



ASSEMBLEA ANNUALE DEI SOCI 2017

**Relazione del Presidente
sull'attività associativa**

Milano, 20 giugno 2017



*« Ruolo principale e fondamentale del Raggruppamento
è quello di rappresentare l'intero comparto del giocattolo
italiano e dei settori affini e di tutelarne gli interessi
nei confronti delle rinnovate strutture sociali»*

Cav. Luciano Cicchetti, marzo 1947



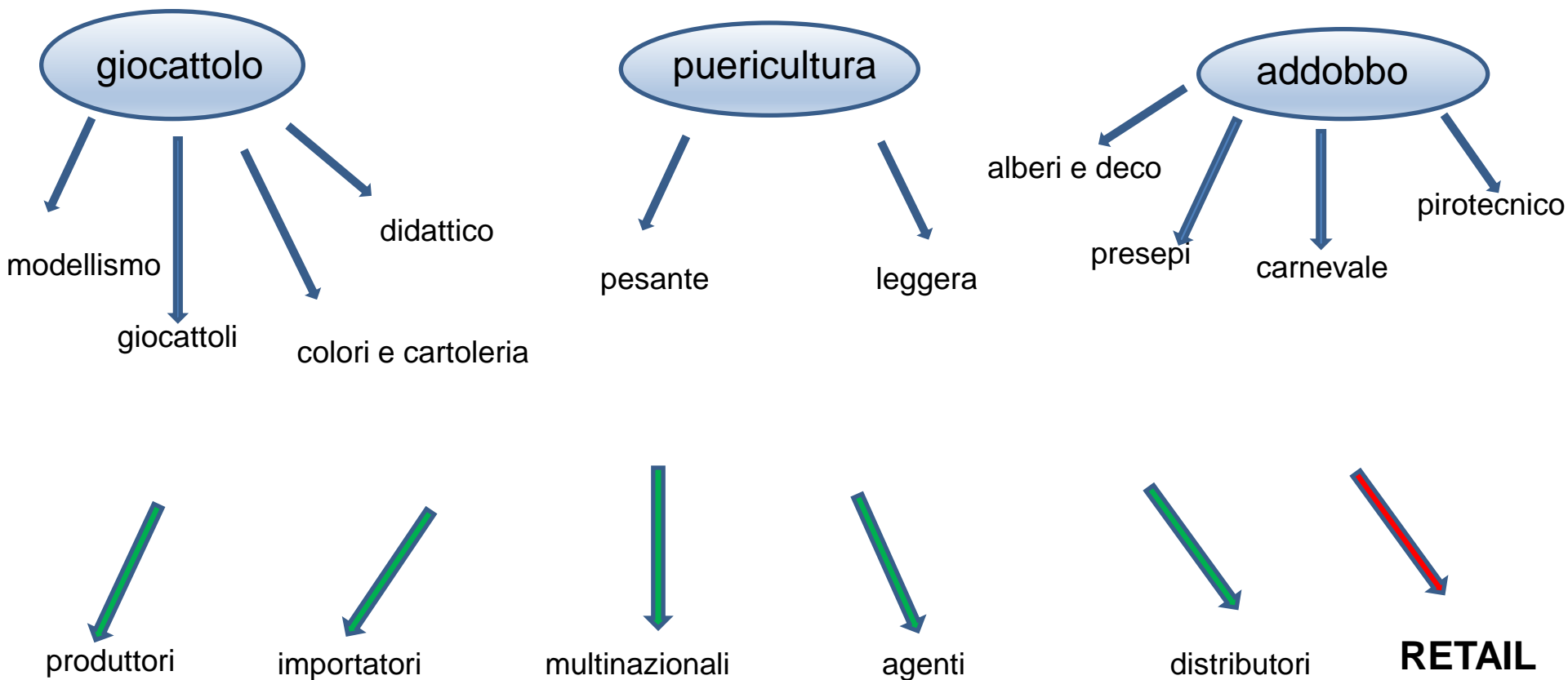
Fornire strumenti di crescita ai soci



Rappresentarne le istanza presso le autorità nazionali ed europee

Assogiocattoli oggi

Oltre 200 soci nei tre settori rappresentati (erano 184 nel 2013)



Assogiocattoli oggi

OBIETTIVI (CONDIVISI)

VARIABILI ESOGENE

Normative
stringenti e
complesse

Controlli
severi

Situazione
economica
stagnante

- 1. Più forti nei confronti delle autorità**
- 2. Aiuto alle aziende a livello tecnico-normativo**
- 3. Aiuto al settore nell'accrescimento del business**

Obiettivi

1. Più forti nei confronti delle autorità

Aumentare i rapporti politici (Mise, Salute, Interno, Dogane, GdF....)

Mantenere contatti «tecnici»

Formazione alle autorità (Unioncamere....)

Più forti in Europa (TIE e ENPC)

Far conoscere Assogiocattoli in ambito istituzionale

Obiettivi

2. Aiuto alle aziende a livello tecnico-normativo

Assistenza day by day

Formazione (specifica e generica)

Azioni specifiche per settore (CCNL, dati di mercato, pirotecnici)

Azioni di lobby e prevenzione (ENPC puericoltura ISO ... AVMS..)

Obiettivi

2. Aiuto alle aziende a livello tecnico-normativo

Totale richieste	
2014	280
2015	406
2016	505

Obiettivi

3. Aiuto al settore nell'accrescimento del business

Dati e informazioni sui mercati

Creazione di nuovi momenti di incontro domanda-offerta

Individuazione target differenti e scenari differenti

Azioni sul consumatore finale (utilizzatore e acquirente)

Iniziative e Progetti Speciali

Iniziative associative

- *Press Day*
- *Market day*
- *Incontri sul territorio (programma da sviluppare)*
- *Play Day*
- *Gioco Anch'io*
- *Corso di alta formazione*

Fiere ed eventi

- *Toys Milano*
- *G! Come Giocare*
- *Festivity*
- *Spielwarenmesse - Norimberga*





- Breve: 2 giorni
- Conveniente: prezzi contenuti
- Poco complessa: spazi limitati
- Efficace: invito limitato ai compratori
- Efficiente: costo contatto basso
- Focalizzazione sul b2b
- Comunicazione mirata: non è una fiera, è un evento dedicato a tutto il mondo del giocattolo



- 102 aziende partecipanti (60 nel 2016)
- 1.200 compratori nei due giorni (837)
- Obiettivi aziende: comunicazione e ordini
- Obiettivo retail: acquisti e nuovi contatti
- Coinvolgimento del mondo delle licenze
- Introduzione puericultura



TERZA EDIZIONE:

7 e 8 maggio 2018 – Mico Centro Congressi