

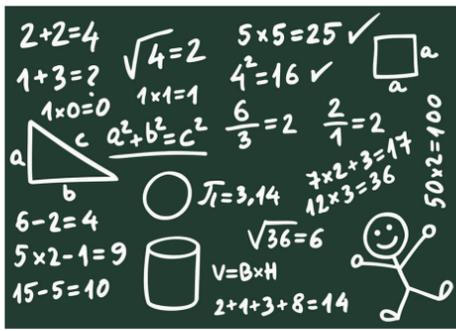
PROBABILIDAD

Recurso matemático que calcula y ajusta de manera precisa los imponderables sucesos al azar.
Es una herramienta para una planeación estratégica.

EXPERIMENTOS

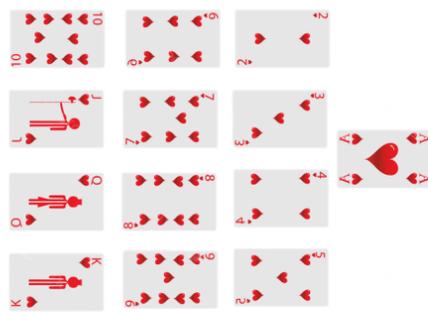
DETERMINISTA

No depende del azar, conocemos su resultado de antemano.



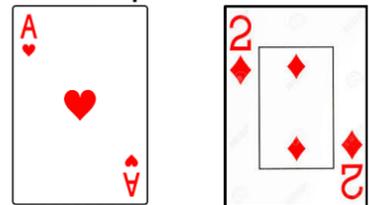
ALEATORIO

Dependen del azar, no tendremos certeza de los resultados.



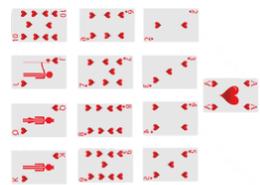
SUCESO ELEMENTAL

Cada uno de los posibles resultados del experimento (separados)



ESPACIO MUESTRAL

Todos los posibles resultados del experimento en conjunto



SUCESO COMPUESTO

Subconjunto del espacio muestral
Suceso aleatorio



PROBABILIDAD BÁSICA

Cociente entre el no. de maneras en que puede ocurrir el evento que divide al en que puede suceder.

Ejemplos:

- Sacar una carta roja de una baraja de poker
- Que llueva un día soleado

- Suceso elemental del primer ejemplo
 $E = \{\text{rojo, negro}\}$
Del segundo ejemplo
 $E = \{\text{si, no}\}$
- Suceso imposible del primer ejemplo: que salga una carta azul
Del segundo ejemplo: que lluevan hamburguesas
- Suceso seguro
Del primer ejemplo: Sacar una carta de póker
Del segundo ejemplo: Que la lluvia se detenga en algún momento del día
- Sucesos compatibles:
Del primer ejemplo: Que salga una carta roja y con una letra
Del segundo ejemplo: Que llueva a las 7 de la tarde
- Sucesos incompatibles:
Del primer ejemplo: Que salga una carta corazón y rombo a la vez
Del segundo ejemplo: Que llueva y no llueva al mismo tiempo
- Sucesos independientes:
 1. Que al escoger dos cartas una sea roja y la otra negra
 2. Que al salir de la casa esté lloviendo y que al volver ya no llueva
- Sucesos dependientes:
 1. Que al sumar dos cartas den como resultado 21
 2. Que uno se moje al salir mientras está lloviendo

Subconjuntos