



Microsoft

Analyse de l'entreprise (marché européen)

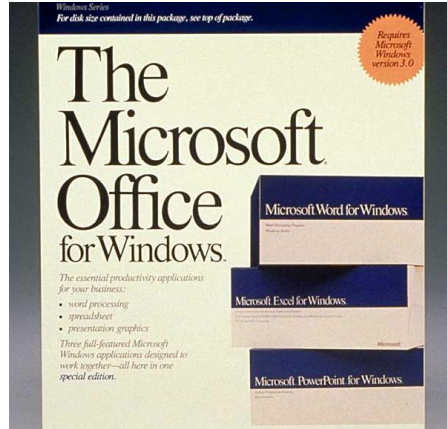
5 janvier 2023

Microsoft



IBM et monopole
(DOS, PC)

Années 1980-1990



Croissance et chaos
(W95, Office, Apple)

Années 1990-2000



Diversification
(Xbox, WM, Zune)

Années 2000-2010



Démocratisation du
Cloud (Azure)

Années 2010-2020

PESTEL

Politique	Économique	Socioculturel	Technologique	Environnement	Légal
<p>Politique européenne sur la souveraineté</p> <p>Fiscalité des GAFAM en Europe</p> <p>Marché UK important pour MS, en danger depuis Brexit</p>	<p>Variations cours USD-EUR</p> <p>Aides pour entreprises locales</p>	<p>Tendance de télétravail depuis 2020</p> <p>Représentation des femmes & minorités dans la tech</p> <p>Changement perception informatique : image des ordinateurs</p>	<p>Croissance du Cloud</p> <p>Innovations dans l'IA en 2021 et 2022</p>	<p>Crise de l'énergie (datacenters, cloud)</p> <p>Gestion des déchets électroniques (e-waste)</p>	<p>Lois antitrust UE (+ Californie)</p> <p>Lois souveraineté (e.g. Office)</p> <p>RGPD pour le Cloud</p>

SWOT

Forces	Faiblesses
Position sur marché PC (80%) Diversification (logiciel, matériel, cloud) Image de marque sérieuse établie	Pertes de marché sur les consoles (Xbox) Rétention des talents Dépendance sur le marché PC
Opportunités	Menaces
Croissance du marché Cloud (<i>Azure</i>) Marché IA en ébullition (<i>Microsoft Research</i>) Télétravail (<i>Teams</i>)	Lois antitrust en UE Fiscalité GAFAM en Europe Coûts de l'énergie

Forces de Porter

Nouveaux entrants : **Faible**

- Grand coût d'entrée dans le marché du Cloud
- Inertie forte des marchés OS et Software

Pouvoirs publics : **Modérée**

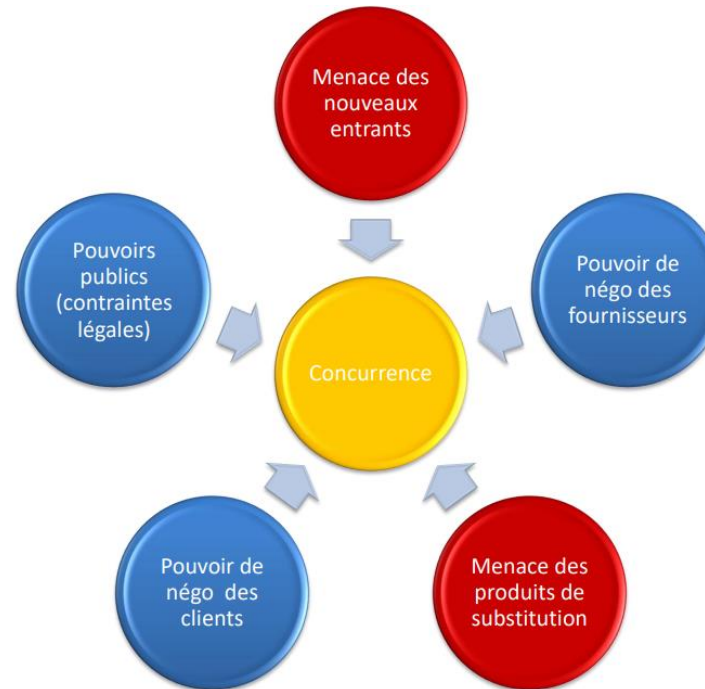
- Législation antitrust
- RGPD

Négo fournisseurs : **Faible**

- Beaucoup de R&D interne
- Peu de différenciation pour les besoins de MS
- Politique de rachat

