

Računalniške novice



Cena: 1,99 €

KAJ SO MAKRO TIPKE? KAKO JIH LAHKO UPORABLJATE?

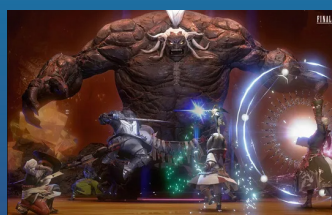
št. 22/XXIX
28. november 2024

Najboljši programi
za poživitev Windows
računalnika



Slušalke Sony
LinkBuds Fit –
hvalnice dežujejo
na pravih mestih

TUDI ZDRAVSTVO IN ŠPORT STA ODVISNA OD TEHNOLOGIJE



Final Fantasy XIV
prihaja na telefone



Apple izdeluje
»novo« Siri



Amazon z novo
trgovino za poceni
izdelke



Huawei MatePad 11.5 S
PaperMatte – je zaslon
res kot papir?

Božična darila pri Anni



Oglejte si
božični Anni
video



Ob vsakem
nakupu
darilo!

+

NAGRADNA IGRA PlayStation 5 Pro

Več v Anni prazničnem katalogu



-16%



Računalniški komplet ANNI Gamer Advanced

PPC: * 1.485 €

Posebna cena:
1.247 €

1.247.-
EUR

- Procesor 8-jedrni/12-nitni AMD Ryzen 5 5500 do 4.20 GHz
- Pomnilnik 16 GB DDR4
- SSD disk 1 TB M.2 NVMe
- Grafična kartica GeForce RTX 4060 Ti 8 GB
- Operacijski sistem Windows 11 Home
- Monitor AOC 27G2SPA 27" FHD 165Hz 1ms IPS
- Miška, tipkovnica, slušalke in podloga REDRAGON COMBO S101-BA-2 SLO
- Garancija 36 mesecev

-47%



Miška Logitech G502 X Lightspeed

PPC: * 149 €

Posebna cena:
79 €

79.-
EUR

- Hibridna optična mehanska stikala
- Napreden optičen senzor
- Brežžična povezava prek USB-A Lightspeed sprejemnika
- Polnjenje z USB-C kablom
- Garancija: 24 mesecev

Anni d.o.o., Motnica 7a, Trzin
Informacije: 01/ 5 800 800
info@anni.si, www.anni.si



Delovni čas: pon. – pet.: 8.00 – 18.00
Znanje, strokovnost,
zaupanje in ... 34 let izkušenj.

Računalniška trgovina
www.anni.si

IT rešitve
sistem.anni.si

IT varnost
varen.it

računalniški servis
servis.anni.si

reševanje podatkov
resevanje-podatkov.anni.si

Računalniški komplet

ANNI Gamer Optimal Lite

- Procesor 6-jedrni/12-nitni AMD Ryzen 5 5500 do 4.20 GHz
- Pomnilnik 16 GB DDR4
- SSD disk 1 TB M.2 NVMe
- Grafična kartica GeForce RTX 3050 6 GB
- Operacijski sistem Windows 11 Home
- Monitor Philips 24EIN100A 24" FHD 100Hz 4 ms IPS
- Komplet miške, tipkovnice, slušalk in podloge REDRAGON COMBO S101-BA-2 SLO
- Garancija 36 mesecev

PPC: * 1.055 €
Posebna cena: 897 €

-15%

BREZ
OBRETI
12 x 74,75 €

leanpay

897.-
EUR

Windows 11
Home



A D



anni

PODALJŠANA GARANCIJA

VSI IZBRANI ANNI GAMER RAČUNALNIKI IMAJO V ČASU VELJAVNOSTI
KATALOGA DODATNO LETO GARANCIJE (36 MESECEV)

-14%



anni

Windows 11
Home

Računalniški komplet ANNI Gamer Extreme

PPC: * 2.314 €
Posebna cena: 1.990 €

1.990.-
EUR

- Procesor 8-jedrni/16-nitni AMD Ryzen 7 5700X do 4.60 GHz
- Pomnilnik 32 GB DDR4
- SSD disk 2 TB M.2 NVMe
- GeForce RTX 4070 Super 12 GB
- Operacijski sistem Windows 11 Home
- Monitor LG 27GS750-B 27" UltraGear™ QHD 200Hz 1ms IPS
- Miška, tipkovnica, slušalk in podloga REDRAGON COMBO S101-BA-2 SLO
- Garancija 36 mesecev

Monitor

LG 27GS750-B

- Zaslon 68,58 cm / 27.0", 2560x1440 (16:9)
- Osveževanje slike 200 Hz
- Odzivni čas 1 ms
- Tip matrice IPS
- Priključki: DisplayPort, HDMI, Audio
- Garancija 36 mesecev

PPC: * 289 €
Posebna cena: 249 €

-13%

249.-
EUR



A G F

Tipkovnica

Logitech MX Keys S PLUS, grafitna

- Aluminijasto ohišje s pametno osvetlitvijo
- Nizkoprofilne rahlo vbočene tipke
- Priložen naslon za zapestje
- Povezava prek Bluetooth ali Logi Bolt USB sprejemnika
- Garancija: 24 mesecev

PPC: * 129 €
Posebna cena: 99 €

99.-
EUR

-23%



Windows 11
Home



Prenosnik HP 255 G10

- Zaslon 39,6 cm / 15.6" (1920x1080)
- Procesor 6-jedrni/12-nitni AMD Ryzen 5-7530U do 4.50 GHz
- Pomnilnik 16 GB DDR4
- SSD 512 GB M.2 NVMe
- Grafična kartica AMD Radeon
- Operacijski sistem Windows 11 Home
- Garancija 36 mesecev

PPC: * 419 €
Posebna cena: 499 €

+DARILO:
ANNI PODLOGA



-20%

499.-
EUR

Slušalke

Logitech G PRO X 2 LIGHTSPEED, črne

- Brežžične slušalke (do 50 ur uporabe)
- Udobne in vzdržljive
- Mikrofon poskrbi za čist in jasen zajem glasu
- 3 načini povezovanja (žično in brezžično)
- Garancija 24 mesecev

PPC: * 269 €
Posebna cena: 199 €



-26%

199.-
EUR

Usmerjevalnik (router)

ASUS RT-AX88U Pro AX6000

- 4 zunanje antene
- WiFi 6 standard (802.11ax)
- Do 4804 Mbps hitrosti
- 5x 10/100/1000 LAN priključki
- Garancija 36 mesecev

PPC: * 319 €
Posebna cena: 249 €

-22%

249.-
EUR



Prelistajte novi Anni
praznični katalog





Google v EU ne bo več prikazoval političnih oglasov

Google je sporočil, da bo s prihodnjim letom prenehal prikazovati politične oglase uporabnikom v Evropski uniji. To je preventivni ukrep zaradi nove evropske uredbe o preglednosti in ciljanem političnem oglaševanju (TTPA), ki želi preprečiti vmešavanje v volitve in pomagati volivcem pri informirani izbiri.

Google pravi, da je opredelitev političnega oglaševanja po novi uredbi, ki bo začela veljati 10. oktobra 2025, preveč splošna in da je težko zanesljivo določiti, katere vsebine je potrebno omejiti v različnih regijah EU. Zato se je raje odločil za vsesplošno ukinitvev političnih oglasov, vendar bo svojo odločitev pozorno spremljal in z javnostjo delil morebitne spremembe.

Povod za odločitev so bile tudi predhodne težave s političnim oglaševanjem v Franciji, Kanadi in Braziliji, kjer so lokalne omejitve po besedah Googla prav tako premalo specifične.

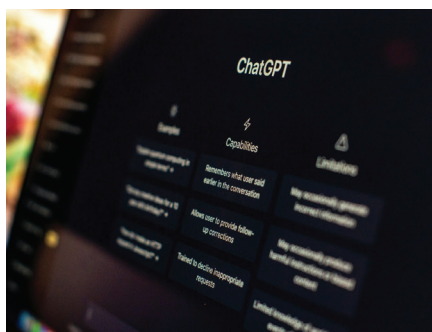
»Med zakonodajnim postopkom smo delili pomisleke glede morebitnega vpliva zakona TTPA in izzivov, ki jih predstavljajo nekatere njegove zahteve, vendar uredba na koncu ni zagotovila potrebne jasnosti in specifičnosti, ki bi nam

omogočila izpolnjevanje njenih zahtev,« je v sporočilu navedel Google.

Prihajajoča pravila bodo zahtevala, da morajo biti spletni politični oglasi jasno označeni, kar bo ljudem pomagalo pri obveščanju o tem, »ali jim je oglas namenjen, kdo ga plačuje, koliko je naročnik plačal za oglas in s katerimi volitvami ali referendumom je povezan«. Ponudniki oglasov morajo od uporabnikov pridobiti tudi izrecno privolitev, da jim lahko posredujejo ciljno usmerjene politične oglase, in ne smejo uporabljati podatkov mladoletnikov in tudi ne nekaterih osebnih podatkov.

Zaradi spremembe tudi na YouTubeu ne bo več plačane politične promocije.

OpenAI zaradi slabšega napredka prilagaja strategijo



Zaposleni, ki so imeli priložnost preizkusiti nov model, imenovan »Orion«, poročajo, da kljub temu, da ta presega obstoječe modele podjetja OpenAI, napredek pri zmogljivosti modela ni tako velik, kot je bil recimo iz modela GPT-3 na GPT-4. Seveda pa javnost pričakuje prav to, konstanten napredek čim večjih razsežnosti.

Povedano z drugimi besedami se hitrost napredka OpenAI-jevih modelov upočasnjuje. Na določenih področjih, kot je kodiranje, naj »Orion« ne bi presegel prejšnjih modelov.

Kot odziv na ta izziv je OpenAI sestavil posebno delovno skupino, katere glavna naloga je ugotoviti, kako lahko podjetje še naprej izboljšuje svoje modele kljub zmanjševanju količine podatkov, na katerih se modeli lahko učijo. Te nove strategije po poročanju portala The Information vključujejo učenje modela »Orion« na sintetičnih podatkih, ki so rezultat umetno inteligentnih modelov. Prav tako pa pri OpenAI-ju razmišljajo o tem, kako lahko izboljšajo modele v fazi po učenju.

OpenAI se zaenkrat ni odzval na objave v medijih in tudi ne na vprašanja glede prilagajanja strategije. Na predhodna poročila o načrtih glede novega »flagship« modela se je OpenAI odzval tako: »V letošnjem letu nimamo načrtov za izdajo modela imenovanega »Orion«.

Googlov Gemini odslej z aplikacijo za iPhone

iOS uporabniki lahko zdaj preizkusijo Googlovo umetno inteligenco, in to celo s funkcionalnostjo Gemini Live.

V svetu umetno inteligentnih (AI) chatbotov je ena ključnih stvari vseprisotnost. Razvijalci tovrstnih tehnoloških orodij tekmujejo v gradnji namiznih in mobilnih aplikacij za svoje bote, da bi na eni strani ponudili nove možnosti, na drugi strani pa zato, da bi jih uporabljali čim večji del dneva. Za to ni boljšega primera, kot je nova Googlova aplikacija Gemini za iPhone, ki je takole potihem prišla v App Store. Gre za brezplačno zelo enostavno aplikacijo, ki skorajda ne bi mogla biti bolj »na prvo žogo«, kot je. Ko jo odpremo, zagledamo pogovorno okno in seznam predhodnih pogovorov. Z AI botom lahko klepetamo preko pisanja besedila, glasovnih ukazov in kamere. Je popolnoma identična sekciji Gemini v aplikaciji Google ali spletni strani Gemini, ki jo lahko običajno pre-

Digitalna transformacija energetike –
nove poslovne priložnosti za prihodnost
pametnih in trajnostnih energetskih sistemov.

Digital Energy Summit '24

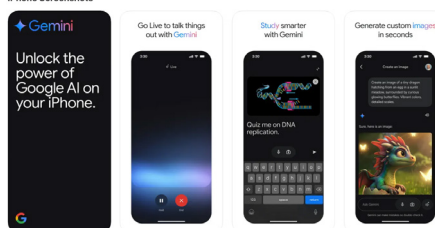
Evropsko regionalno srečanje | Ljubljana

4. – 5. december 2024

Prosperia
15 let



iPhone Screenshots



ko spletnega brskalnika. Ima pa aplikacija Gemini eno modernejšo lastnost: dostop do funkcije Gemini Live, ki je nekoliko bolj interaktiven in pogovorni način uporabe, nekaj podobnega ChatGPT-jevemu glasovnem načinu. Za Android je Gemini Live na voljo že kar nekaj tednov, medtem ko je to prvič, da je na voljo tudi za uporabnike iPhonov. Po pisanju portala The Verge Gemini Live deluje dobro. Med uporabo se pojavi tako na iPhonovemu "Dynamic Island" kot na zaklenjenem zaslonu.

Glavni cilj Googla z aplikacijo Gemini je, da postavi svojo ikono na domači zaslon uporabnika. Google po možnosti cilja na uporabnike, ki si potem s funkcijo "Action Button" nastavijo hitri dostop do AI bota. To pomeni, da z enim pritiskom na zaslon in v vsega pol sekunde že komuniciramo z njim. Tak dostop in mišični spomin, ki ga povzroča, so ključni faktorji, ki jih podjetja od

uporabnikov želijo, kajti tako se utvarjajo navede, katerih se le stežka znebimo.

Če pa se dotaknemo še negativnih plati, ki jih nosi Gemini, hitro opazimo, da so te podobne, kot pri vseh ostalih "ne-Siri" chatbotih. Z njim ne moremo spreminjati nastavitev naprave in dostopati do drugih aplikacij. Lahko pa dostopamo do drugih Googlovih aplikacij, kar je še vedno ena glavnih konkurenčnih prednosti modela Gemini. Gemini lahko na primer prosimo, da nam predvaja glasbo – in vklopi se YouTube Music. Vprašamo ga lahko za napotke za vožnjo do izbranega kraja – in odprl nam bo Google Maps. Nekako se zdi, da je to en delček tega, kar si Gemini želi biti na Androidih in kar Apple skuša doseči s Siri: z uporabo umetne inteligence narediti vse na telefonu malenkost bolj interaktivno in dostopno. Seveda pa nič od tega ne šteje, če ljudje ne bodo uporabljali botov – in tako se te kma za naš zaslon začena.

Jaguar razkril nov logotip

JLR (Jaguar Land Rover) spreminja 90-letno tradicijo z novim logotipom, ki bo služil kot uvod v drugo stoletje podjetja, zaznamovano z elek-



tričnimi avtomobili. V ospredju so štirje novi oblikovni elementi, ki bodo nadomestili staro podobo blagovne znamke Jaguar.

Pred dnevi so nekateri na cestah že opazili prototip enega izmed treh prihajajočih električnih modelov. Šlo naj bi za model GT s štirimi vrati, ki naj bi na ceste zapeljal leta 2026, z dosegom približno 700 kilometrov in okoli 600 konjskimi močmi. Seveda je na avtomobilu, ki so ga opazili, manjkala nova grafična podoba, ki je sestavljena iz novega fonta Exuberant, s katerim bodo okrasili najnovejše avtomobile.

Drugi element je mreža 16 vodoravnih črt, imenovana Strike Through, ki bo služila kot ozadje in bo simbol novih avtomobilov. Tretji je nova barvna paleta, četrti pa znak proizvajalca (Maker's Mark), ki je sestavljen iz prenovljenega simbola jaguarja, ki ga najdemo na vsakem pokrovu motorja, in novega medaljona, ki združu-





Ergonomske rešitve

ERGOS

Ko sedenje postane užitek.



ergos.si

je črki »j« in »r« v obroču. »To je preobrazba, ki vrača bistvo znamke Jaguar k vrednotam, zaradi katerih je bil nekoč tako priljubljen, hkrati pa jo naredi relevantno za sodobno občinstvo,« je dejal vodja oblikovanja Gerry McGovern. »Ustvarjamo Jaguarja za prihodnost in mu vračamo status znamke, ki bogati življenja naših strank in skupnosti Jaguar.« Glavni komercialni direktor Lennard Hoornik je na zadnjem dogodku spregovoril o tem, da če želiš uvesti korenite spremembe, moraš najprej najti pogum. Generalni direktor Adrian Mardell je spremembe opisal kot popolno ponastavitev podjetja in začetek nečesa spektakularnega. Del spektakularnosti pa je tudi dvig cene. Če se trenutni jaguarji prodajajo za okoli 60-70 tisoč evrov, se bodo vsi novi e-avtomobili prodajali za več kot 100 tisoč evrov.

LG-jev prvi 480-Hz OLED monitor za »samo« 1000 dolarjev

LG-jev 27-palčni igralni monitor UltraGear 27GX790A je eden najhitrejših monitorjev, kar smo jih do zdaj videli. Največji entuziasti in profesionalni e-športniki ga lahko zdaj v ZDA že prednaročijo.

Cena je »skromnih« 999,99 ameriških zelencev. Uporabili so lasten OLED panel, ki so ga napovedali na začetku letošnjega leta. Osvežuje se pri nedojemljivih 480 Hz z ločljivostjo 2560 x 1440, odzivni čas pa je samo 0,03 ms.

Osnovne specifikacije modela GX7 so primerljive z modelom InZone M10S, ki ga je Sony izdal septembra in stane 1100 dolarjev. LG-jev monitor se lahko pobaha s 100 dolarjev nižjo ceno, vendar v zameno nima nekaterih naprednih funkcij za prilagajanje gaming profilov in načina osveževanja.

Jasno je, da to ni monitor za množico. Na prvem mestu je to sporočilo konkurenci, kaj zmo-



re LG in zaušnica tistim proizvajalcem, ki še niso sposobni izdelati takšnega monitorja. Če se sprašujete, kdo je pripravljen plačati 1000 dolarjev za monitor, pojdite na Twitch ali YouTube, najdete profesionalne e-športnike in našli boste odgovor.

Kakšna je razlika med 144 Hz in 480 Hz, težko rečemo, ker takšnega monitorja še nismo testirali. Sodeč po drugih testih moraš imeti res izostreno oko, da opaziš razliko med 144 in 240 Hz, kaj šele pri višjih hitrostih.

Kljub temu pa gre za »kul« monitor in le še en dokaz, kako hitro napreduje tehnologija.

Meti 800 milijonov kazni zaradi storitve Marketplace



Evropska komisija je podjetju Meta po dvoletni raziskavi zaradi morebitne nepoštena tržne prednosti odredila kazen v višini 797,7 milijona evrov. Zakaj? Krivi so prisiljevanja uporabnikov Facebooka, da so izpostavljeni malim oglasom

na Marketplacu, in uvedbe omejitve za ostale ponudnike oglasov.

Evropska komisarka za konkurenco Margrethe Vestager je v izjavi obtožila podjetje Meta, da je zlorabilo svoj prevladujoči položaj na trgu družbenih medijev na način, »da bi to koristilo storitvi Facebook Marketplace, s čimer je pridobilo prednosti, ki jim drugi ponudniki storitev spletnih oglasov niso mogli slediti. To je po protimonopolnih pravilih EU nezakonito.«

Evropska komisija je podjetju Meta odredila, naj »preneha s tem ravnanjem«. Kaj točno to pomeni in kaj mora Meta spremeniti, trenutno še ni jasno. Meta je lansko leto že morala plačati 1,3 milijarde ameriških dolarjev, ker je na napačen način prenesla osebne podatke državljanov Evropske unije v ZDA. Iz Mete so takoj sporočili, da že pripravljajo pritožbo, vendar bodo v tem času ravnali v skladu z odredbo EU in pripravili konstruktivne rešitve za izpostavljene točke. V pritožbi so zapisali, da imajo uporabniki Facebooka možnost, da ne sodelujejo s storitvijo Marketplace, in da obtožba temelji na čisto teoretičnem scenariju škodovanja konkurenci.

Applu grozi tožba zaradi monopola

Apple se sooča s tožbo v vrednosti 3,5 milijarde evrov, ki trdi, da je proizvajalec iPhoneov kršil konkurenčno zakonodajo Združenega kraljestva s »prisilno« uporabo oblačne storitve iCloud. Britanski varuh potrošnikov Which? navaja, da je Apple prednostno obravnaval svojo storitev za shranjevanje podatkov v oblaku, spodbujal njeno uporabo in oteževal uporabo drugih ponudnikov.

»Prepričani smo, da je Apple uporabnikom dolžan skoraj 3,5 milijarde evrov zaradi tega, ker jim je tehnološki velikan vsilil svoje storitve iCloud in onemogočil konkurenčne storitve,« je v sporočilu zapisala organizacija. Trdi, da je Applov mo-

www.enaa.com

Govorimo digitalno

Slovenska spletna trgovina številka 1 za dom, podjetja in prosti čas





sejo na računalnik ali drugo napravo. Z enako tožbo se Apple ukvarja tudi v ZDA, kjer podjetje prav tako obtožuje monopola nad trgom oblachnega shranjevanja.

Pixel telefoni z novo zaščito proti virusom

Boj med goljufi in Googlom se stopnjuje. Ameriško podjetje jih želi matirati z najnovejšo zaščito, ki bo telefone skenirala v živo in opozarjala uporabnike na morebitne sumljive aplikacije. O novi zaščiti se je govorilo že na začetku leta, odlej pa je na Pixel telefonih tudi na voljo. In v naslednjih mesecih bodo dostop do funkcije dobili tudi ostali proizvajalci Android telefonov. Posodobljeno zaznavanje groženj v živo je namenjeno predvsem aplikacijam, ki se uspejo izmuzniti obstoječim varnostnim mehanizmom, ki so vpeti v Googlovo trgovino, in aplikacijam, ki jih uporabniki prenesejo iz drugih virov. Določene aplikacije lahko dolgo skrivajo svojo zlonamerno kodo, dlje časa mirujejo in napadejo, ko imajo največji dostop. To zaznavanje bo potekalo na napravi z uporabo infrastrukture zasebnosti, ki je na voljo na Androidu (Private Compute Core). Google pa je predstavil tudi novo funkcijo za zaznavanje preva-



rantskih klicev. Za zaznavanje uporablja umetno inteligenco za analiziranje telefonskih klicev, ki mora biti vgrajena v telefon, zaznava pa tudi pogovorne vzorce in klicateljeve zahteve, ki bi lahko bile znak prevare. Za zdaj je na voljo beta preizkuševalcem Googlovega programa Phone by Google in samo na napravah Pixel (6 in novejši).

Spotify bo ustvarjalcem plačeval za video vsebino

Spotify se vse bolj posveča video vsebini in s tem posega v teritorij YouTubea. Na svojem za-

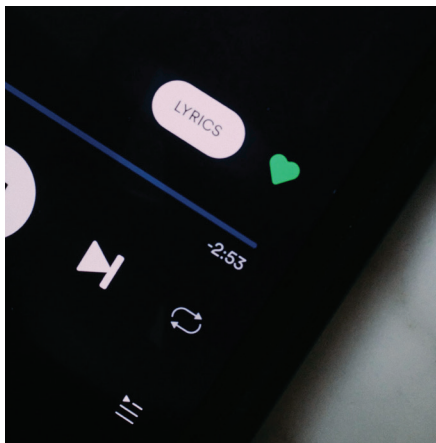
Spletna Lekarna Ljubljana

- Strokovno in zanesljivo, 24 ur na dan, vse dni v tednu.
- Posebne spletne akcije.
- Brezplačna navadna dostava vsak prvi torek v mesecu.
- Posvet z magistrom farmacije na daljavo.

