

Računalniške novice



Cena: 1,99 €

KAJ JE ČIP NPU?

št. 12/XXIX
27. junij 2024

KAKŠNA BO PRIHODNOST FINANČNIH STORITEV?



Glavna zvezda
Applovega dogodka
umetna inteligenca

Triki za telefone Samsung Galaxy -
vseh zagotovo še ne poznate



JBL Go 4:
majhen zvočnik
z velikim srcem



Vsi doslej
predstavljeni
računalniki Copilot+



Tesla začela pilotni
projekt za popolno
samovozečo vožnjo



Bi radi popestrili
Facebook Messenger?
Našli smo nekaj trikov



Prenosni računalnik HP

HP EliteBook 860 G10

Z računalnikom HP EliteBook 860 pozabite na neznanke med nastavitvijo za hibridno delo in si zagotovite odličen videz in zvok v spletnih sestankih. Ta razpoznaven računalnik, ki ga poganja najnovejši procesor vključuje funkcije za varnost in upravljanje za podjetja.



Intel vPro® Platforma z Intel® Core™ procesorjem 13. Generacije

- **Intel vPro® Platforma, Intel® Core™ i5-1345U Procesor (1.6-4.7GHz) 12MB 10C/12T**
- Windows 11 Pro 64 bit, SLO ali ANG
- 35,5 cm (14") WUXGA IPS LED 1920 x 1200, AG, 400 nit, IR
- Integrirana grafična kartica Intel® Iris Xe Graphics
- 16 GB DDR5 5200 MHz (1 x 16 GB), ena prosta reža, do 64GB
- 512 GB PCIe NVMe Value
- 2x USB Type-C (Thunderbolt 4), 2x USB 3.1 G1, 1x HDMI 2.0b
- Intel WI-FI 6E AX211 160 MHz + Bluetooth 5.3
- Kombiniran stereo izhod/mikrofon vhod
- Bang und Olufsen HD stereo zvočniki, kamera 5 MP, 2x mikrofon z dvojnimi polji
- TPM 2.0 modul, bralnik prstnih odtisov
- Šasija iz CNC obdelanega aluminija (1,76kg, 35,87 x 1,92 x 25,1 x cm)
- Osvetljena SLO tipkovnica, Touchpad, pointstick
- Garancija 3 leta (tudi baterija 51 Wh, 3 celična Li-Ion)

6T2C3EA**Cena: 1.449,00 z DDV**

Chrome lahko na Androidu bere spletne strani



Google uvaja novo možnost »Poslušaj to stran«, ki vam lahko na glas prebere spletno stran v brskalniku Chrome za Android. Funkcija je opremljena z nadzornimi elementi predvajanja, podobnimi tistim, ki jih najdete v predvajalnikih glasbe ali podkastov, in vam omogoča ustavitve, spremembo hitrosti branja, premikanje naprej ali preskok za 10 sekund naprej ali nazaj. Spremenite lahko tudi glas, ki ga poslušate, in jezik. Funkcija jih podpira več, vključno z angleščino, francoščino, nemščino, arabščino, hindujščino in španščino, je o tej funkciji zapisano na Googlovi strani za pomoč. Če želite preveriti, ali je pri vas že na voljo, se odpravite na katerokoli stran z besedilom, nato pa tapnite meni s tremi pikami in »Poslušaj to stran«, ki se mora prikazati tik pod možnostjo Prevajanje.

Pomočnika Google lahko tudi prosite, naj vam glasno prebere spletne strani, pri tem pa lahko celo prevaja v druge jezike. Vendar se z izbiro te možnosti premaknete iz brskalnika Chrome v Googlovo aplikacijo, z novo možnostjo prevajanja, opisano na začetku, pa ostanete v brskalniku. Google je funkcijo preizkusil tudi za Chrome na namiznih računalnikih. Safari za iPhone ima podobno funkcijo, imenovano »Listen to Page«, ki vam spletne strani prebere z glasom Siri in ima številne enake upravljalne elemente kot Googlova rešitev.

Snapdragon 6s Gen 3 je le manjša nadgradnja predhodnika

Qualcomm je predstavil nov čip nižjega razreda Snapdragon 6s Gen 3 in že prvi vtis je namigoval, da gre zgolj za nekoliko izboljšan Snapdragon 695, ki se nikoli v svoji življenjski dobi ni izkazal za pretirano dober čip. Zdaj je tudi Qualcomm potrdil, da gre zgolj za manjšo nadgradnjo in ne za povsem novo zasnovo.

Snapdragon 6s Gen 3 ima številko, ki je skoraj enaka zdaj že zastarelemu Snapdragonu 695 (SM6375-AC proti SM6375), kot tudi enak 6-nm proizvodni proces TSMC, vendar se podobnosti tu ne končajo. Dva nabora čipov si delita enako nastavitve procesorja, grafičnega jedra, modem, zmogljivosti kamere in modul za brezžično povezavo. Že pred tem so analitiki ugotovili, da ima nov čip v primerjavi s Snapdragonom 695 zgolj navita jedra, Qualcomm pa je zdaj potrdil, da so enako storili tudi z grafičnimi jedri in čipom NPU, ki skrbi za funkcije umetne inteligence. Kaj to pomeni za pregrevanje čipa, ni jasno, lahko pa domnevamo, da bo nov čip malenkost bolj vroč od predhodnika.

Na splošno nas Snapdragon 6s Gen 3 ne navdušuje. Qualcomm izdeluje odlične čipe in upravičeno velja za najboljšega na trgu telefonije. To velja tudi za čipe, ki niso namenjeni premijskim telefonom, na primer Snapdragon 7+ Gen 3 in Snapdragon 8s Gen 3. V nižjem razredu pa je

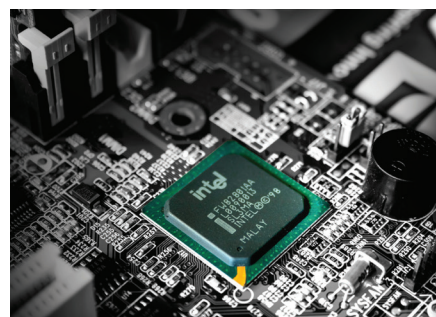


očitno, da še niso ugotovili zmagovite kombinacije. Čipe Snapdragon 695 smo v naših testih vedno pokritizirali, še posebej, ko so jih proizvajalci vgrajevali v telefone za 400 evrov.

Za končno mnenje pa bomo morali nov čip najprej »dobiti v roke«, kar bi se lahko zgodilo v naslednjih mesecih.

Intel še nima rešitve za čipe, ki se sesuvajo

Najmočnejši Intelovi procesorji za igranje iger za namizne računalnike so že več mesecev nenehno pogosto nagnjeni k temu, da se igre občasno in brez očitnega razloga sesujejo. Kljub vsem popravkom je Intel priznal, da še nima končne rešitve, ki bi odpravila naključno sesuvanje čipov Intel Core i9 Raptor Lake in Raptor Lake S. »V nasprotju z nedavnimi poročili v medijih Intel ni potrdil osnovnega vzroka in skupaj s partnerji še naprej preiskuje poročila uporabnikov o težavah z nestabilnostjo na odklenjenih namiznih procesorjih Intel Core 13. in 14. generacije (K/KF/KS),« je zapisano v izjavi tiskovnega



predstavnik družbe Intel Thomasa Hannaforda. »Popravek mikrokoda, na katerega se sklicujejo novinarska poročila, odpravlja napako eTVB, ki jo je Intel odkril med raziskovanjem poročil o nestabilnosti. Čeprav ta težava potencialno prispeva k nestabilnosti, ni glavni vzrok.«

Intelova uradna izjava se sklicuje na interne dokumente družbe Intel, ki so pricurljali v javnost in jih je pridobil portal Igor's Lab. Ti dokumenti kažejo, da je del težave v tem, da so Intelovi čipi napačno navijali svoja jedra z uporabo funkcije, imenovane Enhanced Thermal Velocity Boost (eTVB), čeprav bi morali vedeti, da so za to preveč vroči.

Intel sicer potrjuje, da je bil eTVB potencialno del težave, vendar očitno ni »glavni vzrok« celotne težave. Uporabniki nestrno pričakujejo, da bo Intel končno odpravil zelo motečo napako. Nezadovoljstvo je še toliko večje, ker gre za kar razmeroma drage procesorje.

Honor predstavil še en zlojljiv telefon

Kitajski uporabniki imajo pogosto prednost, da lahko prvi testirajo nove naprave domačih proizvajalcev: Huawei, Honor, Oppo, OnePlus ... V Evropi pa moramo vedno počakati nekaj mesecev oziroma upati, da se bo proizvajalec vendarle odločil izdelati globalno različico. Honor, ki zadnje čase navdušuje na področju zlojljivih telefonov, je pred kratkim predstavil HONOR Magic V Flip, telefon, ki se odpira kot školjka, podobno kot Samsungov Flip.

HONOR je pri napravi Magic V Flip velik poudarek namenil oblikovanju, kar je videti že na prvi pogled. To je čudovit zlojljiv telefon. Za začetek je zelo tanek, saj meri le 7,15 milimetra oziroma 14,89 milimetra, ko je zaprt. Tehta 193 gramov. Okvir je ukrivljen, naprava pa je na voljo v treh barvah: črni, beli in rožnati. Vendar to niso navadne barve. Črna in bela različica sta videti skoraj kot biser, rožnata pa ima zelo edinstven vzorec. Vse so videti bolj elegantne in prefinjene kot večina pametnih telefonov, na voljo pa je tudi posebna izdaja, ki je zelena in bleščeča.



Tistim, ki modo jemljejo bolj resno, bo všeč, da HONOR ponuja dodatke, s katerimi lahko telefon spremenite v »uro, torbo itd.«. Naprava je tudi precej zmogljiva. Za čip so izbrali zdaj že nekoliko star Snapdragon 8+ Gen 1, ki pa bo z izjemo tistih najbolj zahtevnih nalog brez težav zadovoljil večino uporabnikov. Zakaj so se odločili za starejši čip, je jasno, če upoštevamo, da gre za telefon za okoli 700 dolarjev. Nekje so enostavno morali skleniti kompromis.

Eden največjih poudarkov je zunanji zaslon, ki sodi med največje pri tovrstnih telefonih. Opremljen je s ploščo LTPO OLED s frekvenco osveževanja 120 Hz in 85-odstotnim razmerjem med zaslonom in ogrođjem, zato je videti skoraj brezhibno.

Baterija (4800 mAh) se polni pri hitrih 66 W, ni pa brezžičnega polnjenja. Ali bo prišel telefon tudi v Slovenijo in kdaj bi se to lahko zgodilo, še ni jasno. Če se bo, bi ga lahko pričakovali jeseni.

Evropski regulatorji nad Metin bot z umetno inteligenco

Družba Meta je sporočila, da je zaradi ugovorov irskega regulatorja za varstvo zasebnosti v Evropi ustavila načrte za svojega pomočnika z umetno inteligenco. Meta je v objavi na svojem blogu zapisala, da je irska komisija za varstvo podatkov (DPC) od podjetja zahtevala, naj odloži

usposabljanje svojih velikih jezikovnih modelov na vsebini, ki je bila javno objavljena na profilih na Facebooku in Instagramu.

Pri Meti so dejali, da so nad zahtevo razočarani, »zlasti ker smo vključili povratne informacije regulatorja in ker so bili evropski organi za varstvo podatkov obveščeni že marca«. Meta je pred kratkim začela obveščati evropske uporabnike, da bo zbirala njihove podatke. Ponudila je možnost odjave, s čimer je poskušala ravnati v skladu z evropskimi zakoni o zasebnosti.

V podjetju pravijo, da bodo »še naprej sodelovali z uradom za varstvo podatkov«. Toda v zapisu na blogu piše, da sta Google in OpenAI »že uporabila podatke Evropejcev za usposabljanje umetne inteligence«. V njem pri Meti trdijo, da če regulativni organi ne dovolijo uporabljati podatkov uporabnikov za usposabljanje modelov umetne inteligence, je rezultat lahko le ta, da Meta ne more zagotoviti dovolj dobrega izdelka. »Preprosto povedano, brez vključitve lokalnih informacij bi lahko ljudem ponudili le drugorazredno izkušnjo. To pomeni, da v tem trenutku v Evropi ne moremo uvesti sistema Meta AI.«

Evropski regulatorji so po drugi strani pozdravili premor.



»Veseli nas, da je Meta upoštevala naše pomisleke, ki so jih izrazili uporabniki njihovih storitev v Združenem kraljestvu, in se odzvala na našo zahtevo po prekinitvi in pregledu načrtov za uporabo podatkov uporabnikov Facebooka in Instagrama za usposabljanje generativne umetne inteligence,« pa je v izjavi povedal Stephen Al-

mond, izvršni direktor za regulativna tveganja pri uradu informacijskega pooblaščenca Združenega kraljestva.

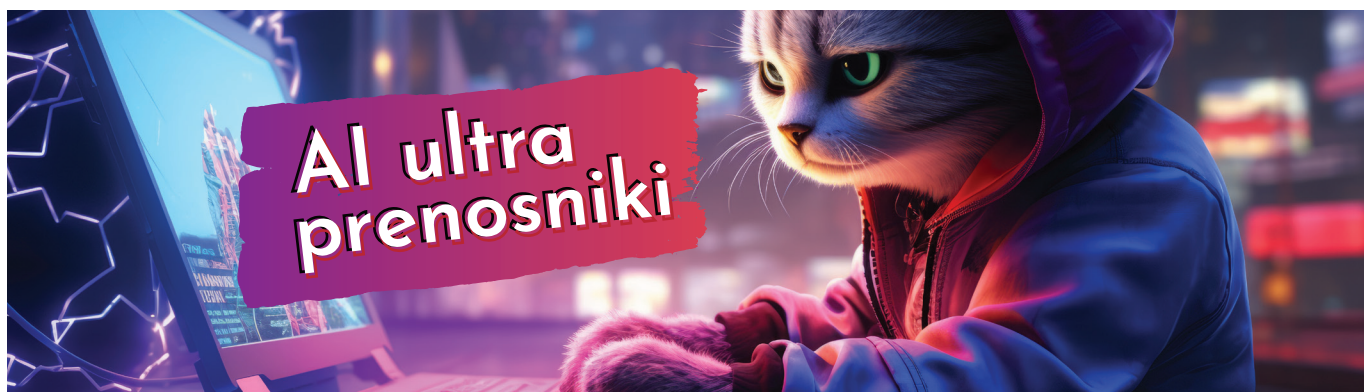
So s platformo Steam ogoljufali 14 milijonov Britancev?



Lastnik storitve Steam, največje digitalne distribucijske platforme za računalniške igre na svetu, se trenutno sooča s hudo tožbo v vrednosti 656 milijonov funtov.

Podjetje Valve Corporation, ki upravlja s platformo Steam, je obtoženo, da je svojo prevladujočo vlogo na trgu izkoristilo za previsoke stroške za 14 milijonov uporabnikov v Združenem kraljestvu. »Valve prireja trg in izkorišča britanske igralce,« je dejala Vicki Shotbolt, borka za digitalne pravice, ki je vložila tožbo pri pritožbenem sodišču za konkurenco v Londonu. V njej je podjetje Valve obtoženo, da je »izključilo« konkurenco na trgu računalniških iger. Trdi, da Valve »sili« založnike iger, da podpišejo pogodbe, ki preprečujejo prodajo iger na drugih platformah po nižjih cenah.

Shotboltova pravi, da je to podjetju Steam omogočilo zaračunavanje »previsokih provizij v višini do 30 odstotkov«, zaradi česar potrošniki v Združenem kraljestvu plačujejo preveč za nakup iger za osebne računalnike in za dodatne vsebine. Gre za tako imenovano kolektivno tožbo, kar



www.enaa.com slovenska spletna trgovina številka 1 za dom, podjetja in prosti čas

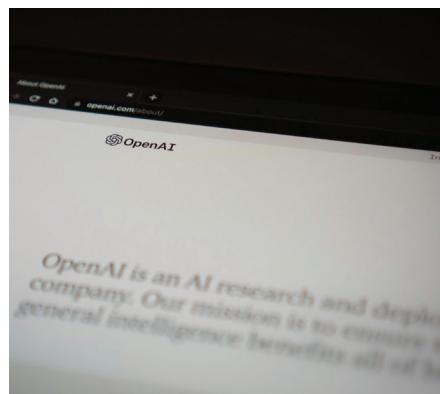
pomeni, da se ena oseba obrne na sodišče v imenu veliko večje skupine ljudi.

Shotboltova, ki podjetje Valve obtožuje, da je vsaj šest let kršilo konkurenčno zakonodajo Združenega kraljestva, pravi, da je tožbo vložila, »da bi ustavila to nezakonito ravnanje in pomagala ljudem dobiti nazaj, kar jim pripada«.

Steam je največja platforma za računalniške igre, na kateri lahko igralci kupujejo igre in dodatke v igrah. Leto 2023 je bilo zanj še eno rekordno leto. Na svetovni ravni so imeli kar 9 milijard ameriških dolarjev prihodkov. Na platformi so prodali kar 580 milijonov iger.

Trg pa je zelo strnjen. 10 najbolje prodajanih iger predstavlja 61 odstotkov celotne prodaje. 100 najbolj prodajanih iger pa predstavlja kar 91 odstotkov celotne prodaje.

Soustanovitelj podjetja OpenAI ustanovil lastno AI podjetje



Ilya Sutskever, soustanovitelj OpenAI in nekdanji glavni znanstvenik podjetja, ustanavlja novo podjetje za umetno inteligenco, osredotočeno na varnost. V objavi je Sutskever razkril ime zagonskega podjetja Safe Superintelligence Inc. (SSI) z »enim ciljem in enim izdelkom«, to je ustvarjanje varnega in zmogljivega sistema AI. Obvestilo opisuje SSI kot zagonsko podjetje, ki »pristopa k varnosti in zmogljivostim v tandemu«, kar podjetju omogoča hitro napredovanje sistema umetne inteligence, še vedno pa je v ospredju varnost. Opozarja tudi na zunanji pritisk, s katerim se ekipe za umetno inteligenco v podjetjih, kot so OpenAI, Google in Microsoft, pogosto srečujejo, in pravijo, da »enkratna osredotočenost« podjetja omogoča, da se izogne »motnjam zaradi stroškov upravljanja ali proizvodnih ciklov«.

»Naš poslovni model pomeni, da sta varnost in napredek izolirana od kratkoročnih komercialnih pritiskov,« piše v objavi. »Tako se lahko v miru širimo.« Poleg Sutskeverja sta SSI soustanovila

Daniel Gross, nekdanji vodja umetne inteligence pri Applu, in Daniel Levy, ki je prej delal kot član tehničnega osebja pri OpenAI.

Lani je Sutskever vodil prizadevanja za odstaveitev izvršnega direktorja OpenAI Sama Altmana. Sutskever je maja zapustil podjetje in namignil na začetek novega projekta. Kmalu po Sutskeverjevem odhodu je raziskovalec umetne inteligence Jan Leike napovedal svoj odhod iz OpenAI, pri čemer je kot razlog za svoj odstop navedel varnostne procese, ki so izgubili svoj pomen v zameno za bolj glamurozne produkte. Gretchen Krueger, politična raziskovalka pri OpenAI, je ob napovedi svojega odhoda prav tako omenila varnostne pomisleke.

Medtem ko je OpenAI sklenil partnerstvo s podjetjem Apple, se novo podjetje SSI zaveda, da je od tovrstnih strateških partnerstev oddaljeno še vrsto let. Niti ni nujno, da se bodo razvijali v tej smeri, saj želijo predvsem ohraniti varnost svojih produktov.

Učinkovitost baterij: na pragu revolucionarnega napredka

Japonsko podjetje TDK napoveduje velik napredek na področju razvoja materialov, ki se uporabljajo v majhnih polprevodniških baterijah. Applov največji dobavitelj baterij obljublja velike izboljšave učinkovitosti delovanja baterij pametnih ur, brezžičnih slušalk in ostalih naprav. Nov material zagotavlja energijsko gostoto – količino, ki jo je mogoče stisniti v določen prostor – 1000 vatnih ur na liter, kar je približno 100-krat več od trenutne TDK baterije. Odkar je TDK leta 2020 prvič predstavil dotične baterije, so konkurenti napredovali in razvili majhne polprevod-



niške baterije, ki ponujajo 50 Wh/l, medtem ko majhne gumbne baterije za ponovno polnjenje, ki uporabljajo tradicionalne tekoče elektrolite, glede na podatke TDK-ja ponujajo približno 400 Wh/l. »Verjamemo, da lahko naš novi material za polprevodniške baterije pomembno prispeva k energetski preobrazbi družbe. Nadaljevali bomo z razvojem v smeri zgodnje komercializacije,« je povedal izvršni direktor TDK Noboru Saito. Baterije bodo v celoti izdelane iz keramičnega materiala, s trdnim elektrolitom na osnovi oksida in anodami iz litijeve zlitine. Visoka zmogljivost baterije za shranjevanje električnega naboja, so povedali pri TDK, bi omogočila razvoj manjših naprav in daljši čas delovanja, medtem ko oksid ponuja visoko stopnjo stabilnosti in s tem varnosti. Nova tehnologija proizvodnje baterij je zasnovana za uporabo v baterijah manjših velikosti in nadomešča obstoječe gumbne baterije, ki jih najdemo v urah in drugi majhni

SOUSTVARJAMO PRIHODNOST POSLOVNEGA OKOLJA

- Osrednji kadrovski in poslovni festival
- 50+ govorcev
- Več prizorišč v dinamičnem kampusu okolju
- Specializirane delavnice
- Poglabljene razprave
- Strateško mreženje s 1000+ strokovnjaki
- 24 ur v živo in na spletu
- Personalizirana izkušnja dogodka v živo in na spletu

Prijavite se zdaj po najugodnejši ceni!

Shranite datum: **17. 9. 2024**, Ljubljana www.planetgv.si/hrm-festival

elektroniki. Preboj podjetja TDK je najnovejši korak za celotno industrijo, za katero strokovnjaki menijo, da lahko revolucionira shranjevanje energije. Brez izzivov pa ne bo šlo, saj se bodo na poti do množične proizvodnje proizvajalci soočili s številnimi ovirami, zlasti če bodo želeli proizvesti tudi baterije večjih velikosti. Polprevodniške baterije so bolj varne, lažje in potencialno cenejše ter nudijo daljšo zmožljivost in hitrejšo polnjenje kot trenutne baterije, ki uporabljajo tekoče elektrolite.

Keramični material, ki ga uporablja TDK, pomeni, da bi bile baterije večjih dimenzij bolj krhke. TDK pravi, da bi bila zaradi tega izziva izdelava baterij za avtomobile ali pametne telefone v bližnji prihodnosti praktično nemogoča.

Kevin Shang, višji raziskovalni analitik pri podjetju Wood Mackenzie, ki se ukvarja s podatki in analitiko, je dejal, da so "neugodne mehanske lastnosti", pa tudi težave in stroški množične proizvodnje največji izzivi za prehod na uporabo polprevodniških baterij na osnovi oksida v pametnih telefonih.

Strokovnjaki iz industrije so mnenja, da bi lahko bil najpomembnejši primer uporabe polprevodniških baterij v električnih avtomobilih, saj bi s tem omogočili veliko večji doseg. Japonska podjetja si že prizadevajo za komercializacijo tehnologije: Toyota cilja na leto 2027, Nissan leto kasneje, Honda do konca desetletja.

TDK, ki je bil ustanovljen leta 1935 in je v šestdesetih in sedemdesetih letih prejšnjega stoletja postal znana blagovna znamka kasetnih trakov, ima dolgoletne izkušnje na področju baterijskih materialov in tehnologije.

Ima 50- do 60-odstotni svetovni tržni delež pri baterijah majhnih zmogljivosti, ki napajajo pametne telefone, in cilja na vodilni položaj na trgu srednje zmogljivosti, ki vključuje naprave za shranjevanje energije in večjo elektroniko, kot so brezpilotna letala. Skupina namerava naslednje leto s strankami že testirati vzorce novega prototipa baterij in upa, da bo po tem lahko prešla v fazo množične proizvodnje.

