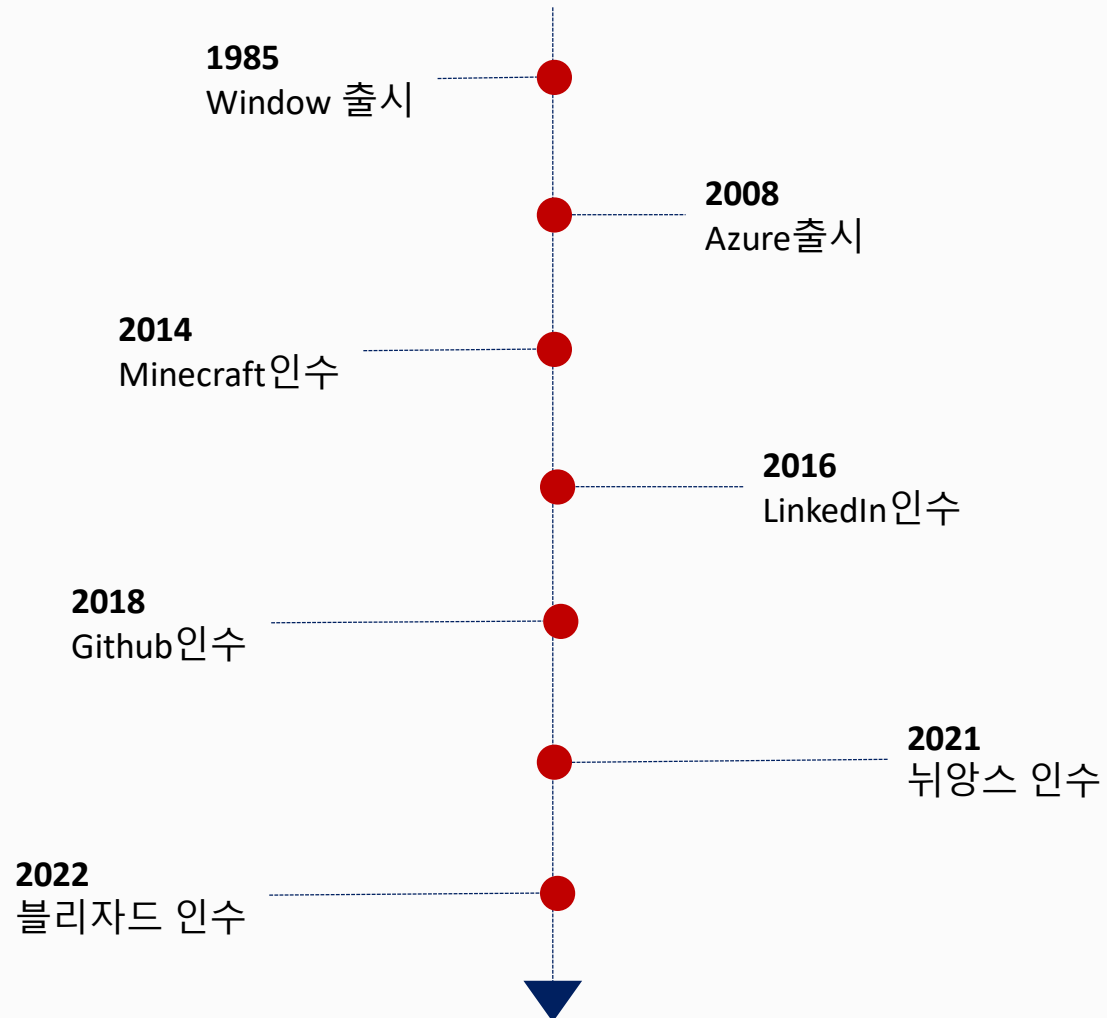
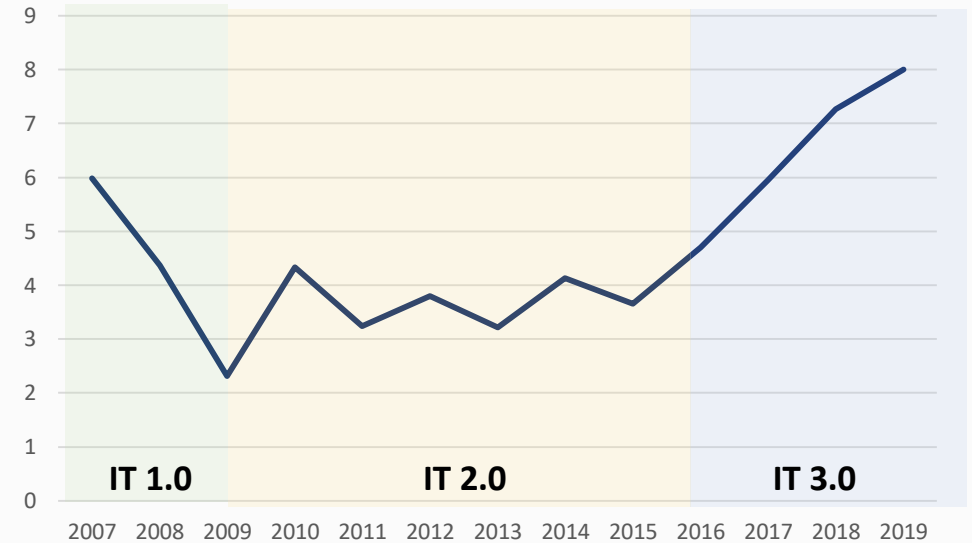


## 과제 #4. 글로벌 정보미디어 기업의 재무적 비재무적 기대 추정결과에 기반하여 관심대상 기업을 하나 선정하고, 그 기업이 왜 탁월한지 조사 분석하라

### Microsoft



### PSR 추정 결과



#### IT1.0 : Window의 영광은 역사 속으로

- . 1가구 1PC가 구비되면서 Window에 대한 기대감 저조
- . 클라우드 서비스 Azure출시하였으나 상용화까지 시간이 소요되어 PSR에 반영되지 않음

#### IT2.0 : 미래 사업을 위한 포석

- . 게임회사인 Minecraft, 채용 시장 SNS LinkedIn을 인수
- . Window 소프트웨어 이외의 먹거리를 찾기 시작

#### IT3.0 : 플랫폼을 기반으로 사업의 다각화

- . 클라우드 서비스의 활성화로 Azure에 대한 기대감 상승
- . 개발자 오픈소스 플랫폼 Github, Apple의 siri 제작사 뉘앙스, 게임회사 블리자드 인수하며, 확장성 좋은 Window OS 플랫폼을 기반으로 사업 다각화