

Mission C1 · Le temps d'attente

Combien de temps allez-vous attendre ?

Adrien Chiodo

Vendredi 9 octobre 2026

Thème C, « Une journée de loisirs » : grands sites de loisirs et de patrimoine. Commande transmise à l'agence par son associé.

LE CLIENT

Un grand site de loisirs (client fictif). Ses visiteurs organisent leur journée d'après les temps d'attente affichés à l'entrée des attractions. Le site veut afficher un temps juste, et conseiller les jours où venir.

« Quel temps d'attente afficher, et quel jour conseiller à nos visiteurs ? »

CE QUE L'AGENCE DOIT LIVRER

Un écrit : la répétition du protocole (volet 1). Avant de mener une expérience chez un client, l'agence la répète sur des données simulées, pour vérifier sa chaîne d'analyse et la taille d'échantillon nécessaire. Le 23 octobre, votre binôme reçoit son propre jeu de données simulé. Vous y menez l'analyse prévue par votre protocole : estimation, intervalle de confiance à 95 %, test de comparaison de deux proportions, conclusion. Quatre à six pages, selon la grille commune de l'agence : question, données, effet estimé, intervalle de confiance, test, importance pratique, limites, recommandation, condition de réexamen.

Une proposition d'action, en soutenance le 12 novembre (10 minutes d'exposé, 8 de questions) :

1. **La problématique** du client, formulée dans ses mots.
2. **Le benchmark** : études publiées, pratiques documentées du secteur, données ouvertes analysées par vous.
3. **Le modèle de décision** : la distribution des attentes par jour et par heure, la probabilité d'attendre plus de 60 minutes, et un simulateur de file d'attente qui montre comment l'attente évolue quand l'affluence augmente ; le jury peut le manipuler.
4. **Le protocole proposé** : le test A/B qui trancherait la question chez le client (métrique, tirage au sort, taille d'échantillon, durée, règle de décision).

LES DONNÉES DE DÉPART

Des relevés réels des temps d'attente affichés dans deux parcs : Disneyland Park et Disney Adventure World, à Disneyland Paris. L'agence les collecte par l'API publique de Queue-Times, toutes les 15 minutes de 8 h à minuit, depuis le 5 octobre et jusqu'au 12 novembre 2026. Les parcs ne sont pas le client : leurs données servent de cas réel comparable, et ils ne sont associés ni au cours ni à la mission.

- Un fichier CSV par jour, une ligne par attraction et par relevé, dans le dépôt public du cours : github.com/Ad-C/mth101, dossier `donnees/queue-times`.
- Le README de ce dossier décrit les colonnes, et les trous et retards connus de la série.

Powered by **Queue-Times.com**. L'API est gratuite, à condition d'afficher cette mention, avec un lien vers queue-times.com : tout rendu qui utilise ces données la porte (notebook, graphique, simulateur, poster, diapositive).

LES JALONS

Date	Étape
Jeu. 15/10	Jalon 1 : benchmark initial, question omnibus, protocole pré-enregistré
Ven. 23/10	Remise du jeu de répétition ; lancement de l'omnibus
Ven. 6/11	Jalon 2 : analyses, simulateur, préparation de la soutenance
Mar. 10/11	Remise de l'écrit (date à confirmer)
Jeu. 12/11	Soutenances

CE QUE VOUS PROPOSEREZ AU JALON 1

- **Votre question pour l'omnibus de l'agence.** L'omnibus est un questionnaire anonyme commun à toute l'agence, diffusé à partir du 23 octobre. Chaque mission y place une question en deux versions, attribuées au hasard aux répondants : la comparaison des deux versions doit éclairer la question du client.
- **Votre protocole**, pré-enregistré par un commit dans votre dépôt avant toute analyse. C'est lui que vous répéterez sur le jeu simulé, puis que vous proposerez au client.