BAZELE STATISTICII

Programa analitică

- 1. Noțiuni introductive
- 2. Analiza unei serii statistice univariate, folosind metode grafice și numerice (*variabile cantitative*: indicatori ai tendinței centrale, indicatori ai dispersiei, indicatori ai formei și ai concentrării; *variabile calitative*).
- 3. Analiza unei serii statistice bivariate.

Programa analitică

- 4. Probabilități și distribuții teoretice
- 5. Estimarea parametrilor unei populații
- 6. Testarea statistică
- 7. Indici statistici

- □ 4.1. Probabilități
- **□** 4.2. Variabile aleatoare
- □ 4.3. Distribuții teoretice

4.1. Probabilități

Plan empiric vs. Plan teoretic

- plan empiric

O variabilă statistică $X:(x_i)$ cu frecvențele n_i sau f_i formează o distribuție statistică.

Xi-1 - Xi	n i	f_i	F i
0-10	10	0.125	0.125
10-20	20	0.250	0.375
20-30	30	0.375	0.750
30-40	15	0.188	0.938
40-50	5	0.062	1.000
Total	80	1.000	-

Plan teoretic

X – variabilă aleatoare

p_i - probabilitate de apariție

$$\sum p_i = 1 \ (100\%)$$

O variabilă aleatoare și probabilitatea de apariție corespunzătoare formează o distribuție teoretică

4.1.1. *Concepte*

- a) Experiența aleatoare o acțiune care conduce la un ansamblu de rezultate posibile, fiecare rezultat fiind supus întâmplării, adică neputând fi anticipat.
- b) Evenimentul elementar rezultatul posibil al experienței aleatoare, este notat cu ω .
 - Mulțimea evenimentelor elementare posibile este Ω .

Exemplu

- □ Un exemplu clasic de experiență aleatoare este aruncarea unui zar. Evenimentul elementar este apariția unei fețe.
- □ Să se precizeze mulțimea evenimentelor elementare.

$$\Omega = \{1,2,3,4,5,6\}$$

c) Evenimentul aleator – este un eveniment definit printr-o proprietate, care poate fi îndeplinită sau nu în urma realizării experienței aleatoare.

Exemplu

- În cazul aruncării zarului, un eveniment aleator îl constituie apariția unei fețe cu număr par.
- Submulțimea care corespunde acestei proprietăți este $A = \{2, 4, 6\}$.
- d) Evenimentele favorabile evenimentele care compun submulţimea evenimentelor elementare care îndeplinesc proprietatea de definire a evenimentului aleator. Mulţimea acestor evenimente se numeşte mulţimea evenimentelor favorabile.

4.1.2. Definiții

- a. Definiția clasică a probabilității (Bernoulli și Laplace)
- Probabilitatea ca un eveniment să se realizeze reprezintă raportul dintre numărul de evenimente elementare favorabile realizării evenimentului și numărul evenimentelor egal posibile.

$$p = \frac{m}{n}$$

unde m este numărul cazurilor favorabile și n este numărul cazurilor posibile, unde $0 \le m \le n$, ceea ce implică

$$0 \le p \le 1$$

□ Valoarea p=0 corespunde imposibilității realizării evenimentului sau evenimentul imposibil, iar valoarea p=1 corespunde evenimentului cert sau sigur.

Exemplu

În cazul aruncării zarului, să se calculeze probabilitatea de apariție a unei fețe cu număr par.

$$\Omega = \{1,2,3,4,5,6\}$$
 $A = \{2, 4, 6\}$. (6 cazuri posibile, 3 cazuri favorabile $p = \frac{m}{n} = \frac{3}{6} = 0,5$

b. Definiția probabilității bazată pe frecvență

□ Probabilitatea este definită ca un caz limită al frecvenței, atunci când numărul de experiențe tinde la infinit.

$$p = \lim_{n \to \infty} \frac{m}{n}$$

unde m este numărul efectiv de realizări ale unui eveniment dintr-un număr n de experiențe realizate, adică este frecvența relativă de apariție a unui eveniment.

Exemplu.

În cazul aruncării zarului, să se afle probabilitatea de apariție a fiecărei fețe și să se prezinte distribuția de probabilitate corespunzătoare.

xi	pi
1	1/6
2	1/6
3	•••
4	•••
5	
6	
	1,00

4.2. Variabile aleatoare

4.2.1. *Definire*

O experiență aleatoare este descrisă prin mulțimea evenimentelor elementare $\Omega = \{\omega_1, \omega_2, ..., \omega_n, ...\}$.

