

# GPU mobiles : première place d'Imagination Technologies en trompe-l'oeil

Au premier semestre 2013, Imagination Technologies s'est maintenu à la première place du secteur des GPU pour appareils mobiles (smartphones, tablettes et consoles de jeu portables) indique *Jon Peddie Research*.

Mais le secteur est concurrentiel et les solutions graphiques mobiles d'autres sociétés ne cessent de rogner sur les parts de marché de la société britannique.

## **GPU mobiles : Imagination Technologies et Nvidia sur la pente descendante**

Ainsi, si plus d'un GPU mobile sur deux (i.e. 52%) étaient licenciés par Imagination Technologies au premier semestre 2012, la part de marché de la société est passée à 37,6% au premier semestre 2013, soit un recul de 14,4 points. La société peut toutefois se féliciter d'être présente via son tout dernier GPU baptisé « [Rogue](#) » dans le [SoC Apple A7](#) de l'iPhone 5S.

Nvidia connaît une même trajectoire avec 3,5 points de parts de marché en moins entre les premiers semestres 2012 et 2013 (de 4,9% à 1,4%). Mais la société californienne pourrait redresser la barre en licenciant ses propres IP de GPU, comme elle l'a annoncé.

## **Vivante a la vent en poupe**

Le contexte est pourtant celui d'un marché en pleine croissance avec une augmentation des livraisons de GPU mobiles de 81%.

Le grand gagnant est Vivante dont les parts de marché sont passées de 0,3% à 9,8% en l'espace d'une année (toujours entre les premiers semestres 2012 et 2013). La société, tout comme DMP, licencie ses IP de GPU à [Allwinner](#), MediaTek et Rockchip qui sont en quête de solutions graphiques bon marché.

## **L'exception Qualcomm**

Qualcomm améliore sensiblement ses parts de marché de 3 points (de 29,3% à 32,3%) grâce aux livraisons de ses SoC Snapdragon intégrant des solutions graphiques Adreno, le dernier en date étant l'Adreno 330 du [SoC S 800](#) (qu'on retrouve dans la [Galaxy Note III](#)).

ARM, avec sa nouvelle génération de GPU Mali 6xx, progresse de 4,9 points (passant de 13,5% à 18,4%).

De manière générale, on note que le marché est largement dominé par les GPU proposées sous forme de licences, Qualcomm faisant figure d'exception.

Intel reste absent dans la mesure où, jusqu'à présent, ses SoC mobiles intégraient des GPU PowerVR d'Imagination Technologies. Mais, avec les [Bay Trail](#), la donne a changé puisque les nouvelles puces mobiles de la firme de Santa Clara disposent désormais de GPU développées en interne.