

## 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*.