Apple in Meta naj bi kršila digitalna pravila

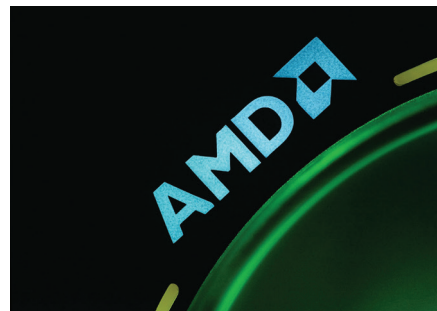
Apple in Meta bi se lahko kmalu soočila z obtožbami Evropske komisije zaradi kršenja pravil Zakona o digitalnih trgih (DMA). Časopis Financial Times je pred kratkim poročal, da namerava Evropska komisija obtožiti Apple, kasneje pa se je na seznamu obtoženih znašlo tudi podjetje Meta. Komisija naj bi Apple napadla zaradi njegovih pravil o »usmerjanju«, ki razvijalcem zaračunavajo pristojbine za usmerjanje na možnosti nakupa tretjih oseb. Medtem ko naj bi bila Meta obtožena zaradi svoje naročnine brez oglasov za Facebook in Instagram v EU. Komisija bo po poročanju Reutersa izdala predhodne ugotovitve, kar pomeni, da lahko podjetji pred končno odločitvi-



jo Komisije uvedeta spremembe in poskušata stvari popraviti. Apple naj bi bil prvi na zatožni klopi, uradne obtožbe pa bi na mize podjetja lahko prišle v naslednjih tednih. Nihče od vpletenih dogajanja za zdaj še ni komentiral. Obtožbe so bile vložene po tem, ko je Komisija marca začela preiskavo o neskladnosti DMA proti podjetjem Apple, Meta in Alphabet (Google).

AMD preiskuje trditve o ukradenih podatkih podjetja

AMD preučuje potencialni kibernetični napad. Kibernetični napadalec z vzdevkom »IntelBroker«



prodaja podatke, za katere trdi, da so bili pridobljeni z vdorom v podjetje ta mesec, poroča BleepingComputer. AMD je potrdil, da preiskuje, ali je res prišlo do napada, nimajo pa še konkretnih dokazov. IntelBroker trdi, da podatki, ki jih prodaja, vključujejo prihodnje izdelke, baze podatkov zaposlenih in baze podatkov strank.

»Zavedamo se kibernetične kriminalne organizacije, ki trdi, da ima ukradene podatke AMD,« so dejali pri AMD. »Tesno sodelujemo z organi pregona in zunanjim partnerjem za gostovanje, da bi raziskali trditve in pomembnost podatkov.« V preteklosti je IntelBroker poskušal prodati podatke, domnevno ukradene Europolu, The Home Depotu in tržnici zdravstvenega zavarovanja DC Health Link.

Leta 2022 so v AMD-ju potrdili, da preiskujejo trditve, da jim je hekerska skupina RansomHouse ukradla 450 GB podatkov, nikoli pa niso uradno potrdili, da so jim bili podatki dejansko odtujeni.

Tesla preložila dobavo Cybertrucka zaradi brisalca

Oglasili so se številni vozniki najnovejšega Cybertrucka, ki poročajo o nenehnih težavah z delovanjem brisalca. Tesla je bila zaradi omenjenih težav prisiljena v odpoklic vozil Cybertruck, sedaj pa lastniki prejemajo obvestila, da bo prevzem popravljenih in novih vozil preložen. Najbolj oči-

MojeDelo.com

UPDATE NA NOVO ALI BOLJŠO SLUŽBO?

Aktivirajte
e-opomnik!



Prejemajte
obvestila o delih,
ki vas zanimajo.

Delovna mesta za vas.

MIKROCOP

VODJA
PROJEKTOV

Ljubljana

METAKOCKA

RAZVOJNI INŽENIR
NA PODROČJU JAVA

Ljubljana / Maribor / Postojna / od doma

Akton
communications

TEHNIČNI ANALITIK ZA
SPREMLJANJE TELEKOM. PROMETA

Ljubljana

OPTICUM
OPTIMIZACIJA SISTEMOV

C# (.NET) RAZVIJALEC –
PROGRAMER

Vojnik

Iskra

SOFTWARE
Kranj

bankart

RAZVOJNI INŽENIR ANALITIK ZA
RAZLIČNA POSLOVNA PODROČJA

Ljubljana

ten razlog je še vedno brisalec, ki električnemu velikanu očitno povzroča kar nekaj preglavic. Uporabnik na forumu Cybertruck Owners Club pravi, da so mu iz Tesle sporočili, da je bil razlog za preložitev dostave avtomobila nedelujoči motor brisalca, drugi pa je dobil obvestilo, da se je na brisalcu pojavila neka druga napaka. Uporabniki so bili o težavah vsaj obveščeni, čeprav to ne omili grenkega priokusa lastnikov, ki bi seveda radi uživali v svojem nakupu. Iz podjetja so nezadovoljnim lastnikom sporočili, da bo trajalo nekaj tednov, preden bodo lahko



zadevo uredili. Eden od uporabnikov je na domačini del na brisalcu čakal dva tedna. Tesla poroča, da motorji brisalca odpovedujejo »zaradi notranje napake, ki izhaja iz težave kakovosti materialov zunanjih dobaviteljev.« Tesla je pred kratkim razpustila svoj oddelek za PR, kar pomeni, da gre za redko podjetje, ki ne

posredno ne komunicira z mediji, čeprav bi v tem trenutku ravno ta služba lahko pomagala pri omilitvi škode. Naj spomnimo, da so bili avtomobili Cybertruck odpoklicani že aprila, in sicer zaradi težav s stropko za plin.

Cenejši računalniki s čipom Snapdragon X naslednje leto

Prvi računalniki s čipom Snapdragon X so bili lansirani 18. junija (Surface Laptop, Acer Swift 14 AI, HP EliteBook Ultra G1q ...), vendar ne gre za prav poceni naprave. Vsi so v razredu nad 1000 evri, kar pomeni, da niso namenjeni prav vsakemu uporabniku.

Neizogibno je, da se bodo na trgu pojavili tudi cenejši računalniki s čipom serije Snapdragon X, kar potrjujejo tudi analitiki, ki pravijo, da Qualcomm dela na čipu s kodnim imenom Canim. Dodajajo, da gre očitno za nabor čipov, ki bo temeljil na 4-nm arhitekturi podjetja TSMC in bo namenjen napravam v cenovnem razredu med 600 in 900 evri, kar je kar konkretna pocenitev v primerjavi z obstoječimi računalniki. Slaba novica pa je, da naj bi bil čip Canim pripravljen šele v



četrtletju leta 2025, skoraj leto in pol od izida računalnikov s čipom Snapdragon X. Analitiki v tolažbo trdijo, da bo nov procesor ponudil podobnih 40 TOPS moči za naloge umetne inteligence kot Snapdragon X Elite in X Plus (45 TOPS). To pomeni, da bodo tudi prenosni računalniki s tem poceni čipom glede na zahtevo 40 TOPS verjetno prejeli oznako Copilot Plus in vse spremne funkcije.

Sprašujemo se, kaj bo Qualcomm zato, da bo dosegel nižjo ceno, žrtvoval na drugih področjih. Morda manj procesorskih jeder, manj zmogljivo grafiko, starejše standarde povezljivosti ali kaj podobnega.

Pod stresom 24/7? ODKLOPI SE.

FL^oAT
CENTER
LJUBLJANA



Rezerviraj s kodo **RN15** za **15% popust.**
www.floatcenterljubljana.si

Če se vam ne ljubi čakati eno leto, lahko počakate nekaj mesecev – in morda bodo najnovejši računalniki s čipom Snapdragon X doživeli kakšno konkretno pocenitev.

Google se mora soočiti s tožbo za 13,6 milijarde funtov

Sodišče v Združenem kraljestvu je odločilo, da se mora Google soočiti s tožbo v vrednosti 13,6 milijarde funtov, ker naj bi imel preveliko moč na trgu spletnega oglaševanja.

Tožba, ki jo je vložila skupina Ad Tech Collective Action LLP trdi, da je spletni velikan ravnal protikonkurenčno, zaradi česar so bili ob zaslužek spletni založniki v Združenem kraljestvu.

Googlova matična družba Alphabet je v svojih prizadevanjih, da bi tožbo umaknila, zadevo označila za "nedosledno". Vendar je pritožbeno sodišče za konkurenco v Londonu odločilo, da gre primer lahko na sodišče.

»Ta odločitev ima velik pomen za žrtve Googlovega protikonkurenčnega ravnanja na področju oglaševalskih tehnologij,« je dejal nekdanji direktor urada Ofcom Claudio Pollack, zdaj partner v podjetju Ad Tech Collective Action. »Google bo zdaj moral za svoje ravnanje odgovarjati v polnem sodnem postopku.« Vendar je Googlov pravni direktor Oliver Bethell tožbo označil za »špekulativno in oportunistično«. »Odločeno in na podlagi dejstev ji bomo nasprotovali,« je dodal v izjavi.

Zadeve se nanašajo na oglaševalsko tehnologijo, običajno skrajšano na adtech, ki odloča o tem, katere spletne oglase ljudje vidijo in koliko založnike stanejo.



Gostovanje takšnih oglasov je velik vir prihodkov za številna spletna mesta. Ad Tech Collective Action pravi, da je proračun za digitalno oglaševanje leta 2021 dosegel 490 milijard dolarjev. To je tudi izjemno dragocena panoga za Google, saj močno prevladuje pri spletnem iskanju. Bistvo zahtevka je trditev, da Google zlorablja to prevlado in zmanjšuje prihodke drugih spletnih strani. Družba Ad Tech Collective Action trdi, da Google izvaja t. i. »samopreferenciranje«, tako da svoje izdelke in storitve promovira bolj poudarjeno kot izdelke in storitve svojih tekmecev.

Pravi, da to pomeni, da založniki na koncu dobijo manj denarja za oglase, ki jih gostijo, poleg tega pa morajo Googlu plačevati zelo visoke pristojbine.

Nova igra Mario za Nintendo Switch

Glede na priljubljenost lika in tega, kako zelo pomemben je za priljubljenost konzole Nintendo Switch, bi pričakovali, da bi skoraj vsako leto dobili novo igro z italijanskim vodovodarjem. Mario iger ne manjka, manjka pa iger, kjer izzivom nasprotujemo skupaj z njegovim bratom Luigiem. Po kar nekaj sušnih letih bomo vendarle dobili

novi igro Mario & Luigi – in to že letošnjega novembra. Na dogodku Nintendo Direct smo lahko videli predogled nove igre Mario & Luigi: Brotherhood. Kot rečeno, zadnja igra z bratoma je bila Mario & Luigi: Bowser's Inside Story leta 2018, ki pa je predelava še starejše igre iz leta 2009.

V igri Mario & Luigi: Brotherhood bomo zavzeli ladjo in z njo raziskovali povsem nov svet s številnimi otoki. Naš cilj je vrnitev v Gobje kraljestvo. Če bomo želeli premagati vse ovire in zlikovce, pa bomo morali na poti združiti moči obeh bratov. Priljubljenost Maria ni nikoli izvenela. V zadnjem času je njegova priljubljenost le še zrasla. V maju smo dobili predelavo igre Paper Mario,



novembra igro Super Mario RPG, februarja predelavo Mario vs. Donkey Kong, potem še Super Mario Bros. Wonder in še bi kaj našli. Ne smemo pozabiti tudi filma, ki je zaslužil več kot milijardo evrov, v pripravi pa je že nadaljevanje, ki bo naredil dve leti.

Igra Mario & Luigi: Brotherhood prihaja 7. novembra, kar ni več tako daleč.

Fantastična novica za ljubitelje iger Dragon Quest

Dogodek Nintendo Direct, ki se je odvijal 18. junija, je uslišal dolgoletne želje oboževalcev, ki si



MOČ DIHANJA

24 urni vodnik za preobrazbo življenja
z zavestnim dihanjem

Odkrijte ključ do globlje povezave s seboj skozi zavestno dihanje

- Dvignite energijo • Obvladajte stres • Okrepite zdravje
- Izboljšajte spanec • Živite in ljubite polno

Avtor: Janez Hudovernik

Predgovor: Patrick McKeown in dr. Milan Hosta

Cena: 29.90 € (DDV je vključen)

V vseh bolj založenih knjigarnah ali na spletu:





želi jo preigravati starejše igre Dragon Quest na konzoli Nintendo Switch in drugih platformah. Napovedali so predelavo iger Dragon Quest 1, 2 in tudi 3. Za predelavo prvih dveh iger so postavili datum "enkrat v 2025", za tretjo igro pa 14. novembra 2024.

Tretja igra v franšizi Dragon Quest je ena najbolj znanih, saj je začetek trilogije glavnega protagonista Erdricka. Predelava tretje igre je bila prvotno napovedana med 35. obletnico franšize. Razvijalci so napovedali, da bo imela igra način igranja, ki temelji na slogu igre Octopath Traveler. Čeprav gre za predelavo v ločljivosti HD, lahko igralci še vedno pričakujejo izvirno grafiko v živahni HD-2D. Enako lahko rečemo za predelavo iger Dragon Quest 1 & 2, ki sta pripovedno ločeni od tretje igre.

Square Enix je napovedal, da bo Dragon Quest 1 & 2 HD-2D Remake prispel leta 2025, kar bo igralcem ponudilo dovolj časa za ugibanja o tem, kaj lahko pričakujejo. Dragon Quest 3 HD-2D Remake naj bi, kot rečeno, izšel 14. novembra za namizne računalnike, Xbox, PlayStation in Switch. Vse tri igre imajo istega protagonista, Erdricka, in so del iste zgodbe, pri čemer je tretja

igra kronološko prva. Na časovnici ji sledi prva igra in nato druga. Glede na to je smiselno, da razvijalci izdajo tretjo igro v franšizi pred drugima dvema. Oboževalci so mnenja, da je najtežja od vseh Dragon Quest 2. Katera pa je najboljša? Tukaj so mnenja deljena. Dragon Quest 3 je na številnih seznamih, ampak enako priljubljeni sta tudi Dragon Quest VIII in XI.

Proizvodnja čipa Snapdragon 8 Gen 4 bo dražja



Ko je Qualcomm lani predstavil trenutno najmočnejši čip Snapdragon 8 Gen 3, je dregnil javnost z novico, da bi lahko bila naslednja generacija Snapdragon 8 Gen 4 dražja. Čeprav je lansiranje oddaljeno še vsaj nekaj mesecev, je zanesljivi žvižgač Ming-Chi Kuo razkril, da bi lahko bil Snapdragon 8 Gen 4 približno 25-30 odstotkov

dražji od predhodnika. Proizvodnja novega čipa bi se torej gibala okoli 200 ameriških dolarjev. Razlogi za podražitev niso znani. Četrta generacija bo temeljila na 3-nanometrski arhitekturi, vključena bodo tudi nova Oryon jedra, kar bi lahko bila razloga za podražitev.

Čeprav bo čip dražji, pa to še ne pomeni, da lahko pri naslednji generaciji premijskih telefonov pričakujemo občutno podražitev. Ja, podražitev čipa ni dobra novica, a proizvajalci bi lahko to podražitev uravnotežili s kompromisi na drugih komponentah. Lahko se zgodi tudi, da bi se druge pomembne komponente ali surovi materiali pocenili. Kakorkoli, upamo, da podražitev ne bo opazno vplivala na potrošnike. Nekateri premijski telefoni so doživeli manjšo podražitev v zadnjih letih (za okoli 100 evrov), zato ne moremo reči, da trend višanja cen ne obstaja. Vseeno pa vsaj za zdaj ni bilo večjega preskoka iz leta v leto in upamo, da bo tako tudi ostalo.

Če bo Qualcomm sledil svojemu vzorcu, lahko novi čip Snapdragon 8 Gen 4 pričakujemo oktobra. Prvi telefoni z novim čipom pa bi v Slovenijo lahko prišli že konec leta, najkasneje pa januarja, ko bo Samsung predstavil serijo Galaxy S25.

YouTube preizkuša funkcijo Opombe

YouTube bo uporabnikom kmalu omogočil dodajanje "opomb", ki se bodo pojavile v okviru nove funkcije za dodajanje dodatnega konteksta.

TRADICIONALNO SVEŽ

Država partner
BOLGARIJA

**62. MEDNARODNI
KMETIJSKO-ŽIVILSKI SEJEM**
24. – 29. 8. 2024
 Gornja Radgona



sta videoposnetkom. Funkcija bo najprej na voljo v ZDA.

YouTube bo nekatere uporabnike in ustvarjalce v začetni testni fazi povabil k pisanju opomb, ki naj bi videoposnetkom zagotavljale »ustrezen, pravočasen in lahko razumljiv kontekst«.

Opombe lahko na primer pojasnijo, kdaj je pesem mišljena kot parodija, uporabnike opozorijo, kdaj bo na voljo nova različica testiranega izdelka, ali pa gledalce obvestijo, ko bi lahko starejše posnetke razumeli kot aktualen dogodek. Platforma X ima podobno funkcijo, imenovano Community Notes, s katero izbranim uporabnikom omogoča, da objavam dodajo kontekst, vključno z oznakami, kot sta »zavajajoče« in »vzeto iz konteksta«.

Funkcija opomb na YouTubeu bo sprva na voljo na mobilnih napravah za uporabnike v ZDA, seveda v angleščini. V tej fazi bodo neodvisni ocenjevalci ocenjevali uporabnost opomb, kar bo v pomoč pri usposabljanju sistema pred morebitno širšo uvedbo.

Ameriški uporabniki bodo novo funkcijo lahko spoznali v naslednjih tednih.

Tesla začela pilotni projekt za popolno samovozečo vožnjo

Šanghaj je desetim Teslinim vozilom dovolil testiranje najnaprednejše programske opreme za

avtonomno vožnjo. Uspešna uvedba programske opreme za popolno samovozečo vožnjo (FSD) bi družbi Tesla omogočila, da bolje konkurira lokalnim tekmečem na Kitajskem, in bi lahko največji avtomobilski trg na svetu spremenila v bojno polje za cenejše funkcije za pomoč vozniku, s čimer bi se še dodatno zaostрила cenovna vojna med Teslo in kitajskimi proizvajalci.

Tesla na Kitajskem že štiri leta ponuja naročnino na FSD, vendar z omejenim naborom funkcij.

Aprila je izvršni direktor avtomobilskega proizvajalca Elon Musk nenapovedano obiskal Peking, kjer naj bi se pogovarjal o uvedbi sistema popolne samovozeče vožnje. Maja je Reuters poročal, da se Tesla pripravlja na registracijo si-



stema FSD pri kitajskih organih pred načrtovano uvedbo v letošnjem letu.

Istega meseca so kitajski državni mediji poročali, da je Tesla v Šanghaju začela graditi tovarno za proizvodnjo baterij za shranjevanje energije Megapack. Hkrati so pozdravili zavezanost podjetja k vlaganju na Kitajskem.

Kdaj bi lahko sistemi za popolno samovozečo vožnjo zaživel, še ni čisto jasno. Ta pilotni projekt je dobra vstopna točka in na njem sloni marsikaj. Če bodo Tesla in ostali želeli podobne sisteme uvesti tudi v Evropi, pa jih čaka še kar nekaj preprek.

Microsoft zaradi pomislekov prestavil uvedbo funkcije Recall



Pred nekaj dnevi bi morala biti funkcija Recall na voljo na vseh novih računalnikih Copilot Plus. Naj spomnimo, da gre za funkcijo, ki s pomočjo umetne inteligence beleži vse, kar delamo na računalnikih. Funkcija Recall spremlja brskanje po spletu in glasovne pogovore ter ustvarja zgodovino, shranjeno v računalniku, po kateri lahko uporabnik poseže, ko se mora spomniti nečesa, kar je storil – tudi več mesecev pozneje. Funkcija Recall bo v prihodnjih tednih na voljo le za predogled v programu Windows Insider Program (WIP). Prvoten načrt je bil, da bi bila 18. junija na voljo vsem uporabnikom osebnih računalnikov Copilot+, je Microsoft zapisal na svojem blogu. Odločitev »izhaja iz naše zavezanosti k zagotavljanju zaupanja vredne, varne in zanesljive izkušnje za vse uporabnike ter iskanju dodatnih povratnih informacij, preden bo funkcija na voljo vsem uporabnikom osebnih računalnikov Copilot Plus.« Osebnih računalnikov Copilot Plus so kategorija osebnih računalnikov s funkcijami umetne inteligence, ki so bili predstavljeni maja. WIP je javni program za testiranje programske opreme, ki milijonom »največjih oboževalcev sistema Windows« omogoča predogled prihajajočih funkcij operacijskega sistema.

Podjetje je sporočilo, da namerava po povratnih informacijah skupnosti WIP omogočiti predo-

CHAT GPT

Praktični primeri uporabe ChatGPT v podjetju/organizaciji

23. julij 2024, ONLINE

WWW.CENTERZAIZOBRAZEVANJE.SI

VERLAG DASHOFER
Z vami že 20 let!

Oglejte si VSEBINO!

<https://trgovina.svet-el.si/>

gled funkcije Recall za vse osebne računalnike Copilot Plus, ki bodo kmalu na voljo.

Kako se bodo lotili varnostnih pomislekov uporabnikov, za zdaj še ni jasno. Uporabniki podjetja očitajo, da bi lahko podatke uporabili za vohunjenje. Funkcijo je pokritiziral tudi Elon Musk.

Pod drobnogledom še Adobe

Ameriška vlada toži Adobe zaradi domnevnega skrivanja dragih pristojbin in oteževanja preklica naročnine. Ministrstvo za pravosodje v pritožbi, vloženi sredi junija trdi, da je Adobe »škodoval potrošnikom, tako da jih je vključil v svoj privzeti, najbolj donosni naročniški načrt, ne da bi jasno razkril pomembne pogoje načrta.«

Trdijo, da Adobe »skriva« pogoje svojega plačljivega letnega in mesečnega načrta v »drobnem tisku in za neobveznimi besedilnimi polji in hiperpovezavami.« Pri tem podjetje ne razkrije ustrezno stroškov predčasne odpovedi, ki nastanejo ob njej. »Ti lahko znašajo več sto dolarjev, piše v pritožbi.

Ko stranke poskušajo preklicati svojo naročnino, Adobe od njih zahteva, da gredo skozi »težaven in zapleten« postopek odpovedi, ki vključuje kr-



marjenje po več spletnih straneh in pojavnih oknih. Nato stranki na račun »prikrito« dodajo provizijo za predčasno odpoved, kar mnoge uporabnike posledično odvrne od preklica.

Stranke naletijo na podobne ovire, ko poskušajo preklicati svoje naročnine na telefonu ali prek klepetov v živo, trdijo predstavniki ministrstva. Pritožba trdi, da so mnogim »naročnikom klice ali klepete prekinili in so morali ti ob ponovni vzpostavitvi povezave znova razložiti razlog za klic.« Tožba trdi, da te prakse kršijo zvezne zakone, namenjene zaščiti potrošnikov.

Tožba je ciljno usmerjena tudi zoper Maninderja Sawhneyja, višjega podpredsednika za digitalni

vstop na trg in prodajo, ter Davida Wadhwanija, predsednika podjetja za digitalne medije. Pritožba pravi, da sta oba »usmerjala, nadzorovala, imela pooblastila za nadzor ali sodelovala pri dejanjih in spornih praksah podjetja.«

»Adobe je s skritimi stroški predčasne odpovedi in številnimi ovirami pri odpovedi stranke prisilil v celoletne naročnine,« je v izjavi dejal Samuel Levine, direktor FTC-jevega urada za varstvo potrošnikov. »Američani so naveličani podjetij, ki skrivajo svoje namere med nakupom naročnine in nato kasneje postavljajo številne ovire, ko jo poskušajo preklicati.« Zvezna vlada je konec lanskega leta začela preučevati sporne prakse odpovedi.

Leta 2012 je Adobe prenehal s prodajo doživetjenjskih licenc in prešel na format mesečnih in letnih naročnin. Naročniški model podjetja ustvarjalcem že dolgo povzroča sive lase. Pogosto so prisiljeni ostati naročeni na Adobe, da lahko še naprej opravljajo svoje delo.

Že v začetku tega meseca so novi pogoji storitve podjetja Adobe naleteli na negativen odziv, potem ko si je Adobe dodelil pravico, da brska po izdelkih uporabnikov in jih uporablja za učenje modelov umetne inteligence. Zaradi burnega odziva naj bi Adobe kmalu predstavil nove pogoje in razjasnil, kako bo uporabljal podatke uporabnikov.

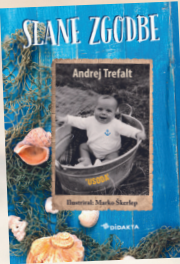


VELIK IZBOR USPEŠNIC ZA POLETNO BRANJE

WWW.DIDAKTA.SI/PLAZA











AKCIJA
3ZAZ



DIDAKTA

☎ 04 5320 200

🌐 WWW.DIDAKTA.SI

TEST

JBL Go 4: majhen zvočnik z velikim srcem

JBL Go 4 JE MAJHEN BLUETOOTH ZVOČNIK Z VELIKIM SRCEM. JE MANJŠI OD DLANI, A VSEENO PROIZVEDE PRECEJ IMPRESIVEN ZVOK ZA TA RAZRED. IDEALEN JE ZA POTOVANJA IN ZA TISTE, KI ZA BLUETOOTH ZVOČNIK NE ŽELJO ZAPRAVITI CELEGA PREMOŽENJA.

