



NVIDIA



VALENTIN SANDILLON

ARCTANS INVESTMENT CLUB



Sommaire

- I. Présentation de la société

- II. Business Model

- III. Perspectives du secteur

- IV. Politique RSE de l'entreprise

- V. Analyse financière

- VI. SWOT

- VII. Conclusion



I. Présentation de la société

i. Description de l'entreprise

Le groupe NVIDIA Corporation est une entreprise américaine spécialisée dans la conception de composants informatiques. Plus spécifiquement, cette société conçoit des processeurs graphiques, des cartes graphiques et des puces graphiques pour les consoles de jeu et aussi les PC dans ses propres centres de recherche avant de sous-traiter leur production à des sociétés de semi-conducteurs. L'entreprise, actuellement composée de 22 473 personnes et fondée en 1993 par **Jensen Huang**, **Chris Malachowsky** et **Curtis Priem** est considérée comme le pionnier du processus de traitement GPU (technologie développée pour accélérer des tâches de rendu 3D spécifiques) qu'elle a démocratisé. Cette technologie est aujourd'hui très plébiscitée par des utilisateurs exigeants comme les chercheurs, les infographistes mais également les *gamers*.

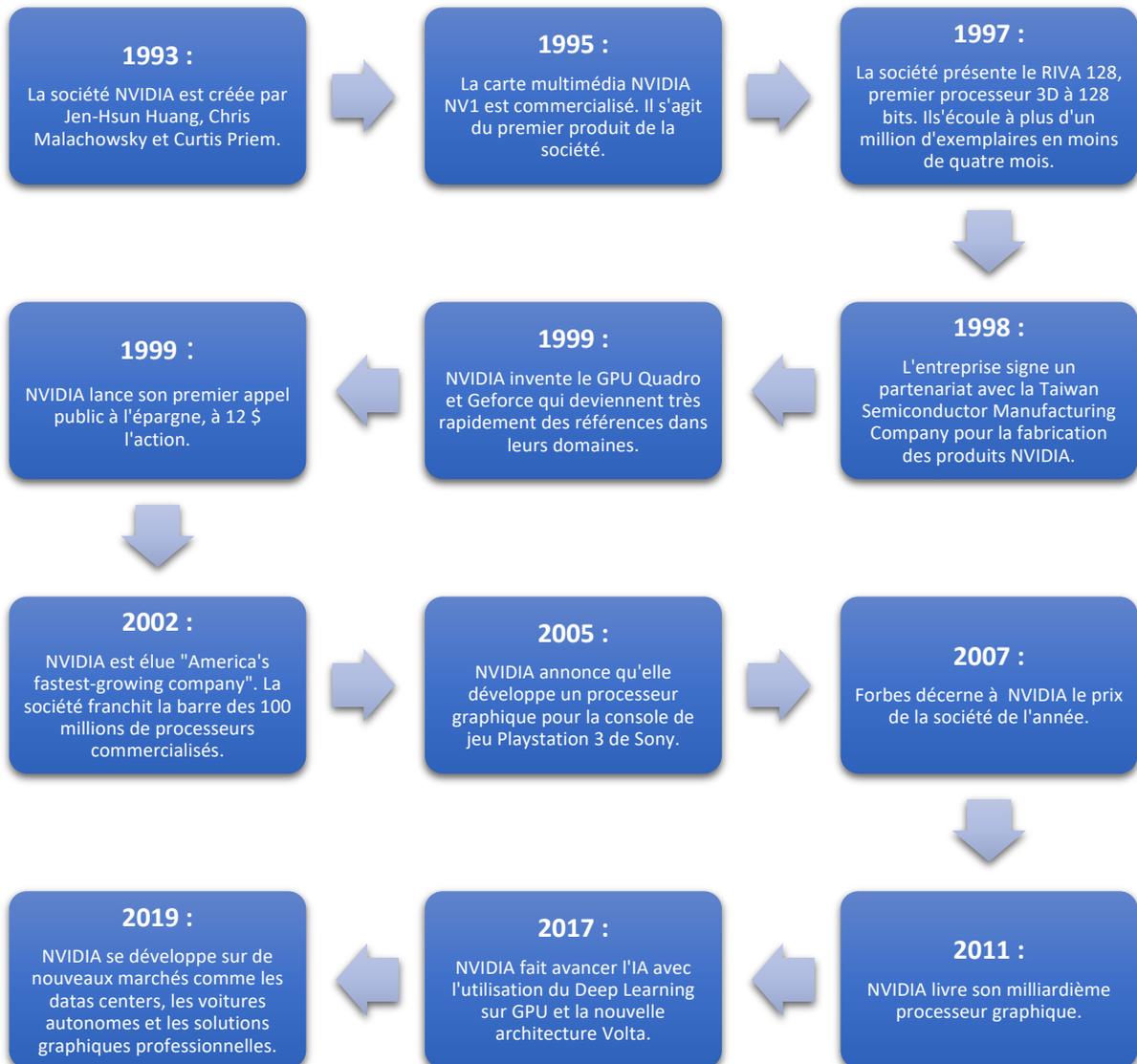
Aujourd'hui, NVIDIA apparaît comme leader mondial dans la conception, le développement et la vente de processeurs graphiques, de puces graphiques et de cartes graphiques. Les technologies développées par NVIDIA sont à la fois destinées aux particuliers et aux professionnels.

