



 **TOP STAR**TM
CELEBRITIES ANALYSIS

IL MONITORAGGIO DELLA NOTORIETÀ E DELLA REPUTAZIONE DELLE CELEBRITÀ

Documento confidenziale e riservato

 **STAGEUP**TM
SPORT & LEISURE BUSINESS 

- Una moderna industria delle celebrità non può fare a meno di **ricerche affidabili ed indipendenti sulla notorietà e sulla considerazione dei personaggi**, che si avvalgano di immagini fotografiche e basate su tecniche di indagine innovative.
- Scegliere un **testimonial** vuol dire scegliere una **personalità che non sia semplicemente famosa, ma anche piacevole, positiva ed in sintonia coi valori del brand da reclamizzare.**
- L'indagine **Top*Star3D** supporta:
 - ✓ gli **investitori pubblicitari** e i **consulenti in comunicazione** a vario titolo coinvolti, nella scelta dei personaggi più efficaci - e più coerenti con gli obiettivi di marca - da utilizzare come testimonial
 - ✓ le **televisioni** nella selezione dei personaggi più adatti a raggiungere le simpatie del pubblico, a condurre specifici programmi tv o a partecipare come ospiti a reality show, fiction, altri format televisivi
 - ✓ i **manager/agenti** nel processo di valorizzazione dell'immagine dei loro assistiti.

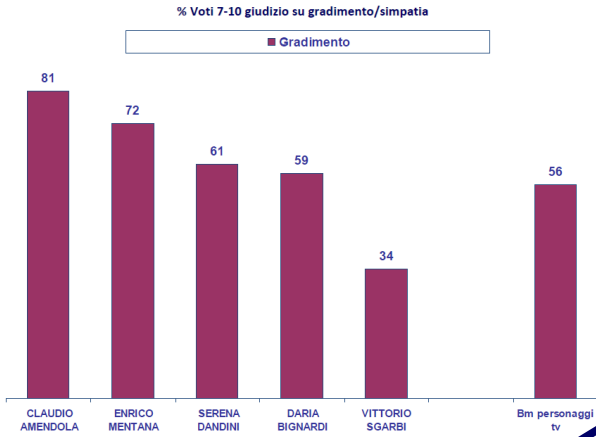
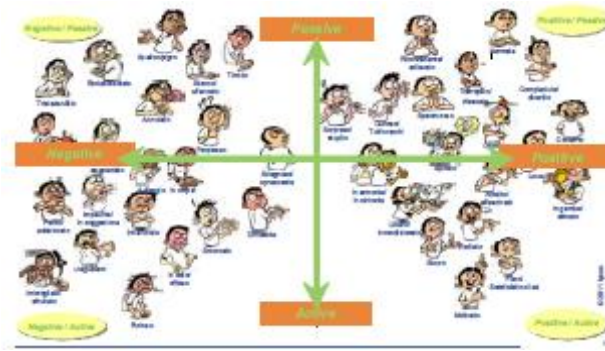
Top*Star3D è l'unica ricerca di mercato in Italia che consente di monitorare **in forma continuativa dal 2006 la popolarità, la reputazione e le potenzialità di comunicazione delle celebrità.**

La ricerca, realizzata da Ipsos in collaborazione con StageUp - Sport & Leisure Business, analizza **ogni anno oltre 1.000 personaggi**. Ad oggi quelli presenti all'interno del data base sono circa 2.500, appartenenti alle seguenti categorie:

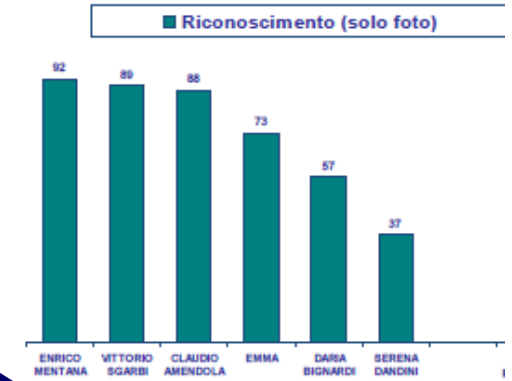
- sportivi (di tutte le discipline: dal calcio ai motori, agli sport olimpici)
- attori (televisione / fiction, cinema, teatro)
- personaggi televisivi (presentatori, veline / show girl, comici, altri)
- cantanti, musicisti, rockstar italiane ed internazionali
- personaggi del mondo della cultura / arte / scienza
- giornalisti (telegiornali, sportivi, attualità / politica, cronaca, altri)
- manager
- pupazzi e cartoni animati
- altri personaggi

Alcuni personaggi sono testati più volte nel corso dell'anno, in occasione di eventi particolari.

Impatto
emozionale che
genera nel pubblico



Reputazione e
considerazione di cui
gode



Notorietà del
personaggio

© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.

All'intervistato viene mostrata l'immagine del personaggio a mezzo busto e vengono sottoposte le seguenti domande:



- **RICONOSCIMENTO SPONTANEO DELL'IMMAGINE**
 - *“Lei conosce questo personaggio?”*
- **NOTORIETÀ SOLLECITATA** *(in caso di mancato riconoscimento spontaneo)*
 - *“Si tratta di xxx: ne ha sentito parlare?”*
- **GRADIMENTO**
 - *“Quanto le è simpatico, quanto le piace xxx?”*
- **CAPACITÀ PROFESSIONALE**
 - *“Quanto ritiene xxx capace, bravo professionalmente?”*
- **WEAR OUT**
 - *“Pensando a xxx, lei direbbe che ...?”*
 - ✓ *mi piace sempre di più*
 - ✓ *non ho cambiato opinione su di lui/lei*
 - ✓ *mi sono stufato di vederlo/a*
- **PROFILO EMOZIONALE** *(ad una parte del campione che riconosce correttamente il personaggio)*

È possibile **personalizzare l'intervista**, con un minimo sovracosto, inserendo domande di specifico interesse per il committente (per valutare, a titolo meramente esemplificativo, la *coerenza del personaggio con il posizionamento di un determinato brand, prodotto o servizio*)

Top*Star3D analizza **diversi livelli di conoscenza**: la capacità del personaggio di farsi riconoscere correttamente dalla semplice immagine, i riconoscimenti scorretti, la conoscenza sollecitata.