Négo clients : **Faible**

- Nombre faible de concurrents sérieux sur les principaux marchés



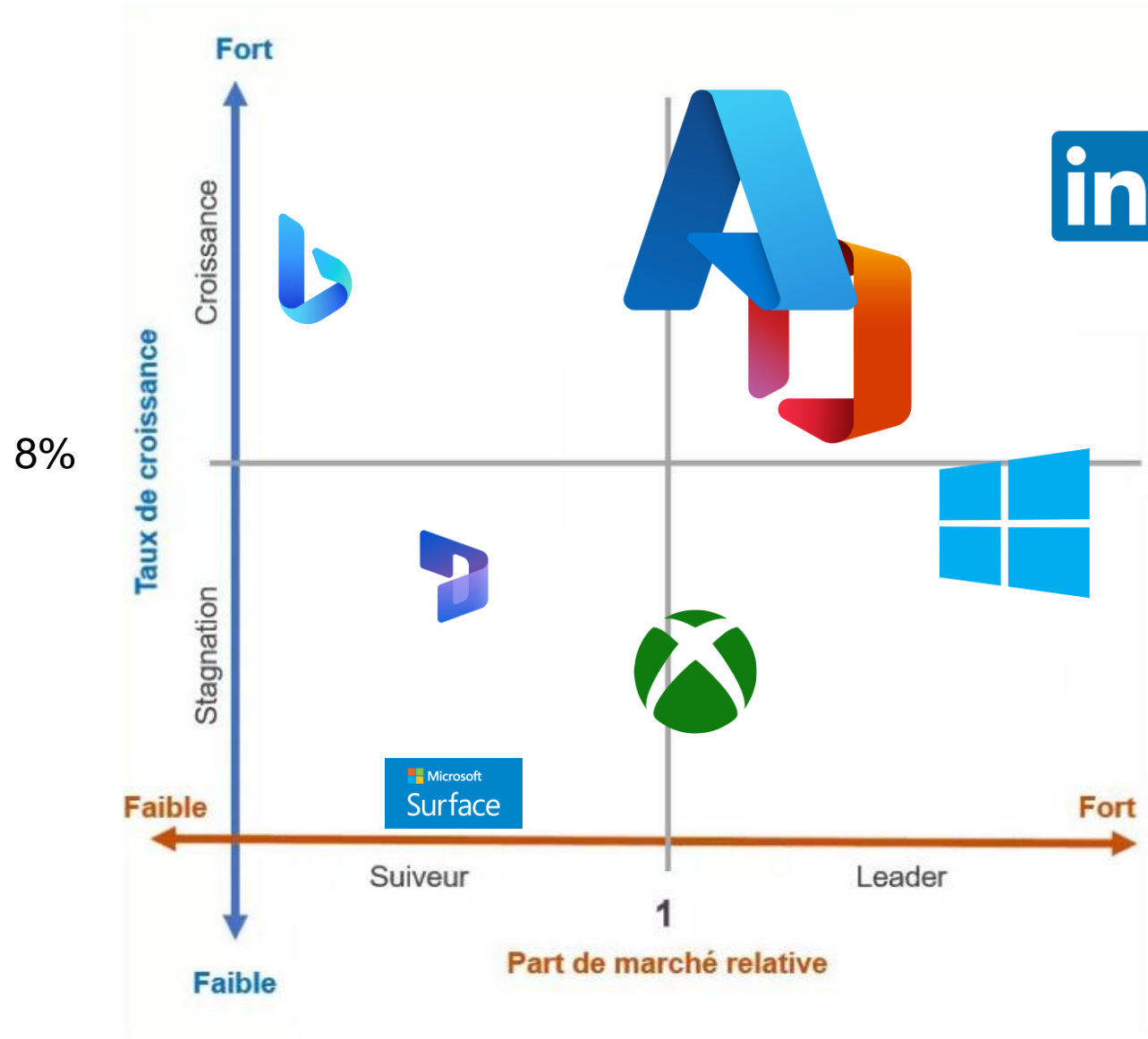
Substitution : **Faible**

- Normalisation de l'industrie autour de quelques solutions (numérique)

