



# IMAGOLOGIE

TITULAR DE CURS:  
Natalia PUTINĂ, dr., lect. univ.

**Tema 2**  
**Instrumentariul de lucru al IMAGOLOGIEI**

## **Metode calitative**

Brainstorming

Focus-grup

Interviuri cu experți

Content-analiza (texte, documente, acte normative etc.)

Studii biografice, povești de viață

Case-study

## **Metode cantitative**

Sondaje pentru colectarea de date primare

Analiză statistică

Cercetare reprezentativă

Analiza datelor secundare

# Analiza experților

- 1) crearea grupurilor de experți (de la 10 până la 100-150)
- 2) elaborarea matricei, care specifică, scopul, obiectivele și mijloacele de realizare; elaborarea anchetei
- 3) intervierea experților (comprehensiune și autonomie!)
- 4) prelucrarea informației (bază primară pentru analiza sintetică; elaborarea ipotezelor)

# Brainstorming

Pune accentul pe ***actualizarea potențialului creativ al specialiștilor*** prin "asaltul de idei" asupra situației problematice

- 1) formarea grupului (nu mai mult de 15 persoane, specialiști erudiți în problematica analizată)
- 2) elaborarea chestionarului sau caietului de sarcini
- 3) generarea de idei și înregistrarea lor (video/audio/scris)
- 4) sistematizarea ideilor

# Brainstorming (2)

4) discutarea ideilor sistematizate

-extinderea grupului la 25-30 persoane,

-orice idee este *analizată! nu criticată!* din (.) al impedimentelor de realizare,

-nu se resping ideile se aduc argumente

5) evaluarea observațiilor critice și elaborarea listei cu ideile implementabile

sesiuni de feet-back după câteva zile

# Metoda Delphi

- Se bazează pe brainstorming doar că!
- **Metoda Delphi** se caracterizează prin trei particularități:
  - -anonimitatea experților,
  - -utilizarea rezultatelor turului anterior de anchetare,
  - -caractistica statistică a anchetei de grup

# Metoda scenariilor

Metodă care încearcă să identifice o consecutivitate logică a evenimentelor, pentru a demonstra cum dintr-o anumită situație existentă pas cu pas poate fi dezvoltată o altă stare.

## *Scenariile - liste de evenimente ipotetice*

Se elaborează de regulă trei tipuri de scenarii:

1. ***de referință*** - scenariul cel mai probabil, lipsit de surprize;
2. ***tendențiale*** - care extrapolează tendințele actuale, o proiecție în viitor;
3. ***de contrast*** - constă în explorarea unei situații extreme, imaginarea unor situații radical diferite de prezent, uneori chiar o situație opusă.



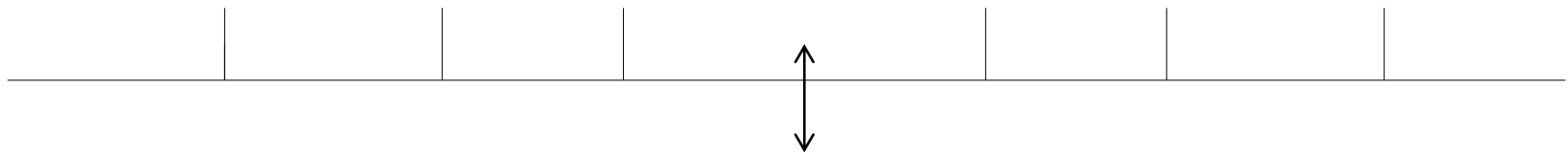
# Metoda analiza extrapolară

(tab. 1 departajarea stânga-dreapta)

	Atitudini	Evaluări
	Susținere totală	Prieteni
	Decizii politice Decizii economice	Adeptii
	Gata pentru acțiune	Radicalii
	Dorința de a susține	Liberalii
	Aprecieri pozitive	Optimiștii
	<b>Zona neutră</b>	
	Aprecieri negative	Scepticii
	Dorința de a opune rezistență	Conservatorii
	Gata pentru a pune pedici	Reacționarii
	Acțiuni politice Acțiuni economice	Concurenții
	Forța	Dușmanii