NOTORIETÀ

- **Riconoscimento spontaneo dell'immagine**: rappresenta la quota di italiani che, **vedendo la sola fotografia**, sono in grado di dire il **nome esatto del personaggio, senza alcun suggerimento**. È la forma più elevata di conoscenza, che testimonia la “presenza mentale” del personaggio
- **Conoscenza totale**: è data da **tutti coloro che hanno sentito parlare del personaggio**, ossia lo riconoscono correttamente vedendo la sola fotografia, oppure necessitano del suggerimento del nome per comprendere chi sia il personaggio. Sono esclusi tutti coloro che non lo conoscono neppure dopo il suggerimento del nome
- **Indice di awareness**: media di riconoscimento e conoscenza totale

Top*Star3D raccoglie anche il **giudizio che il pubblico ha del personaggio**.

EMPATIA

- **Affezionati:** considerando chi conosce il personaggio, sono coloro che, in una scala da 1 a 10, danno un giudizio pari o superiore a 7 alla domanda *“Quanto le è simpatico, quanto le piace XXX?”*. Sono coloro che si sentono **in empatia col personaggio**

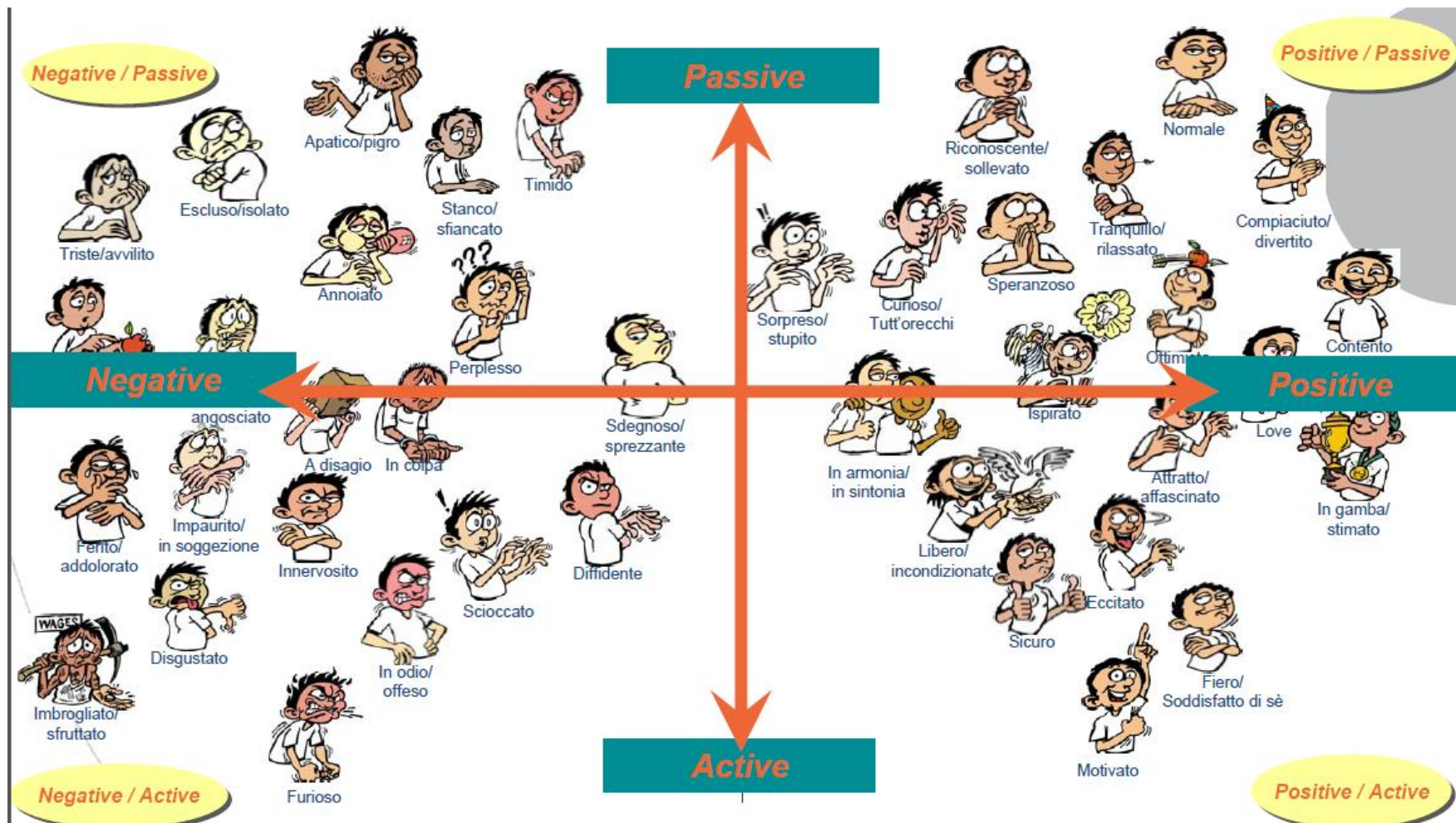
AFFIDABILITÀ

- **Estimatori:** considerando chi conosce il personaggio, sono coloro che, in una scala da 1 a 10, danno un giudizio pari o superiore a 7 alla domanda *“Quanto ritiene XXX capace, bravo professionalmente?”*. Sono coloro che **ritengono il personaggio dotato di una buona o eccellente capacità** nello svolgere il proprio ruolo o lavoro

SATURAZIONE

- Variabile che indica il **livello di “stanchezza televisiva” raggiunto** dal personaggio. È un indicatore strategico in quanto misura la capacità del personaggio di interessare e stimolare il pubblico.

Top*Star3D vuole anche analizzare il profilo del personaggio, attraverso la qualità e tipologia di emozioni che suscita nel pubblico (modello Emotiscape).



© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.

Tutti i risultati vengono forniti a **vari livelli di aggregazione**:

1) Totale campione

2) Parametri socio-demografici e classe socio-economica:

Indicatori socio-demografici

- ❑ Sesso, età, titolo di studio, professione dell'intervistato, stato civile
- ❑ Responsabilità degli acquisti
- ❑ Area geografica, ampiezza centri di residenza
- ❑ Numero dei componenti nucleo familiare, presenza di bambini

Indicatori di status

- ❑ Classe socio-economica (stima)
- ❑ Alcuni beni posseduti in famiglia (smartphone, tablet ...)
- ❑ Utilizzo di Internet / esperienza nuove tecnologie

3) Indicatore di canale preferito

La ricerca si caratterizza per:

- l'utilizzo di immagini fotografiche, al fine di misurare la **reale riconoscibilità del personaggio**
- la capacità di **monitorare l'andamento nel tempo delle performance dei personaggi e dei testimonial pubblicitari**, evidenziando tempestivamente eventuali segnali di riduzione della loro capacità di interessare e stimolare il pubblico (specie nel caso di personaggi da tempo sulle scene tv e di testimonial da tempo *on air*) prima che la saturazione televisiva renda meno efficace il loro portato
- la possibilità di **valutare il potenziale di personaggi emergenti**
- l'**estensione a oltre 1.000 personaggi** l'anno, che consente di individuare liste di possibili testimonial per campagne pubblicitarie, esplorando tra le diverse categorie nomi di interesse (**benchmarking**) e valutandone le principali caratteristiche sul target di riferimento
- il **continuo monitoraggio** (30 settimane l'anno), che permette di avere a disposizione sempre il **dato più aggiornato**
- la possibilità di analisi a livello di totale popolazione e **sui principali macro-target**
- la **pluralità di committenti** che ne garantisce l'**indipendenza** e un **saving di costi**
- l'utilità sia in fase di **pianificazione** che di **controllo**

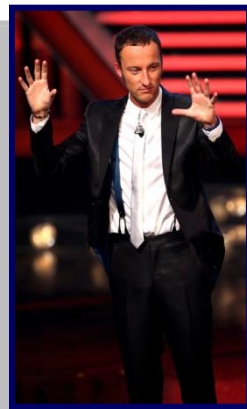
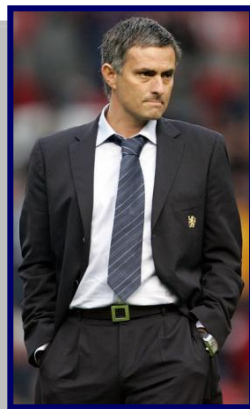
Per ulteriori informazioni e approfondimenti:

Dott. Alessandro Donato

Responsabile Divisione Sport & Entertainment, StageUp

Tel. 051.5871554

E-mail: adonato@stageup.com



 **TOP STAR™**
CELEBRITIES ANALYSIS

METODOLOGIA DI INDAGINE

● **METODOLOGIA:**

Domiciliare auto-compilato tramite tecnica Cawi (Computer Assisted Web Interviewing)

● **UNIVERSO DI RIFERIMENTO:**

Popolazione nazionale di età superiore ai 10 anni

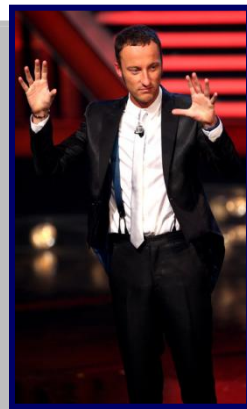
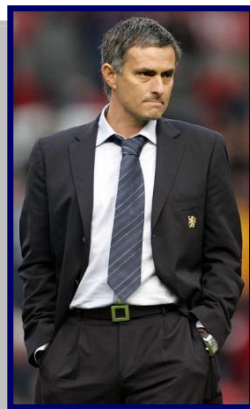
● **CAMPIONE:**

Oltre 1.000 casi per ciascun personaggio:

- ❖ 1.000 interviste ad un campione nazionale rappresentativo della popolazione 14+
- ❖ circa 60 interviste ad un campione di ragazzi minorenni, dai 10 ai 14 anni

● **PERIODO DI RILEVAZIONE:**

L'indagine è continuativa: prevede interviste distribuite nell'arco di tutto l'anno (circa 30 settimane di field) e permette di effettuare circa 1.000 monitoraggi nel corso della stagione

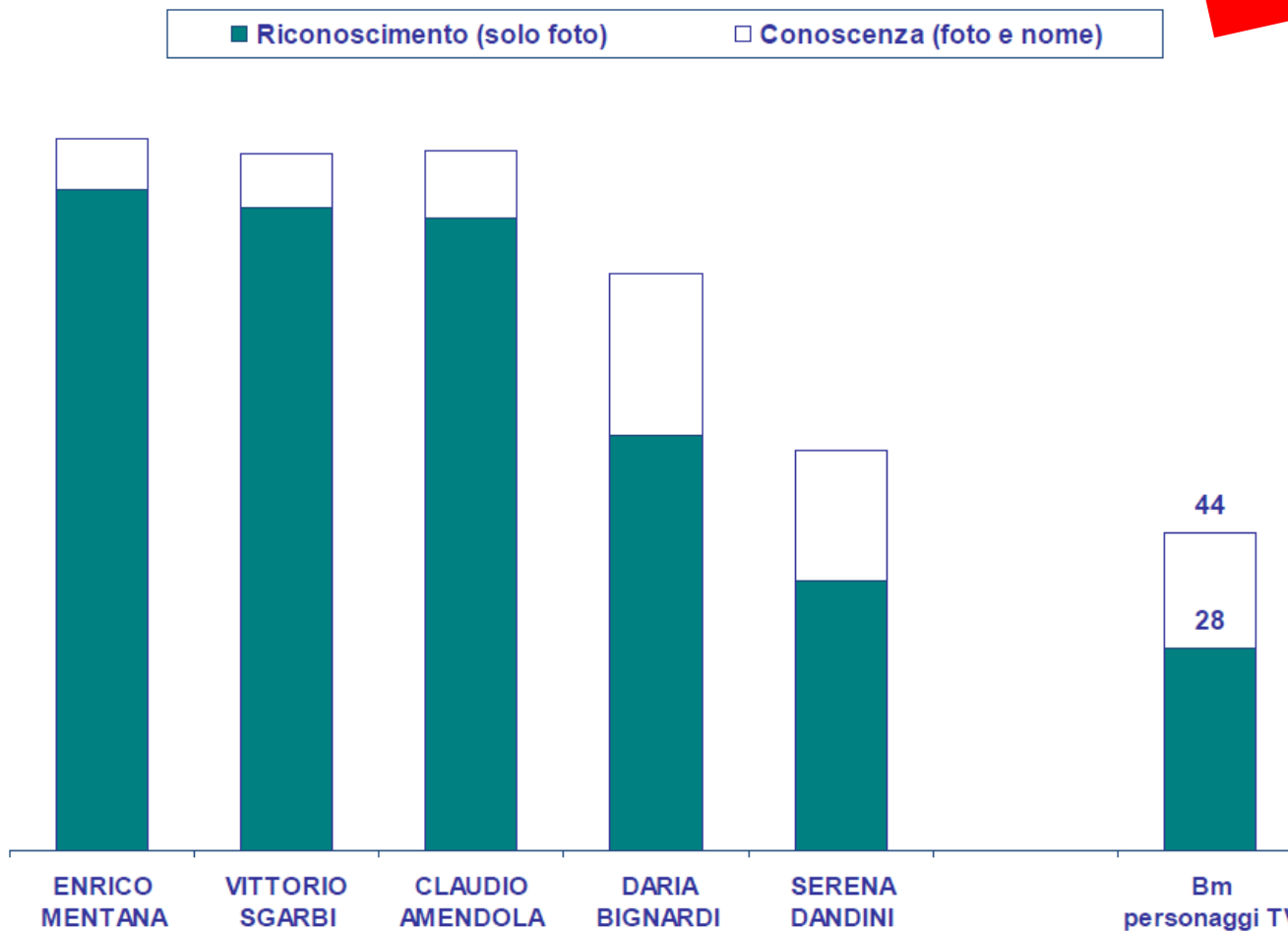


 **TOP STAR**TM
CELEBRITIES ANALYSIS

ESEMPIO DI OUTPUT

(I dati proposti non sono reali)

