Consoles de videogame ajudam a AMD a retomar sua lucratividade

A fabricante de processadores superou expectativas dos analistas e voltou ao azul com a ajuda da receita de chips para dispositivos de jogos

Conforme prometido pelo seu CEO, Rory Read, a AMD retomou a lucratividade no terceiro trimestre fiscal de 2013, com uma grande ajuda do seu sucesso no mercado de consoles de videogame. A empresa divulgou na sexta-feira, 18/10, lucro líquido de US$ 48 milhões sobre vendas de US$ 1,46 bilhão, contra prejuízo de US$131 milhões sobre vendas de US$ 1,27 bilhão no mesmo período do ano passado.

Os analistas tinham estimado a volta à lucratividade mas "quase raspando', esperando um resultado de 2 centavos por ação, segundo divulgou o Yahoo Finance. A expectativa para a receita da AMD era de US$ 1,42 bilhão.

Os executivos tinham previsto que o terceiro trimestre seria crítico para a companhia, especialmente por conta da afirmação categórica de Read de que esse seria o trimestre do retorno aos lucros. Em julho deste ano, Read disse aos analistas que a empresa iria "continuar a entregar uma proposta de grande valor para os clientes atuais e alcançar novos clientes diversificando nosso negócio".

Embora a divisão de Computing Solutions da AMD (onde estão os processadores para PC) tenha tido receita de US$ 790 milhões no trimestre, o que representa queda de 15% na receita comparada com o ano anterior, a receita da área de Graphics and Visual Solutions praticamente dobrou no período, crescendo 96% e atingindo US$ 671 milhões. Esse crescimento foi todo focado na oferta de chips customizados projetados para os três grandes fabricantes de console de videogame: Microsoft, Nintendo e Sony.

"A AMD retomou os lucros e gerou caixa no terceiro trimestre na medida em que continuamos a executar com sucesso o plano de transformação estratégica que desenhamos há um ano", disse Read em declaração na sexta-feira. "Atingimos crescimento sucessivo de 26% na receita da área de chips semicustomizados e vamos manter o compromisso de gerar 50% da receita da companhia em mercados de alto crescimento nos próximos dois anos"

Fugir do mercado convencional de PCs tem sido um objetivo não só da AMD mas também de sua concorrente, a Intel, uma vez que a indústria de tecnologia tem buscado alternativas em fornecedores como Samsung e ARM para os dispostivos móveis (handhelds e tablets) que gradativamente comem o espaço do PC convencional.

A AMD informa que espera crescimento de 5% na receita do quarto trimestre fiscal de 2013 sobre o terceiro trimestre, com uma variação de 3% para cima ou para baixo. Se conseguir, será um fato notável, já que no ano passado, no mesmo período, a empresa teve faturamento total de US$ 1,16 bilhão.

Fonte: Computer World. [Portal]. Disponível em: <http://computerworld.uol.com.br/negocios/2013/10/21/consoles-de-videogame-ajudam-a-amd-a-retomar-sua-lucratividade/>. Acesso em: 22 out. 2013.

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais.