

# 1.GAIA: EREMU LANA ETA DATUEN PRESTAKETA

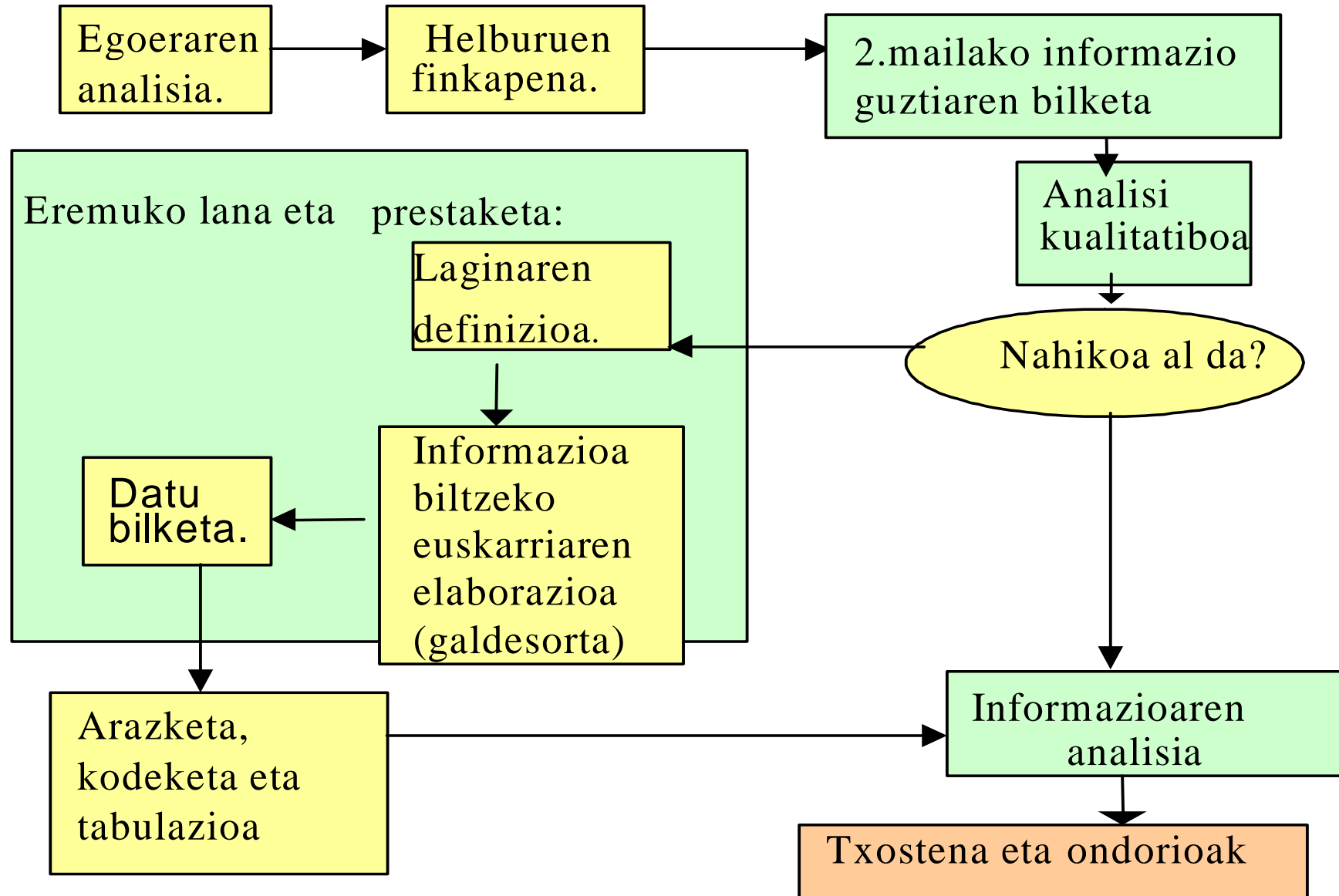


OCW 2016

**Charterina Abando, Jon  
Rincón Diez, Virginia  
Villalba Merlo, Javier**

# 1.1 SARRERA. MERKATARITZA IKERKUNTZA

## PROIEKTUAREN ETAPEN BERRIKUSKETA



## **1.1 SARRERA. MERKATARITZA IKERKUNTZA PROIEKTUAREN ETAPEN BERRIKUSKETA**

- **DATUEN BILKETA BURUTZEA, PRAKTIKAN SUERTATU DAITEZKEEN ARAZO GUZTIAK AZTERTUZ.**

-Eremu lan guztian zehar edo laginketa prozesu guztian zehar, populazioaren elementu guztien ekuiprobabilitatea bermatu beharko da.

-Eremu lana burutuko duten gizabanakoen aukeraketa, prestakuntza eta kontrola oso garrantzitsua da informazio bilketa era egokian burutu dadin eta arduragabetasunagatik edo erosotasunagatik ematen ohi diren akatsak ekiditzeko.

- **DATUEN BERRIKUSKETA ETA ANALISI TEKNIKAK APLIKATU AHAL IZATEKO DATUAK FORMATO EGOKIAN JARRI.**

- **DATUEN ANALISIA BURUTU.**

## **1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA**

### **EREMU LANAREN DEFINIZIOA I:**

Hurrengo eginkizunak burutzerazuzendutako ekintzen multzoa

- **Galderak erantzun behar dituzten pertsonak aurkitzea.**
- **Galdesorten edo informazioa biltzeko beste euskarrien kudeaketa eta administrazioa, nahi den informazioa erregistratuz.**