- L'entreprise s'adresse aux particuliers avec :
 - Sa gamme de cartes graphiques **GeForce™** (principalement destinée aux *gamers*) qui transforme un PC en véritable machine de jeu puissante en améliorant de manière conséquente la vitesse de calcul afin de pouvoir accroître la qualité du rendu visuel d'un jeu vidéo.
 - Sa plateforme de *Cloud gaming* **GeForce Now™** permettant aux utilisateurs d'accéder à un ordinateur virtuel, où ils peuvent installer leurs jeux PC existants à partir de plateformes de distribution numériques existantes, et de jouer à distance à leurs jeux.
- L'entreprise s'adresse aux professionnels avec :
 - Ses solutions spécialement conçues pour les entreprises avec la vente d'unités centrales informatiques équipées de la gamme de cartes graphiques **Quadro™** destinées à accélérer et à optimiser les calculs informatiques pour la conception graphique, la retouche photo et le montage vidéo.
 - Ses technologies logicielles **GameWorks™** destinées aux studios de développement leur permettant de créer des jeux toujours plus photoréalistes et immersifs.
 - Ses GPU **Volta à cœurs Tensor**, utilisant le principe du *deep learning* qui équipent les supercalculateurs les plus puissants du monde comme celui nommé Summit aux États-Unis, récemment utilisé pour réaliser des simulations moléculaires par informatique destinées à trouver des traitements contre le virus de la Covid-19.



- Sa plateforme de développement ouverte **NVIDIA Drive™**, dédiée aux développeurs du monde entier dans l'industrie des véhicules autonomes afin de pouvoir accélérer cette transition majeure. Aujourd'hui, plus de 225 entreprises utilisent déjà cette plateforme.

ii. Historique, évènements importants



iii. Biographie du PDG

Né à Tainan, à Taiwan le 17 février 1963, Jensen Huang émigre aux États-Unis à l'âge de 9 ans avec sa famille d'abord à Oneida dans le Kentucky puis dans l'Oregon. Du point de vue scolaire, il est diplômé de la Aloha High School, dans la banlieue de Portland avant d'obtenir sa licence en génie électrique à l'Université d'État de l'Oregon en 1984 pour enfin obtenir sa maîtrise en génie électrique à l'Université de Stanford en 1992. Après ses études, il devient directeur chez



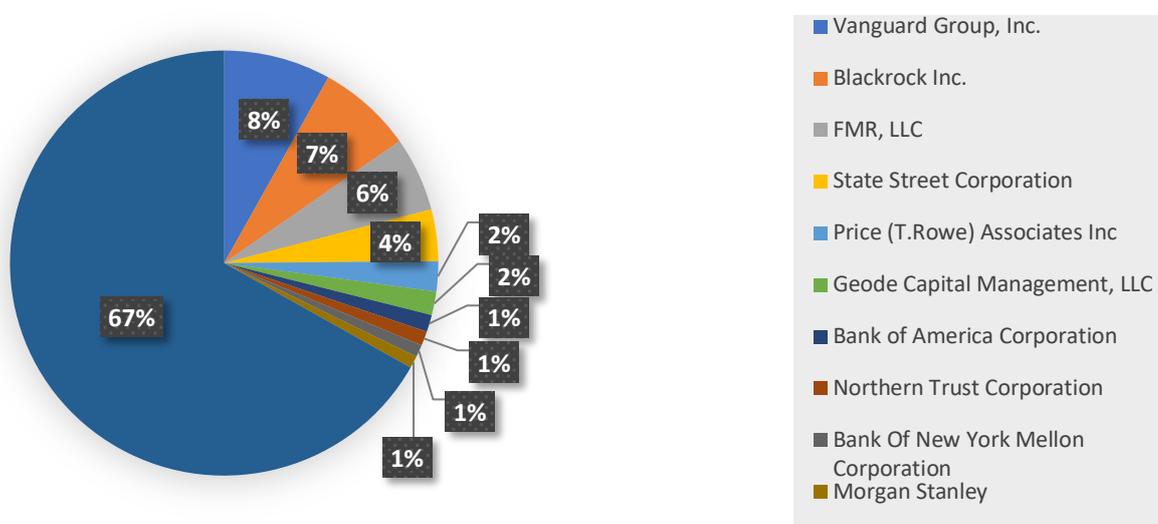
LSI Logic et concepteur de microprocesseurs chez Advanced Micro Devices (AMD) l'actuel principal concurrent de NVIDIA, société qu'il fonde en 1993 dans l'optique de révolutionner les méthodes de calcul du matériel informatique de l'époque.

iv. Gouvernance

Nom	Âge	Depuis	Titre
Jensen Huang	59 ans	1993	Cofondateur et Président-Directeur général
Chris Malachowsky	63 ans	1993	Cofondateur et Directeur technique
Colette Kress	53 ans	2013	Vice-président exécutif et directeur financier
Jay Puri	64 ans	2005	Vice-président exécutif des opérations mondiales
Debra Shoquist	65 ans	2007	Vice-président exécutif des opérations
Tim Teter	52 ans	2017	Vice-président exécutif, avocat général et secrétaire

v. Actionnariat

Répartition des actionnaires





II. Business Model

i. Informations clefs

- Nvidia est cotée sur le NASDAQ sous le ticket NVDA.
- Le siège social de l'entreprise est à Santa Clara en Californie, aux États-Unis.

ii. Répartition du chiffre d'affaire par secteurs

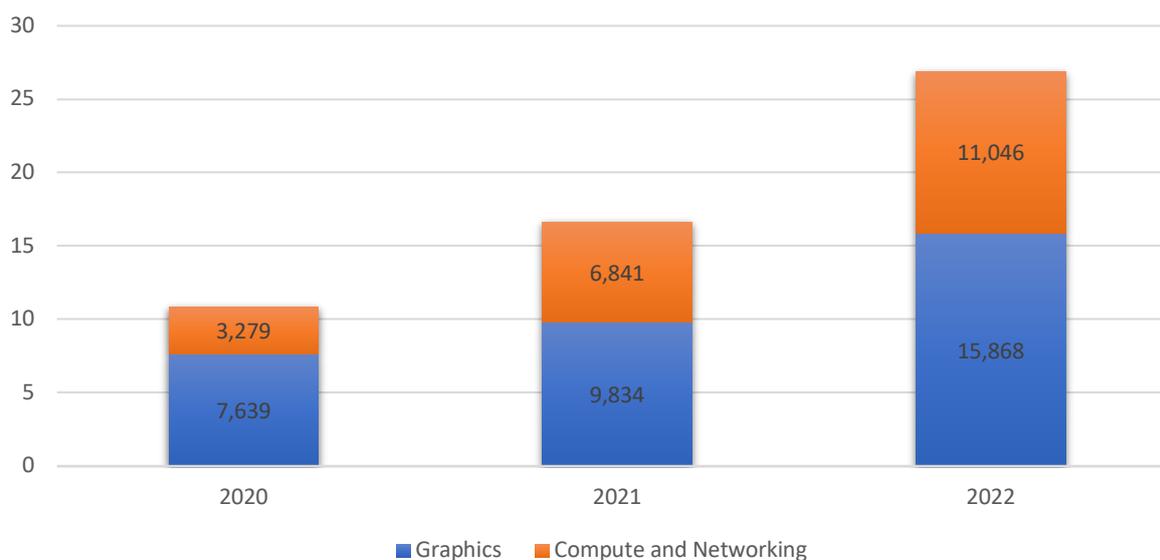
- Composition du segment « Graphics » de NVIDIA :

Ce segment inclue les cartes graphiques **GPU GeForce™** destinées principalement aux utilisateurs souhaitant jouer à des jeux vidéo sur leur PC, les cartes graphiques **GPU Quadro™/NVIDIA RTX™** destinées à améliorer les capacités graphiques des unités centrales vendues aux entreprises mais également la plateforme de Cloud Gaming **GeForce Now™**.

- Composition du segment « Compute and Networking » de NVIDIA :

Ce segment inclue les plateformes de datacenters et les logiciels de gestion informatique, utilisant des technologies d'intelligence artificielle, destinés aux entreprises, des solutions de calcul haute performance conçues sur mesure pour une utilisation réservée au cadre scientifique ou encore la plateforme **NVIDIA Drive™** dans le domaine de la voiture autonome.

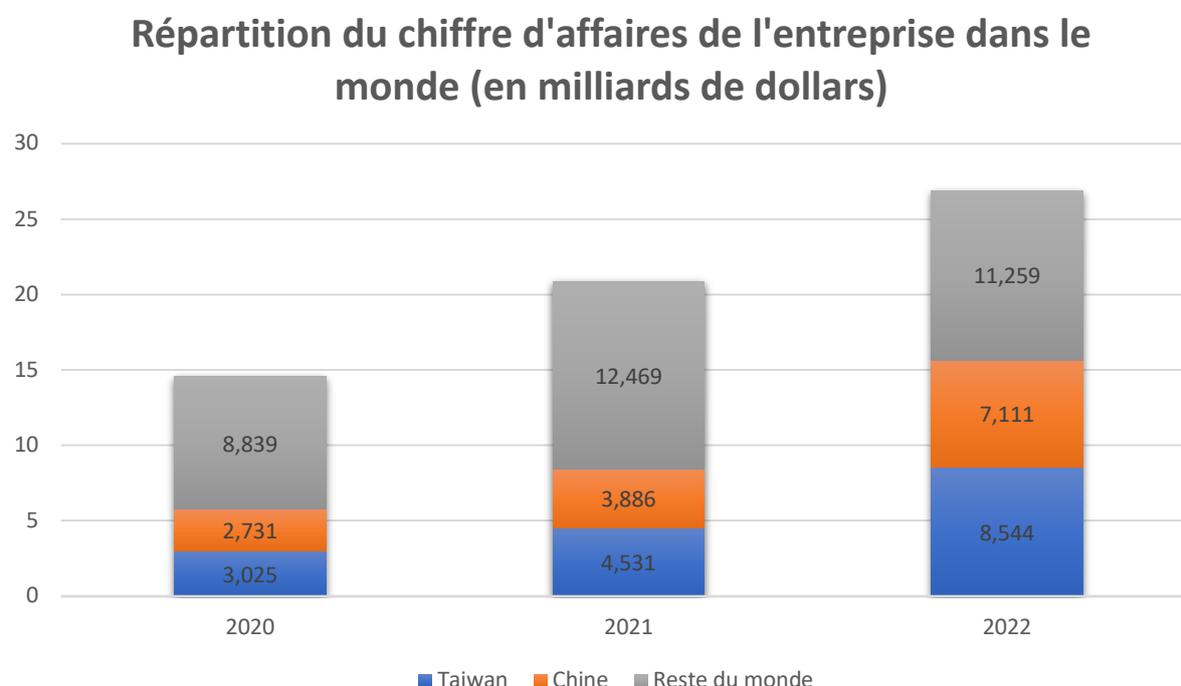
Évolution de la répartition du chiffre d'affaires par secteurs (en milliards de dollars)





Notons tout d'abord une hausse constante des revenus issus du segment « Graphics » de l'entreprise, notamment entre 2021 et 2022 avec une hausse de **61%** s'expliquant en grande partie par l'essor du *gaming* qui a provoqué une forte hausse de la demande de GPU. Par ailleurs, remarquons que le segment « Compute and Network », également en hausse constante depuis 2020, représente une part de plus en plus significative du chiffre d'affaires de NVIDIA (**30% en 2020 contre 41% en 2021 et en 2022**). Cela s'explique notamment par une hausse de la demande des solutions logicielles de NVIDIA destinées à l'architecture informatique des entreprises comme les datacenters ou encore par le développement de la plateforme **NVIDIA Drive™**. Ainsi, cette croissance traduit la stratégie de l'entreprise qui compte s'implanter de manière plus durable dans les secteurs liés à l'intelligence artificielle.

iii. Répartition du chiffre d'affaires de l'entreprise dans le monde



Le marché asiatique reste le principal acteur responsable des hausses de revenus conséquentes de NVIDIA depuis 2020 dans un contexte de crise sanitaire qui a réduit le chiffre d'affaires du groupe dans le reste du monde (**en baisse de 9,7% en 2022**). En effet, la part importante du chiffre d'affaires de NVIDIA réalisée à Taiwan (**31% en 2022**) s'explique par la relation qu'entretient l'entreprise avec la Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC). Ces deux sociétés sont des partenaires essentiels plutôt que des concurrents. NVIDIA dépend de TSMC pour produire ses puces, étant donné sa structure sans usine. NVIDIA est également l'un des plus importants clients de TSMC. Elle était son 6e plus gros client en décembre 2021.



