

UNITY SOFTWARE, INC.



Visão Geral da Companhia

Unity Software Inc. (“Unity”, NYSE: U) é uma plataforma global líder para a criação, implantação, operação e monetização de conteúdo 3D em tempo real (“RT3D”). O motor gráfico e o ecossistema de monetização orientado por dados da Unity são utilizados em diversos setores, incluindo jogos, simulação, automotivo, arquitetura, gêmeos digitais industriais e aplicações emergentes de AR/VR.

A Unity opera por meio de duas principais linhas de negócio:

Soluções Create – O editor, o motor gráfico, os serviços em nuvem e as ferramentas de desenvolvimento da Unity, que geram receita recorrente por meio de assinaturas de desenvolvedores que criam aplicações 2D e 3D.

Soluções Grow – O ecossistema de publicidade e monetização da Unity, incluindo mediação, otimização e capacidades de aquisição de usuários impulsionadas por inteligência artificial.

A Unity tem sede em San Francisco, Califórnia, e emprega aproximadamente **7.000 colaboradores** em todo o mundo.

A empresa retornou ao crescimento em 2025, reportando receita no terceiro trimestre de **US\$ 471 milhões (+5% ano contra ano)**, marcando o primeiro trimestre, em vários anos, de crescimento orgânico simultâneo tanto em Soluções Create quanto em Soluções Grow. A Unity também registrou **EBITDA ajustado de US\$ 109 milhões (margem de 23%) e fluxo de caixa livre de US\$ 151 milhões**, sustentados por um balanço robusto com **US\$ 1,9 bilhão em caixa**.

A administração destacou a aceleração das tendências de monetização — impulsionadas por melhor segmentação, taxas de preenchimento de anúncios mais elevadas e maior demanda de anunciantes móveis — além do crescimento contínuo das Soluções Create, apoiado por maiores taxas de renovação de assinaturas e atualizações de produto.

A Unity permanece como um motor fundamental para a criação global de conteúdo interativo, com fundamentos em melhora e oportunidades crescentes nos segmentos de jogos, simulação corporativa e tecnologias de monetização habilitadas por inteligência artificial.



1. Principais Concorrentes

- **Epic Games (Unreal Engine)** – principal concorrente em conteúdo 3D em tempo real de alta complexidade
- **AppLovin** – concorrente em publicidade móvel e monetização
- **Roblox** – concorrente em ecossistemas de desenvolvimento 3D orientados por criadores
- **Niantic / Ferramentas de AR do Google** – concorrência em estruturas de realidade aumentada e ferramentas para desenvolvedores
- **Amazon GameTech** – concorrência em hospedagem, análise de dados e ferramentas de operações ao vivo

2. Maiores Acionistas Institucionais

(Últimos registros institucionais; valores arredondados.)

Acionista	Participação Aproximada	Ações (milhões)
Vanguard Group Inc.	8,4%	~32M
BlackRock Inc.	6,8%	~26M
Baillie Gifford & Co.	5,9%	~22M
State Street Corp.	3,9%	~15M
T. Rowe Price Associates	3,4%	~13M
Norges Bank Investment Management	2,6%	~10M
Geode Capital Management	1,8%	~7M

UNITY SOFTWARE, INC.



Acionista	Participação Aproximada	Ações (milhões)
Morgan Stanley Investment Management	1,5%	~6M
JPMorgan Asset Management	1,2%	~5M
FMR (Fidelity)	1,1%	~4M

Os 10 Maiores Investidores Institucionais (combinado): ~36%

Participação Institucional Total: ~70%+

3. Equipe de Gestão

- **Jim Whitehurst** — Diretor Executivo (CEO)
- **Luis Visoso** — Diretor Financeiro (CFO)
- **Marc Whitten** — Presidente, Create
- **Felix Thé** — Presidente, Grow
- **Anil Lulla** — Diretor de Estratégia (CSO)
- **John Riccitiello** — Chairman (Não Executivo)

4. Receita

Resultados Financeiros – 3º Trimestre de 2025:

- **Receita:** US\$ 471M (+5% ano contra ano)
- **Soluções Create:** US\$ 152M (+3% ano contra ano)
- **Soluções Grow:** US\$ 318M (+6% ano contra ano)
- **EBITDA Ajustado:** US\$ 109M (margem de 23%)
- **Fluxo de Caixa Livre:** US\$ 151M
- **Caixa e Equivalentes:** US\$ 1,9B

A Unity projetou receitas para o 4º trimestre de 2025 entre **US\$ 480M e US\$ 490M**, com crescimento sequencial contínuo em ambos os segmentos.



5. Instituições com Recomendação de Compra

- **Morgan Stanley** — Acima da Média
- **Argus Research** — Compra

A maioria das recomendações institucionais classifica a ação como Compra / Desempenho Superior. A melhora na monetização e a expansão de ferramentas impulsionadas por inteligência artificial são citadas como catalisadores centrais. A forte posição de caixa e a alavancagem operacional também são destacadas por diversas instituições de research.

6. Resumo do Sentimento dos Analistas

- **Classificação Consensual: Compra**
- **Faixa de Preço-Alvo:** ~US\$ 40–US\$ 55
- **Preço-Alvo Mediano:** ~US\$ 45
- **Preço-Alvo Máximo:** ~US\$ 55

Principais vetores de sentimento:

- Retorno claro ao crescimento orgânico de receitas
- Forte melhora na monetização de anúncios e nas taxas de preenchimento
- Adoção crescente da estrutura de dados para desenvolvedores da Unity
- Expansão de ferramentas de otimização impulsionadas por inteligência artificial
- Expansão das margens de EBITDA e maior disciplina de custos

A análise interna da BCG resulta em uma avaliação superior, sustentando uma **recomendação de Compra** e **preço-alvo de US\$ 65**, com base na monetização projetada para 2026 e na escala da plataforma de dados.

7. Compra e Venda por Insiders (Últimos 24 Meses)

- A atividade de insiders consistiu majoritariamente em vesting rotineiro de RSUs, alienações relacionadas a impostos e planos de negociação 10b5-1.
- Executivos, incluindo o CEO, o CFO e líderes de segmentos de negócio, realizaram vendas programadas alinhadas aos ciclos de remuneração.
- Não foram reportadas compras relevantes de ações no mercado aberto.
- A atividade de insiders está alinhada às práticas normais de remuneração do setor de software e não indica sentimento negativo.