

Računalniške novice



Cena: 1,99 €

KDO SI LASTI SVETOVNI REKORD V HITROSTI INTERNETA?

št. 13-14/XXX
10. julij 2025

**Test ASUS ROG
Strix G16 (2025) –
ni Rolls-Royce,
ampak Bentley**

**Premalo cenjene funkcije
Windowsa, ki bi jih
morali uporabljati**

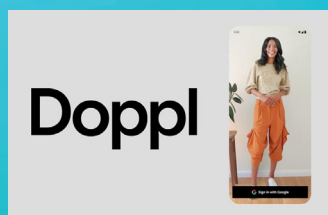
VSAKOGAR ČAKA KIBERNETSKA LEKCIJA



Najboljše igre za
Nintendo Switch



Nothing Phone 3 –
prvi paradni telefon
mladega podjetja



Googlova aplikacija
za virtualno
preizkušanje oblačil



Meta bi rada dostopala
do neobjavljenih
fotografij

NTK 30 KONF

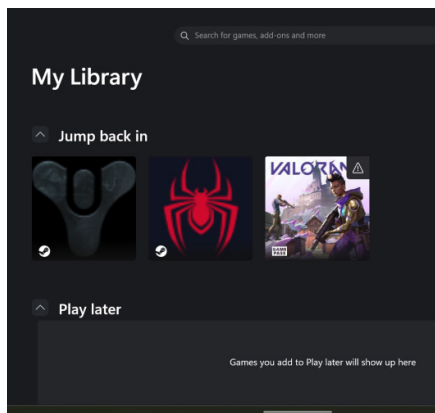
22. – 24.
september
2025

Največja poslovno-tehnološka konferenca v Sloveniji,
kjer se srečata vrhunska vsebina in moč skupnosti.

Že 30 let povezujemo IT strokovnjake,
voditelje in inovatorje – skozi navdihujoča predavanja,
poglobljene delavnice in sproščeno druženje.

www.ntk.si

Aplikacija Xbox za Windows zdaj prikazuje igre iz vseh platform



Microsoft je pred kratkim napovedal, da bo začel s testiranjem nove združene knjižnice iger znotraj aplikacije Xbox za Windows, zdaj pa je ta funkcija že na voljo prvim preizkuševalcem. Nova zasnova knjižnice prikazuje igre, nameščene iz različnih zaganjalnikov oziroma trgovin, kot so Steam, Battle.net, Ubisoft Connect, Epic Games Store in Riot Games, in jih združuje v enoten prikaz, podobno kot to že počneta GOG Galaxy in Playnite.

Nova knjižnica samodejno zazna igre, nameščene v računalniku, ter jih prikaže v Xbox aplikaciji skupaj z imenom, ustrezno ikono in označbo, iz katere platforme izvirajo. Uporabniki lahko posamezno igro zaženejo ali odprejo v njenem izvirnem zaganjalniku. Po potrebi lahko posamezne igre tudi skrijejo iz prikaza. Ikone iger so trenutno še v fazi razvoja.

Pomembno je poudariti, da integracija zaenkrat ne prinaša dodatnih funkcionalnosti, kot so Xbox dosežki ali sinhronizacija napredka. Združena knjižnica je predvsem del širših prizadevanj Microsofta, da bi aplikacija Xbox na Windowsu postala središče za PC igranje.

Vzporedno z razvojem knjižnice Microsoft preizkuša tudi izboljšave izkušnje za ročne računalnike. Nekateri uporabniki ročnih naprav, kot je ROG Ally, so opazili, da so se med nastavitvami naključno pojavile možnosti za »Xbox full-screen experience«, ki pa zaenkrat še niso funkcionalne. Microsoft je za portal The Verge potrdil, da bo ta funkcija v prihodnje na voljo tudi na obstoječih napravah, na novih različicah ROG Ally pa bo prednameščena.

Če želite preizkusiti novo združeno knjižnico že danes, potrebujete nameščen Xbox Insider Hub, v katerem se priključite programu PC Gaming Preview. Nato le še posodobite aplikacijo Xbox prek Microsoft Store in nova knjižnica se bo prikazala samodejno.

Applova trgovina z novimi spremembami

Apple je napovedal novo strukturo provizij trgovine App Store v Evropi, s katero želi nasloviti zahteve evropske zakonodaje o digitalnih trgih (DMA) in se izogniti dodatnim sankcijam. Nov sistem vključuje dve ravni provizije za uporabo trgovine (t. i. Store Services Fee), s čimer Apple ločuje med omejenim in polnim dostopom do funkcij trgovine App Store. Višja provizija prinaša več funkcionalnosti.

Prva raven (Tier 1) razvijalcem prinaša osnovne funkcije Applove trgovine z aplikacijami, kot so ocene aplikacij, preglednost glede zasebnosti in dostop do podpore. Provizija za nakupe znotraj aplikacij pri tem znaša 5 %. Ta nižja raven ne vključuje naprednih funkcij, kot so samodejne posodobitve, samodejno nalaganje aplikacij in orodja za promocijo. Če želijo razvijalci uporabljati polni nabor funkcij Applove trgovine, morajo izbrati drugo raven (Tier 2), kjer provizija znaša 13 %.

Vse aplikacije, ki so objavljene v trgovini, bodo privzeto umeščene v Tier 2, a se jih lahko preneše tudi v cenejšo kategorijo (Tier 1).



Tim Sweeney, izvršni direktor podjetja Epic Games, ki se z Applom že dolgo spopada na sodiščih, je že opozoril na omejitve za razvijalce, ki izberejo cenejšo možnost.

Apple je hkrati predstavil še novo vrsto provizije, t. i. Core Technology Commission, v višini 5 % za nakupe zunaj App Stora, a opravljene v aplikacijah, distribuiranih prek App Stora. Za razvijalce, ki so sprejeli alternativne pogoje poslovanja, pa še vedno velja Core Technology Fee (CTF), ki znaša 0,5 € za vsak prenos nad milijonom na leto. Apple napoveduje, da bo 1. januarja 2026 v EU prešel na »enoten poslovni model«. To pomeni, da bo Core Technology Fee nadomeščen s 5-% provizijo Core Technology Commission za vse digitalne nakupe v App Storu in alternativnih tržnicah. Te spremembe prihajajo kot neposreden odgovor na kazen v višini 500 milijonov

evrov, ki jo je Evropska komisija Applu izrekla aprila letos zaradi kršitve pravil DMA.

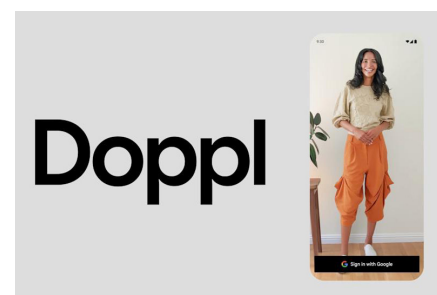
Evropska komisija poleg tega vodi še ločeno preiskavo glede provizije Core Technology Fee in omejitev za alternativne trgovine z aplikacijami, kjer je v preliminarinih ugotovitvah ocenila, da Apple ni dokazal, da so takšne omejitve »nujne in sorazmerne«.

Apple je že napovedal pritožbo. Evropska komisija bo v prihodnjih tednih ocenila predlagane spremembe in odločila, ali bo Applu naložila dodatne kazni zaradi neskladnosti.

Googlova aplikacija za virtualno preizkušanje oblačil

Google Labs je predstavil Doppl, novo eksperimentalno aplikacijo z umetno inteligenco (UI), ki omogoča virtualno preizkušanje oblačil. Uporabniki lahko vanjo naložijo svojo fotografijo in poljubno obleko, da vidijo, kako bi jim pristajala, poleg tega pa lahko ustvarijo tudi UI video, v katerem izbrana oblačila oživijo v gibanju.

Uporabniki morajo najprej naložiti celozaslonsko fotografijo svojega telesa, nato pa izbrati slike ali zaslonke posnetke oblačil. Na primer: shranite lahko fotografije s Pinteresta, spletnih trgovin z oblačili ali pa neposredno fotografirate oblačila v trgovini z rabljenimi oblačili. Lahko celo fotografirate prijatelja, ki nosi obleko, ki vam je všeč. Ko izberete oblačilo, bo Doppl (okrajšava, ki namiguje na besedo doppelgänger oziroma dvojnik) ustvaril UI generirano sliko, na kateri nosite to obleko, nato pa bo statično sliko pretvoril v video, kjer se vi in obleka premikata. Preprosto lahko nadaljujete z iskanjem različnih kombinacij, shranjujete priljubljene izgleds in jih delite. Google ob tem opozarja, da je »Doppl še v zgodnji fazi razvoja, zato krog, videz in detajli oblačil morda ne bodo vedno popolnoma natančni.« Google je pred kratkim že predstavil podobno funkcijo za virtualno preizkušanje v okviru svoje nakupovalne platforme, vendar Doppl deluje kot samostojna aplikacija. Zdi se kot nekaj, ob čemer bi se uporabniki lahko zabavali, zlasti na druž-



benih omrežjih, hkrati pa bi lahko Googlu pomagalo pri zbiranju podatkov o nakupovalnih navadah uporabnikov. Aplikacija je trenutno na voljo za iOS in Android, vendar le v ZDA.

Meta bi rada dostopala do neobjavljenih fotografij

Meta že leta svoje sisteme umetne inteligence (UI) uči s pomočjo javnih slik, ki so jih uporabniki naložili na Facebook in Instagram. Zdaj pa očitno želi dostopati še do milijard fotografij, ki jih uporabniki nikoli sploh niso delili na teh platformah. Kot so pri Meti povedali, modelov trenutno še ne učijo s pomočjo neobjavljenih slik, a na vprašanja, ali bodo to morda počeli v prihodnje in kakšne pravice si ob tem pridružujejo nad vsebino, niso želeli odgovoriti. Kot je poročal TechCrunch, so nekateri uporabniki Facebooka pri objavljanju v zgodbah (Stories) prejeli pojavno obvestilo z vprašanjem, ali želijo omogočiti t. i. »oblačno obdelavo«. S tem bi Facebooku dovolili, da samodejno zbira fotografije iz njihovega fotoaparata in jih redno nalaga v svoj oblak, kjer bi nato lahko ustvarjal predloge za kolaže, povzetke, tematske zbirke (rojstni dnevi, mature) in celo preoblikoval slike z UI. Če uporabnik to omogoči, privoli v pogoje uporabe Meta AI, ki dovoljujejo, da umetna inteligenca analizira medije in obrazne značilnosti oseb na fotografijah, datum posnetka in tudi prisotnost drugih ljudi ali predmetov na sliki. Poleg tega Meta pridobi pravico, da te osebne podatke shrani in uporablja.

Meta je pred kratkim priznala, da je za učenje svojih generativnih modelov umetne inteligence uporabila vsebine, objavljene na Facebooku in Instagramu od leta 2007 dalje. Povedali so sicer, da so uporabljali le javne objave odraslih (nad 18 let), a že dolgo je precej nejasnosti glede tega, kaj točno pri Meti šteje kot »javna« objava



in kako so leta 2007 sploh definirali »odraslega uporabnika«.

Uradno stališče Mete glede najnovejših govoric o uporabi neobjavljenih fotografij je, da gre za funkcijo, ki je še zelo zgodnja, nedolžna in povsem prostovoljna: »Raziskujemo, kako bi ljudem olajšali deljenje vsebin iz njihovega fotoaparata na Facebooku, tako da testiramo predloge za vsebine, pripravljene za deljenje. Te predloge so povsem opcijske, vidne so samo vam – razen če se odločite, da jih delite – in jih lahko kadar koli izklopite,« je povedala Maria Cubeta iz Meta Communications.

Na prvi pogled to morda zveni podobno kot Google Photos, ki zna prav tako predlagati UI popravke vaših slik, če se odločite za uporabo Google Gemini. A bistvena razlika je, da Google izrecno navaja, da osebnih podatkov iz Google Photos ne uporablja za učenje svojih generativnih UI modelov.

S tem primerom se ponovno odpira vprašanje, koliko nadzora imamo uporabniki nad svojimi osebnimi podatki in kako previdni moramo biti pri vsaki novi funkciji, ki obljublja »udobje«.

Kitajska podjetja izrinila Teslo z evropskega prestola

Prodaja električnih in hibridnih vozil v Evropi močno raste, vendar Tesla ne uspe slediti tren-

du. Zaradi političnih izjav Elona Muska in ostre konkurence izgublja tržni delež, medtem ko kitajski proizvajalci osvajajo evropske kupce.

Električna vozila (EV) in hibridi v Evropi pridobivajo na priljubljenosti. Po podatkih Evropskega združenja proizvajalcev avtomobilov (ACEA) je delež povsem električnih vozil v prvih petih mesecih leta 2025 narasel na 15,4 %, v primerjavi z 12,1 % v enakem obdobju lani. Še bolj impresivno je povečanje deleža hibridov, ki so zavzeli kar 35,1 % trga.

Po drugi strani tradicionalni bencinski in dizelski motorji doživljajo izrazit upad. Bencinska vozila so padla z 35,6 % na 28,6 %, dizelska pa v maju na zgolj 9,5 %.

V tem prehodu na električna vozila Tesla izgublja svojo moč. Njen tržni delež v EU je maja upadel z 1,6 % na samo 0,9 %. Registracije Teslinih vozil v širši evropski regiji (vključno s Švico in Združenim kraljestvom) so se medletno zmanj-



šale za 37,1 %. Prvih pet mesecev leta 2025 je Tesla v Evropi zabeležila celo 45,2-odstotni padec registracij vozil.

Eden od razlogov za Teslin padec so tudi kontroverzne politične izjave Elona Muska, ki je podprl nemško skrajno desno stranko AfD in sodeloval s Trumpovo administracijo. Te poteze so sprožile proteste in vandalizem v Teslinih prodajnih salonih po Evropi ter povzročile resno škodo blagovni znamki, kar dodatno odvrča evropske kupce.

PAMETNI PRENOSNIKI



WWW.ENAA.COM

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





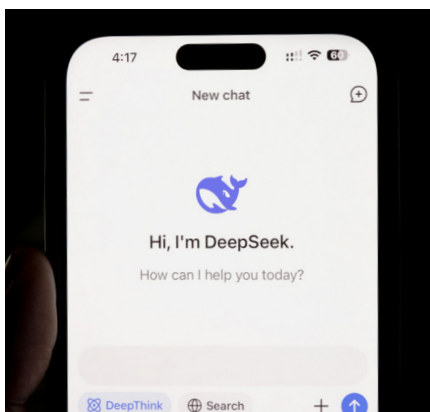

Medtem pa je kitajski avtomobilski velikan BYD pri prodaji v Evropi aprila prvič prehitel Teslo, kar kaže na spreminjajočo se dinamiko trga. BYD je v Evropi aprila prodal 7.230 električnih vozil, Tesla pa 7.165. V Veliki Britaniji, kjer kitajska vozila niso obremenjena z uvoznimi carinami, je BYD maja dosegel več kot 400-odstotno rast prodaje v primerjavi z lanskim letom, medtem ko je Tesla na prodaja upadla za 36 %.

Strokovnjaki opozarjajo, da Tesla brez novih modelov in konkurenčnih cen tvega, da jo bodo prehiteli ne le uveljavljeni evropski proizvajalci, kot sta Volkswagen in Renault, ampak tudi spretni kitajski novinci. Tesla je sicer junija v Avstinu lansirala svoj projekt robotaksi, vendar ostaja omejen na manjšo testno skupino. Čeprav je ta predstavitev začasno dvignila Tesline delnice, analitiki opozarjajo, da bo trajalo še kar nekaj časa, preden bodo robotaksiji pomembno vplivali na Tesline prihodke.

Po podatkih ACEA je bil maja delež električnih vozil v Nemčiji, Belgiji in na Nizozemskem dvesto višji kot leto prej. V Franciji je prodaja električnih vozil upadla za 71 %, medtem ko se je prodaja hibridov povečala za 38,3 %.

Bo DeepSeek v Nemčiji kmalu prepovedan?

Meike Kamp, nemška pooblaščenka za varstvo podatkov in svobodo informacij, je Apple in Google uradno pozvala, naj iz svojih trgovin z aplikacijami v Nemčiji odstranijo kitajsko podjetje DeepSeek. Razlog? Resne skrbi glede varstva osebnih podatkov, podobne tistim, zaradi katerih so nekatere druge evropske države že uvedle ukrepe proti tej aplikaciji.



Kot je pooblaščenka pojasnila v svoji izjavi, naj bi DeepSeek nezakonito prenašal osebne podatke uporabnikov na Kitajsko. Podjetje v svoji politiki zasebnosti sicer priznava, da na računalnikih na Kitajskem hrani številne osebne podatke, med drugim proizvedbe, ki jih uporabniki vnesejo v njihov sistem umetne inteligence ter naložene datoteke. »DeepSeek ni uspel predložiti prepričljivih dokazov, da so podatki nemških uporabnikov na Kitajskem zaščiteni na ravni, primerljivi z Evropsko unijo,« je dejala Kampova. Ob tem je opozorila tudi na dejstvo, da imajo kitajske oblasti zelo široka pooblastila za dostop do osebnih podatkov, ki jih hranijo podjetja pod njihovim vplivom. Komisarka je še dodala, da morata Apple in Google zdaj njeno zahtevo hitro preučiti in sprejeti odločitev, ali bosta aplikacijo DeepSeek blokirala na nemškem trgu. Njen urad sicer ni določil konkretnega roka za to odločitev.

Nemška komisarka se je za ta korak odločila potem, ko je že maja DeepSeek pozvala, naj izpolni pogoje za prenos podatkov izven EU ali pa prostovoljno umakne svojo aplikacijo iz trgovin z aplikacijami. Podjetje se na ta poziv ni odzvalo.

DeepSeek je sicer v začetku letošnjega leta tehnološki svet pretresel s trditvami, da so razvili model umetne inteligence, ki se lahko kosa z ameriški sistemi, kot je ChatGPT, vendar z bistveno nižjimi stroški. A v ZDA in Evropi se podjetje že dlje časa sooča z vprašanji glede varnosti podatkov.

Italija je na primer aplikacijo DeepSeek že blokirala v svojih trgovinah z aplikacijami zaradi pomanjkanja informacij o tem, kako uporablja osebne podatke. Na Nizozemskem so prepovedali uporabo DeepSeeka na napravah državnih institucij. Belgija je državnim uslužbencem priporočila, naj aplikacije ne uporabljajo, medtem ko potekajo dodatne analize. V Španiji je potrošniška organizacija OCU februarja pozvala tamkajšnji urad za varstvo podatkov, naj preveri morebitna tveganja, ki jih predstavlja DeepSeek, a prepovedi še niso uvedli.

Britanska vlada je medtem sporočila, da »uporaba DeepSeeka ostaja osebna odločitev državljanov«, a hkrati dodala, da pozorno spremlja morebitne grožnje nacionalni varnosti in zlorabe osebnih podatkov. Če bi se pojavili dokazi o grožnjah, bi po lastnih besedah »brez oklevanja ukrepali«.

Kako se bosta Apple in Google odločila, bo pokazal čas.

Titan 2 nadaljuje zapuščino BlackBerryja

Fizična tipkovnica na telefonih je očitno še živa. Čeprav je BlackBerry že dolgo del zgodovine, povpraševanje po pametnih telefonih s fizično tipkovnico očitno ne pojenja, vsaj če sodimo po uspehu izdelkov, kot je ovitek Clicks, ki telefonu

per|solog

Pro Acta
Management Performance Academy

**ODKRITJE IN RAZVIJTE POTENCIAL
SVOJE EKIPE S per|solog MODELOM**



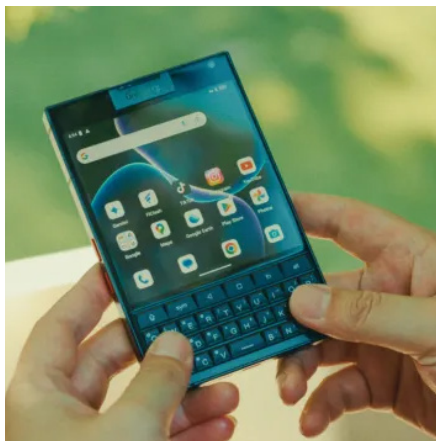
- Preverjene metodologije
- Rešitve po meri
- Interaktivne delavnice
- Individualni in skupinski coaching

MODEL DEJAVNIKOV OSEBNOSTI:

- Izboljšajte komunikacijo
- Postavite prave ljudi na prava delovna mesta
- Povečajte uspešnost tima
- Ozavestite potencial in spodbujajte osebno rast

OSEBNA ODPORNOST:

- Okrepite odpornost na stres
- Spodbujajte čustveno stabilnost
- Prilagodite se spremembam
- Hitro se poberite po težavah ali neuspehih



doda fizično tipkovnico. Kitajsko podjetje Unihertz, znano po svojih kompaktnih napravah Android, pa je predstavilo Titan 2, naslednika pametnega telefona Titan, navdihnjenega po BlackBerry Passportu, ki pa zdaj prinaša številne sodobne nadgradnje: 5G povezljivost, hitrejši procesor in Android 15.

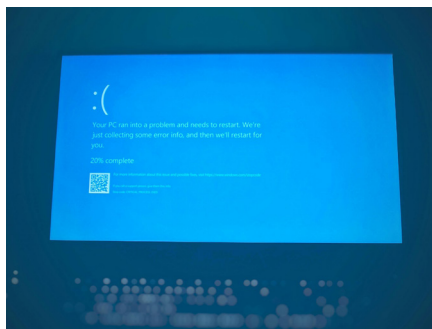
Titan 2 bodo najprej tržili prek kampanje na Kickstarterju, kjer je projekt že presegel svoj cilj 100.000 dolarjev. Maloprodajna cena bo znašala približno 399 ameriških dolarjev, prve enote pa bodo predvidoma odposlane oktobra 2025. Zgodnji podporniki lahko napravo prednaročijo po znižani ceni 269 dolarjev.

Novi Titan 2 poganja 8-jedrni procesor MediaTek Dimensity 7300 (2,0–2,6 GHz), skupaj s 512 GB prostora za shranjevanje in kar 12 GB RAM-a. V primerjavi s prvim modelom Titan iz leta 2019 je novi model bistveno tanjši in lažji (z 16,65 mm na 10,85 mm, teža pa je padla na 235 g). Vgrajena baterija kapacitete 5050 mAh podpira 33-W hitro polnjenje brez možnosti brezžičnega polnjenja. Kvadraten zaslon na sprednji strani meri 4,5 palca in nudi ločljivost 1.440 x 1.440 slikovnih točk, nekoliko več kot pri predhodniku, a še vedno relativno malo za današnje standarde. A to ni telefon za gledanje filmov, temveč za produktivno delo. Na zadnji strani telefona najdemo še drugi zaslon, velik 2 palca, z ločljivostjo 410 x 502

pik, ki je vgrajen kar v izboklino kamere. Uporabniku omogoča prikaz obvestil in uporabo pripomočkov. Glavna kamera na zadnji strani vključuje senzor z ločljivostjo 50 MP, dopolnjuje pa jo 8 MP telefotona kamera. Na sprednji strani je selfi kamera z ločljivostjo 32 MP.