Variabila aleatoare este o funcție care asociază fiecărui eveniment elementar o măsură, un număr real: $X: \Omega \to R$, $\omega_i \to X(\omega_i) = x_i \in R$ adică

 \square X este o funcție definită pe Ω , cu valori în mulțimea numerelor reale R.

Exemplu

- □ Un exemplu de variabilă aleatoare este cea asociată experienței aleatoare a aruncării pe o masă a două zaruri.
- □ Funcţia care se poate asocia experienţei este aceea a atribuirii unui număr real fiecărui eveniment elementar egal cu suma punctelor obţinute la fiecare aruncare.

□ Spunem că probabilitatea ca variabila aleatoare X să ia o anumită valoare este:

$$p_i = P(X = x_i) = P\{\omega \in \Omega, X(\omega) = x_i, i = 1, n\}$$

4.2.2. Tipuri de variabile aleatoare (discrete și continue)

O *variabilă aleatoare discretă* ia valori distincte pe o mulțime a valorilor sale *I*, care este o mulțime cel mult numărabilă.

Variabila aleatoare discretă este definită prin: $X: \begin{pmatrix} x_i \\ p_i \end{pmatrix}_{i \in I}$

4.2.3. Distribuția unei variabile aleatoare. Funcția de repartiție

- \square Distribuția sau legea de probabilitate a unei variabile aleatoare este dată prin funcția sa de probabilitate P(X).
- □ Pe baza funcției de probabilitate a unei variabile aleatoare, se determină funcția sa de repartiție.

În general, funcția de repartiție este definită prin relația:

$$F(x) = P(X < x), (\forall) x \in R$$

Funcția de repartiție are următoarele proprietăți:

$$(\forall) x \in R, 0 \le F(x) \le 1$$

$$(\forall) \ a,b \in R, \ a < b, \ F(a) \le F(b)$$

$$\lim_{x \to +\infty} F(x) = 1$$

$$\lim_{x \to -\infty} F(x) = 0$$

Pentru variabila discretă, funcția de repartiție este $F(x) = \sum_{\{x_i < x\}} p_i$

Pentru variabila continuă, $F(x) = \int_{-\infty}^{x} f(t) \cdot dt$, $(\forall) x \in R$

5.2.4. Caracteristici numerice ale unei variabile aleatoare

Media unei variabile aleatoare

$$\mu = M(X)$$

Dacă variabila X este discretă, atunci: $M(X) = \sum_{i \in I} x_i \cdot p_i$

□ Dacă variabila X este o variabilă continuă:

$$M(X) = \int_{R} x \cdot f(x) \cdot dx$$

Dispersia sau varianța unei variabile aleatoare

$$\sigma^2 = V(X)$$

- □ 5.3. Distribuţii utilizate în statistică
- 5.3.1. Distribuții pentru variabile discrete OPŢIONAL
- a. Distribuția Bernoulli : $X \sim B(p)$.

Se prezintă astfel:
$$X : \begin{pmatrix} 0 & 1 \\ q & p \end{pmatrix}$$

unde: p = P(X = 1) q = P(X = 0)

Parametrii acestei repartiții sunt:

$$\square \qquad M(X)=p;$$

$$\Box$$
 $V(X) = pq.$

Exemplu:

- □ Dacă se aruncă o monedă există două posibilități: moneda să cadă "cap" sau "pajură".
- Probabilitatea ca moneda să cadă "cap" sau "pajură" este distribuită egal , și anume ½.
- Suma probabilităților este egală cu 1

- b. Distribuția binomială : X~ B(n, p)
- Se obține prin generalizarea repartiției Bernoulli. Prin însumarea unui număr de n variabile aleatoare Bernoulli identic repartizate, se obține o variabilă binomială.
- □ Poate fi simbolizată astfel:

$$X: \begin{pmatrix} k \\ C_n^k p^k q^{n-k} \end{pmatrix}_{k=\overline{0,n}}$$

unde p + q = 1, iar k reprezintă numărul de realizări ale evenimentului favorabil, în condițiile repetării de n ori a experienței Bernoulli.

Parametrii acestei repartiții sunt:

- \square M(X) = np;
- \Box V(X) = npq.

5.3.2. Distribuții pentru variabile continue

Distribuția normală generalizată

Repartiția normală generalizată se simbolizează $N(\mu, \sigma^2)$.

