**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІНФРАСТРУКТУРИ ТА ТЕХНОЛОГІЙ**

Інститут управління, технологій та права

Факультет управління і технологій

Кафедра менеджменту, публічного управління та адміністрування

**КУРСОВА POБOТА**

**з дисципліни:**

**ТЕОРІЯ ОРГАНІЗАЦІЇ**

**на тему:**

**ОРГАНІЗАЦІЯ ТА УПРАВЛІННЯ ДІЯЛЬНІСТЮ** «**NVIDIA**»

Спеціальність 073 «Менеджмент»

*ОПП «*Логістика*»*

Розробив: Артюшенко Артем Олексійович \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Керівник: к.е.н., доцент кафедри МПУА Пахота Наталія Вікторівна \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Київ – 2022

**ЗМІСТ**

ВСТУП……………………………………………..………….………… 3

РОЗДІЛ 1 АНАЛІЗ СТАНУ СТРАТЕГІЧНОГО УПРАВЛІННЯ КОМПАНІЇ

«NVIDIA»……………………………..……………………………….…4

1.1Коротка характеристика підприємства……………………………...5

1.2 Схема послідовності етапів життєвого циклу міжнаціональної компанії «NVIDIA» ……………………………………….……………………6

1.3 Організаційна структура підприємства ……………………….……8

РОЗДІЛ 2 ПРОВЕДЕННЯ PEST-АНАЛІЗ ФАКТОРІВ ЗОВНІШНЬОГО

СЕРЕДОВИЩА ТА SWOT-АНАЛІЗ ДЛЯ НАПРЯМКУ ДІЯЛЬНОСТІ

ПІДПРИЄМСТВ………………………………………………………..11

2.1 SWOT-аналіз для напрямку діяльності підприємства …..………12

2.2 PEST-аналіз факторів зовнішнього середовища…………...……..14

ВИСНОВОК………………………………………..…………..……….18

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ…………………………..…..20

**ВСТУП**

Актуальною темою на сьогоднішній день є комп’ютерні та мобільні технології, адже більшість населення розвинутих країн використовує різноманітні гаджети. Їх використання здійснюється з метою комунікації ( як на підприємствах так і в побуті ), а також для створення різноманітних архівних систем, які використовуються на підприємствах.

Виробництво мобільної та комп’ютерної техніки має великий попит серед населення у всьому світі. Над її створенням займаються безліч компаній. Вони застосовують та розвивають інноваційні технології, які використовуються для виробництва смартфонів, ноутбуків, комп’ютерів та іншої комп’ютерної периферії.

Однією з таких компаній – є компанія «NVIDIA».

Компанія була створена в 1993 році трьома людьми Дженсеном Хуангом, Крісом Малачовскі та Кертісом Приемом.

Компанія спеціалізується на виробніцтві графічних процесорів та систем на чіпі (SoC). Розробки компанії набули поширення в індустрії відеоігор, сфера професійної візуалізації, області високопродуктивних обчислень та автомобіль промисловості, де бортові комп'ютери Nvidia використовуються як основа для безпілотних автомобілів.

Мета курсової роботи дізнатись переваги та недоліки ведення бізнесу у цій сфері, зрозуміти ,що впливає на роботу компанії та провести аналіз цього підприємства.

Поставлена мета обумовлена необхідністю вирішення певних завдань:

- розглянути характеристику підприємства «NVIDIA»;

- розглянути підприємство, дослідити основи ведення бізнесу;

- провести аналіз складу і структури організації

**РОЗДІЛ 1**

**АНАЛІЗ СТАНУ СТРАТЕГІЧНОГО УПРАВЛІННЯ**

**МІЖНАЦІОНАЛЬНОЇ КОМПАНІЇ «NVIDIA»**

**1.1.Коротка характеристика підприємства «NVIDIA»**

Повне найменування – Nvidia corporation

Скорочена назва – Nvidia

Статус юридичної особи - не перебуває в процесі припинення.

Організаційно-правова форма - публічна компанія.

Час існування на ринку – 29 років (1993-2022)

Штаб-квартира - США: Санта-Клара, Каліфорнія.

Форма власності - акціонерне товариство.

