

GTC 2013 : ARM et Android supplantent x86 et Windows

De notre envoyé à San Jose – L'informatique est partout. Mais plus sous les formes que nous connaissions hier. Tel est en substance un des messages qu'a voulu faire passer le patron de Nvidia, **Jen-Hsun Huang**, lors d'une réunion avec les analystes financiers.

Et d'ajouter que l'ère du PC est révolue, ou en passe de l'être. Non pas que les ordinateurs soient appelés à disparaître. Au contraire... En fait, l'utilisation de processeurs est en train d'exploser, mais plus uniquement au sein de machines dédiées spécifiquement à l'informatique. Le PC en tant que seul produit de 'computing' est du passé. Il devra maintenant partager.

Les processeurs sont aujourd'hui partout : dans les smartphones, les tablettes, les lecteurs Blu-ray, les téléviseurs, etc. Un phénomène qui devrait s'amplifier encore avec le décollage de l'internet des objets, prophétise le patron de Nvidia.

Bien évidemment, pour prétendre remplacer les PC, ces nouveaux terminaux doivent être capables d'accepter des applications, peu ou prou identiques à celles que nous utilisons habituellement sur les ordinateurs personnels : outils de productivité, navigateurs internet, jeux, etc.

Des lignes qui bougent

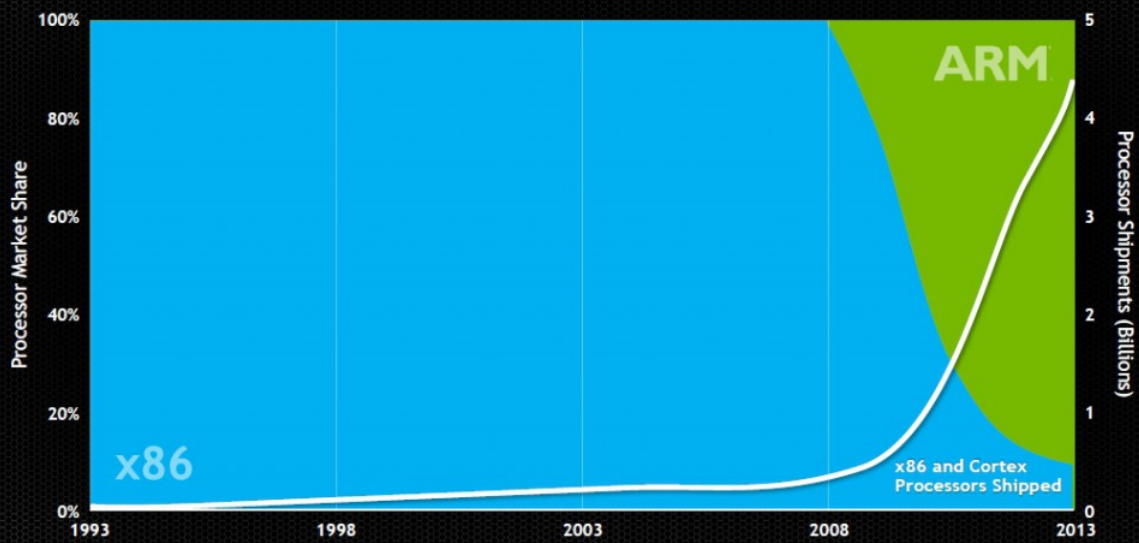
Ces ordinateurs, qui ne sont plus forcément des PC, tendent de plus en plus à abandonner les technologies du monde des ordinateurs personnels classiques. Windows est ainsi peu présent dans le monde des set-top boxes, tout comme les puces d'Intel sont quasiment absentes des smartphones.

Le basculement de l'informatique PC à l'informatique des terminaux s'accompagnera-t-il d'un passage de témoin vers de nouveaux champions ? Ceux qui se souviennent du passage de l'ère 8-16 bits vers le monde des PC savent que la situation n'a rien d'inédit.

Jen-Hsun Huang enfonce le clou avec deux graphiques qui résument bien la situation (nous les reproduisons ci-dessous). Le premier concerne les processeurs, et l'opposition entre les architectures ARM et x86. Le second se focalise sur les systèmes d'exploitation, avec les sphères Windows (Windows, Windows Phone, Windows Embedded), Android et Apple (iOS et OS X).

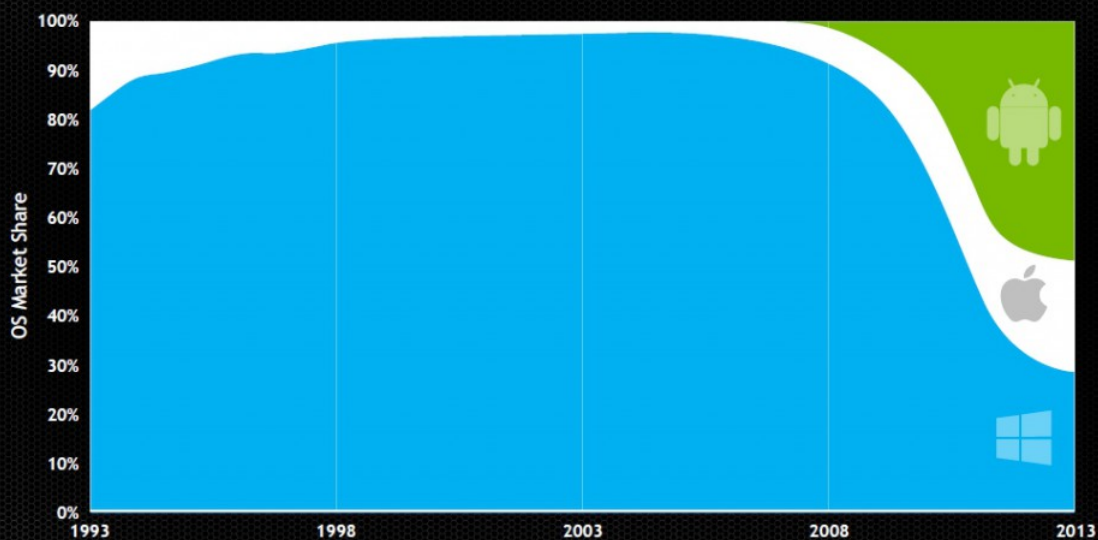
Un constat ressort : dans cette nouvelle ère de l'informatique personnelle qui se dessine, la place des anciens leaders n'est pas aujourd'hui contestée ; ils ont déjà perdu leur couronne. Un constat qui renforce bien évidemment la stratégie de Nvidia, consistant à migrer la visualisation vers les serveurs, tout en proposant une offre ARM, les Tegra. Une double stratégie qui laisse bien peu de place aux PC.

Computing Everywhere



Source: Mercury Research, ARM, Internal estimates

A Computing Revolution



Source: Gartner, Strategy Analytics

Voir aussi

[GTC 2013 : Nvidia déporte calcul et visualisation vers le datacenter](#)

[GTC 2013 : Nvidia dévoile la roadmap des GeForce](#)

[GTC 2013 : la roadmap Tegra comprend CUDA et Project Denver !](#)

[GTC 2013 : un support professionnel de CUDA pour Python](#)

[GTC 2013 : Nvidia à l'assaut du ray tracing temps réel](#)

[Quiz Silicon.fr – Aux ARM, etc.](#)