Kot pove številka v imenu tega Bluetooth zvočnika, gre za četrto generacijo serije JBL Go. Že na prvi pogled je jasno, da je zasnovan za to, da ga s seboj lahko vzamete povsod. Potovanja ali vsakodnevna druženja, vrzite ga v torbo in naj pohajkuje z vami. Po nekajdnevni uporabi lahko rečem, da je tudi pri zvoku, ki ga proizvede prepričljiv – seveda moramo vzeti v obzir njegove mere (9,4x7,5x4,2 cm) in kompaktnost. Težak je 190 gramov, tako da ga boste v torbi komajda občutili.

Zamislite si ga lahko v več različnih barvah, od črne, kakršne je bil naš, preko rdeče, modre, rožnate ali violične, do kamuflažne in bele.

LJUBEZEN NA PRVI POGLED

Že na pogled je zvočnik videti privlačen – kot nekakšna škatlica z mrežastim pokrovom na sprednji in zadnji strani, medtem ko so robovi skoraj v celoti prekriti z gumo. Vzdolž hrbtne strani sta dva gumijasta trakova, ki mu nudita dober oprijem, ko ga na podlago postavimo tako, da leži. Če ga postavimo pokonci, pa je tudi na spodnji rob nameščena guma z mini nožicami, ki mu omogoča, da stabilno stoji pokonci. Zdi se čvrst, izdelava pa kakovostna, kar se je v dnevih uporabe potrdilo.

GUMBI SO VSI NA SVOJIH MESTIH

Kontrolniki za glasnost in predvajanje so tam, kjer jih pričakujemo, torej na vrhu. Plus in minus logično pomenita večjo ali manjšo jakost zvoka, na sredini pa je znak oziroma trikotnik za »Play«. Ob enkratnem pritisku bo začel s predvajanjem skladbe oziroma pavzo. Dvakratni pritisk tega gumba da zvočniku ukaz za naslednjo skladbo, trikratni pa predhodno. Pri strani so še trije gumbi: gumb za vklop, pa za Bluetooth in gumb za povezavo več zvočnikov (Auracast). Pri strani najdemo tudi USB-C vhod za polnjenje.

Funkcija Auracast torej omogoča, da povežete več zvočnikov, na katerih predvajate isto glasbo. S tem izboljšate zvok v prostoru ali ga preprosto razširite na večje območje. Auracast sicer nismo preizkusili, a smo se pozanimali na spletu in izkušnje kažejo, da samo z namenskim gumbom na zvočniku ne gre tako zlahka. Veliko lažje kot samo z namenskim gumbom je to storiti z uporabo aplikacije JBL Portable. Zato – pa tudi zaradi ostalih možnosti v aplikaciji – si jo velja sneti na telefon. Auracast je super funkcija in kar velika prednost pred nekaterimi konkurenti – seveda če imate več kompatibilnih JBL zvočnikov in želite predvajati zvok na več zvočnikih hkrati. Če se zadovoljite z enim, je funkcija brezpredmetna.

ZVOK JE ZA MALČKA PRECEJ IMPRESIVEN, NIZKI TONI NISO TAKO IZRAZITI

Da smo si na jasnem, zvok te male škatlice je zelo kakovosten, kot se za JBL nekako spodobi. Je pa v praksi, če smo malo pikolovski tako, da se nizke tone lepo sliši, dokler je glasnost v nekih zmernih mejah, na primer, ko na njem predvajamo glasbo v dnevni sobi. Ne glede na to, kaj smo predvajali, o njem res težko rečemo kaj negativnega. Je pa res, da če se potrudimo in ga navijemo do konca ter privijemo do meja zmogljivosti – mu pri določenih skladbah zmanjka basa.

Zvok vseeno ostane čist in brez popačenj tako pri nizki kot visoki glasnosti, pri čemer je večina frekvenc, razen tistih najnižjih, lepo slišna. Globoki basi se torej pri nekaterih skladbah porazgubijo, kar je pri takšnem zvočniku za pričakovati. Je pa ta mala zverinica kar glasna. Okolice sicer ne bo tresla, sama pa bo v vaših ritmičnih konkretno zavibrirala.

KAKO GA POSTAVITI, DA BO ZVOK NAJBOLJŠI

Tukaj je teorij več, napišemo pa lahko svoja opažanja. Čeprav je mogoče najbolj logična (in tudi dobra) izbira poslušanje glasbe tako, da je logotip zvočnika oziroma sprednji del usmerjen proti nam, se izkaže, da morda proizvede našim

ušesom najboljši zvok tako, da ga položimo na hrbet, torej z logotipom navzgor. Predvsem, če glasbe ne poslušamo sami, ampak s prijatelji in se zvok bolj enakomerno porazdeli po prostoru.

SNEMITE SI APLIKACIJO, POVEŽITE GA IN UŽIVAJTE ...

JBL Go 4 uporablja Bluetooth 5.3. Ta izpolni vsa pričakovanja. Že ko smo ga prvič seznanili s telefonom, je vse potekalo v hipu in brez težav. Prav tako ob vsakem vnovičnem seznanjanju. Uporabili smo tudi aplikacijo JBL Portable. Sami smo jo imeli na telefonu z operacijskim sistemom Android, je pa na voljo tudi za iOS. Največja prednost aplikacije je ta, da lahko spreminjamo nastavitve (EQ) glede na glasbo, ki jo želimo predvajati. Brezplačna aplikacija JBL Portable vam bo torej odprla nekaj možnosti prilagajanja zvoka (EQ), kar je dobrodošlo. Ni pa JBL Portable aplikacija, ki bi bila polna nepotrebnih funkcij (kot se nam je pri nekaterih zvočnikih že pripetilo) in vas zato ne zmede, kar je pohvalno. Povezava in uporaba sta enostavni.

Kaj zmore JBL Portable? Omenili smo, da z njo zlahka povežete zvočnik s telefonom, omogoča posodobitev programske opreme (mi smo jo kar ob prvem odpiranju), že omenjeno povezovanje več zvočnikov Auracast in prilagajanje nastavitve zvoka (EQ). V njej je tudi nastavek, ki

podaljša trajanje baterije oziroma predvajanja. Aplikacija nima ogromno funkcij, ampak deluje odlično in stvari, ki jih omogoča, se da v njej lepo nastaviti. Vse je na svojem mestu in po naših izkušnjah deluje brezhibno.

PRIBLIŽNO 7 UR ZABAVE, POTEM BOSTE POTREBOVALI VTIČNICO

Baterija JBL Go 4 omogoča predvajanje glasbe do 7 ur, pravi proizvajalec. Številka ni napihnjena in mi bi se z njim strinjali. Zagotovo je odvisno od tega, ali poslušate glasbo zelo potihlo pred spanjem, zmerno v dnevni sobi ali jo na zabavi priganjate do skrajnosti, a naše številke so bile zelo podobne tistim, ki so napisane na papirju. Je 7 ur dovolj ali ne? Odvisno, a v večini primerov bo po naši oceni kar zadoščalo.

TUDI VODE SE NE USTRAŠI, NE BI PA PRETIRAVALI

Bluetooth zvočnik JBL Go 4 ima na enem vogalu pritrjen majhen pašček v obliki prstana, tako da ga lahko prenašate na način, da vanj zataknete prst, ali pa ga obesite na kak klin in predvajate svoje najljubše skladbe. Če boste pri tem nespretni, vam lahko pade v vodo, a ni razloga za paniko. Go 4 se lahko pohvali s certifikatom odpornosti IP67, tako da mu ne bo hudega celo v primeru, če vam bo za kratek čas padel v kakšno vedro, plitvi del bazena ali na kak podoben »podvod-



ni» kraj. Z globino vseeno ne velja pretiravati. To je v prvi vrsti »kopenska žival«.

ZA 50 EVROV ZELO VŠEČEN

Za okoli 50 evrov se da na trgu dobiti precej Bluetooth zvočnikov. Dejstvo je, da so nekateri boljši, drugi slabši. Z JBL Go 4 ne boste zgrešili. Kljub svojim skromnim meram proizvede spodoben zvok in svojo glavno nalogo spremljevalca na poti opravi z odliko. Poleg tega je vodoodporen, kakovosten pa ni le zvok, temveč tudi materiali in občutek, ko ga primemo v roke.

Všeč nam je preprosta, a funkcionalna aplikacija, ki je dovolj osnovna, da ob njej ni bilo treba »doktorirati«. Izkazala se je za zelo zanesljivo. Njegova povezljivost Auracast z drugimi novejšimi zvočniki JBL je tudi odlična lastnost, če bi radi glasbo predvajali na več napravah hkrati. Je to popoln mali zvočnik? Ne vemo. Je pa zagotovo v vrhu naše izbire v tem segmentu in je za okoli 50 evrskih bankovcev zelo všečen.

Leone

Ko eni izberejo klasiko,
ti izberi Leone
in odpotuj v Kalifornijo.

leone.nagrade.si



Slike so simbolične.

WWDC 2024: glavna zvezda Applovega dogodka umetna inteligenca

APPLE JE PREDSTAVIL DOLGO PRIČAKOVANE FUNKCIJE UMETNE INTELIGENCE, VKLJUČNO S PARTNERSTVOM Z OPENAI, PRI ČEMER STAVI NA PERSONALIZIRAN PRISTOP K TEHNOLOGIJI.

Glavna zvezda letošnje konference "Worldwide Developers Conference", ki je potekala v ponedeljek, 10. junija, je bila nova umetna inteligentna platforma "Apple Intelligence". Apple je poleg tega pokazal nekaj novosti na področju svojega operacijskega sistema. Uporabniki iPhonev bodo tako dobili pomoč pri pisanju povzetkov besedil, kreiranju originalnih slik in iskanju relevantnih podatkov, ko bodo te potrebovali. Tudi Siri, nekoč pionir digitalnih asistentov, bo dobila novo podobo.

Apple v AI tekmi na veliko lovi konkurenco. Tukaj imamo v mislih predvsem akterje, kot sta Alphabet in Microsoft, ki sta oba kar nekaj korakov pred Applom. Kot je v navadi Apple stavi na doделan uporabniški vmesnik in seveda lojalno bazo kupcev, da bi zmanjšal razliko do tekmecev ali jih celo prehitel.

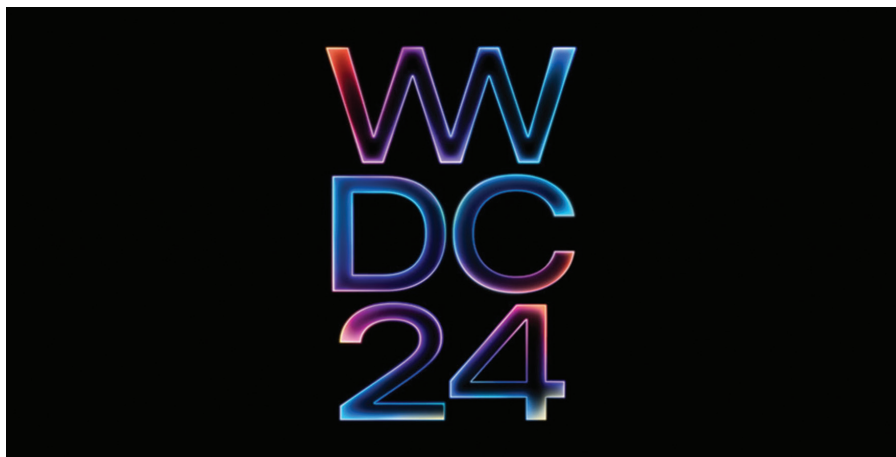
"To je trenutek, na katerega smo čakali in za katerega smo vsi skupaj dolgo delali", pravi višji podpredsednik Craig Federighi, ki vodi področje razvoja programske opreme. "Apple Intelligence" je opisal kot "AI za vse ostale", s čimer se je v svoji predstavitvi nekako naslonil na stari slogan Mac računalnikov.

KAJ PRINAŠA PARTNERSTVO Z OPENAI?

Partnerstvo z OpenAI bo uporabnikom Applovih naprav omogočalo brezplačen dostop do ChatGPT-ja preko asistentke Siri. "Apple Intelligence" bo na voljo s posodobitvami nekoliko pozneje letos, medtem ko določene funkcije, kot recimo sposobnost upravljanja aplikacij preko Siri, zagotovo ne bodo na voljo do naslednjega leta. Tudi podpora za druge jezike, poleg angleškega, prihaja šele konec leta.

Glavni direktor OpenAI Sam Altman je bil prisoten na ponedeljkovem dogodku in je na omrežju X zapisal, da je "zelo vesel sodelovanja z Applom". Čeprav bo integracija ChatGPT brezplačna, bodo (plačljivi) naročniki na OpenAI čez čas dobili dodatne funkcije. Apple, ki se je pogovarjal tudi z Googlom o uporabi modela Gemini, je dejal, da nameravajo pozneje podpreti druge storitve.

Pomemben del predstavitve je bil namenjen tematici varnosti podatkov uporabnikov. Federighi je med drugim izpostavil, da bo sistem imenovan



"Private Cloud Compute" skrbel, da bodo uporabniki podatki vedno na varnem, ko jih bo ta pošiljal v podatkovne centre. "Apple Intelligence" bo med drugim podpiral AI emotikone imenovane "Genmoji" in samodejno urejanje fotografij.

NOVOSTI V APPLE iOS IN iPadOS

Apple iOS 18 in iPadOS bosta deležna izboljšav na področju personalizacije, produktivnosti in komunikacije. Tukaj je nekaj novosti:

- Posodobljen domači zaslon bo omogočil, da bodo uporabniki postavili ikone, kjerkoli bodo želeli. Barve ikon aplikacij se bodo prav tako lahko spreminjale in prilagajale glede to, ali uporabnik uporablja svetli ali temni način.
- Novi "Control Center" vključuje podporo za "third-party" kontrole in več strani nastavitev, posodobljen bo tudi izgled.
- iPhone 14 in novejši modeli bodo dobili podporo za pošiljanje tekstovnih sporočil preko satelitov. To je bilo do zdaj na voljo v nujnih primerih.
- Aplikacija "Messages" bo omogočala načrtovanje pošiljanja tekstovnega sporočila.
- Uporabniki bodo lahko za posamezne besede in fraze, namesto za celotne tekste, nastavili posebne efekte – recimo tresenje besede. Prihaja pa tudi bogata podpora za pisanje besedil, kar bo olajšalo komunikacijo med Applovimi uporabniki in uporabniki operacijskega sistema Android.
- Aplikacija "Passwords" bo upravljala z gesli, podatki za prijave in Wi-Fi nastavitvami.
- Posodobljena aplikacija "Photos" bo s pomočjo umetne inteligence izboljšala možnost urejanja fotografij.
- Face ID zaklepanje bo možno uporabiti za vse aplikacije.

- iPad bo prvič dobil aplikacijo "Calculator", ki bo ljudem omogočala reševanje ročno napisanih matematičnih enačb s pisalom Apple Pencil. Odsotnost te iPad aplikacije je bila dolgotrajna težava med kupci, nova funkcija pa je bila na ponedeljkovem dogodku deležna aplavza.

APPLE ZDAJ LOVI KONKURENCO

Kljub temu, da je Apple prevzel vodstvo v tekmi umetne inteligence leta 2011, ko je izšla Siri, sta glavno besedo hitro prevzela Google Assistant in Amazon Alexa. Seveda pa je umetna inteligenca največji preskok naredila konec leta 2022, ko je OpenAI predstavil ChatGPT.

Storitve podjetij Google, Microsoft in Meta so hitro razcvetele, prav tako pa je Samsung, Applov največji rival na področju razvoja pametnih telefonov, v začetku letošnjega leta integriral Googleove AI funkcije v svoje naprave. Prvi mož Appli Tim Cook je pod velikim pritiskom, da postavi proizvajalca iPhonev ponovno na vodilno mesto. Pritiski so še toliko večji zaradi padca prodaje, prihodki podjetja so se namreč v zadnjih petih od šestih kvartalov znižali. Predvsem na račun manjšega povpraševanja po pametnih telefonih, kjer je padec največji na Kitajskem.

Na dogodku je Cook dejal, da bo umetna inteligenca "naslednji veliki korak za Apple". Ta na račun novih AI funkcionalnosti ne bo neposredno služil denarja, upa pa lahko, da bodo uporabniki zaradi novih lastnosti naprav postali bolj lojalni in da bodo produkte kupovali in menjavali hitreje.

"Menimo, da bo Apple Intelligence nepogrešljiv del produktov, ki že zdaj igrajo ključno vlogo v naših življenjih", je dodal.

VSE NOVOSTI V SISTEMU iOS 18

Na Applovem dogodku WWDC 2024 se je govorilo marsikaj. Applova inteligenca je bila seveda v ospredju, za mnoge pa bodo najbolj uporabne novosti na področju operacijskega sistema iOS 18, ki prihaja septembra oziroma jeseni.

Preden se podrobneje lotimo novih funkcij, najprej nekaj besed o razpoložljivosti novega sistema iOS 18. Če se vam res ne mudi, raje počakajte, saj so zgodnje različice običajno polne hroščev in bodo pokvarile vašo doslej brezhibno izkušnjo.

Ko bo iOS 18 pripravljen, bo razumljivo najprej na voljo za telefone iPhone 15 (in 16, ko bodo ti na voljo za prodajo). Applova inteligenca, ki zajema vse funkcije umetne inteligence, pa naj bi bila sprva na voljo samo za modele Pro in Pro Max, šušlja se tudi o morebitni čakalni vrsti. Kasneje naj bi iOS 18 prišel tudi na starejše telefone, vse do iPhone 11 in iPhone SE.

APPLE INTELLIGENCE: APPLOV POSKUS VGRADNJE UMETNE INTELLIGENCE

Apple je med zadnjimi, ki se je lotil umetne inteligence. Vsi ostali proizvajalci so v takšni ali drugačni obliki že predstavili funkcije umetne inteligence za svoje telefone. Brez dvoma vodi Samsung, ki se je tega lotil še najbolj resno. Samsung Galaxy AI zajema funkcije od urejanja posnetkov do transkripcije in prevajanja v živo.

Kaj pa Apple Intelligence? Applova inteligenca ni ravno samostojna funkcija novega sistema iOS 18, ampak nekakšna povezovalna nit, ki bo povezovala različne funkcije. Apple želi, da je v središču vsakodneвне izkušnje – od sestavljanja besedil do ustvarjanja in urejanja slik. Siri bo ena od funkcij, na katero bo Apple Intelligence moč-



no vplivala. Glasovna pomočnica bo prežeta z močjo umetne inteligence in bo presegla okvire klepetalnega robota s standardnimi ukazi in odgovori ter postala bolj podobna modelom umetne inteligence, ki smo jih v zadnjem času vajeni. Bolje bo razumela, kaj govorite, zagotavljala bolj naravne odzive ter poznala funkcije in nastavitve vašega telefona. Delovala bo tudi med aplikacijami, tako da jo boste lahko prosili, naj fotografiji v Galeriji doda stavek iz aplikacije Beležka in jo nato pošlje po elektronski pošti.

Apple Intelligence večinoma temelji na internem razvoju. Da pa lahko pokrijejo vse potrebe uporabnikov, so se združili s podjetjem OpenAI in si sposodili moč ChatGPT-ja. Novica ni razveselila ravno vsakogar. Elon Musk je komentiral, da ne zaupa, da bodo podatki ostali zgolj na telefonu, in da bodo v njegovih podjetjih telefoni iPhone prepovedani, če bo Apple dovolil, da ima OpenAI sistemski dostop do telefonov.

POUDAREK NA PERSONALIZACIJI

Apple se je dolgo upiral, a vendarle popustil in bo kmalu dovolil kar konkretno prilagajanje tele-

fona po željah uporabnikov. Večina od naštetih funkcij je že nekaj časa na voljo na Android telefonih, iOS uporabniki pa se bodo lahko prvič igravali z nastavitvami iPhonea, ne da bi ga bilo pred tem potrebno odkleniti (angl. jailbreak).

V nadzorni plošči so upravljalni elementi v skupinah, pri čemer lahko spremenite njihovo razvrstitev, sestavite svoje skupine, spremenite postavitev in spremenite velikost upravljalnih elementov. Z novim vmesnikom lahko celo dodajate nove gumbe, vključno z gumbi po meri iz aplikacij tretjih ponudnikov. Prav tako lahko spremenite, kateri gumbi so prikazani na zaklenjenem zaslonu, na primer svetilka in fotoapar. Ikone aplikacij boste odslej lahko kar konkretno spreminjali. Na voljo bo ogromno barv, nov temni videz, skratka zelo podobno, kar je na voljo na Material You pri telefonih z operacijskim sistemom Android. Prvi vtis pa je v prid Androidu. Applova izvedba vsaj za zdaj deluje zelo nedovršeno. Pri nekaterih barvah so ikone neprepoznavne, besedilo pa neberljivo.

Prvič je predstavljena tudi možnost premikanja, spreminjanja velikost aplikacij in gradnikov na

**IMATE TEŽAVE S KRIŽEM,
BOLEČINE V VRATU, ZAPESTJU?**

MI IMAMO REŠITEV ... PREVERITE
FIZIOTERAPIJA IN
ALTERNATIVNE METODE ZDRAVLJENJA

SPLETNI TEČAJ
REFLEKSNA MASAŽA STOPAL
ZA DOMAČO UPORABO
VEČ NA:
WWW.VITA-SPA.SI

VITA SPA D.O.O. | WWW.VITA-SPA.SI | INFO: 031 807 784
KAPUCINSKI TRG 9 | ŠKOFJA LOKA - POSLOVNI DEL HOTELA LONGA ŠKOFJA LOKA

VITA SPA



domačem zaslonu. Aplikacije boste lahko skrili pred ostalimi ali pa jih zaklenili z dodatno zaščito (PIN, geslo, prepoznavna obraza)

NOVOSTI V GALERIJ

Medtem ko je Samsung ponudil kar nekaj novih zmogljivosti za urejanje fotografij in posnetkov, vključno s premikanjem motivov, poravnavo in upočasnitvijo posnetkov, se je Apple bolj osredotočil na organizacijo Galerije. S pomočjo umetne inteligence boste lahko hitreje organizirale slike v skupine, na primer dopust, hišni ljubljenci, družina in podobno. Zbirke boste za hitrejši dostop lahko tudi pripeli, na voljo pa bo tudi nov pogled Carousel, ki bo razvrstil vaše najboljše fotografije v plakadni pogled. Kako bo določil vaše najboljše fotografije, za zdaj še ni znano.

V aplikaciji Photos za iOS 18 bo na voljo novo orodje, imenovano Clean Up. Omogočil vam bo, da obkrožite določen del fotografije, ga premaknete (ali odstranite) s pomočjo generativne umetne inteligence, ki bo obenem tudi zapolnila prazen prostor. Delovalo bo zelo podobno kot na Samsung in Pixel telefonih.

KOMUNIKACIJA BO DRUGAČNA IN TUDI BOLJ ZABAVNA

Sporočila (iMessage) že zdaj omogočajo osnovno urejanje besedila, na primer poševni in krepki tisk. V iOSu 18 pa bi lahko določenim besedam dodali animacije. Kot primer je Apple napisal besedo »odpihniti« (angl. blown away) in beseda je dobila animacijo vetra. Ni jasno, ali bo to veljalo tudi za slovensko besedilo.

S funkcijo Tapback boste lahko prejetim sporočilom dodali katerikoli smeško na enak način, kot to že lahko storite na primer v WhatsAppu. Kot piko na i, boste lahko sporočila opremili z nalepkami iz zbirke, ki jih boste prenesli prek spleta ali pa naredili sami iz fotografij. S pomočjo generativne umetne inteligence naj bi lahko ustvarili tudi poljubne smeškote z besedilnimi ukazi. Seveda prihaja tudi podpora za sporočanje RCS, kar pomeni

boljšo kakovost poslanih fotografij in posnetkov ter prikaz potrdil o branju, ko se boste pogovarjali z Android uporabniki. Na voljo bo tudi načrtovanje sporočil za kasnejše pošiljanje.

Ameriški uporabniki bodo imeli med prvimi tudi možnost pošiljanja sporočil prek satelita, kar je priročno, ko se uporabnik znajde kje, kjer omrežje ni na voljo, hkrati pa bodo sporočila za dodatno varnost tudi šifrirana. Kdaj bo ta funkcija na voljo v Evropi, še ni znano. Tudi Android telefoni so v teoriji tega že nekaj časa sposobni, a vsaj za zdaj satelitsko sporočanje še ni pretirano razširjeno.

Aplikacija za elektronsko pošto bo dobila več filtrov oziroma kategorij, na primer promocije, oglasi in podobno. Z ločevanjem pošte želijo poskrbeti, da je najprej vidna relevantna pošta, nezaželena pa res dostopna samo, če jo namerano iščete. Imela naj bi tudi sposobnost prepoznavanja tega, katera pošta je najbolj pomembna, in naj bi vam jo prikazala v novem prednostnem pogledu. Pri pisanju sporočil naj bi pomagala Appleova inteligenca, spet pa ni jasno, v kolikšno pomoč bo slovenskim uporabnikom.