# Metoda linerară sau graduală

- pe centru se poziționează **liderul/subiectul/fenomenul analizat**
- spre stânga și dreapta fixăm atitudinea de bază față de obiectul poziționat (**sustinere versus respingere**)
- metodă statică, nu arată dinamică transformărilor





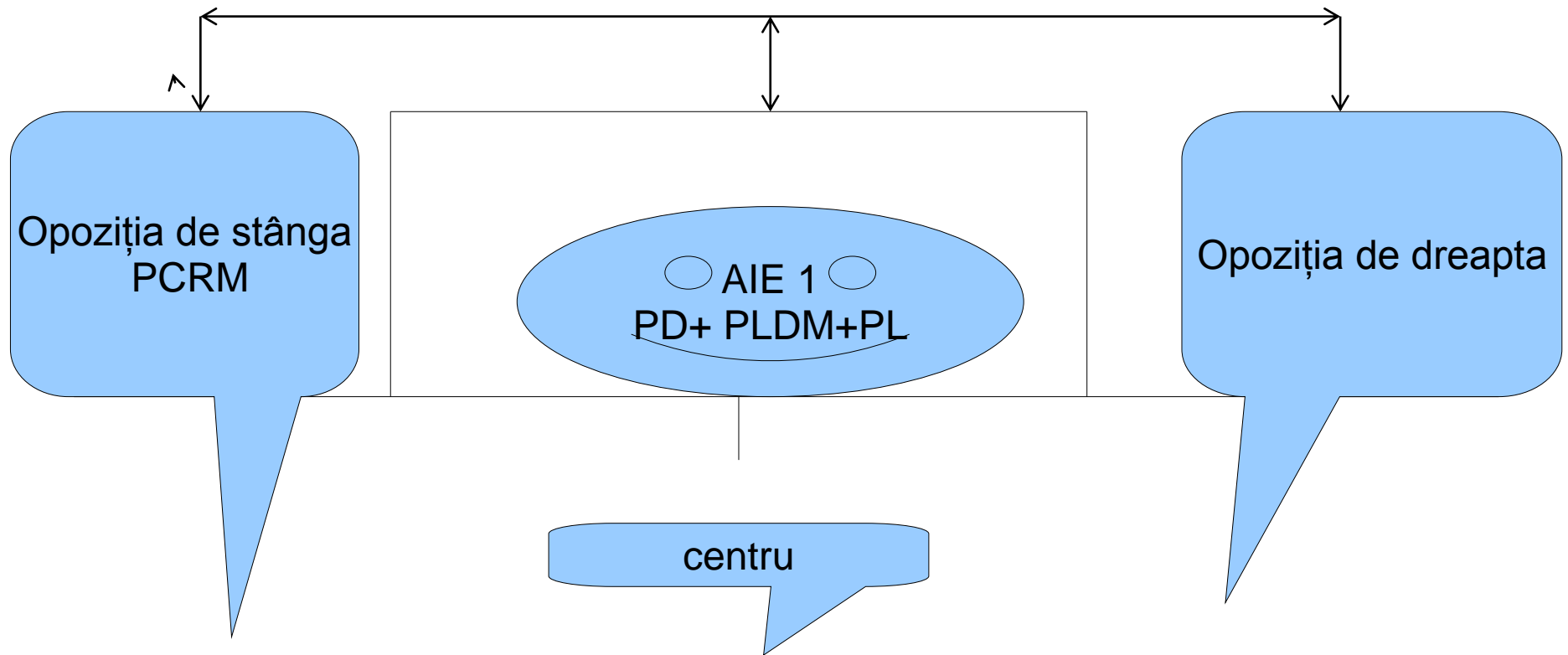
# 4. Metoda dinamică

tab. 3 Gradul de influență asupra evenimentelor

			funcționarii		Suținere totală
					Ațiuni de susținere
				muncitori	Gata pentru susținere
studenții					Dorința de a susține
					Afirmații pozitive
		pensionari			Afirmații neutre
					Afirmații negative
	criminalitatea				Dorința de a se opune
					Gata pentru a se opune
					Ațiuni împotriva
					Contra-acțiune totală
scăzut	observabil	sub mediu	mediu	supra mediu	

# Metoda blocurilor

Identificarea posibilității de creare a blocurilor comune de luare a deciziilor



# Analiza arborelui problemei

! Analiza prin *identificarea problemelor majore și a principalelor relații de cauzalitate.*