- **Bete ondoren informazio euskarrien konprobazio eta itzultzea.**

### **EREMU LANAREN DEFINIZIOA II:**

**Informazioaren bilketa fisikorako beharrezkoak diren ekintzen multzoa.**

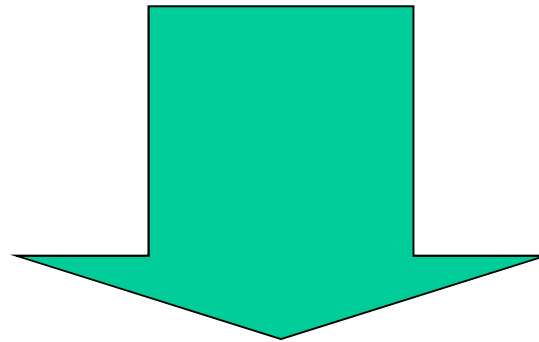
## 1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA



Ikerketaren diseinua

Eremu lana

Datuen analisia



- Eremu sare propio bat osatu.
- Enpresa espezializatuak kontratatu

## **1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA**

### **EREMU LANAREN PLANGINTZA**



- Eremu lana burutzeko denbora.
- Beharrezko baliabideak (inkesta kopurua, bilketa zonak, metodoa...)



- Lanaren banaketa tenporala.
- Elkarrizketatzaile kopurua eremu taldean.

## **1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA**

### **PERTSONALAREN KUDEAKETA**

- AUKERAKETA
- PRESTAKUNTZA ETA FORMAZIOA
- GAINBEGIRAKETA, BALIOZTAPENA ETA KONTROLA
- EBALUAKETA

## 1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA

### •AUKERAKETA

Ikerketaren helburuak: **esploraratzaileria, erabatekoa, kausala, deskribatzailea, test pilotoa**

Metodologia: **inkestak telefonikoa, postala, kalean, etxean, ordenadorez lagunduak, norberak betetzekoak**

Gaia: **teknikoa, problematikoa, orokorra**

Populazio helburua: **haurrak, gazteak, teknikoak, emakumeak, gizon erretiratuak**



