

TESIS DE INVERSIÓN - NVIDIA

Compañía: NVIDIA Corp.

1. Empresa líder en inteligencia artificial

NVIDIA se ha convertido en el proveedor de referencia en el hardware necesario para la inteligencia artificial, con una cuota de mercado superior al 75% en tarjetas de procesamiento gráfico (GPUs).

2. La innovación está en su ADN

La compañía siempre se ha caracterizado por desarrollar productos tecnológicamente avanzados y de vanguardia.

Su éxito en IA es resultado de más de una década de trabajo: comenzaron a apostar por este sector hace más de 10 años, anticipando un enorme potencial de crecimiento.

3. Están creando un ecosistema que refuerza sus ventajas competitivas

Además del hardware, NVIDIA ofrece software especializado para el desarrollo de aplicaciones de IA.

Si las empresas adoptan masivamente este software, NVIDIA obtendría una ventaja competitiva estructural basada en **costes de cambio**.

4. Valoración

El negocio presenta un crecimiento excepcional, capaz de duplicar sus ventas para el año fiscal 2025.

Este crecimiento es tan extraordinario que se justifica utilizar un múltiplo EV/FCF de 40 veces de manera temporal.

La valoración se realiza a 3 años vista debido a que el crecimiento probablemente se moderará más adelante, haciendo difícil mantener múltiples tan elevados en el largo plazo.

Con estos supuestos, el precio objetivo estimado para el año fiscal 2027 es de **164 dólares**, lo que implicaría un **retorno anual del 10%** y un **retorno total del 34%**.

5. Indicadores clave (cuadro lateral)

- **Retorno de la inversión:** Alto

- **Riesgo de la inversión:** Medio
- **Volatilidad de la acción:** Media
- **Tipo de inversión:** Growth

Datos financieros relevantes:

- **Precio actual (aproximado):** 181,46 USD
- **Capitalización bursátil:** ≈ 4,41 billones USD (4.410 TUSD)
- **Rango 52 semanas:** 86,62 – 212,19 USD
- **PER (Price/Earnings ratio):** alrededor de 44–45× según datos recientes

Ticker: NVDA

Mercado: NASDAQ

Perfecto — **continuamos con la transcripción limpia del PDF página por página**, manteniendo la estructura y el contenido, pero con formato claro y profesional.

Aquí tienes la **PÁGINA 2 (texto completo, limpio y listo para usar en el PDF final):**

PÁGINA 2 – TEXTO LIMPIO

Introducción

NVIDIA fue fundada en **1993** por su actual CEO, **Jensen Huang**, junto con dos ingenieros que trabajaban previamente en Sun Microsystems e IBM. Huang fundó la empresa con apenas 30 años.

Desde sus inicios, los fundadores compartían la visión de que se produciría una revolución en el procesamiento gráfico. Las tarjetas de aquella época eran muy básicas, y estaban convencidos de que llegaría una nueva “oleada” de tarjetas gráficas mucho más avanzadas, capaces de abrir un mercado completamente nuevo a escala mundial.

Primeros años: dificultades y casi quiebra

Los primeros años fueron extremadamente difíciles. El equipo trabajó durante años sin lanzar un producto que tuviera éxito comercial.

En **1996**, NVIDIA estuvo **al borde de la bancarrota** mientras desarrollaban un chip gráfico para la consola **SEGA Dreamcast**.

En ese momento, Huang consiguió convencer a la directiva de SEGA para invertir **5 millones de dólares** en la empresa, a cambio de reestructurar la organización y centrarse en un único proyecto clave.

Ese proyecto fue la **Riva 128**, lanzada en 1997, que se convirtió en un éxito inmediato y salvó a NVIDIA de la quiebra.

Salida a bolsa y el nacimiento de la GPU moderna

NVIDIA salió a bolsa en **1999**, el mismo año en el que lanzó la **GeForce 256**, considerada la primera GPU moderna (Graphics Processing Unit). Este lanzamiento supuso una revolución tecnológica que asentó las bases del liderazgo de NVIDIA en gráficos y computación acelerada.

Desde entonces, el crecimiento de la empresa ha sido principalmente orgánico, aunque también reforzado por adquisiciones estratégicas que ampliaron su propiedad intelectual.

Nvidia es una empresa con un modelo de negocio basado en diseñar chips, APIs y SoCs, pero no los fabrican.

El hecho de no fabricar y el bajo coste marginal de producir software les permite mantener unos márgenes de beneficios muy altos.

Nvidia reconoce sus ingresos en 2 segmentos:

1. Compute & Networking (87% del total).

- En este segmento incluyen productos para IA, Data Centers, HPC...
- Dentro de IA, Nvidia vende:
 - GPUs
 - DPUs (aceleradores de datos)
 - NICs (tarjetas de red)
 - Soluciones de IA

En el sector de tarjetas para IA, Nvidia vive un momento histórico, similar al del petróleo en 1860. La demanda está siendo muy superior a la oferta, hasta el punto de que algunas tarjetas sirven como “colateral” para garantizar préstamos de fondos de capital riesgo.

A continuación, incluimos la descripción de algunas tarjetas muy populares en el entorno de IA:

Las tarjetas A100 llevan dos años siendo muy protagonistas en IA.

Las tarjetas H100 (85%) tienen un rendimiento un 50% superior a las A100.

En los últimos principios de 2024:

- A100: rendimiento actual ligeramente superior a la A100 (pero compitiendo con las nuevas generaciones).
 - H100: sigue siendo la tarjeta líder del mercado en rendimiento.
 - H200: incluye memoria HBM3e más rápida, con un rendimiento superior a las H100.
-

Margen de Free Cash Flow (FCF)

En 2024, el margen de FCF fue del 39%.

Este margen se vio afectado por variaciones en el working capital, algo habitual en empresas de rápido crecimiento.

ROIC (Return on Invested Capital)

El ROIC promedio de los últimos 10 años es del 43%.

En el ejercicio fiscal 2024, el ROIC alcanzó un 77%, mostrando una rentabilidad excepcional del capital invertido.

Gráfico de la página:

El gráfico muestra:

- La evolución del drawdown histórico de Nvidia.
- Se observa que las caídas más profundas coinciden con períodos de descensos en las ventas.
- Cuando las ventas vuelven a crecer, la acción se recupera con fuerza.

Este patrón refleja la naturaleza cíclica de Nvidia: los inversores penalizan fuertemente los períodos de caída en ventas, pero también recompensan de forma desproporcionada las fases de recuperación.

Economías de escala y poder de fijación de precios

Debido a la enorme demanda de sus productos, Nvidia disfruta de un creciente poder de negociación frente a sus proveedores.

Esto le permite mejorar márgenes y tener mayor control sobre su cadena de suministro.

Las próximas tarjetas B100 serán entre un 25% y 40% más caras que las H100 actuales, reflejando el fuerte poder de fijación de precios que tiene la compañía.

Participación de mercado en Data Center Compute

En los últimos 5 años, Nvidia ha pasado de tener un 15% de cuota a controlar aproximadamente el 75% de este mercado.

Gráfico de la página:

Una barra ascendente que muestra la evolución del market share de Nvidia en computación para data centers, con un crecimiento acelerado durante los últimos años.

Mercado Gaming

Nvidia mantiene una posición de liderazgo muy sólida en el mercado de tarjetas gráficas para gaming, con una cuota aproximada del 80%.

Gráfico (Tom's Hardware):

El gráfico muestra la evolución histórica del market share en GPUs para gaming entre Nvidia y AMD, donde se observa que Nvidia ha dominado de forma consistente a lo largo del tiempo.

La línea de Nvidia se mantiene muy por encima de AMD durante casi toda la serie temporal.

Crecimiento estimado del mercado gaming

Según las proyecciones mostradas:

- El mercado gaming crecerá a tasas del 25% al 35% anual hasta el año 2032.
- El tamaño total estimado del mercado para 2032 será de aproximadamente 770.000 millones de dólares.