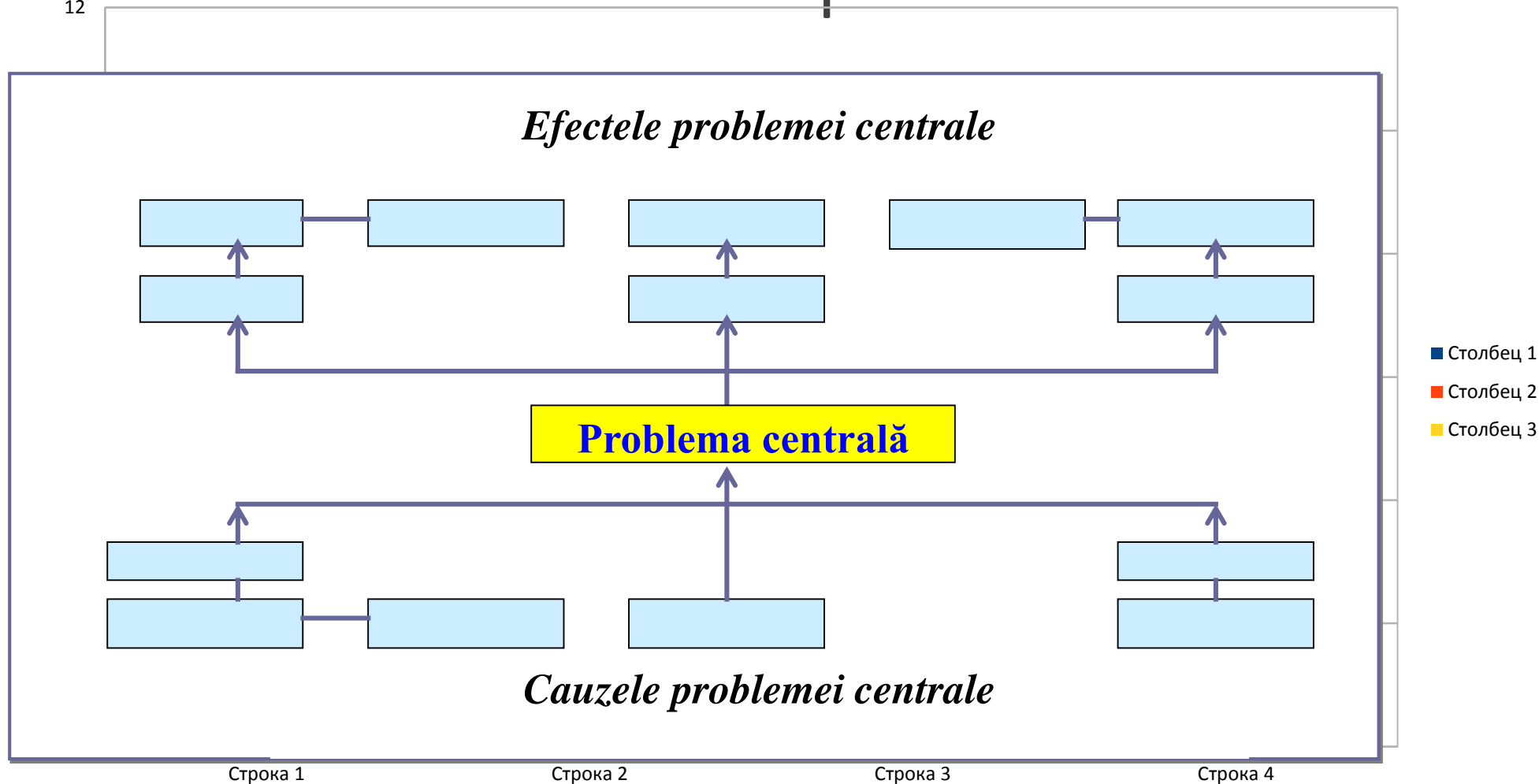
! Principalul rezultat - o *reprezentare grafică a problemelor, cu o diferențiere între “cauze” și “efecte”.*

! Arborele problemei *este construit printr-o serie de sesiuni de brainstorming, cu participarea diferiților factori implicați.*

! Permite *înțelegerea contextului și a relațiilor dintre probleme, precum și posibilul impact generat de politicile sau programele vizate.*

# Arborele problemei

12



# Diagrama os de pește („fishbone”)

**1. Identificarea problemei:** identificați persoanele implicate, problema, timpul și locul unde se produce aceasta. Trasați o linie orizontală pe hârtie.