POSKRBI ZA
DOBRO POČUTJE,
POSKRBI ZASE.



www.lekarnaljubljana.si 



dnjem dogodku so najavili, da bodo začeli plačevati ustvarjalcem glede na popularnost videoposnetkov med naročniki. Za spodbudo so naročnikom paketa Premium izklopili oglase med video vsebino. Spremembe bodo začele veljati z novim letom, in sicer v ZDA, Veliki Britaniji, Avstraliji in Kanadi. Kako bo s preostalimi trgi, še ni znano. Ali Spotify lahko konkurira YouTubeu, ki vsako leto svojim ustvarjalcem izplača več milijard evrov, vključno s podkasti, na katere Spotify stavi največ? Težko reči, ampak za ustvarjalce to pomeni, da imajo zdaj na voljo še eno platformo, na kateri lahko delijo svojo vsebino.

»Vašemu občinstvu lahko zagotovimo izkušnjo, ki je boljša od katere koli druge platforme,« je ustvarjalcem sporočil glavni izvršni direktor Daniel Ek.

Video podkasti so na Spotifyju na voljo od leta 2022, od takrat pa so številke vztrajno rasle. Trenutno je na platformi več kot 300.000 video podkastov, od julija do novembra je številka zrasla za 50.000.

»Število preživetih ur na videopodkastih je iz leta v leto naraščalo hitreje kot število preživetih ur ob zvočnih posnetkih,« pravi tiskovni predstavnik podjetja Grey Munford. Ustvarjalci bodo lahko dostopali do podrobnosti o svojih izplačilih v vozlišču, imenovanem Spotify for Creators, ki jim bo pomagalo ugotoviti tudi, ali so upravi-

čeni do video izplačil, in ponujalo naprednejšo analitiko skupaj z možnostjo nalaganja kratkih, navpičnih video posnetkov. Vendar pa obstaja negotovost glede tega, koliko namerava Spotify plačati ustvarjalcem videoposnetkov. Podjetje ne pojasnjuje natančno, kako izračunava plačila za videoposnetke. V podjetju pravijo, da bodo konkurenčni vsem ostalim platformam. Najnovejša pridobitev pa ni bila deležna samo pozitivnega odziva. Kritiki podjetju očitajo dvoličnost, saj je pred kratkim zmanjšalo tantieme za glasbene ustvarjalce in odpustilo 1500 delavcev.

Amazon z novo trgovino za poceni izdelke



Očitno je sveta kitajska trojica (Aliexpress, Shein in Temu) vendarle zaslužila dovolj, da se je zbudil tudi speči ameriški velikan Amazon. Kaj bo storil? Ubral njihovo taktiko in začel ponujati izdelke po »absurdno« nizkih cenah z daljšimi roki dostave.

Nova trgovina se imenuje Amazon Haul in je za zdaj na voljo samo v ZDA in znotraj njihove mobilne aplikacije. Ponujala bo zgolj izdelke, ki bodo cenejši od 20 ameriških dolarjev. Ne vidimo razloga, zakaj je ne bi sčasoma dobili tudi v Evropi. Amazon Haul je zbirališče nizkocenovnih izdelkov s področja mode, doma, življenjskega sloga, elektronike in še več. Skratka, tam je vse, kar najdete tudi pri kitajskih alternativah.

»Iskanje odličnih izdelkov po zelo nizkih cenah

je za kupce pomembno, zato še naprej preučujemo načine, kako lahko sodelujemo z našimi prodajnimi partnerji, da bodo lahko ponujali izdelke po zelo nizkih cenah,« je povedal Dharmesh Mehta, Amazonov podpredsednik za storitve prodajnih partnerjev po vsem svetu.

Izgled nove trgovine je prav tako zelo podoben kitajskim, vključno z nadležnimi oglaševalskimi pasicami, ki obiskovalca zasujejo z različnimi obvestili o izredno nizkih cenah. Amazon pravi, da se bo večina izdelkov prodajala pod mejo 10 ameriških dolarjev, vendar bodo kupce spodbujali, da opravijo večje nakupe z dodatnimi popusti nad na primer 50 dolarji.

Poštnina je 3,99 dolarjev, pri nakupih nad 25 dolarji pa je brezplačna. Za dostavo si bodo pri Amazonu vzeli do dva tedna časa. V podjetju pravijo, da je to doba, ki so jo kupci pripravljeni sprejeti v zakup za nižje cene. Po drugi strani pa je to po vsej verjetnosti znak, da bodo dobavitelji nove trgovine večinoma kitajskega izvora.

Temu, Shein in drugi kitajski prodajalci imajo v Evropi vse več težav z regulatornimi organi, ki so se jih lotili zaradi suma ponarejenega blaga, nezakonitih izdelkov in kršitev avtorskih pravic. Amazon se zagovarja, da njihova trgovina s tem nima težav in da vse izdelke pregledajo glede varnosti, pristnosti in skladnosti.

Spremljali bomo, kako se bo trgovina obnesla v Ameriki in ali jo bomo dobili tudi v Evropi.

Ford zmanjšuje proizvodnjo

Ford je sporočil, da bo v Evropi ukinil 4000 delovnih mest, obenem pa je znižal ocene proizvodnje prihajajočih električnih vozil Explorer in Capri. Načrtovano zmanjšanje števila delovnih mest, ki predstavlja 14 % evropskega poslovanja, bo prizadelo predvsem delavce v Nemčiji in Združenem kraljestvu, na drugih evropskih trgih pa bo prišlo do »minimalnega odpusčanja«.

Elektronika za začetnike

Načrtovanje tiskanih vezij
Elektronski elementi
Ojačenje in obdelava zvoka
Napajanje

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

Oglejte si **VSEBINO!**

VERLAG DABHOFFER
Z vami že 20 let!

15. TRADICIONALNO SREČANJE

KOKTAIL SPREMEMB 2025

6. DECEMBER 2024

WWW.KOKTAIL-SPREMEMB.SI



Ford ima v Evropi 28.000 zaposlenih, po vsem svetu pa kar 174.000.

Prodaja električnih avtomobilov se upočasnjuje po vsem svetu, nekatere države ukinjajo subvencije, zato je marsikateri proizvajalec v enaki situaciji kot Ford. Največji proizvajalci so bili primorani narediti korak nazaj in razmisliti o svojih strategijah za naslednje desetletje.

Ford se s težavami srečuje tudi na domačem ozemlju, kjer je pred kratkim zaradi zmanjšane povpraševanja do konca leta ustavil proizvodnjo poltovornjaka F-150 Lightning.

Električna avtomobila Explorer in Capri sestavljajo v nemški tovarni v Kölnu, ki je središče Fordovega prizadevanja, da bi se podjetje elektrificiralo do leta 2030. Za zdaj marsikaj ne gre po načrtu, zato so v preteklih 5 letih zmanjšali število zaposlenih za 35 %. Prihod kitajskih modelov, ki so v povprečju cenejši, je bil še en velik udarec za Ford in ostale proizvajalce. Evropski regulatorji so nedavno zvišali carine na kitajski uvoz, vendar je še prezgodaj, da bi lahko realno ocenili, kakšen vpliv bo to imelo na evropski trg. Jim Farley, direktor podjetja Ford, se je za več tednov usedel za volan Xiaomijevega e-avtomobila SU7, da bi ugotovil, kako so na Kitajskem razvozlali uganko izdelave poceni električnega vozila.

“V Evropi in Nemčiji nam manjka jasen in nedvoumen politični program za spodbujanje e-mobilnosti, kot so javne naložbe v polnilno infra-

strukturo, smiselne spodbude za prehod potrošnikov na elektrificirana vozila, izboljšanje stroškovne konkurenčnosti proizvajalcev in večja prožnost pri izpolnjevanju ciljev glede emisij CO₂,” je povedal Fordov finančni direktor John Lawler. Podatki za julij 2024 kažejo, da je prodaja električnih avtomobilov v Nemčiji padla za 37 % v primerjavi z istim obdobjem pred letom dni. Ukinili so tudi subvencije, s katerimi so si nemški kupci lahko omilili nakup električnega in hibridnega avtomobila za do 6000 evrov.

Final Fantasy XIV prihaja na telefone



Ena boljših MMORPG iger, ki je pred kratkim dobila tudi nov dodatek, prihaja na telefone. Direktor igre Final Fantasy XIV Naoki Yoshida je uradno napovedal razvoj igre FFXIV Mobile, ki bo potekal družno med studijema Square Enix in Lightspeed. Kot del uradne napovedi smo dobili tudi napovednik, ki prikazuje Warriors of Light po različnih lokacijah v magičnem svetu Eorzea. Po prvih podatkih naj bi šlo za nekakšno ponastavitev prvotne MMORPG igre. Mobilna različica bo tako temeljila na vsebini iz osnovne igre brez petih razširitev. Direktor je obljubil, da bodo ostali zvesti zgodbi in igralnim mehanizmom, ki že vrsto let navdušujejo oboževalce na

računalnikih in konzolah. Lightspeed je znano ime, saj stoji za razvojem igre PUBG Mobile, sicer pa sodi pod okrilje gaming velikana Tencent. Poleg PUBG Mobile so razvili tudi mobilne igre Monster Hunter, Pokemon Unite in Call of Duty. Prezgodaj je, da bi nam razkrili, kako dejansko bo potekalo bojevanje. Dobili smo le nekaj kratkih posnetkov, po katerih lahko predvidevamo, da bo šlo za podobne mehanizme kot pri igri Final Fantasy XV Pocket Edition. Na začetku naj bi imeli dostop do 9 različnih razredov (MMORPG igra jih ima 21), preklapljanje med njimi naj bi bilo zelo enostavno in manj okorno kot pri namizni različici. Čakamo tudi prve informacije, kako se bodo lotili večigralskih elementov. Marsikoga pa zanima, koliko mobilnih elementov za ustvarjanje prihodkov bodo stlačili v igro. Ali bo šlo za tipično »gacha« igro z absurdnimi cenami za virtualne valute ali bodo vsaj na začetku ubrali nekoliko prijaznejši pristop?

Japonska revija Famitsu poroča, da bo igra FFXIV Mobile za prenos brezplačna, pa tudi brez klasičnih gacha elementov. Ni pa še znano, kako bo potem igra dejansko ustvarjala prihodek. Po vsej verjetnosti bodo monetizirali kostume in zverine ter predmete, ki jih bomo lahko zajahali za hitrejšo premikanje. Za ljubitelje prvotne FFXIV ideja o preigravanju zgodbe, ki jo že poznajo, ni pretirano mamljiva. Je pa to dobra priložnost za nove oboževalce, ki doslej niso imeli priložnosti spoznavati sveta Eorzea. Igra bo na voljo na Androidu in iOSu, zgodnja preizkušnja pa bo že kmalu na voljo na Kitajskem.

Izboljšani videoklici v Messengerju

Meta je napovedala, da bo v svojo aplikacijo Messenger dodala videoklice visoke ločljivosti



USPEŠNI pod PRITISKOM

Preverjene tehnike za odpravljanje stresa in povečanje odpornosti

Knjiga **Uspešni pod pritiskom** je priročnik, ki vam bo med drugim pokazal kako:

- obvladati stres in napetosti ter ostati miren pod pritiskom,
- se dobro pripraviti na pomembne dogodke,
- zmanjšati tremo in nervozo,
- izboljšati koncentracijo,
- povečati samodisciplino in samozavest,
- biti najboljši, ko je to najbolj potrebno

Avtor: Janez Hudovernik **Cena:** 24.99 € (DDV je vključen)

V vseh bolj založenih knjigarnah ali na spletu:

Na voljo tudi v angleškem jeziku: <https://bit.ly/46lj900>





in funkcijo za odpravljanje šumov ter več drugih, kot so ozadja z umetno inteligenco, s katerimi se bo aplikacija lahko kosala z drugimi priljubljenimi aplikacijami za videoklice v pametnih telefonih. HD videoklici bodo privzeto omogočeni v omrežju Wi-Fi, pri uporabi mobilnih podatkov pa jih boste morali najprej vklopiti v nastavitvah. Našli boste tudi možnosti za prilagoditev odpravljanja šumov ali preklap zvočnega izhoda klica. Meta pravi, da bo uporabnikom omogočila tudi, da bodo pustili glasovna ali video sporočila.

Aplikacije, kot so Google Meet, Zoom in FaceTime, imajo te funkcije že več let, zato je bil res že skrajni čas, da je tudi Messenger omogočil to možnost. Tudi AI ozadja so v aplikacijah Zoom in Google Meet na voljo že nekaj časa. Če jih boste želeli preizkusiti v programu Messenger, boste morali le tapniti ikono učinkov v stranski vrstici klica, v polju za poziv opisati, kaj želite, in Metina umetna inteligenca bo za vas ustvarila ozadje. Meta AI ustvarja slike tudi drugje, med drugim v klepetalnicah Messenger ter na omrežjih Facebook in Instagram.

Meta je dodala tudi prostoročno klicanje in sporočila prek Appleove glasovne pomočnice Siri. Če na koncu, ko Siri prosite, naj pokliče ali pošlje sporočilo, rečete nekaj v smislu »Using Messenger«, bo to storila z aplikacijo Meta namesto z eno od vgrajenih Appleovih aplikacij.

AI čipi Nvidie v polnem pogonu

Nvidia je med prvimi prepoznala ogromen potencial umetne inteligence, kar se ji že nekaj časa obrestuje. Pred kratkim je na vrhu seznama najbogatejših podjetij spet prehitela Microsoft in Apple. Ti trije velikani se v zadnjem letu vsakih nekaj mesecev izmenjajo na vrhu in zdaj je očitno na vrsti Nvidia, ki je pred kratkim na sestanku z delničarji razkrila številke poslovanja v tretjem četrtletju.

Portal The Information je sicer pred kratkim poročal, da imajo najnovejši AI strežniki Blackwell težave s hlajenjem, vendar o tem na zadnjem sestanku ni bilo govora. Namesto tega je karizmatični vodja Jensen Huang pomiril delničarje in partnerje z zagotovitvijo, da proizvodnja čipov poteka normalno in da bodo lahko dosegli kvoto za vsako nadaljnje četrtletje. Dobavili so že 13.000 vzorcev novih čipov in direktor Nvidie pravi, da uspeh že merijo v milijardah.

Večina potrošnikov tudi po nizu uspehov zaradi umetne inteligence podjetje še vedno pozna zaradi grafičnih kartic. Kot zanimivost, gaming segment vsako četrtletje podjetju prinese okoli 2-3 milijarde ameriških dolarjev prihodkov, podatkovni centri z umetno inteligenco pa so bili v zadnjem četrtletju vir za več kot 30 milijard dolarjev. To so prihodki, kaj pa dobiček? V prvem četrtletju 14,8 milijarde dolarjev, 16,6 milijarde v



drugem in 19,3 milijarde v tretjem četrtletju. Za primerjavo, Microsoft poroča o 24,7 milijardah dolarjev dobička, Apple pa o 21 milijardah in nekaj drobiža. AMD se vztrajno približuje svojemu večnemu rivalu, ampak vrzel je še vedno ogromna. Obe podjetji pa sta obljubili, da bosta nove AI čipe pripravili vsako leto in ne na dve leti. Blackwell je trenutno najnovejši čip, največ dobička pa je prinesel lanskoletni čip H200. Intel na področju umetne inteligence močno zaostaja. Pravzaprav gasi ogenj na številnih področjih in mora najprej opraviti celovito restrukturiranje podjetja.

Sony razmišlja o nakupu studia FromSoftware



Pred kratkim so se pojavile govorice, da Sony razmišlja o nakupu japonskega medijskega konglomerata Kadokawa, lastnika studia FromSoftware, ki je odgovoren za zelo uspešno igro Elden Ring. Govorice so sedaj v japonskem podjetju tudi potrdili, vendar so v kratki izjavi za javnost sporočili tudi, da še niso sprejeli nobene odločitve. Poleg večinskega deleža v družbi FromSoftware ima Kadokawa v lasti tudi studio Spike Chunsoft (Danganronpa) in studio Acquire (Octopath Traveller). Poleg videoiger ima Kadokawa v lasti tudi številna podjetja za produkcijo animejev, mange, televizijsko in filmsko produk-

MojeDelo.com | UGLEDNI DELODAJALEC 2024

KDO SO UGLEDNI DELODAJALCI 2024?

Oddajte svoj glas, vaše mnenje šteje!



Delovna mesta za vas.

MIKROCOP

LEAD ARHITEKT
INFORMACIJSKIH REŠITEV
Ljubljana

PROHUMAN

IZKUŠEN SISTEMSKI
ADMINISTRATOR/VODJA IT
Ljubljana ali Brežice

ZZS

STROKOVNI
SVETOVALEC I
Maribor

Telekom Slovenije

INŽENIR ZA PRENOSNA
OMREŽJA
Ljubljana

Več na **MojeDelo.com**

TRIGLIF

RAZVIJALEC/
PROGRAMER
Ljubljana

A1

EKSPERT ZA STORITVE
JEDRNEGA OMREŽJA
Ljubljana

cijo. Sony že ima v lasti 2-odstotni delež podjetja Kadokawa in 14-odstotni delež podjetja From-Software. Zadnji prevzemi se Sonyju niso obrestovali. Leta 2022 je prevzel podjetje Bungie, lastnika franšize Destiny, vendar so sledili nizi odpuščanj. Lansko leto je kupil podjetje Firewall Studios z namenom, da bi ustvaril večigralsko AAA igro za PS5. To je bila igra Concord, ki so jo morali zaradi slabega sprejema igričarjev ukiniti le po nekaj tednih. Istočasno je prenehal delovati tudi studio Firewall.

Upajmo, da bo tokrat drugače.



Ameriško ministrstvo za pravosodje pritiska na Google

Ameriško pravosodno ministrstvo trdi, da mora Google prodati spletni brskalnik Chrome, da bi ponovno vzpostavil konkurenco na trgu spletnega iskanja, in pušča odprto možnost, da bi bilo potrebno od podjetja zahtevati tudi prodajo oddelka, ki se ukvarja z razvojem Androida. Ministrstvo za pravosodje je zabeležilo velik uspeh že samo z odločitvijo ameriškega sodišča, da Google izvaja monopol na področju spletnega iskanja. To je bil prvi korak, saj že nekaj časa

razmišljajo, kako bi lahko odpravili Googlov monopolni položaj. Predlagali so spremembe poslovanja celotnega podjetja, uvedbo novih strategij in pa tudi bolj drastične ukrepe, kot je strukturna porazdelitev, kar bi lahko zajemalo tudi prodajo določenih oddelkov. Na ministrstvu upajo, da bodo dosegli tudi omejitev sklepanja določenih vrst sporazumov z drugimi podjetji. Najnovejši predlog je zahteva po izločitvi storitve Google Chrome iz splošnega poslovanja.

Vlada sicer ne zahteva, da bi moral Google začeti razmišljati o izločitvi oddelka za Android, vendar ta možnost ni v celoti izključena. Za zdaj de-

luje bolj kot grožnja za Google, da ne išče načinov, kako bi se lahko s pravnimi triki ognil predlaganim rešitvam za odpravo monopola. Na ministrstvu pravijo, da bi do ločitve Androida od Googla lahko prišlo tudi v primeru, da predlagane rešitve ne bi zadoščale.

Drugi ukrepi, ki jih vlada zahteva od sodišča, vključujejo prepoved Googlu, da tretjim osebam, na primer proizvajalcem telefonov, ponudi denar ali kakršnokoli vrednost v zameno, da bi Googlov iskalnik namestili kot privzeti, ali da bi proizvajalce celo odvrnil od gostovanja konkurenčnih iskalnikov. Prav tako želi prepovedati, da bi Google dajal prednost svojemu iskalniku na katerikoli platformi, ki je v njegovi lasti in upravljanju (na primer Youtube). Ministrstvo za pravosodje tudi zahteva, da Google spletnim mestom omogoči, da lahko zavrnejo prošnjo Googla za treniranje umetne inteligence, ne da bi bila v zameno kaznovana s slabšimi iskalnimi rezultati. Google pravi, da so predlagani ukrepi »zelo pretirani« in da škodujejo »Američanom in ameriški vodilni vlogi na področju tehnologije v svet«. Ministrstvo bo novo različico ukrepov pripravilo do marca 2025, z Googlom pa imajo naslednje srečanje na sodišču načrtovano za april 2025. Takrat bo na predsedniškem stolčku že nov obraz, zato se lahko v tem času predlagani ukrepi spremenijo.

Organizator:

SEJEM IZOBRAŽEVANJA IN POKLICEV

VSTOP PROST

17. in 18. januar 2025
petek in sobota, od 9. do 18. ure
GOSPODARSKO RAZSTAVIŠČE, LJUBLJANA

VZPOREDNO:
7. ZAPOSLOTIVNI SEJEM
MOJA PRVA zaposlitev

www.informativa.si

Cyberpunk 2077 ne bo dobil posodobitve za PS5 Pro



Studio CD Projekt Red je uradno izključil možnost kakršnekoli posodobitve igre Cyberpunk 2077 za najnovejšo konzolo PlayStation 5 Pro. Studio je na pozive oboževalcev, naj izkoristi močnejšo strojno opremo v PS5 Pro, na X-u odgovoril, da nima v načrtu nobene posodobitve za omenjeno konzolo, ki je ob izidu predvsem zaradi visoke cene dvignila kar nekaj prahu.

Posodobitev za studio ne bi imela smisla ne iz praktičnega ne iz finančnega vidika. Norija okoli nove konzole ob izidu ni bila takšna, kot ob izidu prvotne konzole PS5, vseeno pa je Sony v prvem tednu prodal dobrih 65.000 enot. Studio je po vsej verjetnosti do posodobitve zadržan, ker gre za štiri leta staro igro, tako da je večina lastnikov nove konzole igro že igrala na PS5 ali računalniku. CD Projekt Red ima v pogonu kar nekaj drugih projektov in posodobitev Cyberpunka bi bila za razvijalce le dodatna motnja.

Kaj pripravljajo? Najprej težko pričakovano nadaljevanje franšize The Witcher. Načrte imajo za novo trilogijo, kaj več pa še ni znanega. V razvoju je tudi nadaljevanje igre Cyberpunk 2077, čisto nov, neznan projekt in povrh še popolna predelava prvotne igre The Witcher.

Apple izdeluje »novo« Siri

Apple načrtuje temeljito prenovo Siri, ki naj bi digitalno pomočnico bolj približala funkcionalnosti, ki jo ponujata ChatGPT in Google Gemini Live. Ime ne bo ravno originalno – poigravajo se z idejo, da se bo imenovala »LLM Siri«, LLM kot oznaka za Large Language Model. Temeljila naj bi na modelih, ki so trenutno v rabi kot del Apple Intelligence, in naj bi omogočala bolj pogovorno in naravno interakcijo.