Prenovljena QWERTY tipkovnica prinaša boljši občutek ob tipkanju, višjo natančnost ter nove možnosti: vse črkovne tipke lahko uporabnik individualno prilagodi z bližnjicami (kratki in dolgi pritisk), dodatno pa omogoča drsenje po tipkah za pomikanje, podobno kot pri sledilnih ploščicah. Titan 2 podpira Bluetooth 5.4, NFC, infrardeči oddajnik, dvojni GPS in celo FM radio. Ohranili so tudi senzor prstnih odtisov in programabilne stranske gumbke, ki so bili značilni za prvi Titan.

Legendarni modri zaslon smrti postaja črn



Modri zaslon smrti (BSOD; Blue Screen of Death) je bil del operacijskega sistema Windows skoraj 40 let, zdaj pa se tudi njemu bliža upokojitve. Microsoft je že na začetku leta razkril upokojitvene načrte, zdaj pa jih je dokončno tudi potrdil. V Windowsu 11 ga bo nadomestil črni zaslon smrti (Black Screen of Death).

Namesto modrega ozadja, znanega ne preveč nasmejanega obraza in QR kode, bomo po novem videli poenostavljen črn zaslon. Ta je bolj

podoben tistemu, ki se prikaže ob posodobitvah sistema, vendar bo vseboval bistveno pomembnejše informacije, kot sta koda napake (stop code) in ime problematičnega gonilnika, zaradi katerega je sistem zatajil.

To pomeni, da IT strokovnjakom ne bo več treba vleči datotek o zrušitvi iz sistema in jih ročno analizirati z orodji, kot je WinDbg, da bi odkrili vzrok težave.

»Gre za poskus večje jasnosti in bolj informativnega prikaza, da lahko uporabniki in Microsoft hitreje odkrijemo bistvo težave in jo odpravimo,« je povedal David Weston, podpredsednik za varnost operacijskega sistema v Microsoftu. »Del spremembe je tudi v tem, da jasno ločimo, ali gre za težavo v samem Windowsu ali v posamezni komponenti.«

Prenovljeni BSOD bo skupaj z novo funkcijo »Quick Machine Recovery« na voljo pozneje poleti 2025 kot del večje nadgradnje za Windows 11. Ta nova funkcija bo omogočala hitro obnovo sistemov, ki se ne zaženejo pravilno.

Vse te spremembe so del širšega Microsoftovega prizadevanja za izboljšanje zanesljivosti sistema Windows, predvsem po lanskem incidentu s podjetjem CrowdStrike, ki je povzročil zrušitve milijonov naprav po vsem svetu – ravno s klasičnim BSOD-jem ob zagonu.

Google znova širi funkcijo »Ask Photos«

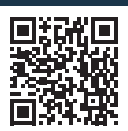
Google je pred kratkim potihoma ustavil širjenje nove funkcije »Ask Photos«, ki omogoča iskanje po Google Fotografijah z uporabo umetne inteligence. Zdaj pa funkcijo znova uvaja, tokrat z izboljšavami.

»Ask Photos« poganja Googlov Gemini AI, ki uporabnikom omogoča, da poiščejo določene fotografije z uporabo naravnega jezika, na primer: »Pokaži mi slike s plaže leta 2022« ali »Najdi fotografije z rumenim psom«. A kot je na omrež-

MojeDelo.com

Akademija MojeDelo.com

Spoznajte portal, ki ponuja bogato knjižnico učenih vsebin z različnih področij. Izbirate lahko med tečaji, video vsebinami, testi in še mnogo več.



akademija.
mojedelo.com/
mojedelo

Delovna mesta za vas.



Vodja IT Projektov
Ljubljana



Mladi raziskovalec
Ljubljana



Vodja tehnologije
Cerknica



Specialist za IT podporo
uporabnikom
Kranj

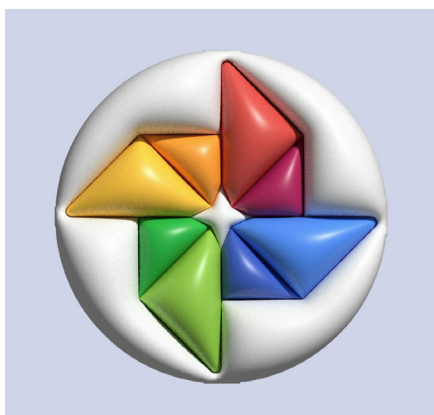


VARČNO OGREVANJE

Notranji revizor specialist v
Notranji reviziji IT
Ljubljana ali Maribor, v kombinaciji z
delom od doma



Specialist za digitalizacijo
bančnih procesov
Ljubljana (možnost dela od doma)



Steam dodal boljši vpogled v delovanje iger

Valve je v Steam vključil nov monitor zmogljivosti, ki igralcem pomaga razumeti, zakaj igra morda teče gladko ali pa tudi ne. Poleg prikaza splošne frekvence sličic (fps) lahko zdaj vidite tudi, koliko teh sličic je ustvarjenih s tehnologijami, kot sta Nvidia DLSS ali AMD FSR.

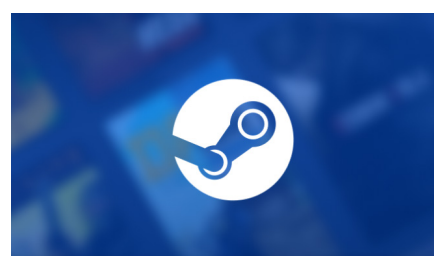
Posodobitev je že na voljo kot del nove različice klienta Steam, pri čemer Valve opozarja, da je ta »prva različica« osredotočena na »uporabnike Windows in najpogostejšo strojno opremo (GPU)«.

Monitor zmogljivosti trenutno ponuja do štiri različne ravni podrobnosti:

- zgolj enostaven prikaz fps-jev,
- podrobnosti o fps-jih,
- obremenitev procesorja (CPU) in grafične kartice (GPU),
- ter »polne podrobnosti fps-jev, procesorja, grafične kartice in RAM-a«.

Več kot izbereš za prikaz, več prostora bodo na zaslonu zavzele omenjene informacije.

Prej je Steam ponujal samo preprost števec fps-jev, zdaj pa lahko loči sličice, ki jih ustvari dejanski grafični procesor, od tistih, ki jih »umetno«



dodata DLSS ali FSR. To pomaga bolje razumeti razliko med tem, kaj vidiš in kako igro občutiš. Valve v podporni dokumentaciji pojasnjuje, da generirane sličice ne izboljšajo vhodne zakasnitve (angl. input lag), kar je ključno za tekmovalne igralce, lahko pa vizualno zgledijo sliko na zaslonih z visoko frekvenco osveževanja. V praksi to pomeni, da lahko vidiš, če se igra dejansko izvaja le pri 30fps (v samem igralnem pogonu), čeprav jo DLSS ali FSR navidezno »gladi-ta« z dodatnimi interpoliranimi sličicami, zaradi česar je slika videti bolj tekoča.

Podobna orodja, kot je MangoHud, so že na voljo na Steam Decku in SteamOS, kjer lahko spremljaš CPU, GPU, RAM in porabo baterije. A zdaj, ko je to vgrajeno neposredno v Steam na osebnih računalnikih, bo te podatke lažje spremljalo še več igralcev.

Valve načrtuje, da bo v prihodnje to namensko orodje dopolnil z dodatnimi podatki, ki bodo

ju X prejšnji mesec zapisal član ekipe Google Photos, funkcija »še ni bila tam, kjer bi morala biti glede hitrosti, kakovosti in uporabniške izkušnje«.

Zdaj pa v novem zapisu na blogu pri Googlu priznavajo, da so sledili željam uporabnikov. Preproste poizvedbe, kot so »pes« ali »morje«, morajo biti hitrejšje. Po novem bo uporabnik takoj prejel prve rezultate, medtem ko bodo modeli Gemini v ozadju še naprej iskali natančnejše odgovore za zahtevnejše iskalne poizvedbe.

Google dodaja, da je funkcija zdaj na voljo širšemu krogu uporabnikov v ZDA, v naslednjih tednih in mesecih pa lahko pričakujemo, da se bo funkcija razširila tudi na druge trge.

Prihrani takoj

Še naprej raziskuj ■■■

Z 9 ohišje Prihrani takoj 400 € 5.399 € 4.999 €	Z 8 ohišje Prihrani takoj 400 € 4.149 € 3.749 €	Z 7II ohišje Prihrani takoj 400 € 2.599 € 2.199 €	Z f ohišje Prihrani takoj 300 € 2.249 € 1.949 €	Z 6III ohišje Prihrani takoj 200 € 2.499 € 2.299 €	Z 6II ohišje Prihrani takoj 300 € 1.799 € 1.499 €
Z 6II + Z 24-200 f/4 S Prihrani takoj 500 € 2.599 € 2.099 €	NIKKOR Z 28-75mm f/2.8 Prihrani takoj 100 € 979 € 879 €	NIKKOR Z 28-400mm f/4-8 VR Prihrani takoj 100 € 1.499 € 1.399 €	NIKKOR Z 70-180mm f/2.8 Prihrani takoj 200 € 1.299 € 1.099 €	NIKKOR Z 70-200mm f/2.8 S Prihrani takoj 400 € 2.599 € 2.199 €	NIKKOR Z 100-400mm f/4.5-5.6 VR S Prihrani takoj 300 € 2.699 € 2.399 €

DILEMA PRED NAKUPOM?

OBIŠČI NAS V TRGOVINI FOTO GRAD, PREIZKUSI NIKON FOTOGRAFSKO OPREMO IN ODLOČITEV BO JASNA.

Foto Grad

FOTO GRAD, Miklošičeva 36, Ljubljana
www.fotograd.si | info@fotograd.com
Tel.: 01 439-29-00, 05 996-42-26, 041 624-533
Akcija traja od 2. 5. 2025 do 21. 7. 2025

Keep inspiring



pomagali zaznati pogoste težave s strojno zmogljivostjo, ter prikazal podrobnejši povzetek delovanja igre, ko pritisneš Shift + Tab in odpreš Steam Overlay.

Apple toži nekdanjega zaposlenega zaradi kraje podatkov

Apple je vložil tožbo proti nekdanjemu zaposlenemu, ker naj bi ta pred odhodom iz podjetja ukradel zaupne raziskave o VR/AR očalih Vision Pro in nato odšel delat k Snapu kot inženir za produktno oblikovanje. V tožbi Apple trdi, da je Di Liu kot višji oblikovni inženir za Vision Pro v zadnjih dneh dela iz Applovih notranjih sistemov prenesel na tisoče dokumentov z lastniškimi informacijami ter jih shranil v svoj osebni oblak. Po navedbah v tožbi je Liu lažno navedel, da Apple zapušča zaradi zdravstvenih razlogov, in ni razkril, da se je že dogovoril za novo zaposlitev pri Snapu. Zato Apple ni takoj deaktiviral njegovega dostopa do internih sistemov, kar je običajen varnostni postopek, ko zaposleni prehajajo h konkurenci. Apple trdi, da je to Liuju omogočilo, da si je prenesel ogromno lastniških informacij, do katerih je nato še vedno lahko dostopal, tudi ko mu je bil dostop do Applove mreže že ukinjen.

»Dejanja gospoda Liuja so bila premišljena. Dnevniške datoteke na njegovem Applovem službenem prenosniku kažejo, da je posamezno izbiral mape, ki jih je kopiral, in jih ponekod tudi preimenoval ter preuredil, preden jih je naložil v svoj osebni oblak,« je zapisano v Applovi tožbi. »Poleg tega je Liu skušal prikriti premike datotek, saj je nekatere datoteke namerno izbrisal s službenega računalnika.«

Apple sicer ne more natančno določiti, katere datoteke je Liu prenesel, a trdi, da podobnosti med vsebino, ki jo je odnesel, in Snapovimi AR očali Spectacles nakazujejo, da namerava pri



Snapu uporabiti Applove lastniške informacije. Apple zato v tožbi zahteva nedoločeno finančno odškodnino zaradi kršitve pogodbenih obveznosti ter nalaga, da mora Liu vrniti ukradene dokumente.

Apple pa podjetja Snap ni imenoval kot toženo stranko. Snap je v izjavi za SiliconValley sporočil, da je Applove trditve preveril in »nima razloga verjeti, da so te povezane z zaposlitvijo ali ravnanjem tega posameznika pri Snapu.«

Gre za še en primer v nizu tožb, ki jih je Apple v zadnjih letih vložil proti nekdanjim zaposlenim zaradi neupravičenega prenašanja lastniških informacij. Februarja je Apple opustil tožbo proti nekdanjemu inženirju operacijskega sistema iOS, leta 2022 pa je dosegel poravnavo z nekdanjim arhitektom oblikovanja, potem ko ga je obtožil razkrivanja zaupnih poslovnih skrivnosti novinarjem.

HONOR predstavil nov zložljiv pametni telefon Magic V5

HONOR je na Kitajskem uradno predstavil HONOR Magic V5, novo generacijo zložljivega pametnega telefona z notranjim prepogibom. Gre za trenutno najtanjši in najlažji telefon svoje vrste, saj meri le 8,8 mm v debelino in tehta 217 g. Zasnovan je za boljšo prenosljivost in vzdržljivi-

vost, z ojačitvami iz ogljikovih vlaken ter zaščito pred prahom in vodo po standardih IP58 in IP59. Notranji zaslon meri 7,95 palca, zunanji pa 6,43 palca, kar omogoča udobno večopravilnost ali hiter dostop do funkcij na poti. Zaslon in ohišje sta dodatno zaščiteni pred praskami in udarci, vgrajen tečaj HONOR Super Steel pa z natezno trdnostjo 2300 MPa poskrbi za gladko in stabilno prepogibanje.

Ena od glavnih tehnoloških novosti je silicijovo-ogljikova baterija kapacitete 6100 mAh (pri različici 1 TB) z energijsko gostoto 901 Wh/L in 25-odstotnim deležem silicija, kar prinaša daljšo avtonomijo. Podprto je hitro polnjenje z močjo 66 W (žično) in 50 W (brežžično).

Fotografski del sestavlja sistem HONOR AI Falcon s periskopsko telefoto kamero z ločljivostjo 64 MP, 50 MP širokokotno ter 50 MP ultra širokokotno kamero. Zasnovan je za zajemanje podrobnih in živih posnetkov v različnih pogojih ter stopnjah povečave. Na področju programske opreme Magic V5 poganja MagicOS 9.0.1, ki



vključuje AI asistenta YOYO. Ta omogoča glasovne ukaze za opravila, kot so ustvarjanje predstavitev, iskanje, deljenje vsebin, naročanje prevozov ali dostop do kamere v živo. Telefon uporablja procesor Snapdragon 8 Elite s 3-nm arhitekturo ter podpira širok nabor 5G frekvenc. HONOR Magic V5 bo na voljo v slonokoščeni beli, črni, zlati in bakreni rjavi barvi. Prodaja se je začela s prednaročili na Kitajskem od 2. julija, medtem ko širša mednarodna dostopnost sledi kasneje.

PRIDOBITE POTRDILO

POSTANITE NADZORNIK!

→ www.postaninadzornik.si



PLANETGV
izobraževalni poslovni dogodki



Microsoft odpušča 9.100 zaposlenih

Po poročanju The Seattle Times je Microsoft potrdil, da bo odpustil do 9.100 zaposlenih, kar predstavlja približno 4 % njegove globalne delovne sile. Gre za še en val odpuščanj v tem letu. Še posebej močno je prizadeta Microsoftova igralna divizija Xbox (Microsoft Gaming), čeprav natančne številke in razdelitev po oddelkih trenutno niso znane. »Da bi Gaming dolgoročno postavili na pot uspeha in se osredotočili na strateška področja rasti, bomo zaključili ali zmanjšali delo na določenih področjih ter sledili Microsoftovi strategiji odpravljanja plasti vodenja, s čimer želimo povečati agilnost in učinkovitost,« je zaposlenim sporočil vodja Xboxa Phil Spencer. Po informacijah Bloombergja je odpuščanj deležen tudi Microsoftov studio King, znan po igri Candy Crush, kjer bo službo izgubilo približno 10 odstotkov zaposlenih oziroma 200 ljudi. Poleg tega so krčenje števila zaposlenih potrdili tudi pri ZeniMax, več kot 70 zaposlenih pa bo odpuščenih v studiu Turn 10, ki razvija Forza Motorsport. Microsoft je poleg tega odpovedal razvoj iger Perfect Dark in Everwild, studio The Initiative, ki je razvijal igro Perfect Dark, pa bodo ukinili. Microsoft je že pred dvema meseci sporočil, da bo odpustil 6000 zaposlenih, v začetku junija so opu-



stili še dodatnih 305 delavcev. V zadnjem letu so Microsoftovi zaposleni doživeli vrsto valov odpuščanj, vključno z rezanjem na podlagi uspešnosti, kar je močno vplivalo na moralo. Microsoft je januarja 2024 odpustil 1900 zaposlenih pri Activision Blizzardu in Xboxu, sledile so nove ukinitve studiev in odpuščanja maja, v juniju je službo izgubilo še 1000 ljudi iz ekip HoloLens in Azure, septembra pa je bilo v okviru reorganizacije po prevzemu studia Activision Blizzard odpuščenih še 650 zaposlenih v diviziji Xbox.

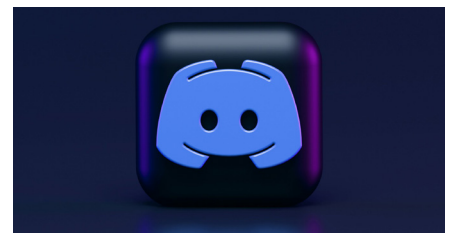
Discord razvija različico za Windows na Arm

Discord pripravlja namensko (angl. native) različico svoje komunikacijske aplikacije za arhitekturo Windows na Arm, kar bo predstavljalo po-

membno izboljšavo za uporabnike naprav z Arm procesorji (računalnikov Qualcomm Copilot Plus). Trenutno je za testiranje na voljo zgodnja razvojna različica.

Za zdaj lahko Discord sicer namestite na naprave Qualcomm Copilot Plus, a ker gre za emulacijo, je delovanje pogosto počasno ter zamrzne pri nalaganju zgodovine klepetov ali kanalov. Obstajajo sicer tudi neuradne Discord aplikacije, razvite posebej za Windows na Arm. Po testih zgodnje različice prave aplikacije Arm64 Discord pa je delovanje primerljivo z izkušnjo na napravah Intel – brez zamikov pri navigaciji in z bistveno boljšo zmogljivostjo.

Ko bo Discord uradno izdal različico za Windows na Arm, se bo pridružil stotinam drugih aplikacij, ki so že prilagojene najnovejšim računalnikom Qualcomm Copilot Plus. Čeprav je emulacija na Windowsu na Arm za manj zahtevne aplikacije povsem solidna, so za programe, kot sta Discord in Premiere Pro, za res dobro uporabniško izkušnjo skoraj nujne namenske različice.



AGRA

Država partnerica
REPUBLIKA SRBIJA



63. MEDNARODNI KMETIJSKO-ŽIVILSKI SEJEM

23. - 28. 8. 2025
Gornja Radgona



Spletna stran (<https://windowsonarm.org/>), ki spremlja stanje aplikacij za Windows na Arm, trenutno navaja 731 aplikacij, od tega jih je skoraj 42 % že v izvorni Arm64 različici, okoli 31 % pa jih deluje prek Microsoftovega emulacijskega sloja Prism. Manj kot 10 % aplikacij zaenkrat Windows na Arm ne podpira. Microsoftu je uspelo prepričati velik del razvijalcev, da pripravijo namenske Arm64 aplikacije, med njimi Chrome, Dropbox, Zoom, Photoshop, Spotify in druge.

E-ink zaslon namesto sledilne ploščice



Podjetje E Ink je predstavilo sledilno ploščico (angl. touchpad) za prenosnike, ki temelji na isti tehnologiji elektronskega papirja, kot jo poznamo iz e-bralnikov. E Ink sicer ni prvo podjetje, ki je v vse večjih sledilnih ploščah na prenosnikih prepoznalo priložnost za dodatno funkcionalnost, a tokrat ne gre za to, da bi touchpad služil kot manjši podaljšek glavnega zaslona operacijskega sistema. Namesto tega E Ink svojo novo rešitev vidi kot poseben prostor za UI aplikacije in pomočnike. E Ink predvideva uporabo sledilne ploščice za prikaz s pomočjo umetne inteligence generiranih povzetkov besedil, ki se lahko med delom sproti prikazujejo kar pod vašimi rokami, ali pa za neprekinjen pogovor z UI klepetalnikom, ne da bi morali preklapljati med okni na namizju. Zaslon E Ink porablja energijo le takrat, ko se vsebina spre-

minja, kar je velika prednost v primerjavi z običajnimi zasloni, sploh zaradi povečane porabe baterije, ki jo prinašajo UI orodja na prenosnikih. Ideja spominja na prenosnike, ki so jih že predstavila podjetja, kot je ASUS, kjer so sledilne ploščice opremljene z majhnimi LCD zasloni, ki delujejo kot sekundarni prikazovalniki. Ti pa so pogosto premajhni za učinkovito uporabo aplikacij, zasnovanih za večje zaslone. Barvni LCD ali OLED zaslon neposredno pod rokami je lahko tudi moteč in občutno zmanjša življenjsko dobo baterije. Tehnologija E Ink se je sicer že razširila onkraj e-bralnikov, na primer v digitalne beležke in barvne oglasne table, a še vedno najbolj pride do izraza pri prikazu besedila.

Podobno kot Apple zdaj že opuščena tehnologija Touch Bar, bi lahko E Ink plošča omogočila hiter dostop do pogosto uporabljenih bližnjic, prikaza obvestil ali vremenske napovedi ter časovnih kontrolnikov za predvajanje glasbe, vse to brez potrebe po dodatni vrstici funkcijskih tipk na tipkovnici.

Podrobnejše tehnične specifikacije še niso znane. E Ink ni razkril, ali bodo uporabili obstoječe barvne panele ali pa razvijajo povsem nove z višjimi ločljivostmi. V predstavitvi so sicer omenili združljivost z Intel UI prenosniki, vendar niso pojasnili, ali bo nova plošča delovala kot del primarnega operacijskega sistema prenosnika ali bo imela svoj lastni sistem. Prav tako niso navedli časovnega okvirja, kdaj lahko pričakujemo prve prenosnike s to rešitvijo, niti s katerimi proizvajalci strojne opreme sodelujejo.