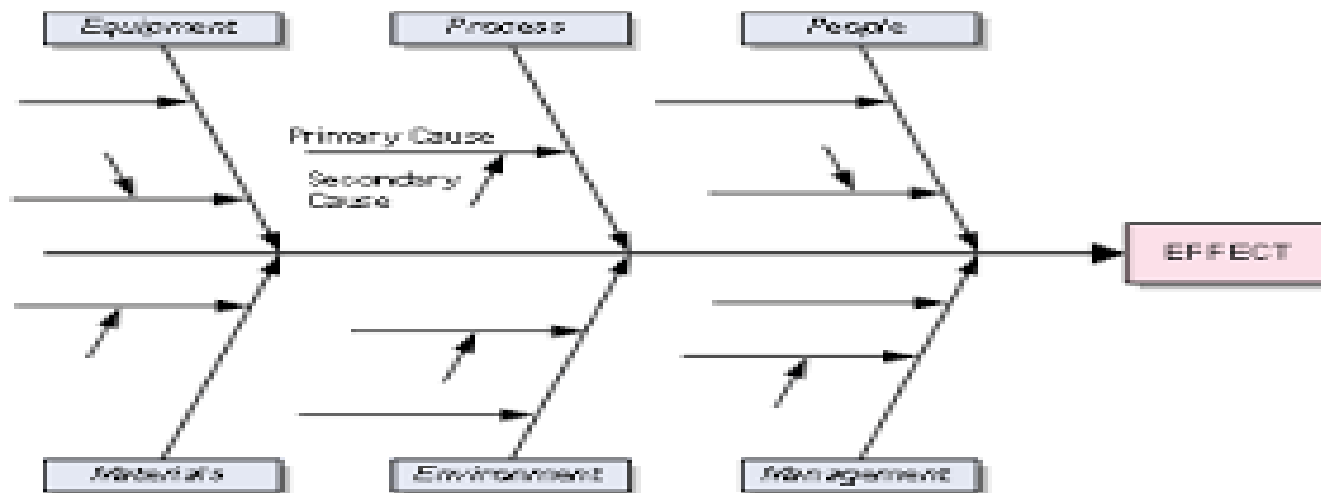
**2. Identificarea principalelor elemente:** Identificați toate elementele care ar putea avea o contribuție la această problemă. Trasați linii pornind dinspre linia orizontală, pentru fiecare element, și denumiți acest element.



# Diagrama os de pește („fishbone”) (2)

**3. Identificarea posibilelor cauze:** pentru fiecare dintre elementele luate în calcul, faceți brainstorming pentru a identifica cauzele, reprezentați aceste cauze subformă de linii așezate în formă de os de pește.

**4. Analiza diagramei:** în această etapă ar trebui să aveți reprezentată o diagramă care să indice toate cauzele posibile ale problemei în discuție. În funcție de complexitatea și importanța problemei, puteți investiga în detaliu cauzele cele mai probabile.



# Analiza SWOT

**SWOT** înseamnă *Strengths* (puncte forte), *Weaknesses* (puncte slabe), *Opportunities* (oportunități) și *Threats* (amenințări).

Analiza SWOT este, în mod clar, cea mai populară metodă de identificare a elementelor pro și contra, a impactului asupra mediului extern și a factorilor de risc.

SWOT poate fi des folosită în diferite etape ale formulării politicilor, atât la analiza situației și la definirea problemei, cât și la identificarea și evaluarea alternativelor etc.

Uneori, dacă există constrângeri legate de timp sau alte resurse, se poate folosi doar pentru a identifica punctele forte și punctele slabe.

# Matricea SWOT

	<b>Factori care contribuie la atingerea obiectivelor</b>	<b>Factori care întârzie atingerea obiectivelor</b>
<b>Factori de mediu intern</b>	<b>Puncte forte</b>	<b>Puncte slabe</b>
<b>Factori de mediu extern</b>	<b>Oportunități</b>	<b>Amenințări</b>