Apple, tako kot drugi proizvajalci, želi vstaviti umetno inteligenco v vsak kotic iPhonea. V

vodstvu je trenutno Samsung, takoj za njim pa je Google. Tudi kitajski proizvajalci so na trg umetne inteligence vstopili z zamudo, zato za Apple še zdaleč ni nič izgubljenega. Nova, prenovljena Siri, bo lahko opravljala naprednejše naloge. Dostopala bo lahko do aplikacij tretjih oseb in z njimi upravljala, in pa seveda izkoristila obstoječa orodja Apple Intelligence za povzemanje in pisanje besedil.

Kdaj točno bodo te spremembe pripravljene, še ni jasno. Bloomberg pravi, da bi Apple lahko celoten zemljevid sprememb objavil naslednje leto, polna različica nove Sire pa bi lahko zažive-la spomladi leta 2026.

Craig Fedrigi, podpredsednik Appleovega oddelka za programsko opremo, je za The Wall Street Journal spregovoril, kako se bo AI Siri razlikovala od obstoječih rešitev:

»Lastnosti naprednega glasovnega načina podjetja OpenAI in Siri se precej razlikujejo. Način, kako se je tega lotil OpenAI, je odličen, če želite zastaviti vprašanje o kvantni mehaniki in želite, da vam o tem napiše pesem ... Ne bo pa vam odprl garaže. Ne bo vam pomagal poslati besedilnega sporočila. Obstaja veliko, veliko koristnih



stvari, ki jih Siri lahko vsak dan naredi za vas. Naredi jih hitro in lokalno v vaši napravi. Pri vsakem načinu nekaj žrtvuješ. Ali se bodo ti različni pristopi nekoč združili? Seveda, to je smer, v katero gremo.« Kot rečeno je Apple v precejšnjem zaostanku. Prejšnji mesec je Siri dobila vmesnik za uporabo ChatGPT-ja, večjih posodobitev pa še nismo videli. Medtem čez dva meseca že pridejo novi Samsungovi telefoni in pričakujemo, da je južnokorejski proizvajalec še dodatno stopil na plin in dodal še več funkcij z umetno inteligenco. Zanimivo bo spremljati, ali bo Apple do takrat najavil še kakšno AI orodje, da bo vsaj delno ukradel pozornost Samsungu in kitajskim kolegom, ki se prav tako pripravljajo na izid novih telefonov.

Prihodnost tablic Google Pixel ni videti najboljše



Prodaja naprav Google Pixel je bila v zadnjem času solidna. No, to lahko trdimo za večino naprav. Obstaja pa ena naprava Google Pixel, katere rezultati so tako slabi, da bi lahko o njej kmalu govorili v pretekliku – tablica Pixel Tablet.

Če ste slučajno med tistimi, ki čakate na novice o novem tabličnem računalniku Pixel Tablet, imamo za vas slabe novice. Glede na podatke, objavljene na portalu Android Headlines se zdi, da je Google že prekinil razvoj tablice Pixel Tablet 3. To pa še ni vse, kajti Android Authority je objavil špekulacije, da naj bi bil že model Pixel Tablet 2 tisti, ki ga ne bomo več videli. Jasno je, da tretje izdaje ne moremo dobiti pred drugo, kar lahko pomeni samo eno – ne glede na to, katera bo naslednja različica tablice Pixel Tablet, te ne bomo videli – vsaj ne tako hitro, kot smo morda pričakovali.

To pa ne bi bilo prvič, da bi Google enostavno obupal nad načrti, ki jih ima za razvoj svojih tabličnih računalnikov. Spomnimo se leta 2019, ko se je na Google zlil val negativnih odzivov zaradi tablice Pixel Slate. Google se je takrat odločil prekiniti razvoj dveh tablic, ki je že potekal. Takrat je celo dejal, da ne bo nikoli več proizvajal tablic. Skočimo v leto 2023 in Google je ponovno poskusil, ampak spet lahko rečemo, da se mu ni najbolje izšlo.

Google Pixel Tablet je izšla poleti 2023, in ko so pri portalu Digital Trends naredili test naprave in podali oceno, so zelo jasno napisali, da je Pixel Tablet najslabša Pixel naprava, ki so jo kadarkoli uporabljali. Čez nekaj mesecev so test ponovili in rezultati niso bilo bistveno drugačni. Na splošno so bila mnenja o tablici Pixel Tablet precej mešana, nekatera pa izrazito negativna. Najbolj unikatna lastnost naprave je bil poseben vhod za polnjenje oz. za slušalke ali zvočnike. Na Googlevo žalost pa je bila ta lastnost dejansko tudi edina, ki je izstopala in absolutno ni bila dovolj, da bi prepričala kupce.

ODKRIJTE PRILOŽNOSTI ZA RAST IN RAZVOJ V LETU 2025

#LoveHR Summit

Osrednji dogodek, ki soustvarja
prihodnost delovnega okolja.

10.-11. april 2025, Portorož

Kongres ADMA

Ostanite v ospredju poslovne
podpore z najnovejšimi znanji in
veščinami.

15.-17. maj 2025, Portorož

HR&M festival

Priložnost za poslovno rast,
povezovanje in odkrivanje
najnovejših trendov odličnosti.

18. september 2025, Ljubljana

Zdravstveni razvojni forum

6.-7. marec 2025
Portorož

Konferenca Zlati kamen

11. marec 2025
Murska Sobota

Forum podatkovne analitike

25. marec 2025
Ljubljana

Nabavna konferenca

8.-9. maj 2025
Portorož

Dnevi delovnega prava in socialne varnosti

29.-30. maj 2025
Portorož

Jesenski posvet v zdravstvu

2.-3. oktober 2025
Bled

Davčno- finančna konferenca

9.-10. oktober 2025
Portorož

Posvet ADMA

13.-14. november
2025
Maribor

Edutainment

20.-21. november
2025



Več podrobnosti
o dogodkih na
www.planetgv.si



PLANETGV
Izobraževalni poslovni dogodki

Slušalke Sony LinkBuds Fit – hvalnice dežujejo na pravih mestih

VSE NI POPOLNO, A NA PODROČJIH, KI SO NAJBOLJ POMEMBNA, JE SONY TOKRAT DOBRO OPRAVIL NALOGO.

NA TESTU

Sony je predstavil par novih slušalk, Sony LinkBuds Open in Sony LinkBuds Fit, ki sem jih testiral zadnje tri tedne. Čeprav se marsikdo bolj veseli neizogibnega prihoda slušalk WH-1000XM6, ne gre podcenjevati novih slušalk LinkBuds. Ustvarjene so bile z namenom, da ustrežejo točno določeni skupini uporabnikov. Pri slušalkah LinkBuds Fit so to ljudje, ki so vedno v gibanju in iščejo slušalke, ki so udobne, ostanejo v ušesih, imajo dober zvok in pa seveda še vse ostale značilnosti, ki jih iščemo v današnjih earbuds slušalkah.

CENA?

Sony LinkBuds Fit se prodajajo za 199 € v beli, zeleni, vijolični in črni barvi.

SONY LINKBUDS FIT – ISKAL SEM UDOBJE IN SEM GA TUDI DOBIL

Največja graja pri vseh earbuds slušalkah je, da se mnogim v ušesih ne prilegajo dobro, tudi z različnimi velikostmi čepkov ne. Doma na kavču to ni problem, zunaj pri teku ali ob kateremkoli gibanju pa je to lahko zelo moteče. Hkrati to tudi pomeni, da odpravljanje hrupa iz okolice (ANC), izolacija in kakovost zvoka niso vedno optimalni. Če za slušalke plačaš 100, 200 evrov ali več, si seveda želiš, da se ti prilegajo in delajo ter zvenijo tako, "kot se zagre".

Pri slušalkah Sony LinkBuds Fit so se udobja in prileganja lotili s silikonskim čepkom in silikonsko »plavutjo« na vsaki slušalki, ki se zatakne v ušesno mečico. Čepek je do ušesnega kanala zelo nežen in ne povzroča pretiranega znojenja, sploh pa ne neprijetnega občutka pri daljši uporabi. Ne zasidra se preveč globoko, kar je dobro za udobje, manj pa za izolacijo, ki je posledično malce slabša kot pri drugih slušalkah. Silikonska »plavut« prav tako poskrbi za prijeten dotik s kožo in ne povzro-

ča srbenja ali podobnih neprijetnih simptomov. Slušalk ni treba premikati in vrteti za boljši oprijem. Samo postaviš jih v ušesa, čepki se zasidrajo v kanal, plavut pa samodejno v zgornji del ušesne mečice. So tudi izjemno lahke (4,9 g), kar je seveda še en pomemben faktor pri udobju.

Kar me malenkost skrbi, sta menjava čepkov in čiščenje. Čepki so kar močno pritrjeni na slušalke in podobno kot pri Samsung Galaxy Buds3 Pro me skrbi, da bi jih odtrgal, kar se je zgodilo nekaterim drugim uporabnikom.

Polnimo in hranimo jih v polnilni škatlici, ki pa je zasnovana nekoliko nerodno. Zgornji del želi posnemati videz marmorja, spodnji del pa je ovit v navadno belo barvo. Zakaj so se odločili za dva različna dizajna za zgornji in spodnji del, mi ni popolnoma jasno. Izgubi se tista enotnost, ki jo pričakuješ pri oblikovanju. Škatlica je pravokotna z zaobljenimi robovi. Spominja na škatlico, kjer bi hranil biser ali prstan. Je tudi veliko bolj debela, kot pri konkurenci. Če škatlico za polnjenje nosite po žepih hlač, jo boste zagotovo čutili. Tega pa pri Sonyju niso izkoristili, da bi občutneje povečali zmogljivost baterije ali na



Prednost	Slabosti
Zelo udobne	Basi bi lahko bili boljši
Vsi potrebni kodeki	Občasno slabše zaznavanje ukazov
Razmeroma dober zvok	Registracija za uporabo določenih funkcij
Dobra izdelava	Zajetna škatlica za polnjenje
Solidna baterija	
Odlično se prilegajo ušesom	

primer dodali brezžično polnjenje. Polni se samo prek kabla USB-C. Slušalke imajo oceno IPX4, kar pomeni, da znojenje ne bo težava, niso pa to slušalke, s katerimi boste plavali, lebdeli v bazenu ali pa se z njimi tuširali. Čeprav uradno nimajo globlje zaščite za prah in ostale delce, ne predvidevam težav, če jih boste redno čistili in hranili v škatlici.

ZVOK JE DOBER, IMAJO NAPREDNE KODEKE IN KAR NEKAJ UPORABNIH FUNKCIJ

Opremljene so s Sonyjevim čipom V2, ki je med drugimi zadolžen tudi za optimizacijo zvoka v realnem času glede na okolje, v katerem poslušamo glasbo. Nimajo pa dodatnega čipa QN2e, ki je na voljo v dražjih XM5, in ki pomaga pri odpravljanju hrupa iz okolice in izboljšanju kakovosti zvoka.

Kaj to pomeni za zvok? Zvok je dober, definitivno se čuti Sonyjev priokus. Ne bi rekel, da so popolno uravnotežene, slišal sem že boljše base, čutil sem večji poudarek na visokih tonih. Vseeno bi rekel, da bo za večino uporabnikov privzeta zvočna izkušnja popolnoma zadovoljiva. V novi aplikaciji Sound Connect se lahko poigravaš z izenačevalnikom in izbiraš med že ustvarjenimi zvočnimi profili.

V aplikaciji lahko vklopiš še številne druge funkcije, vključno s funkcijo za povezovanje z več na-



pravami, samodejnim premorom, ko odstraniš slušalke, spreminjanjem gest za upravljanje s slušalkami, premorom glasbe med pogovorom in podobno.

Vklopiš lahko poseben način Adaptive Sound Control, ki samodejno prilagaja zvok glede na to, kaj počneš (ali sedi, se premikaš, tečeš ...). Za uporabo se moraš registrirati, kar je nekoliko nepotrebno, vendar ne preveč nadležno. Na voljo je tudi poseben 360-stopinjski zvok, vendar zgolj v nekaj podprtih aplikacijah, ki niso ravno bogate z izborom glasbe. Namesto ročnih gest lahko slušalke upravljaš tudi preko Alexe ali Google Pomočnika. Zaznavanje tapkanja po slušalkah je bilo med testiranjem občasno nezaneslji-

vo. Razloga za težavo nisem ugotovil. Naključno so se odločile, da ne bodo zmanjšale glasnosti ali pa preklopile v transparentni način.

Naposlušal sem se nekaterih starih klasik, kot na primer No Easy Way Out (Robert Tepper), kjer sem še najbolj pogrešal base, vseh pa sta mi bili jasnost vokalov in uravnoteženost srednjih in visokih tonov. Podobno tudi pri Shout (Tears for Fears). Pri Change (Deftones) pa sem čutil melanholijo pri prav vsakem tonu.

Na splošno sem bil z zvokom zadovoljen, ne bi ga pa označil za najboljšega v tem razredu in niti znotraj Sonyjevega portfelja slušalk.

Jasnost med klici je prav tako dobra, z minimalnim hrupom iz ozadja. Baterija zdrži do 5,5 ur, med realno uporabo pri glasnosti okoli 60-70 % in z vklopljenim ANC-jem pa prej 3,5 ali 4 ure.

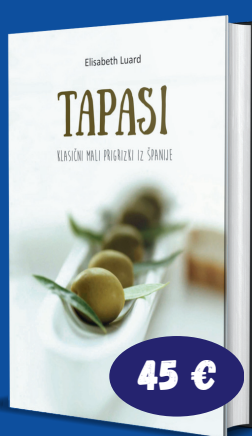
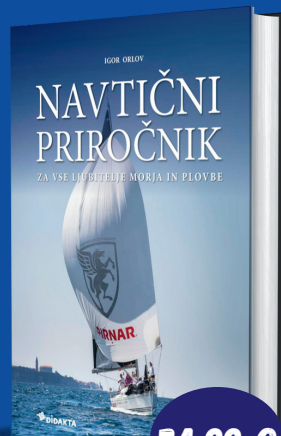
Odpravljanje hrupa iz okolice (ANC) je prav tako v redu, ampak spet ne najboljšo.

ČE NE BI ŽE IMEL DOBRIH SLUŠALK, BI BILE NA OŽJEM SEZNAMU

Če iščete predvsem udobje in ne zvočne popolnosti, boste z LinkBuds Fit zelo zadovoljni. Uporabljal sem jih med selitvijo in konstantnim čiščenjem in navdušen sem bil, kako dobro so se mi prilagale.

Cena je še vedno visoka, ampak nekako v skladu s konkurenco.

NOVOSTI V SPLETNI KNJIGARNI DIDAKTA


45 €

34,99 €

19,99 €

Slikanica Anje Pavlin z ilustracijami Polone Lovšin. Pesmi je uglasbil Tomislav Jovanović - Tokac.


24,99 €


Knjiga, najlepše darilo!

OBIŠČITE WWW.DIDAKTA.SI
PRAZNIČNA NAGRADNA IGRA WWW.DIDAKTA.SI/IGRA.



NA TESTU

Huawei MatePad 11.5 S PaperMatte – je zaslon res kot papir?

ALI BODO ZASLONI POSTALI NOVO BOJIŠČE ZA PROIZVAJALCE TABLIC (IN MORDA TUDI TELEFONOV)? ČE JE ODGOVOR PRITRDILEN, JE HUAWEI PRIPRAVLJEN.

Huawei se zaveda, da ne more neposredno tekmovati na področju zmogljivosti, zato je ubral drugačno taktiko. Huawei MatePad 11.5 S PaperMatte je tablica, ki je ne boste kupili zaradi neverjetnega procesorja ali funkcij umetne inteligence, ampak zato, ker ste slišali, da bi lahko bila dobra (in boljša od konkurence) za ustvarjanje, pisanje, branje in oblikovanje. Ima namreč poseben zaslon oziroma posebno prevleko čez zaslon, ki naj bi dobro simulirala občutek pisanja po papirju.

Preveril sem, če je to res, in če je to dovoljšen razlog za nakup.

CENA?

- Huawei MatePad 11.5 S PaperMatte 8GB/256GB: 549 € (priložena tipkovnica) + 99 € za pisalo

Čeprav bi se morala prodajati na našem trgu, je v času pisanja nisem našel. Na Amazonu je trenutno na voljo za 511 € s tipkovnico in pisalom.

HUAWEI MATEPAD 11.5 S PAPERMATTE – OBLIKA NI REVOLUCIONARNA

Pri telefonih me razvajajo, zato sem tudi pri Huawei MatePad 11.5 S pričakoval, da bom navdušen nad obliko ali pa vsaj nad izborom barve. Manjka ji tista Huaweijeva začinjenost, ki sem je vreden pri njihovih telefonih. Tablica še zdaleč ni grda, je pa zelo običajna. Ni najlažja (510 gramov), tudi ne najtanjša (6,2 mm brez kamer), umešča se nekje na sredino. Nekoliko debelejši okvirji okoli zaslona me popeljejo nekaj let v preteklost, ko so bili še stalnica, danes pa jih vi-

devamo vse redkeje. Lahko bi jih stanjšali in iz okvirja iztržili še kakšen odstotek delovne površine. Te je 11 in pol palcev, kot je jasno že iz imena. Zame čisto dovolj in tudi za namen, za katerega je ustvarjena.

Na dotik in občutek se mi zdi kakovost izdelave zelo dobra. Doslej sem res redko grajal Huaweijevo strojno oporečnost in tudi tokrat ostajam pri tem mnenju. Ohišje je izdelano iz aluminija, Huawei pa ni razkril, katero zaščito uporablja za zaslon. Prav tako nikjer ne najdem oznake glede odpornosti na vodo in prah. Uradna ocena IP je na seznamu specifikacij pogrešana.

Te dva podatka sta sicer lahko zanemarljiva ali pa pomembna, odvisno od vaše rabe. Če tablico uporabljate na plaži ali pa jo vzamete s seboj na takšna in drugačna potovanja, kjer je večja možnost za morebitne udarce ali škodo zaradi vode, bi vas to lahko hitro zmotilo. Drugače pa to sprejmete kot kompromis, ker ste tablico kupili zaradi papirju podobnega zaslona.

Levo in desno so reže za štiri zvočnike, ki so kar spodobni za tablične standarde. Zgoraj in levo

najdemo še tipke za vklop in glasnost, na desnem robu zgornje stranice pa je magnetno držalo za pisalo.

Spredaj je 8 MP kamera, zadaj pa 13 MP, obe bosta zadoščali za občasen video klic ali pa za nezahtevno arhiviranje dogodkov okoli vas. Ne pričakujte pa kvalitete, ki ste je vajeni od telefonov, še posebej ponoči.

NISO PRETIRAVALI, ZASLON JE RES DOBER

Naj takoj razkrijem, da nisem nadarjen za grafično oblikovanje. Po vsej verjetnosti bi moja mačka nevede s stopicljanjem po zaslonu ustvarila boljše risbo kot jaz v nekaj urah. Vseeno sem vzel v roke pisalo, odprl program GoPaint (privzeto nameščen) in začel kracati po zaslonu. Še preden začneš, vidiš in občutiš, da ima zaslon posebno mat prevleko. Ne morem reči, da sem imel občutek, da pišem po papirju, saj sem vendarle tapkal po LCD zaslonu. Lahko pa rečem, da so vsaj nekatere značilnosti pisanja po papirju dobro prenesli na zaslon. Všeč mi je, da pisalo zazna, kako močno želiš pritisniti na zaslon, kar

Prednost	Slabosti
Kakovostna izdelava	Počasno polnjenje
Zelo dober mat zaslon	Programske tegobe Huaweijsa
Razmeroma dobra baterija	Povprečna svetilnost
Tipkovnica je priročna in je obenem tudi ovitek	»Zgolj« LCD zaslon
Pisalo se dobro odziva na zaslonu	

se odraža tudi v debelini črt. Pisalo lepo drsi po zaslonu, stopnja zaznavanja je odlična in nisem opazil, da moji gibi kdaj ne bi bili zaznani. Mogoče bi rad videl, da se na zaslonu vidi senca oziroma odtis pisala, še preden se z njim dotaknem zaslona. Tako kot to počno novi iPadi.

Pisalo se povezuje preko standarda NearLink, ki je hitrejši od klasične Bluetooth povezave. Tudi zakasnitveni časi so na papirju manjši, vendar tudi pri Bluetooth pisalih doslej nisem zasledil alarmantne zakasnitve. Pisalo se polni na vrhu zaslona, kjer ga tudi hranimo do naslednje uporabe. Huawei MatePad 11.5 S PaperMatte ni edina tablica, ki se trudi posnemati papir. Remarkable to poizkuša že nekaj časa in je za večino prva izbira. Dokler je ne testiram, ne morem reči, katera je boljša. Tudi če ima boljši zaslon, ima omejeno funkcionalnost, ker boste na njej lahko le skicirali, brali in pisali.

Zaslon ima dva načina za zaščito oči. Tistega klasičnega, ki ga najdemo tudi na večini telefonov in v katerem zaslon le malenkost porumeni, in način e-knjige, ki se trudi simulirati izkušnjo, ki jo najdemo na e-bralnikih. Ni na istem nivoju, definitivno mi je bolj udobno brati na pravem e-ink zaslonu, ampak za tablico, ki se nekako trudi biti mojstrica za vse, sem z rezultatom popolnoma zadovoljen. V prihodnosti bi rad primerjal, kako se kosa z barvnim e-bralnikom, na primer BOOX Note Air3. Presenetljivo so se odločili za LCD panel in ne OLED. To pomeni, da izgubimo tisto barvitost in globoke črne barve, ki smo jih zdaj že kar nekako vajeni pri tablicah in telefonih. Tudi svetilnost bi lahko bila boljša. Po mojih podat-

kih je največja svetilnost 500 nit, kar je premalo za uporabo na močni svetlobi. Mat prevleka pa se odlično spopada s svetlobnimi odsevi in tudi delno preprečuje madeže prstnih odtisov, ki pa so še vedno prisotni, a zaradi nebleščečega zaslona manj opazni.

Pričakoval sem, da bosta zaradi matiranega zaslona jasnost in ostrina malenkost slabša, pa nista. Razlika je v primerjavi z bleščečimi zasloni, ki so v tem pogledu objektivno boljši, minimalna. Vseeno pa bi večinoma raje vzel dober mat zaslon, da se mi ne bi bilo potrebno ukvarjati z nadležnimi odsevi.

Hitrost osveževanja je 144 Hz, kar pomeni, da imamo vedno gladko izkušnjo, tudi pri redkih igrah, ki podpirajo visoko hitrost osveževanja. Ločljivost je 2800 x 1840.

Priložena tipkovnica obenem služi kot ovitek in naslonjalo za tablico. Tipkanje je prijetno, hod tipk tudi dovolj dober za tablične potrebe. Morda bi lahko izboljšali to, da se povezava med tablico in tipkovnico samodejno prekine, ko tipkovnica ni več v uporabi. Sicer se lahko zgodi, da si tipkovnico že položil na stran in želiš uporabljati tipkovnico na zaslonu, vendar se ti ne prikaže, ker je fizična tipkovnica še vedno povezana.

PROGRAMSKO IN ZMOGLJIVOSTNO SI OMEJEN

Vse skupaj poganja Huawei čip Kirin 9000WL z grafičnim jedrom Maleeon 910, ki sta nekaj generacij slabša od najnovejših čipov Snapdragon in Mediatek. Pri običajni rabi tega ne boste občutili, pri igranju bolj zahtevnih iger pa zelo hi-

tro. Igrali jih boste lahko, vendar pri nižji ločljivosti. Emulacija Switch in Windows iger odpade, igre starejših konzol pa boste lahko večinoma igrali pri spodobnih fps-jih.

Zmogljivosti torej ni na pretek, so pa vsaj poskrbeli, da HarmonyOS deluje optimizirano. Zati-kanj ni, tudi naključnih sesutij (vsaj v 2-tedenskem testu) ne. Kako priti do Googlovih aplikacij, sem razložil že nešteto krat. Predlagam, da si preberete zadnji test telefona Huawei Pura 70 ali enega izmed prejšnjih. Vaši najboljši prijatelji bodo microG (namestil se bo samodejno ob prvi namestitvi kakšne Googleove aplikacije) in pa virtualna okolja GSpace in GBox.

RAM-a je 8 GB, prostora pa 256 GB, kar bi moralo zadoščati za ne preveč zahtevno rabo.

Na tablici je nameščena aplikacija GoPaint, ki jo boste uporabljali za ustvarjanje. Kot rečeno nisem umetnik, ampak sem pa imel priložnost v živo gledati, kako Huawei MatePad 11.5 S PaperMatte in aplikacijo GoPaint uporablja profesionalni oblikovalec Mitja Bokun. V njegovih rokah je vse delovalo zelo enostavno in očitno aplikacija premore večino ali pa kar vsa orodja, ki jih potrebujete za oblikovanje/risanje. Čopičev je ogromno, urejaš lahko podobno kot v Photoshopu in tudi končan izdelek lahko izvoziš v različne formate, vključno za uporabo v Adobe programih. Spreminjaš lahko tudi teksturo ozadja (papirja), po katerem boš risal. Skratka, oblikovalec jo je pohvalil in tudi v živo sem se lahko prepričal, da je temu res tako in ne gre za marketingo napihovanje.

Zelo podobna je aplikaciji Procreate, ki jo lahko uporabljaš na iPadih in iPhoneih. Postavitev in izbor orodij imata zelo podoben, morda je Huawei navdih črpal pri odgriznem jabolk.

Avtonomija baterije (8800 mAh) je solidna. Do konca dneva prideš večino dni brez težav. Le pri daljšem igranju iger sem se zbal, da ji bo pozno popoldne zmanjkalo energije. Za Huawei je standard se polni zelo počasi (22,5 W), kar pomeni, da boste za polnjenje od 0-100 % potrebovali malce manj kot 2 uri. Polnilnik je priložen v embalaži.

VELIKO TABLICE ZA DOBER DENAR

Huawei MatePad 11.5 S PaperMatte je na prvem mestu tablica za ustvarjalce. To je vloga, ki ji je pisana na kožo. Ima za to primeren zaslon, dobro tipkovnico, odlično pisalo, ustvarjalni komplet pa dobro zaključi aplikacija GoPaint. Rad sem jo uporabljal tudi za branje (predvsem stripov), kjer pa sem pogrešal OLED panel. Ni najboljše za igranje iger, kot čisto običajna tablica (na primer za multimedijo) pa je spet izvrstna.

V njen prid govori tudi cena, ki ni pretirana oziroma je boljša od večine podobnih tablic na trgu.





Najboljši programi za poživitev Windows računalnika

KUPILI STE NOV NAMIZNI ALI PRENOSNI RAČUNALNIK IN KOMAJ ČAKATE, DA GA LAHKO PREIZKUSITE. MORDA BOSTE NAJPREJ ZAGNALI IGRO, KI JE PREJ ZARADI STROJNIH OMEJITEV NISTE USPELI, ALI PA BOSTE Z REKORDNO HITROSTJO DOKONČALI PROJEKT S PROGRAMOM PREMIERE PRO. PRED TEM PA MORATE NAMESTITI NEKAJ OSNOVNIH APLIKACIJ.

Ne podpiramo tega, da se že tako nasičen sistem, kot je Windows 11, dodatno obremeni z nepotrebnimi programi. Na koncu imate lahko popolno zmedo in nešteto programov, ki se samodejno zaženejo ob vklopu računalnika, kra-dejo dragocene sistemske vire in nenehno zapisujejo podatke na disk, kar lahko vodi v krajšo življenjsko dobo SSD diska.

Zbrali smo nekaj programov, ki jih na delu ali doma uporabljamo tudi sami, in programe, ki smo jih preizkusili na pobudo uporabnikov.

SPREMLJAJTE, KAJ SE DOGAJA NA RAČUNALNIKU

Koliko RAM-a je trenutno v uporabi? Kako obremenjena so procesorska jedra in grafična kartica? Kakšne so temperature? Vse to in še več lah-

ko enostavno spremljate v številnih programih, ki to omogočajo. Eden najboljših je brezplačni program HWINFO, ki vam lahko do potankosti razkrije, kaj se dogaja v ohišju računalnika. Če nikoli ne potisnete računalnika do njegovih skrajnih zmogljivosti oziroma ga uporabljate zgolj za brskanje in gledanje posnetkov, nimate razloga za spremljanje delovanja ključnih komponent, razen če mislite, da je z računalnikom nekaj narobe. Sicer pa ga z osnovnimi nalogami ne morete obremeniti do te mere, da bi morali spremljati temperature komponent, porabljene kapacitete in podobno.

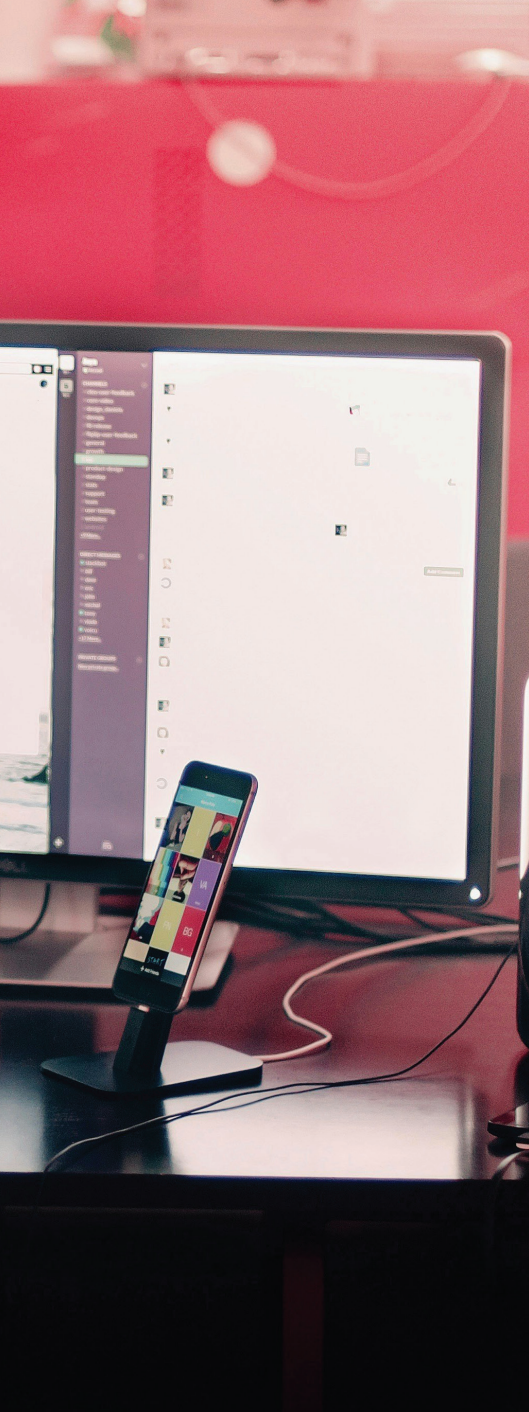
Za tiste, ki na primer igrate zahtevne igre ali uporabljate zahtevne programe, pa je HWINFO odlično orodje za analiranje delovanja računal-

nika. Dobili boste vpogled v to, kaj se dogaja s strojno opremo, odstotke uporabe za vsako jedro, grafično kartico, RAM in tudi vpogled v temperature komponent. Redno spremljanje vseh teh podatkov lahko vodi v pravočasno odkritje težav in dolgoročno vzdrževanje splošnega zdravja računalnika.

Gamerji si lahko namestijo tudi MSI Afterburner, ki vam lahko med drugimi v igrah prikaže povprečno število sličic na sekundo (fps) in vse ostale ključne podatke o delovanju komponent.

LAŽJE IN BOLJ NATANČNO ISKANJE DATOTEK

Privzeti Raziskovalec v Windowsu 11 je milo rečeno povprečen, na nekaterih področjih celo slabši od predhodnih različic. Odstranili so kar



nekaj uporabnih funkcij, na primer zavijke, iskanja datotek pa prav tako že nekaj časa niso izboljšali. Preveč sivih las smo dobili z iskanjem določene datoteke ali pa s krmiljenjem skozi več map. Program Everything sicer ni videti prav privlačno, je pa najboljši za iskanje. Po začetnem indeksiranju boste datoteke s poljubno ključno besedo našli v manj kot sekundi. Ne moremo ga prehaliti in je eden najboljših alternativ za iskanje po Windowsu.

Tudi OneCommander lahko v celoti nadomesti privzetega Raziskovalca. Je boljši v vseh pogledih. Ogledujemo si lahko več map hkrati, iskanje je hitrejše in bolj intuitivno, ima predogled datotek, dobro filtriranje in še več. Za domačo rabo je na voljo brezplačna različica, imajo pa tudi plačljivo različico za profesionalce, ki pa za večino ni potrebna.

Veliko dobrega smo slišali tudi o Directory Opus. Izkoristili smo 30-dnevni brezplačni preizkus in

razumemo, zakaj je priljubljen. Zavijki, možnost predogleda vseh podatkov, indeksirano iskanje, več funkcij za kopiraj/prilepi, odlično filtriranje in še bi lahko naštevali. Edina težava je, da je cena kar visoka, poleg tega licenca ni doživljenjska, ampak letna. Za domačo rabo sta prva dva boljša. Files je prav tako plačljiv program (9 €) in ga zato nismo uvrstili višje, čeprav ponuja podobne funkcije kot zgornji kandidati. Nedvomno je boljši raziskovalec od privzetega v Windowsu 11. Če želite za vedno upokojiti Raziskovalca, boste morali nov program za urejanje in iskanje datotek nastaviti kot privzeto možnost. Če boste program zgolj namestili, se bo pri iskanju še vedno odprl Raziskovalec. Postopek ni enostaven, ker Microsoft po vseh teh letih še ni omogočil enostavne menjava raziskovalca. Nekateri programi, kot na primer OneCommander, imajo funkcijo, ki namesto nas v registru uredi vse potrebno, vseeno pa priporočamo, da si pred tem naredite varnostno kopijo.

NINITE IN WINGET

Včasih želimo namestiti več programov hkrati, še posebej po sveži namestitvi Windowsa. Kaksneje pa je potrebno vse te programe posodobljati, kar je zamudno. Ninite je brezplačen program, ki nam omogoča, da obkljukamo, katere programe želimo namestiti. Prenos več programov je samodejen in tudi nadaljnje posodobitve se izvajajo v ozadju.

Njegova pomanjkljivost je omejen izbor programov, zato je še boljša rešitev Winget (Windows Package Manager), ki pa nima tako preglednega grafičnega vmesnika in za uporabo potrebujete nekaj znanja uporabe Windows terminala. Sliši se zahtevno, v resnici pa boste zelo hitro usvojili nekaj osnovnih ukazov.

Hiter primer: Zaženite Terminal, vpišite ukaz winget search 'ime programa', na primer winget search 'microsoft teams'. Dobili boste seznam razpoložljivih različic, med njimi tudi beta različico, za razvijalce in podobno. Najbolje je, da izberete stabilno različico in jo namestite z ukazom winget install Microsoft.Teams oziroma ime programa, ki ga želite namestiti. V zadnjem stolpcu boste videli tudi vir, od koder se bo program namestil.

Ni tako hudo, kajne?

WINDOWS IMA VEČ ASOV V ROKAVU – POWERTOYS

Kdo bi si mislil, da je najboljši program za poživitev Windowsa že na voljo v Windowsu. PowerToys je skupek orodij, ki nadgradi obstoječe funkcije Windowsa. Kaj lahko stori? Naša najbolj priljubljena orodja so:

- Advanced Paste – Pri kopiranju elementov lahko z bližnjico Shift + Windows + V dostopamo do več funkcij lepljenja. Na voljo je

tudi polje, kjer lahko umetni inteligenci (AI) ukažemo, kaj želimo storiti s kopiranim elementom. Zajeli ste na primer zaslonko sliko besedila v tujem jeziku. Preden jo prilepite, lahko AI-ju rečete, naj besedilo prevede v slovenščino ali pa naredi povzetek. Na žalost boste za AI funkcijo potrebovali API ključ podjetja OpenAI.

- Image Resizer – Izredno uporabno orodje, ki nam omogoča, da vsaki sliki prilagodimo velikost/ločljivost z nekaj kliki.
- FancyZones – Ustvarjanje več različnih in unikatnih postavitev oken. Še posebej priročno, če uporabljate več monitorjev.
- Always on Top – Priročno, če želite imeti okno vedno v ospredju.

PowerToys je brezplačen za uporabo in ga priporočamo vsakemu, ki je naveličan privzetega Windowsa 11. Program je na voljo v Microsoftovi trgovini in na GitHubu.

ODSTRANITE NAVLAKO

Windows 11 ima prednameščenih kar nekaj programov, ki jih morda ne potrebujete. Vsak proizvajalec običajno doda še nekaj svojih in na koncu imamo ducat ali več programov, ki jih nikoli ne uporabljamo. Te smeti lahko odstranimo z Wingetom ali pa s kakšnim namenskim programom. Preizkusili smo O&O AppBuster, s katerim lahko odstranimo skoraj vse programe, tudi tiste, ki jih ne moremo odstraniti v nadzorni plošči računalnika.

VSE ZA ZVOK

Equalizer APO je še eno orodje namenjeno bolj izkušenim uporabnikom, ki bi si radi zvok prilagodili do zadnje podrobnosti. Priporočamo zgolj tistim, ki znajo upravljati z izenačevalnikom in dobro poznajo svojo avdio opremo. Pogosto se uporablja v vmesniku Peace.

Za povprečnega uporabnika zadoščajo privzete nastavitve.

Še nekaj omembe vrednih programov:

- Auto Night Mode – Bolj podrobno prilaganje temnega in svetlega načina.
- LocalSend – Enostaven prenos datotek med telefonom in računalnikom.
- SidebarDiagnostics – Prikaz ključnih podatkov o računalniku v stranskem zavijku, podobno kot HWiNFO.
- Windhawk – Program, s katerim lahko upravljamo skoraj vsako malenkost v Windowsu. Ima lojalno skupnost, ki redno objavlja nove konfiguracije, s katerimi si lahko pomagata pri personalizaciji.
- StartAllBack – Izboljša opravilno vrstico, povrne funkcije v meni z možnostmi (desni klik z miško na datoteko), spreminja postavitev Start menija in še več.

Kaj so makro tipke? Kako jih lahko uporabljate?



MAKRO TIPKE NISO NUJNE, MARSIKDO ZANJE ŠE NI SLIŠAL, V PRAVIH ROKAH PA SO LAHKO ZELO UPORABNE.

Tipkovnica se za marsikoga konča pri tipki Enter. Funkcijskih tipk ne uporabljamo, poznamo pa osnovne bližnjice za @, oklepaje in podobno. Kaj več je že domena bolj izkušenih uporabnikov. Radi bi videli raziskavo, koliko uporabnikov je že videlo ali uporabljalo mini, tenkeyless in ostale tipkovnice neobičajnih velikosti (65 %, 75 % ...). Po vsej verjetnosti bi bile številke zelo nizke. Tudi makro tipke sodijo v kategorijo obstrukcijskih funkcij tipkovnic, ki jih uporabniki ne poznajo, ne potrebujejo ali jih ne razumejo.

Po eni strani je to razumljivo. Nastavitev makro tipk ni nekaj, kar narediš v nekaj sekundah, še posebej ne v prvem poskusu. Ko si procesa že več in več, kaj sploh želiš, je vse skupaj veliko lažje in hitreje. Generične tipkovnice, ki so včasih priložene ob nakupu že sestavljenega računalnika, po vsej verjetnosti ne bodo imele namenskih makro tipk. Pri mehanskih tipkovnicah je že večja verjetnost, da imajo del prostora rezerviranega za makro tipke, vendar spet ne nujno. Pogosta naveza sta makro in gamerji, čeprav so makro tipke izredno priročne tudi za naloge, kjer je ključna produktivnost. Makro tipke najdemo tudi na miškah, vendar veliko redkeje.

Znana tipkovniška imena (Razer, Logitech, Keychron ...) v aplikacijah ponujajo možnosti dodajanja makro tipk. Če te funkcije ni na voljo, moramo uporabiti programe tretjih ponudnikov, kot

je na primer AutoHotKey, ki velja za enega najbolj priljubljenih, poleg tega pa je še brezplačen in odprtokoden.

AutoHotKey je lahko veliko bolj napreden od standardnih makro tipk. Izkušen uporabnik si lahko vzpostavi kompleksne skripte, ki omogočajo veliko boljšo funkcionalnost od standardnih makrov.

KAJ PA SPLOH SO MAKRO TIPKE?

Najprej moramo razčistiti, kaj je makro. Makro je podoben skripti, ker tako kot skripta omogoča, da si prilagodimo, kaj se bo zgodilo, ko bomo pritisnili na tipko ali niz tipk. Nastavimo lahko makro skripte, s katerimi se bo na primer ob pritisku na makro tipko odprl določen program, vstavil vaš e-poštni naslov, v igri pa izvedel niz dejanj. Nekatere igre imajo/so imele celo že vgrajene makro skripte, dober primer je igra Star Wars Galaxies, druge pa imajo bolj oster pristop do makro ukazov. Pri nekaterih igrah veljajo tudi za goljufanje. Mnenja so deljena, neizpodbitno dejstvo pa je, da so makro skripte lahko izredno priročne, ko gre za repetitivne naloge.

Prej smo omenili tipkovnice različnih velikosti. Makro tipke niso na voljo zgolj pri tipkovnicah polne velikosti, ampak tudi pri bolj kompaktnih, vendar je pri slednjih večja verjetnost, da je proizvajalec odstranil druge, manj pomembne tip-

ke. Najdemo jih tudi na tipkovnicah prenosnikov, še posebej na gamerskih.

Namenske, fizične makro tipke so priročne, ker lahko celoten makro oziroma skripto pripišete eni sami makro tipki, namesto da bi ga pripisali nizu tipk. Če se proizvajalec odloči za namenske makro tipke, ne doda samo ene. Prepoznali jih boste po oznaki M/G (M1, M2, M3 ...), nahajajo pa se večinoma skrajno levo ali na vrhu tipkovnice.

Če ima tipkovnica makro tipke, potem ima tudi program, v katerem lahko spreminjamo funkcionalnost teh tipk. Večinoma boste v programih že našli nekaj standardnih, ustvarite pa lahko svoje.

MAKRO TIPKE ZA VEČINO NISO NUJNE, ZA DRUGE SO NEPOGREŠLJIVE

Če se boste podali v svet makro tipk brez jasnega cilja, kaj želite z njimi početi, se jih boste hitro naveličali in postavili na stranski tir. Makro tipke nikakor niso nujne za uporabo računalnika, lahko pa nam zelo olajšajo in predvsem pohitrijo naloge. Ker vsaka tipkovnica nima namenskih makro tipk, vam bomo pokazali, kako si lahko ustvarite osnovne makro skripte z brezplačnim programom AutoHotKey. Če imate voljo in čas, si lahko ogledate njihovo vodič (<https://www.autohotkey.com/docs/v2/Tutorial.htm>), ki vam bo razložil nekaj osnov za lažje razumevanje. Namestite si najnovejšo različico programa AutoHotKey in v novem pojavnem

oknu kliknite New script. Poimenujte novo skripto in ji s klikom na Edit dodajte funkcije. Naredimo skripto, da se vam ob kliku na bližnjico odpre spletna stran www.racunalniske-novice.com. V uređništvu uporabljamo Notepad++, vi pa lahko ostanete na klasični Beležnici.

Odprite na novo ustvarjeno skripto in ji dodajte:

#w::

Run, <https://www.racunalniske-novice.com>

Če ste si ogledali vodič, potem veste, da je znak # oznaka za tipko Windows, poleg je črka w, kar

pomeni, da smo skripto preslikali na bližnjico Windows + w, lahko pa to seveda spremenimo. Pazimo le, da s tem ne zamenjamo že privzete bližnjice, ki je lahko uporabna. Na primer, Windows + r odpre terminal. Zaženi za hitro odpiranje poljubnega programa/datoteke, kar je za mnoge zelo uporabno.

Ukaz Run je splošno uporabljen za zagon programov, spletnih strani, datotek in podobno. Kar sledi, je naslov spletnega mesta, ki ga želimo obiskati. Če želite zagnati poljuben program, na

primer Chrome, morate namesto spletnega mesta vnesti naslov programa. Primer: C:\Program Files\Google\Chrome\Application\chrome.exe. Shranite skripto in jo preizkusite.

Priporočamo vam, da si ogledate vodič za lažje razumevanje različnih ukazov in simbolov. Lahko pa preizkusite skripte drugih uporabnikov, ki so jih pripravili deliti. Najlažje je, da obiščite skupino AutoHotKey na Reddit, kjer boste našli kar nekaj uporabnih skript.

Če bi želeli, da se vaše skripte vklopijo ob vsakem zagonu računalnika, jih boste morali kopirati v Startup mapo. V Start meniju vtipkajte Zaženi ali pa uporabite bližnjico Windows + r, vtipkajte shell:startup in v odprto mapo kopirajte skripte. Če bi radi skripte izklopili, lahko že v samo skripto dodate bližnjico/tipko, s katero jo boste hitro izklopili, na primer:

Esc::ExitApp ; Exit script with Escape key

Ali pa skripto izbrišete in v Upravitelju opravil odstranite vse procese AutoHotKey. Lahko pa jo tudi izklopite v opravilni vrstici (spodaj desno) z desnim klikom miške.

Podobne skripte najdete tudi v drugih programih, na primer v PowerToys, ki smo ga uvrstili med najboljše programe za poživitev Windowsa. AutoHotKey smo v preteklosti uporabili tudi za nedolžno potegavščino, ko smo sodelavcu tipko Space spremenili v bližnjico za smešno frazo.