De plus, la croissance du marché chinois pour NVIDIA illustre la politique promue par le gouvernement du pays en matière d'intelligence artificielle. En juillet 2017, le gouvernement central chinois a établi un programme pour devenir le chef de file de l'IA d'ici à 2030, en surpassant technologiquement ses rivaux et en développant une industrie domestique pesant presque **150 milliards de dollars**. L'industrie chinoise est donc aujourd'hui très consommatrice des puces GPU de NVIDIA, les plus performantes du marché, afin de pouvoir entraîner des modèles d'IA sophistiqués.

iv. Ambitions du groupe

Le groupe, actuellement en position de leader sur le marché des processeurs graphiques, ambitionne de pérenniser son leadership dans ce secteur à long terme. Pour se faire, l'entreprise mise sur sa capacité d'innovation tout se préoccupant davantage du besoin client.

En effet, le groupe a annoncé lors de la GTC 2022 Keynote une nouvelle gamme de cartes graphiques encore plus puissantes que les précédentes, la **RTX 40** construite sur la nouvelle architecture Ada Lovelace, avec des **GPU gravés en 4 nm**. Durant cette présentation, le fondateur et actuel dirigeant du groupe Jensen Huang a souligné l'importance primordiale que ses produits demeurent accessibles financièrement à ses clients, et annoncé son souhait d'instaurer des mesures destinées à conserver des prix abordables sur leurs différents produits afin d'éviter les situations de pénurie passées. Ainsi, NVIDIA souhaite proposer une gamme de produits toujours plus innovants couplée à un prix responsable qui pourrait lui permettre de se démarquer davantage de ses concurrents.

NVIDIA est également pleinement conscient de l'opportunité que représente aujourd'hui l'intelligence artificielle. C'est pourquoi le groupe souhaite continuer d'innover de manière conséquente dans ce domaine à l'avenir en y investissant toujours plus de ressources humaines et financières notamment pour faire face à la demande croissante des entreprises dans de multiples secteurs. Cela se traduit pour le groupe par une amélioration continue des capacités de calcul de ses puces d'intelligence artificielles, utilisées pour des applications comme le calcul intensif, le séquençage du génome, la reconnaissance de la parole, l'entraînement des agents conversationnels numériques ou encore les moteurs de recommandation sur internet.

Ainsi, cette capacité d'innovation technologique du groupe lui permet de pouvoir s'inscrire dans de nouveaux marchés à long terme. En effet, avec la démocratisation de l'intelligence artificielle, NVIDIA ambitionne de conquérir de nouveaux secteurs comme celui des transports avec la voiture autonome mais également dans le secteur de la santé et de l'industrie.

v. Spécificités de l'émetteur

Tout d'abord, le groupe Nvidia se démarque du reste de ses concurrents par son positionnement sur le marché mondial. En effet, l'entreprise bénéficie d'une très forte présence sur son secteur d'activité dans une multitude de pays au sein desquels elle s'est construite une solide réputation auprès des particuliers et des professionnels.



De plus, la société dispose également d'un réseau très solide de revendeurs. Ces derniers jouent aujourd'hui un rôle crucial dans la promotion des produits NVIDIA auprès du grand public face aux autres concurrents et contribuent de manière significative à augmenter les ventes de l'entreprise et la popularité des produits.

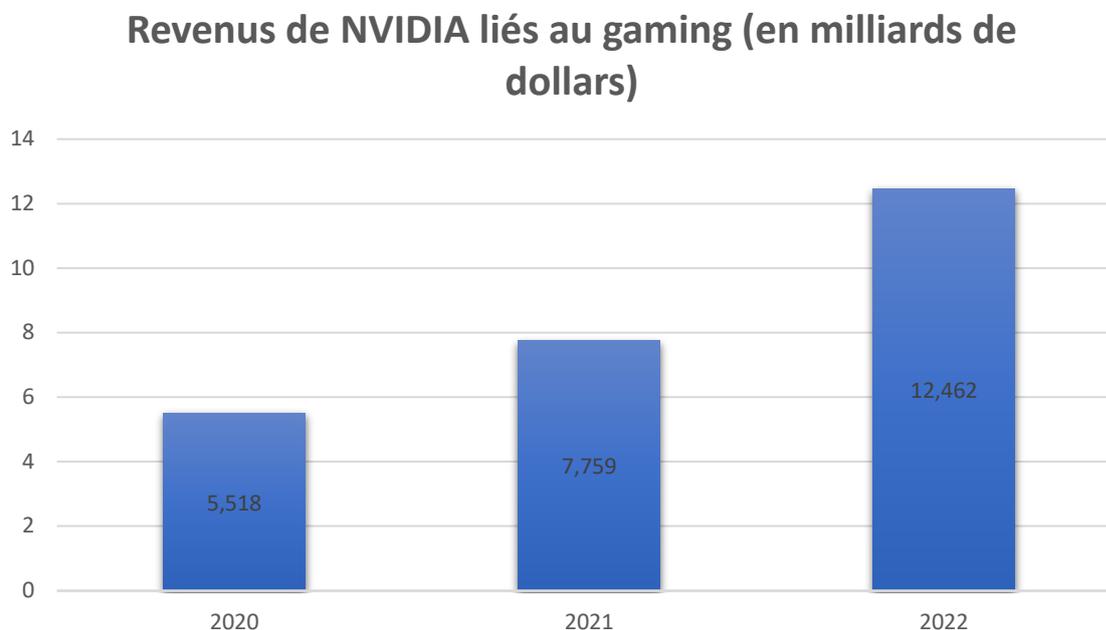
En outre, l'entreprise à développer une multitude de gammes de produits différents s'adressant à une clientèle large allant du *gamer* aux professionnels de la santé. Ainsi, la complémentarité de l'offre proposée par NVIDIA est un réel atout pour l'entreprise face au reste de ses concurrents beaucoup plus spécialisés.