Telefonske klice boste lahko snemali, umetna inteligenca pa bo v realnem času s pomočjo transkripcije prepisala pogovor v besedilo. Ustvarila bo tudi kratek povzetek. Če boste snemali pogovor, bo sogovornik o tem predhodno obveščen. Dodali so tudi podporo za tipkovnico T9.

PREVETRENA DENARNICA

Apple Wallet bo v različici iOS 18 dobila novo funkcijo Tap to Cash. To vam bo omogočilo pošiljanje denarja neposredno drugemu uporabniku Apple Wallet tako, da preprosto postavite telefona v bližino in potrdite prenos. S tem želijo odpraviti potrebo po posredovanju osebnih podatkov. Ali bo funkcija takoj na voljo tudi v Evropi, pa bomo še videli.

ŠE BOLJ ZDRAVA BATERIJA

Apple o tej funkciji ni spregovoril na dogodku, so jo pa strokovnjaki našli med preizkušanjem

razvijalske različice iOS 18. Funkcija je pravzaprav izboljšava trenutne funkcije za omejitve polnjenja. To sistemsko orodje vam omogoča, da preprečite, da bi se vaš telefon napolnil preko določenega odstotka, kar pomaga ohraniti dolgo življenjsko dobo baterije. V iOS 17 je bilo to zaklenjeno na 80 %, v iOS 18 pa lahko izbirate med več točkami zaustavitve med 80 % in 100 %.

IGRIŠČE ZA FOTOGRAFIJE

Image Playground je Appleovo orodje, ki se želi kosati z Dall-E in Midjourney. Omogočal nam bo, da ustvarjamo fotografije z besedilnimi ukazi, kot smo tega vajeni pri podobnih rešitvah. Ustvarjali bomo lahko tudi brez klasičnih pozicij in si pri tem pomagali z vnaprej pripravljenimi koncepti (kostumi, teme, kraji ...). Med ustvarjanjem predogleda fotografije nam bo orodje ponudilo še več možnosti za urejanje. Image Playground bo imel svojo namensko aplikacijo, vendar bo integriran tudi v druge Appleove aplikacije. Apple prav tako izdaja API Image Playground, tako da lahko razvijalci to orodje za ustvarjanje slik vključijo v svoje aplikacije.

BELEŽKA BO BOLJ PREFINJENA

Aplikacija Apple Notes bo dobila kar nekaj novih funkcij, vključno z možnostjo snemanja zvoka in samodejnega prepisovanja. Appleova inteligenca bo prav tako lahko v nekaj sekundah naredila povzetek pogovora ali dokumenta. Pomagala bo tudi pri organizaciji in oblikovanju.

ŠE NEKATERE ZANIMIVE NOVOSTI

V brskalniku Safari bo na voljo nova funkcija Izpostavitev (angl. Highlights), ki bo samodejno poudarila pomembne informacije na spletni strani in sočasno ponudila možnost, da si ogledate dodatne informacije. Na primer: če si boste ogledovali določen kraj, bi lahko nova funkcija predlagala najboljšo pot ali pa zgodovinsko ozadje.

Prihaja tudi nova aplikacija za upravljanje gesel, ki bo shranjevala gesla in poverilnice s šifriranjem od konca do konca. Gesla bodo sinhronizirana na vseh Appleovih napravah. Kaj se bo zgodilo z dosedanjjo aplikacijo KeyChain, še ni znano.

iOS 18 bo predstavil tudi novo funkcijo za igranje (Game Mode), ki bo med igranjem poskrbela, da so fps-ji dosledni, povezava vedno zanesljiva, obvestila pa nemoteča.

Končno bo na voljo tudi Kalkulator, matematične enačbe pa bo iPhone lahko reševal povsod, kjer lahko s tipkovnico vnašamo besedilo.

Po dolgem, res dolgem čakanju pa bomo slovenski uporabniki lahko iPhone uporabljali v slovenskem jeziku.



Mobilno in spletno bančništvo vse bolj priljubljeno

PRIROČNOST, DOSTOPNOST IN UČINKOVITOST – TO SO OSNOVNI RAZLOGI, ZAKAJ SPLETNO IN MOBILNO BANČNIŠTVO POSTAJA VSE BOLJ PRILJUBLJENO.

Pogovarjali smo se z Urošem Žižekom, partnerjem in vodjo razvoja ter raziskav v podjetju E-laborat d.o.o., ki ob enem vsako leto vodi tudi raziskavo Digitalno bančništvo v Sloveniji.

Kako sta spletno in mobilno bančništvo spremenila dožemanje plačevanja in bank? Koliko uporabnikov danes koristi te storitve in za osnovna plačila ne obiskuje več bančnih poslovalnic?

Spletno in mobilno bančništvo sta v zadnjih letih bistveno preoblikovala način, kako uporabniki dojemajo bančne storitve. Uporabniki bank želimo čim več storitev opraviti brez obiska poslovalnic ter ob enem vse ali večino storitev opraviti s pomočjo mobilnega telefona. Seveda želimo, da so vse transakcije enostavne, pregledne ter tudi varne. Leta 2020 je število uporabnikov mobilnih bank v Sloveniji preseglo število uporabnikov spletnih bank, kar kaže na premik k bolj priročnim in dostopnim digitalnim platformam. Po zadnjih podatkih več kot 70 % komitentov uporablja spletno ali mobilno bančništvo za osnovna plačila, kar zmanjšuje potrebo po obisku fizičnih poslovalnic.

Je razvoj spletnega in mobilnega bančništva v Sloveniji primerljiv s tujino? Kje se Slovenija nahaja v globalnem merilu?

Razvoj spletnega in mobilnega bančništva v Sloveniji je primerljiv z drugimi razvitimi državami. To velja predvsem na področju funkcionalnosti in digitaliziranih storitvah. Opazen pa razkorak med slovenskimi in tujimi bankami pri preglednosti, enostavnosti uporabe in uporabi naprednih funkcionalnosti. Skrb za dobro počutje uporabnikov pri uporabi digitalnih plat-

form je nekaj na kar bodo morale biti slovenske banke bolj pozorno. To nazorno kaže tudi vsakoletna raziskava podjetja E-laborat d.o.o. Digitalno bančništvo v Sloveniji, pri kateri so tuje banke dosegle dosti višjo oceno uporabnosti in enostavnosti uporabe mobilnih bank.

Kaj pa uporabniki? Imajo raje spletno ali mobilno banko? Kakšni so trendi in kdo največ uporablja te storitve (starost, spol)?

Trendi kažejo, da uporabniki vse bolj preferirajo mobilno bančništvo zaradi njegove dostopnosti in enostavnosti uporabe. Mobilno bančništvo ni več priljubljeno samo med mlajšo populacijo, kar je veljalo še nekaj let nazaj. Zdaj mobilno bančništvo uporabljamo pravzaprav vsi, ki posluujemo z banko. Med spoloma ni razlik.

Kako je s funkcionalnostmi spletne in mobilne banke? Ali banke dovolj hitro sledijo zahtevam uporabnikov?

Banke v Sloveniji skušajo kar se da hitro slediti zahtevam uporabnikov. Vsako leto v raziskavi Digitalno bančništvo v Sloveniji opazimo izboljšanja pri najbolj uporabljenih vsakodnevnih bančnih

storitvah (hitra plačila, pregled sredstev, spremljanje sredstev itd.), varnosti (biometrično preverjanje pristnosti) in uporaba digitalnih denarnic. Kljub temu obstaja še prostor za izboljšave, zlasti pri naprednih funkcionalnostih, vodenju in analizi proračunov ter celoviti uporabniški izkušnji.

Katere so zadnje novosti v spletnem in mobilnem bančništvu? Kaj lahko pričakujemo v prihodnosti?

Med najnovejšimi funkcionalnostmi v mobilnem bančništvu so hitra plačila (uporaba kamere, uvoz QR kode), upravljanje finančnega stanja (spremljanje proračuna, analiza porabe ...), uporaba digitalne denarnice, biometrično preverjanje pristnosti, naročila virtualnih kartic ter naročila ostalih produktov. Pričakujemo lahko nadaljnje izboljšave v povezovanju bančnih storitev z umetno inteligenco, personalizacijo storitev glede na uporabniške navade ter storitev za zagotavljanje večje varnostni in transparentnosti.

Kako pa je z varnostjo in zaupanjem uporabnikov?

Varnost in zaupanje sta ključna elementa v digitalnem bančništvu. Slovenske banke uvajajo številne varnostne ukrepe, kot so biometrično preverjanje, dvofaktorska avtentikacija in digitalni podpisi, da bi zagotovile varnost svojih storitev. Kljub tem ukrepom uporabniki pričakujejo boljšo komunikacijo glede varnostnih funkcij. Splošno zaupanje v spletno in mobilno bančništvo v Sloveniji ostaja visoko, kar se odraža v vse večjem številu uporabnikov teh storitev.

Več o raziskavi digitalnega bančništva podjetja E-laborat si lahko ogledate na spletni strani www.e-laborat.si.



Uroš Žižek, partner in vodja razvoja ter raziskav v podjetju E-laborat d.o.o.,

Kaj je čip NPU?

ČE STE V ZADNJIH MESECIH SPREMLJALI DOGAJANJE NA PODROČJU RAČUNALNIŠTVA, STE LAHKO VSE POGOSTEJE NALETALI NA IZRAZ **NPU**, ŠE POSEBEJ PRI NALOGAH, KJER JE PRISOTNA UMETNA INTELIGENCA.

Kaj pa sploh je NPU? Kaj je njegova funkcija? Ga res potrebujemo? Za mnoge je dovolj, da so seznanjeni, kateri procesor in grafična kartica se nahajata v računalniku, tablici ali telefonu. Tudi tisti, ki preizkušamo tovrstne naprave, doslej nismo bili pretirano pozorni na čipe NPU. Ampak časi se spreminjajo. NPU je ali pa še bo postal enako pomemben kot procesor (CPU) in grafična kartica (GPU).

KAJ JE NPU?

NPU je namenski procesor za pospeševanje nalog strojnega učenja in umetne inteligence. NPU ali nevronska procesna enota je namenski procesor ali procesna enota v večjem sistemu na čipu (angl. SoC), ki je namensko zasnovana za pospeševanje delovanja nevronske mreže in nalog umetne inteligence. Za razliko od splošnih procesorjev in grafičnih procesorjev so NPU optimizirane za vzporedno računanje, ki temelji na podatkih, zato so zelo učinkovite pri obdelavi obsežnih večpredstavnostnih podatkov, kot so videoposnetki in slike, ter obdelavi podatkov za nevronske mreže. Posebej spretni so pri opraviilih, povezanih z umetno inteligenco, kot so prepoznavanje govora, zamegljevanje ozadja pri video klicih in postopki urejanja fotografij ali videoposnetkov, kot je na primer zaznavanje predmetov, brisanje, dodajanje elementov in podobno.

NPU so integrirana vezja, vendar se pomembno razlikujejo od enofunkcijskih integriranih vezij ASIC (angl. Application-Specific Integrated Cir-

cuits). Medtem ko so ASIC zasnovani za en sam namen, na primer rudarjenje določene kriptovalute, NPU čipi ponujajo večjo kompleksnost in prilagodljivost ter zadovoljujejo različne zahteve omrežnega računalništva. To dosežejo s specializiranim programiranjem v programski ali strojni opremi, ki je prilagojeno edinstvenim zahtevam izračunov nevronske mreže.

Pri večini potrošniških izdelkov bo NPU dejansko vgrajen v glavni procesor, kot pri serijah Intel Core in Core Ultra ali novih procesorjih za prenosne računalnike AMD Ryzen 8040. V večjih podatkovnih centrih ali bolj specializiranih indu-

strijskih dejavnostih pa je NPU lahko povsem ločen procesor na matični plošči, ločen od vseh drugih procesnih enot. Na telefonih so čipi NPU običajno integrirani na sistem na čipu, kjer najdemo še procesorska in grafična jedra.

Vsak proizvajalec nekoliko drugače poimenuje svoje čipe NPU. Apple jim pravi Neural Engine, Qualcomm se je odločil za Hexagon, Google na primer Tensor Processing Unit (TPU), Huawei pa Da Vinci Architecture. Kot zanimivost, Huawei je bil med prvimi, ki je NPU integriral v pametni telefon Mate 10.

ZAKAJ TELEFONI IN RAČUNALNIKI SPOLOH POTREBUJEJO NPU?

Ko je Samsung letos predstavil svoj koncept umetne inteligence Galaxy AI, se je morda prvič več govorilo o čipu NPU. Zakaj? Če ste uspeli preizkusiti njihove funkcije umetne inteligence, ste lahko opazili, da nekatere delujejo lokalno, nekatere pa potrebujejo povezavo z oddaljenim strežnikom. Če želimo, da funkcije delujejo lokalno, torej neposredno na naši napravi, potrebujemo NPU, še posebej, če želimo, da se naloge izvajajo brezhibno.

Veliko današnje obdelave umetne inteligence se izvaja v oblaku, vendar iz več razlogov to ni idealno. Prvi so zakasnitve in omrežne zahteve. Do orodij ne morete dostopati, ko ste brez povezave, ali pa boste morda morali čakati na dolge čase obdelave med prometnimi konicami. Pošiljanje podatkov prek interneta je tudi manj varno, kar je zelo pomemben dejavnik pri upo-



rabi umetne inteligence, ki ima dostop do vaših osebnih podatkov, kot je na primer zdaj že zloglasni Microsoftov Recall.

Kjer je to le mogoče, je lokalno delovanje boljše. Vendar funkcije umetne inteligence niso mačji kašelj, potrebujejo kar nekaj moči. Če ste eden izmed redkih, ki ste si na začetku AI norije na svojem računalniku namestili Stable Diffusion, potem veste, kakšno strojno opremo potrebujete za razmeroma solidne rezultate. Nihče noče čakati predolgo, in čeprav bi procesor in grafična kartica lahko marsikaj postorila sama, to od slej enostavno ne bo dovolj.

Rešitev so čipi NPU, ki lahko znatno pospešujejo tovrstne naloge. Njihova zmogljivost se pogosto navaja v bilijonih operacij na sekundo (TOPS), vendar to ni zelo uporabna metrika, saj ne pove natančno, kaj posamezna operacija počne. Namesto tega je pogosto bolje poiskati podatke, ki povedo, kako hitro je potrebno obdelati žetone za velike jezikovne modele, koliko energije porabi, kako natančen je, koliko podatkov lahko bere ali zapiše in podobno.

NPU IN GPU. KAKŠNA JE RAZLIKA?

Čeprav se številne delovne obremenitve umetne inteligence in strojnega učenja izvajajo na grafičnih procesorjih, obstaja pomembna razlika med grafičnim čipom in NPU-jem.

Čeprav so grafični procesorji znani po svojih zmogljivostih vzporednega računanja, pa vsi grafični procesorji niso tako zelo sposobni v tem, da bi poleg grafike obdelovali še kup ostalih nalog, saj potrebujejo posebna integrirana vezja za učinkovito obdelavo delovnih obremenitev strojnega učenja. Najbolj priljubljeni grafični procesorji Nvidia imajo ta vezja v obliki jeder Tensor, vendar sta jih v svoje grafične procesorje vgradila tudi AMD in Intel, predvsem za obdelavo



vo operacij za povečevanje ločljivosti (angl. upscale), ki je ena najpogostejših nalog umetne inteligence.

S čipi NPU lahko ta vezja preprosto ločimo od grafičnega procesorja, mu pustimo, da z vsemi močmi opravlja svojo glavno nalogo, ločena vezja pa integriramo v samostojno namensko enoto. To omogoča učinkovitejšo obdelavo nalog, povezanih z umetno inteligenco, z manjšo porabo energije, kar je tudi razlog, da postajajo nepogrešljiva komponenta v prenosnikih in telefonih. Za tiste najbolj zahtevne naloge pa bodo vseeno potrebovali vsaj pomoč grafičnega procesorja.

NPU IN CPU. KAJ DELA EN, KAJ DELA DRUG?

NPU se od centralne procesne enote (CPU) razlikuje v delovni obremenitvi, za katero je namenjena. Tipičen procesor v računalniku ali telefo-

nu ima zelo splošne naloge, kar mu tudi ustreza, saj podpira širok nabor ukazov, različne načine predpomnjenja in priklica funkcij.

Kot smo že rekli, so naloge strojnega učenja in umetne inteligence drugačne in ne potrebujejo tolikšne prilagodljivosti. Ne samo, da so bolj zahtevne, pogosto delujejo na nenavadnih oblikah, na primer s 16-, 8- ali 4-bitnimi števili. Čeprav procesorji lahko izvajajo osnovne naloge strojnega učenja, to ni njihova primarna naloga in so pri tem veliko počasnejši.

ALI BO NPU V PRIHODNOSTI OBVEZNA KOMPONENTA?

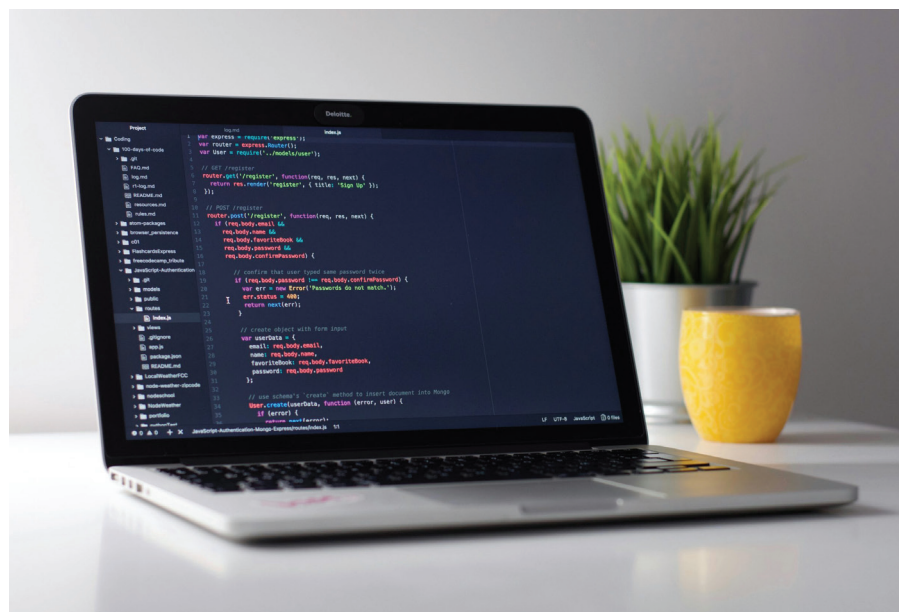
Skoraj zagotovo, razen če se poživizgate nad umetno inteligenco.

Če boste na primer želeli uporabljati Microsoft Copilot Plus, boste potrebovali čip NPU z minimalno zmogljivostjo 40 TOPS. Tako boste lahko na primer uporabljali lokalne AI funkcije Recall, Cocreator in Live Captions.

Vsaj za zdaj ni veliko aplikacij, ki bi med pogoji uporabe zahtevale čip NPU. Po vsej verjetnosti pa se bo to spremenilo, ko bodo razvijalci želeli integrirati več lokalnih funkcij, na primer v programih Adobe, DaVinci Resolve ali pa morda Teams in Zoom.

Tudi pri telefonih bo potrebno biti pozoren na to komponento. Pri premijskih telefonih ste lahko prepričani, da boste imeli dostop do najboljšega čipa NPU in vseh AI funkcij, ki jih ponuja proizvajalec. V nižjih razredih, na primer za 500 evrov in manj, pa to ne bo samoumevno. Če se boste želeli igrati z umetno inteligenco, boste po vsej verjetnosti morali gledati v razredu od 1000 evrov navzgor.

V tem trenutku pa se vam ne mudi z nakupom novega računalnika ali telefona. Smo šele na začetku in vsaj za zdaj še niste veliko zamudili.





Vsi doslej predstavljeni računalniki Copilot+

MED NJIMI JE NEKAJ RAZLIK, DELIJO PA SI ZVESTOTO DO MICROSOFTOVE UMETNE INTELIGENCE COPILOT IN NOVEGA PROCESORJA QUALCOMM.

Doba umetne inteligence se nadaljuje. Telefoni so zdaj že nekaj mesecev nasičeni z novimi funkcijami umetne inteligence, vsi že dve leti uporabljamo ChatGPT in druge velike jezikovne modele, Microsoft pa je zdaj dal še v višjo prestavo. Copilot, ki so ga ustvarili s pomočjo podjetja OpenAI, in najnovejši procesorji Qualcomm so v ospredju te nove dobe. 18. junija smo dobili čisto novo kategorijo Windows računalnikov, kjer je največji poudarek na umetni inteligenci z lokalnimi zmogljivostmi in manjšo odvisnostjo od oddaljenih strežnikov.

Vsi ti računalniki imajo, kot rečeno, novi Qualcomm procesor, ki temelji na arhitekturi Arm, poleg tega pa so v ospredju še čipi NPU za opravljanje nalog umetne inteligence in strojnega učenja. Microsoft od Copilot+ računalnikov zahteva, da imajo NPU čipe z minimalno zmogljivost 40 TOPS (tera operacij na sekundo), najmanj 16 GB RAM-a in 256 GB prostora za shranjevanje. Vsi predstavljeni računalniki Copilot+ imajo tudi namensko tipko za vklop Copilota in čisto vsi naj bi imeli neverjetno dolgo življenjsko dobo baterije.

Kaj pomeni, da smo dobili povsem novo kategorijo računalnikov? Za večino se ne bo spremenilo nič bistvenega, vsaj pri prvi generaciji računalnikov Copilot+ ne. Kar novi računalniki obljubljajo, je povsem drugačna interakcija z računalniki – kaj bomo na njih počeli in kako. Ker je vanje integrirano na desetine AI modelov, Microsoft želi, da jih uporabljamo za globlje urejanje

fotografij in posnetkov, prevajanje pogovorov v živo in na posnetkih, ustvarjanje slik, povzemanje besedil. Umetna inteligenca pa naj bi pomagala tudi pri nadgradnji grafike med igranjem iger, čeprav sami računalniki niso prvotno namenjeni za igranje iger, saj jim vendarle manjka namenska grafična kartica.

Kot rečeno, večina bo počakala, da se začetna norija okoli novih računalnikov poleže, šele nato pa bodo presodili, ali jim lahko Copilot+ računalniki izboljšajo delavnik ali popestrijo prosti čas.

Vse funkcije umetne inteligence ne bodo na voljo takoj, Microsoft jih želi lansirati po korakih, vključno s kontroverzno funkcijo Recall, ki bo beležila vse, kar počnemo na računalniku.

Za zdaj ni veliko Copilot+ računalnikov. Dell, Acer, ASUS, Samsung in HP so med prvimi, ki so se pridružili Microsoftu. Vsi so že na voljo na drugi strani luže, nekateri pa so prišli tudi že v Evropo. Prihajajo tudi Copilot+ računalniki z Intel procesorji, datum lansiranja pa še ni znan. Znanе so cene za ameriški trg, za Evropo pa lahko pričakujemo, da bodo stotaka ali dva dražji.

Poglejmo si, kateri računalniki so že pripravljeni za uporabo.

MICROSOFT SURFACE LAPTOP IN SURFACE PRO

Novi prenosnik Surface Laptop je bil prvi računalnik Copilot+, ki je bil predstavljen na Microsoftovem dogodku meseca maja. Posodobljeni osebni računalnik ima pričakovano na voljo čisto vse funkcije umetne inteligence, saj gre

vendarle za Microsoftovo igralko. Zaslون prenosnika Surface Laptop lahko doseže 600 nit svetlosti, na voljo pa sta 13,8- in 15-palčni konfiguraciji. V okviru je vgrajena kamera polne ločljivosti. Microsoft pravi, da je prenosnik 80 % hitrejši od prejšnje generacije, z baterijo, ki lahko z enim polnjenjem zdrži vse do 22 ur, kar je skorajda neverjetna številka. Cena pa 1000 ameriških dolarjev.

Microsoft Surface Pro naj bi prav tako kar 90 % hitrejši od predhodnika (Surface 9), na voljo pa je tudi OLED različka z nekoliko močnejšim procesorjem Snapdragon X (12 jeder namesto 10) in predelano tipkovnico, ki za delovanje ne potrebuje fizične povezave z računalnikom vse-v-enem. Na voljo je tudi podpora za novi Wi-Fi 7, podpora za povezovanje več monitorjev, sprednja kamera, za katero Microsoft pravi, da je najboljša doslej, in zadnja kamera, ki lahko snema v 4K ločljivosti. Osnovna cena je 1000 dolarjev, za OLED različico pa bo potrebno odšteti dodatnih



500 ameriških zelencev. V Nemčiji smo OLED različico opazili za 1700 evrov.