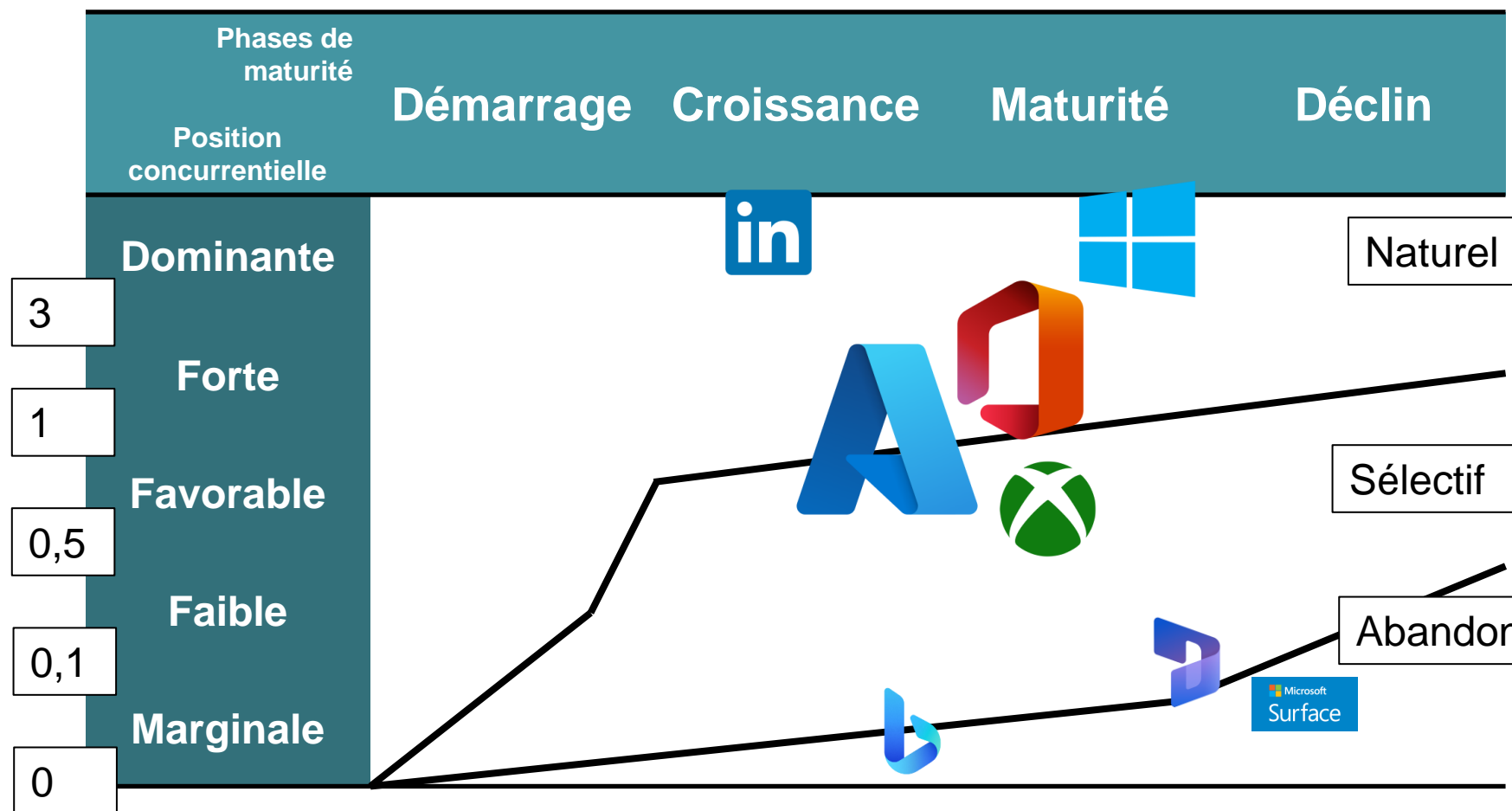
Concurrence : **Forte**

- Marché Cloud en forte croissance (AWS, Google)
- Idem pour Gaming (Sony PS)

