[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)Publicado en Ciudad de México a 20 agosto de 2020. el 21/08/2020

# [NVIDIA anuncia los resultados financieros del segundo trimestre del año fiscal 2021](http://www.notasdeprensa.es)

## Ingresos récord de $3.87 mil millones, un 50% más que el año anterior. Ingresos Récord del Centro de Datos por $1,750 millones, es decir, un 167% más que el año anterior. El crecimiento de Mellanox se aceleró en su primer trimestre como parte de NVIDIA y contribuyó con el 14% de los ingresos

NVIDIA (NASDAQ: NVDA) reportó hoy ingresos récord en el segundo trimestre, finalizado el 26 de julio de 2020, por $3.87 mil millones de dólares, un 50% más que los $2.58 mil millones del año anterior, y un 26% más que los $3.08 mil millones del trimestre previo. Las ganancias GAAP por acción diluida para el trimestre fueron de $0.99 centavos, un 10 por ciento más que $0.90 hace un año y un 33 por ciento menos que los $1.47 en el trimestre anterior. Las ganancias no GAAP por acción diluida fueron de $2.18 ctvs., un 76% más que los $1.24 dólares del año anterior y un 21% más que los $1.80 dólares del trimestre anterior. NVIDIA cerró la adquisición de Mellanox Technologies Ltd. el 27 de abril de 2020. "La adopción de la computación de NVIDIA se está acelerando, impulsando ingresos récord y un crecimiento excepcional", dijo Jensen Huang, fundador y Director Ejecutivo (CEO) de NVIDIA. Trazado de rayos RTX e IA“Nuestra nueva arquitectura de GPU Ampere está saliendo de los bloques, con los principales proveedores de servicios en la nube y fabricantes de servidores del mundo moviéndose rápidamente para ofrecer computación acelerada de NVIDIA. Mellanox creció drásticamente, impulsado por la necesidad de redes de alta velocidad en los centros de datos en la nube para operar los servicios de IA de escalamiento horizontal. Y la asociación de Mercedes-Benz con NVIDIA para impulsar su flota de automóviles de lujo de próxima generación, desde la computadora hasta el software de IA y de la nube al automóvil, será toda una transformación industrial. “A pesar del impacto de la pandemia en nuestras plataformas automotrices y de la visualización profesional, estamos bien posicionados para crecer en: Juegos, IA, Computación en la nube y en Máquinas Autónomas que impulsarán la próxima revolución industrial en todo el mundo”, dijo Huang. NVIDIA pagó $99 millones de dólares en dividendos en efectivo en el segundo trimestre. Pagará su próximo dividendo trimestral en efectivo de $0.16 centavos por acción el 24 de septiembre de 2020, a todos los accionistas registrados el 2 de septiembre de 2020. El panorama financiero de NVIDIA para el tercer trimestre del año fiscal 2021 es el siguiente: - Se espera que los ingresos sean de $4,400 millones, más/menos un 2%. - Se espera que los márgenes brutos GAAP y no GAAP sean del 62.5% y 65.5%, respectivamente, más/menos 50 puntos básicos. - Se espera que los gastos operativos GAAP y no GAAP sean de aproximadamente $1,540 millones y $1,090 millones de dólares, respectivamente. - Se espera que otros ingresos y gastos GAAP y no GAAP sean en ambos casos un ingreso o un gasto de aproximadamente $55 millones de dólares. - Se espera que las tasas impositivas GAAP y no GAAP sean del 8%, más/menos un 1%, excluyendo cualquier elemento discreto. - Los elementos discretos GAAP incluyen beneficios fiscales en exceso o deficits relacionadas con la compensación basada en acciones, que se espera que generen variabilidad de trimestre a trimestre. Aspectos destacados de los Resultados Financieros: Desde su informe de ganancias anterior, NVIDIA ha logrado avances en estas áreas: Centro de Datos - Los ingresos del segundo trimestre, que incluían a Mellanox, fueron de $1,750 millones, un 54% más que el trimestre anterior y un 167% más que un año antes. - NVIDIA anunció junto con los principales fabricantes de servidores del mundo, más de 50 sistemas con tecnología NVIDIA® A100 para abordar la mayoría de los desafíos