ACER SWIFT 14 AI

Acerjev računalnik Copilot+ ima 14,5-palčni zaslon z ločljivostjo 2,5K, podporo za standard Wi-Fi 7, konfiguriramo pa ga lahko do 32 GB RAM-a in 1 TB prostora. Ohišje iz aluminija deluje zelo prefinjeno in tanko, računalnik pa tehta zgolj 1,36 kilograma. Tudi Acer obljublja izredno dolgo življenjsko dobo baterije, in sicer kar 26 ur uporabe z enim polnjenjem. NPU čip bo v vseh



različicah enak, zmogljivost je ocenjena na 45 TOPS, vgrajena grafična kartica pa na 3,8 TFLOPS. Začetna cena je 1100 dolarjev, na police pa prihaja julija. V trgovini notebooksbilliger.de je različica 16GB/512GB v predprodaji na voljo za 1399 evrov.

HP OMNIBOOK X

HP je po več kot 20 letih ponovno oživel družino prenosnikov Omnibook. Omnibook X bo seveda opremljen z najmočnejšim čipom Snapdra-



gon X Elite z 12 jedri in najvišjo hitrostjo 3,4 GHz. Hexagon NPU čip bo poganjal umetno inteligenco, vgrajena grafika Adreno pa preostale grafične naloge. HP je dodal še svojega AI pomočnika, ki naj bi nam pomagal izkoristiti vse, kar ponuja nov računalnik. Na voljo bo še do 32 GB najnovejšega RAM-a in celo do 2 TB prostora.

Diagonala zaslona bo 14-palčna, torej bo šlo za bolj kompakten računalnik. Ločljivost je ocenjena na 2,2K, hvalijo pa zvočnike s tehnologijo HP Audio Boost. Začetna cena je 1150 dolarjev (okoli 1300 evrov v Nemčiji).

HP ELITEBOOK ULTRA G1Q

Poleg Omnibooka so predstavili še bolj poslovno naravnani računalnik EliteBook Ultra. V ospredju sta čip Snapdragon X Elite in NPU čip z zmogljivostjo več kot 40 TOPS, kar po Microsoftovih standardih pomeni, da bodo vse funkcije umetne inteligence delovale hitro in brezhibno. Kar nekaj nalog, kot na primer zameglitev ozadja med klici, bo sedaj prevzel NPU čip in tako vsaj malo razbremenil procesor.

HP EliteBook Ultra G1Q bo imel tudi napredno zaščito pred phishing napadi in ostalimi napadi z zlonamerno programsko opremo. Zaščita bo vdelana kar na raven vdelane programske opreme. 14-palčni zaslon bo imel ločljivost 2,2K, baterija pa se bo v samo 30 minutah lahko napolnila za 50 %. Obljubljena življenjska doba bateri-



je je več kot 20 ur. Na voljo je 16 GB RAM-a, ki pa je spajkan na ploščo, zato nadgradnja ne bo mogoča. Začetna cena je 1700 dolarjev.

SAMSUNG GALAXY BOOK4 EDGE

Serija računalnikov Samsung Galaxy Book bo prav tako dobila Microsoftovo osvežitev. Na voljo bo več različic, od 14- do 16-palčnih AMOLED zaslonov z impresivno ločljivostjo 3K ter hitrostjo osveževanja 120 Hz. Poganjal jih bo Snapdragon X Elite, Samsung pa je bil razmeroma radodaren tudi s priključki: HDMI 2.1, 2x USB-C, priključek za slušalke, pri večjih različicah pa bodo na voljo še bralnik microSD kartic, priklju-



ček USB-A in še numerična tipkovnica. Začetna cena je 1350 dolarjev, na nemškem trgu pa smo našli različico s konfiguracijo 16GB/512GB za okoli 1700 evrov.

ASUS VIVOBOK S 15

Kljub 15,6-palčnemu zaslonu je ASUS Vivobook S 15 razmeroma tanek, glavna prednost pa so zagotovo AI funkcije, ki jih je ASUS dodal poleg kopilota. AiSense je funkcija kamere, ki samodejno prepozna, kdaj uporabnik gleda v zaslon. Ko



uporabnik odvrne pogled od zaslona, se svetilnost zaslona samodejno zmanjša. Ista funkcija nadzira tudi zaklenitev računalnika, ko ga ne uporabljamo. Na voljo bo še funkcija StoryCube, ki bo pomagala pri organizaciji datotek, slik in posnetkov.

Zaslon bo OLED s 3K ločljivostjo, zvočnike je uglasilo podjetje Harman Kardon, baterija naj bi zdržala 18 ur, začetna cena pa je 1300 dolarjev.

DELL JE ŠEL NA VSE ALI NIČ

Dell je očitno mnenja, da je umetna inteligenca dovolj privlačen razlog, da bodo kupci pograbili vse, kar izdelajo. Pripravili so kar nekaj Copilot+ računalnikov.

Dell XPS 13 bo imel najnovejši čip podjetja Qualcomm, aluminijasto ohišje, 3K zaslon, vse do 64 GB RAM-a in 2 TB prostora za shranjevanje. Začetna cena je 1300 dolarjev.

Copilot in Qualcomm sta dobila prostor tudi v seriji Inspiron. Inspiron 14 in 14 Plus sta prva, ki bosta opremljena s funkcijami in čipi obeh podjetij. Plus različica ima malenkost močnejši procesor, kaj več, vključno s ceno, pa bo znanega v naslednjih mesecih.

Za poslovneže so pripravili še osvežitev računalnikov Latitude 5455 in Latitude 7455. Poganjal ju bo čip Snapdragon X Plus z možnostjo nadgradnje na čip X Elite pri modelu 7455. Latitude 7455 naj bi imel 360-stopinjski tečaj, hkrati pa naj bi to bil najtanjši prenosnik Latitude doslej.

To so za zdaj vsi predstavljeni Copilot+ računalniki. Zanimanja je zagotovo veliko. Nekateri bi radi preizkusili nov čip, drugi so bolj osredotočeni na umetno inteligenco. Tudi v uredništvu upamo, da bomo v roke dobili vsaj enega od omenjenih računalnikov.



Evropsko podatkovno desetletje

OB OBILICI AKTOV (UREDB), KI JIH JE V IZTEKAJOČEM MANDATU EVROPSKEGA PARLAMENTA IN EVROPSKE KOMISIJE SPREJELA EU, JE POGOSTO SPREGLEDAN AKT O PODATKIH (DATA ACT), S KATERIM SE ZAGOTAVLJA PRAVIČEN DOSTOP IN UPORABO PODATKOV TER POTROŠNIKOM ZAGOTOVLJA, DA OHRANIJO NADZOR NAD SVOJIMI PODATKI.

V zadnjih letih smo pogosto pisali o obsežnih regulatornih svežnjih na področju enotnega digitalnega trga Evropske unije: Akt o digitalnih trgih, Akt o digitalnih storitvah, Uredba o umetni inteligenci, predpisi o elektronski zasebnosti, so le nekateri med številnimi digitalnimi svežnji na mizah v Ljubljani in v Bruslju. Ti predpisi bodo bistveno vplivali na podjetja in posameznike v Sloveniji, v Evropski Uniji in na globalnih digitalnih trgih. Vplivali bodo na nadaljnja prizadevanja za digitalizacijo našega okolja, vključenost civilne družbe in nevladnih organizacij v procese digitalizacije ter nena zadnje tudi na poslovne modele naših podjetij in v naložbe v naše digitalne kompetence in zmogljivosti. Velika pričakovanja in nesporne ambicije Evropske komisije izvirajo iz prepričanja, da je Evropska unija predvsem talka obširnih »strategij«, ki opisujejo »kako loviti ribe«, le-te pa obširno in precej hitreje lovijo na drugi strani Atlantika in drugod v razvitem digitalnem svetu.

Akt o podatkih, ki dopolnjuje predhodno sprejeti Akt o upravljanju podatkov (Data Governance Act), predstavlja drugi steber evropske podatkovne strategije. Namenjen je zagotavljanju pravičnosti v digitalnem okolju, spodbujanju

konkurenčnejšega trga podatkov, povečanju priložnosti za inovacije, ki temeljijo na podatkih in omogočanju boljše dostopnosti podatkov. Zato bomo v pričujočem prispevku ponovili nekaj najpomembnejših novosti, ki jih v digitalno okolje prinašata Akt o podatkih in Akt o upravljanju s podatki.

OBlikovanje digitalne prihodnosti Evrope

Evropska komisija pod taktirko Ursule von der Leyen je na začetku mandata sprejela ambiciozni načrt digitalne preobrazbe. Strategijo, poimenovano Oblikovanje digitalne prihodnosti Evrope, je v palači Berlaymont podprla skupina »najmočnejših« komisarjev, digitalni načrt pa dopolnjuje še strategija o uporabi podatkov. Prvi gradnik je bil Akt o upravljanju podatkov (Data Governance Act), uredba, ki zagotavlja pravni okvir za izmenjavo vseh »podatkov«, osebnih in neosebnih, tudi tistih v oblakih, in ustvarja postopke in strukture za olajšanje izmenjave podatkov s strani podjetij, posameznikov in javnega sektorja. Konec leta 2023 je bil v Uradnem listu EU objavljen še Akt o podatkih (Data Act), ki med drugim uvaja zavezujoče zahteve za proizvajalce naprav, ponudnike digitalnih storitev in povezanih izdelkov oziroma stori-

tev za zagotavljanje dostopa do podatkov, ki jih ustvarijo uporabniki.

Akt o podatkih ustvarja okvir za pogoji, pod katerimi se lahko ustvari vrednost iz podatkov, s ciljem omogočiti potrošnikom in podjetjem še več nadzora nad tem, kaj je mogoče storiti z njihovimi podatki. Akt o podatkih ureja uporabo in dostop do vseh vrst podatkov na izdelkih, napravah in povezanih storitvah in določa pravila o izmenjavi podatkov, pogojih za dostop javnih organov do podatkov v posebnih okoliščinah v javnem interesu, mednarodnem prenosu podatkov, preklapljanju v oblaku in interoperabilnosti.

S tem je bil narejen drugi pomemben korak pri odklepanju množice industrijskih podatkov v EU, ki koristi podjetjem, potrošnikom, javnim službam in družbi kot celoti, saj se zaenkrat uporablja le majhen del industrijskih podatkov, potencial za rast in inovacije pa je ogromen. Cilj uredbe je sprostiti ogromen gospodarski in družbeni potencial podatkov in tehnologij v skladu s pravili in vrednotami EU, in zagotoviti, da se industrijski podatki delijo, hranijo in obdelujejo ob popolnem spoštovanju evropskih pravil, kot temelj močnega, inovativnega in suverena evropskega digitalnega gospodarstva.

ZBIRANJE PODATKOV SE BO SPREMENILO

Z Aktom o podatkih se bo spremenilo zbiranje podatkov na številnih napravah, med njimi način obdelave podatkov pri strojni opremi in povezanih napravah, kot so npr. avtomobili, tehnična oprema in pametne domače naprave. Zgolj v ilustracijo: lastnik avtomobila, ki zbira in obdeluje ogromne količine podatkov o vožnji in stanju vozila, bo lahko zahteval prenos podatkov o stanju avtomobila k drugim ponudnikom storitev mobilnosti. Dostop do podatkov o uporabi in delovanju pametnih naprav (IoT) bodo imeli posamezniki in startup podjetja, ki jim bo s tem omogočen hitrejši razvoj konkurenčnih storitev. Ponudniki storitev v oblaku bodo prisiljeni olajšati prehod med operaterji. Imetniki ogromnih količin (neosebnih) podatkov bodo prisiljeni le-te deliti z drugimi podjetji in pod določenimi pogoji tudi z javnim sektorjem.

Akt o upravljanju podatkov predstavlja prvo izmed pobud Evropske unije o »podatkih«. Akt se bo uporabljal za vse vrste podatkov in za kakršen koli »digitalni prikaz aktov, dejstev ali informacij in vsako zbiranje takih aktov, dejstev ali informacij, tudi v obliki zvočnega, vizualnega ali avdiovizualnega posnetka«. Akt o upravljanju podatkov že določa tudi prve korake k omejevanju prenosov neosebnih podatkov, ki se nahajajo v Evropski uniji, v tretje države. Ti koraki oziroma določbe pa se že prepletajo z zakonodajo o osebnih



Jaka Repanšek je vodja strateške skupine za regulativo pri Slovenski digitalni koaliciji (digitalna.si) in predsednik Oglaševalskega razsodišča

podatkov oziroma določbami, ki jih za iznos osebnih podatkov določa GDPR. Akt o upravljanju podatkov spodbuja tudi širšo ponovno uporabo podatkov javnega sektorja, ki niso na razpolago kot odprti podatki ali za katere ne velja sektorska zakonodaja EU, spodbuja podatkovni altruizem in ustvarja mehanizme zanj. S tem omogoča širši dostop do podatkov, zlasti za znanstve-

ne raziskave ali izboljšanje javnih storitev ter omogoča uporabo osebnih podatkov ob pomoči posrednika pri souporabi osebnih podatkov, ki posameznikom pomaga pri uveljavljanju njihovih pravic na podlagi GDPR.

Ker se obe opisani uredbi (akta) uporabljata neposredno (enako kot npr. GDPR), se je Evropska unija z njunim sprejetjem izognila obdobju in procesu izvajanja v državah članicah ter hkrati v bližnji prihodnosti omogočila vzpostavitev skupnih evropskih podatkovnih prostorov v skladu z načrtom EU za okrevanje kot prvega gradnika za vzpostavitev trdne in konkurenčne podatkovne ekonomije.

Naj zaključimo z mislijo, ki smo jo na straneh Računalniških novic že natisnili: Slovenija se že vedno giblje v povprečju razvitosti digitalne družbe v Evropski uniji. Sedaj je čas, da stopimo v ospredje. Izkoristiti moramo potenciala, ki nam jih prinaša razvoj in regulacija podatkovne ekonomije in močno povečati sredstva za raziskave in razvoj na področju digitalizacije. Ključno bo dvigniti raven zavedanja v gospodarstvu, civilni družbi in javnem sektorju glede neizmerne potenciala podatkovne ekonomije za prihodnost slovenske družbe, gospodarstva, okolja, prometa, izobraževanja in vseh drugih področij našega življenja. Vsem bralkam in bralcem Računalniških novic želim sproščeno, sončno in čim manj digitalno poletje!



Celjski sejem

18.–22. SEPTEMBER 2024

56. MOS DOM

Gradnja in obnova doma & trajnostne energetske rešitve

MOS TURIZEM

**MOS TEHNIKA
ENERGETIKA &
DIGITALIZACIJA**

MOS PLUS

**MOS B2B &
FESTIVAL
POKLICEV**

Kakšna bo prihodnost finančnih storitev?

TUDI TRADICIONALNE INSTITUCIJE, KOT SO BANKE IN ZAVAROVALNICE, SO SE MORALE ODZVATI NA DRUGAČNE POTREBE POTROŠNIKOV IN SO VEČINOMA ŽE TRDNO ZAKORENINJENE V DIGITALNEM SVETU.

Danes so njihove storitve dostopne prek različnih digitalnih platform, kot so računalniki in pametni telefoni. Kako so se banke, zavarovalnice in fintech podjetja prilagodila novim tržnim trendom? Kaj to pomeni za stranke? Katere storitve lahko pričakujemo v prihodnosti?

KAJ JE FINTECH?

Finančna tehnologija ali fintech je revolucionirala tradicionalne bančne in zavarovalniške storitve in prinesla inovacije, ki spreminjajo način poslovanja in interakcijo z uporabniki. Fintech predstavlja integracijo tehnologije v finančne storitve, kar omogoča hitrejšo, bolj dostopno in cenovno učinkovito rešitve. Fintech podjetja, kot so PayPal, Stripe, Wise in Revolut so postala sinonim za inovacije v plačilnih sistemih, posojilih, investicijah in zavarovalništvu.

Fintech storitve so dostopne prek spleta in mobilnih aplikacij, kar uporabnikom omogoča enostaven dostop do finančnih storitev kadarkoli in kjerkoli. To povečuje učinkovitost in prihrani čas, ki bi ga sicer porabili za obisk tradicionalnih bančnih in zavarovalniških poslovalnic.

Digitalne denarnice, kot so Apple Pay, Google Wallet in PayPal, omogočajo hitro in varno plačevanje brez potrebe po fizičnih karticah ali gotovini. Te tehnologije poenostavljajo plačilne procese in zmanjšujejo tveganja, povezana z izgubo ali krajo fizičnih kartic.

S pomočjo analitike podatkov in umetne inteligence lahko fintech podjetja ponujajo bolj personalizirane finančne storitve. To vključuje prilagojene posojilne ponudbe, investicijske nasvete in prilagodljive zavarovalne police, ki se bolje ujemajo s potrebami in navadami posameznikov.

Eden glavnih izzivov fintecha je zagotavljanje varnosti in zasebnosti podatkov. Kljub napredku v kibernetiki varnosti ostajajo fintech podjetja tarča kibernetičnih napadov, kar lahko povzroči izgubo občutljivih podatkov in finančno škodo. Uporabniki morajo biti previdni pri deljenju osebnih podatkov in izbirati le zaupanja vredne storitve. Čeprav fintech povečuje dostopnost finančnih storitev, obstaja tveganje, da bodo nekateri segmenti prebivalstva izključeni zaradi pomanjkanja digitalne pismenosti ali dostopa do tehnologije. Posebno pozornost je treba nameniti izobraževanju in vključevanju ranljivih skupin, da se prepreči digitalni razkorak.





KAKO SO SE BANKE PRILAGODILE NOVI DIGITALNI DOBI?

V zadnjih letih so banke podvržene korenitim spremembam zaradi hitrega razvoja finančne tehnologije (fintech). Medtem ko fintech podjetja prinašajo številne inovacije in priložnosti, postavljajo tradicionalne banke pred izziv prilagajanja in preobrazbe svojih poslovnih modelov. Ena najbolj vidnih sprememb v bančni industriji je prehod na digitalne platforme. Spletno in mobilno bančništvo omogočata uporabnikom dostop do bančnih storitev kjerkoli in kadarkoli. To vključuje upravljanje računov, izvajanje plačil, pridobivanje posojil in investicijske storitve. Digitalne platforme ne izboljšujejo le uporabniške izkušnje, ampak za banke tudi zmanjšujejo stroške poslovanja.

Uporabniška izkušnja je postala ključni element konkurenčnosti med bankami. S pomočjo podatkovne analitike in umetne inteligence banke personalizirajo svoje storitve, prilagajajo ponudbe posameznim strankam in zagotavljajo 24/7 podporo prek klepetalnih botov. Ta personalizacija vodi do večjega zadovoljstva strank in povečanja zvestobe.

Mnoge banke sodelujejo s fintech podjetji ali celo vlagajo vanje, da izkoristijo njihove inovacije. To vključuje integracijo fintech rešitev, kot so blockchain za varne transakcije, AI za ocenjevanje kreditne sposobnosti in roboti za avtomatizacijo rutinskih nalog. Sodelovanje s fintech podjetji omogoča bankam, da hitreje uvedejo nove tehnologije in ostanejo konkurenčne na trgu.

Digitalizacija omogoča bankam zmanjšanje operativnih stroškov. S preходом na spletno in mobilno bančništvo se zmanjšuje potreba po fizičnih poslovalnicah in s tem povezanimi stroški za najemnine, vzdrževanje in osebje. Avtomatizacija procesov z uporabo AI in robotov zmanjšuje stroške dela in povečuje učinkovitost. Digitalne platforme omogočajo dostop do bančnih storitev širšemu krogu uporabnikov, tudi tistim v oddaljenih ali manj razvitih območjih. To povečuje finančno vključenost in omogoča večjemu številu ljudi, da izkoristijo bančne storitve. Sodelovanje s fintech podjetji in vključevanje novih tehnologij omogoča bankam hitrejšo uvajanje inovacij. To pomeni, da lahko banke hitro prilagajajo svoje storitve glede na potrebe trga in spremembe v regulativnem okolju. Hitrost inovacij je ključna za ohranjanje konkurenčne prednosti.

Z digitalizacijo se seveda povečujejo tveganja kibernetičnih napadov in izgube podatkov. Banke morajo nenehno vlagati v napredne varnostne rešitve in stalno posodabljanje svojih sistemov za zaščito pred novimi grožnjami. Poleg tega morajo zagotavljati skladnost z zakonodajo o varstvu podatkov, kar lahko predstavlja dodatne izzive. Prehod na digitalne poslovne modele zahteva spremembo organizacijske kulture v bankah. To vključuje izobraževanje in usposabljanje zaposlenih za delo z novimi tehnologijami ter spodbujanje inovativnega razmišljanja. Sprememba organizacijske kulture je lahko zahteven in dolgotrajen proces, ki zahteva močno vodstvo in jasn strateški načrt.

PREVLADUJETA MOBILNO IN SPLETNO BANČNIŠTVO

Mobilno in spletno bančništvo sta postala temelj sodobnih finančnih storitev, saj ponujata priročnost, dostopnost in učinkovitost. Tradicionalne banke se prilagajajo tem trendom, medtem ko digitalne banke izkoriščajo tehnološke inovacije, da bi ponudile nove, napredne storitve.

Mobilno in spletno bančništvo omogočata uporabnikom dostop do finančnih storitev prek spleta, kar vključuje upravljanje računov, izvajanje plačil, pridobivanje posojil in investicijske storitve. Ta oblika bančništva je postala nepogrešljiva zaradi svoje priročnosti in dostopnosti. Ena največjih prednosti mobilnega in spletnega bančništva je priročnost. Kot že rečeno, lahko uporabniki dostopajo do svojih bančnih računov kjerkoli in kadarkoli, kar odpravlja potrebo po obisku fizičnih poslovalnic. To je še posebej koristno za ljudi z natrpanimi urniki ali tiste, ki živijo v oddaljenih območjih.

Spletno in mobilno bančništvo omogočata hitrejšo izvajanje finančnih transakcij. Plačila, prenosi sredstev in druge bančne operacije so izvedene v realnem času, kar povečuje učinkovitost in uporabnikom prihrani čas. Sodobne varnostne tehnologije, kot so dvofaktorska avtentikacija, šifriranje podatkov in biometrična preverjanja zagotavljajo visoko stopnjo varnosti. Banke redno posodablajo svoje varnostne protokole, da zaščitijo podatke svojih strank pred kibernetičnimi grožnjami.

Kibernetični neprividri pa nikoli ne počivajo in vsaka finančna storitev je privlačna tarča. Vse nevarnosti, ki pretijo klasičnim bankam, so prisotne tudi na spletu.



VZPON DIGITALNIH BANK

Digitalne banke, znane tudi kot neobanke ali virtualne banke, delujejo izključno preko digitalnih platform, brez fizičnih poslovalnic. Primeri digitalnih bank vključujejo Revolut in N26. Te banke tehnologijo izkoriščajo za ponujanje inovativnih in stroškovno učinkovitih finančnih storitev.

Digitalne banke so pogosto bolj agilne in inovativne od tradicionalnih. Hitro uvajajo nove funkcije, kot so takojšnja obvestila o transakcijah, napredna analitika izdatkov in integracija z drugimi finančnimi aplikacijami. To omogoča uporabnikom boljšo kontrolo nad njihovimi financami.

Brez potrebe po vzdrževanju fizičnih poslovalnic imajo digitalne banke nižje operativne stroške. Te prihranke lahko prenesejo na uporabnike v obliki nižjih provizij, višjih obrestnih mer na varčevalnih računih in drugih ugodnosti.

Digitalne banke ustvarjajo močan konkurenčni pritisk na tradicionalne banke, ki so prisiljene prilagoditi svoje poslovne modele in vključiti tehnološke inovacije, da ostanejo konkurenčne. Mnoge tradicionalne banke prav zato še več vlagajo v razvoj lastnih digitalnih platform ali sodelujejo s fintech podjetji.

Digitalne banke predstavljajo prihodnost finančnih storitev s svojim inovativnim pristopom k bančništvu, nižjimi stroški, dostopnostjo in odlično uporabniško izkušnjo. Kljub temu se soočajo tudi z izzivi, kot so regulativna negotovost, varnost in digitalna izključenost.

KAKO VARNO NAKUPOVATI PREK SPLETA?

Ena največjih groženj pri spletnih nakupih je kraja identitete in osebnih podatkov. Goljufi lahko pridobijo vaše osebne podatke, številke kredit-



nih kartic in gesla ter jih uporabijo za nepooblašene transakcije ali prodajo na črnem trgu. Phishing napadi so poskusi goljufov, da pridobijo občutljive informacije, kot so gesla in številke kreditnih kartic, s pretvarjanjem, da so zaupanja vredne osebe ali podjetja. To lahko vključuje lažna e-poštna sporočila, spletne strani ali sporočila na družbenih omrežjih.