Amazon uporablja že milijon robotov

Amazon je dosegel pomemben mejnik na področju avtomatizacije skladišč. V obrat je namreč pred kratkim dostavil že milijontega robota. Ta robot je bil dostavljen v enega izmed logističnih centrov na Japonskem, s čimer Amazon

potrjuje svoj status največjega razvijalca in upravitelja mobilnih robotskih sistemov na svetu, ki danes delujejo že v več kot 300 objektih. Ob tej prelomnici je Amazon predstavil še DeepFleet, generativni model umetne inteligence (UI), zasnovan za optimizacijo gibanja robotov po globalnem omrežju skladišč. DeepFleet deluje kot inteligentna upravljalna plast, ki usmerja na tisoče avtonomnih mobilnih robotov v gosto zapolnjenih skladiščih. Na ta način zmanjšuje zastoje med robotskimi transportnimi potmi v skladiščih. Tako poveča pretočnost, zmanjša porabo energije in skrbi, da je zaloga bližje kupcem in zaposlenim, kar skrajša dostavne čase. Za razliko od klasičnih UI aplikacij, ki se osredotočajo na posamezne naloge, DeepFleet združuje navigacijo po skladiščih, razporeditev zalog in določanje prioritete opravil v enoten model. Sistem se sproti uči iz delovanja v realnem času in svoje odločitve prilagaja v trenutku, s čimer postaja vse bolj učinkovit in zmogljiv za obsežno logistiko. Pričakujejo, da bo DeepFleet izboljšal učinkovitost delovanja robotske flote za približno 10 %, kar bo znižalo operativne stroške ter pospešilo dostave. Sistem temelji na internih logističnih podatkih Amazona ter storitvah AWS, kot je Amazon SageMaker, kar omogoča učenje in prilagajanje modela.

Amazon je svojo robotsko pot začel leta 2012, ko je v skladiščih uporabljal le en tip robota. Danes pa ima floto najrazličnejših robotov, od katerih ima vsak specifično logistično vlogo. Hercules prenaša zaloge, težke do 567 kg, Pegasus skrbi za natančno sortiranje in usmerjanje paketov, Proteus pa je Amazonov prvi povsem avtonomni mobilni robot, ki se varno premika po območjih, kjer delajo tudi ljudje.

Amazon izpostavlja, da roboti ne nadomeščajo zaposlenih, temveč jim omogočajo varnejše in bolj specializirane naloge. Od leta 2019 so skozi interne programe usposobili več kot 700.000 zaposlenih, tudi za tehnična področja, kot so upravljanje sistemov, vzdrževanje robotike in inženiring.

NEPREMAGLJIVI TROJČEK

- 1. DOMENA**
- 2. PROSTOR NA STREŽNIKU**
- 3. PROGRAM ZA IZDELAVO STRANI**

VSI PAKETI ZA GOSTOVANJE VSEBUJEJO:
Neomejeno domen, neomejeno email predalov,
neomejeno podatkovnih baz, brezplačen SSL...

www.WebiCom.net
WEB HOSTING EXPERTS

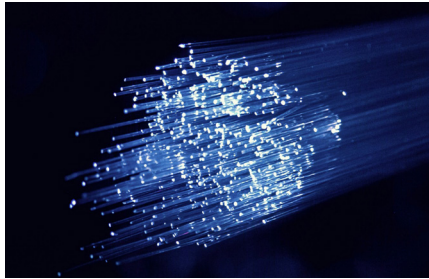
Z VAMI ŽE 20 LET

Kdo si lasti svetovni rekord v hitrosti interneta?

Do junija letos je bil svetovni rekord hitrosti interneta 402 terabita na sekundo (Tbps) oziroma 402.000.000 Mbps, če bi hitrost oglaševali operaterji. Rekord so lansko leto postavili raziskovalci japonskega Nacionalnega inštituta za informacijsko in komunikacijsko tehnologijo (NICT). Pred slabim mesecem pa jim je uspelo podreti svoj že tako impresiven rekord.

Ekipa NICT je v sodelovanju s podjetjem Sumitomo Electric Industries uspela prenašati neverjetnih 8.160.000 gigabitov (1,02 milijona gigabajtov na sekundo oziroma 8,160 terabitov na sekundo) na razdalji 1808 kilometrov.

Gre za prvi uspešen prenos hitrosti prek 1 petabit na sekundo na razdalji, daljši od 1000 km, in to prek optičnih vlaken s standardnim premerom ovoja (0,125 mm), kot jih uporabljamo danes. Ta dosežek odpira nove možnosti za prihodnje visokozmogljive optične komunikacije na dolge razdalje, kar je ključno v času hitro rastočih globalnih potreb po prenosu podatkov. Pri tem so uporabili posebna 19-jedrna optična vlakna, ki delujejo kot avtocesta z 19 pasovi za podatke. Vsako jedro prenaša podatke neodvisno, kar občutno poveča prepustnost, ne da bi bilo treba spreminjati premer vlakna. Za ojačanje signalov so uporabili napredne optične ojačevalnike, ki so hkrati delovali na vseh jedrih in v dveh frekvenčnih pasovih (C-pas in L-pas). Celoten sistem je vključeval 19 krožnih prenosnih zank, skozi katere so podatki potovali 21-krat po 86,1-kilometrski zanki, s čimer so simulirali dolge razdalje in skupno dosegli 1808 km, približno toliko, kot je dolga pot od Ljubljane do Neaplja in nazaj.



Čeprav so hitrosti na ravni petabitov na sekundo že bile dosežene, so bile te večinoma omejene na kratke razdalje. Uspeh NICT-ja je v tem, da so z zmanjšanjem izgub in natančnim ojačanjem signalov uspeli ohraniti visoko hitrost na dolžini skoraj 2.000 km. Končni rezultat je bil rekorden produkt kapacitete in razdalje: 1,86 eksabitov na sekundo-kilometer, kar je največ, kar je bilo doslej doseženo z vlakni standardnega premera.

Sprejemni del sistema je sestavljal 19-kanalni sprejemnik z MIMO procesorjem, ki je sproti odpravljal medsebojne motnje med jedri in računal hitrost prenosa.

Ta dosežek odpira pot za nadgradnjo obstoječih globalnih optičnih omrežij brez zamenjave infrastrukture. Prej so 19-jedrna vlakna lahko prenašala podatke le na razdaljah, krajših od 100 km. Zdaj pa je NICT pokazal, da je mogoče z ojačanimi jedri in napredno obdelavo signalov doseči ultra hitra in dolga omrežja tudi s standardnimi dimenzijami vlaken.

Roboti bi lahko kmalu videli skozi trde predmete

Skupina raziskovalcev inštituta MIT je razvila inovativno slikovno metodo, ki bi lahko v prihodno-

sti omogočila robotskim sistemom za nadzor kakovosti, da pogledajo v zaprte kartonske škatle in ocenijo stanje izdelkov. Z njihovo tehnologijo bi lahko roboti na primer zaznali, da ima skodelica zlomljen ročaj, še preden paket zapusti skladišče. Takšna metoda bi lahko povsem preoblikovala nadzor kakovosti v skladiščih, hkrati pa poenostavila procese pakiranja in dostave. Nova tehnika temelji na uporabi milimetrskih valov (mmWave), to so isti radijski signali, ki se uporabljajo za Wi-Fi omrežja. Ti valovi lahko potujejo skozi tanke plasti plastike, notranje stene in karton ter se nato odbijejo od skritih predmetov. Senzor zbere odbite signale, s čimer dobi podatke o objektih, ki jih človeško oko (ali običajne kamere) ne bi zaznalo.

MIT-ov sistem, imenovan mmNorm, počne točno to. Podatke o odbitkih signalov vnese v algoritem, ki nato oceni obliko površja skritega objekta. Med laboratorijskimi testi je mmNorm dosegel kar 96-% natančnost pri rekonstruiranju objektov, kot so jedilni pribor ali električni vrtljaki, kar je precej višje od trenutnih naprednih sistemov, ki dosegajo okoli 78-% natančnost. Raziskovalci so se še posebej osredotočili na predmete z zapletenimi strukturami in ukrivljenimi površinami, ki jih je najtežje zaznati.

Raziskovalna ekipa ocenjuje, da bi se njihov učinkovit sistem lahko uporabljal v različnih okoljih, saj ne potrebuje dodatne pasovne širine (angl. bandwidth) v primerjavi z običajnimi sistemi. V industriji bi lahko robotske roke, opremljene s takšno tehnologijo, pregledovale izdelke na transportnih trakovih – brez odpiranja embalaže. V prihodnosti bi lahko humano- idni roboti s tem sistemom celo hodili po to- varnah in preverjali stanje vsebine določenih zabojnikov, kar bi precej zmanjšalo potrebo po ročnem nadzoru.



mali OGLASI

KUPI

PRODAJ

Računalniške novice
www.racunalniske-novice.com

Kaj bi radi prodali?
Vnesi ključno besedo ...

Kategorije
Vsi Računalništvo Telefonija

Novi oglasi
Galaxy S23 128GB (rab.) 1.1

www.racunalniske-novice.com/mali-oglas

ASUS ROG Strix G16 (2025) – ni Rolls-Royce, ampak Bentley

NJEGOVEGA MENTORJA (ROG STRIX SCAR 18) SEM ŽE TESTIRAL IN POSTAVIL JE ZELO VISOKE STANDARDE, ZA KATERE SEM VEDEL, DA JIH ASUS ROG STRIX G16 NE BO DOSEGEL.

Ampak po drugi strani pa tudi vem, da si le malo lahko odtrga 6500 € za nakup prenosnika. ASUS ROG Strix G16 je manj zmogljiv, ampak je tudi občutno cenejši in po nakupu ne boste prisiljeni več mesecev jesti samo riža in pašte. Spet pa štirje tisočaki niso majhen zalogaj za nakup prenosnega računalnika, zato bodite prepričani, da res potrebujete takšen prenosnik. Jaz sem pa preveril, ali je zmogljivost vredna takšne cene.

CENA

ASUS ROG G16 (Intel Ultra 9 275HX, RTX 5070 Ti): približno 3850 €

Za podaljšanje garancije na tri leta morate po nakupu prenosnik registrirati na ASUS-ovi spletni strani.

ASUS ROG G16 – IZGLEDA IN OBNAŠA SE KOT GAMER

Na prvi pogled ASUS ROG Strix G16 izžareva značilen ROG dizajn z modernim, celo nekoliko »cyberpunk« pridihom. Ohišje je izdelano iz kakovostne plastike v temno sivi barvi, pokrov pa iz aluminija. Kljub plastični gradnji je sestava zelo čvrsta in kakovost izdelave na visokem nivoju. Nikjer nisem opazil škripanja ali popuščanja, spoji so natančni. Ali bi si za to ceno želel aluminija ali keramike? Mogoče, ampak bolj zaradi prestiža (in ker potem tudi lažje upravičite ceno), kakovost izdelave me ne skrbi.

V primerjavi s predhodnikom so robovi bolj zaobljeni, manj je spojev, zato je tudi na pogled letošnji model bolj enoten in eleganten, čeprav slednja beseda ni tista, s katero bi pogosto opisoval gaming prenosnike. Po domače povedano, ni tako »škatlast« kot prejšnje generacije. Je pa tako kot vsi gaming prenosniki okoren. Večino časa ga boste imeli na domači mizi. Ko bo nujno, ga boste seveda vzeli na pot (priložen nahrbtnik je odličen), ampak boste na hrbtu čutili dobra dva in pol kilograma oziroma tri kilograme s polnilnikom. Da je okoli pasu konkreten, sem tudi že viden. Bil bi presenečen, če ne bi bil oziroma bi me skrbelo, kako bi se hladil ob naporih. Reže, skozi katere uhaja toplota, so na zadnji strani, zato vsa magma v večji meri bruha stran od okončin (razen če ga boste imeli v naročju).

Na pokrovu tokrat ni nobenih LED vragolij (t. i. AniMe Vision), kot smo videli pri SCAR različici, pri kateri lahko programiraš različne animacije.

TEST



Ima pa namesto tega zelo rad prstne odtise. Na sivi barvi se poznajo pri skoraj vsaki svetlobi in zelo hitro iznakazuje sicer lep videz prenosnika. Škoda, da niso dodali kakšnega premaza.

So pa vsaj dodali obilico priključkov. Na desni stranici imaš dva od treh priključkov USB-A 3.2 Gen 2, na nasprotni strani najdeš tretjega in še 2x USB-C (Thunderbolt 5, DisplayPort 2.1, Power Delivery 3.1), 1x 2.5 Gbps LAN, 1x HDMI 2.1, priključek za slušalke in ASUS-ov lastniški priključek za polnjenje. Polniš ga lahko tudi preko USB-C, ampak ne tako hitro kot z 280-W adapterjem, ki je priložen v škatli.

NADGRADNJA KOMONENT V SAMO NEKAJ KORAKIH

Težko prehvalim, kako enostavno snameš pokrov in dostopaš do internih komponent. Na dnu hrbišča prenosnika je majhen zatič, ki drži pokrov. Vijačenje ni potrebno. Če boste želeli nadgraditi kapaciteto pogona, lahko enostavno zamenjate obstoječi SSD ali pa vgradite dodatnega (ena reža je še prosta). Trenutno je vgrajen SSD PCIe 4.0, vgrajena pa je podpora za najnovejšo PCIe 5.0 SSD-je, če boste slučajno potrebovali takšne hitrosti in ste pripravljeni plačati 300 € za pogon.

Prosto lahko menjaš tudi RAM (ampak samo do 32 GB), zelo enostavno pa je posledično tudi

čiščenje prahu, menjava paste in podobno.

Povsod okoli ohišja so še reže za zvočnike, ki so solidni. Imajo podporo za Dolby Atmos, ampak je zvok zaradi glasnih ventilatorjev zelo hitro zaduščen. Za igranje so boljša izbira slušalke.

ZASLON ZELO DOBER, NI PA MINI LED

ROG Strix SCAR 18 me je očaral z Mini LED čarovnijo. Vem, da je težko pričakovati enak zaslon pri cenejših računalnikih, ampak vseeno sem ga pogrešal. ASUS ROG G16 si žal ni zaslužil Mini LED panela, ampak tudi 16-palčni Nebula zaslon (IPS) je izjemen. Svetilnost se povzpne do 500 kandel (nit), kar je več kot dovolj za uporabo v notranjih prostorih. Večinoma sem uporabljal 60-70 % svetilnosti. Zunaj se z njim nisem zadrževal, ker nisem želel tvegati sončarice. Poleg okna je svetilnost zdržala, odsevi so bili kljub premazu proti bleščanju malenkost nadležni. Ostalo (ločljivost 2560 x 1600, 240 Hz, razmerje 16 : 10, 100 % DCI-P3 ...) je zdaj za tovrstne računalnike že pričakovano.

Tipkovnica nima numeričnega dela (vklopiš lahko virtualnega na sledilni ploščici), kar bodo pogrešali predvsem uporabniki makro bližnjic. Je pa zaradi tega več prostora za ostale tipke, ki so razmeroma velike z dovolj razmaka, da ne pride do nepotrebnih zatipkanj. Še zdaj pa ne morem preboleti, da so tipko »ž« postavili takoj nad tipko

ko »Enter«. Z debelimi prsti sem prevečkrat stisnil obe naenkrat. Z lahkoto bi lahko tipko postavili bolj levo ali pa vsaj povečali »Enter«.

Na voljo imaš namenske tipke za upravljanje RGB osvetlitve in MUX tipko za preklapljanje med zmogljivostnimi profili (in med integrirano ter namensko grafično kartico). Na vrhu tipkovnice so tipke za makro bližnjice, zato numeričnega dela morda ne boste pogrešali tako hudo. Sledilna ploščica je velika, prsti lepo drsijo, mehanski del je zelo odziven na dotike.

ZMOGLJIVOST VSE DO RTX 5080, ČE IZBERETE INTEL PROCESOR

Za test nisem dobil RTX 5080, moral sem se »zadovoljiti« z RTX 5070 Ti in Intelovim čipom Ultra 9 275HX. Obstajajo AMD-jeve različice s čipom Ryzen 9 9955HX3D (in 8940HX), ampak presemetljivo je najmočnejša kombinacija samo z RTX 5070 Ti. Različice z RTX 5080 z AMD-jevim čipom ni na voljo, škoda.

Poleg čipov Ultra sem zasledil tudi različice s čipoma 14900 HX in 13450 HX, vendar ne na našem trgu (vsaj trenutno ne).

Intel Core Ultra 9 275H je zdaj že stari znanec, testiral sem ga že pri ROG Strix SCAR 18. Na voljo imamo 24 jeder in niti ter NPU čip z zmogljivostjo 13 TOPS, kar vam bo redko prišlo prav. RAM se konča pri 32 GB (DDR5 5600 MHz), kapaciteta pogona je bila 2 TB, kar bo za večino dovolj, zame pa postaja premalo. Samo z igrami, ki sem jih testiral, sem zapolnil skoraj polovico prostora. Še dobro, da je nadgradnja zelo preprosta in hitra.

Za obvladovanje tako zmogljive strojne opreme ASUS ni varčeval pri hlajenju. ROG G16 uporablja napreden sistem hlajenja s toplotno komoro, trojčkom ventilatorjev (Tri-Fan Technology) in tekočo kovino (Conductionaut Extreme) za boljše odvajanje toplote na procesorju in grafiki.

Dokler ne igraš iger ali delaš kaj zahtevnega z grafiko, potem se ventilatorji ne oglasijo in delovanje je zelo tiho. Takoj, ko pa na primer zaženeš Cyberpunk 2077, se decibeli hitro povzpnejo (približno 55 dB).

Dobro hlajenje prenosniku ASUS ROG Strix G16 omogoča, da lahko črpa do 220 W (140 W GPU, 80 W CPU), odvisno seveda od izbranega profila. Zmogljivost je res redko pod drobnogledom, saj lahko vsako novejšo igro igraš brez težav pri najvišjih nastavitvah. Tudi če boste v naslednjih letih naleteli na igro, ki se privzeto ne bo zagnala nad 60 fps-ji, imate še vedno na voljo DLSS in Frame Gen, čeprav lahko razpravljamo o gladkosti igranja z omenjenimi tehnologijami.

Problematična je predvsem poraba pri splošnih nalogah. HX čipi niso znani po skromnosti, zato tudi v Tihem profilu in pri nizki svetilnosti (30-40 %) ne moreš pričakovati več kot 6 ur avtonomije.

Takoj, ko zaženeš igre, pa se ta spusti na vsega eno ali dve uri igranja. Spet, rezultat je vsaj zame pričakovan in me ne moti. Na poti redko igram igre, ne da bi bila blizu vtičnica. Tako ali tako je pretežak in okoren, da bi mi delal družbo ob bazenu, na klopici v parku ali kje drugje.

Kako se RTX 5070 Ti in Ultra 9 275 HX obnese na igranju? Testiral sem ju pri privzeti ločljivosti (2560 x 1600) z različnimi nastavitvami, v Turbo profilu in priklopljenega na vtičnico.

- Ghost of Tsushima: 70 fps (Ultra, brez RT), 105 fps (RT, DLSS Quality), 145 fps (DLSS Quality, Frame Gen), 215 fps (DLSS Ultra Performance, Frame Gen)
- Senua II: 38 fps (High, brez DLSS), 110 fps (DLSS Quality, Frame Gen), 170 fps (DLSS Ultra Performance, Frame Gen)
- Oblivion Remastered: 70 fps (Ultra, brez DLSS ali RT), 57 fps (RT Ultra), 130 fps (DLSS Quality, Frame Gen)

- Cyberpunk 2077: 65 fps (High), 90 fps (DLSS Quality, brez FG), 120 fps (DLSS Ultra Performance, brez FG)
- Forza Horizon 5: 130 (Extreme, RT High), 155 fps (1440p), 200 fps (1080p)
- Baldur's Gate 3: 120-130 fps (Ultra, brez DLSS)
- The Witcher 3 (Next gen): 60-65 fps (Ultra, RT Ultra, brez FG in DLSS)

Ostali testi:

- Cinebench 2024: 136 (Single-Core), 1842 (Multi-Core)
- PCMark 10: 8912
- Geekbench 6: 3076 (Single-Core), 19622 (Multi-Core), 67841 (OpenCL), 19097 (Vulkan)
- 3DMark: 3977 (Steel Nomad), 17518 (Time Spy), 28266 (Fire Strike)
- CrystalDiskMark: 6347 MB/s (branje), 5789 MB/s (zapisovanje)

FANTASTIČEN ZA IGRO IN ZAHTEVNO DELO

Za igričarje je ASUS ROG G16 vsekakor ena najboljših opcij leta 2025. Ponuja vrhunsko igralno izkušnjo: visoki fps-ji v vseh igrah, fantastičen zaslon, podpora za vse moderne grafične tehnologije in odlično, čeprav glasno hlajenje.

Ustvarjalci vsebin bodo navdušeni nad procesorsko močjo za upodabljanje in podobno zahtevne naloge, velikim barvno zvestim zaslonom za urejanje videa ter 16 GB VRAM-a za večje projekte.

Tudi navadni uporabniki, ki si želite prenosnik »vse-v-enem«, boste dobili odličen stroj, vendar je treba realno oceniti, ali boste izkoristili njegovo moč. Za pisarno in študij je G16 vsekakor višek tehnologije. Za tak segment uporabnikov je morda bolje poseči po kakem lažjem ROG Zephyrus ali TUF modelu.

Skratka, ASUS ROG Strix G16 izpolni vsa moja pričakovanja.

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

**MI IMAMO REŠITEV ... PREVERITE
FIZIOTERAPIJO IN
ALTERNATIVNE METODE ZDRAVLJENJA**



VITA SPA

VITA SPA D.O.O. | WWW.VITA-SPA.SI | INFO: 031 807 784

KAPUCINSKI TRG 9 | ŠKOFJA LOKA - POSLOVNI DEL HOTELA LONCA ŠKOFJA LOKA

Nothing Phone 3 – prvi paradni telefon mladega podjetja

PO VSEJ VERJETNOSTI VAS VELIKA VEČINA NE SPREMLJA PODJETJA NOTHING IN NJIHOVIM TELEFONOV. KAR ŠEST SO JIH LANSIRALI V TREH LETIH, KAR JE ZA RELATIVNO MAJHNO PODJETJE ZELO HITRA ČASOVNICA.

Leta 2023 so se že preizkusili kot proizvajalec premijskih telefonov, ki se lahko kosajo s telefoni Samsunga, Xiaomija, Appli in drugih. Takrat jim ni uspelo in tudi tokrat imajo zelo majhne možnosti, da bodo prevetrili trg mobilne telefonije. So pa vseeno dostavili na papirju zelo spodoben telefon, čeprav lahko iz glave naštejemo nekaj telefonov, ki so za ta denar vseeno boljši. Več o tem proti koncu.

Že pred nekaj tedni je Nothing nakazal konec svojih značilnih Glyph svetlobnih trakov. In res, Nothing Phone 3 nima več osvetljenih panelov kot predhodniki, ampak je namesto tega na zadnji strani zgoraj desno namestil majhen LED zaslon, imenovan Glyph Matrix. Na njem se prikazujejo posebne ikone ob obvestilih, lahko pa deluje tudi kot zelo osnovno ogledalo za selfije. Poleg tega ima na hrbtani strani tipko za upravljanje prikazov. Nothing na tem zaslonu ponuja nekaj igrivih možnosti, kot so mini igre in posebni piktogrami za stike ali aplikacije. Podjetje je izdalo programsko orodje, če se bo kak navdušenec želel poigravati s tem, kaj vse zmore ta zaslon.



Preostanek oblikovanja ostaja zvest Nothingovi estetiki: prosojna steklena zadnja stran z vidnim okvirjem in vijaki. Telefon bo na voljo v črni ali beli barvi. Nothing nikoli ni bil ljubitelj barvnih odtenkov. Oblikovno je nekoliko bolj kompakten kot Phone 2 iz leta 2023, saj je 18 % tanjši, robovi okoli 6,67-palčnega OLED zaslona pa merijo le 1,87 mm. Zaslon podpira 120-Hz osveževanje in doseže vrhunsko svetlost 4.500 nitov, kar ga postavlja ob bok Samsungu, Xiaomiju in OnePlusu. Premaga ga HONOR, vendar govorimo o le nekaj sto nitih.

Kar zadeva zmogljivosti si Phone 3 ni zaslužil najnovejšega Qualcommovega čipa (Snapdragon 8 Elite), ampak ima Snapdragon 8s Gen 4, ki



so ga predstavili letos, da bi podobno zmogli-ve čipe integrirali tudi v »cenejše« telefone. Ta čip nima najnovejših Oryon jeder, ki se odlično znajdejo v igrah in produktivnostnih nalogah, grafično jedro je prav tako nekoliko počasnejše, a vseeno čip ponuja več kot dovolj zmogljivosti za ta cenovni razred. Na voljo bo z 12 GB ali 16 GB RAM-a ter 256 GB ali 512 GB pomnilnika.

Fotografski del sestavljajo štirje senzorji ločljivo-sti 50 MP: tri kamere zadaj (glavna širokokotna, ultraširoka z makro funkcijo in 3x telefoto) ter 50 MP selfie kamera spredaj. Glavni senzor ima veliko 1/1,3-palčno tipalo, kar obeta veliko, čeprav bo treba počakati na teste, saj je Nothing doslej pri programski obdelavi fotografij malenkost zaostajal za konkurenco.

Baterija ima kapaciteto 5.150 mAh, kar je malce nad povprečjem, ampak manj od kitajskih rivalov (HONOR, OnePlus, Xiaomi ...). Podpira 65-W žično in 15-W brezžično polnjenje, kar je več od Samsunga, Appli in Googlea, spet pa počasneje kot pri kitajskih telefonih.

Telefon bo imel Nothing OS 3.5 na osnovi Androida 15 (ki sicer ni najnovejši, saj je že izšel An-

droid 16), a obljublja pet let popolnih OS posodobitev in še dve leti varnostnih popravkov. Ostaja tudi gumb Essential Key, ki privzeto odpira aplikacijo Essential Space. Ta z umetno inteligenco razvršča in ureja posnetke zaslona ter opomnike. Novost je tudi možnost transkripcije in povzemanja sestankov ter univerzalna iskalna vrstica za iskanje po stikih, fotografijah in osnovnih spletnih informacijah.

Cena? 869 € za osnovno različico in 979 € za konfiguracijo s 512 GB prostora in 16 GB RAM-a. Na začetku sem omenil, da vseeno ne predstavlja najboljših vrednosti. Za dobrih 600 € lahko dobite osnovni Galaxy S25 z boljšim čipom, daljšo podporo, na splošno bolj optimiziranim sistemom in enako dobrimi ali celo malenkost boljšimi kamerami. One Plus 13 je še en močno podcenjen telefon in škoda, da ni prosto dostopen na našem trgu. HONOR Magic7 Pro je na prostem trgu na voljo za okoli 900 €, enako tudi Xiaomi 15.

Skratka, zelo dober poskus mladega razvijalca, ampak vseeno so drugi telefoni za večino bolj smiseln nakup.

DJI predstavil prenosno baterijsko postajo Power 2000

Po lanskem vstopu na trg prenosnih baterijskih postaj je DJI zdej predstavil Power 2000, ki prinaša dvojno kapaciteto glede na lanski model Power 1000, večjo izhodno moč in razširljivost.



V nasprotju s fiksnimi sistemi, kot je Tesla Powerwall, je Power 2000 zasnovan za prenosno uporabo, hkrati pa omogoča najhitrejšo polnjenje DJI dronov.

Power 2000 je primeren za različne scenarije, na primer na gradbišču ali pa za sproščeno druženje s prijatelji, saj lahko napaja več elektronskih naprav. Ob dodatku sončnih panelov in razširitvenih baterij je primeren tudi za daljše kampiranje ali potovanja z avtomodom. Ko se vrnete domov, lahko priključite še več baterij in tako zagotovite ure napajanja v primeru izpada elektrike v hiši oziroma stanovanju.

Osnova naprave je LFP baterija s kapaciteto 2048 Wh in 3000-W pretvornikom, kar Power 2000 uvršča med srednje zmogljive enote. Postaja ima obilico priključkov: dva USB-C moči 140 W, dva USB-C moči 65 W, štiri USB-A, štiri AC izhode ter dva DJI-jeva SDC priključka za hitro polnjenje dronov ali povezavo s sončnimi paneli, avtomobilskimi polnilci ali dodatnimi izhodi (na primer 12V vtičnico). Vse lahko spremljate in nastavljate prek aplikacije DJI Home.

Za lastnike hiš so zanimivi tudi SDC priključki, saj omogočajo veriženje do desetih modulov DJI Power Expansion Battery 2000 na osnovno enoto. To pomeni do 22 kWh skupne kapacitete, kar je veliko. Uporabniki avtomodov na primer v povprečju porabijo 1,6 kWh na dan, slovenski dom pa približno 10 kWh.

Polnjenje Power 2000 prek običajne vtičnice napolni notranjo baterijo od 0 do 100 % v približno 75 minutah, možno pa je tudi počasnejše, tišje polnjenje pri 30 dB. V primeru izpada elektrike lahko Power 2000 deluje kot UPS, z zelo hitrim preklopnim časom (0,01 s), kar varuje občutljivo elektroniko, kot so računalniki.

DJI je problem prenosljivosti rešil tako, da sistem temelji na razmeroma lahkih 2kWh modulih (16,5 kg), medtem ko celotna enota tehta 22 kg. Tako je Power 2000 lažje premikati kot podobno zmogljive 3-kWh sisteme drugih znamk, ki so bolj specializirane za hišne sisteme.

Power 2000 sicer nima močnejšega 12-V izhoda za neposredno napajanje elektrike v avtomodih, prav tako DJI še ne ponuja hišnega podpanelnega sistema, ki bi se integriral z omrežjem za aktivno zniževanje stroškov elektrike. A to so kompromisi, ki jih bo marsikdo sprejel zaradi večje

prenosljivosti, ob predpostavki, da ne bo izgubil preveč DJI-jevih specifičnih SDC priključkov.

DJI Power 2000 je že na voljo, začetna cena je 1.099 €, popolnoma razširjen sistem z desetimi dodatnimi baterijami pa doseže skoraj 10.000 €.



NI POLETJA BREZ PRSTOMETA!

SEZONA SE ZAČENJA ZDAJ!
FINGERDISC BALINČKI.



Naroči svoj komplet na:

info@trapez.si · 041 738 668 · www.fingerdisc.fun

FINGERDISC

Uradni ploščki za igranje prstometa v
Državnem prvenstvu Slovenije do 2030

Izdelano v Sloveniji

Izberi svoje premium FINGERDISC BALINČKE v enem izmed več kot 200 prodajnih mest po Sloveniji: Decathlon, Hervis, Merkur, Mladinska knjiga, DZS, Petrol, E-leclerc, Müller, Eurospin, itd...

V prihodnosti bi lahko imeli žepne 3D tiskalnice

RAZISKOVALKA SABRINA CORSETTI Z INŠTITUTA MIT IN NJENI SODELAVCI IZ SKUPINE ZA FOTONIKO IN ELEKTRONIKO SO RAZVILI NAPRAVE VELIKOSTI ČIPA, KI OMOGOČAJO DOSLEJ NEPREDSTAVLJIVE OPTIČNE APLIKACIJE TER PREMKAJO MEJE MOGOČEGA.

Ekipo vodi profesorica Jelena Notaros, ki je skupaj s sodelavci zasnovala 3D tiskalnik, ki usmerja prilagodljiv snop svetlobe v smolo ter tako ustvarja trdne oblike. Naprava je tako majhna, da jo lahko držimo na dlani, pričakuje pa se, da bo omogočila hitro izdelavo prilagojenih, cenovno dostopnih predmetov praktično kjerkoli.

SISTEM SESTAVLJA ZGOLJ EN IZJEMNO MAJHEN ČIP

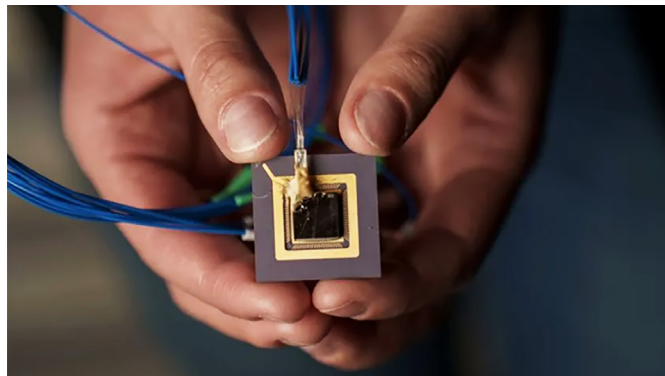
Raziskovalci so združili področji silikonske fotonike in fotokemije ter zasnovali prvi 3D tiskalnik na osnovi čipa. Posebej so poudarili, da celoten sistem sestavlja zgolj en fotonski čip milimetrске velikosti brez kakršnihkoli gibljivih delov, ki projicira nastavljive vidne svetlobne holograme v preprosto, negibno posodico s smolo ter s tem omogoča nemehansko 3D tiskanje.

Ekipo je eksperimentalno prikazala tudi delujočo dokazno različico, ki jo je navdihnila stereolitografija (proces strjevanja tekoče smole z laserjem). Uporabili so integrirano optično fazno matriko za usmerjanje vidne svetlobe ter smolo, strjeno z vidno svetlobo – s čimer so prvič prikazali 3D tiskanje na osnovi čipa.

Raziskovalci menijo, da njihov pristop predstavlja prve korake k zelo kompaktnim, prenosnim in nizkocenovnim rešitvam nove generacije 3D tiskalnikov. Verjamejo, da bo možnost ustvarjanja 3D predmetov na dlani, v nekaj sekundah in zgolj z enim fotonskim čipom, preoblikovala sodobno proizvodnjo, tako kot je 3D tiskanje že spremenilo ustvarjanje v skoraj vseh segmentih družbe.

REŠITEV, KI PRESEGA OMEJITVE

Današnje 3D tiskalnice poganjajo veliki in zapleteni mehanski sistemi za plastno nalaganje materiala, kar omejuje hitrost, ločljivost, prenosljivost, obliko in kompleksnost uporabljenih materialov. Nova rešitev raziskovalcev z inštituta MIT pa te omejitve presega.



Ekipo je razvila še miniaturni »traktorski žarek«, ki s pomočjo snopa svetlobe zajame in premika biološke delce kar na čipu. To bi lahko biologom pomagalo pri raziskovanju DNA ali proučevanju mehanizmov bolezni brez tveganja za onesnaženje vzorcev. Naprava uporablja močno fokusiran svetlobni snop za zajemanje in manipulacijo celic, pri tem pa prinaša novo metodo za integrirane optične pincete, ki bistveno razširi njihovo uporabnost, zlasti v bioloških eksperimentih.

Raziskovalci pričakujejo, da bo njihova tehnologija 3D tiskanja na osnovi čipa omogočila izjemno kompaktne, prenosne in cenovno dostopne 3D tiskalnice prihodnosti. Takšna rešitev bi lahko zagotovila hitrejši in dostopnejši način ustvarjanja 3D objektov z vplivom na širok spekter področij – od vojaškega, medicinskega in inženirskega do potrošniškega.

Doslej je bilo komercializiranih že veliko metod 3D tiskanja, kot so ekstrudiranje (FDM), taljenje prašnih plasti, brizganje in polimerizacija s svetlobo. Na potrošniškem trgu je še vedno najbolj razširjena tehnologija FDM, ki temelji na iztiskanju materiala. Nova rešitev pa obeta prelomnico, ki bi lahko to področje dvignila na povsem novo raven.

**Vaš najljubši kanal
vam bo zaupal
vsebine**

naslednje številke...

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

Umetna inteligenca ne bo več brezplačno brskala po spletnih straneh

CLOUDFLARE, EDEN KLJUČNIH PONUDNIKOV INTERNETNE INFRASTRUKTURE, BO ODSLEJ PRIVZETO BLOKIRAL ZNANE UI PAJKE, DA BI PREPREČIL, DA BI TI »DOSTOPALI DO VSEBIN BREZ DOVOLJENJA ALI NADOMESTILA«.

Ob tem bo Cloudflare nove lastnike domen že ob vzpostavitvi vprašal, ali želijo dovoliti dostop umetni inteligenci, za nekatere založnike pa uvaja celo možnost zaračunavanja dostopa prek modela »Pay Per Crawl« (zaračunavanje glede na posamezno brskanje).

Ta model bo omogočil, da založniki in ustvarjalci sami določijo ceno, ki jo bodo podjetja, ki se ukvarjajo z umetno inteligenco, morala plačati za dostop do njihove vsebine. UI podjetja bodo tako lahko pregledala cenik in se odločila, ali bodo plačala in pridobila dostop ali pa se bodo umaknila. Za zdaj je program na voljo le izbrani skupini največjih založnikov in ustvarjalcev vsebin, a pri Cloudflaru pravijo, da bo to zagotovilo, da bodo UI podjetja kakovostne vsebine uporabljala »na pravilen način, z dovoljenjem in ustreznim plačilom.«

Cloudflare sicer lastnikom domen že nekaj časa pomaga pri boju proti UI pajkom. Že leta 2023

so omogočili, da spletne strani blokirajo UI pajke, a le tiste, ki upoštevajo robots.txt, dokument, ki sicer ni pravno zavezujoč, ampak le nakazuje, kaj lahko bot obišče. Kasneje so razširili možnost blokade na vse UI bote, ne glede na to, ali spoštujejo robots.txt ali ne. Zdaj je ta nastavek privzeto vključena pri vseh novih uporabnikih Cloudflara. Cloudflare botov ne prepozna po robots.txt, ampak jih identificira z lastnim seznamom znanih UI botov.

Marca so dodatno uvedli še funkcijo, ki nezaželeno spletne pajke usmeri v t. i. »UI Labirint«, v katerega se ujamejo in ne morejo učinkovito pobirati vsebin brez dovoljenja.

Med večjimi spletnimi stranmi in založniki, ki že podpirajo Cloudflarove nove omejitve UI pajkov, so The Associated Press, The Atlantic, Fortune, Stack Overflow in Quora. Spletna mesta se soočajo s prihodnostjo, v kateri vedno več uporabnikov išče informacije prek UI klepetal-

nikov in ne več klasičnih iskalnikov. »V zadnjih šestih mesecih ljudje vedno bolj zaupajo umetni inteligenci, kar pomeni, da ne berejo več originalnih vsebin,« je na dogodku Axios Live povedal izvršni direktor Cloudflara Matthew Prince.

Cloudflare ob tem sodeluje tudi z UI podjetji, da bi preveril in certificiral njihove pajke ter jim omogočil, da jasno navedejo svoj namen, denimo ali vsebine zbirajo za učenje, iskanje ali sklepanje. Vse to z namenom, da bodo lahko lastniki spletnih strani nato preverili in se sami odločili, katere bote bodo spustili do svojih vsebin.

»Originalna vsebina je tisto, zaradi česar je internet ena največjih iznajdb zadnjega stoletja, in skupaj jo moramo zaščititi,« je še dejal Prince v sporočilu za javnost. »UI pajki so vsebine do zdaj zbirali brez omejitev. Naš cilj je, da moč vrnemo v roke ustvarjalcev, hkrati pa UI podjetjem še vedno omogočimo inovacije.«



Pomagajmo preživeti in živeti!

MNOGI V SLOVENIJI NIMAJO MOŽNOSTI, DA SE SAMI PREŽIVIJO.

S poslanim **SMS** sporočilom **UPANJE10** na **1919** boste prispevali 10 EUR.

Podrobnosti in drugi načini darovanja na www.karitas.si.

 **Karitas**

BREZPLAČNA OBJAVA

Deregulacija digitalne regulative v Evropski uniji?

EVROPSKA UNIJA JE V ZADNJEM ZAKONODAJNEM CIKLU (2019–2024) SPREJELA VRSTO KLJUČNIH IN ZELO OBSEŽNIH PREDPISOV NA PODROČJU DIGITALNE EKONOMIJE.

Med ključnimi predpisi so Akt o digitalnih storitvah (DSA), Akt o digitalnih trgih (DMA), Akt o upravljanju s podatki (DGA), Akt o podatkih (DA) in Akt o umetni inteligenci. Gre za celovito reformo digitalnega pravnega reda, katere glavni namen je bil zaščita temeljnih pravic, varnost uporabnikov, poštenost trga in tehnološka suverenost EU.

Vendar pa ta regulativni zagon spremlja vse glasnejša kritika s strani industrije, nekaterih držav članic ter celo evropskih institucij. Opozarjajo, da je rezultat prenormiranost, pravna kompleksnost, administrativna obremenitev in posledično upad konkurenčnosti evropskih digitalnih podjetij. V odziv na to se je pojavila zamisel o "omnibus" deregulacijski pobudi, ki naj bi v naslednjem zakonodajnem obdobju poenostavila, racionalizirala ali celo odpravila nekatere digitalne regulativne obveznosti.

Podjetja, zlasti mala in srednje velika (MSP), ki tvorijo tudi hrbtenico slovenskega gospodarstva, poročajo o "regulativni paralizi", kjer ne morejo več slediti množici regulatornih zahtev. V mnogih primerih regulacija vodi do obratnega učinka, saj podjetja raje izstopajo iz določenih dejavnosti, kot da bi tvegala neskladnost. Evropski model se sooča z realnostjo: ZDA gradijo digitalno konkurenčnost na temelju sektorske samoregulacije, Kitajska pa z nadzorno centralizacijo. V tem kontekstu se zastavlja ključno vprašanje, ali bo EU zmožna slediti vsem regulativnim ciljem, hkrati pa spodbujati inovacije in rast. Slovenija je kot majhna država z omejenimi regulatornimi



zmogljivostmi med prvimi podprla pobude za poenostavitev digitalne regulacije. Nacionalni organi, zadolženi za izvajanje regulacije digitalne ekonomije, že dlje časa opozarjajo na pomanjkanje kadrov, pravno fragmentacijo in težave MSP pri skladnosti. Za Slovenijo bo zato ključno, da se aktivno vključi v oblikovanje vsebine "omnibus" svežnja.

OMNIBUS

Pojem »omnibus« v zakonodajnem kontekstu običajno pomeni horizontalni zakonodajni instrument, ki v eni pravni potezi spreminja več obstoječih predpisov, z namenom poenotenja, poenostavitve ali racionalizacije. V kontekstu digitalne deregulacije EU gre za pobudo, ki preseka podvajajoče se zahteve med DSA, DMA, Aktom o umetni inteligenci, Aktom o podatkih itd., standardizira definicije, poenostavi postopke skladnosti in zmanjša regulativno fragmentacijo med državami članicami. Čeprav na mizi še ni uradnega predloga Evropske komisije, so se v krogih znotraj Generalnega direktorata za komunikacijska omrežja, vsebine in tehnologijo (DG CNECT) ter Generalnega sekretariata Sveta že začeli pripravljati pogovori o možnosti skupnega deregulacijskega svežnja v letu 2026 ali 2027. Kot možno rešitev se omejuje predlog oblikovanja enotne "Deklaracije o digitalni skladnosti" za več regulatorjev hkrati. Deregulacijski sveženj bi lahko uvedel enoten

kontaktni organ, skupne portale za poročanje in centralizirane registre.

Poseben poudarek naj bi bil na odpravi ali poenostavitvi nekaterih zahtev za mikro in mala podjetja, kot so izjeme pri oceni vpliva na temeljne pravice, manj pogosta poročanja in avtomatizirana orodja za samooceno skladnosti.

Ob tem pa se pojavljajo tudi (utemeljeni) pomisleki: eden glavnih s strani civilnodružbenih organizacij in akademske sfere je, da bi deregulacija lahko spodkopala težko priborjene standarde varstva podatkov, varnosti otrok na spletu in druge temeljne pravice uporabnikov digitalnih storitev. Obenem obstaja tudi nevarnost, da se posamezne države članice EU ne bodo strinjale z deregulacijo, saj so nekatere že uvedle nacionalne nadstandardne prakse.

TEŽAVE PRI IMPLEMENTACIJI AKTA O UMETNI INTELEGENCI

Akt o umetni inteligenci (AI Act), ki ga je Evropska unija formalno sprejela spomladi 2024, predstavlja prvi celovit pravni okvir za urejanje umetne inteligence (UI) na svetu. Cilj akta je omogočiti varno uporabo umetne inteligence, ki spoštuje temeljne pravice, demokracijo in načela pravne države, ob hkratnem spodbujanju inovacij in tehnološkega razvoja v EU.

Akt temelji na pristopu, ki temelji na oceni tveganja in razvršča UI sisteme glede na njihov potencialni vpliv na posameznike in družbo. Siste-



mi z nesprejemljivim tveganjem so prepovedani, visoko tvegani sistemi so podvrženi strogi regulaciji, medtem ko so sistemi z omejenim ali minimalnim tveganjem prepuščeni prostovoljni samoregulaciji.

Vendar pa se implementacija AI Akta sooča z vrsto resnih izzivov, ki zadevajo pravno jasnost, tehnično izvedljivost, institucionalne kapacitete in pripravljenost držav članic, vključno s Slovenijo. Kljub politični podpori na ravni EU ostaja vrsta odprtih vprašanj, ki lahko vplivajo na učinkovitost in pravočasnost implementacije. Ena izmed osrednjih težav Akta o umetni inteligenci je pravna nejasnost in kompleksnost pri razvrščanju sistemov umetne inteligence v posamezne kategorije tveganja. V praksi je pogosto nejasno, kdaj neka uporaba UI pomeni »visoko tveganje« – zlasti v primerih, kjer gre za kombinacijo več funkcionalnosti. Uporabniki in razvijalci bodo morali izvajati samoocene, kar predstavlja znatno regulativno breme, zlasti za srednja in manjša podjetja. V Sloveniji se zaradi razdrobljenosti sektorjev in odsotnosti centralnega regulatornega organa že zdaj pojavljajo težave pri razumevanju zahtev glede ocene tveganja UI sistemov. Akt o umetni inteligenci predvideva tudi uvedbo t.i. »regulatornih peskovnikov« – nadzorovanih okolij za testiranje UI rešitev. V Sloveniji regulatorni peskovnik še



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

ni bil vzpostavljen, kar ovira vključevanje inovatorjev v nadaljnji razvoj rešitev, ki temeljijo na umetni inteligenci. Obenem Slovenija do leta 2025 še ni imenovala pristojnega organa, v praksi pa tudi ni jasne razmejitve med institucijami, kot so Informacijski pooblaščenec, Ministrstvo za digitalno preobrazbo, Urad za informacijsko varnost itd.

ZAKLJUČEK

V primerjavi z Združenimi državami Amerike, ki poudarjajo mehko samoregulacijo, in Kitajsko, ki implementira stroge nadzore, je Evropska Unija ubrala pot formalnega urejanja uvedbe umetne inteligence na vseh ravneh. ZDA uporabljajo prostovoljna načela (npr. NIST AI Framework), Kitajska pa stroge pred-registracije in varnostne presoje. EU je med njimi edina, ki vzpostavlja zelo kompleksen in pravno zavezujoč okvir, s čimer se vse bolj postavlja vprašanje konkurenčnosti evropskega trga. Akt o umetni inteligenci je vsekakor zgodovinski korak v pravni ureditvi umetne inteligence. Njegova uspešnost pa bo odvisna od tehnične operacionalizacije določb, jasne institucionalne razdelitve pristojnosti, pravočasne vzpostavitve podpornih mehanizmov in prilagajanja hitro razvijajoči se tehnologiji. Če temu ne bo tako, tvegamo, da bo Evropa s svojo regulacijo inovacije bolj zadrževala kot spodbujala. Deregulacija digitalnega sektorja v EU zato ni poziv k odpravi pravnega reda, temveč prizadevanje za učinkovitejšo, usklajeno in sorazmerno regulacijo. "Omnibus" deregulacijska pobuda je priložnost za EU, da se izogne regulativnemu zasičenju, za Slovenijo pa je to tudi priložnost, da kot aktivna članica prispeva k oblikovanju racionalnega evropskega digitalnega okvira.

24. FESTIVAL ZA tretje ŽIVLJENJSKO OBDOBJE

Vsi smo ena generacija!

30. september—2. oktober 2025
od 9. do 18. ure, 2. 10. do 17. ure
Cankarjev dom, Ljubljana

VSTOP PROST!

Izdelki in storitve za vse

Bogat strokovni program

2.000+ nastopajočih na odrih

Izobraževalni program

Kavarniški pogovori z znanimi

Digitalne veščine za starejše

Vodeni ogledi Ljubljane

Obeležujemo 1. oktober, Mednarodni dan starejših.

Več kot 15.500 obiskovalcev iz vse Slovenije!

PRIDRUŽITE SE NAJVEČJEMU DOGODKU ZA STAREJŠE V EVROPI!

SOORGANIZATORJI:

PROEVEN

REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA SOLIDARNO PRIHODNOST



Vsakogar čaka kibernetska lekcija

KIBERNETSKA VARNOST JE V ZADNJIH LETIH POSTALA ENA KLJUČNIH SKRBI TAKO ZA PODJETJA KOT POSAMEZNIKE.

Z razmahom digitalnega poslovanja in vseprisotno povezanostjo informacijske infrastrukture so kibernetski napadi postali pogostejši, bolj sofisticirani in uničujoči. Dolgoletni strokovnjaki za informacijsko varnost opozarjajo, da se je grožnja kibernetskih napadov iz tehnološkega problema razvila v širše poslovno tveganje, ki lahko vpliva na poslovanje, finance, ugled in celo nacionalno varnost.

SODOBNE GROŽNJE V KIBERNETSKEM PROSTORU

Današnja grožnja kibernetskih napadov je bolj raznolika in kompleksna kot kadar koli prej. Napadalci, od kriminalnih združb do državnih hekerskih skupin, za doseganje svojih ciljev izkoriščajo tehnološki napredek in človeške napake. V zadnjih letih smo priča pravi eksploziji izsiljevalskih napadov, ki napadalcem prinašajo visoke finančne dobičke. Ransomware napadi (napadi z izsiljevalsko programsko opremo) šifrirajo podatke žrtve in zahtevajo odkupnino za njihov odklep. Ti napadi ne prizanašajo nikomur. Žrtve so velika podjetja, bolnišnice, šole in kritična infrastruktura. Po poročilu Verizon DBIR je število

vporov z izsiljevalsko programsko opremo prvič zelo poskočilo v letu 2021, ko se je povečalo za 13 %, kar je toliko kot v petih zaporednih letih pred tem skupaj.

Posledice so lahko katastrofalne: ohromitev poslovanja, izguba podatkov in visoki stroški za obnovitev sistemov. Napadi na ameriški Colonial Pipeline in irski zdravstveni sistem HSE leta 2021 so nazorno pokazali, da lahko ransomware povzroči družbeno paniko in ogrozi vitalne storitve.

Vedno bolj na udaru so tudi dobavne verige, kjer napadalci namesto neposrednega napada na ciljno organizacijo vdrejo v zaupanja vrednega ponudnika programske opreme ali storitev. Tako lahko en sam vdor omogoči dostop do sto ali tisoč končnih tarč.

Zloglasni primer je napad na SolarWinds Orion konec leta 2020. Hakerji so v posodobitev tega priljubljenega orodja za upravljanje omrežij vgradili zlonamerno kodo. Posodobitev s »stranskimi vrati« je namestilo okoli 18.000 strank SolarWindsa po vsem svetu, vključno s številnimi podjetji in vladnimi agencijami. S tem posred-

nim pristopom so napadalci dosegli eno najobsežnejših in najbolj prefinjenih kibernetskih kampanj v zgodovini ZDA. Ta napad na dobavno verigo je razkril, kako lahko globoko zaupanje v programsko opremo tretjih oseb postane ahilova peta kibernetske varnosti.

Nevarne so tudi neodkrita ranljivosti (t. i. ranljivost ničtega dne), ki jih napadalci izkoristijo, preden so razvijalci o njih obveščeni in izdajo popravke. Takšne ranljivosti so pogosto tarča državno sponzoriranih hekerskih skupin (APT), ki imajo znanje in vire za odkrivanje novih lukenj v programski opremi. Ko je marca 2021 izbruhnil val vdorov v strežnike Microsoft Exchange, je postalo jasno, kako nevarne so ranljivosti ničtega dne. Kitajski APT z vzdevkom Hafnium je izkoristil štiri nepoznane hibe in s tem dobil poln dostop do e-pošte in strežnikov na tisoče organizacij po svetu. Poročali so, da je bilo globalno kompromitiranih okoli 250.000 strežnikov v podjetjih, vladah in drugih ustanovah. Takšni napadi, ki kombinirajo tehnično zahtevne ranljivosti z agresivno kampanjo, kažejo, da lahko napadalci v izjemno kratkem času ogrozijo ogromno sistemov, še preden se

žrtve sploh zavejo, da morajo ukrepati. Sodobne grožnje segajo onkraj sveta računalnikov. Z digitalnimi napadi lahko napadalci vplivajo na fizični svet. Dober primer tega je, ko kibernetiski napad ohromi operativno tehnologijo v tovarnah, elektrarnah ali transportu. Ransomware napad na Colonial Pipeline je privedel do zaustavitve največjega naftovoda v ZDA za pet dni. Posledično je prišlo do motenj v oskrbi z gorivom, v več zveznih državah so razglasili izredne razmere, povprečna cena bencina v ZDA pa je prvič po letu 2014 poskočila nad 3 dolarje za galono. Ta dogodek je pretresel javnost in pokazal, kako lahko kibernetiski napad na informacijski del podjetja hromi fizično infrastrukturo. Podobne kibernetiske incidente smo videli v energetiki, zdravstvu in transportu, kar odpira novo dimenzijo groženj, kjer so v igri tudi življenja in gospodarska stabilnost.

Sodobne kibernetiske grožnje so torej večplastne. Združujejo tehnično prefinjenost (izkoriščanje ranljivosti) z izkoriščanjem človeškega dejavnika (lažna elektronska sporočila, socialni inženiring) in iščejo šibke člene v povezani verigi (tako tehnološki kot organizacijski).

NAPADI, KI SO PRETRESLI SVET

V zadnjih letih je prišlo do več kibernetiskih napadov, ki so pritegnili pozornost zaradi svoje drznosti, obsega ali posledic.

SolarWinds: napad na zaupanja vredno programsko opremo (2020)

Eden najodmevnejših napadov zadnjih let je omenjeni napad na SolarWinds, ameriško podjetje, ki razvija orodja za upravljanje informacijskih sistemov. Napadalci (domnevno povezani z rusko obveščevalno službo) so septembra 2019 uspeli vdreti v okolje podjetja SolarWinds in v programsko opremo Orion podtakniti zlonamerno kodo. Ko je SolarWinds kasneje med marcem in junijem 2020 izdal redne posodobitve Oriona, je bila ta koda nevede vključena v uradne pakete. Gre za učbeniški primer napada



na dobavno verigo programske opreme: stranke SolarWinds so zaupale posodobitvi, ki je bila digitalno podpisana in se je zdela legitimna, a je v resnici vsebovala »trojanskega konja«.

Posledice so bile razsežne. Približno 18.000 organizacij po svetu (vladne agencije, velika podjetja in drugi) je namestilo ogroženo posodobitev. S tem so napadalci pridobili skriti dostop (backdoor) do sistemov vseh teh organizacij. Vendar njihov namen ni bil povzročiti kaosa pri vseh žrtvah, temveč so širok dostop izkoristili, da so izbrali manjšo podskupino visoko vrednih tarč, med njimi več ameriških vladnih agencij (ministrstva za finance, domovinsko varnost in zunanje zadeve) ter tehnoloških podjetij.

Napadalci so preko stranskih vrat kradli občutljive podatke in vohunili. Dogodki nakazujejo obsežno vohunsko operacijo, katere polne razsežnosti morda še dolgo ne bomo poznali. Pomembno je poudariti, da je šlo za izjemno dovršen napad. Hekerji so ostali neopaženi več kot eno leto, v tem času pa so skrbno prikrivali svoje sledi, uporabljali strežnike znotraj ZDA in posnemali običajen omrežni promet. Napad je šele decembra 2020 odkrilo podjetje FireEye, ko je samo postalo žrtev in opazilo nenavadno aktivnost.

Colonial Pipeline: ko ransomware ohromi kritično infrastrukturo (2021)

Maja 2021 je v ZDA odjeknila novica, da je bil napaden Colonial Pipeline, največji naftovod za transport goriv na vzhodni obali ZDA.

Napad je z izsiljevalsko programsko opremo izvedla kriminalna združba DarkSide, ki je v omrežje podjetja vdrla z namenom finančnega izsiljevanja. Čeprav se ransomware običajno omejuje na IT sisteme, je Colonial Pipeline preventivno zaustavil delovanje celotnega naftovoda, da bi preprečil širjenje okužbe na industrijske kontrolne sisteme (SCADA).

Transport goriva po cevovodu je bil ustavljen pet dni, od 7. do 12. maja, kar je nemudoma povzročilo motnje v oskrbi z gorivom. V več državah so se pred črpalkami vile dolge vrste prestrašenih državljanov, saj je grozilo pomanjkanje goriva. Štiri zvezne države so zaradi grožnje pomanjkanja goriva razglasile izredne razmere. Slike praznih črpalk in panike so obkrožile svet ter nazorno pokazale, da ima kibernetiski incident lahko takojšen vpliv na vsakdanje življenje in gospodarstvo.

Preiskava je pokazala, da so napadalci v omrežje Colonial Pipeline verjetno vdrli preko ukradenih

REVIJA ZA ELEKTRONIKO, AVTOMATIKO, RAČUNALNIŠTVO IN TELEKOMUNIKACIJE
svet
ELEKTRONIKE

TEMATIKE

- ◆ Arduino
- ◆ Home Assistant
- ◆ Zabavna elektronika

Računalniške novice
www.racunalniske-novice.com

SLEDITE NAM TUDI NA

racunalniskenovice

gesel ali s prevaro (phishing). Natančen vektor vstopa ni bil javno potrjen. Ko so pridobili dostop, so v nekaj urah uspeli izmakniti približno 100 GB občutljivih podatkov ter zakleniti določene sisteme. Podjetje se je znašlo pred dilemo. Ali plačati odkupnino ali tvegati dolgotrajno zaustavitev. Odločili so se za plačilo približno 4,4 milijona ameriških dolarjev odkupnine v bitcoinih (približno 75). Čeprav so s tem pridobili dekripcijsko orodje, se je izkazalo, da je bilo orodje počasno in neučinkovito, zato je ponovna vzpostavitev delovanja trajala dlje, kot bi si želeli. FBI je kasneje večino plačanih bitcoinov izsledil in zasegel, vendar je skupina DarkSide že kmalu po napadu izginila z delčkom svojega izplena.

Microsoft Exchange: globalna kampanja izkoriščanja ranljivosti (2021)

V začetku leta 2021 je prišlo do globalnega vala vdorov v Microsoftove strežnike Exchange, ki jih za e-pošto uporabljajo številna podjetja in institucije. V tem primeru ne gre za klasičen napad z zlonamerno programsko opremo, temveč za usklajeno izkoriščanje več ranljivosti ničtega dne. Skupina napadalcev, za katero ZDA in evropske države menijo, da je povezana s Kitajsko, je od januarja 2021 dalje tiho vdiral v strežnike po svetu. Marca 2021 je Microsoft razkril, da so napadalci izkoristili štiri do tedaj neznane kritične ranljivosti za dostop do e-poštinskih predalov in občutljivih informacij.

Še preden so bili na voljo varnostni popravki, so hekerji hiteli avtomatizirano skenirati in ogroziti čim več strežnikov. V mnogih primerih so za seboj pustili t. i. web shell (skriti spletni dostop), ki jim omogoča trajen nadzor nad sistemom.

KLJUČNI VZROKI ZA RANLJIVOSTI IN USPEŠNOST NAPADOV

Ko analiziramo, zakaj prihaja do tako uspešnih napadov, ugotovimo, da napadalci pogosto izrabljajo že znane slabosti.

Ljudje ostajajo najšibkejši člen v varnostni verigi. Statistike kažejo, da je v kar 82 % vdorov prisoten človeški element, bodisi v obliki uspešnega phishing napada, uporabe ukradenih ali šibkih gesel, ali nenaмерne napake zaposlenega. Napadalci to dobro vedo in redno ciljajo na ljudi z zavajajočimi tehnikami socialnega inženiringa. Lažna e-poštna sporočila, ki zaposlene pretenjajo v odprtje zlonamerne priloge ali razkritje prijavnih podatkov, ostajajo najbolj pogost vstopni vektor mnogih napadov. Tudi v odmevnih incidentih pogosto najdemo človeški dejavnik. Vdor v Colonial Pipeline naj bi se začel s kompromitiranim geslom za VPN dostop, verjetno zaradi ponovne uporabe gesla ali phishinga.

V napadu na Twitter leta 2020 so hekerji s socialnim inženiringom pretentali zaposlene in pridobili



bili dostop do notranjih orodij, kar jim je omogočilo objavo sporočil z računov slavnih oseb. Nezadostno ozaveščenje in izobraževanje zaposlenih o grožnjah, skupaj s preobremenjenostjo uporabnikov z varnostnimi pravili, ustvarja okolje, kjer lahko napadalci razmeroma enostavno izkoristijo človeško napako.

Tudi tehnična zastarelost in zanemarjanje posodobitev sta med najpogostejši razlogi, da so organizacije ranljive. Mnogo napadov uspe preprosto zato, ker varnostni popravki niso bili pravočasno nameščeni. Študije kažejo, da je okoli 60 % vdorov neposredno povezanih z znanimi ranljivostmi, za katere popravki že obstajajo, a sistemi niso ustrezno posodobljeni. Napadalci aktivno spremljajo objave o odkritih ranljivostih in hitro razvijejo izkoriščevalske kode, ki ciljajo ranljive sisteme, preden jih žrtve zakrpajo.

Dober primer je bila ranljivost EternalBlue v operacijskem sistemu Windows. Popravki so bili na voljo, a ker jih številne organizacije niso namestile, sta odmevna virusa WannaCry in NotPetya lahko v nekaj urah obkrožila svet in povzročila kaos. Tudi napadi na Microsoft Exchange so bili uspešni predvsem zato, ker številni strežniki niso bili posodobljeni pravočasno. Hakerji so nekaj dni dobesedno tekmovali s časom in avtomatsko vdrali v strežnike brez nameščenih popravkov, preden so jih skrbniki uspeli namestiti. Eden od razlogov za neposodobljene sisteme je lahko v tem, da podjetja uporabljajo zastarelo programsko opremo ali se bojijo, da bi posodobitev motila poslovanje. Žal pa vsaka zamuda pri nameščanju varnostnih popravkov

pusti odprto okno priložnosti za napadalce, kar ti s pridom izkoriščajo.

Sodobna IT-okolja so izjemno kompleksna in prepletena. Podjetja uporabljajo številne različne platforme, oblačne storitve, IoT naprave, programske pakete in knjižnice, ki jih razvijajo tretje osebe. Ta širina in heterogenost ustvarja veliko možnih vstopnih točk in široko površino za napad. Pogosto se zgodi, da organizacija niti nima popolnega pregleda nad vsemi komponentami v svojem omrežju ali nad tem, katere različice programske opreme poganja.

Napadalci pa potrebujejo le eno šibko točko. Kot smo videli pri napadu na SolarWinds, lahko kompromitacija enega dobavitelja (v tem primeru programske opreme za nadzor omrežja) učinkovito odpre stranska vrata na tisoče drugih podjetij. Tudi napadi na IT podjetja, ki nudijo storitve za zunanje izvajanje, lahko kaskadno prizadenejo njihove stranke. Leta 2021 je denimo napad na podjetje Kaseya (ponudnika orodij za MSP) omogočil izsiljevanje več sto manjših podjetij hkrati. Verižna reakcija je nova realnost. Napad ni več omejen le na neposredno tarčo, temveč lahko preko povezav (dobavitelji, partnerji, programske komponente) prizadene širši ekosistem.

Kibernetska varnost ni cilj, ki ga enkrat dosežemo, temveč nenehen proces prilagajanja in izboljševanja. Napadalci se razvijajo, a tudi branitelji se lahko. Vsak odmeven napad prinaša lekcije, naj bodo še tako težke. Pomembno je, da se iz njih učimo in dvignemo splošno raven pripravljenosti.

NAJBOLJŠA ZABAVA za vso družino



NAŠ NAMIG:
Naročnina na revijo je darilo, ki traja celo leto.

**ŽE V
PRODAJI**



Ob sklenitvi naročniškega razmerja za eno leto
(letna naročnina s 15 % popustom znaša 30,76 €)
vam podarimo XXL brisačo za bazen, savno ali plažo (100x170 cm).
Za več daril obiščite stran: www.avtomedija.si



Informacije in naročila
01/236 10 00
www.avtomedija.si

avto medija
založba premium tiska
2024
AAA **Excellent**
mail & internet
Certifikat o kakovosti tiska



SOPHOS

Kibernetska varnost brez kompromisov – zaupajte Sophos MDR storitvi

DNEVNI AVTOMATSKI IN CILJANI KIBERNETSKI NAPADI NA PODJETJA PO VSEM SVETU SO POSTALI STALNICA, VSE POGOSTEJE PA SO TARČA TUDI SLOVENSKA PODJETJA.

VARUJE ŽE VEČ KOT 30.000 PODJETIJ

Zaradi pomanjkanja strokovnjakov za informacijsko varnost se številna podjetja odločajo za zunanje ponudnike storitev zaznavanja in odzivanja na grožnje, znane kot MDR (Managed Detection and Response). Tudi organizacije z lastnimi varnostnimi operativnimi centri (SOC) se pogosto soočajo s preobremenjenostjo in pomanjkanjem kadra.

Podjetje Sophos, ki že več kot 30 let skrbi za kibernetsko varnost podjetij po vsem svetu, je razvilo svojo MDR storitev, ki jo danes uporablja več kot 30.000 organizacij. Zaradi te številke je Sophos MDR ena najbolj razširjenih MDR storitev na svetu. Prejema tudi najvišje ocene uporabnikov na platformah Gartner Peer Insights in G2, kar potrjuje njeno kakovost in zanesljivost ter jo postavlja pred konkurenco.

KAJ JE SOPHOS MDR STORITEV

Storitev Sophos MDR združuje strokovno človeško analizo in napredne tehnologije umetne inteligence, ki omogočajo hitro in samodejno zaznavanje groženj ter neprekinjen nadzor in odzivanje na varnostne incidente. Sophosovi strokovnjaki zagotavljajo podporo vse dni v letu, 24/7, brez izjeme.

Podjetja se lahko v celoti zaneajo na Sophos MDR kot nadomestilo za lasten varnostni oddelk ali pa z njim dopolnijo svoj obstoječi SOC. Ključna konkurenčna prednost rešitve Sophos

SOPHOS PRODUKTI IN ZAGOTAVLJANJE NIS2 DIREKTIVE

	Sophos Endpoint	Sophos Firewall	Sophos MDR	Sophos XDR
Politike analize tveganj	✓	✓	✓	
Obvladovanje incidentov	✓	✓	✓	✓
Neprekinjeno poslovanje	✓	✓	✓	✓
Varnost dobavne verige	✓		✓	✓
Zagotavljanje varnosti omrežij in informacijskih sistemov, vključno z ravnanjem z ranljivostmi in njihovo razkritje		✓	✓	✓
Ocena učinkovitosti ukrepov za upravljanje kibernetskih tveganj	✓	✓	✓	
Politike glede uporabe kriptografije in šifriranja		✓		
Varnost človeških virov, politike nadzora dostopa in upravljanje sredstev		✓	✓	✓
Uporaba večfaktorske avtentikacije		✓		
Obveznosti poročanja			✓	✓

Z naprednimi rešitvami in storitvami na področju kibernetske varnosti Sophos podjetjem učinkovito pomaga pri izpolnjevanju zahtev direktive NIS2.

MDR Complete je tudi odškodninska zaščita v višini do enega milijona ameriških dolarjev v primeru uspešnega napada, ki bi se zgodil kljub uporabi te storitve.

KAKO SOPHOS MDR POMAGA V PRAKSI

Primer 1: Napadalec z ukradeno identiteto vstopi v sistem podjetja izven delovnega časa. Sophos MDR zazna sumljivo vedenje, izvede samodejno izolacijo naprave in sproži opozorilo.

Primer 2: Zaposleni nenamerno klikne na zlonamerno povezavo v e-pošti. Sophos MDR prepozna grožnjo, analizira vektorsko pot napada in še pred širjenjem blokira zlonamerno kodo.

SKLADNOST Z NIS2 DIREKTIVO

Direktiva NIS2, ki jo je Republika Slovenija implementirala v nacionalno zakonodajo aprila 2025, prinaša strožje zahteve glede kibernetske varnosti za ključne in pomembne subjekte. Zakonodaja zahteva stalno spremljanje groženj, hitro odzivanje, poročanje pristojnim organom in dokazovanje izvedenih varnostnih ukrepov.

Sophos MDR podjetjem omogoča izpolnjevanje teh zahtev s stalnim nadzorom omrežij in naprav, proaktivnim zaznavanjem in zaježitvijo napadov ter strokovno pomočjo pri odzivanju na incidente. V primeru varnostnega dogodka Sophos zagotavlja takojšnjo forenzično analizo in pripravo dokumentacije, skladne z direktivo, vključno s poročili za nacionalne nadzorne organe. Poleg tega omogoča identifikacijo ranljivi-

vosti, vzpostavitev revizijske sledi in shranjevanje dokazil o izvedenih ukrepih.

MICROSOFT DEFENDER IN SOPHOS MDR

Čeprav je Microsoft Defender ena najbolj razširjenih varnostnih rešitev, številna podjetja prepoznajo, da sama po sebi ne zadostuje za zaščito pred kompleksnimi kibernetskimi grožnjami. Sophos MDR izboljša delovanje Microsoft Defenderja z neprekinjenim spremljanjem varnostnih dogodkov, napredno analitiko in hitrim, strokovnim odzivanjem. S tem podjetja zmanjšajo tveganje napadov in razbremenijo notranje IT ekipe, saj nadzor in odziv prevzamejo Sophosovi strokovnjaki. Storitev se brezhibno integrira z različnimi Microsoftovimi orodji, kot so Microsoft Defender za identiteto, Office 365, oblačne aplikacije, Entra ID Protection in Purview Data Loss Prevention. Takšna celovita zaščita izboljšuje varnostno učinkovitost, krepi vidljivost nad grožnjami ter omogoča hitrejši in natančnejši odziv.

ZAUPAJTE VODILNI REŠITVI ZA KIBERNETSKO VARNOST

Sophos MDR je zasnovan za podjetja vseh velikosti – od manjših ekip brez lastnega varnostnega oddelka do velikih organizacij z obstoječim SOC. V svetu, kjer so grožnje neizogibne, mora biti odziv hiter, usklajen in zanesljiv. Zaupajte rešitvi, ki jo uporablja več kot 30.000 podjetij po vsem svetu. Vaša varnost ni stvar naključja – naj bo Sophos MDR vaša prednost. (P. R.)

SOPHOS

Defeat Cyberattacks

Distributer: Sophos d.o.o.

Germova ulica 9, Novo mesto
slovenija@sophos.si

07/393 5 600
www.sophos.si

HILOOK

Odlične kamere za notranje in zunanje prostore



KAMERE HiLOOK NUDIJO ENOSTAVNO POVEZAVO Z WI-FI OMREŽJEM BREZ KABLA. ZA UPORABO SO ENOSTAVNE, SAJ JE KONFIGURACIJO MOGOČE DOKONČATI Z ENKRATNIM SKENIRANJEM KODE.

Kamere HiLook omogočajo tudi shranjevanje posnetkov, vse pa so na voljo v dveh izvedbah – z ločljivostjo 4 MP in 2 MP.

ZUNANJA, NAPREDNA WI-FI KAMERA

IP kamera HiLook PTZ-N2C400I-W(W) je napredna zunanja brezžična kamera, ki omogoča jasn zajem slike podnevi in ponoči. Različica z ločljivostjo 4 MP z 1/2,9-palčnim CMOS senzorjem dosega ločljivost 2560 x 1440 pik in deluje že pri zelo slabi svetlobi – v temi pa z IR osvetlitvijo snema do 30 m oddaljene predmete oziroma pokrajino.



Opremljena je z objektivom s širokim kotom pogleda do 108 stopinj. Funkcija Auto-tracking Lite omogoča sledenje ljudem in vozilom s pomočjo umetne inteligence ter zmanjšuje lažne alarme, pri čemer se zanaša na napredne algoritme umetne inteligence. Kamera podpira pametne funkcije, kot so zaznava prečkanja navidezne črte, vdorov in vstopov v določena območja – vse to z možnostjo proženja alarma, snemanja ali zvočnega opozorila.

Za avtonomno delovanje ima režo za microSD kartico do 512 GB, vgrajena mikrofoni in zvočnik pa omogočata dvosmerno komunikacijo. Upravljanje poteka prek aplikacije Hik-Connect, ki deluje preko oblačne storitve in je na voljo tako na mobilnem telefonu kot prek spleta. Robustno ohišje s certifikatom IP66 – kar pomeni, da je kamera odporna na prah in vodo – omogoča uporabo v vseh vremenskih pogojih. Kamera se lahko samodejno premika med dolo-

čenimi točkami ali izvaja 360° rotacijo, kar omogoča nadzor brez mrtvih kotov. Idealna je za uporabnike, ki iščejo pametno, zanesljivo in učinkovito rešitev za zunanji nadzor.

DRUGAČNA »BULLET« OBLIKA, VRHUNSKA ZMOGLJIVOST



HiLook IPC-B140HA-D/W(W) je kompaktna zunanja brezžična IP kamera v »bullet« izvedbi, ki zagotavlja kakovostno 4MP sliko za zanesljiv nadzor na prostem (B120HA pa je različica z ločljivostjo 2 MP). Povezava prek Wi-Fi omrežja omogoča enostavno in hitro namestitev brez potrebe po internetnih kablji. Je zelo podobna prejšnji, le da je v drugačnem ohišju. Opremljena je z napredno infrardečo tehnologijo EXIR 2.0, ki omogoča jasn nočni vid na večje razdalje. Kamera vključuje tudi režo za pomnilniško kartico do 512 GB, kar omogoča lokalno shranjevanje posnetkov brez dodatne opreme. Vgrajen mikrofoni in zvočnik omogočata dvosmerno zvočno komunikacijo v realnem času. Upravljanje poteka prek aplikacije Hik-Connect, ki omogoča oddaljeni dostop in nadzor kjerkoli in kadarkoli. Primerna je za uporabo v vseh vremenskih razmerah.

IŠČETE KAMERO KUPOLASTE OBLIKE?

HiLook IPC-D140HA-D/W(W) je zmogljiva 4 MP zunanja Wi-Fi kamera v kupolastem ohišju (dome) in zato malo bolj diskretna (različico z 2 MP so poimenovali D120HA). Omogoča podroben in jasn zajem slike v vseh svetlobnih pogojih. Idealna je za domačo ali poslovno uporabo. Kamera podpira napredno kompresijo H.265, kar zmanjšuje porabo pasovne širine in prostora za shranjevanje brez izgube kakovosti. Vgrajena ima mikrofoni in zvočnik, zaradi infrardeče tehnologije EXIR 2.0 pa vidi tudi ponoči. Podpira

pomnilniške kartice do 512 GB in je odporna na vodo in prah (IP66). Tudi tu je možno upravljanje prek aplikacije Hik-Connect.

NOTRANJA IZVEDBA ZA DOM ALI POSLOVNI PROSTOR

HiLook IPC-C340HA-D/W(W) je kompaktna notranja Wi-Fi kamera ločljivosti 4 MP, namenjena zanesljivemu videonadzoru v stanovanjskih in poslovnih prostorih (C320HA je različica z 2 MP ločljivostjo).

Digitalna WDR tehnologija (Digital Wide Dynamic Range) poskrbi za jasno sliko tudi pri močni osvetlitvi od zadaj, na primer pri oknih ali vhodih. Kamera temelji na globokem učenju za prepoznavo ljudi in vozil.

Vgrajen mikrofoni in zvočnik omogočata dvo-



smerno zvočno komunikacijo – idealno za nadzor otrok, starejših oseb ali domačih ljubljencev. IPC-C340HA-D/W(W) je odlična izbira za uporabnike, ki iščejo pametno, učinkovito in enostavno rešitev za notranji nadzor z napredno analitiko in zvočno komunikacijo. Notranja izvedba je na voljo tudi v okrogli obliki – IPC-P220-D/W(W) – a z zelo podobnimi funkcionalnostmi.

Več najdete na bit.ly/kamere-HiLook.

(P. R.)

TECHTRADE
www.techtrade.si
TECH TRADE d.o.o. Trzin

Blatnica 8, 1236 Trzin

+386 1 562 21 11

MAVE D.O.O.

Prst, koda ali obesek: Kako varno in udobno odpirati vhodna vrata?

NEPOGREŠLJIVI PARTNER ZA PAMETNE KLJUČAVNICE TER SISTEME ZA NADZOR VSTOPA V OBJEKTE.

Na trgu je veliko raznovrstnih naprav za odpiranje vrat in pogosto je izbira prave opreme tisti najpomembnejši dejavnik, ki poskrbi, da dolgo trajno zadovoljstvo in učinkovitost.

Katero opremo izbrati za odpiranje domačih vrat, skupnih vhodov v bloku ali poslovnih prostorih smo povprašali Matjaža Križmančiča, direktorja podjetja Mave d.o.o., ki z več kot 15-letnimi izkušnjami na tem področju pomaga številnim mojim, podizvajalcem ter končnim strankam.

Katero rešitev priporočate za odpiranje domačih vrat ali vrat apartmajev z možnostjo pošiljanja ključev na daljavo?

Za odpiranje domačih vrat priporočam uporabo pametnih ključavnic Nuki ter čitalcev, ki omogočajo vstop s prstnimi odtisi, PIN kodo ali mobilno aplikacijo. Nuki je avstrijski proizvajalec in je prepoznaven po zanesljivih in varnih napravah. Pametne ključavnice se lahko namesti tudi na obstoječe ključavnice in princip odklepanja in odpiranja vrat je tak, da dobesedno vrtijo ključ, kot če bi to naredili ročno s ključem. Na zunanjo stran vhoda se namesti kodna tipkovnica s senzorjem prstnih odtisov. Uporaba prstnih odtisov ali 6-mestne PIN kode sta zelo učinkovita in omogočata hiter vstop, tudi če objekt zapustimo brez telefona. Z uporabo tovrstnega sistema imamo tudi možnost zaklepanja vrat s tipkovnico in navadnih ključev ne potrebujemo več.

Za odpiranje vrat apartmajev je najustreznejša kombinacija pametne ključavnice Nuki in kodne tipkovnice. Kodo z omejeno veljavnostjo lahko

kreiramo z uporabo mobilnega telefona ali računalnika iz poljubne lokacije, zaradi možnosti vpogleda v statistiko obiskov pa lahko vsak trenutek preverimo, če so gosti prišli, ter če so po svojem odhodu vrata zaklenili.

Je ta rešitev primerna tudi za odpiranje skupnih vhodov v večstanovanjskih objektih?

Za odpiranje skupnih vhodov v večstanovanjske objekte priporočamo drugo vrsto robustnih naprav, ki vsebujejo čitalnik in krmilnik v eni napravi. Nastavitev takih naprav je zelo preprosta in v napravo se registrira določeno število RFID obeskov, ki imajo pravico do odpiranja vrat. V teh primerih je priporočljivo izbrati naprave, ki omogočajo prenos registriranih ključev na novo napravo in nudijo možnost preproste nadgradnje sistema z dodatnim vhodom. Če se naročnik naknadno odloči za vzpostavitev elektronskega sistema za vstopanje v kolesarnico, je možno prenesti registrirane ključke iz sistema za glavni



vhod, brez potrebe po pridobivanju RFID obeskov od vseh stanovalcev.

Prednosti tovrstnih sistemov so nizka cena ter delovanje brez potrebe po povezavi na mrežo ali internet. Taki sistemi so primerni tudi za odpiranje vrat šol, vrtcev in podobnih objektov, kjer želimo nuditi vstop le določenim uporabnikom.

Kateri sistem pa je primeren za zunanjo uporabo – na primer za dvoriščna vrata?

Za odpiranje dvoriščnih vrat priporočamo uporabo samostojnih naprav s tipkovnico za vpis PIN kode. Takšne naprave so robustno izdelane, vodoodporne in delujejo tudi v ekstremnih vremenskih razmerah. Ko vpišemo registrirano PIN kodo, naprava sklence stikalo, ki od-



pre elektronsko ključavnico in nam omogoči hitri vstop. S tem sistemom si zagotovimo zasebnost in svobodo, saj za odpiranje vrat ne potrebujemo ključev, telefona ali pametnih obeskov.

Tovrstni sistemi so primerni tudi za odpiranje vrat v skladiščih in posameznih vhodov znotraj poslovnih prostorov. Za večje poslovne prostore s številnimi vhodi nudimo tudi kompleksne sisteme z upravljanjem pravic vstopa na daljavo.

Po čem se razlikujete od drugih prodajalcev podobne opreme?

Poznavanje tehnologije je naša največja prednost. Za izbiro primerne naprave je namreč potrebno poznati različne vrste naprav in njihove posebnosti v delovanju. Pri izvedbi celovitih rešitev sodelujemo z drugimi podjetji in mojstri, ki poskrbijo za namestitev opreme ter podporo na terenu. Glede na potrebe naročnika pomagamo pri izbiri ustreznih naprav, čipov ter zagotavljamo tehnično podporo ter hitro dobavo. Na zalogi imamo velik nabor čitalnikov, krmilnikov in veliko dodatkov, ki zadovoljijo tudi najzahtevnejše kupce. Če želite preveriti, kateri sistem je najprimernejši za vaš vhod, nas lahko pokličete ali pošljete povpraševanje in z veseljem vam bomo pomagali.

(P.R.)



MAVE, Kartice in RFID sistemi, d.o.o.

Pod jezom 40, 1000 Ljubljana

Tel.: +386 41 884 124

e-pošta: info@mave.si

www.mave.si

INGRAM MICRO LJUBLJANA

Ne zanemarjajte kibernetске varnosti in razmišljajte celostno

KIBERNETSKA VARNOST JE KLJUČNI DEJAVNIK POSLOVNE STABILNOSTI. INGRAM MICRO LJUBLJANA S SVOJO USMERITVIJO IN STROKOVNO EKIPO PONUJA ZANESLJIVO PODPORO PRI ZAŠČITI DIGITALNEGA OKOLJA.

Ingram Micro velja za enega vodilnih globalnih distributerjev informacijske tehnologije. Na slovenskem trgu je prisoten prek podružnice Ingram Micro Ljubljana. Ta že vrsto let skrbi za distribucijo širokega nabora IT-opreme in rešitev, v zadnjem času pa vedno več pozornosti namenja področju kibernetске varnosti. Z razvejano ponudbo, tehnično usposobljenostjo in močno prodajno podporo ostaja zanesljiv partner tako za sistemske integratorje kot za končne kupce.

ŠIROK PORTFELJ, RAZNOLIK PRISTOP

Podjetje Ingram Micro Ljubljana ima v svojem portfelju številne priznane ponudnike IT opreme, ki pokrivajo tako področje infrastrukture kot tudi poslovnih rešitev. Med ključnimi imeni izstopajo velikani, kot so Cisco, Dell Technologies in VMware. Cisco s svojimi mrežnimi rešitvami, varnostnimi napravami in orodji za sodelovanje ostaja eden izmed stebrov sodobne IT-infrastrukture. Dell Technologies ponuja robustno strežniško in shranjevalno opremo, poleg tega pa tudi končne naprave za poslovna okolja. VMware pa sliko dopolnjuje z virtualizacijskimi rešitvami, ki so osnova za hibridna okolja in sodobne oblačne strategije.

Poleg standardnih rešitev za poslovna okolja Ingram Micro Ljubljana ponuja tudi širok nabor DC/POS opreme za prodajna mesta in zajem podatkov – predvsem terminalov, čitalcev in drugih rešitev, namenjenih prodajnim mestom in logistiki.

Del poslovanja predstavlja tudi segment z izdelki za množični trg (angl. volume business), kjer se pod okriljem Ingrama znajdejo številni manjši

proizvajalci s ponudbo slušalk, tipkovnic, mišk in druge računalniške periferije.

KIBERNETSKA VARNOST – POMEMBNA VERTIKALA Z JASNIM FOKUSOM

Eden izmed ključnih strateških stebrov podjetja je vsekakor kibernetška varnost. Za to področje skrbi ekipa, ki jo vodi Simon Kojić, vodja oddelka za kibernetško varnost. Njegova zgodba v podjetju je dokaz vztrajnosti in trdega dela, saj je v podjetju najprej delal kot študent v skladišču, kjer je imel priložnost do potankosti spoznati proizvajalce oziroma ponudnike in njihove izdelke. To znanje mu je prišlo prav pri prehodu v administracijo, kjer je kasneje opravljal tudi naloge v oddelku za podporo prodaji, dokler ni napredoval v vlogo produktne vodje.

Že od vsega začetka ga je zanimala kibernetška varnost – tako s tehničnega kot tudi s strateškega vidika. Danes vodi prav ta segment, ki je zagotovo eden pomembnejših. Pod svojim okriljem ima vrhunske ponudnike, kot so Checkpoint, Delinea in RSA.

KLJUČNI PONUDNIKI VARNOSTNIH REŠITEV

Checkpoint je eden vodilnih globalnih ponudnikov na področju informacijske varnosti, ki pokriva širok spekter varnostnih potreb – od zaščite omrežij, aplikacij in končnih točk do naprednega zaznavanja groženj in varnosti v oblaku. Njihove rešitve so modularne, skalabilne in preizkušene v najzahtevnejših poslovnih okoljih. V slovenskem prostoru so pomembne predvsem kot celostna rešitev za srednje velika in večja podjetja, kjer sta zanesljivost in centralizirano upravljanje ključnega pomena.

V portfelju podjetja Ingram Micro Slovenija izstopa tudi Delinea, specializiran ponudnik rešitev za upravljanje privilegiranih dostopov. V dobi razpršenih IT-okolij in povečanega števila dostopnih točk je upravljanje z administrativnimi računi ključno za preprečevanje zlorab. Rešitve omogočajo natančen nadzor nad dostopi, revizijo dejavnosti in avtomatizacijo upravljanja z uporabniškimi pravicami.

Omeniti velja še RSA, pionirja digitalne varnosti. RSA ostaja pomemben igralec – predvsem na področjih, kot so večfaktorska avtentikacija,



Simon Kojić, Product manager, Ingram Micro Ljubljana

upravljanje identitet in analiza tveganj. Njihove rešitve se pogosto uporabljajo v reguliranih industrijah, kot so finance, zdravstvo in javna uprava.

ZANESLJIV PARTNER V DIGITALNI TRANSFORMACIJI

Ingram Micro Ljubljana danes ni zgolj distributer, temveč kompetenten partner, ki zna svetovati, usposobiti in pomagati pri uvajanju naprednih rešitev. Ne glede na to, ali gre za virtualizacijo, mrežno infrastrukturo, varnostne sisteme ali upravljanje z uporabniki, ponuja celovito podporo in s partnerji gradi dolgoročne odnose. Fokus podjetja je usmerjen v dodano vrednost, predvsem na področjih, kjer se tehnologija hitro razvija – in kibernetška varnost je zagotovo eno takšnih.

Več lahko najdete na spletni strani si.ingrammicro.eu.

(P. R.)

V podjetju Ingram Micro Ljubljana deluje uradni, certificirani izobraževalni center (ATC),

kjer lahko pridobite vrhunska strokovna znanja. Na voljo so uradna izobraževanja za CCSA (Check Point Certified Security Administrator) in CCSE (Check Point Certified Security Expert) ter številni drugi programi, tako da imate možnost pridobiti uradne certifikate različnih priznanih proizvajalcev.

INGRAM MICRO



CHECK POINT™

Ingram Micro Ljubljana, d.o.o.

Gmajna 10

1236 Trzin - Ljubljana

T: +386 1 600 25 80

checkpointteamslovenia@ingrammicro.com

W: si.ingrammicro.eu

ANNI

ZInfV-1: Ste pripravljeni na novi zakon o informacijski varnosti?

S SPREJETJEM NOVEGA ZAKONA O INFORMACIJSKI VARNOSTI (ZInfV-1), KI MED DRUGIM V SLOVENSKI PRAVNI RED PRENAŠA EVROPSKO DIREKTIVO NIS2, SE UVAJAJO VIŠJI STANDARDI KIBERNETSKE VARNOSTI.

Zakon določa šestmesečni rok za uskladitev – kar pomeni, da je zdaj pravi čas za ukrepanje.

KAJ PRINAŠA ZInfV-1?

Zakon uvaja strožje zahteve na področjih upravljanja tveganj, poročanja incidentov, izvajanja analiz in preverjanj, ter jasno določa odgovornost vodstva organizacij. Povečuje se tudi nadzor in kazni za neskladnost. Poleg tega ZInfV-1 vključuje določila evropske direktive NIS2, kar pomeni, da se Slovenija tudi na tem področju usklajuje z evropskimi smernicami. Namen vseh ukrepov pa je jasen: večja odpornost in boljše upravljanje kibernetских tveganj.

KAKO VAM LAHKO POMAGA ANNI?

Prvi korak: ocena trenutnega stanja

Marsikatero podjetje se v tej fazi sprašuje: Kje sploh začeti? ANNI priporoča izvedbo GAP analize, ki omogoča pregled nad trenutnim stanjem, identifikacijo vrzeli in pripravo načrta za skladnost z zakonodajo. To je temelj, na katerem lahko zgradite učinkovit načrt ukrepov za skladnost. Več o GAP analizi preberite na naslednji strani.

Njihova vloga: vaš tehnični partner pri usklajevanju z zakonodajo

Zavedajo se, da že vodite kompleksna okolja – zato ponujajo strokovno podporo, ki vam omogoča hiter pregled trenutnega stanja in učinkovito načrtovanje nadaljnjih korakov.

Z njihovo pomočjo lahko:

- izvedete GAP analizo glede na ZInfV-1/NIS2 zahteve,



- prepoznate in naslovite ranljivosti v omrežju in sistemih,
- vzpostavite ali nadgradite varnostno politiko, skladno z zakonskimi zahtevami,
- dokumentirate postopke za poročanje incidentov in obvladovanje tveganj,
- izobražujete uporabnike z realnimi scenariji (npr. simulacije phishing napadov).