BCG

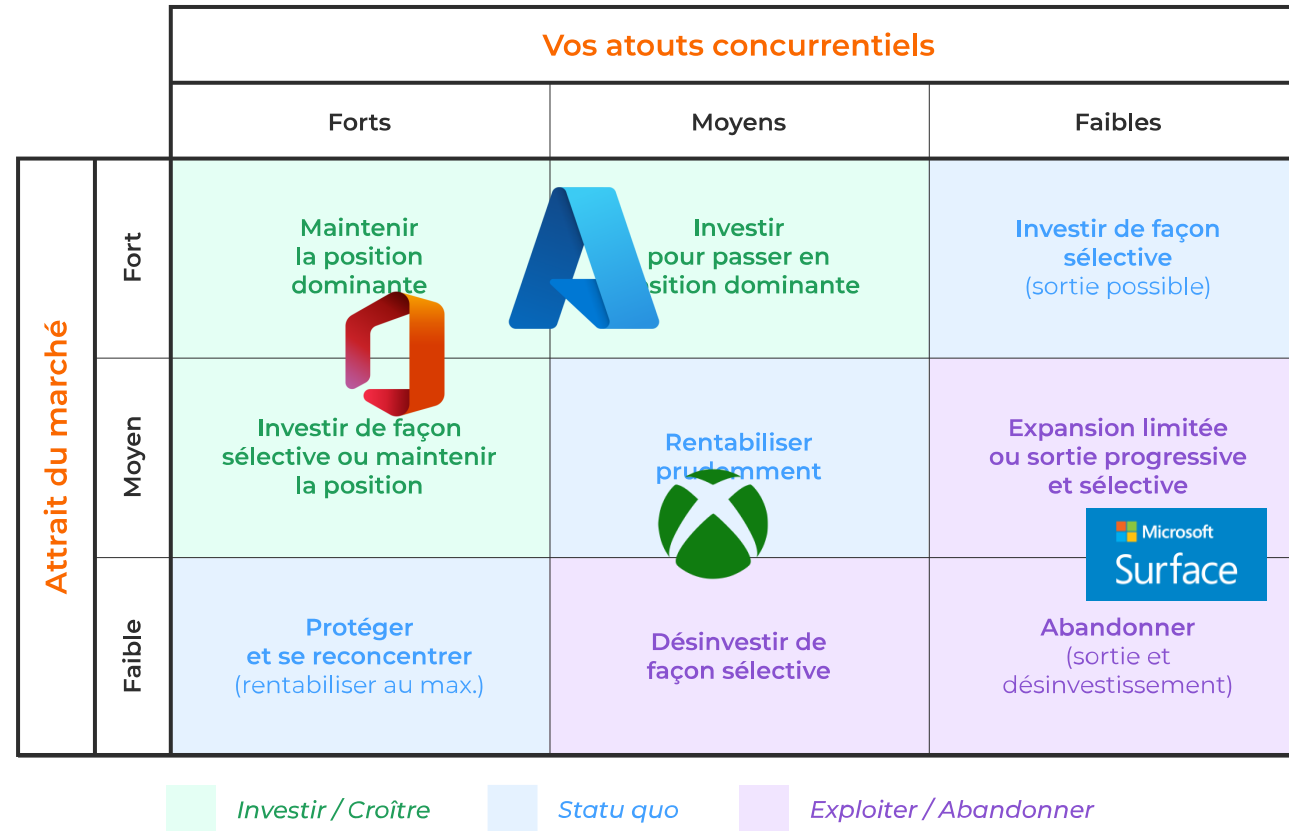


ADL



Domaine	Pos. Conc.	Croissance 21-22
Emploi	4	34%
Serveurs/ Cloud	0,6	28%
Recherche/ Actus	0,04	25%
Bureautique	1,6	13%
OS	4,9	10%
Entreprise	0,1	7%
Gaming	0,35	6%
Appareils	0,09	3%

McKinsey





Merci

Sources en bas à droite de chaque diapositive.
Images libres de droits.

Écoutez EisZ sur Spotify