Enfin, la capacité d'innovation de NVIDIA est une des plus importantes du secteur. En effet, l'entreprise s'adapte sans cesse aux nouveaux besoins de sa clientèle pour proposer des produits toujours plus performants et conformes à leurs attentes. Le groupe est par ailleurs à la tête d'un portefeuille de brevets très important avec notamment **272 brevets** déposés en 2021 contre **241** pour AMD.

III. Perspective du secteur

i. Un secteur en forte croissance

- Une hausse croissante de la demande en GPU.



Les revenus liés au gaming ont augmenté de **40%** entre 2020 et 2021 puis de **61%** entre 2021 et 2022. Notons par ailleurs que les GPU sont aussi utilisés pour l'extraction de cryptomonnaies grâce à leur capacité de calcul. En effet, la hausse du marché des cryptomonnaies courant 2021 a augmenté l'attractivité du secteur du *mining*, notamment



avec la hausse du prix de l'Ethereum ou du Bitcoin. Par conséquent, la quantité demandée de GPU a considérablement augmenté cette année-là.

Cela s'explique également par le fait que l'industrie du jeu vidéo est en constante expansion sur le plan technologique chaque année. Or, ces innovations ne sont rendues possibles que par un développement du matériel et des logiciels informatiques des concepteurs de jeux vidéo et des consommateurs. Ainsi, NVIDIA grâce à sa capacité d'innovation notamment en matière de GPU est la clé de voûte du développement de cette industrie. En effet, étant donné que les nouveaux jeux vidéo sont de plus en plus demandeurs en matière de ressources informatiques, les GPU jouent un rôle fondamental pour permettre aux utilisateurs d'afficher une image réactive et fluide sur leur PC.

- Une démocratisation de l'utilisation d'intelligence artificielle

Selon la International Data Corporation, les dépenses mondiales en matière d'intelligence artificielle réalisées par les entreprises, comprenant les achats de logiciels, de services et d'équipements, devraient atteindre plus de **430 milliards de dollars** à la fin 2022, soit une hausse de **19,6%** par rapport à l'année dernière. De plus, il est également attendu que la barre symbolique des 500 milliards de dollars investis soit atteinte courant 2023. Ce qu'il convient de souligner ici, c'est la part majeure que représente la partie logicielle dans ces investissements avec environ **47%** des dépenses totales. Ainsi, la croissance forte des logiciels d'intelligence artificielle, très demandeurs en ressources informatiques semble expliquer la hausse du chiffre d'affaires réalisé par Nvidia grâce à ses Datacenters. En effet, sur le premier trimestre 2021, NVIDIA réalisait un chiffre d'affaires de **2 milliards** de dollars grâce à cette activité contre **3,59 milliards** sur le premier trimestre de 2022 soit une hausse de 79% d'une année sur l'autre, soit la plus importante pour le groupe tous secteurs confondus.

ii. Les limites de cette croissance

- Pénurie des composants à cause de la pandémie de Covid-19

Bien que la pénurie de semi-conducteurs ait impacté l'ensemble des activités de NVIDIA, en rendant notamment les GPU de plus en plus rares sur le marché, l'activité la plus impactée est celle du secteur automobile. En effet, cette crise semble avoir mis en exergue la nécessité pour l'industrie automobile de repenser de manière conséquente la chaîne d'approvisionnement afin de faire face à la demande exponentielle de semi-conducteurs.

Ainsi, ce contexte brouille les perspectives actuelles du secteur automobile et pourrait jeter un froid sur le futur des activités de NVIDIA, en matière de voiture autonome, qui a annoncé le lancement en 2025 de son **processeur automobile Atlan**.

- Les facteurs conjoncturels à Taïwan

L'escalade des tensions actuelles autour de Taïwan, la plaque tournante du commerce de semi-conducteur, est également une raison de la pénurie actuelle de ce type de composants.



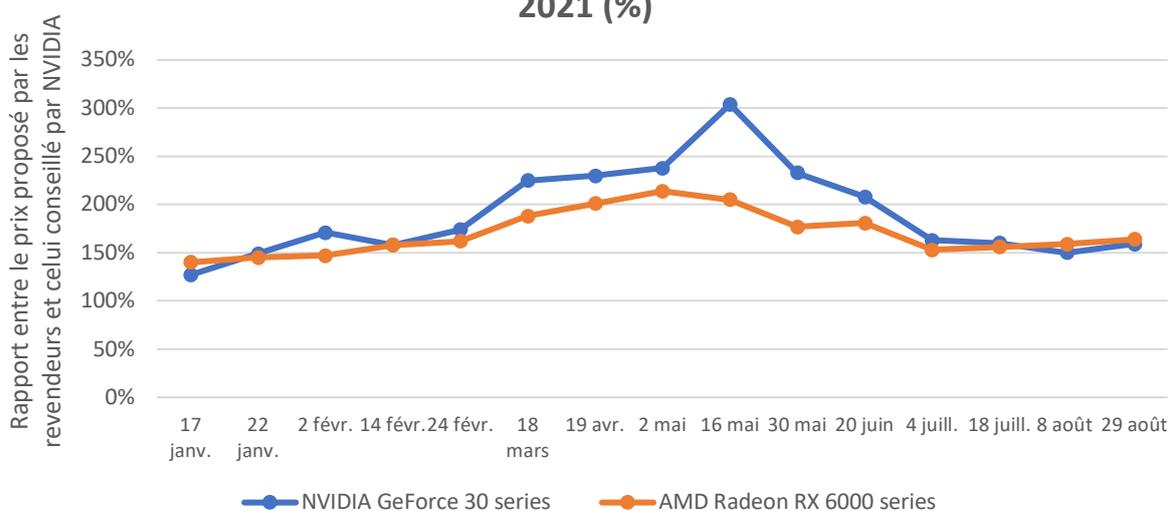
Ainsi, ce contexte contraint les différents acteurs du secteur comme la Taiwan Semiconductor Manufacturing Company, constructeur des produits NVIDIA, à devoir adapter son processus productif, notamment avec le projet de construction d'une usine en Arizona qui pourrait coûter jusqu'à **12 milliards de dollars**. C'est pourquoi malgré une croissance de la demande pour les produits NVIDIA, certaines questions restent sans réponses notamment par rapport à la mise à l'échelle et à l'efficacité de toutes ces nouvelles usines.