Tehnične rešitve, ki jih uvajajo pri svojih strankah:

- NGFW požarne pregrade, segmentacija omrežij,
- MFA (npr. za AD, VPN, e-pošto),
- šifriranje diskov, podatkovnih baz in prenosov,
- redundanca in varnostno kopiranje podatkov (on-prem/cloud),
- EPDR/XDR rešitve za zaščito končnih točk,
- centralizirano posodabljanje (patch & vulnerability management),
- varnost e-pošte in anti-phishing rešitve,
- Zero Trust modeli dostopa.

Ekipa strokovnjakov podjetja ANNI je certificirana (CEH, CEH Master, CompTIA PenTest+, Security+, OSCP, CCNA ipd.) ter izkušena pri delu z organizacijami različnih velikosti in dejavnosti.

S storitvami in dolgoletnimi izkušnjami vam pomagajo ne le do skladnosti z zakonodajo, temveč tudi k večji varnosti vašega celotnega IKT okolja. Z njihovo pomočjo boste lahko:

1. Izpolnili zakonske zahteve.
2. Povečali odpornost svojih informacijskih sistemov.
3. Zaščitili ugled in zaupanje svojih strank in partnerjev.

NE ODLAŠAJTE. ZAČNITE PRAVOČASNO.

Usklajenost z zakonodajo ni le pravna obveza – gre tudi za zaščito poslovanja, ugleda in zaupanja strank. Zgodnje ukrepanje pomeni manj stresa, bolj premišljene rešitve in več časa za vključevanje zaposlenih.

Če še niste začeli, ali pa ne veste, kje začeti – tukaj so, da vam pomagajo.

(P. R.)



ANNI

GAP analiza ter presoja statusa po NIS2 in ZInFV-1

PREDSTAVLJAMO PONUDBO EKIPE ZA KIBERNETSKO VARNOST PODJETJA ANNI D.O.O. ZA IZVEDBO POMEMBNE STORITVE, KI BO VAŠI ORGANIZACIJI POMA-GALA DOSEČI SKLADNOST Z ZAHTEVAMI DIREKTIVE NIS 2 IN NOVEGA ZAKONA O INFORMACIJSKI VARNOSTI (ZInFV-1).

Ta analiza je ključnega pomena za zagotavljanje varnosti vaših informacijskih sistemov ter izpolnjevanje zakonskih obveznosti na področju kibernetne varnosti.

GAP ANALIZA – ANALIZA VRZELI PO DIREKTIVI NIS2 IN ZAKONU ZInFV-1

GAP analiza bo zagotovila podrobno oceno trenutnega stanja vaših varnostnih praks in informacijskih sistemov ter identificirala morebitne vrzeli v primerjavi z zahtevami, ki jih prinašata NIS2 in zakon ZInFV-1. Analiza bo zajela pregled dokumentacije, politik, postopkov in tehnologij za varovanje informacij, kot so upravljanje dostopa, zaščita podatkov, omrežna varnost, incidentno upravljanje ter varnostne kopije in obnove podatkov.

Cilj GAP analize je prepoznati področja, kjer vaša organizacija že izpolnjuje zahteve direktive ter tista, kjer so potrebne izboljšave ali prilagoditve. Analiza bo prav tako izpostavila pomanjkljivosti v določitvi odgovornosti za kibernetno varnost, obvladovanju varnostnih incidentov ter morebitna odstopanja od predpisanih postopkov poročanja.

GAP analiza vključuje:

- Pregled obstoječe dokumentacije in varnostnih politik.
- Identifikacijo vrzeli v primerjavi z zahtevami NIS2 in predlogom ZInFV-1.
- Pripravo poročila s priporočili za izboljšanje varnostnih postopkov.

Preverili bodo stanje na naslednjih področjih:

1. Organizacijski vidik varnosti

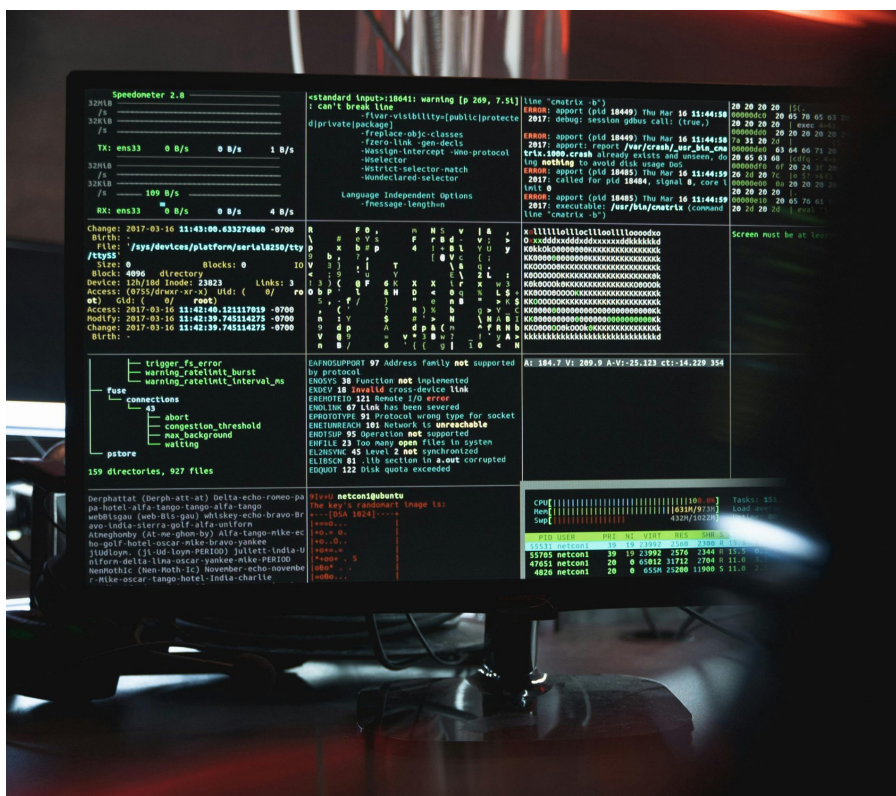
- struktura in odgovornost za kibernetno varnost, politike, usposabljanje, sistem poročanja varnostnih incidentov

2. Tehnična zaščita informacijskih sistemov

- ocenjevanje varnostnih mehanizmov, kot so nadzor dostopa, šifriranje, požarne pregrade, IDS/IPS sistemi, varnostne kopije

3. Upravljanje tveganj

- postopki ocenjevanja in obvladovanja tveganj, penetracijski testi in varnostni pregledi



4. Obvladovanje varnostnih incidentov

- postopki za zaznavanje in odzivanje na incidente, načrti za povrnitev delovanja (disaster recovery)

5. Zaščita podatkov in zasebnosti

- skladnost z zakonodajo, ocena zaščite osebnih in občutljivih podatkov

6. Fizična varnost

- dostopne kontrole, zaščite fizičnih lokacij informacijskih sistemov

7. Zagotavljanje neprekinjenega poslovanja

- načrti za varnostno kopiranje podatkov in obnovo sistemov po katastrofi

8. Skladnost z zakonodajo in standardi

- skladnosti z NIS2, GDPR in standardi, kot je ISO 27001

Na podlagi te celovite analize boste pridobili jasen pregled nad trenutnim stanjem varnosti v vaši organizaciji ter podrobna priporočila za izboljšave in prilagoditve, ki bodo zagotovile skladnost z zahtevami NIS2 ter zakonom ZInFV-1. (P.R.)



**CYBER
SECURITY
TEAM**
@ANNI



Anni d.o.o.

Motnica 7a, Trzin,

T: 01/ 5800 800 • info@varen.it

Toni JERŠIN • M 041 820 577

Matej PERNEK • M 051 323 343

www.varen.it

SI SPLET

ESET ponudnikom MSP poenostavlja varnostne storitve za stranke

NAJNOVEJŠE DOPOLNITVE PORTFELJA REŠITEV ZA ZUNANJE IZVAJALCE VARNOSTNIH STORITEV VKLJUČUJEJO STORITEV ESET MDR ZA MSP, NAPREDNO ANALIZO GROŽENJ NA PODLAGI UMETNE INTELIGENCE ESET AI ADVISOR, TER PRILAGODLJIVE CENOVNE MODELE ZA TAKOJŠNJO ZAŠČITO PODJETIJ VSEH VELIKOSTI.

Ponudniki storitev SOC ter upravljanih storitev (MSP) so pod velikim pritiskom: po eni strani njihove stranke pričakujejo najvišje standarde IT-varnosti, po drugi strani pa morajo učinkovito upravljati lastne procese. Ta izziv je vse bolj zapleten zaradi pomanjkanja usposobljenih strokovnjakov in vse večjega števila napadov.

Izvajalci upravljanih storitev se na grožnje vedno težje pravočasno in pravilno odzivajo. Zato je ESET zanje oblikoval posebno ponudbo storitev upravljanega odkrivanja in odzivanja ESET MDR za MSP, ki omogoča izboljšanje varnosti in učinkovitosti s proaktivnim odkrivanjem in hitro odzivnostjo.

KLJUČNE KORISTI ESET MDR ZA MSP:

- ESET-ova tovarniška ekipa varnostnih strokovnjakov, ki imajo neposreden dostop do informacij varnostno-obveščevalnih ekip ESET Threat Intelligence: 24/7 spremljanje in proaktivno iskanje groženj s strani varnostnih strokovnjakov.
- Odkrivanje in odzivanje v samo 20 minutah za hitro nevtralizacijo napadov.
- Zaznavanje varnostnih incidentov na podlagi umetne inteligence, ki prepozna in brani sisteme pred grožnjami že v zgodnji fazi – še preden pride do incidenta.
- Prilagodljivo povečevanje obsega zaščite



majhnih in velikih strank, ne da bi preobremenili svoje lastne vire.

PRILAGODLJIV CENOVNI MODEL ZA MSP

ESET MDR za MSP je na voljo kot dodatna storitev za ESET PROTECT Enterprise ali ESET PROTECT Elite, s čimer ponudnikom upravljanih storitev omogoča visoko prilagodljivost varnostnim potrebam strank.

Dodatne prednosti so še:

- dnevno ali mesečno zaračunavanje glede na število zaščitene končnih točk;
- prilagajanje cene glede na obseg uporabe in dejanske potrebe posamezne stranke;
- popolna predvidljivost, saj lahko MSP-ji rezervirajo točno tiste zmogljivosti, ki jih potrebujejo.

ESET AI ADVISOR: UMETNO INTELIGENČNO ANALIZIRANJE GROŽENJ ZA MSP

Poleg odkrivanja in odzivanja na grožnje se ESET vse bolj zanaša na umetno inteligenco za podporo varnostnim analitikom pri MSP-jih:

- samodejna analiza varnostnih incidentov ESET Inspect in storitev ESET MDR;
- poglobljene analize, ki so sicer na voljo le ve-

likim varnostno-operativnim centrom, so dostopne tudi podjetjem z omejenimi viri za IT-varnost;

- optimizirano delovanje omogoča hitrejše prepoznavanje groženj in podajanje priporočil za ciljno usmerjeno ukrepanje.

Svetovalac ESET AI Advisor je sedaj na voljo širšemu krogu uporabnikov, saj je bila ta napredna zmožnost vključena samo v paket rešitve ESET PROTECT MDR Ultimate. Z razširitvijo ponudbe pa lahko svetovalca ESET AI Advisor kot dodatek naročijo tudi uporabniki rešitev ESET PROTECT MDR, Elite in Enterprise.

VARNOST ESET KOT KONKURENČNA PREDNOST ZA MSP-JE

ESET se že leta zanaša na močna dolgoročna partnerstva tako s ponudniki upravljanih storitev kot s prodajalci varnostnih rešitev. Svoje varnostne rešitve razvija usmerjeno, s čimer MSP-jem in prodajnim partnerjem pomaga pri njihovem poslovnem uspehu. Z rešitvijo MDR za MSP, analizo groženj na podlagi umetne inteligence in prilagodljivimi licenčnimi modeli ESET zagotavlja, da lahko partnerji brez preobremenjevanja lastnih virov izpolnjujejo naraščajoče varnostne zahteve strank.

(P. R.)



DISTRIBUCIJA:

SI SPLET d.o.o.

Ukmarjeva 4,
Ljubljana
01 428 94 05
prodaja@sisplet.com

www.eset.com/si

EASYPARK ZDAJ NA VOLJO V VSEH SLOVENSKIH MESTIH

EasyPark: Slovenija prva s 100-odstotno pokritostjo

SLOVENIJA POSTALA PRVA DRŽAVA NA SVETU S 100-ODSTOTNO POKRITOSTJO ŠVEDSKE TRAJNOSTNE DOMISLICE.

EasyPark, vodilni ponudnik digitalnih rešitev za upravljanje parkiranja in mobilnosti, je sedaj na voljo v vseh slovenskih mestih, kar pomeni 100-odstotno pokritost Slovenije. S tem dosežkom se Slovenija postavlja ob bok vodilnim državam na področju digitalne mobilnosti – in jih celo prekaša. Švedska ima 99-odstotno pokritost, kar jo uvršča na drugo mesto.

PREDNOSTI ZA VSE

Ta dosežek pomeni veliko prednost za številne uporabnike: turiste, dnevne migrante, podjetja, voznike ter posameznike, ki skrbijo za upravljanje parkiranja za svoje bližnje. Za turiste, ki obiskujejo Slovenijo, to pomeni brezskrbno parkiranje brez potrebe po iskanju lokalnih parkomatov ali razumevanja različnih možnosti upravljanja parkirnih sistemov. Z enim uporabniškim računom v mobilni aplikaciji EasyPark lahko preprosto upravljajo parkiranje po celotni državi, pa tudi preko naših meja, saj je EasyPark prisoten v že 90 državah sveta, med drugim tudi v Združenih državah Amerike in Avstraliji.

Velika prednost se kaže tudi za dnevne migrante – zaposlene, študente in druge, ki dnevno migrirajo med mesti, kot so Maribor, Celje, Ljubljana, Koper ali Novo mesto. Namesto znanja in porabe časa pri obvladovanju različnih upravljanj parkirnih sistemov ter s tem več aplikacij imajo zdaj v žepu enotno rešitev, ki jim poenostavi vsakodnevno rutino.

EasyPark svoje storitve zdaj ponuja tudi uporabnikom električnih vozil na vseh polnilnicah MOON – Porsche Slovenija (www.vrhunskaemobilnost.si/moon-charge). Poleg tega je prek aplikacije mogoče polniti tudi na polnilnicah drugih večjih ponudnikov, kot so Petrol, Energija Plus, Mega M in Gremo na elektriko (Elektro Ljubljana).

TUDI PLAČEVANJE NA ELEKTRIČNIH POLNILNICAH

Podjetja lahko preko uporabniškega računa mobilne aplikacije EasyPark enostavno upravljajo parkiranja svojih zaposlenih ali zunanjih sodelavcev, spremljajo zgodovino parkiranja ter tudi polnjenja električnih vozil – vse znotraj ene platforme. To poenostavi administracijo, poveča preglednost in zmanjša stroške. Namreč, pri EasyParku lahko uporabniki parkiranje zaključijo prej, torej pred porabo časa, ki ga uporabnik v aplikaciji predhodno odmeri, v kolikor se pravočasno, tudi na daljavo, obvesti mobilno aplikacijo o predčasnem zaključku parkiranja.

Enako pomembna je tudi podpora tistim, ki pomagajo svojim staršem ali starim staršem pri uporabi digitalnih storitev. Ker EasyPark omogoča enostavno upravljanje več računov znotraj ene aplikacije, pomeni tudi to, da lahko mlajši družinski člani pomagajo starejšim pri upravljanju parkiranja, ne glede na to, kje v Sloveniji ali po svetu se nahajajo.

100-ODSTOTNA POKRITOST ŽE PO 7 LETIH

Še nedavno direktor EasyPark Slovenija Uroš Maklič je z uspešnim dolgoletnim delom na območju Slovenije postal direktor regije Adriatic za sku-



pino Arrive – novo ime skupine je namreč namestilo imeni EasyPark Group in Flowbird Group, Arrive pa je pred kratkim postala krovna matična družba za potrošniške blagovne znamke EasyPark, Flowbird, ParkMobile, Parkopedia, RingGo, Yellowbrick, Your Parking Space ter druge blagovne znamke znotraj skupine. Maklič tako sedaj vodi kar slovenski, hrvaški, črnogorski in bolgarski trg, skupina pa kot eno izmed najhitreje rastočih podjetij v Evropi, med katere jih je že drugo leto zapored uvrstil Financial Times, napoveduje do-

datne širitve in inovacije.

“Po sedmih letih smo dosegli popolno pokritost Slovenije, kar ni le velik korak za našo storitev, kjer se vsakodnevno trudimo zagotavljati brezhibno uporabniško izkušnjo, temveč tudi dokaz izjemne digitalne zrelosti slovenskih uporabnikov. Presenetljivo je, da take stopnje pokritosti nima niti ena skandinavska država, od koder EasyPark pravzaprav izvira. Slovenija tako postavlja nov standard na področju pametnega in trajnostnega upravljanja parkiranja, zavzetosti za mesta, da bi bila bolj prijetna za življenje, pa tudi nov standard digitalnega napredka na osebнем področju vsakega našega državljana – in tako postaja zgled za druge države,” pravi Uroš Maklič.

EasyPark ni le tehnološka rešitev – je del širše vizije o prijaznejših, bolj dostopnih in trajnostnih mestih. 100-odstotna pokritost v Sloveniji predstavlja pomemben korak na poti uresničevanja te vizije, pa tudi cilja. (P. R.)

Skeniraj QR kodo in povleci
brezplačno aplikacijo



easypark

INTERCEPT

Slovenski digitalni ščit, ki postavlja nove standarde v kibernetiski varnosti

V ČASU, KO SE KIBERNETSKE GROŽNJE STOPNjujejo IN NAPADI NE POZNAJO VEČ DRŽAVNIH MEJA, SLOVENIJA STOPA V OSPREDJE EVROPSKE DIGITALNE OBRAMBE.

Podjetje T-2 v sodelovanju z nacionalnimi in mednarodnimi partnerji razvija Intercept, eno najnaprednejših platform za deljenje informacij o kibernetiskih grožnjah. Projekt, vreden skoraj 10 milijonov evrov, sofinancira Evropska unija v okviru programa Digitalna Evropa, njegov vpliv pa že presega državne okvirje.

DIGITALNA VARNOST BREZ MEJA

Intercept (Incident Threat Sharing Cybersecurity Platform) temelji na viziji povezane obrambe. Gre za inteligentno platformo, ki omogoča avtomatizirano deljenje indikatorjev ogroženosti (IOC) med podjetji, ustanovami in odzivnimi centri. S tem bistveno skrajšuje odzivne čase, izboljšuje prepoznavanje groženj in spodbuja čezmejno sodelovanje.

V projektu sodelujejo ugledne organizacije, kot so Končar – Digital, Pošta Slovenije, Tiko Pro, ter nacionalni center za obravnavo incidentov SL-CERT (ARNES). Vsak partner bo integriral odprtokodno platformo MISP, kar bo omogočilo tehnično povezljivost in skupni razvoj varnostnih praks.

NOVA RAVEN VARNOSTI – V SKLADU Z NIS2 DIREKTIVO

Intercept je popolnoma usklajen z evropsko direktivo NIS2, ki postavlja stroge varnostne standarde za ključne sektorje. Platforma vključuje napredne tehnologije, kot so:

- algoritmi strojnega učenja (ML) in veliki jezikovni modeli (LLM) za zaznavanje anomalij,
- sonde za omrežno detekcijo (NDR), sandboxi in honeypoti za zavajanje napadalcev,
- dnevno spremljanje domen za odkrivanje phishing napadov,
- vmesnik za upravljanje dostopa uporabnikov z revizijsko sledjo.



VARNOST

Poseben poudarek namenjajo zaščiti zasebnosti in skladnosti z zakonodajo – vsi občutljivi podatki so anonimizirani, pri čemer sodeluje tudi pooblaščenec za varstvo osebnih podatkov (DPO).

KLJUČNI UKREPI ZA VSAKO ORGANIZACIJO

Intercept ne gradi le tehnologije – krepi tudi varnostno kulturo. V skladu z najboljšimi praksami in smernicami EU projekt aktivno spodbuja naslednje ukrepe:

- uporabo EDR/XDR rešitev za zaščito naprav in omrežij,
- dvostopenjsko avtentikacijo (2FA) za dostop do vseh sistemov,
- šifriranje občutljivih podatkov,
- redne posodobitve sistemov in varnostne kopije,
- upravljanje pravic dostopa in uporabniških identitet,

- ozaveščanje zaposlenih o prepoznavanju groženj,
- vzpostavitev načrta odziva na incidente.

»Z Interceptom ne gradimo le platforme, temveč zaveznitvo. Pripravljeni smo na vključitev novih partnerjev – tako iz Slovenije kot tujine. Cilj je jassen: večja digitalna odpornost celotnega evropskega prostora,« poudarja Marko Doltar, vodja nadzorno-operativnega centra T-2.

PRIDRUŽITE SE DIGITALNEMU ZAVEZNIŠTVU

Projekt Intercept je odprt za nove partnerje, zlasti iz industrijskega okolja, kjer so kibernetiska tveganja še posebej velika. Z vpeljavo takšnih sistemov organizacije ne izpolnjujejo le zakonskih zahtev – temveč aktivno prispevajo k večji digitalni varnosti za vse.

(P. R.)



ARBORETUM VOLČJI POTOK

NEDELJA
31.8.
2025



ČAROBNI DAN

DOŽIVETJE ZA VSO DRUŽINO

**1 VSTOPNICA
=
1 DRUŽINA**
za člane kluba Čarobni dan

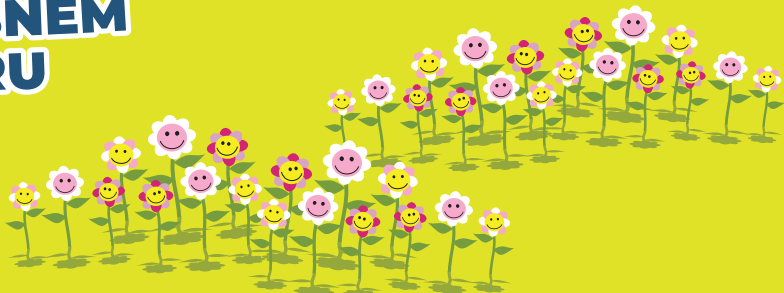


**KREATIVNE
IN ŠPORTNE
DELAVNICE
ZA OTROKE**

**PROGRAM NA
ČAROBNEM
ODRU**



VSE NAJBOLJŠE



XPLORE

Poletni pikniki z vrhunskimi karaoke zvočniki Xplore

POLETJE JE ČAS BREZSKRBNEGA DRUŽENJA NA PROSTEM. PIKNIKI S PRIJATELJI, OSVEŽILNA PIJAČA, VONJ PO ŽARU IN SEVEDA – GLASBA. BREZ PRAVE GLASBENE SPREMLJAVE SO TUDI NAJBOLJŠE POLETNE ZGODBE ZGOLJ TIHE ANEKDOTE.