Funcția densitate este:

$$f(x) = \frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} \cdot e^{-\frac{(x-\mu)^2}{2\sigma^2}}$$

b. Distribuția normală standard

□ Variabila normală standard se obține dintr-o variabilă normală generalizată prin procedeul de standardizare:

$$Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

O variabilă aleatoare repartizată după o lege normală standard, simbolizată N(0,1), are o funcție densitate dată de relația:

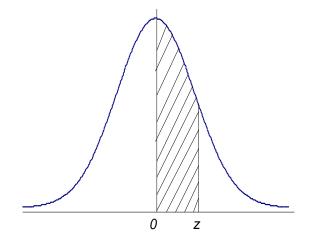
$$f(z) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}} \cdot e^{-\frac{z^2}{2}}$$

O variabilă X poate fi transformată în variabilă Z după relația:

$$z_i = \frac{x_i - \mu}{\sigma}$$

Notație
$$X \sim N(\mu, \sigma^2) \rightarrow Z \sim N(0, 1)$$

Valorile Z și valorile funcției Laplace sunt tabelate



Z	0.00	0.01	0.02	0.03	
0.0					
0.1			$\varphi(z)$		
0.2					
÷					

Proprietățile funcției Laplace

$$\Box \quad \Phi(z_i) = P(0 < Z < z_i)$$

□ Dacă z₁< z₂, atunci
$$P(z_1 < Z < z_2) = \Phi(z_2) - \Phi(z_1)$$

$$P(Z>z_i) = 1 - P(Z

$$P(Z$$$$

$$\square P(Z < z_i) = \frac{1}{2} + \Phi(z_i)$$

Pentru interese practice, de calcul al unor probabilități, se utilizează funcția lui Laplace, definită pe baza repartiției normale standard. Funcția lui Laplace este definită de relația:

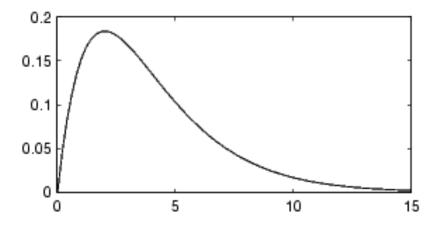
$$\Phi(z) = \int_{0}^{z} \frac{1}{\sqrt{2\pi}} \cdot e^{-\frac{t^2}{2}} dt$$

□ Funcția de repartiție devine: $F(z) = \frac{1}{2} + \Phi(z)$

Pe baza funcției lui Laplace, se poate determina, de exemplu, probabilitatea ca variabila aleatoare normală standard să ia valori într-un interval simetric de tipul (-a; a). Această probabilitate este:

$$P(-a < Z < a) = F(a) - F(-a) = \Phi(a) - \Phi(-a) = 2\Phi(a) = \int_{-a}^{a} f(t) dt$$

- c) Distribuţia chi-pătrat
- O variabilă aleatoare repartizată după o lege chi-pătrat este simbolizată $\chi^2(n,\sigma)$.



Dacă considerăm n variabile aleatoare identic repartizate după o lege normală standard, $X_i \sim N(0,1)$, $i = \overline{I,n}$, atunci variabila

 $X = \sum_{i=1}^{n} X_{i}^{2} \sim \chi^{2}(n)$

- d). Distribuția Student
- \square O variabilă aleatoare repartizată după o lege Student, simbolizată t(n).
- Dacă se consideră două variabile aleatoare $X \sim N(0,1)$ și $Y \sim \chi^2(n)$ atunci variabila aleatoare Student se obține prin relația:

$$t = \frac{X}{\sqrt{\frac{Y}{n}}} \sim t(n)$$

unde *n* reprezintă numărul de grade de libertate, parametrul acestei distribuții.

e). Distribuția Snedecor-Fisher

O variabilă aleatoare repartizată după o lege Snedecor-Fisher, simbolizată $\Im(n_1, n_2)$.

Dacă se consideră două variabile aleatoare: $X \sim \chi^2(n_1, \sigma)$ și $Y \sim \chi^2(n_2, \sigma)$, atunci o variabilă repartizată Fisher se obține prin relația:

$$F = \frac{\frac{X}{n_1}}{\frac{Y}{n_2}} \sim \Im(n_1, n_2)$$

unde n_1 și n_2 reprezintă grade de libertate, parametrii repartiției Snedecor-Fisher.