18. Mednarodni HO.RE.CA. strokovni

SEJMI *okusov*

29. 1. – 1. 2. 2025

LJUBLJANA, Gospodarsko razstavišče

GAST EXPO®

SLADOLED
G E L A T O



www.gast.si

Gastronomija, Pijača, Kava, Slaščičarstvo, Pekarstvo, Gostinsko - Hotelska oprema & Sladoled & Vino & Pivo



Tudi zdravstvo in šport sta odvisna od tehnologije

INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA NI SPREMENILA LE INDUSTRIJE IN GOSPODARSTVA, AMPAK TUDI PODROČJA, NA KATERA NE POMISLIMO NA PRVO ŽOGO, KOT STA NA PRIMER ZDRAVSTVO IN ŠPORT.

V zdravstvu digitalizacija omogoča natančnejšo diagnostiko, večjo dostopnost zdravstvenih podatkov ter boljšo obravnavo pacientov prek telemedicine in umetne inteligence, ki podpira medicinsko odločanje. Hkrati se šport z uporabo IT rešitev premika k analitično podprtemu pristopu, kjer se s pomočjo podatkovne analitike, bioinženiringa in nosljive tehnologije izboljšuje uspešnost, zmanjšujejo tveganja poškodb in optimizirajo treningi.

DIGITALNA TRANSFORMACIJA V ZDRAVSTVU

Elektronski zdravstveni zapisi (EZZ) so pomemben člen digitalizacije v zdravstvu. Te platforme omogočajo centralizirano shranjevanje podatkov o pacientih, kar izboljša dostopnost in koordinacijo med zdravstvenimi delavci. Vendar pa kompleksnost EZZ vključuje več kot zgolj digi-



talno hrambo podatkov. Napredne rešitve, kot je interoperabilnost sistemov, omogočajo izmenjavo podatkov med različnimi ustanovami, kar pospeši diagnostiko in zmanjša podvajanje preiskav.

DIAGNOSTIKA Z UMETNO INTELIGENCO: HITER IN NATANČEN VPOGLED

Računalniški vid, ena izmed vej umetne inteligence, se pogosto uporablja za analizo radioloških slik, kot so rentgenski posnetki, CT in MRI. Algoritmi lahko prepoznajo nepravilnosti, kot so tumorji, zlomi ali bolezni.

Google DeepMind je razvil algoritme za odkrivanje bolezni mrežnice, ki so podobno učinkoviti kot specialisti oftalmologi. Podobni sistemi, kot je Aidoc, pomagajo pri odkrivanju možganskih krvavitev v urgentnih primerih.

Z naprednimi algoritmi strojnega učenja lahko AI analizira ogromne količine genetskih podatkov, kar omogoča personalizirano zdravljenje na podlagi genetskega zapisa posameznika. To je še posebej pomembno pri obvladovanju kompleksnih bolezni, kot so rak, diabetes in avtoimunske motnje. Algoritmi za analizo genomike, kot jih razvija podjetje 23andMe, omogočajo prepoznavanje genetskih mutacij, ki so povezane s tveganjem za določene bolezni, in prilagoditev zdravljenja na podlagi teh informacij.

UMETNA INTELIGENCA V ZDRAVLJENJU:

CILJNI PRISTOP K TERAPIJAM

AI pomaga pri ustvarjanju personaliziranih načrtov zdravljenja, ki temeljijo na analizi podatkov o pacientih, kot so demografski podatki, klinična zgodovina in genetske informacije. S tem lahko zdravniki izberejo terapijo, ki bo najbolj učinkovita za določenega pacienta.

IBM Watson Health uporablja AI za priporočanje terapevtskih strategij za bolnike z rakom, pri čemer analizira medicinsko literaturo in podatke o pacientih. Robotski kirurški sistemi, kot je da Vinci Surgical System, uporabljajo AI za pomoč kirurgom pri izvajanju kompleksnih operacij z večjo natančnostjo in manjšo invazivnostjo. AI omogoča tudi analizo podatkov iz preteklih operacij za izboljšanje tehnik in zmanjšanje tveganj.

AI lahko analizira vzorce v zdravstvenih ustanovah in optimizira razporejanje virov, kot so zdravniki, medicinske sestre in operacijske sobe. To izboljšuje učinkovitost sistema in zmanjšuje stroške. Sistemi uporabljajo AI za predvidevanje gneče v bolnišnicah in optimizacijo razporejanja osebja. Pomočniki, ki so podprti z umetno inteligenco, kot je Babylon Health, omogočajo pacientom, da postavljajo vprašanja, prejmejo in-



formacije o simptomih in načrtujejo preglede brez posredovanja osebja. To zmanjšuje obremenitev zdravstvenega sistema in pacientom omogoča lažji dostop do informacij.

AI pomaga tudi pri razvoju zdravil in novih postopkov zdravljenja. Podjetje Insilico Medicine na primer uporablja AI za identifikacijo novih

zdravilnih spojin, kar je znatno pospešilo predklinično fazo razvoja zdravil.

Telemedicina je disciplina, ki je največji razvojni preskok naredila med pandemijo COVID-19, vendar njen pomen raste tudi po koncu pandemije. Sposobnost oddaljenega spremljanja pacientov z uporabo nosljivih naprav, kot so pametne ure in senzorji za srčni utrip, omogoča proaktivno zdravstveno oskrbo. Ti podatki se obdelujejo v realnem času, kar zdravstvenim delavcem omogoča, da pravočasno ukrepajo.

IT V ŠPORTU: OPTIMIZACIJA ZMOGLJIVOSTI IN PREPREČEVANJE POŠKODB

Sistemi za analitiko podatkov v športu gledalcu morda niso vidni, vendar so še kako pomembni za športnike, trenerje in zdravnike/fizioterapevte. Senzorji, ki so vgrajeni v dresih ali čevljih športnikov, zbirajo podatke o hitrosti, razdalji, ki jo pretečejo, in fizioloških odzivih, kot sta srčni utrip in poraba energije. Ti podatki omogočajo podroben vpogled v zmogljivost posameznega športnika in ekipe kot celote.

V nogometu sistemi, kot je Opta Sports, zbirajo podatke o gibanju igralcev, dotikih žoge in razdalji, ki jo pretečejo. Trenerji lahko na podlagi teh podatkov oblikujejo strategije, ki temeljijo na natančnih meritvah in ne zgolj na intuiciji.



Umetna inteligenca analizira velike količine podatkov, da napove rezultate tekem, zmogljivosti igralcev in celo tveganja za poškodbe. Algoritmi lahko ocenijo, kateri igralec je najbolj primeren za določeno vlogo v ekipi, ali predvidijo, kako se bo nasprotna ekipa odzvala v specifičnih situacijah. V tenisu se uporablja sistem Hawk-Eye za analizo gibanja žoge in simulacijo možnih taktičnih scenarijev, kar igralcem omogoča izboljšanje njihove igre.

Nosljive naprave, kot so pametne ure, senzorji za merjenje srčnega utripa in naprave za merjenje gibanja, omogočajo sprotno spremljanje fizioloških parametrov športnikov. Te naprave zbirajo podatke o srčnem utripu, krvnem tlaku, ravni kisika v krvi in celo o utrujenosti mišic. V atletiki nosljive naprave spremljajo biomehaniko teka, kar športnikom omogoča, da izboljšajo tehniko in zmanjšajo tveganje za poškodbe. Napredne nosljive naprave kombinirajo podatke iz senzorjev z algoritmi umetne inteligence, da napovedo, kdaj je športnik na meji maksimalne preobremenitve. To omogoča prilagoditev treninga, še preden pride do poškodbe.

Nogometni klubi uporabljajo sisteme, kot je Catapult, za spremljanje telesne obremenitve igralcev med treningi in tekmami.

Tehnologije, kot sta robotika in virtualna resničnost (VR), se uporabljajo tudi pri okrevanju športnikov po poškodbah. Robotski sistemi omogočajo natančne gibe pri terapiji, VR pa športnikom pomaga pri ponovnem učenju gibov in psihološki pripravi. Rehabilitacijski centri uporabljajo VR za simulacijo športnih situacij, kar športnikom omogoča vračanje v formo v varnem okolju.

PODATKI PRIVLAČIJO NEPRIDIPRAVE NE GLEDE NA PANOGO

Kjer je tehnologija, so tudi podatki. In kjer so podatki, so za vogalom tudi kibernetski nepridipra-



vi. Zdravstveni podatki vsebujejo občutljive informacije, kot so osebni podatki pacientov, zdravstvena zgodovina, rezultati laboratorijskih preiskav in finančni podatki. Zaradi velike vrednosti so ti podatki ciljne tarče kibernetskih napadov, kot so izsiljevalski virusi (ransomware) in kraja identitete. Napadalci lahko ukradene zdravstvene podatke prodajo na črnem trgu ali jih uporabijo za zavarovalniške goljufije. Povprečna vrednost zdravstvenega zapisa na črnem trgu je v povprečju višja kot povprečna vrednost ukradenih finančnih podatkov.

V zdravstvu je dostopnost podatkov ključnega pomena za pravočasno in učinkovito oskrbo pacientov. Kibernetski napadi, ki onemogočijo dostop do zdravstvenih sistemov, lahko resno ogrozijo življenje pacientov. Leta 2017 je izsiljevalski virus WannaCry prizadel več sto zdravstvenih ustanov po vsem svetu, kar je povzročilo prekinitev storitev in odpoved številnih nujnih operacij. Prizadeta je bila tudi Nacionalna zdravstvena služba (NHS) v Združenem kralje-

stvu, ki je bila primorana odpovedati več tisoč operacij in pregledov. Škoda je bila ocenjena na več sto milijonov dolarjev.

Pred štirimi leti so kibernetski napadalci svoj pogled usmerili na eno največjih zdravstvenih mrež v ZDA (UHS). Z izsiljevalskim virusom so povzročili izpad računalniških sistemov v 400 bolnišnicah in ambulantah. Zaposleni so se zatekli k analognim rešitvam, kot je papirna dokumentacija, kar je podaljšalo čas zdravljenja in povečalo število človeških napak. UHS je razkril, da so bili zaradi napada ob več kot 60 milijonov dolarjev prihodkov.

Norveška regionalna zdravstvena mreža se je leta 2018 srečala s podobnim napadom, s katerim so kriminalci dobili dostop do osebnih in zdravstvenih podatkov več kot pol milijona Norvežanov. Takšnih napadov je bilo v zadnjih letih kar nekaj, strokovnjaki pa napovedujejo, da se lahko število v naslednjih letih samo še poveča. Edina svetla točka tovrstnih napadov je, da se po njih običajno opravi temeljit pregled vseh sistemov, na novo postavi varnostne prakse in strategije ter tako splošno izboljša kibernetsko odpornost.

Mnoge zdravstvene ustanove uporabljajo zastarele sisteme, ki niso več podprti z varnostnimi posodobitvami. Ti sistemi predstavljajo resno ranljivost, saj so bolj dovzetni tudi za znane kibernetske grožnje. Presenečeni bi bili, koliko ustanov po svetu še vedno na primer uporablja operacijski sistem Windows XP, ki že dolgo časa ne prejema več posodobitev in popravkov za varnostne luknje.

Tako kot na drugih področjih je tudi v zdravstvu in športu človek eden pomembnejših faktorjev v kibernetski obrambi. Zaposleni, ki niso ustrezno usposobljeni za prepoznavanje phishing napadov ali varno uporabo tehnologije, lahko napalcem nehotoma omogočijo dostop do pomembnih sistemov in podatkov.



FOREVER

Najboljše in najbolj prodajane pametne ure v Sloveniji!

Odkrijte neomejen svet **pametne nosljive tehnologije** za pripadnike vseh generacij – moške, ženske in otroke. **Pestra ponudba pametnih ur v različnih barvah** Vam omogoča neomejeno izbiro in prilagajanje. Naj bo **FOREVER** vaša prva misel ob nakupu pametne ure!

VELORA SB-306

GRAND 2 SW-710

FOREVIVE 4 SB-350

LOOK ME!3 KW-520

PAW PATROL KW-60



SKENIRAJTE QR KODO
ZA VEČ INFORMACIJ

Uvoznik in distributer za Slovenijo:
BONAJO d.o.o., Kosovelova cesta 2, 1290 Grosuplje
bonajo@bonajo.si - www.bonajo.si - (01) 235 08 11



ALGIT

Razporejanje delavcev s pomočjo umetne inteligence postaja realnost

RAZPOREJANJE ZAPOSLENIH V ZDRAVSTVENI NEGI S POMOČJO UMETNE INTELIGENCE JE TU IN LAHKO V BOLNIŠNICE IN OSTALE USTANOVE Z DVO- ALI TROIZMENSKIM DELOVNIKOM PRINESE MANJ BOLNIŠKIH ODSOTNOSTI, ZAPOSLENI PA IZKORISTIJO VEČ DOPUSTA. KAKO?

V eni od slovenskih bolnišnic so zdravstvene delavce začeli razporejati z uporabo umetne inteligence. V slovenskem zdravstvu naj namreč ne bi bila težava le pridobiti kader, še večja je zadržati ga – za to pa je treba izboljšati delovne razmere, odnose in obremenitve. In prav pri tem lahko na pomoč priskoči umetna inteligenca.

Ne glede na to, ali se z umetno inteligenco, ki posega v organizacijo časa, vsi strinjajo ali ne, so številke zgovorne. V bolnišnici so imeli po uvedbi sprememb za dva odstotka manj dolgotrajnih bolniških odsotnosti, daljših od 30 dni, in za 23 odstotkov manj bolniških odsotnosti, ki so trajale do 30 dni. Imeli so 71 odstotkov manj neenakomerno razporejenega delovnega časa, zaposleni pa so opravili 56 odstotkov manj nador in izkoristili večje število ur dopusta.

Na ministrstvu za zdravje so si zadali cilj, da bi tak način razporejanja kadra postal obvezen.

UMETNA INTELIGENCA NA DELU

Dejstvo je, da je v slovenskih ustanovah in podjetjih še vedno moč opaziti zastarele prakse, med njimi tudi ročno sestavljanje razporedov in urnikov na velike liste papirja ali z uporabo Excel-a. To ne pomeni le veliko zapravljenega časa, temveč je tudi možnost za napake veliko večja v primerjavi s samodejnim sestavljanjem urnikov in razporedov, ki jih sestavi umetna inteligenca. Avtomatizacijske skripte in Excel tabele so slaba rešitev, ki zagotovo ni na ravni, kot jo ponuja slovensko razvojno podjetje Algit d.o.o., ki je razvilo sistem algoritmov, ki temeljijo na evolucijski umetni inteligenci. Ta vsem njihovim programom zagotavlja veliko mero avtomatizacije in iskanja možnih rešitev za boljše rezultate.



ALGIT, razvoj optimizacij, d.o.o.

Finžgarjeva ulica 1A

4248 Lesce

info@algit.si • www.algit.si

Naročite naše pametne rešitve

Avtomatizirajte sestavo urnika dela!

WoShi poskrbi za pametno razporejanje dela ob upoštevanju želja vaših vodij ter tistih, za katere se urnik pripravlja. Razbremenite se stresa ob sestavi urnika. Več zdravstvenih enot v Sloveniji že uporablja naš program.

WOSHI - Avtomatizacija razporeda v vaših rokah +386 40 529 914 | algit.si | info@algit.si

Sprva so razvili rešitev za izobraževalne ustanove, ki je omogočila avtomatizacijo šolskih urnikov in pri tem upoštevala prostorsko stisko, obremenjenost učiteljev, zadovoljstvo staršev in otrok, izbirne predmete in še več kompleksnih podatkov. Iz izobraževalnih ustanov so napredovali v gospodarstvo, zdaj pa, kot že rečeno, nudijo rešitve avtomatizacije predvsem za zdravstvene ustanove, rešitev pa je uspešno implementirana tudi v ostalih podjetjih, kjer imajo dvo- ali troizmensko delo.

KAKO JE V PRAKSI?

»Ob pomoči algoritmov umetne inteligence je mogoče bolje organizirati delovni razpored. Razpored, ki ga sestavi umetna inteligenca, je prijaznejši do zaposlenih in lahko upošteva največ njihovih želja, prinaša pa znatno zmanjšanje nadur (5 – 15 %). Ta podatek je izračunan in večkrat preverjen tudi v praksi. Na enem izmed oddelkov univerzitetnega kliničnega centra je z implementacijo našega sistema Woshi glavna medicinska sestra, zadolžena za sestavljanje razporeda, namesto sedmih dni za to porabila le tri – in to vključno z uskladjitvijo in popravki,« pojasnjuje Vid Ogris, direktor podjetja Algit d.o.o. Delovne sile ni vedno nujno premalo, pogosto je le slabo razporejena, je še prepričan.

Krivulja učenja dela s programom Woshi je strma in v prvi fazi dokaj zahtevna. Vendar so v podjetju Algit d.o.o. s šolanjem in sodelovanjem pripravljeni, da stranko čim hitreje in uspešno izšolajo za samostojno delo. Angažiran uporab-

nik bo kmalu z manj truda in porabljenega časa delal bolj učinkovito.

Zato bo moralo vodilno vlogo pri spodbujanju digitalne transformacije prevzeti vodstvo slo-

Sistem je povezljiv z ostalimi informacijskimi sistemi, ki skrbijo za beleženje delovnega časa. S tem se izognemo prepisovanju razporedov, prav tako pa ima sestavljalec urnikov vedno pregled nad dejanskimi delovnimi urami zaposlenih in številom dni dopusta, s čimer lahko bolj enakopravno določa število ur zaposlenim za prihodnja obdobja.

venskega zdravstvenega sistema, je prepričan Ogris. Ključno je zavedanje prednosti, ki jih prinaša umetna inteligenca, saj se le tako lahko spodbudi in podpre medicinske sestre pri prilagajanju novim tehnologijam ter jim omogoči potrebno usposabljanje.

Strah je običajno posledica pomanjkanja razumevanja tega, kaj umetna inteligenca dejansko je in kako deluje. Woshi uporablja evolucijske algoritme, ki delujejo po principu – postavim urnik, ga ocenim glede na kriterije in primerjam s prejšnjim. Če je boljši, je namen dosežen, če ni, naredimo drugo menjavo in vidimo, ali je boljši. »Tehnologija nima skoraj nič skupnega s tisto, ki omogoča GPT – z njim nikakor ne bi mogli samostojno sestaviti zapletenega razporeda za več kot 15 zaposlenih v dveh ali treh izmenah. Preprosto gre za matematične algoritme, ki nam pomagajo v vsakdanjem življenju,« še pojasnjuje. Več informacij o samem delovanju programa najdete na www.algit.si.

(P.R.)

WELLION SENSOR

Senzor, ki spremlja vrednosti glukoze - vedno in povsod

NEPREKINJENO SPREMLJANJE VREDNOSTI GLUKOZE V REALNEM ČASU OLAJŠA ŽIVLJENJE SLADKORNIM BOLNIKOM, NEPRECENLJIVE INFORMACIJE PA PODA VSEM, KI ŽELIJO BOLJE SPOZNATI DELOVANJE SVOJEGA TELES – TUDI ŠPORTNIKOM.

Kako lahko merimo vrednosti glukoze (sladkorja) v realnem času, vsakih nekaj minut, ves dan?

MAJHEN PLOŠČEK, VELIKA VREDNOST ZA UPORABNIKA

Potrebujemo torej merilnik (CGM) za neprekinjeno spremljanje vrednosti glukoze v tkivu v realnem času. Danes je to majhen plošček, ki ga lahko diskretno namestite na vam primerno mesto, najpogosteje na roko ali trebuh. Odčitkov ne pridobiva neposredno iz krvi, kakršno je pogosto zmotno prepričanje, temveč jih zbira iz intersticijske tekočine (tkivne tekočine), ki prežema vsa tkiva in zapolnjuje prostor med celicami.

Za razliko od običajnih merilnikov glukoze zagotavlja tovrsten senzor podatke za ves dan, kar omogoča celovitejši pregled gibanja sladkorja v krvi. Tako lahko oseba vidi, kako prehrana, telesna vadba in druge dnevne dejavnosti vplivajo na raven glukoze. Ti podatki so še posebej dragoceni za osebe s sladkorno boleznijo tipa 1 in tipa 2 ali drugimi presnovnimi boleznimi. V zadnjem času pa jo uporabljajo tudi zdravi ljudje.

PODATKI, KI SO LAHKO ZANIMIVI ZA ŠPORTNIKE

Senzorje za spremljanje vrednosti glukoze vse pogosteje uporabljajo tudi športniki, saj jim zagotavlja zanimive podatke.

CGM lahko predstavlja edinstveno priložnost za spremljanje vrednosti glukoze in prilagajanje pre-

hrane za treninge in tekmovanja. Športnikom lahko te naprave omogočajo, da natančneje vedo, kje so njihove meje in morda dosežejo boljše rezultate. Ker pa je homeostaza glukoze kompleksen pojav, so potrebne obsežne raziskave, da se ugotovi, natanko kakšen pomen ima sistemska razpoložljivost glukoze (ocenjena z intersticijsko glukozo, pridobljeno iz CGM) v zvezi s predvidenimi nameni v športu. Pri športnih aktivnostih je pomembno tudi, da se senzor ne premakne, zato ga je priporočljivo pričvrstiti s priloženim obližem, lahko pa se v ta namen uporabijo tudi kineziološki trakovi.

ZAKAJ BI ŠPORTNIKI SPREMLJALI SVOJO RAVEN GLUKOZE?

3 glavne prednosti:

- Možnost prilagajanja prehranskih strategij odvisno od ravni glukoze.
- Pomaga pri prepoznavanju vpliva vrste vadbe oziroma njene intenzivnosti na raven glukoze.
- S spremljanjem ravni glukoze po treningu lahko športniki optimizirajo svoj vnos hranil.

WELLION SENSOR IN APLIKACIJA WELLION AiDEX SENSOR – KAKO DELUJETA?

Sistem Wellion za spremljanje vrednosti glukoze je sestavljen iz treh delov, in sicer iz podlage za

merjenje glukoze, oddajnika senzorja za prenos podatkov in aplikacije Wellion AiDEX SENSOR za odčitavanje podatkov.

Podlaga senzorja Wellion vsebuje tipalo senzorja, ki ga s priloženim aplikatorjem vstavite pod kožo (v podkožno maščobno tkivo). Na tem mestu senzor vsakih 5 minut neprekinjeno meri koncentracijo glukoze v tkivni tekočini.

Pomembno je, da je oddajnik senzorja Wellion pritrjen na podlago senzorja. Oddajnik mora biti povezan z aplikacijo senzorja Wellion AiDEX in se uporablja za prenos podatkov. Aplikacija senzorja Wellion AiDEX je na voljo za Android in iOS.

ZA LASTNIKE APPLE WATCH DODATNA PREDNOST

Wellion Sensor, ta majhna ploščata naprava, torej vsakih 5 minut samodejno prenese vrednosti glukoze v aplikacijo Wellion AiDEX SENSOR na vašem pametnem telefonu.

Ena izmed prednosti Wellion senzorja je, da se, v kolikor ima uporabnik Apple Watch, oddajnik poveže neposredno z uro in ni potrebe po tem, da je telefon z aplikacijo v stalnem dosegu. Torej: tudi če se baterija na telefonu izprazni in se iPhone popolnoma ugasne, lahko uporabnik še vedno na uri Apple Watch spremlja podatke meritev, ki se osvežujejo vsakih 5 min.

