

Eventi / 15 Marzo 2017

EVENTO DI APERTURA DEL BLTF17



FIERA LIBRO - MASTERCLASS PAD 31. BOLOGNA, 4 APRILE 2016.

Una presentazione di un'ora, nella mattina di apertura di Bologna Licensing Trade Fair, alle ore 10 di lunedì 3 aprile dal titolo *Come le ultime tendenze digital nell'industria del giocattolo incidono sul licensing.*

Dal momento che il Bologna Licensing Trade Fair si svolge in concomitanza con il Bologna Digital Media Event e la Fiera del Libro di Bologna, l'evento vuole includere queste fiere chiave in un'unica presentazione, sul tema delle licenze kids e media digitali per ragazzi.

La presentazione ha lo scopo di scoprire le nuove tecnologie e i prodotti innovativi che stanno portando allo sviluppo di Digital Media Trends nel settore Giocattoli; vedere esempi visivi dei prodotti che definiscono le nuove toybox digitali; uno sguardo sui risultati di ricerca dei più recenti Kids & Digital Study di Kidz Global per comprendere di questo nuovo segmento di mercato e le preferenze dei bambini, gli atteggiamenti e l'utilizzo di strumenti e dispositivi digitali e vedere come un leader del settore come Spin Master ha sfruttato le opportunità del mercato digitale, introducendo nuove tecnologie e opzioni di riproduzione progressiva, per un'ondata innovativa di esperienze di gioco interattive.



consulenza, ToyTrends.

Reyne Rice, Global Trend Hunter e ToyTrends CEO, inizierà la sessione con una carrellata visiva delle tendenze dei giocattoli digitali e i prodotti che definiscono questo spazio, mostrando i produttori globali attraverso più categorie di gioco digitale. **Reyne Rice** è un'esperta/analista delle tendenze dell'industria del giocattolo, consulente e portavoce, con 30 anni di esperienza di marketing, ricerca e analisi del settore dei giocattoli, tecnologia per bambini, animazione e concessione di licenze, e il mercato dei giovani. Reyne ha sviluppato prodotti e soluzioni per i media, i consumatori, le associazioni di categoria, i rivenditori, i produttori, licenziatari e studi di intrattenimento. La sua esperienza professionale include il lavoro come consulente di marketing, esperta di tendenze e consulente strategico per associazioni internazionali del commercio per il settore giocattoli, Mattel, NPD Research Group, Ogilvy & Mather, e altre società. Dal 2003, Reyne possiede la propria società di

Ivan Colecchia, General Manager, Kidz Global Europe, rivelerà gli ultimi risultati del Kids & Digital Study. E' risaputo che i bambini sono più digitali e tecnologicamente attivi che mai, ma esattamente come è possibile utilizzare queste informazioni per personalizzare le offerte di prodotti in modo più convincente ed efficace? Acquisire una comprensione dei modi in cui i contenuti digitali vengono consumati, e come le preferenze, gli atteggiamenti e i cambiamenti di utilizzo del dispositivo cambiano a seconda dell'età del bambino e il paese in cui vive. Venite a scoprire le abitudini di utilizzo dei bambini e le intenzioni d'acquisto circa i loro strumenti digitali e giocattoli. *Ivan Colecchia* è il Direttore Generale Europa di Kidz Global, un'agenzia di consulenza e ricerche quantitative specializzata su beni di consumo a target bambino, teen e famiglia e che copre 42 Paesi nel mondo. Le ricerche di Kidz Global sono applicate ad una molteplicità di settori dell'industria che copre beni di consumo per bambini, non da ultimo il Licensing, Toys & games, Video-Games, Entertainment e Education. Prima di entrare a far parte di Kidz Global nel 2011, Ivan ha fatto oltre 20 anni di esperienza in ricerche di mercato, coprendo molti ambiti, dal Kids al FMGC, Sports, Beauty, Ristorazione. È un esperto apprezzato dall'industria del licensing e del kids a livello internazionale, e interviene spesso a eventi e conferenze internazionali che coprono questi temi.



Dino Canuti, General Manager, Spin Master, Italy, discuterà di come Spin Master è diventato un trend-setter nello sviluppo di queste nuova toybox digitale per bambini e adulti, dall'uso di nuove tecnologie e opzioni di riproduzione progressiva nel settore dei giocattoli! Dino Canuti è un amante dei giocattoli abbastanza fortunato da trovare lavoro in quel settore. Dopo 5 anni in Hasbro, nell'area vendite, si è mosso fuori dal settore dei giocattoli per costruire esperienze diverse, e ha trascorso alcuni anni in Telco e nell'ambito della sicurezza privata, sempre con ruoli di vendita e di marketing. Torna nel settore dei giocattoli coprendo diversi ruoli, in Italia e all'estero in Mac Due, una delle aziende di giocattoli italiani più affermate. Si dalla sua apertura si inserisce nell'ufficio italiano di Spin Master nel 2011, occupandosi delle vendite e della rete di relazioni con i rivenditori. Nel 2014 è stato promosso a GM. Oggi Spin Master Italia è il 6°

attore nel mercato italiano e la filiale italiana è quella con la maggiore quota di mercato, seconda solo a gli Stati Uniti.