PROBABILITÉS 2

On approfondit dans ce module la connaissance des lois de probabilités en étudiant la loi exponentielle et la loi de Poisson, dans le contexte de processus aléatoires à temps continu. Une initiation aux processus aléatoires discrets permet d'élargir le champ d'étude des phénomènes aléatoires. Les sciences et techniques industrielles et économiques fournissent de nombreuses situations, que l'on peut étudier en liaison avec d'autres enseignements.

L'apprentissage doit largement faire appel à l'outil informatique, notamment pour la simulation et la mise en œuvre d'algorithmes.

CONTENUS	CAPACITÉS ATTENDUES	COMMENTAIRES
Loi exponentielle	 Exploiter une simulation dans le cadre de la loi exponentielle. Représenter graphiquement la loi exponentielle. Calculer une probabilité dans le cadre de la loi exponentielle. 	On peut simuler la loi exponentielle à partir de la loi uniforme sur [0, 1].
Espérance, variance et écart type de la loi exponentielle.	• Interpréter l'espérance et l'écart type d'une variable aléatoire suivant une loi exponentielle.	→ Fiabilité, désintégration nucléaire.
Espérance, variance et écart type de la loi de Poisson.	 Représenter graphiquement la loi de Poisson. Calculer une probabilité dans le cadre de la loi de Poisson à l'aide de la calculatrice ou d'un logiciel. Interpréter l'espérance et l'écart type dans le cadre d'un grand nombre de répétitions. 	La loi de Poisson est introduite comme correspondant au nombre de réalisations observées, durant un intervalle de temps de longueur donnée, lorsque le temps d'attente entre deux réalisations est fourni par une loi exponentielle. La connaissance d'une expression explicite de la loi de Poisson n'est pas attendue.
Approximation d'une loi binomiale par une loi de Poisson.	Déterminer le paramètre de la loi de Poisson approximant une loi binomiale donnée.	Les conditions d'approximation d'une loi binomiale par une loi de Poisson ne sont pas exigibles. On illustre cette approximation à l'aide de l'outil informatique. Fiabilité, gestion de stocks ou de réseaux.

Exemples de processus		
aléatoires		
Graphe probabiliste à N	Représenter un processus	On étudie des marches aléatoires
sommets.	aléatoire simple par un graphe	sur un graphe à quelques
0011111101	probabiliste.	sommets.
Exemples de chaînes de	productiste.	Sommeto.
Markov.	• Exploiter un graphe probabiliste	
Warkov.	pour calculer la probabilité d'un	
	parcours donné.	
	parcours donne.	
	• Simular un mu aggres aléataire	
	• Simuler un processus aléatoire	
	simple.	
	• F = 1 /2 1 1 1	
	• Exploiter une simulation d'un	
	processus aléatoire pour estimer	
	une probabilité, une durée	
	moyenne ou conjecturer un	
	comportement asymptotique.	
		□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
		gestion d'un réseau, fiabilité,
		étude génétique de populations,
		diffusion d'une épidémie.
		diffusion d une epidenne.