevo modelo de relación con el cliente, el portal de los trabajadores y el sistema de colas remoto en los supermercados y, poco a poco, se van sumando nuevos servicios, como es el caso de la implantación del sistema wifi gratuito en tienda.

Gamificación en el punto de venta

Para promocionar el nuevo servicio wifi, Consum lanzará hoy a través de la web www.turetoconsum.com el juego 'Exploradores de alimentos', un proyecto de gamificación exclusivo para los socios-clientes de esos 248 supermercados.



El juego consiste en superar 3 retos diarios, que cambian cada día y que solo se podrán resolver buscando la información en las etiquetas de productos del supermercado y respondiendo luego en la propia web. Para ello, los participantes pueden conectarse al nuevo servicio wifi si lo desean.

Cuando se completan los 3 retos consiguen 1 punto, que junto a los puntos adquiridos por la compra diaria (1 punto cada 10€ en un mismo ticket) servirán para conseguir gratis uno de los 4 peluches que se ofrecen. Se podrán adquirir cuando se reúnan 20 puntos.

Por otra parte, el juego ofrece una Gymkhana QR que ofrece códigos situados en la tienda. Cuando se 'caza' uno de ellos, se consigue un cromó virtual coleccionable, con divertidos personajes, que dan información nutricional y de alimentación saludable. De este modo se cumple con uno de los objetivos que la Cooperativa siempre tiene presente, formar e informar al consumidor sobre hábitos de vida saludables.

Sobre Consum. *Consum es la mayor cooperativa del arco mediterráneo español. Cuenta con 680 supermercados, entre propios y franquiciados, distribuidos por Cataluña, Comunidad Valenciana, Murcia, Castilla-La Mancha, Andalucía y Aragón. En 2016 facturó 2.344 millones de euros, un 10,5% más, y obtuvo un beneficio de 46,8 millones de euros. Con más de 2,7 millones de socios-clientes y 13.504 trabajadores, Consum es la única empresa de distribución con el Certificado de Empresa Familiarmente Responsable (Efr). En 2016 la Cooperativa ha sido certificada con el sello Top Employers, por cuarto año consecutivo, como una de las Mejores Empresas de España para trabajar, según la consultora Top Employers Institute.*