教书育人、不忘初心,《数理统计》本科课程

— 课程思政 20 讲

田国梁 统计学教授

南方科技大学。统计与数据科学系

Email: tiangl@sustech.edu.cn

中国●广东●深圳

2024年03月25日

提纲 (Outline) Part I

- 第 1 讲 South与Southern之区别
- 第 2 讲 用14 年创新编写《数理统计》英文教材
- 第3讲 Bayes如何译成中文名? 英文名如何读?
- 第 4 讲 全概率公式 (Law of Total Probability) 和 Bayes 公式
- 第 5 讲 自然常数 (Natural Constant) $\mathrm{e} = 2.718282 \cdots$ 的起源
- 第 6 讲 从矩母函数与密度函数的关系出发, 深度理解**国王函数** e^x
- 第7讲 从对数似然函数出发,深度理解**王后函数** log(x)
- 第8讲 标准正态分布密度和蛇吞象公式
- 第 9 讲 从函数的一阶泰勒展开式到线段中/外任何一点之数学表达式
- 第 10 讲 函数的一阶泰勒展开之四种形式

提纲 (Outline) Part II

- 第 11 讲 指数分布与几何分布的无记忆性
- 第 12 讲 **二项分布**的**生存函数与贝塔分布的累积分布函数**之恒等式
- 第13讲 深度理解中心极限定理
- 第 14 讲 二项分布的正态近似和泊松近似
- 第 15 讲 从矩估计量到Monte Carlo 积分
- 第 16 讲 从KL 散度的角度来理解极大似然估计之定义
- 第 17 讲 从Laplace提出问题到Gauss解决问题: 正态分布的发现过程
- 第 18 讲 度量点估计量好坏的指标: 均方误差
- 第 19 讲 克拉默-拉奥 (Cramér-Rao) 不等式
- 第 20 讲 建立参数的置信区间过程中的枢轴量(Pivotal Quantity)

第 8 讲 标准正态分布密度和蛇吞象公式



紫霞满天秋意浓, 黄灯暖照映晚风。

学子归途星点散, 一路轻歌入梦宫。

8.1 如何证明标准正态分布密度是一个密度函数?

1° N(0,1) 的密度函数

• 设 $X \sim N(0,1)$, 它的密度函数定义为

$$\phi(x) = \frac{1}{\sqrt{2\pi}} e^{-0.5x^2} > 0, \quad x \in \mathbb{R} = (-\infty, \infty).$$

2° 证明 $\int_{-\infty}^{\infty} \phi(x) dx = 1$ or $I \triangleq \int_{-\infty}^{\infty} e^{-0.5x^2} dx = \sqrt{2\pi}$

• 作极坐标变换 $x = r\cos(\theta)$, $y = r\sin(\theta)$, 则 r > 0, $\theta \in (0, 2\pi)$,

$$\frac{\partial(x,y)}{\partial(r,\theta)} = \det\begin{pmatrix} \cos(\theta) & -r\sin(\theta) \\ \sin(\theta) & r\cos(\theta) \end{pmatrix} = r.$$

我们得到

$$I^{2} = \int_{-\infty}^{\infty} e^{-0.5x^{2}} dx \cdot \int_{-\infty}^{\infty} e^{-0.5y^{2}} dy = \int_{-\infty}^{\infty} \int_{-\infty}^{\infty} e^{-0.5(x^{2} + y^{2})} dx dy$$
$$= \int_{0}^{\infty} \left(\int_{0}^{2\pi} e^{-0.5r^{2}} \cdot r d\theta \right) dr = 2\pi \int_{0}^{\infty} r e^{-0.5r^{2}} dr$$
$$= 2\pi \left(-e^{-0.5r^{2}} \right) \Big|_{0}^{\infty} = 2\pi (0+1) = 2\pi,$$

因此 $I=\sqrt{2\pi}$ 。

8.2 蛇吞象公式及其应用

3° 蛇吞象公式

♦ 设 X_1 与 X_2 是两个相依的 (dependent) 随机变量, 蛇吞象公式是指 $E(X_1) = E\{E(X_1|X_2)\}.$

4° 蛇吞象公式的应用

8.3 所包含的思政元素

- 扩展思维:在一维直线上(例如一重积分)不能解决的问题,扩展 到二维平面上去解决(例如二重积分)。
- 降维思维: 在二维平面上(例如二重积分) 很难解决的问题, 降维到一维直线上(例如给定 X₂) 去解决 (例如一重积分)。