Eremu lanaren pertsonalak burutu beharreko jarduerak



Eremu lanaren pertsonalak izan behar dituen ezaugarriak definitu



## 1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA

### •AUKERAKETA

- **Itxura fisikoa:** Ikertuko den populazioarentzat normala.
- **Baldintza fisiko egokiak lanaren esfortzu fisikoa jasan ahal izateko.**
- **Izaera:** Zabala eta nolabaiteko gogortasuna izatea.
- **Komunikaziorako gaitasuna:** Jenderi galdetutakoa ulertarazteko gaitasuna eta entzuten jakitea.
- **Prestakuntza maila:** Gutxienez erdi mailako prestakuntza.
- **Esperientzia eta zintzotasuna:** Erantzunak ez faltsutzea eta elkarrizketatuaren iritzian eraginik ez izatea.

## **1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA**

### **•PRESTAKUNTZA ETA FORMAZIOA**

#### **OROKORRA**

- **Elkarrizketatuarekin lehen kontaktua**
- **Elkarrizketatu beharreko pertsonaren aukeraketa**
- **Galderak egiteko modua**
- **Nola sakondu erantzunetan**
- **Erantzunen erregistroa**

## 1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA

### •PRESTAKUNTZA ETA FORMAZIOA

#### (OROKORRA)

ERANTZUN ARGI ETA OSOAK LORTZEKO GOMENDIOAK

- Galderen errepikapena.** Galderak egiten diren bakoitzean galdesortan agertzen diren esaldi zehatzak erabiliz.
- Erantzunen errepikapena.** Elkarrizketatuak erantzuten doazen heinean, gehiago hitz egin dezaten animatzeko (galdera irekietan).
- Galdera egin ondoren isiltasuna erabili.** Ikusmin egoera bat sortzeko.
- Elkarrizketatuari segurtasuna eman.** Batez ere zalantzan dagoenean, baliozko erantzun bakarra bere iritzi pertsonala dela ulertaraziz.
- Argitasunak eskatu.** Zehatzak ez diren erantzunak osotzen saiatu. (Zure erantzuna argitu ahal didazu?)
- Beharrezko galdera edo argitasunak burutu.** Neutraltasuna ahaztu gabe.