Goljufi pogosto ustvarijo lažne spletne trgovine, ki izgledajo legitimne, vendar so namenjene zgolj kraji podatkov in denarja uporabnikov. Te spletne strani lahko ponujajo izjemno nizke cene, da privabijo kupce, ki nato nikoli ne prejmejo naročenih izdelkov. Spletne strani, ki nimajo ustrezne varnostne zaščite, za uporabnike predstavljajo veliko tveganje. Transakcije, ki niso šifrirane, so ranljive za prestopanje, kar pomeni,

da lahko goljufi med prenosom pridobijo občutljive podatke.

Pri spletnem nakupovanju se odločajte za zaupanja vredne in preverjene trgovine. Preverite ocene in mnenja ostalih uporabnikov ter se prepričajte, da ima trgovina dober ugled. Izogibajte se trgovinam, ki ponujajo neverjetno nizke cene ali izgledajo sumljivo. Preden vnesete osebne podatke ali podatke o kreditni kartici, preverite, ali spletna stran uporablja SSL certifikat. To lahko storite tako, da preverite, ali se URL naslov začne s "https://" in ali je v naslovni vrstici prikazana ikona ključavnice. SSL certifikat zagotavlja, da so podatki med prenosom šifrirani in zaščiteni pred prestopanjem.

Za svoje spletne račune uporabljajte močna in edinstvena gesla. Močno geslo naj vsebuje kombinacijo velikih in malih črk, števil in posebnih znakov. Izogibajte se uporabi enakih gesel za več spletnih strani. Priporočljivo je tudi, da uporabite upravitelja gesel, ki vam pomaga ustvarjati in shranjevati močna gesla. Omogočite dvofaktorsko avtentikacijo povsod, kjer je to mogoče. 2FA zahteva, da poleg gesla vnesete še dodatno kodo, ki jo prejmete na svoj telefon ali e-pošto. To zagotavlja dodatno plast zaščite in zmanjša tveganje nepooblaščenega dostopa do vaših računov.

Bodite previdni pri odpiranju e-poštnih sporočil in klikih na povezave v njih. Vedno preverite pošiljatelja in bodite pozorni na napačno črkovanje, nenavadne URL naslove in zahteve po osebnih podatkih. Če prejmete sumljivo e-poštno sporočilo, ne klikajte na povezave in ne vnašajte svojih podatkov.

Spletno nakupovanje ponuja številne prednosti, vendar je pomembno, da uporabniki sprejmejo ustrezne varnostne ukrepe za zaščito svojih podatkov in denarja.



PRIROČNIKI ZA POLETNE AKTIVNOSTI

PRIROČNIK
ZA **POTAPLJANJE**
z avtonomnim dihalnim aparatom

 Tehniška založba Slovenije

Jack Jackson

redna cena: 11,99 €
192 strani
21 × 26,50 cm

PRIROČNIK ZA USPEŠEN RIBOLOV

SLADKE VODE • MORJE

17 €

redna cena: 21,99 €
256 strani
23,30 x 30,30 cm

VREME IN PODNEBJE V GORAH

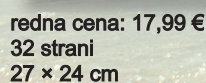
Tomaž Vrhovec
Damijana Kastelec
Zdravko Petkovšek



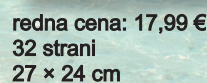
Tehniška založba Slovenije

redna cena: 14,99 €
244 strani
14 x 21 cm

Odlični knjigi za mlade raziskovalce!



**Knjiga, ki bo otroku
v pomoč pri raziskovanju
pojavov v atmosferi,
opazovanju in
napovedovanju
vremena.**



V knjigi bodo otroci spoznali osnove kartografije in se naučili branja zemljevidov.

**akcijska cena
posamezne
knjige samo 8 €**

XLAB

Največja japonska zavarovalnica niza uspehe z rešitvijo ISL Online

DIGITALIZACIJA PODJETIJ JE ŠIROK POJEM, A SPECIFIČNE REŠITVE, KOT JIH PONUJA SLOVENSKO PODJETJE XLAB, PRINESEJO KONKRETNE REZULTATE, KI JIH LAHKO MERIMO.

V konkretnem primeru je uporaba tehnologije za deljenje zaslona ISL Online največji japonski zavarovalni družbi Nipon Life Insurance Company, znani tudi kot Nissay, prinesla kar štirikratno povečanje števila posvetovanj s strankami. Zavarovalniška družba Nissay je z uvedbo tehnologije za deljenje zaslona ISL Online naredila pomemben korak na svoji poti digitalne preobrazbe. Študija primera ponazarja, kako lahko inovativne tehnologije vodijo do znatnih poslovnih izboljšav in obenem ohranjajo pristop, usmerjen k strankam.



»Stranke raje uporabljajo instant pogovorna orodja kot telefonske klice. Pametni telefoni in spodbujanje digitalne transformacije sta načina, kako zadovoljiti potrebe strank.«

- Yugo Eguchi, vodja oddelka za promocijo dejavnosti, Nissay

DIGITALNA PODPORA 50.000 ZAVAROVALNIŠKIH AGENTOV

Nipon Life Insurance s sedežem v Osaki je bila ustanovljena leta 1889. Pod svojim okriljem ima več kot 15 milijonov strank in več kot 70 tisoč zaposlenih.

Digitalna preobrazba družbe Nissay oziroma implementacija programske opreme za deljenje zaslona ISL Online je pomenila ključno prelomnico. Ta strateška poteza je 50.000 zavarovalniških agentov omogočila prehod na prodajo na daljavo, omogočila je varno, učinkovito in k strankam usmerjeno spletno interakcijo.

Uvedba programske opreme za oddaljeno namizje ISL Online je tako rekoč preobrazila tradicionalen fizični način prodaje v dinamično, brezpapirno in oddaljeno poslovanje. Ta poteza je pomenila kar štirikratno povečanje števila posvetovanj s strankami v podružnici Shibuya.

KAKO DELUJE IN KAKŠNE SO DEJANSKE PREDNOSTI?

Zavarovalni zastopnik svoj zaslon varno deli s stranko, ki lahko na svoji mobilni napravi vse spremlja v realnem času. Poleg samih informacij, ki jih stranka prejme, je ključno to, da se podatki prenašajo preko varnega zasebnega oblaka ISL Online Managed Private Cloud. Uporaba zagotavlja doseganje najvišjih varnostnih standardov, ki jih zahtevajo finančne institucije.

Kakšne pa so dejanske prednosti skupne rabe zaslona na prodajno učinkovitost? Najprej razširjen doseg poslovanja in večja učinkovitost, rezultat pa je bilo med drugim že omenjeno štirikratno povečanje števila posvetovanj s stran-

kami v podružnici Shibuya. Zaposleni in stranke po uvedbi rešitve ISL Online porabijo veliko manj časa za potovanja, zato so tudi stroški nižji. Odločanje je hitrejše, prav tako je hitrejši dostop do digitalnih dokumentov. Zaradi digitalnega poslovanja je tudi potreba po tisku drastično upadla.

DANES JE KLJUČNA TUDI FLEKSIBILNOST

Ni pa to rešitev, ki bi bila okorna in »zacementirana«. Gre za fleksibilno rešitev, kar dokazujejo številne prilagoditve, ki so jih lahko uvedli zaradi nenehnega sodelovanja ter povratnih informacij med osebjem družbe Nissay, OceanBridge, lokalnim partnerjem ISL Online na Japonskem, in ISL Online HQ.

»Podali smo posebne zahteve, kot je na primer sprememba velikosti gumbov za boljšo mobilno dostopnost in sprememba funkcij glasovnega klica ter opomb na zaslonu. Odzivnost družb OceanBridge in ISL Online na te prilagoditve je znatno olajšala postopek sprejemanja nove rešitve,« fleksibilnost lepo ponazori Kazuyo Seino iz prodajnega oddelka podružnice Shibuya.

ISL ONLINE NA JAPONSKEM UPORABLJA VEČ KOT 2500 PODJETIJ

ISL Online se je uveljavil kot vodilni ponudnik storitev oddaljenega namizja na Japonskem preko že omenjenega uspešnega partnerstva s tokijskim distributerjem OceanBridge Inc. Skupaj zagotavljata varne rešitve uglednim podjetjem: poleg družbe Nissay so tu še Mitsubishi Chemicals, Santec Corporation, Fujitsu, Canon, Rakuten in več kot 2500 drugih japonskih podjetij. (P.R.)

islonline

XLAB d.o.o

Pot za Brdom 100, 1000 Ljubljana

Tel.: 01 244 77 60

e-pošta: sales@islonline.com

www.islonline.com



Zavarovalni zastopnik deli svoj zaslon s stranko, ki lahko vse spremlja v realnem času na svoji mobilni napravi. Podatki se prenašajo preko varnega zasebnega oblaka ISL Online Managed Cloud.

GIZ DZP

Plini niso ovira na poti zelenega prehoda

CENE ZEMELJSKEGA PLINA SO V NADALJNJEM UPADANJU.



Cena zemeljskega plina se je v ogrevalni sezoni znižala za 20 %. Cene od 1. 5. 2024 niso več regulirane, ker ni potrebe po regulaciji. Hkrati so s tem datumom nekateri dobavitelji plina cene dodatno znižali oziroma ponujajo posebne popuste, ki znašajo od 10 do 15 %. Cene plina za gospodinjstva se torej trenutno gibljejo med 49,5 in 59,5 Eur/MWh.

Zakaj bi omejevali uporabo plinov?

Cene za električno energijo so še vedno regulirane. Trenutna regulirana cena na elektriki je okoli 100 Eur/MWh (za 90 % porabe), ostalih 10 % porabe pa se po tržni ceni giblje okoli 150 Eur/MWh. **To pomeni, da je 1 kWh električne energije skoraj trikrat dražja od 1 kWh plina, če upoštevamo tržne cene. Cene plina za gospodinjstva se bodo še v tem letu dodatno znižale, ker cene na veleprodajnih trgih še padajo.** Tako gibanje cen je v nasprotju z napovedmi političnih odločevalcev, ki napovedujejo povečevanje cen plina.

KONDEZACIJSKI KOTLI NA PLIN VAM OMOGOČAJO VARČEVANJE Z ENERGIJO

Energetska učinkovitost oziroma zmanjšanje porabe energije je najpomembnejši cilj varovanja podnebja.

Ogrevanje in priprava tople sanitarne vode s kondenzacijskim kotlom na zemeljski plin spada med stroškovno najugodnejše, najvarčnejše in tehnološko najbolj izpopolnjene ogrevalne sisteme.

Kondenzacijski kotli izkoriščajo tudi toploto, ki se nahaja v dimnih plinih v obliki vodne pare. V običajnih kotlih se ta izpusti skozi dimnik, kondenzacijski kotli pa jo dodatno pretvarjajo v ogrevalno toploto. Z izkoriščanjem te toplote je njihov izkoristek bistveno večji.

Plinski kotel je tih in majhen ter ne potrebuje zunanje enote.



Vsi kondenzacijski plinski kotli lahko delujejo tudi na biometan, ki je obnovljiv vir energije. Pri prehodu na biometan ni pri odjemalcih potrebna nobena sprememba ogrevalnega sistema.

31 % NIŽJA PORABA

kot starejši klasični kotli.

NIŽJI ENERGETSKI STROŠKI

za uporabnika, zaradi manj porabljene energije.

VELIKO NIŽJI OGLJIČNI ODTIS,

ki je ključen za uspešen boj proti podnebnim spremembam z zmanjšanjem izpustov CO₂.

PRIHODNOST PLINOVODNIH OMREŽIJ JE V OBNOVLJIVIH PLINIH

Električno omrežje je še posebej v zimskem obdobju že danes preobremenjeno. Zaradi predvidene večje porabe električne energije, tudi zaradi omejevanja uporabe plina in na primer elektrifikacije prometa, bodo v prihodnosti potrebna ogromna vlaganja v električno omrežje, da bo lahko še naprej nemoteno delovalo. Velika vlaganja v omrežje bodo posledično povzročila višje cene električne energije.

Zaradi tega moramo ohraniti obstoječe plinovodno omrežje, ki deluje dobro in postopoma zemeljski plin nadomeščati s plini obnovljivega izvora, kot so biometan in vodik, ki sta po sestavi in lastnostih praktično enaka zemeljskemu plinu. Plini in plinovodna omrežja so zato sestavni del zelenega prehoda.

(P.R.)

Cene plina za gospodinjstva se bodo še v tem letu dodatno znižale.


www.giz-dzp.si | www.zemeljski-plin.si

Zadetek je pri Anni!

Glej prvenstvo na novem zaslonu
in uživaj v darilih.



48x
10,62

399,-
EUR



Televizija
VOX 65VAU754B

- diagonalna zaslona 65 palcev / 165 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona Direct LED Slim
- energijski razred E
- garancija 3 leta

-27%

Priporočena cena dobavitelja € 549,00
Posebna cena € 399,00



+DARILO!
ČIPS PRINGLES,
2x 165g.



+DARILO!
T-2 App za 3 mesece.
Za vse, v kateremkoli
internetnem omrežju.

TV+DARILO!

ČIPS PRINGLES, 2x T-2 App za 3 mesece

Velja za vse TVje iz letaka.

VOX



115,90
EUR

-35%

Televizija
**VOX
32CBH105B**

Priporočena cena dob. € 179,00

- diagonalna zaslona 32" / 81,28 cm
- ločljivost zaslona HD ready
- vrsta zaslona LED
- energijski razred E
- garancija 3 leta

VOX



199,-
EUR

-33%

Televizija
**VOX
40GOF300B**

Priporočena cena dob. € 299,00

- diagonalna zaslona 40" / 101,60 cm
- ločljivost zaslona FULL HD
- vrsta zaslona Direct LED Slim
- energijski razred F
- garancija 3 leta

SAMSUNG



349,-
EUR

Crystal UHD -36%

Televizija
**Samsung
43CU8072**

Priporočena cena dob. € 549,00

- diagonalna zaslona 43" / 109,22 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona LED
- energijski razred G
- garancija 2 leti

+DARILO!

Stenski TV nosilec

Hisense

399,-
EUR**-27%**

Televizija

**Hisense
50A79KQ**

Priporočena cena dob. € 549,00

- diagonalna zaslon 50" / 127 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona QLED
- energijski razred G
- garancija 2 leti

PHILIPS

499,-
EUR65" / 165 cm
699,-
EUR**-28%**

Televizija

**Philips
50PUS8558**

Priporočena cena dob. € 699,00

- diagonalna zaslon 50" / 127 cm
- ločljivost zaslona Ultra HD (4K)
- vrsta zaslona LED
- energijski razred F
- garancija 2 leti

PHILIPS

699,-
EUR**-30%**

Televizija

**Philips
55PML9008**

Priporočena cena dob. € 999,00

- diagonalna zaslon 55" / 139,70 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona LED / 120 Hz
- energijski razred F
- garancija 2 leti

SAMSUNG

749,-
EUR**-16%**

Televizija

**Samsung
65Q60C**

Priporočena cena dob. € 899,00

- diagonalna zaslon 65" / 165,10 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona QLED
- energijski razred E
- garancija 2 leti

T2**+DARILO!**

T-2 App za 3 mesece.
Za vse, v kateremkoli
internetnem omrežju.

**+DARILO!**

ČIPS PRINGLES,
2x 165g

SONY

1.199,-
EUR65" / 165 cm
1.399,-
EUR**-25%**

Televizija

**Sony
XR55X90LAEP**

Priporočena cena dob. € 1.599,00

- diagonalna zaslon 55" / 139,70 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona Full Array LED / 120 Hz
- energijski razred G
- garancija 2 leti

+DARILO!

Stenski TV nosilec

Hisense

769,-
EUR**-30%**

Televizija

**Hisense
75A7KQ**

Priporočena cena dob. € 1.099,00

- diagonalna zaslon 75" / 190,50 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona QLED
- energijski razred G
- garancija 2 leti

SAMSUNG

1.049,-
EUR**-40%**

Televizija

**Samsung
75Q60C**

Priporočena cena dob. € 1.749,00

- diagonalna zaslon 75" / 190,50 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona QLED
- energijski razred D
- garancija 2 leti

**TOP
CENA!****+DARILO!**

Stenski TV nosilec

Hisense

499,-
EUR**-19%**

Televizija

Hisense 65A69K

Priporočena cena dob. € 619,00

- diagonalna zaslon 65" / 165 cm
- ločljivost zaslona 4K UHD
- vrsta zaslona QLED
- energijski razred F
- garancija 2 leti

anni
www.anni.si

Anni d.o.o., Motnica 7a, IO Trzin
Informacije 01/ 5800 800
info@anni.si, www.anni.si

Delovni čas
pon. - pet.: 8.00 - 17.00

**Več izdelkov v akciji najdete
na www.anni.si/euro24 ali
s skeniranjem QR kode.**



ERASOL

Baterija - hranilnik ob elektrarni zastonj

ZARADI SUBVENCIJ BORZENA LAHKO PRI ELEKTRARNI DOBITE ZASTONJ BATERIJO - HRANILNIK!

Hranilniki so nujni del modernih sončnih elektrarn, saj so cene energije v urah, ko je ta proizvedena iz sonca, nizke, ko ga ni, pa visoke. Trgovci tistim, ki niso na letnem obračunu, že zaračunavajo takšne cene, v tujni pa tudi tistim na letnem obračunu zaračunavajo pavšale za izravnane te razlike v ceni.

ZAKAJ KUPITI HRANILNIK?

Poleg večje samooskrbe, kadar ni sonca, vam hranilnik omogoča izravnane konic moči, kar bo zelo koristno po novem obračunu omrežne. Tako lahko hranilnik napolnite zvečer, ko so konice cenejše, in ga čez dan ob nastanku konic praznite. Hranilnik vam omogoča tudi večjo moč, saj lahko poleg omrežja koristite še energijo iz baterije in seveda tudi sonca. Tretja velika prednost ob nakupu enote za rezervno napajanje je tudi oskrba z električno energijo, ko izpade električno omrežje. Hranilnik je tudi nujna rešitev, kadar ste prejeli omejeno soglasje za izvoz energije v omrežje in bi želeli močnejšo elektrarno.

KAKO VELIK HRANILNIK IZBRATI?

Hranilnik ni nikoli dovolj velik. Potrebno je najti optimalno razmerje med ceno hranilnika in potrebami po skladiščenju elektrike. Več kot porabite v času sonca in manj izven tega obdobja, manjši hranilnik potrebujete. V primeru, da bi želeli biti resnično neodvisni od omrežja, bi moral hranilnik zadostovati za 2 dni vaše porabe. Subvencija ima največji vpliv na izbor hranilnika. Pri letni in 15-minutni samooskrbi morajo biti kWh hranilnika 70 % moči kW panelov. Pri subvenciji za podjetja je subvencija do 2-kratnika soglasja za elektrarno. Svetujemo, da naročite obisk svetovalca podjetja Erasol. Skupaj boste določili optimalno velikost hranilnika za vas ali vaše podjetje.



ERASOL d.o.o.

Malgajeva ulica 8, 3000 Celje
T: 080 16 76

www.erasol.si

POTREBUJEM POSEBEN RAZSMERNIK ZA PRIKLOP HRANILNIKA?

Za priključitev hranilnika potrebujete poseben hibridni razsmernik, tako da hranilnika ni mogoče priključiti na starejše solarne razsmernike, lahko pa se sistem dopolni s hibridnim razsmernikom.

KAJ JE ENOTA ZA REZERVNO NAPAJANJE?

S pomočjo avtomatskega relejnega stikala enota rezervnega napajanja samodejno omogoči delovanje vaših naprav ob izpadu omrežja. Sistem ima 0,5 sekunde zamika in zato ne deluje kot neprekinjeno napajanje.

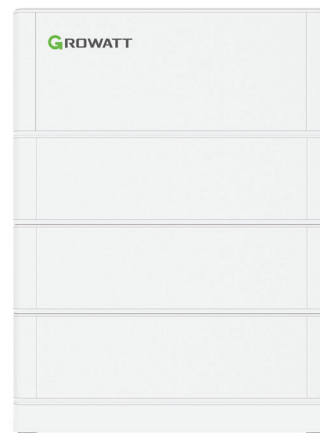
KDO JE GROWATT?

Growatt je največji proizvajalec razsmernikov za gospodinjstva na svetu, je 4. največji proizvajalec razsmernikov nasploh in tudi hibridnih rešitev s hranilnikom. Ustanovljen je bil leta 2011. Nudi celovito rešitev za shranjevanje in upravljanje z energijo.

PREDNOSTI GROWATT REŠITEV?

Growatt ima hibridne razsmernike moči od 5 do 100 kW, zato boste zagotovo našli rešitev tako za manjše gospodinjstvo kot za večje podjetje. Tako hranilniki kot razsmerniki imajo 10 let garancije. Growatt ima najvarnejšo in najzanesljivejšo rešitev za shranjevanje energije v gospodinjstvih z uporabo hranilnika litij-železov fosfat (LFP). Rešitev je opremljena z več nivojsko zaščito sistema za upravljanje hranilnika in razsmernika, kar zagotavlja najvišjo raven varnosti in zanesljivosti. Hranilniki so zasnovani s 5 nivoji varnosti:

- upravljanje hranilnika na nivoju celice,
- optimizacija energije na nivoju modula,



- opcijski sistem prekinjevalec tokokroga zaradi napake obloka (AFCI),
- pasivna varnost z varovalko,
- vgrajen aerosolski medij za gašenje.

KAKŠNA JE CENA HRANILNIKA?

Gre za komplet in ne samo hranilnik. Potrebno je imeti ustrezen razsmernik, enoto za upravljanje hranilnika, podstavke, kable ... Samo cena hranilnika se giblje okoli 350 evrov na kWh. Hranilnike Growatt je možno enostavno dograjevati z 5 kWh bloki.

KAKŠNA JE SUBVENCIJA?

Subvencija za gospodinjstva je 500 evrov na kW moči sončne elektrarne pri letni samooskrbi ali 675 evrov za nov sistem 15-minutnega obračuna. Pri podjetjih pa je subvencija 225 evrov na kWh inštaliranega hranilnika. Tako je subvencija pri gospodinjstvih primerljiva s stroškom sistema s hranilnikom, pri podjetjih pa pokrije pomemben del investicije. Ob vseh prednostih je odločitev za takšen sistem nujna in smiselna.

Več najdete na spletni strani www.erasol.si. (P.R.)



NOTESNIKI.SI

Obnovljeni računalnik HP - dober in ugoden nakup

IŠČETE DELOVNO POSTAJO ZA POSLOVNE POTREBE Z IZJEMNIMI ZMOGLJIVOSTMI IN RAZUMNO CENO? NAPRAVO, NA KATERO SE BOSTE LAHKO VEDNO ZANESLI? NAMIZNI RAČUNALNIK OZIROMA DELOVNA POSTAJA HP Z4 G4 TWR JE VSE TO IN ŠE VEČ.

HP Z4 G4 TWR je namizni poslovni računalnik v obliki stolpa. Opremljen je z visokokakovostnimi komponentami, ki omogočajo hitro delovanje zahtevnih programov in odzivnost nasploh. Modeli HP G4 Z4 so že serijsko opremljeni s 16 GB ECC DDR4, nadgradljivimi na 64 GB spomina. Ločena grafična kartica GeForce RTX 4000 in vrhunski procesor Intel Xeon W-2125 4 core sta ključ do njegove moči. Ločena grafična kartica Nvidia GeForce RTX A4000 postavlja standarde za renderiranje, CAD, CAM in video montažo. Zagotavlja izjemno grafiko in omogoča uporabo zahtevnih grafičnih programov, ki jih uporabljajo profesionalci v industrijah, kot so oblikovanje, 3D-modeliranje, arhitektura ... Poleg tega je računalnik HP Z4 G4 TWR sinonim za impresivno zmogljivost in odzivnost.

Imate morda drugačne želje? Pri Notesniki.si so na voljo tudi delovne postaje HP z grafikami Nvidia P2200, Nvidia Quadro P4000, Nvidia Quadro P5000 in najzmogljivejše postaje v dosegljivem razredu z grafikami Nvidia Quadro RTX 5000 s 16 GB. Uporabniki aplikacij CAD in CAM se že veselijo novega delovnega stroja po ugodni ceni, in HP jim ga lahko zagotovi. Pravzaprav so to naprave, ki so dovolj zmogljive tudi za hobi gamerje.

Srce računalnika HP Z4 G4 TWR je že omenjen procesor Intel Xeon W-2125. Ponaša se s hitrostjo in z veliko kapaciteto predpomnilnika (8,55 MB) ter delovno hitrostjo do 4,5 GHz. Opremljen je s 16 GB spomina RAM DDR4 in kar 512 GB SSD NVME prostora za shranjevanje.