Par ailleurs, le gouvernement américain, troisième acteur de ce conflit a imposé de nouvelles restrictions à l'exportation vers la Chine de puces d'ordinateurs utilisées pour la recherche sur l'intelligence artificielle, invoquant de possibles applications militaires de cette technologie. Bien que ces nouveaux contrôles à l'exportation ne soient pas associés aux puces elles-mêmes mais à leurs seuils de performance, ils contraignent NVIDIA à devoir stopper son exportation de puces **A100 et H100** vers le marché chinois. Cela nous montre que NVIDIA reste fortement dépendant d'une bonne entente entre les États-Unis et la Chine ce qui aujourd'hui, semble de plus en plus difficile.

- La pénurie induite par les mineurs de cryptomonnaies

L'essor du secteur des cryptomonnaies notamment avec la technologie de minage *Proof of Work* semble avoir un effet double sur l'entreprise NVIDIA. En effet, elle a tout d'abord contribué courant 2020 à faire surperformer l'entreprise financièrement. Sur le troisième trimestre de cette même année, Nvidia a vendu pour **175 millions de dollars** de cartes graphiques fonctionnant sur l'architecture **Ampere** aux mineurs de cryptomonnaies. Cela a eu pour effet de faire augmenter le prix des cartes graphiques de la marque de manière conséquente.

Évolution de la tendance des prix entre la NVIDIA GeForce 30 series et la AMD Radeon RX 6000 series entre janvier et août 2021 (%)



Néanmoins, cette hausse des prix issu d'un usage détourné de ces produits a engendré un fort mécontentement de la part des *gamers*. Ainsi, malgré une qualité produit indéniable, NVIDIA



a vu sa popularité diminuer auprès de la communauté *gaming* quand bien même cette dernière est initialement un atout fort pour la marque dans la promotion de leurs produits.

De plus, l'évolution des technologies liées à l'extraction de cryptomonnaies semble expliquer la baisse de régime actuelle de l'entreprise. En effet, les cartes graphiques GPU étant utilisées pour extraire des cryptomonnaies fondées sur un système de *Proof of Work*, elles deviennent inutiles lorsque ce système évolue en *Proof of Stake*, système beaucoup moins énergivore fondé sur la confiance et non plus sur la puissance de calcul. C'est aujourd'hui le cas avec la cryptomonnaie Ethereum à la suite de la mise à jour *The Merge* qui pourrait engendrer une vague de revente de GPU usagés et ainsi diminuer les revenus de l'entreprise dans ce secteur pour la fin de l'année 2022.

- La guerre russo-ukrainienne :

La guerre russo-ukrainienne a contraint NVIDIA de se retirer du marché russe soit une perte de 144 millions de clients potentiels. De plus, l'entreprise perd indirectement le marché ukrainien qui, pour des raisons évidentes de guerre, n'est plus à la recherche des produits proposés par NVIDIA. De plus, ce conflit engendre une pénurie d'électricité qui pourrait faire diminuer la quantité demandées de GPU tout en rendant le *mining* encore moins attractif.

IV. Politique RSE de l'entreprise

i. Engagement en matière écologique

NVIDIA est de plus en plus critiqué pour la haute consommation d'énergie engendrée par ses activités. Cette hausse est d'abord causée par ses multiples centres de données qui sont sources de émissions de carbone. De plus, les ventes de GPU augmentent indirectement le bilan carbone de l'entreprise. En effet, si l'on s'intéresse aux prochains GPU que NVIDIA va commercialiser, on constate un TDP (Thermal Design Power soit la consommation électrique sous la charge maximale théorique qu'un GPU peut supporter) de 285W pour la RTX 4070 et 200W pour la RTX 4060. Si l'on compare avec l'équivalent de la précédente génération, on se retrouve face à un gap de 65W supplémentaires pour la 4070 et 30W pour la 4060.

Cette hausse de consommation électrique oblige l'entreprise à devoir s'adapter face aux nouveaux enjeux écologiques actuels. C'est pourquoi depuis 2020, l'entreprise s'est engagée à produire 65% de sa consommation d'électricité à partir d'énergies renouvelables d'ici 2025 ce qui serait conforme aux objectifs scientifiques visant à limiter le réchauffement climatique à 1,5 °C. En 2021, l'entreprise a commencé à œuvrer pour cet objectif en produisant 25% de sa consommation d'électricité à partir d'énergies renouvelables.

En plus de changer la nature de sa production électrique, NVIDIA cherche à la diminuer. Pour ce faire, l'entreprise se tourne depuis 2022 vers l'utilisation des refroidisseurs liquides au sein de ses centres de données qui pourraient réduire ses émissions de 30% sur le long terme.