Генеральний директор – Дженсен Хуанг

Ключові особи - Колетт Кресс (Фінансовий директор), Джей Пурі (Виконавчий віце-президент, Всесвітні польові операції), Тім Тетер (головний юрисконсульт і секретар)

Засновники - Дженсен Хуанг, Кріс Малачовскі та Кертіс Прием

Кількість співробітників – понад 11,5 тисяч

Обслуговувана площа – світовий ринок.

Місцезнаходження юридичної особи в Україні: м. Київ, вулиця Московська, 32/2

E-MAIL - info@nvidia.com

Види діяльності:

- 62.02 Консультування з питань інформатизації.

- 62.09 Інша діяльність у сфері інформаційних технологій і комп'ютерних систем.

- 63.11 Оброблення даних, розміщення інформації на веб-вузлах і пов'язана з ними діяльність.

- 63.12 Веб-портали.

- 63.99 Надання інших інформаційних послуг.

- 70.22 Консультування з питань комерційної діяльності й керування.

- 82.30 Організування конгресів і торговельних виставок.

Продукти – Відеокарти, графічні процесори, монітори, сервери

Фірмові технології:

-Hopper - Безпрецедентна продуктивність, масштабованість і безпека для кожного центру обробки даних.

-Ampere - Серце найпродуктивніших у світі еластичних центрів обробки даних і відеокарт для геймерів і творців

-Turing - Архітектура Turing поєднує трасування променів у реальному часі, штучний інтелект, симуляцію та растеризацію, щоб докорінно змінити комп’ютерну графіку.

-Volta - NVIDIA Volta — нова рушійна сила штучного інтелекту. Volta сприятиме проривам у кожній галузі. Місячні досягнення людства, такі як викорінення раку, інтелектуальний досвід клієнтів і безпілотні транспортні засоби, знаходяться в межах досяжності цієї наступної ери ШІ.

-Machine learning - Машинне навчання використовує складні нейронні мережі для створення систем, які можуть виконувати виявлення функцій із величезних обсягів даних. Обчислювальна потужність GPU та ефективність паралельної обробки дозволяють нейронним мережам навчати набагато більші навчальні набори, значно швидше, використовуючи набагато менше ресурсів центру обробки даних.

-Material Definition Language (MDL) - NVIDIA Material Definition Language (MDL) — це мова програмування для визначення фізичних матеріалів для візуалізації. Це дає вам свободу обмінюватися фізичними матеріалами та світлом між підтримуючими програмами. Створіть бібліотеку матеріалів MDL один раз і будьте впевнені, що вони збережуть свій зовнішній вигляд, коли перемістяться в усі додатки в робочому процесі.

Співробітництво - SGS-THOMPSON; TSMC; MEDIA Q; ASUS; EVGA; Gainward; Galaxy; Gigabyte; Innovision; Leadtek; MSI; Palit; PNY; Sparkle; Point-of-View; Zotac

Місія «Nvidia»: покращити життя звичайних користувачів, геймерів і тд., за рахунок випуску інноваційних високотехнологічних пристроїв.

**1.2.Схема послідовності етапів життєвого циклу «Nvidia»**

Впевнені в тому, що одного разу ПК стануть побутовими пристроями для ігор та мультимедіа, Дженсен Хуанг, Кріс Малачовський та Куртіс Пріем заснували компанію NVIDIA. На той момент існувало 26 компаній, що спеціалізуються на графічних процесорах, у той час як через 3 роки їхня кількість зросла до 70. До 2006 року, NVIDIA залишилася єдиною незалежною компанією, яка продовжувала працювати. У їхньому стартапі зі стартовим капіталом у 40 тисяч доларів Хуанг став президентом і головним виконавчим директором (CEO), Малаховскі обійняв посаду віце-президента з розробки, а Прем — головного технічного директора. Назву партнери вигадали лише напередодні реєстрації компанії: вона була обрана як похідна від латів. invidia («заздрість»), що містить поєднання букв nv — скорочення від словосполучення next version («наступна версія»), яким підприємці означали всю документацію щодо нового проекту.

Таблиця 1.1

Хроніка життєвого циклу компанії “Nvidia”

|  |  |
| --- | --- |
| Роки | Події |
| 1994-2000 | 1)Перше стратегічне партнерство з компанією SGS-THOMPSON  2)Nvidia випускає свій перший продукт, NV1  3)Представлені перші драйвери для MICROSOFT DIRECTX  4)Випуск RIVA 128, 1 мільйон процесорів продано за перші чотири місяця  5)Nvidia винаходить GPU |
| 2001-2007 | 1)Nvidia виходить на ринок інтегрованої графіки з архітектурою NFORCE  2)Випуск SLI, різко збільшуючий графічний потужність подиничного пк  3)Nvidia розробляє процесор для SONY PLAYSTATION 3  4)Предсиавлена архітектура CUDA  5)Nvidia стає компанією року по версії FORBES |
| 2008-2014 | 1)Випущений мобільний процесор TEGRA  2)Архітектура FERMI представлена у вступному мовлю на конференції по GPU-технологіям  3)Nvidia створює основу для найшвидшого у світі суперкомп'ютера  4)Nvidia випускає мільярдній графічний процесор  5)Ігри для ANDROID переживають переломний момент у своїй історії с появою чипа TEGRA K1 і виходом планшету SHIELD |
| 2015-2020 | 1)Nvidia акцентує свою увагу на технологіях глибокого навчання з виходом технології TEGRA X1 і NVIDIA DRIVE  2)Рішення NVIDIA PASCAL, DGX-1 і DRIVE PX 2 виробляють революцію в області штучного інтелекту  3)Архітектура GPU NVIDIA VOLTA для глибокого навчання здійснює розвитку сучасного штучного інтелекту  4)Nvidia винаходить знову комп’ютерну графіку з архітектурою TURING  5)Nvidia надає досягнення в області HPC, будуючих систем, дата-центрів, автономних транспортних засобів і рішень для професійної візуалізації |

*Джерело: сформовано автором на основі [2-3]*

1997. Графічний процесор RIVA 128 – інтерактивний прискорювач (в реж режимі реального часу) анімації та відеосюжетів. Висока продуктивність та дост доступна ціна та підтримка Direct3D разом дозволили швидко обійти головного конкурента - Voodoo Graphics.

1998. Перший на планеті прискорювач тривимірної графіки RIVA TNT, здатний накладати дві текстури за один прохід і паралельно обробляти 2D та 3D-медіа.

1998. «Нвідіа» стає ключовим гравцем у світі прискорювачів графіки та отримує титул «Найшанованішої напівпровідникової компанії» від Fabless Semiconductor Association.

1999. Первинне розміщення акцій на NASDAQ: 3,5 млн цінних паперів за стартовою вартістю 12 доларів. Це дозволило отримати $42 млн, тоді як капіталізація зросла до $626,1 млн.

Нове століття компанія розпочала з патентної суперечки з 3dfx Interactive. Опонент не впорався з конкуренцією — «Нвідіа» викупила його патенти, торгові марки та інші активи за $70 млн. Після перемоги справи складалися непогано: переважна частина постачальників дискретних прискорювачів залишила ринок, залишилися лише три гіганти — Nvidia (31 %), Intel (26) %), ATI (17%). Історія розвивалася так:

"Нвідіа" стає основним виробником графічних чіпів для консолей Xbox від Microsoft (2000-2003).

Компанія укладає договір із Sony на виготовлення графічних процесорів для приставок PlayStation 3.

Nvidia – офіційний постачальник дискретної графіки для персональних комп'ютерів Apple.

У 2020-х у розробника відразу кілька цільових ринків:

гейм-індустрія;

професійна візуалізація;

високопродуктивні обчислення;

автопром (борт-комп'ютери для безпілотників);

застосування штучного інтелекту.

**1.3 Організаційна структура «Nvidia»**

Компанія вносить унікальний внесок у вирішення найскладніших у світі технологічних завдань у всіх галузях, від індустрії ігор до наукових досліджень. Для їх роботи потрібні найкращі фахівці, і вони закликають їх робити все, що в їх силах. Їх компанія досить велика, щоб здійснювати проекти величезного масштабу, але досить мала, щоб кожен співробітник мав можливість змінити робочий процес і внести свій внесок у створення майбутнього.

У NVIDIA є лише одна команда. Це означає відсутність директивного управління та ієрархії. Існують відносини підпорядкування, але команди співробітників для проектів формуються з необхідних навичок. Будучи провідним новатором у галузі технологій, вони постійно ризикують та розглядають невдачу як крок до успіху. Вони ставляться один до одного з чесністю та повагою і прагнуть досконалості у всьому, що роблять.

Вони прагнуть розвивати культуру, в якій талановиті співробітники можуть виконувати справу всього свого життя. Пропонують гідну винагороду праці та відмінні переваги. Компанія надає співробітникам комфортну обстановку та гнучкий режим роботи. Поряд з іншими бонусами співробітники та їхні сім'ї отримують доступ до передових послуг програми Stanford Health Navigator.

Захопленість компанії створенням найкращих технологій візуальних обчислень поширюється і на турботу про спільноти. У компанії діє корпоративний благодійний фонд, який підтримує наші співробітники. До проектів фонду належить масштабний щорічний добровільний захід Project Inspire, який проводиться в офісах по всьому світу замість святкових вечірок.

**РОЗДІЛ 2**

**ПРОВЕДЕННЯ PEST-АНАЛІЗ ФАКТОРІВ ЗОВНІШНЬОГО**

**СЕРЕДОВИЩА ТА SWOT-АНАЛІЗ ДЛЯ НАПРЯМКУ ДІЯЛЬНОСТІ**

**КОМПАНІЇ «Nvidia»**

**2.1 SWOT-аналіз для напрямку діяльності підприємства**

SWOT аналіз - один з найпопулярніших вивід аналізу підприємства. Він є найменш затратним та найбільш результативним. SWOT розшифровується з англійської як: S (сила), W (слабкості), O (можливості), T (загрози). Цей вид аналізу допомагає визначити:

- сильні, конкурентні переваги компанії;

- слабкі сторони компанії;

- можливості і чинники, які можна використовувати для розвитку

підприємства;

- загрози, які можуть перешкодити розвитку компанії.

В процесі проведення SWOT аналізу потрібно показати не тільки загальну картину, а й структурувати отриману інформацію.

SWOT аналіз компанії «Nvidia» зображений в табл. 2.1

Таблиця 2.1

SWOT аналіз компанії «Nvidia»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сильні сторони | | Слабкі сторони | |
| 1 | | 2 | |
| Рейтинг |  | Рейтинг |  |
| 1 | Одна з провідних компаній | 1 | Дослідження та розробка |
| 2 | Відомий бренд | 2 | Низький коефіцієнт струму |
| 3 | Кваліфіковані працівники | 3 | Високий коефіцієнт плинності кадрів |
| 4 | Якісні товари | 4 | Немає чіткої стратегії |
| 5 | Сертифікований товар | 5 | Централізація |
| 6 | Новітні технології | 6 | Відсутність системи знижок |

Продовження таблиці 2.1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | | 2 | |
| Можливості | | Загрози | |
| Рейтинг |  | Рейтинг |  |
| 1 | Постійна потреба в продукції | 1 | Кризова ситуація |
| 2 | Вихід на нові ринки | 2 | Напружена конкуренція |
| 3 | Розширення виробничої лінії | 3 | Несприятлива політика уряду |
| 4 | Підтримка держави | 4 | Зниження прибутку |
| 5 | Відкриття нових технологій | 5 | Зміна потреб та смаку покупців |
| 6 | Міжнародні контракти | 6 | Податки |

*Продовження табл.2.1*

*Джерело: сформовано автором на основі [1-2]*

Після проведення SWOT аналізу – потрібно провести аналітику підприємства та розглянути усі сторони підприємства. Таким чином можливо

розглянути необхідні фактори для розвитку компанії, нарощення об’ємів

виробництва та подолання конкурентів на ринку. Аналіз вказує на те від чого потрібно відмовитись підприємству та чого не вистачає у цьому підприємстві. Аналіз всіх сторін наведений у табл. 2.2

Таблиця 2.2

Аналіз всіх сторін

|  |  |
| --- | --- |
| Аналіз сильних сторін | Аналіз слабких сторін |
| Nvidia є світовим лідером у сфері комп’ютерних технологій, завоював значну частку ринку. Компанія має хороший фінансовий стан і підтримує якість своїх продуктів. | Компанія «Nvidia» слабо зосереджена на дослідженнях і розробках для удосконалити своїх технологій. |
| Аналіз можливостей | Аналіз загроз |
| Компанія може використовувати новітні технології, щоб стати ефективною. | Зі зростанням ринкової конкуренції стало необхідністю приділяти більше уваги маркетингу. |

*Джерело: сформовано автором на основі [1-2]*

SWOT аналіз дозволяє проаналізувати всі сторони компанії та своєчасно визначити негативні фактори які впливають на працездатність компанії. Завдяки аналізу можна організувати ефективну стратегію розвитку, а також протистояти зовнішнім загрозам без істотної втрати капіталу. Для більш якісного результату важливо враховувати також дочірні компанії «Nvidia». Проаналізувавши отриманий результат можемо відмітити, що компанії «Nvidia» слід приділяти увагу на слабкість зосередження на дослідженнях і розробках. Компанія повинна прийняти цифровий маркетинг як нову форму маркетингу.

2.2 PEST-аналіз факторів зовнішнього середовища копмпанії «Nvidia»

PEST- аналіз здатний аналізувати бренд на основі його бізнес-тактики, вивчаючи зовнішні фактори: політичні, економічні, соціальні, технологічні. Ці фактори впливають на бізнес компанії, а також юридичні та екологічні фактори. PEST- аналіз є обов’язковим для таких компаній, як „Nvidia”, він допомагає зрозуміти динаміку ринку та постійно покращувати свій бізнес. PEST-аналіз компанії «Nvidia» зображений у табл. 2.3

Таблиця 2.3

PEST-аналіз компанії «Nvidia»

|  |  |
| --- | --- |
| Політика | Економіка |
| Політична стабільність або нестабільність  Зміна законодавства  Кількісні та якісні обмеження на імпорт  Державне регулювання конкуренції в галузі  Корупція | Коливання курсів іноземної валюти  Вартість сировини  Інфляція   Ціни акцій компанії  Ціни на оренду та продаж  нерухомості |
| Соціум | Технології |
| Соціальні та культурні тенденції   Використання соціальних мереж для підтримання зв’язку  Ставлення до імпортних товарів  Спосіб життя і звички населення  Середній вік населення | Рівень інновацій та технологічного розвитку  Законодавство в області  технологічного оснащення галузі  Інноваційні тренди  Середні затрати держави на  технологічну складову; Розвиток та поширення інтернет ресурсів |

*Джерело: сформовано автором на основі [1-4]*

Одним із переваг PEST-аналізу є можливість аналізування зовнішнього середовища на різних рівнях. Його застосування обґрунтовується високою нестабільністю зовнішнього середовища, це дозволяє розробити більш вигідну маркетингову стратегію підприємства.

Ступінь впливу факторів на підприємство відображені в табл. 2.4

Таблиця 2.4

Ступінь впливу факторів на підприємство «Nvidia»

|  |  |
| --- | --- |
| Опис фактора | Вплив фактора |
| Політичні фактори |  |
| Фактор 1 | 2 |
| Фактор 2 | 2 |
| Фактор 3 | 2 |
| Фактор 4 | 1 |
| Фактор 5 | 3 |
| Економічні фактори |  |
| Фактор 1 | 2 |
| Фактор 2 | 3 |
| Фактор 3 | 3 |
| Фактор 4 | 2 |
| Фактор 5 | 2 |
| Соціальні фактори |  |
| Фактор 1 | 1 |
| Фактор 2 | 2 |
| Фактор 3 | 1 |
| Фактор 4 | 2 |
| Фактор 5 | 3 |
| Технологічний фактор |  |
| Фактор 1 | 3 |
| Фактор 2 | 2 |
| Фактор 3 | 2 |
| Фактор 4 | 2 |
| Фактор 5 | 3 |

*Джерело: сформовано автором на основі [1-4]*

1. Незначний вплив на підприємство.
2. Середній вплив на підприємство.
3. Високий вплив на підприємство.

Для того щоб завершити аналіз необхідні висновки. У висновку до кожної групи факторів потрібно підібрати ті фактори, які здатні нести загрозу для

компанії «Nvidia», а також ті фактори на які слід звернути увагу.

