Фирма, прибыль и квантили

Опубликовал

sobody

Автор или источник

Предмет

Теория Вероятностей (/Subjects/Details?id=1)

Тема

Непрерывные случайные величины (/Topics/Details?id=8)

Раздел

Медиана, мода и квантили (/SubTopics/Details?id=50)

Дата публикации

09.10.2019

Дата последней правки

21.10.2023

Последний вносивший правки

sobody

Рейтинг



Условие

Выручка фирмы является случайной величиной X со следующей функцией плотности:

$$f_X(x) = \left\{ egin{aligned} 3(x-2)^2, ext{при } x \in [2,3] \ 0, ext{в противном случаe} \end{aligned}
ight.$$

Для простоты допустим, что общие переменные издержки фирмы равны VC=0, а постоянные - FC=2. Также, фирма должна уплатить налог в размере 30% от выручки. Оставшиеся (за вычетом налогов и издержек) средства фирмы будем именовать её прибылью.

- 1. Найдите математическое ожидание и дисперсию выручки фирмы.
- 2. Найдите математическое ожидание и дисперсию прибыли фирмы.
- 3. Повторите предыдущий пункт учитывая, что постоянные издержки FC не фиксированы, а являются равномерно распределенной на отрезке от 1 до 3 случайной величиной и никак не зависят от выручки (в дальнейших пунктах постоянные издержки вновь фиксированы).
- 4. Найдите медиану и моду выручки фирмы.
- 5. Найдите медиану и моду прибыли фирмы.
- 6. Найдите функцию распределения и квантиль уровня 0.8 выручки фирмы.

- 7. Если прибыль фирмы окажется отрицательной, то ей придется уйти с рынка. Государство решило выделить фирме безвозмездный трансфер в размере α . Какой **минимальный** объем трансфера государство должно выделить фирме, чтобы с вероятностью, не меньшей чем 0.8, она не ушла с рынка?
- 8. Государство решило поддержать фирму, выделяя ей субсидии в размере $100\beta\%$ от выручки. Также предположим, что как до введения субсидии, так и после фиксированные издержки составляли FC=1. Найдите β учитывая, что математическое ожидание прибыли фирмы возросло вдвое.

Решение

1. Для начала рассчитаем математическое ожидание выручки:

$$E(X) = \int_{2}^{3} 3(x-2)^{2} * x dx = \frac{11}{4} = 2.75$$

Теперь найдем математическое ожидание квадрата выручки:

$$E(X^2) = \int_2^3 3(x-2)^2 * x^2 dx = rac{38}{5} = 7.6$$

Используя полученные результаты рассчитаем дисперсию:

$$Var(X) = E(X^2) - (E(X))^2 = 7.6 - 2.75^2 = \frac{3}{80} = 0.0375$$

2. Обозначим через Y прибыль фирмы. Рассчитаем её математическое ожидание и дисперсию пользуясь соответствующими свойствами:

$$E(Y) = E((1-0.3)X - 2) = 0.7E(X) - 2 = 0.7 * 2.75 - 2 = -0.075$$

$$Var(Y) = Var(0.7X - 2) = 0.49 Var(X) = 0.49 * 0.0375 = 0.018375$$

3. Поскольку постоянные издержки распределены равномерно, то $E(FC)=rac{1+3}{2}=2$, а значит:

$$E(Y) = E((1 - 0.3)X - FC) = 0.7E(X) - E(FC) = 0.7 * 2.75 - 2 = -0.075$$

4. Поскольку мода является локальным максимумом функции плотности, то ею, очевидно, будет значение 3 . Для нахождения медианы m_X решим следующее равенство:

$$\int_{2}^{m_{X}} 3(x-2)^{2} dx = 0.5$$

Решая получаем, что $m_X \approx 2.79$.

- 5. Поскольку в данном случае имело место линейное преобразование, то нетрудно показать, что модой станет значение 0.7*3-2=0.1, а медианой $m_Y=0.7*2.79-2=-0.047$.
- 6. Сперва найдем функцию распределения выручки фирмы на носителе, то есть при $x \in [2,3]$:

$$F_X(x) = \int_2^x 3(x-2)^2 dx = (x-2)^3$$

В результате получаем функцию распределения:

$$F_X(x) = \left\{egin{array}{l} 0,\, {
m e}$$
сли $x < 2 \ (x-2)^3,\, {
m e}$ сли $x \in [2,3] \ 1,\, {
m e}$ сли $x > 3 \end{array}
ight.$

Отсюда находим квантиль:

$$(x_{0.8}-2)^3=0.8 \implies x_{0.8}\approx 2.929$$

7. Необходимо решить следующее равенство:

$$P(0.7X - 2 + \alpha > 0) = 0.8$$

Перепишем его в общем виде:

$$P\left(X>rac{2-lpha}{0.7}
ight)=\int_{rac{2-lpha}{0.7}}^3 3(x-2)^2 dx pprox 2.915lpha^3-5.248lpha^2+3.149lpha+0.370=0.8$$

Решая для α получаем (https://www.wolframalpha.com/input/?i=%28integrate+%283%28x-2%29%5E2+dx%29+from+%282-a%29%2F%280.7%29+to+3%29%3D0.8), что $\alpha\approx0.191$.

8. Решим следующее равенство:

$$(0.7 + \beta)E(X) - 1 = 2(0.7E(X) - 1)$$

Исходя из данного равенства очевидно, что $\beta = 0.34$.

Показать решение

Пожалуйста, войдите или зарегистрируйтесь, чтобы оценивать задачи, добавлять их в избранные и совершать некоторые другие, дополнительные действия.

© 2018 - 2022 Sobopedia