**ESEMPIO DI
OUTPUT**



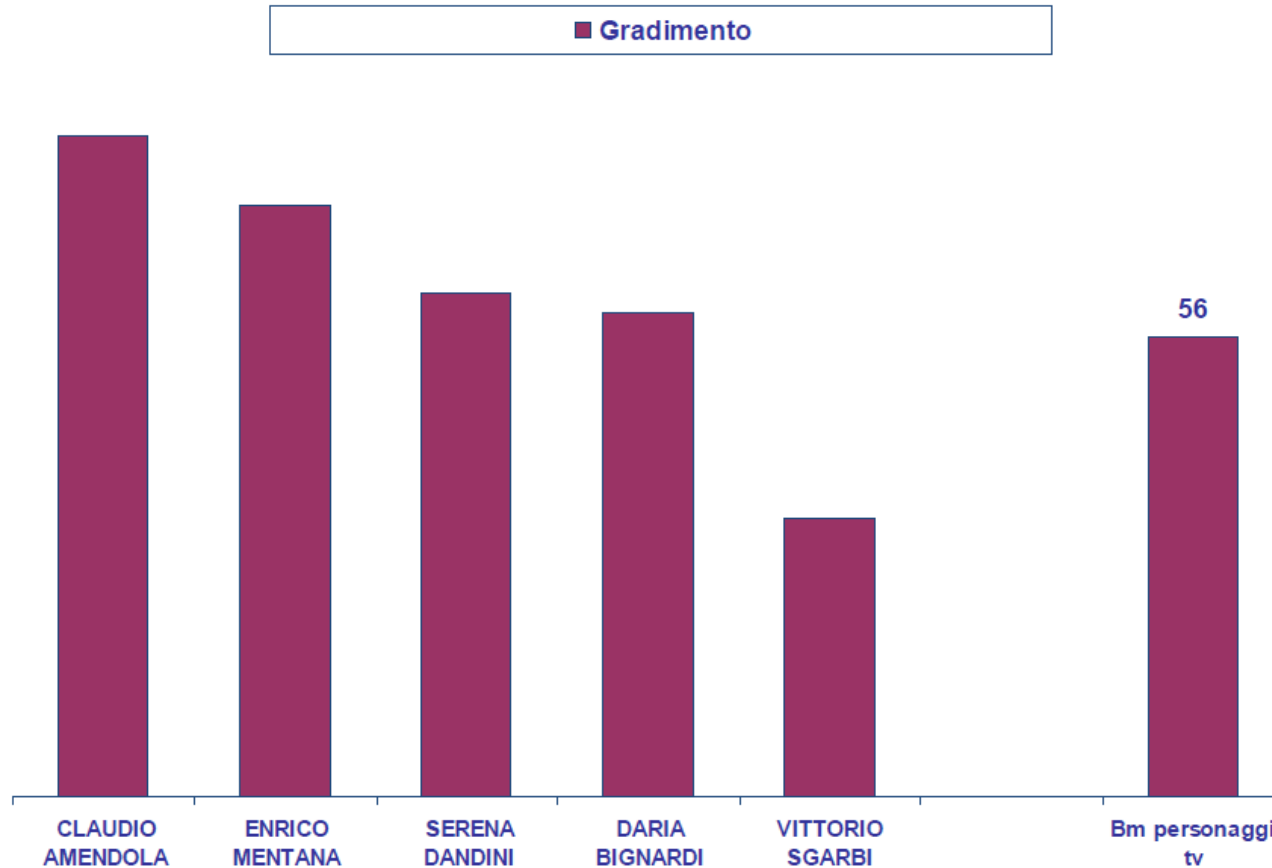
Bm: Benchmark medio

I dati proposti non sono reali

© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.

**ESEMPIO DI
OUTPUT**

% Voti 7-10 giudizio su gradimento/simpatia



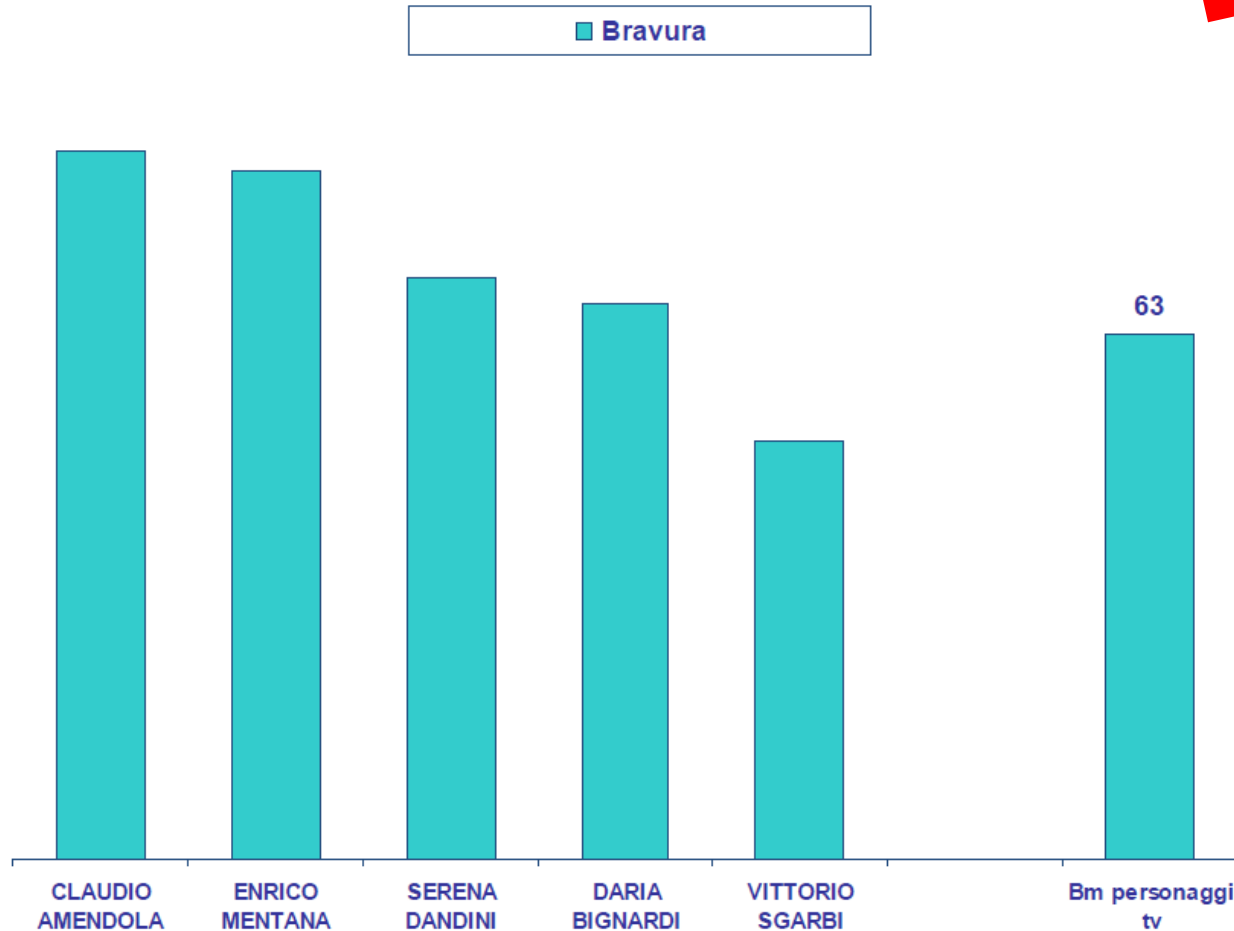
Bm: Benchmark medio

I dati proposti non sono reali

© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.

**ESEMPIO DI
OUTPUT**

% Voti 7-10 giudizio su bravura/ capacità professionale



Bm: Benchmark medio

I dati proposti non sono reali

© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.

Il personaggio XXX presenta un bacino di “fans” (ovvero di persone che si identificano con lui: lo stimano e lo riconoscono all’istante) pari a ...k. I fans presentano il seguente profilo:

VALORI IN %

	TOTALE	SESSO		ETA'			AREA GEOGRAFICA				TITOLO DI STUDIO		
		Uomini	Donne	Meno di 35	35-54 anni	Più di 54	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud-Isole	Laurea	Superiore	Scuola obbligo/altro
TopFan	25,7	25,5	25,9	23,3	31,2	21,9	22	26,3	29,7	26	24,7	29,5	23,2

	TOTALE	CONDIZIONE LAVORATIVA					STATO CIVILE		
		Professione Direttiva	Professione Esecutiva	Pensionato	Studente	Altro non lavoratore	Sposato / Convivente	Single / non vive con partner	Separato / Vedovo
TopFan	25,7	23,7	30,1	23,4	20,8	25	26,2	23,9	28,2

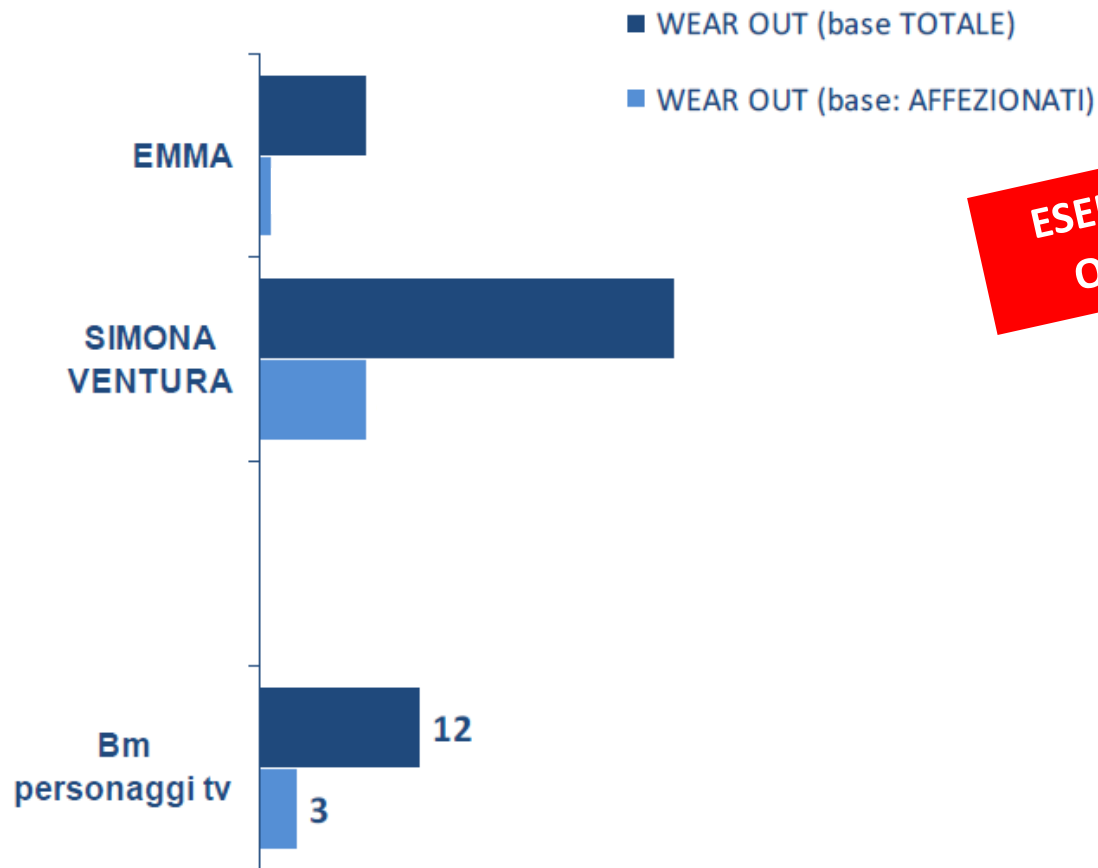
	TOTALE	RESPONSABILE ACQUISTI		NUMERO COMPONENTI NUCLEO FAMILIARE				CAPOFAMIGLIA		PRESENZA UNDER 15		CLASSE SOCIO-ECONOMICA		
		Sì	No	1	2	3/4	> 4	Sì	No	Sì	No	Alta	Media	Bassa
TopFan	25,7	25,3	26,1	14,4	22,6	27,8	29,3	24,7	26,3	28,6	24,9	22,6	25,4	28,5

ESEMPIO DI OUTPUT

I valori rappresentano la percentuale di coloro che sono molto legati al personaggio: lo riconoscono spontaneamente e danno un giudizio sia di gradimento sia di bravura pari o superiore a 8. Quindi **lo stimano e lo riconoscono all’istante**.

© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.

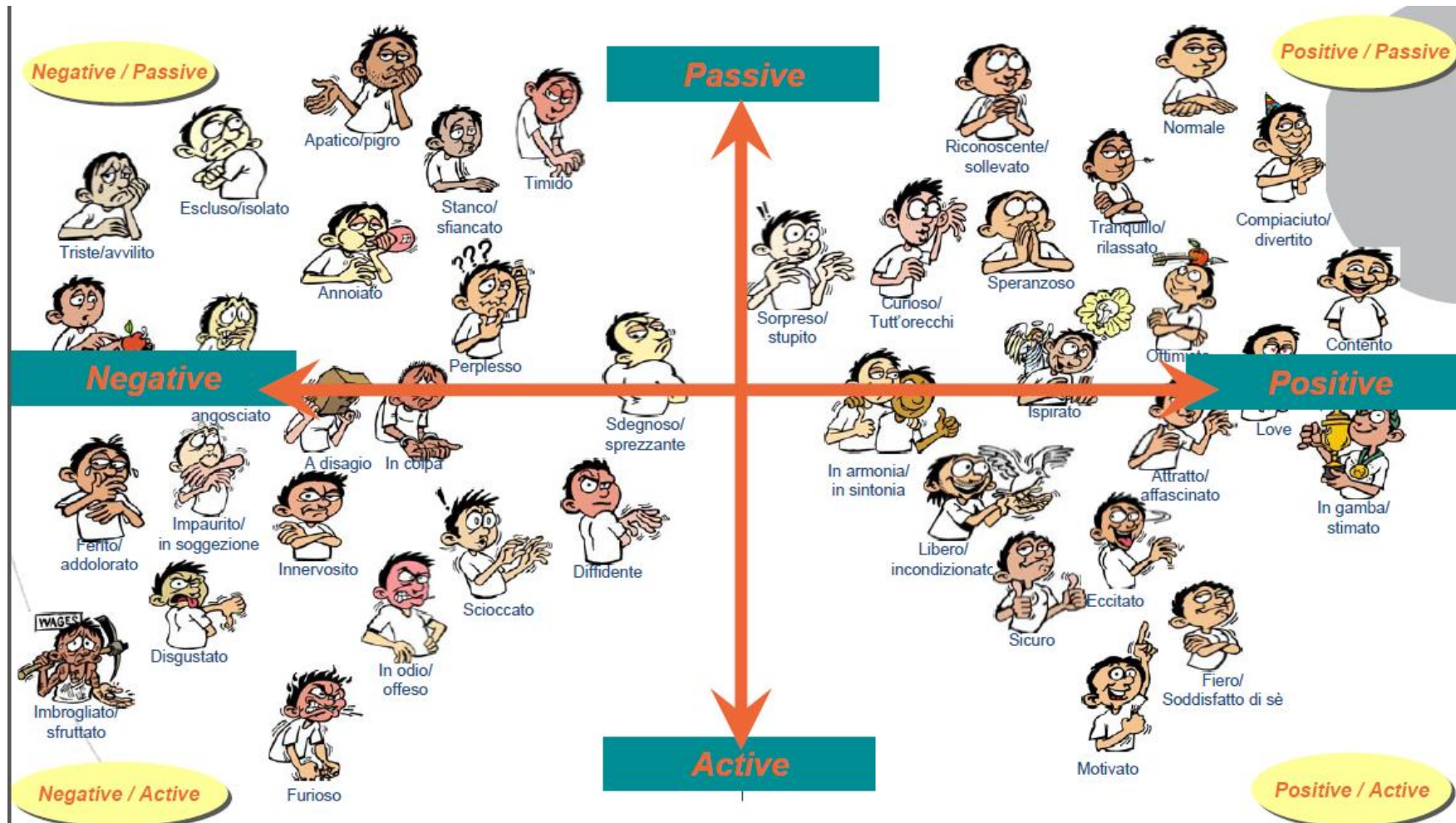
% di coloro che dichiarano di essersi stufati del personaggio