Висновок зображений у табл. 2.5

Таблиця 2.5

Висновок PEST-аналізу

|  |  |
| --- | --- |
| Політичні фактори | Економічні фактори |
| Обов’язково стежити за будь-якими змінами в законодавстві та податкової політики. Здійснювати контроль корупції. | Необхідно стежити за коливанням курсу валют, рівнем та темпом інфляції, попитом та пропозицією на ринку. |
| Соціальні фактори | Технологічні фактори |
| Враховувати потреби та пропозиції клієнтів, відповідно віковим нормам населення, а також соціально-культурним тенденціям. Знижується страх перед кредитуванням. | Використання інноваційних технологій з можливістю оновлення, під час розробки продукції для подальшого використання клієнтами. |

*Джерело: сформовано автором на основі [3-4]*

Очевидно, що аналіз зовнішнього середовища – це невід’ємна частина будь яского бізнес плану. За домогою PEST-аналізу ми можемо виявити вплив зовнішніх факторів на діяльність компанії «Nvidia».

При зміні законодавства можуть виникнути проблеми з постачанням як ресурсів так і готової продукції, яка постачається компанією «Nvidia». Збільшення податків у державі може вплинути на фінансову стабільність компанії.

Обов’язково потрібно стежити за змінами курсу валют, а також за будь якими економічними змінами, які можуть негативно вплинути на прибутки компанії, оскільки ціни на продукцію будуть зростати, а попит на товар буде зменшуватися.

Компанії «Nvidia» слід враховувати вікові норми населення, а також соціально-культурні тенденції. При задоволені потреб та пропозицій, враховувати фінансову спроможність населення, тому бажано також наявність продукції економ-класу.

Постійне використання інноваційних технологій для розробки та виготовлення якісного товару, який здатий задовольнити потреби клієнтів.

ВИСНОВОК

У курсовій роботі було розглянуто та вивчено підприємство «Nvidia». Було дослідження щодо управління організацією, основи ведення бізнесу, розглянуто характеристику підприємства, проведений аналіз складу та структури організації. Дослідження виявило позитивні та негативні фактори виробництва, на які потрібно звернути увагу та певним чином на них вплинути.

Під час здійснення SWOT аналізу було виявлено сильні та слабкі сторони компанії, її можливості та загрози, які можуть впливати на розвиток даної компанії. Також був проведений PEST аналіз, щодо бізнесу компанії. Виявлені фактори які впливають на функціонування компанії та залежності від них.

Аналіз політичних факторів виявляє зміни щодо розвитку виробництва продукції.

Аналіз соціально-культурних компонентів зовнішнього оточення спрямовує на те, що слід враховувати вікові норми населення, а також задовольняти потреби та пропозиції клієнтів для покращення маркетингу компанії.

Економічний фактор вказує на те що слід постійно стежити за економічними змінами, в тому числі, інфляцією на міжнародних ринках, щоб передбачити спад прибутку або інших складових, які негативно можуть вплинути на підприємство.

Аналіз технологічних компонентів дозволяє використання інноваційних технологій з можливістю оновлення, під час розробки продукції для комфортного використання клієнтами, а також розвиток підприємства в майбутньому.

Завдяки аналізам можна зробити висновок в який бік має рухатись компанія та якого саме чинника їй не вистачає, а також передбачити зміни, які можуть так або інакше вплинути на розвиток компанії «Nvidia».

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білявська Ю. В. Чинники зовнішнього середовища організації. / Ю. В. Білявська , Н. В. Микитенко // Теорія організації. – 2019. URL:

<https://knute.edu.ua/file/NjY4NQ==/d97060047a2af1aab20cdace41de3654.pdf>

2. Офіційний сайт “Nvidia” URL: <https://www.nvidia.com/ru-ru/>

3. Історія компанії “Nvidia” URL: <https://ru.bmstu.wiki/Nvidia_Corporation#:~:text=NVIDIA%20Corporation%20(рус.,%2C%20Tesla%2C%20ION%20и%20Tegra>; <https://lindeal.com/business/nvidia-istoriya-sozdaniya-i-uspekha>

4. SWOT-аналіз компанії «Nvidia» URL: <https://iide.co/case-studies/swot-analysis-of-nvidia/>