

La finance en un clin d'œil

Les principaux types de revenus (3)

Leçon 22

Dans cette leçon, nous verrons d'autres types de produits.

Gains de change

Il y a trois cas où une entreprise peut profiter d'éventuelles évolutions favorables des mouvements de devises :

1. La vente de marchandises à crédit suivit d'une baisse de la devise locale

Par exemple, une entreprise américaine a vendu pour 1.000 \$ de marchandises à une entreprise japonaise. L'entreprise américaine a facturé l'entreprise japonaise en yen (= 100.000 yens), le dollar valant alors 100 yens. Trente jours plus tard, le paiement est effectué par le client japonais (toujours dans la même année de la vente des marchandises). Au moment d'effectuer le paiement, le dollar ne valait plus que 90 yens. En se basant sur ce taux de change là, le client japonais a dû déboursier 1.111,11 \$, ce qui est 111,11 \$ de plus que la valeur de la facture en dollar au moment de la vente. Les 111,11 \$ supplémentaires étaient un gain de change qui a dû être enregistré comme produit par l'entreprise américaine.

2. L'achat des marchandises à crédit suivit d'une hausse de la devise locale

Par exemple, une entreprise américaine a acheté des marchandises à un fournisseur allemand. Le fournisseur a fait une facture d'une valeur de 1.000 euros. À ce moment-là, le taux de change était de 1 USD = 0,80 EUR. En se basant sur ce taux, le montant à payer était de 1.250 \$ (1.000 euros divisés par 0.80). Un mois plus tard, lorsque l'entreprise américaine a effectué le paiement, le dollar ayant subi une hausse valait: 1 USD = 1 EUR. En se basant sur ce taux de change là, l'entreprise américaine a seulement déboursé 1.000 \$ pour régler la facture en euro qui valait au moment de l'achat des marchandises 1.250 \$. L'épargne de 250 \$ réalisée était un gain de change qui a dû être enregistré par l'entreprise américaine.

3. Avoir des filiales étrangères avec des actifs et des dettes en devises étrangères.

Nous aborderons ce dernier point dans nos prochaines leçons en ligne.