## **1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA**

### **•PRESTAKUNTZA ETA FORMAIZIOA**

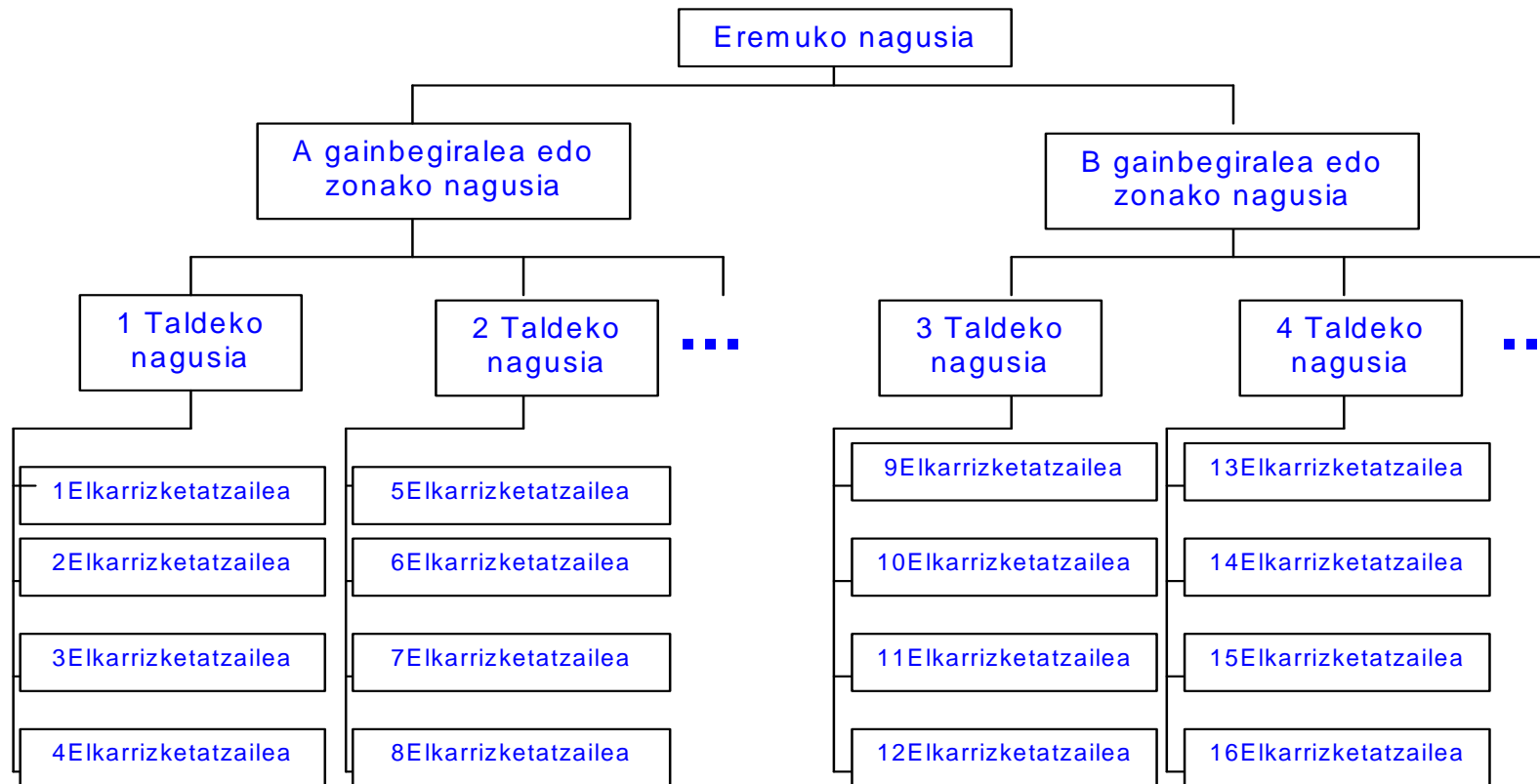
#### **ESPEZIFIKOA (Jarraibideak edo briefing-a)**

- **Ikerketaren helburuak**
- **Laginaren konposaketa eta tamaina**
- **Galdesortaren irakurketa zehatza, sortzen diren zalantza guztiak komentatuz eta argituz**
- **Galdesortetan idatzitako jarraibideak eta elkarrizketan zehar burutu beharreko ekintzak**
- **Elkarrizketatuak aukeratzeko leku eta momentuak**
- **Gainbegiraketa eta kontrol prozedurak**

# 1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA

## • EREMU LANAREN GAINBEGIRAKETA ETA KONTROLA

EREMU LANAREN PERTSONALAREN ORGANIGRAMA



## **1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA**

### **•EREMU LANAREN GAINBEGIRAKETA ETA KONTROLA**

#### **Kontrola**

- **Eskatzen ziren datuak bildu direla egiaztatu**
- **Hauek biltzeko era konprobatu**

### **→ EREMU PROZEDUREN KONTROLA**

**Elkarrizketatzaileek laginketa plana jarraitzen dute zintzoki, laginaren elementuak komenigarritasunagatik edo erosotasunagatik aukeratu behar.**

“Zehaztutako leku eta mometuan dago”