ESEMPIO DI OUTPUT

Bm: Benchmark medio

I dati proposti non sono reali

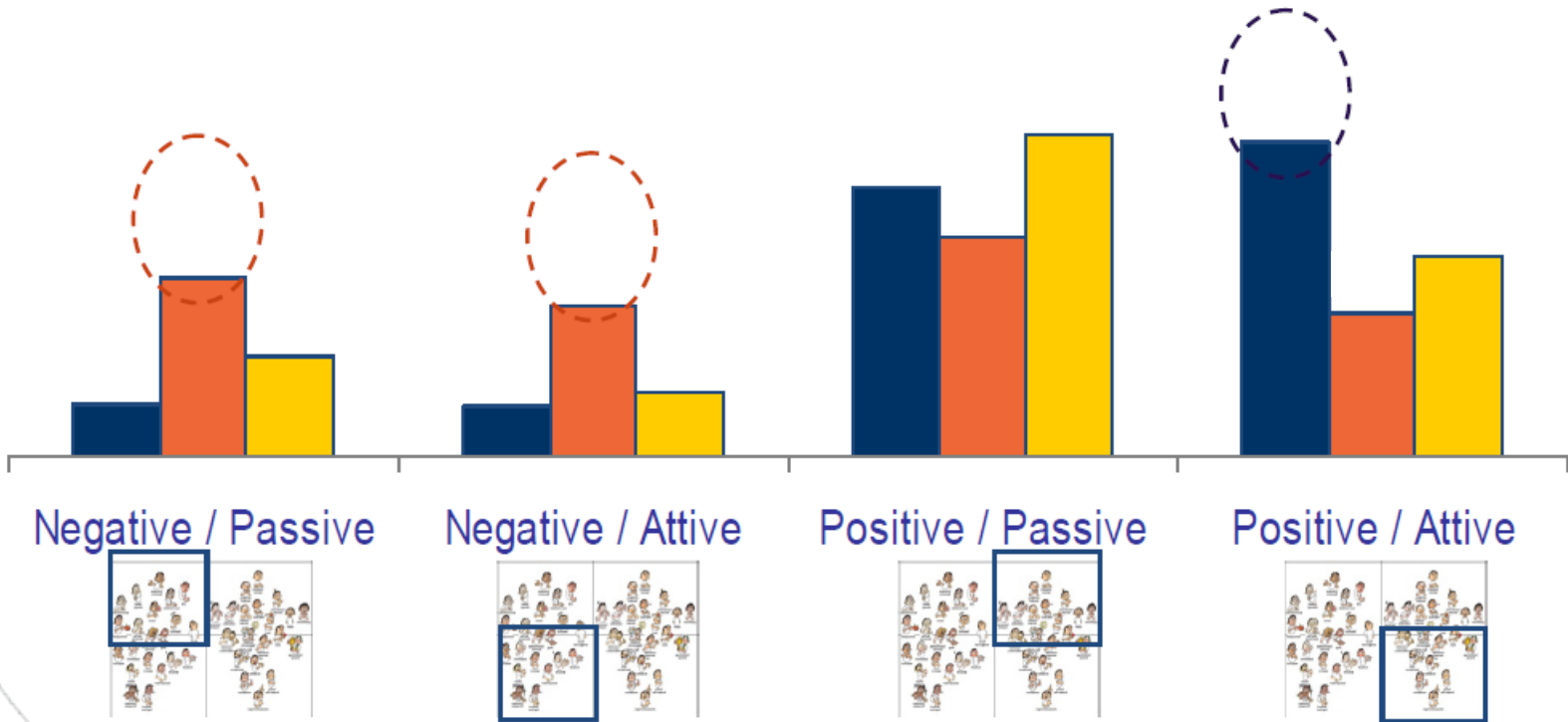


© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.