Več lahko najdete na spletni strani www.wellion.si.

(P.R.)



Sistem za kontinuirano MERJENJE glukoze (CGMS)

10 DNI

Za vsa vprašanja smo vam na voljo na:
info@medtrust.si ali 01 513 47 807





**AVSTRISKA
blagovna znamka
za vaše zdravje**



MED TRUST
THE MEDICAL SERVICES COMPANY

LUTEIN PLUS

Kako lahko enostavno skrbimo za svoj vid?

SVET SPOZNAVAMO S POMOČJO VONJAV, GLASOV, OKUSOV, DOTIKOV. A NAJVEČ INFORMACIJ O NJEM NAENKRAT PREJMEMO PRAV Z GLEDANJEM. ZATO MORAMO POSKRBEITI, DA NAM BO VID DOBRO SLUŽIL.

Na svetu je več kot 8 milijard ljudi in od tega približno polovica zazna vsaj eno težavo z očmi. Za zdravje svojih oči lahko največ naredimo sami.

POČITEK JE POMemben DEL OHRANJANJA DOBREGA VIDA

Danes veliko ljudi ogromno časa preživi pred računalniškimi ali drugimi zasloni, zato so oči pogosto zelo obremenjene. Prej ali slej nas to začne motiti ali se nam vid celo poslabša. Obstaja kar nekaj rešitev, da to ublažimo, med drugim pa je pomembno tudi to, da si privoščimo počitek in poskrbimo, da so oči dovolj navlažene.

Preko dneva za vlažnost skrbimo z zapiranjem oči, mežikanjem. Odlična odločitev je tudi, če si med delom vsakih 20 minut privoščimo nekaj sekund počitka. Kot smo že omenili – posebej, če veliko časa preživimo pred računalniškim zaslonom.

Tudi sicer je počitek pomemben del skrbi za vid, saj takrat, ko počivamo sami, počivajo tudi naše oči. Takrat se obnavljajo, obenem pa se uravnava tudi očesni tlak – zato dovolj spanca prepreči podočnjake in suhe oči.

STOP ALKOHOLU IN KAJENJU, ODPRI TE VRATA GIBANJU

Na vid negativno vplivata tudi že tako slabi razvadi – alkohol in kajenje. Nasprotno pa je zelo zaželeno gibanje. Med rekreacijo na svežem zraku se namreč »nadihajo« tudi naše oči. Kakršna koli vadba je za oči koristna.

Roženica nima krvnih žil in lahko kisik »srka« prav iz zraka. Ta kisik se raztopi v solzah in preko njih prehaja v roženico, po nasprotni poti

se iz oči odvaža CO₂. To je razlog, da na svežem zraku ni priporočljivo nositi kontaktnih leč.

Po drugi strani pa je zelo priporočljivo, da izvajamo vaje za krepitev očesnih mišic.

ZAŠČITIMO OČI S PRIMERNIMI SONČNIMI OČALI

Je že res, da nas lahko sonce prijetno greje, a ko je govora o njegovih učinkih na naše oči, ni tako nedolžno. Zato ob močnem soncu izberimo pokrivalo in kakovostna sončna očala s 100-odstotno UV zaščito. Pravzaprav je najbolje, če so oči zaščitene ob vsakem vremenu, saj tudi oblaki sončnih žarkov ne ustavijo popolnoma. UV svetloba lahko resno poškoduje oči in povzroči izgubo ostrine vida.

Pomembna so tudi zaščitna očala, ki se jim radi izogibamo, saj se več kot 75 odstotkov poškodb oči se zgodi, ko opravljamo kakšno ljubiteljsko dejavnost, kot je rekreacija, delo na vrtu ali v delavnici.

Če veliko časa preživimo pred ekrani, je smiselno razmisliti tudi o uporabi očal s posebnim filtrom za modro svetlobo.



Skeniraj QR kodo in si oglej enostavne vaje za krepitev očesnih mišic:



KAKO »NAHRANIMO« SVOJE OČI?

Na skrb za oči prepogosto hitro pozabimo. Zanje moramo skrbeti tudi z raznovrstno in svežo hrano, sadjem in zelenjavo zelene, rumene, oranžne in rdeče barve.

Ta hrana poleg vitaminov, mineralov in maščobnih kislin vsebuje tudi druge sestavine, ki varujejo naše oči. Med njimi lutein in zeaksantin. Vse to je izjemnega pomena, da so oči redno in dovolj nahranjene.

KAKO ZADOSTIMO DNEVNIM POTREBAM LUTEINA IN ZEAKSANTINA?

Danes vemo, da zgolj s hrano v telo ne vnašamo zadostnih količin vsega, kar naše oči potrebujejo, zato je tu na voljo naravna pomoč, kot je Calivitin izdelek Lutein Plus.

Ob rednem vsakodnevem uživanju nam bodo oči hvaležne. V njem bomo našli lutein in zeaksantin, ki ju uvrščamo med keratenoide in na nek način delujeta kot »sončna očala«, kar pomeni, da zaščitita rumeno pego pred modro in

UV svetlobo. Znana sta tudi po protivnetnem delovanju in delujeta kot izjemna antioksidanta – preprečita škodo, ki jo v naših očeh povzročijo prosti radikali. Posledično preprečujeta staranje celic v mrežnici. Z zadostnim vnosom poskrbimo tudi za ostrejši vid. Lutein in zeaksantin prav tako pomagata, da bolje zaznavamo kontraste, naše oči pa so manj občutljive na svetlobo.

Raziskave razkrivajo, da lahko z vsakodnevnim uživanjem luteina in zeaksantina iz hrane in prehranskih dopolnil upočasnimo napredovanje že obstoječih bolezenskih stanj v očeh. Za boljšo absorpcijo potrebujeta ob sebi dobre maščobne kisline, zato jih je pametno uživati skupaj z omega-3 maščobnimi kislinami.

Lutein Plus vsebuje tudi vitamin C, ki upočasni napredovanje starostne degeneracije rumene pege in slabšanje vida. Tudi C vitamin je močan antioksidant. Poleg vitamina C vsebuje Lutein Plus tudi izvleček borovnic, ki so znane po izjemno močnem protivnetnem delovanju in ščiti krvne žile v očeh ter jih dela bolj prožne in izboljša prekrvavitev mrežnice.

Za več informacij lahko pišete na trgovina@calivita.si ali pokličite na brezplačno telefonsko številko 080 16 61. Obiščite tudi spletno stran trgovina.calivita.si.

(P.R.)



calivita

CALISI D.O.O.

Barjanska cesta 60, 1000 Ljubljana

☎ 080 16 61

✉ trgovina@calivita.si

🌐 <https://trgovina.calivita.si>



Novi digitalni protokoli zdravljenja pri dentalni medicini

Kako tehnologija preoblikuje dentalno medicino ...

DIGITALIZACIJA JE KORENITO SPREMENILA VELIKO PODROČIJ, DENTALNA MEDICINA PRI TEM NI IZJEMA.

Kljub temu se marsikje še vedno zanašamo na »klasične – ročne« postopke, čeprav se z novimi digitalnimi rešitvami natančnost, učinkovitost in kvaliteta izdelave bistveno povečata. Ta članek prikazuje prednosti, ki jih 3D tehnologija prinaša v dentalno medicino, kar predstavlja prednost za zobozdravstvene ordinacije, zobotehnične laboratorije in seveda paciente.



DIGITALIZACIJA IN PREDNOSTI, KI JIH PRINAŠA

Z digitalizacijo lahko zobozdravniki na primer preprosto zajamejo in analizirajo natančne posnetke zob, zobobnih tkiv, kosti v in okoli ustne votline. Tu izstopata Shining3D Aoralscan Elite, intraoralni 3D skener, ki hitro in natančno zajame celoten status ustne votline, in MetiSmile, obrazni 3D skener, ki omogoča 3D posnetek

obrazu. Kombinacija natančnega skeniranja ustne votline in obraza v kombinaciji s CBCT posnetki lahko vodi do natančnega planiranja in izdelave različnih protetičnih oskrb.

Doktrinarni protokoli, ki so sedaj v uporabi, se bodo v prihodnosti verjetno močno spremenili in se tudi že spreminjajo – vse na račun tehnološkega razvoja.

Podjetje Shining3D Dental je eno izmed redkih podjetij na trgu, ki se ukvarja s spremenjenimi protokoli in zagotavlja tehnološko podporo od začetka do konca. Podpora obsega tako tehnološko opremo, kot tudi programske rešitve, ki že vključujejo tudi umetno inteligenco.

3D SKENIRANJE – DIGITALNI ODTIS

Digitalni odtis lahko nastane v ordinaciji (skeniranje v ustni votlini) ali s skeniranjem modela v laboratoriju na podlagi odtisa narejenega v ordinaciji. V ordinacijah si pomočjo intraoralnih 3D skenerjev zagotovijo verodostojno digitalno sli-



3D TISKANJE

Na voljo je več vrst 3D printerjev. Kovinski 3D printerji navadno ustvarijo kar končne produkte, narejene iz različnih materialov. Takšni proizvodi so primerni za vstavev v ustno votlino. Za vse ostale namene so tu 3D printerji za polimerne materiale, kjer je izbor različnih materialov zelo pester. Uporabijo se lahko na primer za izdelavo začasnih kron (provizoriji), opornic (Splint Soft), vodil ...

DIGITALNE METODE SO PRIHODNOST

Zobozdravniki in zobotehniki, ki uporabljajo digitalne metode, lahko pacientom nudijo storitve na višji ravni. Z naložbo v vrhunsko 3D opremo so zobozdravstvene klinike in laboratoriji korak bližje prihodnosti, ki temelji na hitrosti, natančnosti in zanesljivosti.

Več najdete na spletni strani www.3way.si. (P.R.)



ko z vsem detajli. Tak posnetek stanja se v nadaljevanju uporabi za nadaljno obdelavo v CAD programu. Laboratorijski 3D skenerji se uporabljajo predvsem za zajem modelov na podlagi odtisov, s čimer se pot digitalne obdelave nadaljuje v CAD programu.

3D MODELIRANJE

Na trgu je več ponudnikov CAD rešitev za področje dentala.

exocad je vodilna CAD programska oprema, ki vključuje vse od analize do modeliranja.

Zaradi enostavnega vmesnika in prilagodljivosti ga uporabljajo zobozdravniki in tehniki za hitro, natančno in prilagodljivo izdelavo.



3WAY, d. o. o.

Zbiljska cesta 4, 1215 Medvode

Tel.: +386 1 361 70 14

e-pošta: sales@3way.si

www.3way.si

TECH TRADE TRZIN

Napredni sesalniki za vedno čist dom

SESALNIKE IMAMO ZA OHRANJANJE ČISTEGA, PA TUDI ZDRAVEGA DOMAČEGA OKOLJA. REDNO SESANJE POMAGA ODSTRANITI PRAH, ALERGENE IN DRUGE DELCE, KI LAHKO POVZROČAJO TEŽAVE Z DIHANJEM IN ALERGIJE.

S tem, ko sesamo, zmanjšujemo tveganje za razvoj dihalnih težav, tudi astme. Sodobni sesalniki, kot sta robotski sesalnik EZVIZ RS2 in pametni ročni sesalnik za mokro in suho sesanje EZVIZ RH2, ponujajo napredne funkcije, ki izboljšajo kakovost zraka v vašem domu. In če veste, da ju lahko v akcijski ponudbi »črni petek« dobite po ugodnejši ceni, je to še dodaten razlog za nakup.

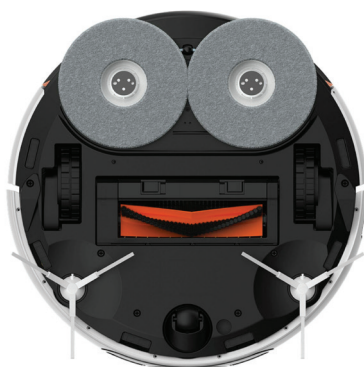
ROBOTSKI SESALNIK, KI TLA POSESA IN POBRIŠE

Robotski sesalnik EZVIZ RS2 je zasnovan za samodejno čiščenje tal vašega doma. Gre za kombinacijo sesalnika in krpe za brisanje, ki za učinkovito čiščenje združuje več tehnologij. Ena izmed ključnih funkcij RS2 je samodejna namestitvev in odstranitev krpe brez potrebe po ročnem posegu. Poleg tega RS2 zaznava preproge in na njih samodejno poveča moč sesanja.

EZVIZ RS2 torej tal ne zgolj poseša, ampak jih tudi pobriše. Ko svoje delo zaključi, napredna priklonpa postaja omogoča samodejno čiščenje krpe in polnjenje rezervoarja za vodo, kar dodatno olajša vzdrževanje naprave. Z enim polnjenjem lahko poseša do 300 m² površine.

Med funkcijami lahko izberemo tudi zgolj sesanje ali brisanje tal, pa sesanje pred brisanjem ali sesanje med brisanjem. Nadzirate ga lahko v priročni aplikaciji za pametni dom.

Navigacija z LiDAR lasersko tehnologijo D-ToF omogoča natančno navigacijo in ustvarjanje zemljevida vašega doma, tako da sesalnik zagotovo počisti celotno površino. Vgrajena AI pametna kamera omogoča ogled območja v živo, kar je še posebej uporabno za nadzor nad čiščenjem, ko vas ni doma.



EZVIZ RS2 se zahvaljujoč 3D laserju in lokalni AI RGB kameri, ki zaznavata okolico, ponaša tudi z izogibanjem oviram. Ste kdaj imeli doma robotski sesalnik in ste se nenehno ukvarjali z zapletanjem las v vrtečo valjasto krtačo? Zdaj je težav s tem konec, saj je RS2 opremljen tudi s tehnologijo proti zapletanju las.

Medtem Amazon Alexa omogoča glasovno upravljanje, kar lahko dodatno izboljša uporabniško izkušnjo.

SESALNIK ZA MOKRO IN SUHO SESANJE

EZVIZ RH2 pa je drugačen sesalnik in pri sesanju potrebuje našo pomoč, a gre za še en vrhunski izdelek – profesionalni sesalnik za mokro in suho sesanje, ki se zlahka spopade z gospodinjskim neredom. Opremljen je z naprednimi pametnimi funkcijami, ki zagotavljajo vrhunsko uporabniško izkušnjo.

Ena izmed njegovih odlik je samodejno čiščenje sesalca, kjer 16 vodnih pršilnih enot že med delovanjem nenehno izpira umazanijo. Po uporabi samodejno z vodo spere ostanke las, umazanijo in odpadke ter se samodejno posuši z vročim zrakom in sterilizira z ozonom, da prepreči kopičenje mikrobov.

EZVIZ RH2 oziroma njegov infrardeči senzor samodejno zazna raven umazanije in prilagodi pretok vode, hitrost valja in sesalno moč glede na potrebe. LED svetilka na čistilni glavi je morda



tam na prvi pogled za okras, a že ob prvi uporabi boste nad njo navdušeni, saj pomaga locirati droben prah in umazane delce, ki jih običajno ne vidimo.

Sesalnik se lahko pohvali s hitrostjo motorja do 72.000 obratov na minuto, valjasta krtača pa se vrti s hitrostjo do 550 obratov na minuto, tako da ji ne uide nobena umazanija. EZVIZ RH2 ponuja štiri načine čiščenja, ki omogočajo prilagajanje po vaših željah. Ergonomska oblika sesalnika vam pomaga pri enostavnem potiskanju in vlečenju z minimalnim naporom, samočistilna in polnilna baza pa zagotavlja, da je sesalnik vedno pripravljen na naslednje čiščenje.

Oba sesalnika, tako EZVIZ RS2 in EZVIZ RH2, ponujata napredne funkcije in tehnologije za učinkovito in enostavno čiščenje vašega doma.

Na spletni strani www.techtrade.si pa najdete še več sesalnikov: tako robotskih kot ročnih, tudi manjših, ki jih lahko uporabljate za hitro sesanje drobtin pod mizo in podobnih malenkosti. (P.R.)



TECHTRADE
www.techtrade.si

TECH TRADE d.o.o. Trzin

Blatnica 8, 1236 Trzin
+386 1 562 21 11



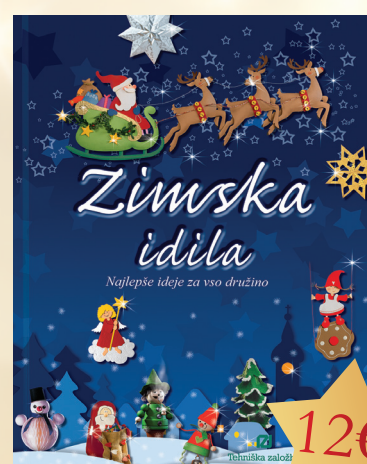
Podarite knjigo za darilo!



5 €



6 €



12 €



14 €



18 €

ostalo ponudbo
preverite na
www.tzs.si



18 €



Tehniška založba Slovenije

www.tzs.si
narocila@tzs.si

MODRA ŠTEVILKA

080 17 90

SLOVENSKA VOJSKA

Prostovoljno služenje vojaškega roka – trije meseci plačane atraktivne izkušnje

LETOS MINEVA OKROGLIH 20 LET ODKAR SMO V REPUBLIKI SLOVENIJI OBVEZNO SLUŽENJE VOJAŠKEGA ROKA SPREMENILI V PROSTOVOLJNO.

Mladi fantje in dekleta, stari od 18 do 30 let, ki bi se radi usposobili za obrambo domovine in pridobili neprecenljive izkušnje, lahko v Slovenski vojski še vedno služijo vojaški rok, kar je prostovoljna odločitev. Zanimanje mladih za to obliko sodelovanja s Slovensko vojsko je zadnja leta v porastu, letos beležimo rekordno število 381 napotenih vojakov prostovoljcev.

Prostovoljno služenje vojaškega roka (PSVR) je edinstvena priložnost za mlade, da pridobijo nepozabne in uporabne izkušnje za življenje ter sklenejo trdna prijateljstva, ki se v enoti stekajo z medsebojnim zaupanjem in spoštovanjem. Program traja 13 tednov, kjer kandidat v treh fazah (5, 4 in 4 tedne) opravi temeljno vojaško strokovnega usposabljanje. Lahko ga opravi v celoti ali pa ga zaključi po posamezni fazi in pozneje nadaljuje do konca, kar olajša predvsem potek študija ali drugih osebnih obveznosti. Po zaključku celotnega prostovoljnega služenja vojaškega roka je ob izpolnjevanju pogojev možna vključitev v stalno sestavo ali pogodbeno rezervno kot vojak ali častnik ob zaključku šole za častnike.

Vojak prostovoljec je med usposabljanjem tudi primerno plačan, tako da z denarnimi prejemki in po finančni nagradi ob zaključku prostovoljnega služenja v letu 2024 skupno prejme 3.858 evrov. Znesek se letno usklajuje z minimalno plačo.

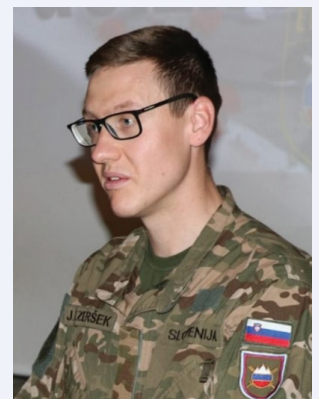
Vsak vojak prostovoljec je upravičen do številnih ugodnosti. Kdor želi, lahko v okviru usposabljanja pridobi pogoje za opravljanje voznškega izpita kategorije B (tečaj prve pomoči, tečaj CPP in zdravniško spričevalo kandidata za voznika). Za čas služenja vojaškega roka je priznana pokojninska doba, urejeno je zdravstveno zavarovanje, povrnjeni so potni stroški, hra-

na in bivanje sta zagotovljena v vojašnici. Poleg tega študenti lahko obdržijo status študenta in prejemajo štipendijo.

PSVR je kratka in atraktivna izkušnja vojaškega poklica ter hkrati odlična šola za življenje. Gre za mešanico izziva, akcije in adrenalina ter predstavlja pozitivno vzpodbudo za premikanje lastnih mej in osebno rast. Vojaki pro-

ZAKAJ SEM SE ODLOČIL ZA SLUŽENJE V SLOVENSKI VOJSKI?

Zato, ker verjamem, da obstajajo v življenju izkušnje, ki so težke, naporne in zahtevne. So pa ravno zato toliko bolj dragocene, bogate, nas izpolnjujejo in nam prinašajo smisel. Medtem ko preostali svet praznuje povprečnost, išče bližnjice in načine kako obogatiti na nesreči svojega soseda ter se opaja v kratkotrajnih in minljivih užitkih, v teh časih Slovenska vojska ostaja enotna, trdna, zanesljiva, častna, zvesta domovini in zgled njenim državljanom.



– JAN, 86. GENERACIJA VOJAKOV NA PROSTOVOLJNEM SLUŽENJU VOJAŠKEGA ROKA.

stovoljci postopoma osvojijo temeljne vojaške vrednote, navade, znanja in veščine v povezanem kolektivu pod vodstvom izkušenih inštruktorjev. Vsebine med drugim vključujejo kondicijsko vadbo, bivanje na terenu in orientacijo, prvo pomoč, borilne veščine, streljanje, taktične postopke na bojišču, usposabljanje s helikopterjem in spoznavanje različnih enot Slovenske vojske.

Za vse potencialne kandidate velja nasvet, da je veliko lažje narediti začetni prehod v vojaško uniformo, če se predhodno pripravijo z redno telesno aktivnostjo, prilagojeno svojim zmognostim za začetek in postopnim dvigovanjem zahtevnosti, kar vključuje tek, počepi, sklece, trebušnjake in pohode z nahrbtnikom. Dobrodošla vrlina je tudi doslednost pri vsakdanjih navadah, kot so zgodnje vstajanje, pospravljanje, točnost, ekipno delo in kolektivni duh, natančno poslušanje navodil in vestno opravljanje nalog ter pozitivna motivacija v razmerah zunaj cone udobja.

Pravijo, da ne zmorete? Dokažite jim nasprotno! Termini za napotitve so večkrat letno, prvi v letu 2025 bo marca – prijave zbiramo do 12. 1. 2025 na spletni strani postanivojak.si. Ob zadostnem številu kandidatov se prostovoljno služenje izvaja na štirih lokacijah v Vipavi, Bohinjski Beli, Murski Soboti in Novem mestu. Kako poteka usposabljanje in kakšne so izkušnje vojakov prostovoljcev, si oglejte na spletni strani in družbenih omrežjih YouTube, Facebook, Instagram in TikTok Postanivojak.

Preveri in se prijavi na POSTANIVOJAK.SI!

(P.R.)



PANAKEA

Težave s križem, živci in hrbtenico? Ne prezrite teh opozoril!

ZBADANJE, MRAVLJINČENJE V NOGAH ALI ROKAH, NELAGODJE V KRIŽU IN ZAPESTJU SO LAHKO ZNAKI, DA TELO POTREBUJE DODATNO PODPORO.