RENEW – ODLIČEN RAČUNALNIK, LE DA JE CENEJŠI

HP Z4 G4 TWR je računalnik iz serije RENEW – gre za staro neprodano zalogo, ki je očiščena in nadgrajena ter posodobljena za najzahtevnejše uporabnike. Ob doplačilu je lahko opremljen tudi z do 64 GB sistemskega pomnilnika (RAM DDR4), kar mu omogoča gladko delovanje tudi pri zahtevnih operacijah. Ponuja dodatne proste reže za razširitev RAM-a, kar omogoča uporabnikom, da povečajo kapaciteto. Za shranjevanja podatkov vključuje pogon NVMe SSD s kapaciteto 512 GB in dodaten klasični disk 1 TB HDD SATA.



Delovna postaja HP Z4 G4 TWR svojo vrhunskost dokazuje tudi pri poveztljivosti. Podpira brezžično povezavo Wi-Fi 6 in brezžično tehnologijo Bluetooth 5.2, kar omogoča hitro in stabilno povezovanje z drugimi napravami. Na njej je nameščen operacijski sistem Microsoft Windows 11 Pro (SLO) z vsemi popravki. Ena od pomemb-

no povezavo Wi-Fi 6 in brezžično tehnologijo Bluetooth 5.2, kar omogoča hitro in stabilno povezovanje z drugimi napravami. Na njej je nameščen operacijski sistem Microsoft Windows 11 Pro (SLO) z vsemi popravki. Ena od pomemb-

ZAKAJ KUPITI OBNOVLJENI RAČUNALNIK?

- **RAZUMNA CENA:** Obnovljeni računalniki so bistveno cenejši od novih. Ker so že bili v uporabi, imajo nižjo ceno. Za svoj denar dobite zmogljivejšo napravo in prihranite.
- **ZANESLJIVOST:** Obnovljeni računalniki so temeljito pregledani, popravljeni in testirani, zato je njihovo brezhibno delovanje zagotovljeno. Veliko obnovljenih naprav prihaja iz poslovnega okolja, kjer so bile redno vzdrževane. Pogosto so zanesljivejše kot poceni novi računalniki.
- **OKOLJU PRIJAZNA IZBIRA:** Z nakupom obnovljenega računalnika prispevate k zmanjševanju elektronskih odpadkov in obremenitve okolja. Ponovna uporaba računalnikov zmanjšuje potrebo po proizvodnji novih naprav. Nakup obnovljenega računalnika je torej pametna izbira za tiste, ki želijo združiti prihranek svojega denarja, kakovosti in odgovornosti do okolja.

nih lastnosti računalnika HP Z4 G4 TWR je tudi njegov zelo učinkoviti napajalnik z močjo 700 W, ki zagotavlja kar 92-odstotni izkoristek. Računalnik deluje energetsko učinkovito in porabi manj energije, kar je pomembno tako za okolje kot tudi za stroške električne energije.

Če povzamemo, je računalnik HP Z4 G4 TWR popolna izbira za profesionalce, ki potrebujejo zmogljivo in zanesljivo delovno postajo. Z izjemno grafiko, zmogljivim procesorjem, veliko kapaciteto RAM-a in s hitrim shranjevanjem podatkov bo ta računalnik kos tudi najzahtevnejšim nalogam, kot so video montaža, CAD, CAM Ne glede na to, s čim se ukvarjate, bo zagotovil vrhunsko izkušnjo. Vsekakor je HP Z4 G4 TWR delovna postaja, ki je vredna svoje cene. Na voljo je za 679 evrov pri Geri Computer.

Več lahko najdete na www.notesniki.si.

(PR.)

Miha Vake,
univ. dipl. med. kom.,
prodaja in marketing
miha@notesniki.si

»Kupiti delovno postajo HP najnovejše generacije za 5.500 evrov? Težko za marsikoga! Zato smo pri podjetju Geri Computer poskrbeli za obnovljene delovne postaje HP Z4 G4 po ugodnih cenah. Z RTX 4000 grafiko že za 679 evrov z DDV!«

notesniki.si
www.notesniki.si



Bi radi popestrili Facebook Messenger? Našli smo nekaj trikov

KATERO APLIKACIJO ZA SPOROČANJE NAJPOGOSTEJE UPORABLJATE? WHATSAPP, SIGNAL, TELEGRAM, VIBER ALI FACEBOOK MESSENGER?

V uredništvu skačemo iz WhatsAppa na Viber in nato še na Messenger. Facebook Messenger ima prednost, da je del Metine družbene platforme Facebook, ki ima po zadnjih podatkih več kot 3 milijarde mesečnih uporabnikov. Čeprav čisto vsi uporabniki istočasno ne uporabljajo Metine aplikacije za klepet (Messenger), vseeno obstaja zelo velika verjetnost, da boste vaše prijatelje in znance najprej našli na Messengerju, šele nato na drugih platformah.

Ker tako pogosto uporabljamo Messenger, smo razmišljali, da bi pobrskali po našem znanju in pripravili seznam nekaterih zanimivih trikov in skritih funkcij ter izpostavili tudi nekatere funkcije, ki so na prvi pogled morda osnovne, vendar se marsikdo niti ne zaveda, da obstajajo.

PRIJATELJEM DODAJTE VZDEVKE

Prijatelja, ki ga poznate že od otroštva, večino časa zagotovo ne kličete po njegovem imenu, ampak ste se enkrat spomnili primerne vzdevka zanj in ga odtlej tudi uporabljate. Namesto da bi v Messengerju gledali njegovo dolgočasno ime, ga lahko spremenite.

Pojdite v aplikacijo Messenger, izberite pogovor s prijateljem, kliknite na simbol »i« za informacije v zgornjem desnem kotu in najdete razdelek Vzdevki (angl. Nicknames). Če ste v skupinskem pogovoru, boste lahko dodelili več vzdevkov. Za ta dotični pogovor lahko tudi sebi dodelite vzdevke.

Enak postopek velja tako za uporabnike operacijskega sistema Android kot iOS. Vzdevke lahko kadarkoli izbrišete.



UTIŠAJTE POGOVOR

Če ste v številnih skupinah, se vam najverjetneje kdaj dogaja, da ste bombardirani s sporočili, še posebej, če nekdo preveč rad uporablja GIF-e in smeškote. Nadležno je mila beseda za takšno situacijo. Morda ste ravno na sestanku ali pri nekem pomembnem opravilu, v žepu pa ves čas čutite vibriranje telefona. Telefon bi lahko enostavno preklopili na način »Ne moti«, vendar to pomeni, da ne boste prejeli prav nobenega obvestila, kar je lahko težava, če vseeno čakate kakšno pomembno sporočilo.

Raje utišajte Messenger. Spet skočite v aplikacijo, kliknite na isti gumb »i« za dodatne funkcije in potem izberite razdelek Utišaj (angl. Mute). Dobili boste več možnosti, kaj želite utišati, na primer samo splošna obvestila, obvestilo za klic ali pa vse. Potem lahko izberete še trajanje prisilnega molka, od 15 minut do 24 ur ali do ročnega preklica.

ZAMENJAJTE BARVO IN TEMO KLEPETA

Ste naveličani privzetih, dolgočasnih barv, ki so enake v vsakem pogovoru? Morda še ne veste, a Messenger je glede tega zelo prilagodljiv.

Pojdite v katerikoli pogovor, kliknite na več funkcij (simbol »i«) in izberite Teme. Izbirate lahko med vnaprej pripravljenimi temami, kot so na primer nogomet, glasba, morje, različni filmi in serije ... Če vam nič od tega ni všeč, lahko okno pogovora spremenite v navadne barve. Svoje oblačke s sporočili pa lahko na primer spremenite iz modre v oranžno, vijolično ali katerikoli drugo razpoložljivo barvo. Ne morete pa spremeniti barve prijateljevih sporočil, to mora storiti sam.

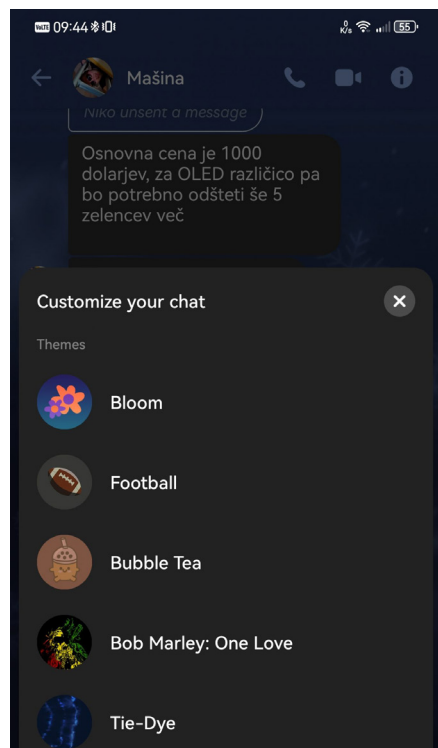
SPREMENITE SIMBOL ZA HITRI ODZIV

Simbol za hitri odziv je tipka, ki se nahaja tik poleg okna za pisanje sporočil. Messenger privzeto uporablja emoji »palec navzgor«, s katerim sporočimo nekomu, da se z njim strinjamo ali pa da nam je nekaj všeč.

Ta smeško oziroma emoji pa lahko zelo hitro spremenite v nekaj bolj edinstvenega. Kliknite na aplikacijo, skočite v poljuben pogovor, kliknite še enkrat na več funkcij in izberite razdelek Hiter odziv (angl. Quick Reaction). Prikazal se vam bo celoten seznam smeškov, ki jih običajno uporabljate v pogovoru. Lahko se poigravate. Med poletjem lahko uporabljate na primer smeškota za sonce, pozimi pa snežinko. Če imate skupino, namenjeno nogometu, lahko uporabite žogo. Skratka, zelo enostavna funkcija za popestritev klepeta.

DODAJTE UČINKE BESEDAM

Takoj pod razdelkom za Teme boste našli še eno funkcijo za dodajanje učinkov izbranim besedam. Razmislite, katere besede ali fraze



najpogosteje uporabljate, dodajte jih v slovar in jim dodelite učinke oziroma bolj rečeno smeške, ki bodo spremljali to besedo vsakič, ko jo boste uporabili.

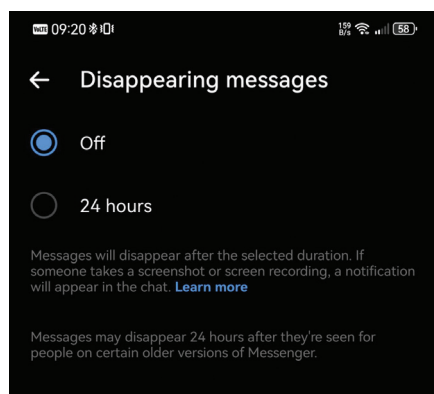
Ko se jih boste naveličali, se lahko vrnete v slovar, dolgo pritisnete na besedo in jo izbrišete.

MESSENGER LAHKO UPORABLJATE NA SPLETU

In s tem ne mislimo znotraj Facebooka. Nekateri ste izklopili svoj Facebook račun, vseeno pa uporabljate Messenger. Ker običajno hitreje pišemo na tipkovnici kot na telefonu, si morda vseeno želite imeti Messenger na računalniku. Pojdite na www.messenger.com, prijavite se v Messenger račun in začnite klepetati. Morda boste prejeli še poziv, da sinhronizirate svojo zgodovino pogovorov.

POŠLJITE AVDIO SPOROČILO

Raje pošiljate glasovna sporočila kot napisana? Poleg okna za pisanje sporočil boste opazili simbol za mikrofonsko ikono. Pridržite ga in začel vas bo snemati, po koncu pa poslal glasovno sporočilo. Pred pošiljanjem lahko sporočilo tudi izbrišete, če z njim niste zadovoljni.

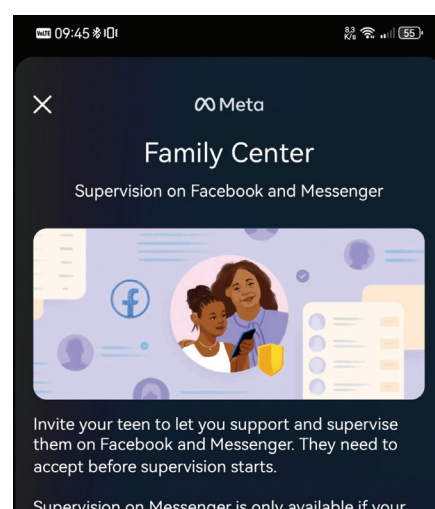


IZBRIŠITE SPOROČILA PO DOLOČENEM ČASU

Ste sredi kočljivega pogovora in ne bi radi, da ga pomotoma vidi kdo drug? Pogovor lahko ročno izbrišete ali pa nastavite, da se sporočila izbrišejo po 24 urah. Pojdite v dodatne funkcije, tako kot še vedno doslej, in najdite razdelek Izginjajoča sporočila (angl. Disappearing messages). Na voljo je samo izbris po 24 urah. Če bo kdorkoli naredil zaslonsko sliko pogovora, boste o tem tudi obveščeni.

DELITE LOKACIJO S PRIJATELJI

Tako kot to lahko storite v Google Zemljevidih, lahko tudi v Messengerju delite lokacijo s prijatelji. Veliko lažje, kot da razlagate, kje natančno ste. V orodni vrstici, kjer imate funkcije za kame-ro in dodajanje fotografij, kliknite na gumb za več funkcij (štiri pike). Imeli boste možnost dodajanja datotek, igranja iger s prijatelji ali pa deljenje lokacije.



BLOKIRAJTE PRIJATELJA ALI PA GA IGNORIRAJTE

Včasih se zgodi, da se v vaš pogovor vplete nek neznanec, prevarant ali pa enostavno želite prekiniti stike z določenim znancom. Lahko ga v celoti blokirate ali pa ga začasno ignorirate.

Pojdite med napredne funkcije (simbol »i«) in proti koncu boste našli funkciji za blokiranje (angl. Block) in ignoriranje (angl. Restrict). Stik lahko blokirate tako na Facebooku kot tudi v Messengerju.

Funkcija za ignoriranje pa je nekoliko drugačna. Z vklopom se bo okno pogovora začasno umaknilo s seznama in prenehali boste prejemati obvestila. Sogovornik prav tako ne bo videl, ali ste si ogledali sporočilo. Še bolje pa je, da sogovornik ne bo vedel, da ste ga ignorirali.

Ko boste pripravljeni, lahko stik z nekaj klikli vrnete med priljubljene.

NADZORUJTE NAJMLAJŠE

Si je najmlajši član družine zaželel telefon za pogovor s prijatelji? Na spletu na vsakem koraku preži nevarnost in vsak starš želi biti prepričan, da je otrok varen.

Račun vašega otroka lahko za boljši nadzor povežete s svojim. Pojdite v nastavitve svojega profila (simbol orodja) in izberite funkcijo Nadzor (angl. Supervision). Povabite oziroma povežite račun vašega otroka in dobili boste vpogled, s kom se pogovarja, kdo so njegovi prijatelji, koliko časa preživijo v Messengerju in še več.

VKLOPITE PLAVAJOČA OKNA

Ostanite v nastavitvah in proti koncu boste opazili posebno funkcijo za vklop plavajočih oken. To so okna, ki bodo ostala odprta na robu vašega telefona in vam omogočajo, da zelo hitro dostopate do pogovora, medtem ko na primer uporabljate kakšno drugo aplikacijo. Pred začetkom uporabe boste morali Messengerju dodeliti dovoljenje za risanje čez druge aplikacije, kar vam bo vzelo nekaj sekund.

Triki za telefone Samsung Galaxy - vseh zagotovo še ne poznate

POISKALI SMO NEKAJ ZANIMIVIH MOŽNOSTI, KI NAM JIH PONUJAJO TELEFONI SAMSUNG GALAXY. VSEH ZAGOTOVO ŠE NE POZNATE.



Pametni telefoni, ki jih nosimo s seboj v žepu, so zelo zmogljive naprave in redko izkoristimo vse, kar ponujajo – ali bolje rečeno, redki uporabniki izkoristijo vse, kar ponujajo. Vsak telefon ima »skrite funkcije«, na katere uporabnik težko naleti, če se z njim malo ne poigra. Telefoni Samsung Galaxy pri tem niso izjema.

Nekaj funkcij je zagotovo takšnih, ki jih poznate, potem so tiste, ki jih podcenjujemo, a so v resnici super, in še tiste, do katerih se ne dokopljemo kar tako in so zanje slišali redki.

GLASOVNI UKAZI IN KRETNJE ZA SEBKE

Želite narediti sebek, pa ne veste, kako bi se zadeve lotili? Ne morete zajeti širšega kadra, ker je roka kar naenkrat prekratka? Ni problema. Telefon lahko postavite na podlago in mu glasovno ukažete, kdaj naj slika. Seveda lahko nastavite tudi časovnik, a saj veste, kako je potem s hite-njem in odštevanjem tistih sekund.

Odprite kamero telefona in kliknite na zobnik z nastavitvami. Nekje pri dnu je možnost Načini snemanja. Tapnite jo in že lahko označite, da se fotoaparati sproži ob kazanju dlani ali ob glasovnih ukazih »Smile«, »Cheese«, »Shoot«, »Capture«. Za video le izgovorite »Record Video«. Morda boste potrebovali malo vaje, a zadeva deluje.

USTVARITE VARNO MAPO

Ste vedeli, da lahko v telefonih Samsung Galaxy ustvarite svoj sef, do katerega ne bo mogel nihče – razen vas. Vsakdo ima na telefonu kakšne dokumente ali slike, ki jih želi skriti. Kako to naredimo?

Pojdite v Nastavitve, nato v Varnost in zasebnost ter Več varnostnih nastavitev. Na vrhu kliknete možnost varna mapa. Nastavite, kako je zaščiten (geslo, pin, prstni odtis ...), lahko jo dodate na zaslon z aplikacijami in podobno. Obravnava se kot ločen prostor v telefonu, v katerega lahko prenašate dokumente ali jih kreirate kar neposredno v njej.

Če vstavite v to mapo vse, kar bi radi zaščitili, je to dodatna raven zaščite, ki nikoli ne škodi – pa naj gre za bančno aplikacijo ali sliko, za katero ne želite, da jo vidi kdo drug.

IZKLOPITE ANIMACIJE IN POSPEŠITE DELOVANJE TELEFONA

Animacije na telefonu popestrijo izkušnjo, za nekatere pa so lahko moteče. Po drugi strani tudi obremenjujejo sistem. Preverite to možnost, če se vam zdi, da animacije upočasnjujejo delovanje telefona. Spet greste v Nastavitve, se pomaknete do napisa Dostopnost, tapnete nanj, nato pa še na Izboljšave za vid in sluh. Tam se nahaja preklopno stikalo Zmanjšajte število animacij. Funkcijo preprosto vklopite in jo na enak način izklopite, če si premislite.

PRILAGODITE MREŽO APLIKACIJ

V uredništvu imamo vedno težavo, ker je na zaslonih telefonov premalo prostora. Vse želimo imeti na prvem zaslonu in pri roki, mreža aplikacij pa se hitro zapolni. Obstaja pa enostavna rešitev za povečanje števila aplikacij na zaslonu. Pridržite prst na praznem mestu domačega za-

slona, nato tapnite zobnik Nastavitve in prilagodite mrežo domačega zaslona in mrežo z aplikacijami. Tam lahko nastavite mrežo 4x5, 4x6, 5x5, 5x6 ... izbira je vaša.

ZAKLENITE POSTAVITEV DOMAČEGA ZASLONA

Se tudi vam dogaja, da zaupate telefon v roke otrokom (ali odraslim konec koncev), ko ga dobite nazaj, pa so aplikacije na začetnem zaslonu premaknjene, dve manjkata in podobno? Temu se lahko preprosto izognete z zaklepom postavitev domačega zaslona.

To naredite tako, da spet pridržite prst na praznem prostoru domačega zaslona in greste v Nastavitve. Tam lahko na preklopnem stikalu zaklenete postavitev (Zaklep postavitev domačega zaslona) in pozabite na to, da bi vam kadarkoli kdo uničil postavitev, ki ste je vajeni.

KLIC IN SPOROČILO S POTEKOM

Ta funkcija je baje že kar nekaj časa del One UI, ampak priznamo, da tudi mi nismo vedeli zanj, pa je šlo skozi naše roke že ogromno telefonov. Dokler je ne začneš uporabljati, se sploh ne zavedaš, kako zelo uporabna je.

Preprosto greste v imenik stikov ali seznam nedavnih stikov. Po zelenem stiku povlecite v desno stran za klic, v levo pa za sporočilo. Preprosto in učinkovito. In ne vemo, zakaj tega nismo vedeli že prej.

UTRIP BLISKAVICE ALI ZASLONA OB PREJEMU OVBESTILA

Zakaj bi to potrebovali? Recimo, da ne želite, da vas telefon glasno obvesti od sporočila, pa tudi ne, da zavibrira. Rešitev so svetlobni efekti.

Odklikajte v Nastavitve, nato Dostopnost in Napredne nastavitve. Tam tapnite Utripajoče obvestilo. Izbirate lahko med obvestilom bliskavice fotoaparata ali obvestilom osvetlitve zaslona. Ali pa izberete oboje.

BLIŽNJICE NA STRANSKEM GUMBU

Stranski gumb vašega telefona ni namenjen samo zaklepanju in ugašanju naprave. Nanj lahko shranite najljubšo bližnjico, ki bo odslej oddaljena le dva klika. Hiter dostop je enostaven in ko se ga enkrat navadite tudi zares uporaben. Lahko zažene kamero, svetilko, določeno aplikacijo – tu ste skoraj neomejeni z različnimi možnostmi. Gumb nastavite na primer tako, da aplikaci-

jo zažene z dvojnim pritiskom. Spet gremo v Nastavitve in Napredne funkcije ter Stranski gumb. Tu nastavimo, kaj naj se zgodi ob dvakratnem pritisku, izbiramo lahko med neštetimi možnostmi. Lahko pa izberemo tudi, kaj se zgodi, če tipko pridržimo, a tu sta možnosti zgolj dve: Bujenje Bixby in Meni za izklop.

PREBUDITE ZASLON BREZ STRANSKE TIPKE

Ste vedeli, da lahko zaslon prebudite tudi brez stranske tipke. Pri nas se je izkazalo za uporabno, kadar imamo telefon na mizi poleg tipkovnice in želimo na njem samo nekaj na hitro pogledati. Odklikajte v Nastavitve in Napredne funkcije ter Gibi in poteze. Vključite funkcijo Dvakratni pritisk za vklop zaslona. Prav tako lahko ločeno vključite funkcijo Dvakratni pritisk za izklop zaslona. Ali pa na primer Dvig za bujenje, ki vklopi zaslon, ko telefon dvignete.

OBURNITE TELEFON, KO ŽELITE IMETI MIR

Želite imeti mir, ko vas kdo kliče ali vam zvoni alarm. Telefon lahko preprosto utišate s tem, da ga obrnete. Pri dohodnem klicu to klika ne bo prekinilo, temveč samo utišalo zvenenje. Star, a dober trik. Ste mislili, da ga vaš telefon ne premore? Seveda ga.

Funkcijo najdemo v Nastavitvah, spet kliknemo na Napredne funkcije, nato Gibi in poteze ter Utišanje s potezami. Ne samo, da funkcija deluje, če telefon obrnete, temveč lahko na njega tudi zgolj položite dlan – in dal vam bo mir.

KAKO USTVARJATE POSNETKE ZASLONA?

Še eden izmed starih, a najbolj uporabnih trikov. Posnetke zaslona namreč delamo stalno, jih delimo s prijatelji, družino ... na Samsung Galaxy telefonih imate dve možnosti, tako da lahko uporabljate tisto, ki vam je ljubša. Prva je hkratni pritisk gumba za vklop in gumba za stišanje gla-

snosti. Je pa tu še drug, bolj intuitiven način, in sicer, da s stransko ploskvijo dlani podrsate po zaslonu. Deluje tako od levega roba proti desni strani kot tudi obratno.

Če možnosti nimate vklopljene, greste v Nastavitve, Napredne funkcije, Gibi in poteze, Podrsaj s spodnjim delom dlani za zajem.

CELOTEN SPUSTNI MENI Z ENIM POTEGOM

Ta funkcija je enostavna. Ne vemo, kako pogosto se je boste dejansko poslužili, vseeno pa zanjo verjetno niste vedeli. Spustni meni, do katerega dostopamo tako, da s prstom potegnemo s skrajnega zgornjega roba telefona navzdol, poznamo vsi. Tam izklapljam in vkapljam Wi-Fi, Bluetooth, prenos podatkov, utišamo telefon in še kup drugih možnosti je. Ko potegnemo s prstom navzdol se odpre tistih nekaj možnosti. Če to naredimo še enkrat, se odpre razširjen meni, ki ga lahko prilagajamo in podobno. Če razširjen meni uporabljate pogosto, lahko to naredite z enim potegom – le da tokrat z dvema prstoma hkrati. Zanimivo in verjamemo, da za marsikoga tudi uporabno.