■ EMMA ■ SIMONA VENTURA ■ Bm personaggi tv

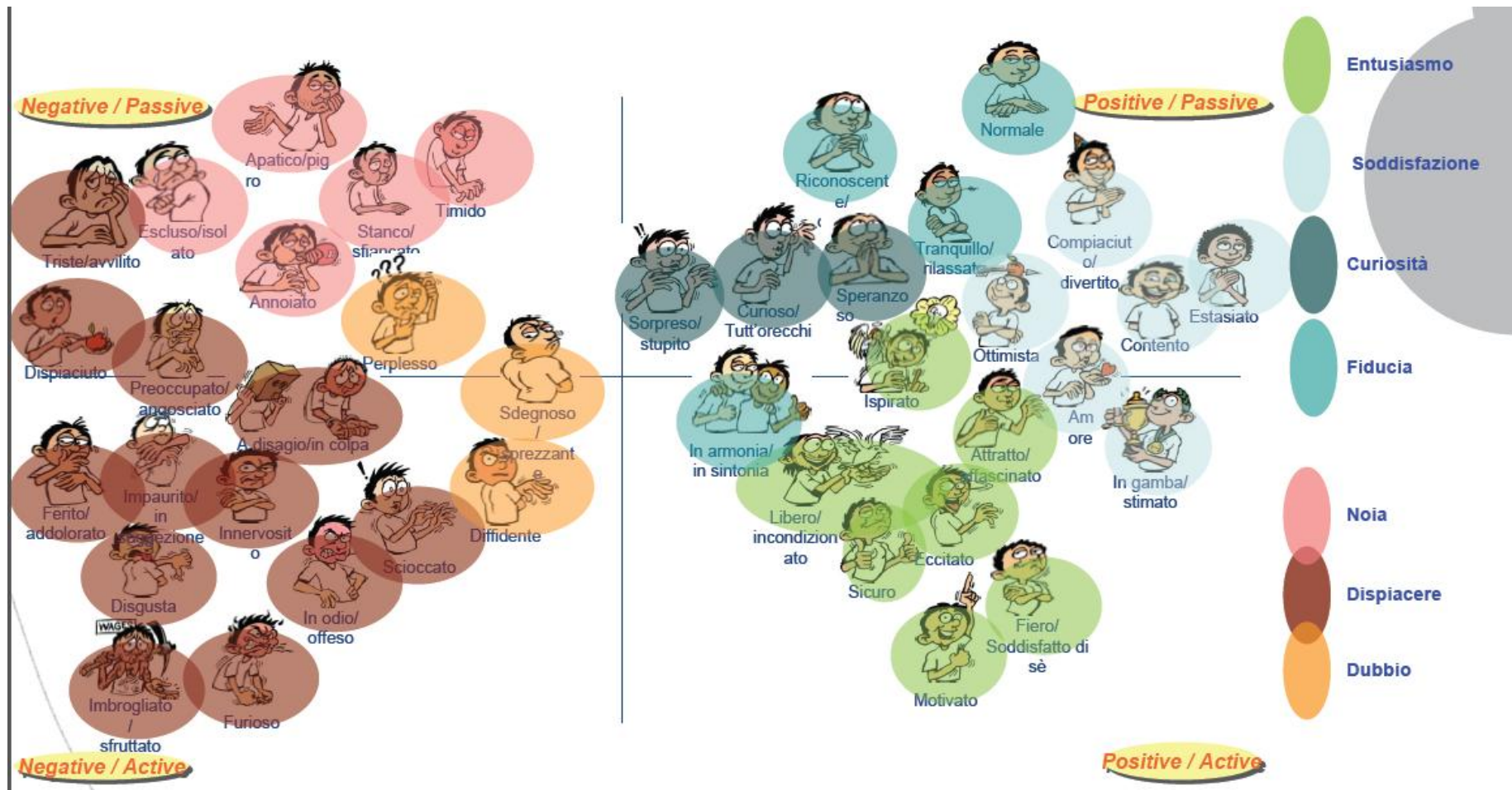
ESEMPIO DI OUTPUT



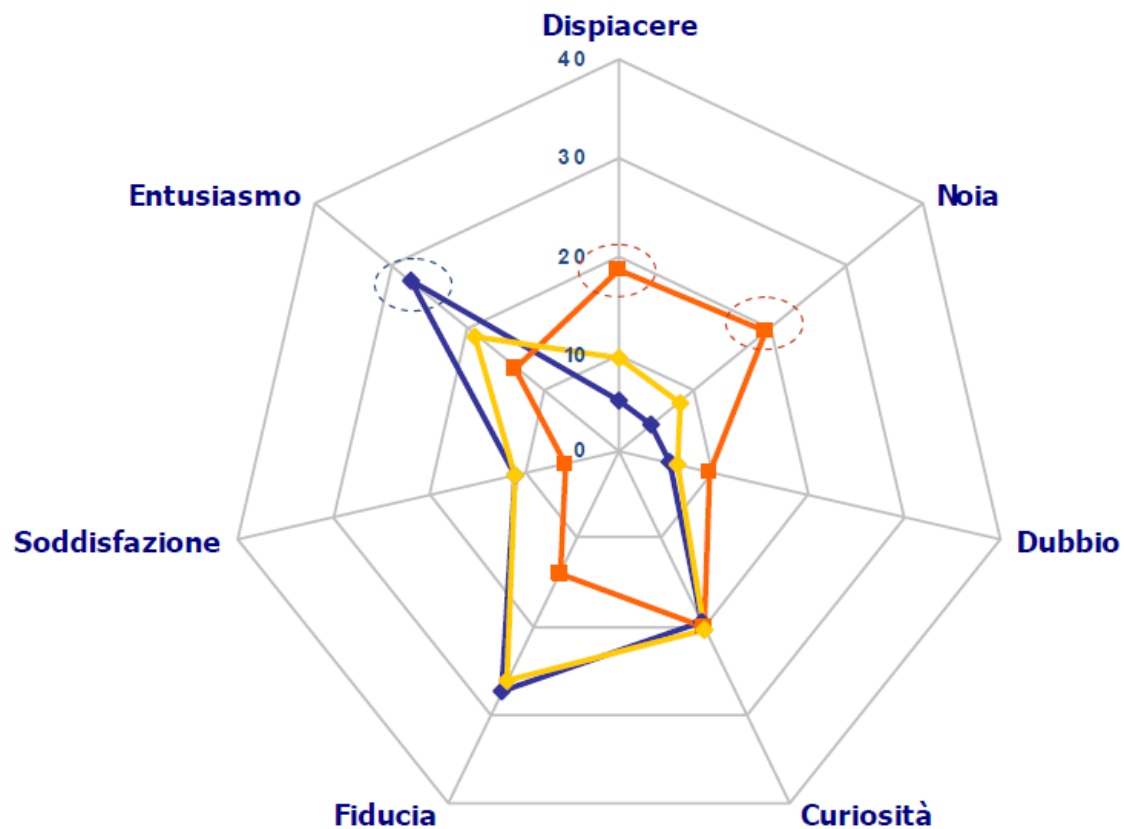
Bm: Benchmark medio

I dati proposti non sono reali

© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.



© StageUp - Sport & Leisure Business. Tutti i diritti riservati.



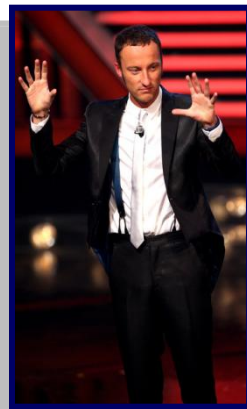
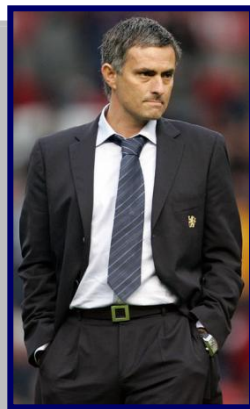
ESEMPIO DI OUTPUT

—◆— EMMA —■— SIMONA VENTURA —◆— Bm personaggi tv



Bm: Benchmark medio

I dati proposti non sono reali



 **TOP STAR™**
CELEBRITIES ANALYSIS

LE SOCIETÀ REALIZZATRICI

Nata nel 1999, StageUp si articola in 2 divisioni: StageUp - Sport & Leisure Business e StageUp - Consulting.

StageUp - Sport & Leisure Business è tra le società italiane di riferimento nel mercato dello sport business e dell'intrattenimento.

Opera nella consulenza di direzione, in particolare nel marketing, nei media e nella comunicazione. Nel supportare le proprie strategie di marketing si è affermata anche come società di ricerca, stringendo partnership con importanti istituti, quali Ipsos, leader mondiale nelle indagini di mercato.

Affianca i propri clienti (primarie aziende nazionali e multinazionali, agenzie della comunicazione, organizzazioni sportive e culturali, istituzioni ed enti pubblici) nella strutturazione di piani strategici, progetti, attività di controllo, negoziazione e buying. Si occupa anche della supervisione e realizzazione di progetti operativi.

StageUp - Sport & Leisure Business è specializzata nei seguenti ambiti operativi: sponsorizzazioni, diritti audiovisivi, realizzazione di operazioni promozionali, celebrities, Product Placement, organizzazione eventi, valutazione diritti e property sportive.

StageUp è "Media & Marketing Advisor" esclusivo del Campionato di Basket Serie A e di Lega Basket.

Tramite la divisione **Consulting**, StageUp opera nell'ingegneria e consulenza di direzione connessa all'innovazione e alla tecnologia. Ha sviluppato applicazioni proprietarie che colloca sui mercati internazionali.

StageUp - Sport & Leisure Business

Sede legale e direzionale: Bologna Via Amendola 8 – 40121

Altre sedi: Milano Via Macchi 97 – 20124 / Atherton California (Usa) CA 261 Camino Al Lago

Tel 051.58.71.554 - Fax 051.58.71.504

Web Site: www.stageup.com

Seguici anche su:



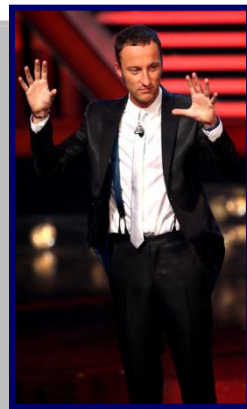
Ipsos è una delle società **leader a livello mondiale nei servizi di ricerca di marketing.**

Il Gruppo nasce in Francia nel 1975 ed è quotato alla Borsa di Parigi. Presente in 64 paesi con 80 uffici ed oltre 9.100 dipendenti, occupa la seconda posizione a livello mondiale nel segmento delle ricerche survey based: le informazioni di specifico interesse dei committenti vengono raccolte direttamente intervistando gli individui.

La sede italiana, guidata da Nando Pagnoncelli, si trova a Milano e con i suoi 150 dipendenti ed oltre 200 clienti si posiziona ai vertici nel settore, operando in 5 aree di specializzazione: le ricerche sulla Comunicazione Pubblicitaria; le ricerche sul Marketing Mix; le ricerche sui Media (tradizionali e new); le ricerche di Public Affairs; le ricerche sulla Qualità, Customer Satisfaction e CRM.

Ipsos effettua sia ricerche quantitative sia indagini qualitative per le principali aziende internazionali.

Membro dell'Esomar (l'associazione mondiale dei professionisti del marketing e dei sondaggi d'opinione), è **partner di StageUp per quel che riguarda le ricerche demoscopiche sul mercato dello sport e del leisure.**



TOP STAR™

CELEBRITIES ANALYSIS

© StageUp - Sport and Leisure Business

Tutti i diritti riservati

StageUp - Sport & Leisure Business

Bologna Via Amendola 8 – 40121

Milano Via Macchi 97 – 20124

Atherton California (Usa) CA 261 Camino Al Lago

Tel. 051.58.71.554 - Fax 051.58.71.504

Web Site: www.stageup.com

Documento confidenziale e riservato

 **STAGEUP™**
SPORT & LEISURE BUSINESS

