18ª BOLOGNA LICENSING TRADE FAIR/KIDS

Dal 31 marzo al 3 aprile 2025, all'interno di Bologna Children's Book Fair, uno spazio unico per il networking, l'innovazione e lo sviluppo commerciale, interamente dedicata al mondo del licensing per bambini, ragazzi e young adult

Kids
Bologna Licensing Trade Fair

Parte integrante di Bologna Children's Book Fair, **Bologna Licensing Trade Fair/Kids (BLTF/Kids)**, l'**evento di licensing** internazionale dedicato alla compravendita di marchi e property per bambini, ragazzi e young adult, torna nei padiglioni BolognaFiere **dal 31 marzo al 3 aprile 2025** per la sua **18ª edizione.**
Tra i numerosi nuovi espositori attesi della nuova edizione di BLTF/Kids (Pad. 29 - Mall 2) – grandi novità come **Paramount**, **ChefClub**, e **The Mouse Mansion**, che andranno ad affiancare il ritorno di: **The Pokémon Company International, DeAPlaneta Entertainment, Universal Products & Experiences, Sanrio, Mattel, Boing, Rai Com, Maurizio Distefano Licensing, TF1 Licensing, Cool Things, Starbright, Grani & Partners, Dynit, Leoni,** e molti altri.
Presente anche il mercato asiatico, ormai centro dell'innovazione e dell'avanguardia nei contenuti audiovisivi e non solo: Korea e Taiwan parteciperanno, rispettivamente, con **Tomarmon** e **Taiwan Creative Content Agency (TAICCA)**, per esplorare le prospettive di incontro ed espansione sul mercato europeo.

BLTF/Kids si presenta ricca di contenuti: il suo esclusivo servizio di **matchmaking** è stato ulteriormente arricchito da una **nuova piattaforma** che consentirà un accesso immediato e organizzato a nuove connessioni con i professionisti di vari settori.
Oltre all'**area espositiva**, all'**events room** per la presentazione dei marchi e alla **Licensing Business Lounge**, pensata per esplorare nuove opportunità di business senza l'impegno di uno stand, BLTF/Kids accoglie anche nuovi spazi business sviluppati in collaborazione con BCBF, che puntano a colmare il divario tra editoria e tutti i settori che ruotano attorno dell'intera filiera del libro.
Tra questi, il **TV/Film Rights Centre** – che nel 2024 è stato testimone di oltre 350 incontri di matchmaking – accoglie i produttori audiovisivi e facilita il networking con il mondo dell'editoria per una maggiore proposta book-to-screen; il **Games Business Center** - nato dalla collaborazione con la Frankfurter Buchmesse - che punta a essere luogo di riferimento per i professionisti del gaming che vogliono ampliare la propria rete di collaboratori nei settori dell'editoria e del licensing.
E ancora l'**Arts Licensing Area**, grande novità di BLTF/Kids, che intende unire i mondi del licensing e dell'illustrazione in uno spazio espositivo completamente nuovo, strategicamente situato tra la Licensing Hall e i padiglioni dell'editoria.

Grande ritorno di quest'anno - dopo il successo dell'edizione inaugurale del 2024, con oltre 200 speed-dating – per le **Licensing Portfolio Reviews,** che metteranno nuovamente in contatto i giovani talenti dell'illustrazione e del design con i professionisti licensing. Sono oltre 100 le adesioni ad oggi, che hanno reso necessario incrementare il

numero di aziende partecipanti. Tra queste, realtà di spicco come **Clementoni**, **Movimenti**, **Minalima**, **Doodle Production** e molti altri, per un totale di 28 aziende coinvolte. I focus saranno sul mondo toy, stationery, gaming e animazione.

INTERNATIONAL KIDS LICENSING DAYS (IKLD)

BLTF/Kids organizza inoltre, in collaborazione con la rivista **Licensing Magazine**, la **5ª** edizione degli **International Kids Licensing Days (IKLD):** tre giorni di conversazioni approfondite sui temi chiave dell'industria, dal licensing alle pubblicazioni, dai media audiovisivi ai giochi. In particolare, i panel si concentreranno sulla crescente influenza del gaming, con un focus sulla sua sinergia con il licensing e l'editoria, e sui traguardi raggiunti da colossi del licensing – come **Mattel**, **Moomin** e **DeaPlaneta Entertainment** in occasione del loro anniversario – oltre che, in accordo con gli intenti della nuova Arts Licensing Area, sulle interazioni tra editoria e illustrazione, oltre il libro.

BOLOGNA LICENSING AWARDS

Attesa anche la premiazione della **8ª edizione** dei **Bologna Licensing Awards**, l'unico premio del settore in Italia per aziende, licenzianti, licenziatari e retailer a livello internazionale, relativo allo sviluppo di properties e brand nel corso del 2024. Oltre 250 le candidature ai premi – con un incremento di oltre il 40% rispetto al 2024 – provenienti da tutto il mondo. Ecco i finalisti dell'edizione 2025:

BEST PRE-SCHOOL LICENSING PROJECT

- Papp International con Paramount per il libro ***100 First Words with Paw Patrol***
- Story Toys con Sesame Workshop per il videogame per bambini ***Sesame Street Mecha Builders***
- Maurizio Distefano Licensing con Acamar per il progetto ***Bing per Faba***, sviluppato da Faba Srl

BEST KIDS LICENSING PROJECT

- Mattel con il progetto ***Actimel Barbie*** sviluppato da Danone;
- WildBrain CPLG con Peanuts Worldwide per il progetto ***United Colors of Benetton x Peanuts*** sviluppato da United Colors of Benetton
- Starbright Licensing con Scopely Inc. per il progetto **Stumble Guys MonsterFlex** realizzato da **Diramix**
- The Pokémon Company International con il Progetto ***Pokémon OVS*** realizzato da OVS
- Starbright Licensing con Toei Animation per ***Dragon Ball Super Kinder Ferrero Easter Eggs*** a cura di Ferrero