## **1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA**

•**EREMU LANAREN GAINBEGIRAKETA ETA KONTROLA**

### **→INFORMAZIOAREN EGIATASUNAREN KONTROLA**

**Bai elkarrizketatzailea eta bai elkarrizketatua eskatutako informazioari dagokionez zintzoak izan direla konprobatu.**

### **→DATU SARRERAREN KONTROLA**

**Bildutako galdesortak osatu, hauetan egon daitezkeen zalantzak argituz eta akatsak zuzenduz.**

## **1.2 EREMU LANAREN LANGILERIAREN ZUZENDARITZA**

### **•EBALUAKETA**

**Helburua: eraginkortasuna hobetu aurreragoko lanetarako.**

**Erizpideak:**

- Kostea eta denbora**
- Erantzun ratioak**
- Elkarrizketen kalitatea**

**ELKARRIZKETATU FALTSUA**

**BEHAKETA ZUZENA**



## **1.3 EREMU LANAREN ZENBAIT ARAZO ETA SOLUZIO**

### **1.3.1. ERANTZUN EZAREN ARAZOA**

Lagina osatzen duten elkarrizketatu potentzialek elkarrizketaren atalen batean edo bere osotasunean kolaboratu nahi ez dutenean, edo eremu lana egiten den momentuan eskuragarri ez daudenean sortzen da arazo hau.

Erantzuten ez duten pertsonen multzoa gainontzekoengandik ezberdinak badira, ezaugarri demografikoei, ezaugarri psikologikoei, jarrerai edo pertsonalitateari dagokionez

ARAZOA

Pertsona multzo hauen erantzunen portzentaia handitzeko ahaleginak egiten ez badira, laginean akatsak sortuko dira ikerketaren ondorioak baliogabetu ditzaketanak.

SOLUZIOA?

## **1.3 EREMU LANAREN ZENBAIT ARAZO ETA SOLUZIO**

### **1.3.1. ERANTZUN EZAREN ARAZOA**

#### **A. ERANTZUN RATIOAK HANDITZEA:**

Jarraibideak

1. ALDEZ AURRETIK NOTIFIKAZIO BAT BIDALTZEA
2. PIZGARRIEN BIDEZKO MOTIBAZIOA (monetarioak edo ez monetarioak)
3. ONDORENGO JARRAIPENA (deiak edo bisitak errepikatu)
4. GALDESORTAREN DISEINU EGOKIA
5. ELKARRIZKETA POSTALEN KASUAN GUTUNA  
PERTSONALIZATZEA

## **1.3 EREMU LANAREN ZENBAIT ARAZO ETA SOLUZIO**

### **1.3.1. ERANTZUN EZAREN ARAZOA**

#### **B. ERANTZUN EZAREN KASUAN DOIKUNTZAK:**

##### **Erantzun indize baxuen aurrean**

- 1."Erantzun eza"ren portzentaiak ezagutu behar dira.
2. Erantzun nahi ez duten pertsonen edo elkarrizketatzeko zailak diren pertsonen buruzko datuak lortu beharko ditugu.

**horrela posible izango da hainbat soluzio lortzea**

- Azpilagin bat elaboratu
- Ordezkapena
- Pisuen esleipena

## 1.3 EREMU LANAREN ZENBAIT ARAZO ETA SOLUZIO

### 1.3.1. ERANTZUN EZAREN ARAZOA

- Azpilagin bat elaboratzea

Hasiera batean erantzun ez duten pertsona multzoaren zati bati berriz elkarrizketatu metodo berdina, edo beste bat, erabiliz.

- Ordezkapena

Printzipioz erantzun ez dutenen ezaugarri objetibo berdinak dituzten eta kolaboratzeko prest dauden beste pertsona batzuei egin elkarrizketa.

- Pisuen esleipena

Laginaren estratu ezberdinei pisu ezberdinak esleitu lortutako erantzun indizeen arabera, hauekiko alderantzizko proportzioan.

## 1.3 EREMU LANAREN ZENBAIT ARAZO ETA SOLUZIO

### 1.3.2. BANAKOAK AUKERATZEAN ALEATORIETATEAREN ARAZOA

#### Ekiprobabilitatearen printzipioa

- Etapen bidezko laginketan aukeratutako lagin unitateetatik bukaerako elementuetara pasatzean, kontutan izan behar da lagin unitate batzuetan beste batzuetan baino elementu gehiago egon daitezkeela.

→ Hala ere, etapa bakoitzean aukeratu beharreko pertsona kopurua aldatu arren, batzutan arazoak sor daitezke banakoak zatitzea ezinezkoa delako.

## 1.3 EREMU LANAREN ZENBAIT ARAZO ETA SOLUZIO

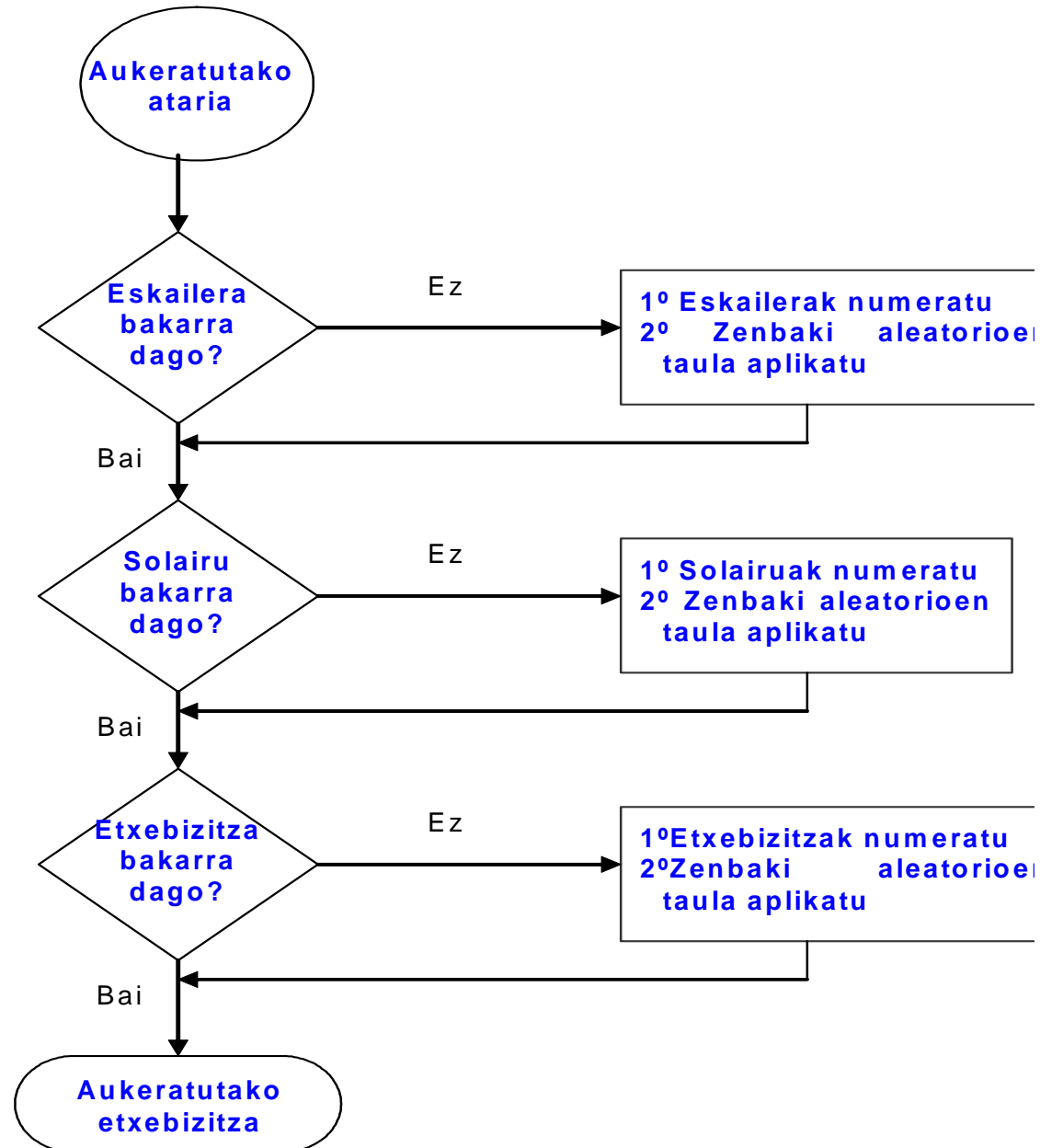
### 1.3.2. BANAKOAK AUKERATZEAN ALEATORIETATEAREN ARAZOA

• Kuota bidezko laginketan eta beste laginketa mota batzuetan elkarrizketatzaileari laginaren elementuak aukeratzeko askatasuna ematen zaionean, elkarrizketatzaileek elkarrizketa errazago burutzen dutenak bakarrik aukeratzeko arriskua dago.