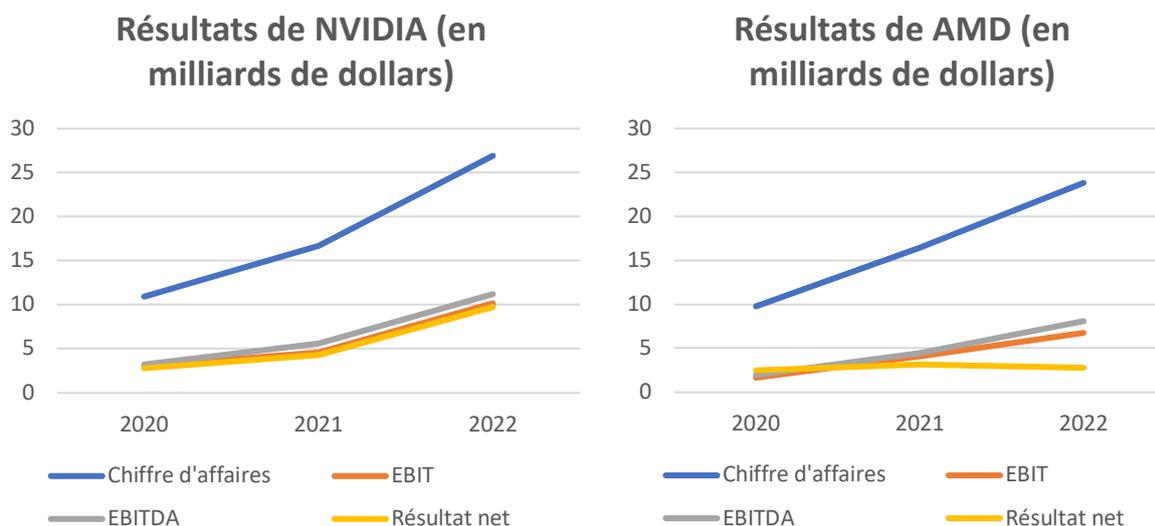
ii. Engagement en matière d'inclusion et de diversité

D'après le fondateur Jensen Huang « NVIDIA se consacre à la construction d'une entreprise équitable, respectable et inclusive. Nous estimons qu'être une entreprise qui n'opprime pas les communautés sous-représentées n'est pas suffisant. ». Cette déclaration illustre la volonté du groupe d'agir pour l'inclusion et la diversité. Dans ce domaine, NVIDIA souhaite sensibiliser ses employés pour qu'ils puissent être davantage compréhensifs face aux problèmes découlant des inégalités sociales. Par exemple, le groupe s'engage à augmenter le nombre de femmes, de personnes hispaniques et afro-américaines à tous les niveaux de l'entreprise y compris au sein de son Conseil d'administration qu'elle cherche à diversifier.

Pour ce faire, l'entreprise a créé deux nouveaux postes : Responsable de la diversité mondiale, de l'inclusion et de l'appartenance, et Responsable du recrutement à la diversité, afin de mettre en place les conditions qui attirent, soutiennent et retiennent une main-d'œuvre diversifiée. Une telle politique permet sur le long terme à l'entreprise de pouvoir identifier la cause profonde de tout obstacle systémique à un environnement inclusif afin d'élaborer progressivement des directives précises pour qu'elle puisse atteindre ses objectifs.

V. Analyse financière

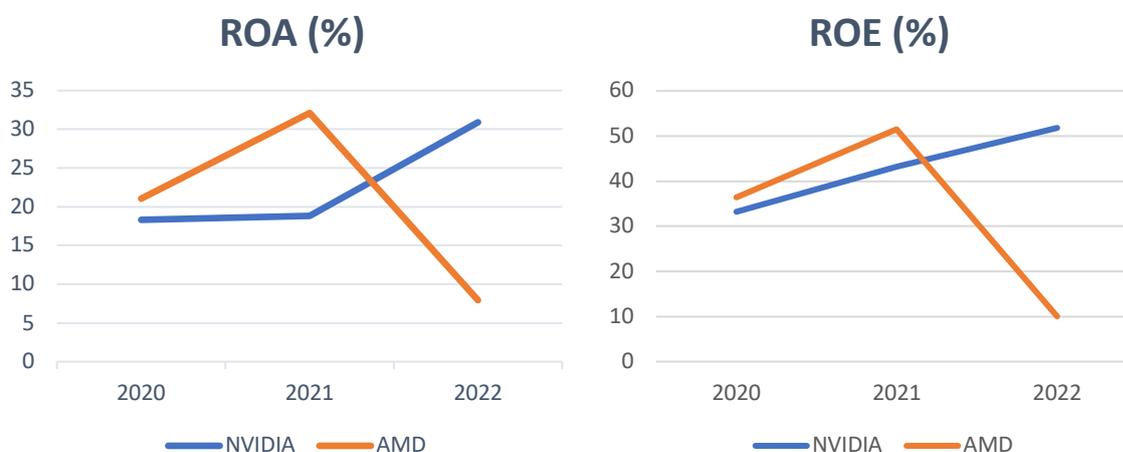
Les chiffres présents dans cette partie de l'analyse sont issus du site Trading View. De plus l'analyse porte sur une comparaison entre NVIDIA et son concurrent direct Advanced Micro Devices (AMD).



Nous remarquons, que NVIDIA et AMD ont réussi à augmenter leurs revenus en tirant profit de la crise de la Covid 19. En effet, concernant NVIDIA, l'entreprise réalise un chiffre d'affaires de **29,9 milliards de dollars** en 2022 contre un chiffre d'affaires de **16,7 milliards de dollars** en 2021 soit une hausse de **79%** sur un an. De plus, l'entreprise a amélioré son bénéfice en multipliant son EBITDA de **50%** et sa marge nette de **39%** sur l'année.



i. Comparaison du ROE et du ROA

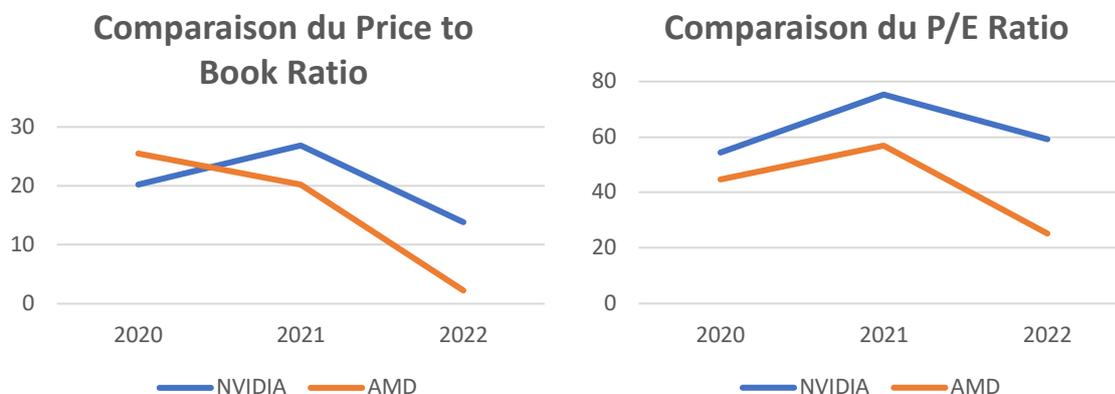


En 2021, NVIDIA possédait un ROA de **18,8%** contre un ROA de **31,9%** en 2022. Ainsi, entre 2019 et 2022, on assiste à un retournement de la tendance entre ces deux entreprises, du point de vue du ROA ce qui nous montre que NVIDIA a su réagir au niveau des prises de décisions lors de la deuxième moitié de la crise du Covid en profitant largement de la montée du marché des cryptomonnaies et ce de manière bien plus importante que son concurrent direct AMD. Cela s'explique par les ventes de sa **GeForce GTX 1060 6 Go** qui était la carte la plus rapidement rentabilisable par les mineurs durant cette période (en 393 jours au prix des cryptomonnaies de l'époque) grâce à son meilleur rapport prix performance. Cette capacité de réaction pourrait donc conforter l'action NVIDIA aux yeux des investisseurs.

En ce qui concerne le ROE, on observe une tendance similaire qui traduit une capacité bien plus importante de la part de NVIDIA à générer des profits à partir de ses seuls capitaux propres que son concurrent AMD. Remarquons cependant que NVIDIA possède un ROE assez éloigné de son ROA ce qui signifie que la rentabilité de l'entreprise est majoritairement due à son endettement et non à la rentabilité de son business. De ce fait, AMD pourrait apparaître comme une option moins risquée pour les investisseurs. Malgré tout, la rentabilité de NVIDIA apparaît forte en 2022 avec une marge nette de **36,2%** en 2022. Par ailleurs, les semi-conducteurs sont un secteur dans lequel l'innovation doit être permanente ce qui justifie pour NVIDIA un Capex élevé de **976 millions de dollars** en 2022 et témoigne de la volonté de l'entreprise de rester le leader technologique qu'elle est.



ii. Comparaison du Price to Book Ratio et du P/E Ratio



L'étude du Price to Book Ratio montre que les actions AMD et NVIDIA sont toutes les deux surévaluées par le marché notamment NVIDIA avec un Price to Book Ratio à **13,83** en 2022. Ainsi, cette observation induit une double interprétation pour NVIDIA. En effet, bien que sa surévaluation engendre un risque de baisse du cours (notamment par le bouleversement induit par la baisse du marché crypto et ses évolutions technologiques en matière de minage) risquée pour un acheteur potentiel, elle témoigne également de la confiance du marché envers NVIDIA par rapport à son potentiel de croissance et à sa capacité d'innovation.

Notons ensuite que le P/E Ratio moyen du secteur d'activité de ces deux entreprises, celui des composants électroniques, s'élève à **26,29**. De ce fait, on peut remarquer que le P/E Ratio de

NVIDIA de **59,3** en 2022 est largement supérieur au P/E Ratio moyen du secteur des composants électroniques tandis que celui de AMD s'élève juste en dessous de ce dernier à **25,20** en 2022. Ainsi, le marché valorise bien plus fortement les résultats de NVIDIA que ceux de AMD et estime de bonnes perspectives d'avenir pour cette entreprise contrairement à son concurrent direct.



VI. SWOT

Forces	Faiblesses	Opportunités	Menaces
<ul style="list-style-type: none"> - Une forte capacité d'innovation dans le secteur technologique. - Un réseau de partenaires de plus en plus diversifié. - Une présence géographique diversifiée qui permet à l'entreprise de réduire son degré d'exposition aux crises régionales. - Une clientèle engagée dans la promotion des produits qui augmente les ventes. - Une offre qui se développe toujours plus et qui atténue par conséquent le degré d'exposition du groupe à une baisse générale des ventes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un virage pas totalement pris sur le marché du téléphone mobile qui gagne du terrain sur celui des ordinateurs. - Dépendance forte à certaines tendances (comme les cryptomonnaies) qui aboutissent à des situations de pénuries sur une partie des produits vendus et donc à un mécontentement d'un part de la clientèle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Continuer de développer son activité sur le marché des Datacenters. - Profiter du contexte de crise actuel pour repenser et adapter ses processus productifs liés aux semi-conducteurs. - Continuer de développer son activité sur le marché de la voiture autonome. 	<ul style="list-style-type: none"> - Une législation variable géographiquement et temporellement qui pénalise le développement de l'entreprise. - L'augmentation des risques liés à la cybersécurité pourrait rendre l'entreprise et son architecture informatique vulnérable. - Le contexte écologique qui implique de nouvelles normes environnementales.

VII. Conclusion

Après une forte baisse de l'action NVIDIA par rapport au prix de **276 dollars le 25 mars 2022**, le prix actuel de l'action qui s'élève à **131,76 le 28 octobre 2022** pourrait apparaître comme un point d'entrée convenable à long terme en s'appuyant sur la confiance du marché quant à la capacité d'innovation du groupe NVIDIA et à sa conquête de nouveaux marchés considérés comme majeurs dans l'économie future. En revanche à court terme, le cours de l'action apparaît bien plus incertain étant donné les futures baisses des revenus du groupe engendrées en partie par une baisse *du mining crypto* et par une baisse des revenus du segment *gaming*. Ainsi, le point bas à court terme de NVIDIA n'est peut-être pas encore trouvé.