Obbiettivo

**Convincervi che essere positivi sia utile**

O ricordarvi il

motivo per cui lo è

Presupposti: ---RIPETERE AD OGNI SLIDE

A volte eventi esterni ci portano ad avere un livello di motivazione arbitrario

Ad esempio prima dell'evento eravamo super motivati, dopo siamo totalmente demotivati

Density plot

Tra questi eventi, nell’affrontare le sfide che ci pone la vita, la motivazione dipende solo da noi

Zoom

Density plot

Decidiamo noi come reagire!

Possiamo infatti essere:

 

Negativi Indifferenti Positivi

Un successo

motiverà tutti



Negativi Indifferenti Positivi

Un insuccesso

demotiverà ai non influenzerà ai motiverà ai



Negativi Indifferenti Positivi

Presentazione Dati: ---RIPETERE AD OGNI SLIDE

I dati utilizzati rappresentano la modellizzazione teorica

dei presupposti.

Il nostro studio si concentrerà sul periodo che intercorre tra gli eventi esterni, quelli in cui la motivazione dipende da una nostra scelta

Zoom

Density plot

I dati consistono in due tipologie di file, generati da un programma C++, di cui:

il primo descrive gli esiti delle sfide che la vita pone, a dei determinati individui, nel periodo

il secondo descrive il valore dell’associata motivazione, dei determinati individui, nel periodo.

1 row file11 row file2

Il periodo è stilizzato in 10.000 sfide poste, dalla vita, all’individuo.

Ogni file conterrà 1.000 individui.

immagine 1.000\*10.000

Ogni coppia di file è creata per negativi, indifferenti e positivi formando un set di 6 file.

torta

Come abbiamo detto, il periodo inizia con un evento esterno che dà all’individuo una motivazione arbitraria prenderemo quindi un:

* Set con motivazione iniziale al 75%
* Set con motivazione iniziale al 50%
* Set con motivazione iniziale al 25%

tortatortatorta

In generale avremo per ogni riga un individuo,

e per ogni colonna della riga,

nel file 1, l’esito di una data sfida e,

nel file 2, la motivazione con cui è stata affrontata.

In ogni “istante” l’individuo avrà una certa motivazione (dipendente dagli esiti precedenti) e una certa capacità (non dipendente dagli esiti ma costante).

La capacità, assegnata in modo casuale, rappresenta gli strumenti che ogni individuo possiede (il tempo, le conoscenze…)

Il valore dell’individuo è una media pesata: 75% motivazione, 25% capacità\*.

grafico a torta per spiegarlo

\*Nella convinzione che il “potere” dell’individuo

derivi principalmente da sé e non dall’esterno.

Gli esiti saranno positivi nel caso in cui la difficoltà della sfida (un numero casuale) sia superata dall’attuale valore dell’individuo\*.

disegnini per spiegarlo

\*Nel confronto i dati sono tutti normalizzati su un range da 0 a 100

Ogni esito influenzerà la motivazione dell’individuo, di un valore costante, positivo o negativo in base all’attitudine, scalato opportunamente per osservare al meglio i vari trend sull’ intervallo di 10.000 sfide.

Analisi Dati: ---RIPETERE AD OGNI SLIDE

Vedremo, analizzando i dati teorici, che **essere**

**positivi sia utile** e quanto lo sia

I grafici mostrati sono ottenuti prendendo i valori di motivazione e percentuale di successo ogni 2000 sfide.

Set con motivazione iniziale al 75% - Negativi

La 🡪motivazione se alta porta un aumento della percentuale di successo che,

facendo ottenere più motivazione di quanta ne faccia perdere, porterà ad un aumento della motivazione🡪

creando trend positivi in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà quindi piuttosto alta 77.34%.

far vedere con density plot l’andamento della motivazione e l’effetto sui successi (sovrapponi al density plot un altro density plot)

Set con motivazione iniziale al 75% - Indifferenti

La 🡪motivazione se alta porta un aumento della percentuale di successo che,

facendo unicamente ottenere motivazione,

porterà ad un aumento della motivazione🡪

creando trend positivi in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà quindi piuttosto alta 81.53%.

“”

Set con motivazione iniziale al 75% - Positivi

La 🡪motivazione se alta porta un aumento della percentuale di successo che,

facendo unicamente ottenere motivazione,

porterà ad un aumento della motivazione🡪

creando trend positivi in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà quindi piuttosto alta 82.67%.