→ Kuotei buruzko jarraibideekin batera, pertsonak aukeratzeko moduari buruzko jarraibideak eman beharko zaizkio elkarrizketatzaileari.

→ Elkarrizketak etxebizitzan burutu behar direnean, baina lagin markorik gabe edo zerrendarik gabe, elkarrizketatzailea da etxebizitzak aukeratzeko dituen bere erizpidearen arabera. Aukeratzeko askatasun hau mugatzeko ibilbide aleatorioen prozedura ezarri ahal zaie.

# ETXEBIZITZA AUKERATZEKO PROZEDURA



## 2. Tablas de números aleatorios

TABLA 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	2	1	2	2	4	6	5	6	6	4	7	8	9	14	6	11	13	11	19
2	1	2	3	1	2	3	5	1	5	3	3	12	12	11	13	4	13	7	18	15
3	1	1	3	2	1	3	5	2	4	1	1	5	1	3	7	16	15	13	15	14
4	1	1	1	1	1	6	1	1	2	5	10	3	4	2	8	1	5	4	17	11
5	1	1	2	1	5	6	4	4	4	5	9	4	13	7	5	4	8	15	9	13
6	1	1	3	1	4	4	7	5	7	1	6	6	4	5	4	7	13	8	5	5
7	1	2	3	4	1	3	6	7	7	1	7	10	10	6	2	14	2	17	13	7
8	1	1	1	4	5	3	7	5	1	9	9	1	5	1	4	4	15	6	11	8
9	1	2	1	2	3	1	1	7	9	9	11	4	1	12	12	11	16	17	10	4
10	1	1	2	2	4	2	3	3	9	7	5	8	7	4	14	14	8	3	9	14
11	1	1	1	3	3	3	5	8	6	8	9	6	12	2	15	1	8	3	17	3
12	1	2	2	2	2	4	7	5	4	4	3	6	7	2	12	3	8	13	10	19
13	1	2	3	3	2	6	2	1	8	5	5	1	10	1	4	3	2	9	12	16
14	1	1	2	1	2	3	1	4	7	6	7	1	10	7	11	6	3	13	8	15
15	1	1	1	4	5	5	1	1	6	4	8	12	4	2	8	10	7	8	8	4
16	1	2	2	2	1	6	5	3	6	9	8	9	1	3	6	7	15	7	2	3
17	1	2	1	2	1	1	5	3	1	3	11	9	4	14	5	8	2	6	18	19
18	1	2	2	1	5	2	4	7	6	1	3	12	13	14	12	16	17	1	6	16
19	1	1	3	1	3	2	2	6	7	10	1	6	12	10	11	7	6	4	5	13
20	1	1	3	3	5	4	2	7	6	9	1	9	12	7	8	13	8	11	17	8
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



## 1.4 INFORMAZIOAREN TABULAZIOA

Eremu lana burutu ondoren eta erantzunen egiatasuna eta kalitatea kontrolatu ondoren



### KODEKETA

Kodeketa galdera bakoitzaren edukiari izen bat esleitzean (hau da aldagaiei) eta erantzun bakoitzari kodigo espezifiko bat esleitzean datza (balioak eta etiketak).

*Honen helburua informazioa ordenadorean sartzeko lana eta informazioaren tratamendua erraztea da*

## 1.4 INFORMAZIOAREN TABULAZIOA

- GALDERAK ERAN TZUN **ITXIAK** BADITUZTE KODETZEA ERRAZA IZANGO DA.
- GALDERA ERANTZUN **IREKIAK** BADITUZTE ORDEA KODETZEA ASKOZ ZAILAGOA IZATEN DA.