Te težave so pogosto posledica dolgotrajnega sedenja, nepravilne drže, ponavljajočih se gibov ali fizičnih obremenitev. Posledično lahko pride do mišičnih krčev, občutka napetosti in nelagodja. Skrb za zdravo hrbtenico in živčevje je ključna za preprečevanje ali obvladovanje težav z gibljivostjo in nelagodjem.

Ključni ukrepi vključujejo redno telesno aktivnost, vaje za izboljšanje gibljivosti, ter po potrebi strokovno pomoč. Včasih težave izvirajo iz živčevja, kjer telesna vadba ne zadostuje, saj je potrebna dodatna podpora v obliki hranilnih snovi za optimalno delovanje živčnega sistema.

KAKO POMEMBNI SO NUKLEOTIDI?

Nukleotidi so osnovni gradniki genetskega materiala (DNK in RNK) in so ključni za obnovo celic, vključno z živčnimi celicami. Obnova poškodovanih živčnih celic je bistvena za ohranjanje njihove funkcionalnosti in preprečevanja dolgoročnih težav. Če smo izpostavljeni stresnim situacijam, redni vnos nukleotidov lahko pomaga podpreti živčne celice.

Za normalno delovanje perifernih živcev, kamor sodijo živci v rokah, nogah, križu in hrbtu, je ključno, da prejmejo ustrezno podporo. Najbolj učinkovit za to je nukleotid Uridin 5' Monofosfat, ki je aktivna sestavina v prehranskem dopolnilu Neuronal®. Uridin 5' monofosfat podpira nor-



malno delovanje živcev in izboljšuje njihovo funkcijo, kar je posebej koristno za tiste, ki imajo težave ali občutljivost v teh predelih telesa. Poleg nukleotidov so za optimalno delovanje živčevja bistveni tudi vitamini B-kompleksa:

- **Tiamin (B1):** podpira funkcijo živčnih celic.
- **Niacin (B3):** izboljšuje energijski pretok med celicami.
- **Vitamin B6 in folna kislina (B9):** sodelujeta pri regeneraciji živčnega tkiva.
- **Vitamin B12:** pomaga pri gradnji mielinske ovojnice, ki varuje živce in omogoča učinkovit prenos živčnih impulzov.

CELOVITA PODPORA Z IZDELKOM NEURONAL®

Vse zgoraj opisane sestavine najdemo v prehranskem dopolnilu Neuronal®. Izdelek je bil razvit v Slovenskem podjetju Panakea, ki že več kot 20 let pomaga ljudem pri podpori zdravja. Neuronal® pomaga pri lajšanju težav, kot so nelagodje v križu, zapestju, napetost in zmanjšana gibljivost, ter dolgoročno podpira delovanje živčevja.

Uporabniki opažajo zmanjšanje neugodja v hrbtu, križu, vratu in zapestju ter izboljšanje gibljivosti. Izdelek priporočamo vsem, ki želijo zmanjšati občutek napetosti, povrniti gibljivost ali ohraniti zdravo živčevje. Ker v podjetju Panakea zupamo v učinek izdelka Neuronal, vam ponujamo 100% garancijo na zadovoljstvo z vračilom denarja. Skrb za hrbtenico in živčevje je investicija v vaše zdravje. Ne prezrite opozoril telesa – ukrepajte pravočasno!

Za več informacij obiščite spletno stran podjetja Panakea. (P.R.)

NEURONAL®

Naravna podpora živcem v
hrbtu in križu



- ▶ Moč nukleotida UMP in B vitaminov
- ▶ Zmanjšuje nelagodje v hrbtu ter povečuje mobilnost
- ▶ Podpira delovanje in regeneracijo živčnega sistema

Začnite ponovno uživati v vsakodnevnih aktivnostih!

TEŽAVE S KRIŽEM IN HRBTOM?

„Imela sem zelo hude težave v ledvenem predelu hrbta, ki so se širile tudi po levi nogi navzdol. Po priporočilu prijateljice sem kupila Neuronal. Že po 14 dneh uporabe sem občutila izboljšanje – nelagodje se je zmanjšalo, lažje se gibljam in z lahkoto opravljam vsakodnevna opravila. Neuronal sem priporočila tudi svojemu sinu, ki je prav tako zelo zadovoljen z učinkom.“

Tatjana J., Šoštanj

Prodajna mesta: lekarne, specializirane trgovine in spletna trgovina Panakea.
Izdelano in testirano v EU ob farmacevtskem nadzoru glede čistosti in sestave.

medicinalis+

www.panakea.net

080 50 02



Panakea d.o.o. Cesta v Gorice 2b, 1000 Ljubljana

POSESTVO BERCE

Tradicija, družina in prestižna vina

V IDILNI VIPAVSKI DOLINI, KJER NARAVA IN KULTURA DIHATA V HARMONIJI, LEŽI POSESTVO BERCE, SINONIM ZA TRADICIJO IN PREDANOST VINOGRADNIŠTVU.

O več kot 500-letni zgodovini in nedavno predstavljenih prestižnih linijah vin, ki navdušujejo poznavalce, smo imeli priložnost spregovoriti s Stanko Berce (univ.dipl.ing. živilska tehnologija-enologinja) in Matjažem Berce (univ.dipl.ing. agronom), vizionarjema, ki sta gonilni sili posestva. Če so lansko leto njihovi slavni sadni namazi praznovali 20 let, pa letos njihova znamka Vina Berce praznuje 25 let! Čestitamo.

Kaj vas je pripeljalo do ustvarjanja te izjemne linije prestižnih vin znamke Vina Berce?

Matjaž: Naše korenine segajo v leto 1400. Ko sva s Stanko prevzela posestvo, sva želela nadgraditi to dediščino. Začela sva z enim hektarjem vinograda, a z veliko strastjo in vizijo. Danes obdelujemo 32 hektarjev v 100% lasti in smo ponosni na to, da smo dosegli novo raven kakovosti z našimi prestižnimi vini.

Stanka: Prestižne linije so logično nadaljevanje naše poti. Vsaka kapljica odraža stoletja tradicije, sodobno znanje in skrb za podrobnosti. Zavedamo se, da je za vrhunsko vino potrebna prava kombinacija sort, lege in postopkov – in danes imamo vse to. Linija premium vin Berce je potovanje po okusu Vipavske doline, v kateri se zdru-

žujejo stoletna dediščina in sodobno znanje. Naša vina so popolna izbira za sladokusce, ki iščejo več – pristnost, eleganco in nepozaben vtis. Navdušujejo pa tudi priznane kulinarične chefe. Na spletni strani www.posestvo-berce.si/ recepti lahko najdete tudi recepte.



Katere linije sestavljajo prestižna vina Berce?

Stanka: Ustvarili smo tri linije, ki vsaka po svoje odražajo našo filozofijo:

- Vina Grand: Vina zorijo v barik sodih, kjer razvijejo kompleksne okuse in eleganco.
- Vina Single Vineyard: Grozdje s strmih, težko dostopnih leg, kjer je trta izpostavljena skrajnim vremenskim pogojem. Narava tu sama poskrbi za vrhunsko kakovost.
- Vina Native: To je naš ponos – vina iz lastnih klonov trt, ki smo jih sami vzgojili. Ta linija vključuje obujene pozabljene sorte, kot je Klarnica, ki smo jo predelali v peneče vino.

Matjaž: Klarnica Native fest BERCE je prav posebna zgodba. Gre za avtohtono sorto iz naše vasi, ki je skozi zgodovino veljala za manj uporabno. Ko sva jo začela raziskovati, sva odkrila, da je idealna za peneča vina. Njene osvežujoče kisline in nizka alkoholna stopnja ustvarjajo unikatno izkušnjo – Klarnica je prava zvezda na trgu penečih vin.

Kaj je ključna prednost, da vaša vina navdušujejo velike poznavalce?

Stanka: Naša znanstvena in praktična podlaga. Kot enološka svetovalka sem skozi leta analizirala tisoče vzorcev vin. Ta izkušnja mi je omogočila razumeti, katere sorte uspevajo najbolje in na katerih legah. Pri nas ima vse svoj "zakaj" – od



izbire sorte do natančnega tehnološkega postopka. Kot vitezinja vina pa ponosno zastopam tudi Primorsko Legaturo.

Matjaž: Prav tako verjamemo v filozofijo, da »trta mora trpeti, da rodi vrhunsko«. Tisto grozdje, ki preživi najhujše vremenske razmere, ponuja najbolj intenziven značaj.

Kako družina prispeva k uspehu Posestva Berce, ki je bilo med prvimi v Sloveniji?

Matjaž: Naša družina je središče vsega. Otroci Marko, Miha in Staša so ključni člani ekipe. Skupaj smo zgradili ne le posestvo, temveč tudi način življenja.

Stanka: Družinska povezanost je bistvena. To srčnost želimo prenesti tudi v naše izdelke – od vina do domačih marmelad in žganih pijač, vse je pridelano z ljubeznijo.

Katero vino iz linij znamke Berce je vama najljubše?

Matjaž: Definitivno Klarnica. Njena svežina in lahkotnost sta popolni za vsakdanji užitek.

Stanka: Zame je to Rebula Grand 2020, ki je bogata z medenimi notami, okusom suhih marelic in fig ter mediteranskimi zelišči. Letos je prejela nagrado za najboljšo oranžno vino na letošnjem Slovenskem festivalu vin.

Kakšna je prihodnost Posestva Berce?

Stanka: Želimo ohraniti kakovost in hkrati še naprej raziskovati. Naša strast je ustvarjanje – naj bo to s prestižnimi vini ali domačimi izdelki, kot so naši kis, marmelade in žgane pijače. Vabim vas, da spoznate tudi linijo izdelkov Velike malenkosti Berce ali pa podarite naše darilne pakete Berce vašim najdražjim in poslovnim partnerjem. Obiščite Posestvo Berce in odkrijte vina, ki utelešajo zgodovino, ljubezen in vrhunsko kakovost. Več na www.posestvo-berce.si. (P.R.)



POSESTVO BERCE
— Snujemo drzno, da živimo polno —

POSESTVO BERCE

DRAGA 20A

5294 DORNBK

TEL.: 031 886 277 | 041 505 659

info@posestvo-berce.si

www.posestvo-berce.si



IZJEMNI
PROGRAMI
ZA VAŠE TELO
SKOZI VSE
LETO ...

BOGATA PONUDBA
NEGOVALNIH
TRETMAJEV ...
VSAK DAN SI LAHKO
PRIVOŠČITE NEKAJ
NOVEGA.



PRI NAS JE VEDNO
SONČNO, PRIJETNO
IN RAVNO PRAV
HLADNO.
SUNNY STUDIO JE V
VSAKEM TRENUTKU
PRAVA IZBIRA.

S U N N Y  S T U D I O

Sunny Studio,
Regentova cesta 37, 1000 Ljubljana - Dravlje
tel.: 01 513 44 44, fax.: 01 513 44 60,
email: sunny@siol.net, www.sunny.si

Pon - pet od 7.00 do 22.00. ure
Sobote, nedelje in prazniki od 9.00 do 21. ure.

FITNES, VODENE VADBE, SOLARIJ, MASAŽE,
KOZMETIČNE NEGE, PEDIKURA, MANIKURA,
DEPILACIJE, SAVNE, SPA, AJUR, ORIENT,
THALAXA, SUNNY SHOP...

Razveselite svoje najbližje z nakupom darilnih bonov.



Kakšne so razlike med pomnilniškimi standardi?

TEŽKO JE KRMILITI SKOZI RAČUNALNIŠKI ŽARGON. VSAKA KOMPONENTA IMA SVOJE UNIKATNE OZNAKE IN PROIZVAJALCI NAM POGOSTO NE DELAJO USLUG Z NJIHOVIM POIMENOVANJEM. SAMO POMISLITE NA NAJNOVEJŠE AI PROCESORJE – PODJETJA INTEL KOT AMD.

Sistemi pomnilnik oziroma RAM je bil doslej še najbolj nedolžen, kar se tiče poimenovanja in razumevanja, kakšen RAM potrebujemo za svoj računalnik. Res pa je tudi, da se status quo dolgo časa ni drastično spremenil. Dobili smo DDR5, ki pa ni tako zelo spremenil tega, kako izbiramo RAM. Še vedno smo bili večinoma pozorni na hitrosti, zakasnitvene čase in združljivost s sistemom, ki ga želimo sestaviti/kupiti. AMD-jeva platforma AM4 na primer ne podpira DDR5, zato je edina rešitev prehod na novejšo AM5. Pri Intelu pa moraš biti pozoren, da si kupil vsaj čip 12. generacije ali novejšega.

Že dolgo časa pa se ni spremenila oblika oziroma zasnova modula, ki mu rečemo RAM. Tukaj poznamo več izrazov: DIMM, UDIMM, SODIMM, RDIMM ... Letos smo dobili še eno oznako – CUDIMM.

Najprej razčistimo, kaj pomenijo oznake, ki jih že poznamo.

KAJ JE DIMM (DUAL IN-LINE MEMORY MODULE)?

DIMM je kratica za Dual In-line Memory Module in je pravzaprav uradno ime za to, kar večina med nami označuje kot pomnilniški modul. DIMM je pravokotno vezje z nameščenimi pomnilniškimi čipi in povezovalnim robom, prekritim z nožicami/priključki (angl. pins), namenjenimi priključitvi na osnovno/matično ploščo.

Razlog, da se imenuje DIMM in ne SIMM (Single In-line Memory Module) je, da so kovinski kontakti (angl. pins) na obeh straneh modula in predstavljajo različna vezja, ki zagotavljajo 64-bitno podatkovno pot. Moduli DDR5 in DDR4 DIMM imajo 288 kontaktov, vendar je zareza pomaknjena na nekoliko drugačno mesto, zato DDR5 DIMM modulov ne morete vstaviti v rezo za DDR4 RAM ali obratno.

Izraz DIMM se torej nanaša na fizično sestavo pomnilniškega modula, ničesar pa nam ne pove o kapaciteti ali zmogljivosti pomnilnika. Modul DIMM ima lahko na primer pomnilniške čipe samo na eni strani modula, lahko pa so na obeh straneh. Zaradi združljivosti se pomnilniški moduli DIMM običajno držijo specifikacij organizacije za standardizacijo JEDEC, kar pomeni, da so DIMM moduli združljivi z večino današnjih sistemov in platform.

KAJ JE UDIMM?

RAM brez medpomnilnika ali UDIMM (Unbuffered Dual In-Line Memory Module) je najpogostejša vrsta sistemkega pomnilnika. Preprosto povedano gre le za vrsto modula DIMM in v večini primerov te oznake niti ne boste videli med specifikacijami RAM-a, ker sta imena DIMM in UDIMM zamenljiva. »Unbuffered« pomeni, da moduli UDIMM nimajo registra med pomnilniškim krmilnikom in pomnilniškimi čipi. Krmilnik,

ki se nahaja v procesorju, komunicira neposredno s pomnilniškimi čipi.

Ta zasnova ima svoje prednosti in slabosti. Ker ni posrednika, je zakasnitev manjša, kar pomeni hitrejše delovanje. Izdelava je prav tako preprostejša in zato tudi cenejša. Kot že rečeno, so najbolj razširjena vrsta pomnilniškega modula in zelo priljubljena v gaming računalnikih in računalnikih, na katerih uporabniki opravljajo intenzivne naloge. Ker pa ni vmesnika med krmilnikom in čipi, je zanesljivost signala slabša v primerjavi z moduli, ki uporabljajo register.

UDIMM prav tako v večini primerov nima sistema za prepoznavanje in popravljanje napak (angl. ECC; Error Correction Code), zato obstaja večja verjetnost za okvaro podatkov.

Na drugi strani tehtnice pa najdemo RDIMM ali pomnilniške module z registrom, ki manjka pri UDIMM.

KAJ JE RDIMM?

Strežniki, delovne postaje in druge podobne naprave na prvem mestu zahtevajo stabilnost in zanesljivost. Odsotnost registra ali medpomnilnika (kot pri UDIMM) se še toliko bolj opazi pri večjih kapacitetah RAM-a, zato se za strežnike najpogosteje uporablja RDIMM ali Registered Dual In-line Memory Module. Ta vmesni register pomaga stabilizirati in upravljati električno obremenitev pomnilniških modulov. Prednost

tega je, da RDIMM podpirajo večje kapacitete pomnilnika kot pa UDIMM.

ECC je druga najpomembnejša komponenta v mozaiku stabilnosti, ki ga zahtevajo strežniki. Okvare podatkov so pri RAM-u stalnica, ampak ECC jih zna prepoznati in tudi popraviti ter tako preprečiti katastrofalno izgubo podatkov. Cena, ki jo plačaš za veliko boljše zanesljivost, so zakasnitveni časi, ki pa niso tako pomembni pri napravah, ki potrebujejo RDIMM.

KAJ JE SODIMM?

Če ste kdaj želeli nadgraditi RAM v prenosniku ali mini računalniku, ste morda naredili začetniško napako in kupili standardni DIMM oziroma UDIMM ter kasneje ugotovili, da obstaja fizična omejitev. V roke ste vzeli priročnik svojega računalnika in poleg specifikacije za RAM opazili oznako SODIMM.

SODIMM (angl. Small Outline Dual In-line Memory Module) so namensko zasnovani za uporabo v računalnikih z omejenim prostorom, kot so prenosni računalniki in mini računalniki. SODIMM RAM je približno polovico manjši od standardnega DIMM RAM-a, struktura pa ostaja podobna, prav tako tudi zmožljivost.

KAJ PA STA CUDIMM IN CSODIMM?

CUDIMM je oznaka za Clocked Unbuffered Dual In-line Memory in je najnovejši pomnilniški standard. CUDIMM moduli so zasnovani za izboljšanje celovitosti signala pomnilnika z vključitvijo gonilnika ure (CKD; Clock Driver) na sam modul DIMM. CKD je majhno integrirano vezje, ki obnavlja časovne signale, ki so bistveni za sinhronizacijo procesorja, krmilnika pomnilnika in pomnilniških modulov. Časovni signal se sedaj ustvari kar na DIMM-u in ne več v procesorju, kar izboljša stabilnost pri visokih hitrostih RAM-a. Preprosto rečeno, prisotnost gonilnika ure je spremenila, kako se DDR5 RAM obnaša pri višjih hitrostih.

Morda ste opazili podobnost z moduli RDIMM. Razlika med njima je, da RDIMM poleg časovnega signala v medpomnilniku shranjuje tudi ukazno in naslovno vodilo, CUDIMM pa shrani samo časovni signal. Zato bodo strežniki še naprej opremljeni z RDIMM moduli, CUDIMM pa bodo živeli v sožitju s klasičnimi UDIMM moduli.

JEDEC priporoča, da se CUDIMM moduli uporabljajo za hitrosti nad 6400 MT/s.

Na srečo ima nov CUDIMM RAM enako število priključkov (288) kot obstoječi standard DDR5 UDIMM, zato združljivost vsaj iz tega vidika ne bi smela biti težava. V tem trenutku CUDIMM ne deluje na AMD-jevih procesorjih serije 7000, pri serijah 8000 in 9000 pa deluje v t. i. »bypass« načinu, kjer CKD ne deluje, zato trenutno še ni dober razloga za vgradnjo novega RAM-a v AMD računalnik, razen seveda, če vas »matra fir-

bec«. Pri modri ekipi so združljivi najnovejši čipi Intel Arrow Lake, za nakup pa je na voljo že kar nekaj modulov. Kingston, Crucial, Biwin in G.Skill so med prvimi proizvajalci, ki že ponujajo CUDIMM module kapacitete vse do 48 GB. Cena za takšno kapaciteto se giblje okoli 400-500 evrov, dosežejo pa lahko hitrosti do 9600 megatransferjev na sekundo (MT/s). Za prenosnike in mini računalnike so prav tako že na voljo prvi moduli CSODIMM, ki prav tako vsebujejo gonilnik ure in vse prednosti, ki smo jih že našli.

KAJ STA CAMM2 IN LPCAMM2?

DIMM moduli pa so dobili še eno konkurenco – CAMM2 (Compression Attached Memory Module). Glavna razlika je, kako se CAMM2 povezuje z osnovno ploščo. Priključki na CAMM2 so razporejeni v mrežo, podobno kot pri novejših procesorjih in osnovnih ploščah, in ne več v vrsto (oziroma dve vrsti), kot smo tega vajeni pri DIMM. Zaradi nove zasnove CAMM2 pomnilnik leži ravno na osnovni plošči in ne več pravokotno. Prva očitna prednost je pridobljen prostor, kar je dobra novica za vgradnjo večjih hladilnikov na zrak. Vsaj za zdaj kaže, da bo na osnovnih ploščah, ki bodo podpirale CAMM2, na voljo samo za en CAMM2 modul prostora – in ne več, kot smo vajeni pri DIMM RAM-u. Če boš hotel nadgraditi kapaciteto/hitrost, boš moral zamenjati celoten modul.

Ampak, ker bo RAM postavljen bližje procesorju, se lahko veselimo boljše zanesljivosti signala, višje frekvence in nižjih zakasnitvenih časov, podobno kot pri CUDIMM.

Številka 2 na koncu oznake označuje drugo generacijo tega standarda, ki ga je prvotno zasnoval Dell. Tako kot CUDIMM je CAMM2 za večino uporabnikov trenutno nepomemben, in tudi še ni jasno, kateri standard bo prevladal v prihodnosti. Na strani DIMM modulov je še vedno cena, ki je za mnoge kupce eden pomembnejših faktorjev.

Da ne bodo izvzeti iz dogajanja, tudi prenosniki prejemajo še en standard – LPDDR5 CAMM2 ali LPCAMM2.

Pri ultratankih prenosnikih je pomemben vsak milimeter, zato se proizvajalci pogosto odločijo, da bodo RAM spakali neposredno na osnovno ploščo, kar je super za prenosljivost, ampak problematično za morebitne nadgradnje. LPCAMM2 je tako kot CAMM2 nizkoprofilni, zavzame veliko manj prostora kot SODIMM, hkrati pa uporabniku omogoča enostavno nadgradnjo. Lenovo ThinkPad P1 G7 je med prvimi, ki je opremljen z najnovejšim RAM-om.

Po dolgem času se nam obeta velik preskok na področju sistemskega pomnilnika. Z zanimanjem bomo spremljali, kateri standard se bo med uporabniki najbolj obnesel.