“”

Set con motivazione iniziale al 75%

Quindi da una motivazione iniziale alta deriva in ogni caso una motivazione più alta e quindi un alto successo.

Quindi, in questo caso, essere positivi ci darà un guadagno sulla percentuale di successo:

del 82.67% - 81.53% = 1.14% rispetto agl’indifferenti

del 82.67% - 77.34% = 5.33% rispetto ai negativi

Set con motivazione iniziale al 50% - Negativi

La 🡪motivazione se media mantiene la percentuale di successo verso il 50% che,

facendo ottenere tanta motivazione quanta ne faccia perdere,

mantiene a sua volta la motivazione🡪

creando trend indifferenti in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà quindi appena sotto la metà 48. 49%\*.

\*Se la difficoltà della sfida eguaglia il valore dell’individuo

si ha, non un pareggio, ma un insuccesso.

“”

Set con motivazione iniziale al 50% - Indifferenti

La 🡪motivazione se media porta un aumento della percentuale di successo che,

facendo unicamente ottenere motivazione,

porterà ad un aumento della motivazione🡪

creando trend positivi in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà quindi alta 61.50%.

“”

Set con motivazione iniziale al 50% - Positivi

La 🡪motivazione se media porta un aumento della percentuale di successo che,

facendo unicamente ottenere motivazione,

porterà ad un aumento della motivazione🡪

creando trend positivi in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà quindi alta 70.82%.

“”

Set con motivazione iniziale al 50%

Quindi da una motivazione iniziale media deriva:

nei negativi, una motivazione media e quindi un medio successo.

negli indifferenti e positivi, una motivazione alta e quindi un alto successo.

Quindi, in questo caso, essere positivi ci darà un guadagno sulla percentuale di successo:

del 70.82% - 61.50% = 9.32% rispetto agl’indifferenti

del 70.82% - 48.49% = 22.33% rispetto ai negativi

Set con motivazione iniziale al 25% - Negativi

La 🡪motivazione se bassa porta un decremento della percentuale di successo che,

facendo perdere più motivazione di quanta ne faccia ottenere, porterà ad un decremento della motivazione🡪

creando trend negativi in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà quindi piuttosto bassa 20.63%.

“”

Set con motivazione iniziale al 25% - Indifferenti

La 🡪motivazione se bassa porta un aumento della percentuale di successo che,

facendo unicamente ottenere motivazione,

porterà ad un aumento della motivazione🡪

creando trend positivi in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà però, essendo inizialmente più frequenti gli insuccessi, verso la metà 38.20%.

“”

Set con motivazione iniziale al 25% - Positivi

La 🡪motivazione se media porta un aumento della percentuale di successo che,

facendo unicamente ottenere motivazione,

porterà ad un aumento della motivazione🡪

creando trend positivi in entrambi i grafici.

La percentuale di successo finale sarà però, essendo inizialmente più frequenti gli insuccessi, verso la metà 52.89%.

“”

Set con motivazione iniziale al 25%

Quindi da una motivazione iniziale bassa deriva:

nei negativi, una motivazione bassa e quindi un basso successo.

negli indifferenti e positivi, una motivazione crescente e quindi un medio successo.

Quindi, in questo caso, essere positivi ci darà un guadagno sulla percentuale di successo:

del 52.89% - 38.20% = 14.69% rispetto agl’indifferenti

del 52.89% - 20.63% = 32,26% rispetto ai negativi

Recap con Bar Chart

Essendo indipendente da noi il ritrovarci con un’alta, media o bassa motivazione è significativo fare la media dei guadagni nei tre casi.

Quindi in media:

L’indifferente che si convince e diventa positivo guadagna un 8.38% sulla percentuale di successi, su 10.000 sfide sarebbero 838 successi in più.

Il negativo che si convince e diventa positivo guadagna un 19.97% sulla percentuale di successi, su 10.000 sfide sarebbero 1.997 successi in più.

Conclusioni

Alla fine, essere positivi è:

vedere del bene (motivarsi) dove del bene non sembra esserci (negli insuccessi).

Chi non è positivo non lo è per abitudine e un’abitudine non si cambia senza un motivo.

Ora vi sto dando il motivo,

se, nella vostra vita, volete quel ≈10 o ≈20 per cento di successi in più

**SIATE POSITIVI** (appare nella stessa slide ma dopo)