Askotan aurretik kodifikatutako galdesortak diseinatzen dira.

### TABULAZIOA

Tabulazioa datuak taula batean edo informazioa laburtzen duen beste edozein formatotan jartzea da.

Orokorrean, banakoak lerroetan jartzen dira eta aldagaiak zutabeetan. Hala ere, kontutan izan behar da informazioa tabulatzeko era ezberdinak daudela datuen izaeraren arabera eta erabiliko den analisi teknikaren arabera.

# Lanera joateko erabiltzen duzun garraio mota adierazi ezazu:

1. Autobusa
2. Trena
3. Taxia
4. Metroa

Aldagaiaren izena: **GARMOTA**

Aldagaiaren etiketa: **Garraio publiko mota**

**Balioak**

**Balioen etiketa**

1	→	<b>AUTOBUS</b>
2	→	<b>TRENA</b>
3	→	<b>TAXIA</b>
4	→	<b>METROA</b>

<b>BAI</b>	→	<b>0</b>
<b>EZ</b>	→	<b>1</b>

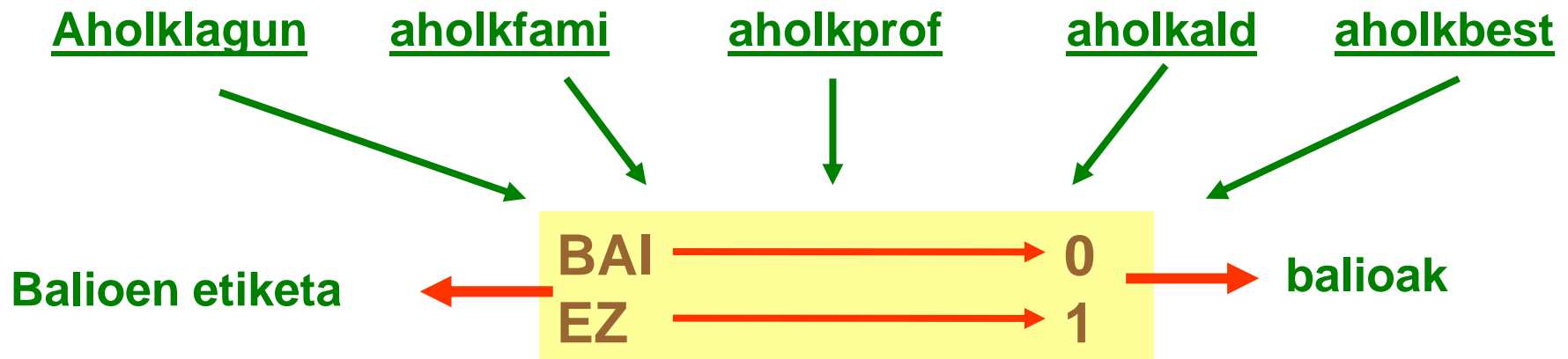
<b>EMAKUMEZKOA</b>	→	<b>0</b>
<b>GIZONEZKOA</b>	→	<b>1</b>

Erantzun anitzeko galderak aldagai ezberdinetan deskonposatu daitezke:

Kotxe bat erosteko orduan non bilatzen duzu aholkua:

1. Lagunak
2. Familiakoetan
3. Profesionaletan (interneteko foroak)
4. Aldizkariak
5. Besteetan

Lau aldagai:



## 1.4 INFORMAZIOAREN TABULAZIOA

Elkarrizketatuak:	P1	P2	P3	P4	P5	...	P10
1	6	9	5	0	1	...	125.000
2	8	10	9	1	3	...	243.000
3	4	6	5	0	2	...	187.000
...	...	...	...	...	...	.	...
99	9	8	7	1	3	...	343.800
100	8	3	6	0	2	...	216.000
						...	