

Simulation *Market maker* - Animation

Note de cas pour les participants

Rappel de l'objectif de la simulation

MARKET MAKER 6. ANIMATION



Votre objectif pendant cette simulation est d'animer le marché en étant présent des deux côtés du marché, à l'achat et à la vente.

Au début de la simulation *Market maker* - Animation, vous disposez d'un compte avec **50 000 € de cash** et **5 000 actions EasyPlane** (code EZP).

Ce que vous pouvez faire pendant la simulation

- Au premier lancement de la simulation, vous pouvez **observer l'évolution du cours** de l'action EZP. Quelle est la caractéristique de l'évolution des cours dans cette simulation ? Quelle est la différence avec les simulations précédentes *Market maker* – *Fourchette, Concurrence, Risques, Incertitudes et Tendance* ? Comment allez-vous ajuster votre stratégie ? Aux lancements suivants, vous pouvez **essayer différentes stratégies** de trading en termes de type d'ordre utilisés, de nombre d'ordres passés, des dates de passage des ordres, etc.
- Vous pouvez **observer l'impact de vos ordres sur le marché et l'évolution de votre position** au travers des pages « Trading » et « Ma position » de la plateforme de trading.
- Vous pouvez **évaluer votre performance** par le cash de votre position à la fin de la simulation.

Pour vous aider

- Rappeler la définition de l'activité de *market making*. Expliquer les différentes dimensions du *market making* : impact de la concurrence, prise en compte du risque et de l'incertitude liés aux événements, gestion des tendances de marché.
- Questions à se poser :
 - Quelle est la complexité de l'activité du *market making* ? Comment gérer cette complexité ?
 - Quelle stratégie de trading (de *market making*) définir au début de la simulation ?

Pour en savoir plus

- Suivre les formations *Market making*, *Les ordres de bourse* et *L'information sur les marchés*.