A pesar de estos crecimientos, el segmento de gaming solo representa el 10% de las ventas totales de Nvidia.

El peso dominante proviene del área de Data Center.

Competidores de Nvidia por segmento

La página presenta una tabla que muestra los principales competidores de Nvidia en cada una de sus líneas de negocio:

Inteligencia Artificial (IA):

- Alibaba
- Amazon
- Alphabet (Google)
- Baidu
- Huawei
- Microsoft

Gaming (GPUs):

- AMD
- Intel

Networking y Data Processing Units (DPUs / NICs):

- AMD
 - Cisco
 - Intel
 - Broadcom
 - Others
-

Equipo Directivo

La tabla muestra a los principales ejecutivos de Nvidia, incluyendo sus roles, el tiempo que llevan en la empresa y parte de su remuneración.

Los nombres principales:

- Jensen Huang — Fundador y CEO.

Lleva 31 años en la empresa.

- Otros directivos incluyen responsables de áreas como operaciones, tecnología, finanzas y desarrollo de negocio.

La tabla también muestra cantidades asociadas a su compensación, así como la participación en acciones.

El propósito de este contenido es resaltar:

- La estabilidad del equipo directivo.
- El fuerte “skin in the game” de los ejecutivos al poseer acciones.
- La experiencia acumulada de décadas liderando la empresa.

Nvidia es una empresa con un modelo de negocio basado en diseñar chips, APIs y SoCs, pero no los fabrican.

El hecho de no fabricar y el bajo coste marginal de producir software les permite mantener unos márgenes de beneficios muy altos.

Nvidia reconoce sus ingresos en 2 segmentos:

1. Compute & Networking (87% del total).

- En este segmento incluyen productos para IA, Data Centers, HPC...
- Dentro de IA, Nvidia vende:
 - GPUs
 - DPUs (aceleradores de datos)
 - NICs (tarjetas de red)
 - Soluciones de IA

En el sector de tarjetas para IA, Nvidia vive un momento histórico, similar al del petróleo en 1860. La demanda está siendo muy superior a la oferta, hasta el punto de que algunas tarjetas sirven como “colateral” para garantizar préstamos de fondos de capital riesgo.

A continuación, incluimos la descripción de algunas tarjetas muy populares en el entorno de IA:

Las tarjetas A100 llevan dos años siendo muy protagonistas en IA.

Las tarjetas H100 (85%) tienen un rendimiento un 50% superior a las A100.

En los últimos principios de 2024:

- A100: rendimiento actual ligeramente superior a la A100 (pero compitiendo con las nuevas generaciones).
- H100: sigue siendo la tarjeta líder del mercado en rendimiento.
- H200: incluye memoria HBM3e más rápida, con un rendimiento superior a las H100

Riesgos de Nvidia

La página enumera los principales riesgos a los que se enfrenta Nvidia en su modelo de negocio actual:

1. La demanda futura puede moderarse

El crecimiento excepcional del sector IA podría estabilizarse si la inversión en data centers se ralentiza.

2. Competencia en aceleradores de IA

Compañías como Google, Amazon, Meta o Microsoft están desarrollando **ASICs propios**, lo que podría reducir la dependencia de las GPUs de Nvidia.

3. Ciclicidad del negocio

Nvidia opera en un sector cíclico. En el pasado ha sufrido caídas de ventas significativas en distintos períodos.

4. Retención de talento

Los enormes beneficios y la revalorización de la acción pueden dificultar la retención de empleados clave, especialmente ingenieros altamente cualificados.

5. Conjuntura geográfica

Estados Unidos representa el **46%** de sus ventas.

Esto implica cierta concentración de riesgos en una única región.

6. Dependencia de proveedores clave

Nvidia depende principalmente de **TSMC** para la fabricación de sus chips.

Cualquier interrupción en la cadena de suministro afectaría el ritmo de ventas y la disponibilidad de productos.