complejos en IA, Ciencia de Datos y Computación Científica. - Impulsó 8 de los 10 primeros lugares, y dos tercios del total de sistemas, en la última lista TOP500 de las supercomputadoras más rápidas del mundo. Esto incluye NVIDIA Selene, un sistema NVIDIA DGX SuperPOD™, que ocupó el puesto número 7 en la lista y el número 2 en la lista Green500. - Estableció 16 récords de rendimiento de IA en los últimos puntos de referencia del MLPerf, ocho por chip basados ​​en la GPU A100 Tensor Core y ocho "a escala" utilizando el sistema DGX A100 SuperPOD. - Hizo que la GPU NVIDIA A100 Tensor Core esté disponible en Google Cloud en poco más de un mes después de su introducción. - Proporcionó la aceleración del GPU CUDA para Apache Spark, la aplicación de análisis de datos más popular del mundo, a través del lanzamiento de la disponibilidad de Spark 3.0. - Presentó la plataforma NVIDIA Mellanox® UFM Cyber-AI, que minimiza el tiempo de inactividad en los Centros de Datos de Supercomputación al detectar amenazas a la seguridad y problemas operativos y predicción de fallas en la red. Visualización profesional - Los ingresos del segundo trimestre fueron de $203 millones de dólares, un 34% menos que el trimestre anterior y un 30% menos que el año anterior. - Se lanzó la Visualización Profesional junto con Acer, Dell, Lenovo y las nuevas estaciones de trabajo móviles de Microsoft para creadores profesionales, basadas en NVIDIA Quadro® gráficos. Nuevas funciones de inteligencia artificial potenciadas en las últimas versiones de Substance Alchemist y Blender, mejorando la creación de material e incorporando la eliminación de ruido de IA.  - Anunció que NVIDIA RTX ™ se ha implementado en las últimas versiones de aplicaciones de: Foundry, Chaos Group y Redshift por Maxon, que brinda a los creadores acceso a un trazado de rayos más rápido y a un rendimiento acelerado. - Lanzamiento de NVIDIA Quadro View™, la última aplicación de la plataforma NVIDIA Quadro Experience, que ayuda a optimizar flujos de trabajo con un conjunto de herramientas de administración de escritorio. Automotor - Los ingresos del segundo trimestre fueron de $111 millones de dólares, un 28% menos que el trimestre anterior y un 47% menos que el año anterior. - El anunció con Mercedes-Benz que el fabricante de automóviles integrará en cada vehículo de su línea, a partir de 2024, una nueva arquitectura de vehículo definida por software, que se puede actualizar permanentemente y se basa en el software de conducción autónoma NVIDIA DRIVE AV y en la Computadora AV NVIDIA AGX Orin ™. Juegos - Los ingresos del segundo trimestre fueron por $1,650 millones de dólares, un 24% más que el trimestre previo y un 26% más que el año anterior. - Incrementó más de 100 nuevas laptops Ge-Force para brindar un desempeño sobresaliente a estudiantes, creadores y jugadores en un rango de puntos precios. - Se anunció una gama de juegos que ahora admiten el trazado de rayos NVIDIA RTX y la súper resolución DLSS AI, incluidos: Justice, Cyberpunk 2077 y Death Stranding. Introdujo nuevos mundos para Minecraft con RTX. - GeForce NOW ™ expandido a Chromebooks, lo que permite que millones de usuarios jueguen en la nube. - Se anunció que Square Enix está agregando su extenso catálogo a GeForce NOW, incluyendo franquicias como: Deus Ex y Just Cause, además de Shadow of the Tomb Raider, que regresó con RTX On. Comentario del CFOLos comentarios sobre el trimestre de Colette Kress, vicepresidenta ejecutiva y directora financiera de NVIDIA, están disponibles en: http://investor.nvidia.com/

**Datos de contacto:**

Carlos Valencia

MKQ PR

55 39 64 96 00

Nota de prensa publicada en: [https://www.mexicopress.com.mx/nvidia-anuncia-los-resultados-financieros-del](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorías: Finanzas Inteligencia Artificial y Robótica Programación Hardware E-Commerce Software

[notasdeprensa.jpg](http://www.mexicopress.com.mx)

[**http://www.mexicopress.com.mx**](http://www.notasdeprensa.es)