

I momenti dell'analisi sensoriale



Formazione panelisti e panel leader

Gustativa			Visiva			Olfattiva			Tattile			Uditiva		
Gusti Base	Ad Hoc	Rank	Ishihara	Intensità Brillant.	Rank	Riconos. Percez.	Ad Hoc	Rank	Bocca Palato Trigem.	Mani Corpo	Chemi-stefiche	Riconos. Percez.	Consost. Croccant.	Crack Clop Grunch..



Materie prime

In Campo	Logistica	In fase di ricezione	In Stock	Semi lavorati
Maturazione, Pedoclimatiche, Assaggi frutti e bacche, in frantoio, In cantina etc..	Stoccaggio in campo, Trasporto a punto primario, Temperature di trasporto	In piazzale, con collegamento a sistemi ERP per verifica lotti, Materie prime	Prelievi da magazzini propri, modalità di conservazione, cicli accelerati	Propri, da Terzi, da residui di lavorazione, modalità di conservazione, cicli accelerati



Ricerca e sviluppo

Nuovo prodotto	Ricetta e/o processo	Shelf Life	Cambio package	Me too
Ideazione Mix innovativi, consumer e focus test, CATA, FCP	Cambio ricetta, cambio di processo produzione, cambio temperature e ingredienti	Determinazione soglie di accettabilità, definizione tempi, impatto su pre-stock	Shelf Life, Visual Package, Test di preferenza	Ricerca su prodotto identico, Prodotto identico + n nuove caratteristica



Pre Industrializzazione

Processi tempi	Apparati e siti	Ingredienti composiz.	Package 1° 2° 3° liv.	Shelf life
Impatto dei singolo processi di produzione. Verifica tempi e modalità di preparazione	Macchinari, linee di produzione, per sabilimento di produzione, contoterzisti	Determinazione soglie di accettabilità, definizione tempi, impatto su conservazione	Shelf Life, Visual Package, Test di preferenza, Test di resistenza (lato consumer)	Determinazione soglie di accettabilità, definizione tempi, impatto su pre-stock



Ricerche di mercato

Expert test	Consumer test	Modi d'uso	Gamification	Focus test
Profilazioni periodiche, per qualità alla produzione	Verifiche indici di gradimento, test comparativi, test affettivi	Ricerche su modi di uso previsti o alternativi	Coinvolgimento a test di solito effettuati da panelist esperto a consumer in modalità gioco	Test affettivi, CATA, JAR, etc su focus sia temporary che permanent



Industrializzazione

On start	In line	On exit	Pre Stock	Stock
Consumer test e gamification per promuovere e testare	DoD, DfC da effettuarsi in linea di produzione con collegamento a ERP per gestione lotti	DoD, DfC da effettuarsi on Exit con collegamento a ERP per gestione lotti, carte qualità	Test per pre-stock, conservazioni, logistics evolution, conto terzisti	Verifiche su prodotti in stock, per conservazioni, date di produzioni, lotti



Commercializzazione

From Stock	Logistica	SUIVI'	Mistery	Degustazioni Eventi
Test di qualità per monitoraggi interni, shelf life	Out delivery, Diretta, indiretta su package 1° 2° 3° livello. Per trasportatore, per mezzo	Monitoraggi su punto vendita, profilazioni, confronto con test in-line on-exit	Mistery shop, Mistery Consumer, remote gamification.	Gamification, Sensorial Cooking, Uso dei sensi per consumatori consapevoli



Contact center / Pre-post Sale

Da Ritiri	Da reclami	Da rete di Vendita	Social / MUD	Pre / Post Sale
Da prodotti restituiti, da prodotti rifiutati, da prodotti invenduti	Verifica su lotti soggetti a reclami CONSUMER con confronto con on-line, on-exit, SUIVI etc.	Verifica su lotti soggetti a reclami B2B con confronto con on-line, on-exit, SUIVI logistics etc.	Verifica su lotti soggetti a Mud negativi da social, con confronto con on-line, on-exit, SUIVI etc.	Creazione profili e test da indicazioni provenienti dalla rete di pre e post sale

Monitoraggio Panel e Panelisti



Iniziale Periodico	Per nuovi prod./proc.
Percezione, riconoscimento, specializzazione su prodotti, verifica tecniche e metodi	Test specifici per nuovi prodotti, con determinazione nuove soglie percezione e riconoscimento



Gamification

Eventi	Remota Broadcast
Sensorial Game, cooking show sensoriali, Product Tour, CATA Game, Eventi Aziendali	Remote profile game. In place video game. Format televisivo

SIMPLY Solution
Sensorial
Food's
factory
Analisis
agro

In quale
momento
Ti trovi

