

K tomuto príspevku ma inšpirovalo niekoľko nedávnych správ o obvodoch typu "aj ja, aj ja!"

Nič proti nim nemám, len je to neklamný znak, že biznis v mikroelektronike je krvavý boj, a spoločnosti sa snažia obvody zasiahnuť niektoré z ešte neobsadených teritórií. Sú teda namierené na tie "najhorúcejšie" miesta, kde sa niečo deje. A tak si ich podme trochu zmapovať.

Nie všetky fronty sú však pre nás dostupné. Napríklad také obvody pre masovo vyrábanú bielu techniku ako sú televízory. To je vojna Titanov, z ktorej k nám môže priletieť maximálne sem-tam nejaká črepina. Alebo boj o rozsiahlu krajinu hračiek, v ktorej sa strelá rôznymi muzeálnymi štvorbitovými mušketami, a ktorý sa odohráva výhradne na [Ďalekom](#) [Východe](#).

Na niektorých frontoch je tiež pomerne pokoj. Napríklad automobilové teritória sú jasne vyznačené (Infineon, Japonci) a príšelcom sa môže ujsť maximálne tak nejaký košťal. Alebo provincia príštipkárov s pomerne stabilne proti sebe zakopaným Atmelom a Microchipom (aj keď aj tam sem-tam preletí zo strany na stranu nejaký ten granát vo forme [pokusu o odkúpenie](#)).

ARM

Úplne najzúrivejší boj sa však vedie o zem zasľúbenú pod heslom "ARM for the masses". Je tam dokonale neprehľadná skrumáž, v ktorej bojuje každý s každým, hlava nehlava, rameno nerameno. Najzábavnejšie na tej situácii je, že zbrane a strelivo všetkým zúčastneným stranám dodáva [jediný dodávateľ](#), ktorý situáciu zopodliať sleduje a tíško sa rehoce do hrsti...



Smart metering

Ďalší front je otvorený na rozsiahlych planinách meračov energie. Za hrst' prevodníkov, rozhranie pre LCD, niekoľko viac či menej štandardných komunikačných rozhraní - nič z toho nie je prevratný hightech, a pritom sa dajú potenciálne zhrabnúť pekné peniaze ktoré zákazník pekne zaplatí v mesačných poplatkoch. Tam niekde budú korene snahy [Maximu kúpiť Teridian](#), a tam cieľa aj strely od [AD](#) a ako vidíme aj [Freescale](#).



Touch Sense

Dotkneme sa aj pomerne tichého boja o dotykové rozhrania. Tam je zase voľné široké pole pôsobnosti v smere rôznych princípov snímania; samozrejme každý - Atmel, Microchip, Silabs, a ako vidíme, [trebárs aj IDT](#) - má v rukách ten jediný dokonalý, ktorý podfarbuje jemne erotickým podtónom sľubujúc príjemný užívateľský zážitok. Korunu tomu všetkému dodáva simulácia [fuknutia piezoelementom](#) (viď Maxim).





MEMS

V oblasti MEMS snímačov - akcelerometrov a gyroskopov - zahájil pôvodne mohutný nástup [Analog](#), ale potom nastal protipohyb do ktorého sa zapojil napríklad aj [ST](#). Je zaujímavé, že po obsadení strategických polôh v automobilovo priemysle sa výrobcovia týchto obvodov zúrivo snažia presvedčiť pubescentnú mládež, že aké cool je mať vo svojom megapixelovom fotoáku aj takúto blbinu.



underlowest power....

Na záver sa pozrieme aj do tyla, kde snád' u všetkých zúčastnených prebieha mohutná propagačná kampaň pod heslom "my máme najmenšiu spotrebu". Nikomu pritom neprípadne divné, že obvod síce má [malú spotrebu](#), ale pritom ani vôbec nič nerobí...

Už iba rebríček TOP 20 výrobcov súčiastok:

1Q10 Top 20 Semiconductor Sales Leaders (\$M)

1Q10 Rank	2009 Rank	Company	Headquarters	2009 Tot Semi	09/08 % Change	1Q10 Tot Semi
1	1	Intel	U.S.	32,325	-6%	9,485
2	2	Samsung	South Korea	21,296	5%	7,137
3	5	Toshiba	Japan	9,537	-8%	3,241
4	3	TI	U.S.	9,697	-17%	2,990
5	6	TSMC**	Taiwan	8,989	-15%	2,885
6	4	Renesas Electronics*	Japan	9,649	-17%	2,787
7	9	Hynix	South Korea	6,320	2%	2,455
8	7	ST	Europe	8,466	-14%	2,311
9	10	Micron	U.S.	5,450	-4%	2,120
10	16	Elpida	Japan	3,948	9%	1,684
11	11	AMD***	U.S.	5,403	-7%	1,574
12	8	Qualcomm***	U.S.	6,409	-1%	1,537
13	13	Infineon	Europe	4,617	-22%	1,438
14	14	Broadcom***	U.S.	4,271	-4%	1,404
15	12	Sony	Japan	5,245	-18%	1,260
16	15	Panasonic	Japan	4,034	-7%	1,180
17	17	NXP	Europe	3,547	-29%	1,079
18	18	MediaTek***	Taiwan	3,500	22%	1,024
19	21	Nvidia***	U.S.	3,151	-14%	1,002
20	20	Freescala	U.S.	3,302	-33%	972

*The merged entity of Renesas and NEC **Foundry ***Fabless

Source: IC Insights, company reports

Dnešné frontové spravodajstvo vám priniesli redaktori uZone.