BEST TEEN LICENSING PROJECT

- The Pokémon Company International con il Progetto ***Pokémon OVS*** realizzato da OVS
- Sanrio con il brand My Melody per il progetto ***My Melody x Lazy Oaf*** realizzato da Lazy Oaf
- Cicaboom con Mediatoon Licensing per **Naruto Boomez Board Game**

BEST YOUNG ADULT LICENSING PROJECT

- Sanrio con il brand Hello Kitty per il progetto ***Chinti & Parker x Hello Kitty*** realizzato da Chinti & Parker
- WildBrain CPLG con Hasbro per il progetto ***Octopus x Dungeons and Dragons*** realizzato da Youth Srl
- Bonus Marketing con Warner Bros. con il progetto ***Friends Box for Mc Donald's***

- Rai Com con Lavazza per il progetto ***Lavazza & Mare Fuori***

BEST RETAIL PROJECT

- Sanrio con il brand Hello Kitty per il progetto **Hello Kitty x CHADSTONE** realizzato da Chadstone
- Sanrio con il brand Hello Kitty per il progetto ***Primark x Hello Kitty*** realizzato da Hello Kitty
- WildBrain CPLG con Hasbro per il progetto ***Intimissimi Uomo x Monopoly*** a cura di Calzedonia SpA

BEST KIDS FASHION PROJECT

- Sanrio con il brand Mr. Man, Little Miss per il progetto ***Monsieur Madame x Petit Bateau*** realizzato da Petit Bateau
- Rights & Brands con il brand Moomin per il progetto ***PO.P's Moomin Collection***, in partnership con Polarn O. Pyret
- Peyo Company con il brand Smurfs per il progetto ***Smurfs x Emporio Armani***, a cura di Emporio Armani

BEST TEENS/YOUNG ADULTS FASHION PROJECT

- Sanrio con il brand Hello Kitty per il progetto ***péro ♡ Hello Kitty capsule collection*** realizzato da péro
- Sanrio con il brand My Melody per il progetto ***My Melody x Lazy Oaf*** realizzato da Lazy Oaf
- WildBrain CPLG con Dr. Seuss Entertainment per il progetto ***Tezenis & Intimissimi Uomo x The Grinch***, a cura di Calzedonia SpA
- WildBrain CPLG con Hasbro per il progetto ***Octopus x Dungeons and Dragons*** realizzato da Youth Srl
- IMG con Goodyear per il progetto ***The Goodyear Tire & Rubber Company*** a cura di Rubber Company

BEST LICENSED PUBLISHING PROJECT

- Maurizio Distefano Licensing con BBC per il progetto editoriale su licenza ***Bluey*** realizzato da Fabbri Editori, parte del gruppo Mondadori
- Papp International con Sogex & Pomase per il libro ***Discover Space with The Little Prince***
- Pon Pon Edizioni con Starbright Licensing per il progetto editoriale su licenza ***Stumble Guys***
- Sweet Cherry Publishing con NSPCC per il libro ***Techosaurus Saves the School***

BEST LICENSED TOY PROJECT

- Starbright Licensing con Scopely Inc. per il progetto **Stumble Guys MonsterFlex** realizzato da **Diramix**
- Lisciani Giochi con Disney per il progetto ***Inside Out 2 – Il Gioco delle Emozioni***
- Sanrio con il brand Hello Kitty per il progetto ***Hello Kitty x Giochi Preziosi***, sviluppato da Giochi Preziosi

BEST LICENSED VIDEOGAME PROJECT

- Rights & Brands con il brand Moomin per il progetto ***Snufkin: Melody of Moominvalley*** realizzato da Hyper Games AS
- Story Toys con Mattel per il videogame per bambini ***Barbie Colour Creations***

- Miraculous Corp per il progetto ***Miraculous RP: Quests of Ladybug and Cat Noir*** realizzato da Toya

BEST PROMOTION/LOYALTY CAMPAIGN

- Dea Planeta Entertainment con Miraculous Corp per il progetto ***Miraculous x La Piadineria*** realizzato in collaborazione con Dynit e La Piadineria
- WildBrain CPLG con Hasbro per il progetto ***Nostromo x Monopoly*** realizzato da Nauterra
- Maurizio Distefano Licensing con Acamar per il progetto **Bing x Costa Crociere**, realizzato da Costa Crociere

BEST LICENSED KIOSK PRODUCT

- Starbright Licensing con Scopely Inc. per il progetto **Stumble Guys MonsterFlex First** realizzato da **Diramix**
- De Agostini Publishing per il progetto ***¡Go Go Power Rangers!***
- WildBrain CPLG con Sega per il progetto ***Cocoricoò x Sonic Modern***, realizzato da Cocoricò
- Sbabam con Sanrio per il progetto ***Hello Kitty Key Chains***.

BEST LICENSED SUSTAINABLE PROJECT

- Maurizio Distefano Licensing con BBC per il progetto ***Bluey Eco Puzzle*** realizzato da LiscianiGiochi
- Peyo Company con il brand Smurfs per il progetto ***Smurfs x Emporio Armani***, a cura di Emporio Armani
- Maurizio Distefano Licensing con Acamar per il progetto ***Bing per Faba***, sviluppato da Faba Srl

BEST PROPERTY OF THE YEAR

- Sanrio con ***Hello Kitty***
- SEGA con ***Sonic The Hedgehog***
- BBC con ***Bluey***
- Devolver Digital con ***Fall Guys***

Ufficio stampa BLTF/Kids
sofia.licrasti@brands-media.com - 011 19211996