OPTIČNI BRALNIK DOKUMENTOV

Skenirajte dokumente kar s telefonom. Optični bralnik ni popoln in se ne more primerjati s tiskalnikom z vgrajenim optičnim bralnikom, a kadar se vam mudi in pri roki nimate druge naprave, je popolna rešitev.

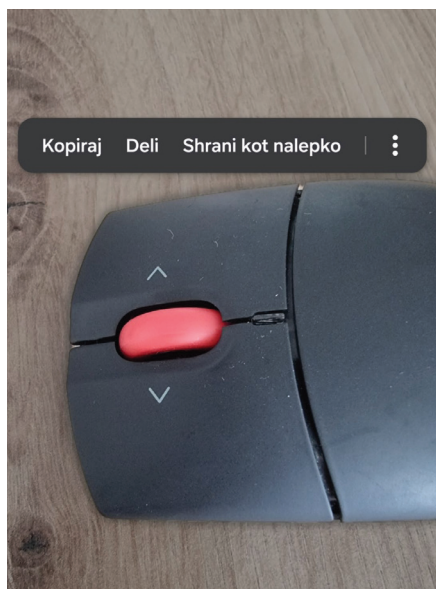
Odprite aplikacijo Kamera in kamero usmerite v dokument, ki ga želite optično prebrati. V kotu se prikaže rumena ikona s črko T. Ko list poskeniramo, lahko sliko zgolj shranimo, pojavijo pa se še možnosti Iskanje, kjer prilagodite robove; Dodaj v beležnico, kjer besedilo, ki ste ga skenirali, telefon zapiše v drug dokument (Beležnica); in pa še Kopiraj vse.

DVIGNITE PREDMET IZ FOTOGRAFIJE

Samsung je z One UI 5.1 uvedel super novost, ki bo popestrila igranje s fotografijami. Če za dolgo pritisnete oziroma pridržite prst na objektu na fotografiji, se ta od nje loči, nato se vam prikaže več možnosti: lahko ga kopirate, delite, shranite kot nalepko.

POIGRAJTE SE S FOTOGRAFIJAMI ŠE KAKO DRUGAČE

So vam odsevi pokvarili sliko? Samsung poskrbi, da se jih z nekaj dotiki znebimo. Prav tako lahko s slike povsem enostavno izbrišete predmet. Odprite sliko v Galeriji, kliknite nanjo in na ikono svinčnika (Uredi), nato pa izberete na skrajni desni strani štiri kroge. Tam med drugim najdemo Radirko predmetov. Če kliknemo nanjo in nato na predmet, ki ga želimo odstraniti, ga preprosto izbrišemo. Odstranimo lahko tudi sence in odseve.



90% pokritost

ODDAJA NA RADIU, PRISLUHnite NAM!

Na vašem najljubšem radiu
prisluhnite tedenskim oddajam,
ki jih za vas pripravljamo v
uredništvu Računalniških novic.

RADIO I ZELEN VAL 93.1 MHz 96.2 MHz 97.0 MHz www.radiozelenival.com RADIO I UNIVOX Ponedeljek 14:00 in Ponedeljek 19:00 99.5 MHz 106.8 MHz 107.5 MHz www.univox.si RADIO I MOJ RADIO Četrtek ob 14:50 in Sobota ob 7:10 107 MHz 102.6 MHz www.mojradio.com RADIO I ROBIN Četrtek ob 18:00 99.5 MHz 100 MHz www.radio-robin.si RADIO I ODMEV Sobota ob 12:15 in Ponedeljek ob 16:30 90.9 MHz 97.2 MHz 99.5 MHz 103.7 MHz www.radio-cerklno.si RADIO I GEOSS Torok ob 13:20 in Torok ob 16:30 89.7 MHz radiogeoss.si RADIO I OGNJIŠČE Četrtek ob 19:15 104.5 MHz 105.9 MHz 107.3 MHz radio.ognjisce.si RADIO I NTR Četrtek ob 21:30 91.1 MHz 107.1 MHz www.radiotoni.si RADIO I TOMI Vsak dan ob 11:00, 16:00 in 23:30 www.radiotoni.si	RADIO I KRKA 106.6 MHz www.radiokrka.com RADIO I ALFA Četrtek ob 8:10 in Ponedeljek ob 15:30 103.2 MHz 107.8 MHz www.radio-alfa.si RADIO I KRANJ 97.3 MHz www.radio-kranj.si RADIO I NOVA Torok ob 20:10 in Sobota ob 17:10 106.9 MHz www.radionova.si RADIO I ŠTAJERSKI VAL Torok ob 12:20 93.7 MHz 87.6 MHz www.radio-stajerski-val.si RADIO I Velenje Sreča 17:45 107.8 MHz www.radiovelenje.com RADIO I SORA Ponedeljek 17:10 89.8 MHz 91.1 MHz 96.3 MHz www.radio-sora.si RADIO I 94 Četrtek ob 21:30 96.2 MHz 97.8 MHz 104.1 MHz 102.6 MHz 100.2 MHz www.radio94.si RADIO I SRAKA 94.6 MHz www.radiosraka.com
--	--



AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS

V tej detektivski pustolovščini prevzamemo vlogo slovitiga detektiva Hercula Poirota in se udeležimo dogajanja v znamenitem romanu Agathe Christie Umori po abecedi. Poirot prejme pismo z napovedjo, da se bo v mestu Andover pripetilo nekaj nenavadnega, in res pride do umora gospe Ascher. Sledi črka B, potem C ... Poirot seveda ne more dopustiti, da bi se serijski morilec takole izživljal, zato si nadenemo monokel, privijamo belgijske brčice in se lotimo raziskovanja. Obiščemo različna mesta po Veliki Britaniji, si natančno ogledamo prizorišča zločinov in zaslišimo osumljence, nato pa logično sklepamo ter z dedukcijo in eliminacijo pridemo do rešitve. Tako sproti zapolnjujemo vrzeli na časovni premici, ki nam pove, kako so si dogodki sledili. A seveda je treba prej natančno prečesati prizorišče in nabrati čim več indicov, sicer bo miselni proces okrnjen. Igra je prvič izšla že leta 2016, zdaj pa je prvič na razpolago za Nintendo Switch. Grafika je primerno nadgrajena in obogatena predvsem z novimi svetlobnimi učinki, nadgradili so zvok in prenovili vmesnik, kar pripomore h gladkejšemu igranju in bolj poglobljeni izkušnji. Obenem je za druge verzije, od PC-ja in Maca do PlayStationa 4 in Xboxa One, brezplačno izšla ustrezna posodobitev, ki doda izboljšave različice za Switch.

DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA – SWEEP THE BOARD!

Demon Slayer je znan sodoben anime, ki se dogaja v obdobju Taishō na Japonskem. Mladenič Tanjiro Kamado odkrije, da so njegovo družino pokončali demoni in da se jim je pridružila njegova mlajša sestra Nezuko, zato popeni in postane lovec na demone. Na poti maščevanja se mora soočiti z različnimi demoni, ki imajo nadnaravne sposobnosti, kot so izjemna moč, hitra regeneracija in druge edinstvene moči. Obenem pa izve, da se proti zlodejem že stoletja bori skrivna organizacija s precej več moči kot on sam. V ta svet je postavljena igra Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – Sweep the Board. Gre



za večigralsko sodelovalno in tekmovalno igro po zgledu serije Mario Party, saj like premikamo po različnih digitalnih igralnih ploščah. Te seveda temeljijo na znanih lokacijah iz animeja, kot so hiša Tsuzumi, gora Natagumo in vlak. Igramo tako, da vržemo kocko, premaknemo lik in odigramo miniigro, ki se sproži na polju, kamor smo prispeli. Tudi miniigre so povzete po risanki, saj denimo mlatimo demone (v inačici za Switch tako, da mahamo z Joy-Conom!), mečemo šurikene in kujemo meč. Na razpolago imamo znane like iz animeja, kot so Tanjiro, Zenitsu, Inosuke in Hashira, medtem ko se Nezuko pojavlja v vlogi podpornega lika. Mogočne demone je mogoče poraziti le tako, da sodelujemo!

WHITE DAY 2: THE FLOWER THAT TELLS LIES – COMPLETE EDITION

Tole je nadaljevanje kultne korejske grozljivke White Day: A Labyrinth Named School, v katerem se vrnemo na gimnazijo, polno mračnih skrivnosti, ki so v prvencu ostale nerazrešene. Igramo iz prve perspektive in večino časa raziskujemo temna šolska poslopja, po katerem zbiramo razne predmete, ki nam pomagajo odpreti pot naprej in razkrivajo zgodbo. Struktura je predvsem avanturistična, saj glavnino časa nabiramo reči in jih uporabljamo na pravih mestih, kar terja tudi nekaj logičnega razmišljanja. Pred sovražniki se predvsem skrivamo, saj ni noben superjunak, temveč so liki, nad kate-

rimi prevzamemo nadzor, navadni mladostniki. Igra je razdeljena na tri epizode, ki pripovedujejo prepletene zgodbe štirih likov, ki se vrnejo v šolo. V prvi epizodi se Jung Soo-jin bori z govoricami o svoji vpletenosti v smrt sošolca in je odločena, da si bo oprala ime. V drugi epizodi nekdanja učiteljica Kang Seo-yeon preiskuje dvoumne okoliščine smrti svojega očeta na šolskem območju. V tretji epizodi pa prvošolka Yoo Jimin išče način, kako pomiriti nemirnega duha, pri čemer seveda odkrije nekaj veliko usodnejšega. White Day 2: The Flower That Tells Lies – Complete Edition združuje zgodbe vseh treh epizod skupaj z vsemi izdanimi DLC-ji.

ASPHALT LEGENDS UNITE – SUPERCHARGED EDITION

Za ljubitelje hitrosti in adrenalina je kot nalašč razširitev za igro Asphalt 9: Legends, ki obljublja, da bo dirkanje dvignila na povsem novo raven. Asphalt Legends UNITE – Supercharged Edition je kombinacija osnovne igre in razširitve, ki ne skopari z novostmi in izboljšavami. Ena izmed najbolj pričakovanih novosti je uvedba navzkrižnega igranja (cross-play), ki nam omogoči, da se pomerimo s prijatelji ne glede na to, na kateri platformi igrajo, naj bo to PS5, PC ali Switch. Razvijalci so prav tako napovedali zasebne sobe (Private Lobbies), v katerih si je mogoče dajati neposredne izzive in se udeležiti novega sodelovalnega načina. V njem se dve ekipi soočita v policijskem pregonu, v katerem ekipa petih voznikov v slogu filmov Hitri in drzni beži pred tremi zasledovalnimi avtomobili. Ne gre spregledati izboljšane grafike z višjimi ločljivostmi ter izboljšano dinamično osvetlitvijo, odsevi na progah in mnogimi dodatnimi podrobnostmi na avtih. Teh je več kot 250, med njimi pa so najbolj zaželeni dirkalna vozila, na primer Lamborghini Countach LPI 800-4, W Motors Lykan HyperSport, Chevrolet Corvette ZR1, McLaren 765LT, Ferrari 296 GTB in Porsche Taycan Turbo S. Fizična izdaja na ploščku oziroma modulu za PS5 in Switch vsebuje dodano robo, kot je ekskluzivna nalepka za Countach.



27. konferenca
sodobne informacijske
tehnologije in storitve



4. in 5. september 2024
UM FERI, MARIBOR

ORGANIZATOR



INŠTITUT ZA
INFORMATIKO



Univerza v Mariboru

Fakulteta za elektrotehniko,
računalništvo in informatiko

www.ots.si



PRIJAVE IN INFORMACIJE

Telefon: 02/220 7354
E-pošta: info@ots.si

GENERALNI
POKROVITELJ



inova iT

Podatkovne tehnologije
Podatki
Optimizacija
Varnost
Kriptografija
Mikrostoritve
Strojno učenje
Zbojnik
Umetna inteligenca
Poslovna analitika
Web 3
Mobilne aplikacije
Spletne aplikacije
Agilni razvoj
Kakovost
Oblachne
rešitve
IoT

Prince of Persia: The Sands of Time Remake želi združiti nostalgijo in modernizem

PREDELAVA IGRE PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME JE V PRIPRAVI ŽE DOLGO ČASA.

Izšla naj bi šele leta 2026, studio Ubisoft Montreal pa ima načrt, kako ostati zvest idejam izvirne igre in jo hkrati posodobiti za sodobno občinstvo. Eden prvih izzivov je bil najti pravo ravnovesje med zvestobo izvirni igri in njeno posodobitvijo. Kreativna direktorica Bio Jade Adam Granger pravi, da je bila meja med ohranjanjem nedotaknjene »izvirnega recepta« in prilagajanjem drugih delov izkušnje zelo tanka.

»Nekatere stvari bodo ostale enake, kot je na primer tek po steni, ki je tako ikoničen, da ga bomo skušali ohraniti v prvotni obliki,« je povedala v objavi na Ubisoftovem blogu. »Prav tako tudi bodalo. Obstajajo ključni elementi izvirne igre, ki jih spoštujemo: časovne moči, ton igre in igranje z občutkom, da gravitacija ne igra vloge. Toda stvari, kot je na primer oblikovanje ravni, smo posodobili in resnično povečali obseg sveta.«

Direktor igre Michael McIntyre je dodal, da je bil predelan tudi boj, vendar so bile ohranjene značilne poteze, kot so udarci v zraku in napadi s kotaljenjem, tako da se igralci še vedno počutijo kot akrobatski junaki.

Kreativna direktorica Bio Jade Adam Granger se je dotaknila tudi dolgega razvojnega cikla. Igra je bila namreč prvič razkrita na sejmu Ubisoft Forward 2020, še vedno pa jo čakata dve leti razvoja – pod pogojem, da ne bo prišlo do zapletov. Pojasnila je, da se je »pokrajina predelav v letih od prve napovedi igre Sands of Time zelo



spremenila« in da je bila letvica postavljena višje. Vnešene so bile velike spremembe likov, kamere in nadzora, Ubisoft Montreal pa je moral izdelati prototipe, da bi še bolj izpopolnil igranje.

»Za to so potrebni čas, mojstrstvo in ljudje, zato so nam pri tem pomagale okrepitve iz drugih studiev,« je dejala.

Čeprav bo zgodba ostala enaka, pa McIntyre pravi, da bodo igralci lahko doživeli več interakcij med princem in spremljevalko, princeso Farah. »Verjetno je največji napredek, ki smo ga naredili ta, da je Farah bolj prisotna,« je dejal McIntyre. »Dodali smo lahko več interakcij med

njo in princem, tako da boste lahko iz njunega odnosa potegnili več. Preprosto bosta več časa preživela drug ob drugem.«

Letos obeležujemo 35. obletnico franšize Prince of Persia, Ubisoft pa jo praznuje z novo vsebino za dve od njenih zadnjih izdaj. Igra Prince of Persia: The Lost Crown ima še več dodatkov DLC, septembra pa bo prejela prvo razširitev Mask of Darkness. Prva velika posodobitev igre The Rogue Prince of Persia, ki je trenutno v zgodnjem dostopu za osebne računalnike, dodaja novo okolje za raziskovanje, več orožij in smrtonosnejše sovražnike, na katerih jih lahko preizkusite.

Vaš najljubši kanal
vam bo zaupal
vsebino

naslednje številke...

 MEDIA TV Kapucinski trg 8, p.p. 114 Škofja Loka E-mail: info@media-tv.si	 SPONKA TV www.sponka.tv E-mail: info@sponka.tv	 TV AS Murska Sobota Gregorčičeva ul. 6, 9000 Murska Sobota p.p. 203, T.: 02/ 521 30 30 info@tv-as.net, www.televizijaas.si	 GORENJSKA TELEVIZIJA P.P. 181, Oldhamska cesta 1A 4000 Kranj T.: 04/ 233 11 55 info@tele-tv.si, www.tele-tv.si	 TELEVIZIJA ETV Loke pri Zagorju 22, 1412 Kisovec GSM: 041-779-390 televizija@etv-hd.si, www.etv-hd.si
 NET TV Ob blažovici 115, Limbuš info@xtension.si T.: 02/252 68 07	 TV ŠIŠKA Kebetova 1, Ljubljana tvsiska@kabelnet.si T.: 01/505 30 53	 INFOJOTA Informacijski kanal Ajdovščina infojota@email.si gsm: 040 889 744	 TELEVIZIJA MEDVODE Cesta kom. Staneta 12, 1215 Medvode T.: 01/361 95 80, F.: 01/361 95 84	 VTV - VAŠA TELEVIZIJA Žarova 10, Velenje tel.: 03/ 898 60 00, fax: 03/ 898 60 20 vtv.studio@siol.net, www.vtvstudio.com
			 NOVA GORICA Gregorčičeva 13, Dornberk T.: 05/335 15 90, F.: 05/335 15 94 info@vitel.si, www.vitel.si	



					AVTOR: BOTY	TIPKA	ZVEZDO- SLOVJE	NAŠA PISA- TELJICA MIHELIC	PRAH (POMANJ- SEVALNO)	SPAJANJE S KISIKOM	IT. KEMIK, NOBELOVEC (GIULIO)
					ODBIJAČ ŽELEZ- NIŠKEGA VAGONA						
					PREBIVALKA STARO- VEŠKE ASIRIJE						
					AFEKT						
					VULKANSKA KAMNINA TISOČ KILOGRA- MOV						
1	2	3	4	5							
:DRUŽINSKI ZABAVNIK	ANTIČNI VRC Z DVEMA ROČAJEMA	JEZERO NA JUGO- VHODU FINSKE	AMERIŠKI FOLK GLASBENIK GUTHRIE	POČELO TAOIZMA DIHANJE				RUSJANOV LETALO MESTO V ZAHODNI NIGERIJI			
NA RAŽNJIU PEČEN VOL						LETOVIŠČE AZURNE OBALE LEGA, STAV	2				DEDALOV SIN V GRŠKI MITOLOGIJI
NASELJE V BELI KRAJINI									CHARLES IVES BABILONSKI BOG PLOD- NOSTI		
ČLAN FILHAR- MONIJE											
PRITOK JEZERA TURKANA V AFRIKI					MAŠKA- RADA	OČENJE- VALNA SKUPINA GERMAN- SKA CRKA					
ROALD AMUNDSEN			SLIKAR KRAJIN BRITANSKI IGRALEC (OLIVER)								4
GL. MESTO KANTONA AARGAU V SVICI						SUMERSKI BOG NEBA PRIMORSKA RASTLINA				IZDELO- VALEC JEDER	PREBIVALKA ARABSKEGA POLOTOKA
:DRUŽINSKI ZABAVNIK	SLOVENSKI HOKEJIST (JAN)	ŠVICARSKI SLIKAR (HANS) LOVILEC RAKOV	5					MADAGA- SKARSKA PALMA	ŽELEZOV OKSID		
ODVAJANJE VODE								KATRAN		IT. PEVEC RAMAZ- ZOTTI	
SRBSKI IGRALEC SERBE- DŽIJA						GRŠKA GORSKA NIMFA HERCE- GOVEC	3				
OSKAR KOGOJ			MERJASEC DON EDDY							RICHARD BURTON SKRAJINI DEL POLOTOKA	
HRVAŠKA LUKA V DALMACIJI						ELEMENT HOJE					
GRELNIK						OPLOV MODEL VOZILA					

SAIMAA: jezero na Finskem, NINURTA: babilonski bog plodnosti, TRAHIT: vulkanska kamnina, ERNI: švicarski slikar

Križanke in uganke za vse okuse



Informacije
in naročila

**Bogat denarni
nagradni sklad:**

3.500 €

Prva nagrada:

1.500 €



NAGRADE in NAGRAJENCI

Med reševalce, ki bodo do petka, **12. 7. 2024**, poslali pravilno rešitev, bomo z žrebom razdelili privlačne nagrade:

3x tipkovnica Lenovo

V žrebu sodelujete tako, da pošljete rešitev križanke (oštevilčeni kvadrati) s svojimi podatki (ime in priimek, naslov, pošta številka in pošta) na elektronski naslov narocnine@stromboli.si. **Rešitev brez kontaktnih podatkov ne bomo upoštevali pri žrebu.**



Filomena Žižek, Maribor: Dnevnik pustolovca Medveda Lovra

Dejan Zorko, Miklavž na Dravskem polju: Dnevnik pustolovca Medveda Lovra

Milena Kisovec, Medvode: Dnevnik pustolovca Medveda Lovra

Nagrade podarja podjetje Stromboli, d.o.o.

Rešitev križanke 10/XXIX: STEZA



LINUX BEYBA™



KOLEDAR

DOGODEK	TERMIN	PRIJAVE
AGRA – 62. MEDNARODNI KMETIJSKO-ŽIVILSKI SEJEM POMURSKI SEJEM D.O.O.	24. 8. - 29. 8. 2024	www.sejem-agra.si
27. KONFERENCA SODOBNE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE IN STORITVE – OTS 2024 UM FERİ	4. 9. - 5. 9. 2024	www.ots.si
MOS CELJSKI SEJEM D.D.	18. 9. - 22. 9. 2024	www.ce-sejem.si/sejmi/mos
HR&M KONFERENCA PLANET GV D.O.O.	19. 9. - 20. 9. 2024	www.planetgv.si/hrm-festival
NT KONFERENCA 2024 MPG PLUS D.O.O.	23. 9. - 25. 9. 2024	www.ntk.si
FESTIVAL ZA TRETJE ŽIVLJENJSKO OBDOBJE PROEVENT D.O.O.	30. 9. - 2. 10. 2024	f3zo.si

KOLOFON



Izdajatelj:

Stromboli, marketing, d. o. o.
Cesta komandanta Staneta 4A
1215 Medvode

Glavni in odgovorni urednik:

Boštjan Štrukelj
tel.: 01 / 620 88 01

Vsebinski urednik:

Niko Bajec
tel.: 01 / 620 88 05
niko.bajec@stromboli.si

Naročnine:

tel.: 01 / 620 88 00
narcocnine@stromboli.si

Oglasno trženje:

Matej Komprej
tel.: 01 / 620 88 06
gsm: 070 / 606 152
matej.komprej@stromboli.si

Boštjan Štrukelj

tel.: 01 / 620 88 01,
gsm: 041 / 663 301
boštjan.strukelj@stromboli.si

Sodelavci in novinarji:

Maja Lavrač, Matej Saksida, Peter Čeborn
Blaž Ulaga, Jana Breznik, Jan Sladič in
Matej Komprej

Fotografije:

Arhiv Računalniške novice

Tisk:

Tiskano v Sloveniji

Distribucija:

EKDİS d. o. o., Stromboli, marketing, d. o. o.

Oblikovanje in DTP:

Tanja Kaštrun s.p.
dtp@stromboli.si

http://www.racunalniske-novice.com

Računalniške novice (Online)
ISSN 1581-047X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost
spada revija med proizvode, za katere se obračunava
DDV po stopnji 5 %.
ISSN 1408-4872

Nenaročenih rokopisov in fotografij ne vračamo.
Pisem bralcev in oglasov ne lektoriramo.

Vse gradivo v reviji Računalniške novice je last izdajatelja. Kopiranje ali razmnoževanje je možno le s privolenjem izdajatelja. Poština za naročnike plačana pri pošti 1102 Ljubljana. Revija Računalniške novice je vpisana v razvid medijev, ki ga vodi Ministrstvo za kulturo RS, pod zaporedno številko 661. Predstavitve, ki jih objavljamo v reviji in so označene z rubriko Predstavitve in na koncu članka s (P.R.) – Payable Release (plačani članek) – pripravljamo v sodelovanju s podjetji.

Sporočila za javnost sprejemamo na Rn@stromboli.si

Izid revije je finančno podprla Javna agencija za raziskovalno dejavnost Republike Slovenije.

X-H2s

FUJIFILM



Fujifilm X-H2s

- › Novo 26MP tipalo (stacked).
- › Foto: 40 posnetkov na sekundo z avtomatskim ostrenjem.
- › Formati: RAW, JPG in HEIF (10bit).
- › Video: 6k@30 fps, 4k@120 fps.
- › Flog2 za 14 bitni dinastični razpon pri videu.
- › Apple ProRes HQ / ProRes 422 / ProRes LT.
- › Dodatna oprema: ventilatorski hladilnik, LAN port.
- › Avtomatična prepoznavanje in ostrenje ljudi, živali, vozil in letal.
- › Medij: 1x CFexpress Type B in 1x SD UHS-II.



5F193EA

HP Z2 G9 Mini z Intel® Core™ i7 procesorjem

Najzmogljivejša mini delovna
postaja na svetu.



Lotite se delovnih procesov, za katere ste mislili, da jih ni mogoče opraviti v tako majhnem računalniku. HP Z2 Mini se enostavno prilega na mizo ali za monitor, zato se lahko lotite projektov 3D, ne da bi zgubili dragocen pisarniški prostor.

Že od 2.249,00 EUR

Cena ne vključuje DDV-ja



Za več informacij in naročilo obiščite
src.si/hp-z2-g9-mini

Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries.