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 KRKA 106.6 MHz www.radiokrka.com
RADIO I Univox Poned. 14:00 in Ponedeljek 19:00 99.5 MHz 106.8 MHz 107.5 MHz www.univox.si	RADIO I ALFA Poned. ob 8:10 in Ponedeljek ob 15:30 103.2 MHz 107.8 MHz www.radio-alfa.si
RADIO I moj radio Četrtek ob 14:50 in Sobota ob 7:10 107 MHz 102.6 MHz www.mojradio.com	RADIO I KRANJ 97.3 MHz www.radio-kranj.si
RADIO I ROBIN Četrtek ob 18:00 99.5 MHz 100 MHz www.radio-robin.si	RADIO I NOVA Torok ob 20:10 in Sobota ob 17:10 106.9 MHz www.radiounova.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-cerklje.si	RADIO I ŠTAJERSKI VAL Torok ob 12:20 93.7 MHz 87.6 MHz www.radio-stajerski-val.si
RADIO I GEOSS Torok ob 13:20 in Torok ob 16:30 89.7 MHz radiogeoss.si	RADIO I Velenje Sreča 17:45 107.8 MHz www.radiovelenje.com
RADIO I OGNJIŠČE Četrtek ob 19:15 104.5 MHz 105.9 MHz 107.3 MHz radio.ognisce.si	RADIO I SORA Ponedeljek 17:10 89.8 MHz 91.1 MHz 96.3 MHz www.radio-sora.si
RADIO I NTR Četrtek 19:30 91.1 MHz 107.1 MHz www.radiotoni.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 TOMI Vsak dan ob 11:00, 16:00 in 23:30 www.radiotomi.si	RADIO I SRAKA 94.6 MHz www.radiosraka.com



BLACK MYTH: WUKONG ZA PS5

Black Myth: Wukong je ambiciozna akcijska roleplay igra, ki temelji na kitajski mitologiji in klasičnem romanu Potovanje na Zahod. Razvil jo je studio Game Science, igra pa izstopa zaradi osupljive grafike, ustvarjene z Unreal Engine 5, ter globoke in atmosferske predstavitve mitološkega sveta.

Igralci prevzamejo vlogo Wukonga, legendarnega opičjega kralja z izjemnimi sposobnostmi, kot so preobrazbe, uporaba bojne palice in nadnaravne spretnosti. Igra združuje zahtevne bojne mehanike v slogu soulslike iger z edinstvenimi elementi, kot so boj proti ogromnim šefom in uporaba taktičnih magičnih sposobnosti.

Dogajanje se odvija v slikovitem svetu, polnem mitskih bitij, skrivnostnih sovražnikov in intrige polnih zapletov. Poseben poudarek je na dinamičnih bojih, ki zahtevajo natančno taktiko in spretnost. Igra omogoča raziskovanje podrobno oblikovanih okolij, ki vključujejo čudovite naravne pokrajine in mračna, fantazijska področja. Black Myth: Wukong obljublja edinstveno doživetje, ki združuje tradicionalno kitajsko kulturo z modernimi igralnimi mehanikami. Igra bo navdušila z vizualno odličnostjo, hkrati pa se igralcu obeta nepozabna pustolovščina. Za ljubitelje akcijskih rolepay iger. Igra izide 12.12.2024 za PS5.

WORMS ARMAGEDDON ANNIVERSARY COLLECTOR'S EDITION

Worms Armageddon Anniversary Collector's Edition je posebna izdaja, ki obeležuje dolgoletno priljubljenost ene najbolj legendarnih strateških iger. Ta klasika, ki jo je razvil studio Team17, združuje taktiko, humor in kaos, saj igralci prevzamejo nadzor nad skupinami črvov, ki se med seboj spopadajo z raznolikim arzenalom orožij v uničljivih okoljih.

Igra ohranja vse značilnosti originala, kot so ikonične glasovne podobe, unikatna orožja (od bazuk do slavnih bananinih bomb) in prilagodljivi načini igre. Anniversary Collector's Edition pa prinaša vrsto novosti za oboževalce serije. Paket vključuje prenovljene vizualne elemente, izboljšane funkcionalnosti za sodobne platforme ter



dodatne ekskluzivne vsebine, kot so bonus zemljevidi, tematski kompleti in redke kozmetične možnosti za prilagoditev ekipe črvov.

Poleg tega fizična različica vsebuje zbirateljske predmete, kot so umetniške kartice, kovinska škatla z motivom igre in figurica legendarnega črva z bazuko. Igra omogoča spletni in lokalni večigralski način, kar poskrbi za ure smeha in strateških dvobojev z družino ali prijatelji.

Worms Armageddon Anniversary Collector's Edition je poklon igri, ki je zaznamovala številne generacije, hkrati pa ponuja sodobno izkušnjo za nove igralce. To je zbirka, ki bo navdušila tako veterane kot novince v svetu eksplozivnih, taktičnih spopadov! Igra bo na voljo za PS5 in Nintendo Switch od 12.12.2024 dalje.

FLINT: TREASURE OF OBLIVION

FLINT: Treasure of Oblivion je akcijsko-pustolovska igra, ki vabi igralce na vznemirljivo potovanje skozi pozabljeni svet, poln skrivnosti, nevarnosti in legend. Razvita z mislijo na ljubitelje raziskovanja, združuje dinamične boje, osupljivo grafiko in globoko zgodbo.

V igri igralci prevzamejo vlogo Flinta, izkušnega lovca na zaklade, ki se znajde v središču starodavnega konflikta, ko odkrije izgubljeni zaklad z močjo, ki lahko spremeni usodo sveta. Potovanje jih vodi skozi raznolike lokacije, od mračnih podzemnih templjev do bujnih džungel in uničenih mest, pri čemer morajo reševati kompleksne uganke, premagovati smrtonosne pasti in

se spopadati z močnimi sovražniki. Glavna privlačnost igre je njena mešanica hitrih akcijskih bojev in strateškega raziskovanja. Flint ima na voljo širok nabor orožij, starodavnih artefaktov in sposobnosti, ki mu pomagajo pri premagovanju izzivov. Poleg tega igra ponuja prilagoditve likov in orožij ter raziskovanje zgodb skozi interakcije z drugimi liki.

FLINT: Treasure of Oblivion izstopa s svojo atmosfero, ki jo podpirata izjemna glasbena podlaga in detajlno oblikovan svet. Gre za igro, ki obljublja nepozabno izkušnjo za vse ljubitelje akcijskih pustolovščin, polnih raziskovanja in skrivnosti. Na voljo od 17.12. 2024 za PS5 in XBSX.

KINGDOM COME: DELIVERANCE II

Kingdom Come: Deliverance II je realistična roleplay igra, ki igralce popelje v srednjeveško Evropo 15. stoletja, v regijo Bohemijo, kjer politični konflikti in osebne tragedije prepletajo globoko zgodbo. Razvijalci iz češkega studia Warhorse Studios so ustvarili izjemno podroben svet, ki poudarja zgodovinsko natančnost in verodostojnost.

Igralci prevzamejo vlogo Henrika, sina kovača, ki se po brutalnem napadu na svoje mesto znajde na poti iskanja pravice, maščevanja in reševanja kraljestva. Igra ponuja obsežen odprt svet, kjer raziskujete srednjeveške gradove, vasi in gozdove, pri čemer vas spremljajo natančno rekonstruirani elementi vsakdanjega življenja tistega časa.

Glavne značilnosti igre vključujejo realistično borbo, ki temelji na veččinah in taktiki, globoke dialoge, moralne odločitve, ki vplivajo na zgodbo, ter širok spekter dejavnosti, od bojevanja in jahanja do izdelave opreme in diplomacije.

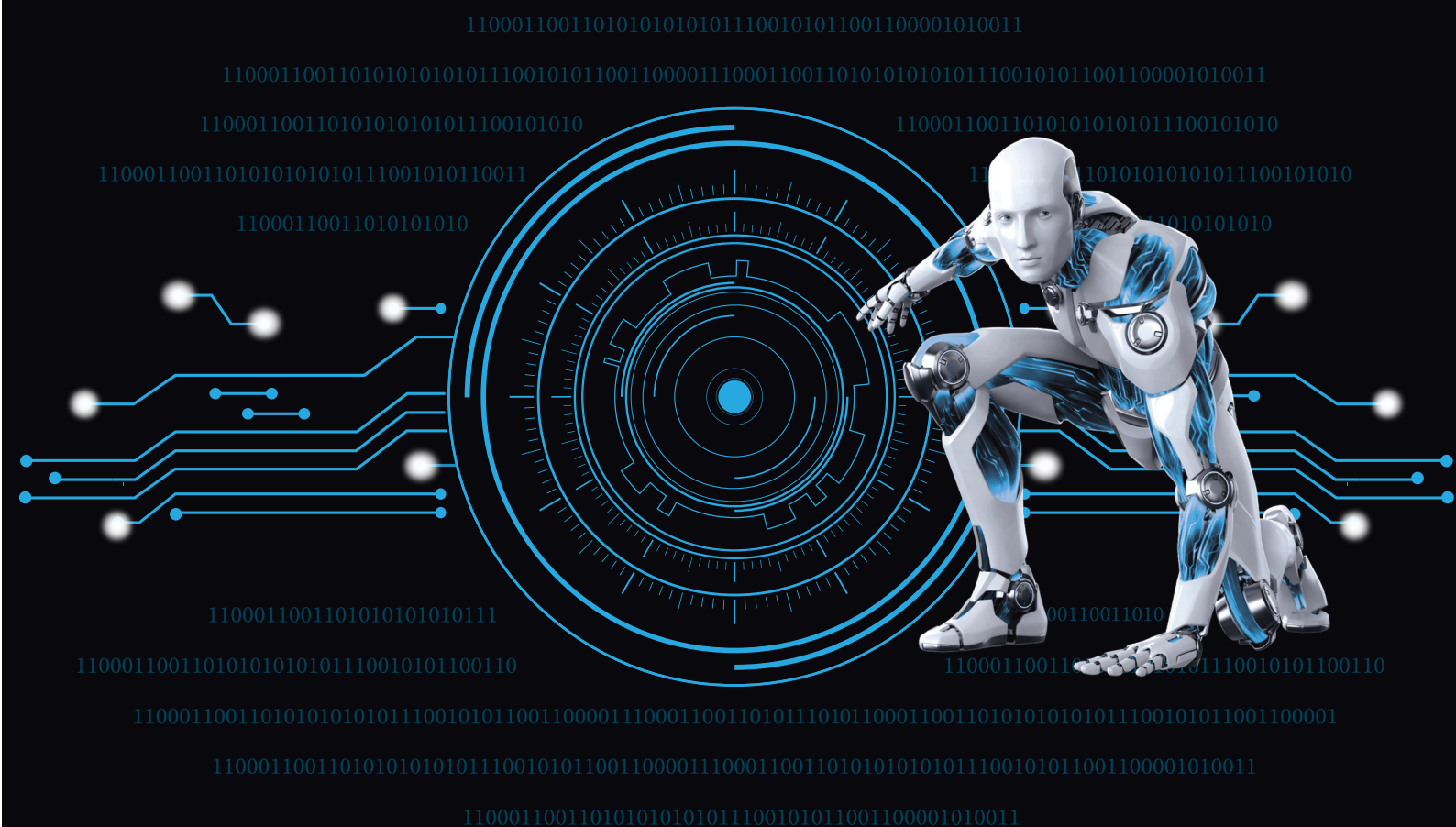
Vizualno in zvočno igra blesti, saj uporablja CryEngine za osupljivo grafiko in avtentično glasbeno podlago. Kingdom Come: Deliverance II je izjemna roleplayizkušnja za tiste, ki cenijo zgodovinsko natančnost, kompleksno pripoved in izzivalno igranje. To je igra, ki vas bo popolnoma potopila v svet srednjeveškega boja za preživetje in čast. Na voljo februarja za konzole in PC.



IFAM-INTRONIKA-ROBOTICS

11.-13. 2. 2025

Ljubljana



Nova igra Fable deluje spodbudno

POČUTIMO SE STARE. PRVOTNA IGRA FABLE JE NAMREČ IZŠLA ŽE PRED 20 LETI, ČEPRAV SE NAM ZDI, KOT DA BI BILO VČERAJ. ŠE VEDNO SE SPOMNIMO, DA SPRVA NISMO IMELI KAKRŠNIHKOLI PRIČAKOVANJ, NATO PA SMO BILI PRIJETNO PRESENEČENI NAD INOVATIVNOSTJO, KI JO JE DOSTAVIL STUDIO LIONHEAD.

Svet Albiona je bil svež, do neke mere zelo realističen, manjkalo ni humorja in pa seveda različnih načinov, kako smo premagali svoje sovražnike ali pa nagajali nedolžnim državljanom. Vpeljali so tudi zanimiv sistem moralnosti, na katerega so vplivale naše odločitve. Za tisti čas je bil to svež pristop in je nedvomno pomagal zacementirati franšizo v naš spomin.

Ja, Albion je referenca za Veliko kraljestvo in vsaka igra je prikazala drugo obdobje. V prvem nadaljevanju smo prešli v dobo razsvetljenstva, v tretji igri pa se je že čutil pridihi industrije. Če odmislimo vmesne predelave in izpeljanke (Fable Fortune), na novo igro čakamo že 14 let, in čakali bomo še dobro leto. Nova igra Fable bo predvidoma izšla do konca naslednjega leta, in sicer za PC in Xbox.

Pot je bila dolga. Microsoft, ki si lasti pravice te intelektualne lastnine, je leta 2016 ukinil razvoj igre Fable Legends in tudi studio Lionhead. Nič kaj spodbudna novica za oboževalce in razvijalce, ki so morali hitro poiskati nov studio, in sicer Playground Games, ki je bolj znan po franšizi Forza Horizon, zato je razvijanje RPG igre tudi zanje povsem nov izziv, ki so se ga lotili leta 2020. Seveda se pojavlja vprašanje, ali so zmožni dostaviti dobro RPG igro in pa predvsem igro, ki bo uspela poustvariti čar originala. Pred kratkim smo dobili tudi novico, da jim pri razvoju pomaga studio Eidos Montreal, kar je zmotilo njihove sledilce, saj tudi oni že zelo dolgo čakajo novo igro Deus Ex. Nekateri srečneži, med njimi tudi Jez Corden s portala Windows Central, so dobili vpogled v



zgodnjo različico igre. Po njihovih besedah je skrb odveč. Temelje bojevalnih mehanizmov so očitno vzeli iz zadnje igre The Witcher, kar nas ne preseneča, saj smo že pred časom zasledili, da je studio zaposlil nekatere nekdane zaposlene studia CD Projekt Red. Bojevanje je bila redka pomanjkljivost sicer ene najboljših franšiz vseh časov. Bilo je preveč enostavno in na videz tudi ne preveč raznoliko, čeprav je Geralt v izkušenih rokah znal več kot le piruete in prevale. Upamo, da bo studio Playground Games to vzel v obzir in bojevanje nadgradil.

»Pred kratkim sem si ogledal nekaj posnetkov igranja iz igre Fable. Ne vem, kdaj so bili posneti, ne vem, ali v zgodnejši fazi razvoja ali nedavno, vendar so izgledali fantastično. Lahko rečemo, da ima ta igra DNK studia CD Projekt Red. Playground Games je prevzel nekaj razvijalcev, mislim, da tudi oblikovalca bojevanja, in to se kar pozna. Ne

pravim, da je 100-odstotno enakovredna igri Witcher, ker ni, vendar se podobnosti da razbrati iz bližnjega bojevanja, piruete, izmikavanja in ostalih elementov, ki so videti super. Vse te stvari so tam, videti je super spolirano, super dobro. Če je bilo to zgodnje igranje, potem zdaj verjetno izgleda še bolje,« je povzel Jez Corden.

Tako kot pri prejšnjih igrah se bomo lahko prosto odločali, v katero smer se bomo specializirali. Lok, sulica, meči, čarovnija ... na voljo nam bo pester izbor orožij. Corden pravi, da so sovražniki takšni, kot jih pričakujemo – čudaški, nenavadni, zanimivi in raznoliki. Omenil je velikega piščanca, opazil je tudi volkodlaka, ki so ga liki iz brloga zvalili s slanino in klobaso.

Na začetku bomo lahko izbrali, ali bomo igrali kot moški ali ženski lik. Kot rečeno, igra prihaja na računalnike in Xbox. Od prvega dne bo na voljo tudi kot del naročnine Xbox Game Pass.



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



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



GORENJSKA TELEVIZIJA
P.P. 181, Oldhamska cesta 1A
4000 Kranj
T.: 04/233 11 55
info@tele-tv.si, www.tele-tv.si



INFOJOTA
Informacijski kanal Ajdovščina
infojota@email.si
gsm: 040 889 744



TELEVIZIJA ETV
Loke pri Zagorju 22, 1412 Kisovec
GSM: 041-779-390
televizija@etv-hd.si, www.etv-hd.si



TELEVIZIJA NOVO MESTO d.o.o.
Podbevškova 12, Novo mesto
T.: 07/39 30 860, www.vaskanal.com



VTV - VAŠA TELEVIZIJA
Žarova 10, Velenje
tel.: 03/898 60 00, fax: 03/898 60 20
vstvstudio@siol.net, www.vstvstudio.com



TELEVIZIJA MEDVODE
Cesta kom. Staneta 12,
1215 Medvode
T.: 01/361 95 80, F.: 01/361 95 84



NOVA GORICA
Gregorčičeva 13, Dornberk
T.: 05/335 15 90, F.: 05/335 15 94
info@vitel.si, www.vitel.si



					AVTOR: BOTY	DESNI PRITOK SOTLE	DERIVATI ALKOHOLA	RIMSKE TROJANE	PLEMIŠKI NASLOV	POŽREŠ- NOST	SLABA ŠOLSKA OCENA
					PASMA MAJHNH ANGLEŠKIH GONICEV						
					PREBIVALEC POLOTOKA ISTRA						
					ZNAN- STVENA PANOGA						
					TRANSFOR- MATORSKA POSTAJA PRAKANTON V ŠVICI						MORSKI VRAG
1	2	3	4	5							2
:Družinski ZABAVNIK	FLOSAR	OKRASNA SOBNA RASTLINA	VEČJE KMETIJSKO POSESTVO	SEČ VAS POD MATAJUR- JEM					MARKO MILIČ PUŠTOLOV- ŠČINA		
OPAZO- VANJE DIVJIH ŽIVALI V AFRIKI							GLAVNO MESTO JEMNA NASLOV				
NAČELO SAMO- ODLOČBE								KOREJSKI DENAR ORGANSKO VEČANJE			
AMERIŠKI FIZIKO- KEMIK ONSAGER					GRŠKI MITOLOŠKI KRALJ V ARGOSU						
NAŠA FILO- ZOFINJA SODNIK					ANGLEŠKA GROFIJA (BRISTOL)	PREČNIK V KOZOLCU REKTORJEV URAD					
CESTA, POT				JAPOR, JEČA ZAGOZDA					TISKARSKA LETVICA MED VRSTAMI	IME VEČ RIMSKIH PAPEŽEV	
ANDREJ JERMAN			POLICIJSKA UPRAVA V ITALIJI NEBESNO TELO								
ODMOR V VERZU, DIEREZA								REKA SKOZI BODENSKO JEZERO HRBTENICA			
:Družinski ZABAVNIK	NAŠA POKRAJINA KAMNA IN TRTE	KARTAŠKA IGRA PREDEL MARIBORA					NORDIJSKA PRIPO- VEDKA STANLEY TUCCI				
SLADKO- VODNA RIBA					KRAJ NA KOPRSKEM IT. KOLESAR (FABIO)			LOJZE KRAKAR PEVSKI ZBOR			
POTEK Z NOŽEM				PRODAJNO BLAGO OLIVER TWIST							
DRŽAVICA V PIRENEJIH							NISSANOV MODEL VOZILA				
POSLOVNIK DRUŠTVA							STARO- GRŠKI PEŠNIK IN DIDAKTIK				5
3											

ARALIJA: sobna rastlina, **ESTRI**: derivati alkohola, **RAZLOKA**: diereza, **SPINA**: hrbtenica, **ADRAS**: grški mitološki kralj

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, **13. 12. 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.**



Miroslav Kos, Kalobje: tipkovnica Lenovo

Matjaž Čermelj, Vipava: tipkovnica Lenovo

Damjan Štemberger, Vrhnika: tipkovnica Lenovo

Nagrade podarja podjetje Stromboli, d.o.o.

Rešitev križanke 20/XXIX: POLJE



LINUX BEYBA™



KOLENDAR

DOGODEK	TERMIN	PRIJAVE
CIOSEC 2024 PALSIT D.O.O.	13. 12. 2024	ciosec.palsit.com
INFORMATIVA PROEVENT D.O.O.	17. - 18. 1. 2025	www.informativa.si
SEJMI OKUSOV GASTEXPO PRIMORSKI SEJEM D. O. O.	29. 1. - 1. 2. 2025	www.gast.si
IFAM – INTRONIKA – ROBOTICS ICM D.O.O.	11. 2. - 13. 2. 2025	www.icm.si
AUTO MOTOR SHOW LJUBLJANA PROEVENT D.O.O.	10. - 11. 5. 2025	www.proevent.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
narocnine@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 Čebren
Blaž Ulaga, Jana Breznik, Jan Sladič in
Matej Komprej

Fotografije:

Arhiv Računalniške novice

Tisk:

Tiskano v Sloveniji

Distribucija:

EKDIS 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 izda-
jatelja. Kopiranje ali razmnoževanje je možno le s pri-
voljenjem 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 Predstavitev 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 razis-
kovalno dejavnost Republike Slovenije.

ODLIČNI PRENOSNIKI ZA ZAHTEVNE STRANKE!
LENOVO , HP , ACER , ASUS , DELL, MICROSOFT , APPLE



Lenovo Legion S7 16ARHA7

Odličen prenosni računalnik, ki je zmogljiv in lahek hkrati.

AMD Ryzen 7 6800H procesor, 24 GB DDR 5 spomina, 16" IPS 2560*1600 zaslon, 1024 GB SSD NVME diska, **AMD R6800S 8 GB**, Microsoft Windows 11 ,12 mesecev garancije



Lenovo Legion S7 16IAH7

Odličen prenosni računalnik, ki je zmogljiv in lahek hkrati.

Intel Core i7-12700H procesor, 24 GB DDR 5 spomina, 16" IPS 1920*1200 zaslon, 1024 GB SSD, **Nvidia Geforce RTX 3060 6 GB**, Microsoft Windows 11 ,12 mesecev garancije



Lenovo Ideapad 5 Pro 14ARH7

Odličen prenosni računalnik, ki je zmogljiv in lahek hkrati.

AMD Ryzen 7 6800HS procesor, 16 GB DDR 5 spomina, 14" IPS 2880*1800 zaslon, 1024 GB SSD NVME diska, **AMD Radeon** , Microsoft Windows 11 ,12 mesecev garancije



HP Victus 16 - igričarski prenosnik

Odličen prenosnik nove dobe za video montažo in igre.

AMD Ryzen 7 7840HS procesor, 32 GB DDR 5 spomina, 16,1" IPS 1920*1080 zaslon, 2048 GB SSD, **Nvidia Geforce RTX 4060 8 GB**, Microsoft Windows 11 PRO SLO,12 mesecev garancije

DOBAVA TUDI ZA VELEPRODAJNE PARTNERJE IN JAVNA NAROČILA.

NAROČILA: info@notesniki.si ali preko GSM na: 051 444 252
Geri Computer d.o.o. , Titova cesta 49, 2000 Maribor, Slovenija

Praznični spomini, ki trajajo...



Tiskalnik za
pametni telefon.

instax mini Link 3TM

*Dobavljiv v vseh boljše založenih tehničnih trgovinah.
© 2024 FUJIFILM Slovenija d.o.o.

instax
FUJIFILM