



# **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



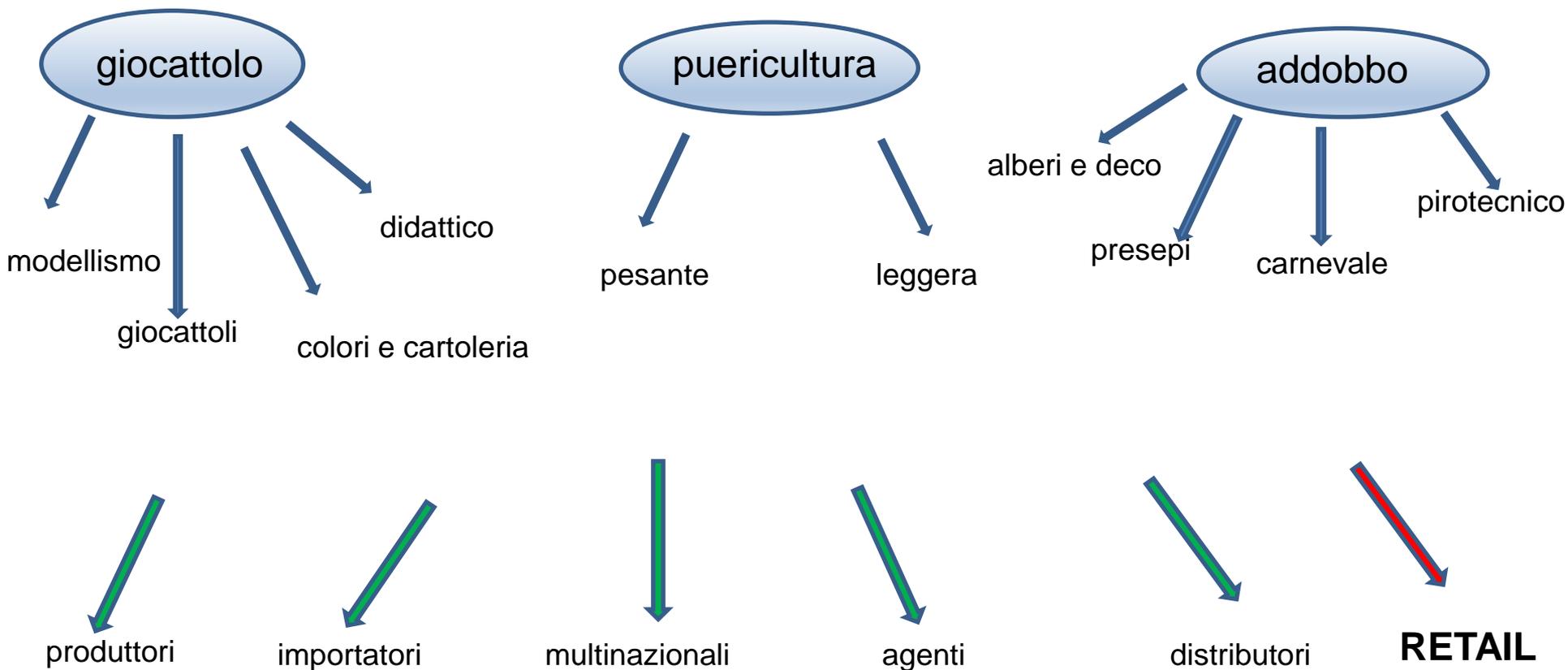
Fornire strumenti di crescita ai soci



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