In prav zato so v takšnih trenutkih nepogrešljivi Bluetooth karaoke zvočniki Xplore, ki s svojo močjo, vizualnimi efekti in kakovostjo poskrbijo za pravo poletno doživetje.

Zvočniki Xplore niso zgolj naprave za predvajanje glasbe. So srce vsake zabave – s priloženimi mikrofoni za karaoke, dinamičnimi LED svetlobnimi učinki in prenosno zasnovo, ki omogoča zabavo kjerkoli in kadarkoli. S prijatelji ali družinskimi člani se boste lahko vsak trenutek preizkusili in pomerili v vokalnih sposobnostih. Predstavljamo izbor letošnjih zvezd serije Xplore, ki bodo vaše poletje spremenile v festival ritma in smeha.

XP8828 FLASHBACK – SUROVA MOČ ZA TOP ZABAVO

XP8828 Flashback je najnovejši in najzmogljivejši zvočnik v seriji Xplore karaoke naprav. S kar 1200 W moči ponuja pravo koncertno doživetje, obenem pa s svojo novo diamantno obliko LED efektov poskrbi za pravi vizualni spektakel.

Masivno leseno ohišje daje zvočniku globino in resonanco, ki se pozna pri kakovosti zvoka. Kljub velikosti in 24,5 kg teže ga boste zlahka vzeli s seboj – zahvaljujoč vgrajenim kolesom in ročaju. Vključena sta dva mikrofona, en žični in en brez-

žični. Poleg brezžičnega Bluetootha lahko glasbo predvajate tudi preko USB, AUX vhoda in funkcije TWS (True Wireless Stereo) za povezovanje z drugim enakim zvočnikom. Podpira tudi snemanje zvoka, tako da se boste lahko prepevanju s prijatelji smejali še dolgo po zabavi. Vgrajen ima tudi FM radio (kot vsi ostali zvočniki v članku), kar pri tovrstnih zvočnikih ni samoumevno, in priložen daljinski upravljalnik.



XP8828 Flashback

XP8824 GROOVE – DISKO NA VAŠEM DVORIŠČU

XP8824 Groove prinaša odlično razmerje med zmogljivostjo in prenosnostjo. Ponaša se z vrhunskim zvokom, ritmu prilagojenimi LED efekti, ki osvetlujejo tudi tla, ter dodatnimi belimi stroboskopskimi učinki za pristen disko ambient. Tudi ta model vključuje žični in brezžični mikrofona, ima možnost snemanja in ponuja povezljivost preko Bluetootha, USB-ja, AUX vhoda ter TWS. S teleskopskim ročajem in kolesi je mobilnost zagotovljena. Priložen je daljinski upravljalnik, vgrajen pa ima tudi FM radio.

XP8806 SCOUT 2 – MANJŠI, A GLASEN SOPOTNIK

Kompaktni XP8806 Scout 2 je popoln karaoke zvočnik za aktivne uporabnike. Kljub manjšim



XP8806 Scout 2



XP851

dimenzijam v minimalistični obliki kocke ponuja vse ključne funkcije večjih modelov – tudi LED svetlobne krožne efekte, Bluetooth, USB, AUX in TWS. Priložen ima tudi žični mikrofona. Zaradi manjše teže in ročaja ga zlahka vzamete s seboj na plažo, piknik ali športno igrišče. Scout 2 je idealen za spontano zabavo kjerkoli.

XP8340 IN XP851 – VEDNO JU LAHKO IMATE V TORBI

Če pa iščete nekaj manjšega za vsakodnevno uporabo, sta prava izbira XP8340 in XP851. Oba zvočnika imata vgrajene LED efekte, Bluetooth povezavo, FM radio in možnost TWS povezovanja dveh enakih enot v stereo sistem. XP851 ima praktičen ročaj, medtem ko ima XP8340 priročno vrvico za obešanje. Sta lahka, enostavna za uporabo in odlična izbira za osebno rabo ali manjše družbe.

GLASNA ZABAVA NA ZELENICI, PRIJETNA TIŠINA NA TRATI

Poletni pikniki in druženje na brezhibno urejeni zelenici, za katero skrbi robotska kosilnica Mammotion LUBA ... Si lahko predstavljate kaj bolj zadovoljujočega?

Da, če to tiho in natančno delovanje robotske kosilnice LUBA združimo s kakovostnimi Bluetooth zvočniki Xplore. Sosedji, ki že tako vsak dan občudujejo vašo trato, vam bodo še bolj zavidali. Če pa temu dodamo še himno robotskih kosilnic Mammotion LUBA, LUBICA, ki odmeva iz kakovostnih karaoke zvočnikov Xplore, je to že prava (pozitivna) provokacija soseske. Poskenirajte spodnjo QR kodo in uživajte v poletju, v katerem vas spremljajo urejena trata, dober zvok in veliko smeha. Naj bo letošnje poletje glasno, lepo in nepozabno.

(P. R.)



PAB, d.o.o.

Kranjska cesta 14, 4202 Naklo,
04 25 75 150 • info@pab.si

XPLORE
Digital Solution
www.xplore.si

SHOPI

shopi.eu

LUBA
www.luba.si

IBM SECURITY

Revolucionarna varnostna analitika z IBM rešitvami

PO TEM, KO JE PALO ALTO NETWORKS PREVZEL SaaS PORTFELJ IBM QRADAR, SO SE ŠTEVILNI PARTNERJI SPRAŠEVALI, KAJ TO POMENI ZA PRIHODNOST REŠITVE.

Na dogodku IBM Security Day 2025 je Robert Božič, direktor IBM Slovenija, poudaril, da IBM QRadar on-premise ostaja tam, kjer je bil – na vrhu. Uporabniki QRadar SaaS imajo zdaj možnost prehoda na XIAM platformo podjetja Palo Alto Networks ali na lokalno rešitev QRadar, ki še naprej ostaja znotraj IBM-a.

Hkrati je IBM to tranzicijo izkoristil za pospešitev razvoja, skrčil vodstvene sloje in optimiziral pot od ideje do izvedbe. Razvoj QRadar on-prem se tako celo krepi, konca njegove življenjske dobe pa sploh ni na radarju IBM-a. V prihodnjih četrletjih so napovedane funkcionalnosti generativne inteligence (prek WatsonX), izboljšana analitika, nov uporabniški vmesnik ter hitrejša in natančnejša zaznavanje groženj. Na voljo je tudi program QRadar Investigation Assistant Early Access.

QRADAR ASSISTANT: KOPILOT ZA RAZUMEVANJE GROŽENJ

Poseben poudarek v razvoju je na rešitvi QRadar Assistant, ki v QRadar vnaša zmogljivosti razločljive umetne inteligence (XAI). Pomočnik povzame incidente, poda razlago in predlaga naslednje korake, kar še posebej koristi manj izkušenim varnostnim analitikom. Cilj je, da se ti hitreje znajdejo, razumejo obseg in naravo groženj ter takoj vedo, kako ukrepati.

Na tehnični ravni QRadar Assistant kot aplikacija v QRadarju prek AQL poizvedb pridobi dogodke in dnevnik za izbran varnostni incident. Te podatke nato skupaj z informacijami o prekršku pošlje v veliki jezikovni model (LLM), ki vrne

strukturirano poročilo s štirimi glavnimi deli: identifikacijo dogodka, analizo in povzetkom, oceno tveganja ter predlogi ukrepov. Že testiranja z modelom GPT-4 Mini so pokazala, da so stroški posamezne analize minimalni (manj kot en cent), a ostajajo izzivi, kot je anonimizacija občutljivih podatkov, ki jih želijo rešiti z uvedbo lokalnega varnostno usmerjenega LLM.

V prihodnje načrtujejo še vključitev zgodovinskih podatkov, konteksta dogodkov, uporabo RAG (Retrieval Augmented Generation) za sklicvanje na interne dokumente ter Model Context Protocol za integracijo z drugimi sistemi.



KAKO POSKRBE TI ZA VARNOST UMETNE INTELENCE?

Razmah umetne inteligence v podjetjih odpira izjemne priložnosti, a hkrati prinaša nove varnostne in skladnostne izzive. Čeprav 98 % podjetij UI raziskuje ali testira, jih le 26 % uspešno pripelje rešitve do produkcije. Glavne ovire so skaliranje, kompleksna integracija, dolga doba vračila naložbe (3-5 let) in predvsem varno, skladno delovanje.

IBM se teh vprašanj loteva s strategijo, ki povezuje watsonx.governance za celovit nadzor UI skozi življenjski cikel, Guardium AI Security za varnost podatkov ter novo pridobljeni HashiCorp Vault za zaščito gesel, ključev in dostopov. Ta okvir zajema:

- Varnost podatkov, kjer je ključno vedeti, kje so občutljivi podatki, kdo dostopa do njih in katera pravila jih urejajo.
- Varnost modelov in aplikacij, z nenehnim spremljanjem ranljivosti ter hitro uvedbo popravkov.
- Upravljanje UI, ki zagotavlja skladnost in zmanjšuje tveganja na vseh stopnjah.



VARNOST NE POMENI NIČ, ČE NIMATE SVOJIH PODATKOV

Kibernetska varnost ni zgolj zaznavanje napadov in kontrola dostopa. Ko zaščita odpove, šteje, ali lahko podatke hitro obnovite. IBM Storage Defender zagotavlja ravno to: hitro in avtomatizirano okrevanje ter zaščito varnostnih kopij s t. i. »logično zračno vrzeljo« in fizičnimi air-gap kopijami. Rešitev vključuje tudi testiranje v izoliranih okoljih (clean room), kar organizacijam omogoča, da obnovijo poslovanje v urah, ne v dnevih.

QRADAR V ROKAH PARTNERJEV

Na dogodku IBM Security Day so partnerji Smartis, KYBM, Alem Sistem in Unistar LC pokazali, kako se QRadar nadgrajuje v še bolj inteligentno, uporabniku prijazno in centralno SIEM platformo. Smartis in KYBM sta predstavila, kako UI (prek QRadar Assistant) olajša delo mlajšim analitikom, Unistar LC pa je z rešitvijo Chaty pokazal primer poslovnega pomočnika z UI, ki se lokalno povezuje s QRadarjem, zmanjšuje lažne pozitivne zaznave in samodejno generira varnostna pravila.

QRADAR UTRUJE SVOJ POLOŽAJ

QRadar se intenzivno razvija v bolj inteligentno, uporabniku prijazno in visoko integrirano platformo SIEM. Postaja osrednji orkestrator, ki združuje napredne zmogljivosti umetne inteligence z nepogrešljivo človeško budnostjo, kar zagotavlja ne le vrhunsko odkrivanje groženj, temveč tudi hitro okrevanje in zanesljivo odpornost podatkov.

Več o rešitvi QRadar lahko izveste na <https://www.ibm.com/products/qradar> oziroma kontaktirajte Alterna distribucija. (P. R.)



alterna
DISTRIBUCIJA



Alterna distribucija d.o.o.

Dunajska cesta 151,
1000 Ljubljana

•
info@alterna.si
www.alterna.si

Premalo cenjene funkcije Windowsa, ki bi jih morali uporabljati

MICROSOFT IN WINDOWS SI POGOSTO ZASLUŽITA KRITIKE UPORABNIKOV, KI JIMA OČITAJO PRETIRAVANJE S PROGRAMSKO NAVLAKO, POSEGANJE V ZASEBNOST (ZLOGLASNA FUNKCIJA PRIKLIC) IN UKINJANJE FUNKCIJ, KI SO DEJANSKO UPORABNE.

Ne bi bilo pa pošteno, če ne omenimo še dobrih stvari, ki jih je Microsoft vpeljal v operacijski sistem Windows skozi vsa ta leta. Še posebej tistih orodij in funkcij, za katere marsikdo ne ve, da obstajajo, in namesto njih uporablja rešitve tretjih ponudnikov, čeprav so na voljo znotraj Windowsa.

SLIKAR NI VEČ SAMO ZA OSNOVNO RISANJE

Marsikdo program Paint (Slikar) še vedno dojemata kot preprosto igračo za risanje črt in polnjene barvnih območij. Toda Windows 11 je Slikarja konkretno prenovil. Poleg sodobnega vmesnika in podpore za temni način ima zdaj orodja, ki jih prej ni bilo oziroma so bila na voljo v bolj specializiranih programih.

Prenovljeni Slikar omogoča ustvarjanje kompleksnejših grafik, kjer lahko elemente neodvisno predstavljate, brišete ali urejate. To je bila včasih domena programov, kot sta Photoshop ali GIMP. Slike lahko delite s prosojnim ozadjem, kar pride prav, če se ukvarjate z izdelavo logotipov, ikon in ostalih grafik za splet.

V Slikarju lahko z enim klikom samodejno razdelite motive (na primer predmete, živali, osebe) in ozadje, kar ste morda doslej delali s Photoshopom ali pa celo na spletu, če niste veščji grafičnih orodij. Slikar lahko uporablja tudi generativno umetno inteligenco za dopolnjevanje in spreminjanje sloga fotografij. Slednja funkcija še ni na voljo na vseh računalnikih.

Če obvladate Photoshop, Gimp in podobne programe, ne potrebujete Slikarja. Manj izkušeni uporabniki pa lahko z njegovo pomočjo ve-



liko lažje naredite osnovne popravke ali dodelave na fotografijah.

GAME BAR – VEČ KOT LE ZA IGRALCE

Ste se kdaj znašli v situaciji, ko ste želeli posneti neverjeten igralni trenutek ali preveriti zmogljivost svojega računalnika med igranjem, pa niste našli ustreznega programa, sploh pa ne brezplačnega? Na srečo je Microsoft v Windows integriral zmogljivo in podcenjeno orodje Xbox Game Bar. To ni le orodje za snemanje iger, temveč celovit center za igralce, ki vključuje tudi družabne funkcije Xboxa.

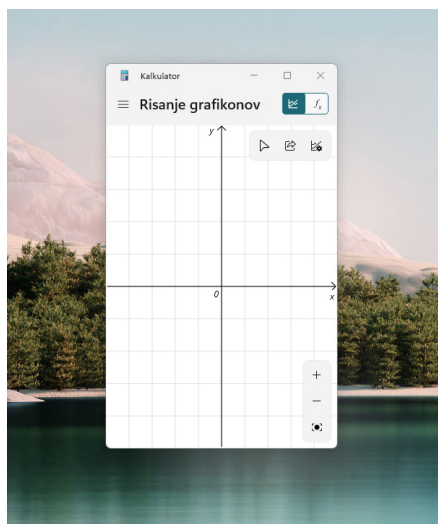
Xbox Game Bar drastično poenostavi snemanje iger. Namesto da bi se ukvarjali z zapleteno programsko opremo tretjih ponudnikov, lahko zdaj zažene snemanje na zahtevo, in to za poljubno dolgo časa, z različnimi nastavitvami kakovosti, ki so dostopne neposredno v nastavitvah sistema Windows 11. To je idealno za zajemanje celotnih igralnih sej, pregledov ali poudarkov. Kar pa je še posebej pomembno in pogosto spregledano, je zmožnost Game Bara za snemanje v ozadju. To pomeni, da vam ni treba predvideti »epskega« trenotka. Če se zgodi kaj nepričakanega, lahko preprosto pritisnete določeno

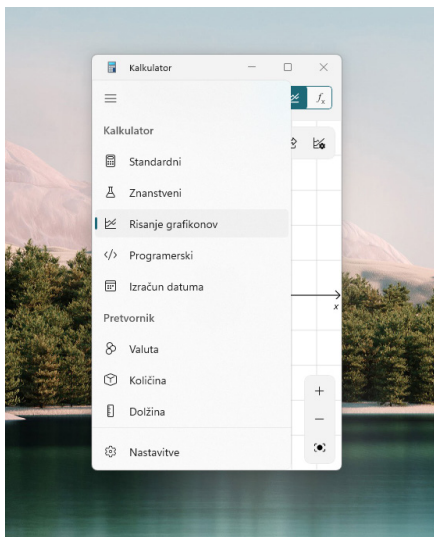
bližnjico na tipkovnici in Game Bar bo shranil zadnjih 30 sekund igranja. Ta funkcija je izjemno uporabna za zajemanje spontanih vrhuncev, ne glede na to, ali gre za izjemen strel, smešno napako ali nepričakovano zmago.

Poleg snemanja ponuja Xbox Game Bar tudi dragocena orodja za spremljanje zmogljivosti vašega sistema med igranjem. Če vas zanima, kako se vaš računalnik spopada z obremenitvijo, lahko preprosto dostopate do podatkov o porabi CPU, GPU in VRAM. Za tiste, ki želijo imeti popoln nadzor nad tem, kako tekoča je igra, je na voljo celo vgrajen števec FPS (sličic na sekundo). Ta možnost je neverjetno priročna za optimizacijo nastavitev igre, odpravljanje težav z zmogljivostjo ali preprosto zadovoljitev radovednosti glede tega, kako dobro deluje vaš sistem. To integrirano orodje je nadvse uporabno za testiranje novih komponent ali primerjavo zmogljivosti različnih igralnih sistemov, saj ponuja takojšnje in natančne podatke, brez potrebe po namestitvi dodatne programske opreme.

KALKULATOR NI SAMO ZA RAČUNANJE

Windows Kalkulator je bil vedno del sistema, a mnogi ne vedo, da ima v Windows 10 in 11 po-





polne grafične zmožnosti. Z lahkoto lahko narišete več enačb v barvnem grafu in poiščete določene točke.

Aplikacija omogoča tudi enostaven izris funkcij, kot so sinus, kosinus, tangens in absolutne vrednosti, v bistvu vse, kar bi pričakovali od grafičnega kalkulatorja. V preteklosti je bilo težko najti brezplačno orodje za grafično izrisovanje, fizični grafični kalkulatorji pa so bili dragi.

Kalkulator pa zmore še več. Če kliknete na gumb za dodatni meni, boste lahko izbirali med številnimi možnostmi. S Kalkulatorjem boste lahko pretvarjali v različne valute za težo, hitrost, količino, energijo in podobno. Doslej ste zagotovo večkrat kar v Google napisali »pretvori evre v ameriške dolarje«. To zdaj lahko storite v Kalkulatorju ali pa želeno pretvorbo napišete kar v Windows Iskarnik (preko začetnega menija), na primer 1000 € v USD.

CLIPCHAMP IMA VEDNO VEČ IZKUŠENJ

Clipchamp nikoli ne bo nadomestil tistih najboljših programov za urejanje video posnetkov, vsaj ne v poslovnem okolju. Običajnim uporabnikom pa ni pomembno, ali ima program čisto vse možne funkcije in ali je univerzalno priljubljen med profesionalci. Pomembno je, da je program brezplačen, razmeroma enostaven za uporabo in opremljen z osnovnimi funkcijami, ki jih potrebuje vsak.



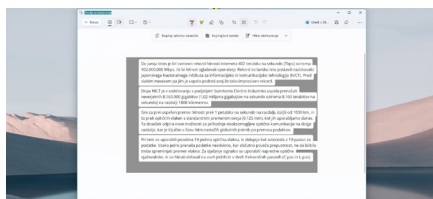
Clipchamp je iz te perspektive zelo dober program. Ima podporo več vrstam avdio in video posnetkov, številne učinke in prehode ter podrobne nastavitve za prilagoditev videza. Čeprav ni tako napreden kot Premiere Pro ali DaVinci Resolve, je še vedno več kot zadosten za veliko večino uporabnikov. In seveda na voljo na vsakem računalniku z nameščenim Windowsom 11 – povsem brezplačno.

Poleg tega ne smemo pozabiti na uporabnost samodejnih predlog, ki jih ponuja Clipchamp. Predloge so lahko izjemno koristne za tiste, ki ustvarjajo videe za družbena omrežja in nimajo poglobljenega znanja o urejanju. Predloge, ki vnaprej določijo dolžino ali razmerje stranic, močno olajšajo delo.

ORODJE ZA IZREZOVANJE LAHKO TUDI SNEMA

Orodje za izrezovanje (Snipping Tool) je verjetno vsakdo že kdaj uporabil za hitre posnetke zaslona. Vendar pa se je, podobno kot Slikar, tudi to orodje precej razvilo in ponuja nekaj resnično fantastičnih funkcij, ki jih je vredno izpostaviti.

Ena izmed teh je snemanje videoposnetkov, ki ga Snipping Tool podpira že nekaj časa. Snemanje zaslona v sistemu Windows je bilo v preteklosti precej zapleteno. Pogosto ste morali iskati pravo aplikacijo, pri tem pa izbirati med priročnostjo, kakovostjo ali ceno. Snemalnik zaslona v Snipping Toolu je enostaven za uporabo in ustvarja kakovostne videoposnetke, vse to brezplačno. Resnično je odlična rešitev, če ne želite preobre-



menjevati računalnika z različnimi programi.

Posebej uporabna funkcija v Snipping Toolu je tudi prepoznavanje besedila, še posebej pa možnost zakrivanja ali odstranjevanja besedila na slikah. Ko posnamete zaslon, orodje prepozna besedilo in z enim klikom lahko uredite potencialno občutljive podatke, kot so e-poštni naslovi in telefonske številke. Če želite biti natančnejši, lahko izberete tudi poljuben del besedila in ga ročno uredite. To bistveno olajša ohranjanje zasebnosti občutljivih informacij.

Windows skriva še marsikaj. Če ste dovolj radovedni, boste zagotovo našli kakšno skrito funkcijo in orodje, ki ju 99 % uporabnikov ne pozna. Windows se nenehno posodablja, zato se splača biti pozoren in spremljati, ali je Microsoft morebiti dodal kaj uporabnega. Mogoče boste tako našli orodje, ki vam bo močno olajšalo vsakdanjik.

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.radio.zelenival.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.radiorobin.si	RADIO I NOVA Torok ob 20:10 in Sobota ob 17:10 106,9 MHz www.radionova.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-cerkno.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.ognjisce.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.radiotr.com	RADIO I 94 Četrtek ob 21:30 98,2 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



LEGACY OF KAIN™ SOUL REAVER 1&2 REMASTERED

Datum izida: 11. julij

Platforme: PlayStation 5, Nintendo Switch

Soul Reaver 1&2 Remastered prinaša prenovljeni izkušnji dveh kulturnih akcijskih iger, ki sta zaznamovali konec 90-ih in začetek 2000-ih. V vlogi padlega vampirja Raziel raziskujete mračen svet Nosgotha, ki je razklan med fizično in spektakularno ravno. Z uporabo duhovnih moči in orožij se borite proti grotesknim nasprotnikom in razkrivate temno zgodbo o izdaji, osvetljenju in maščevanju. Prenovljena vizualna podoba, izboljšane animacije ter optimizacija za sodobne sisteme omogočajo, da se klasična saga novim igralcem predstavi v vsej svoji veličini. Vseskozi vas spremljajo globoka pripovedna struktura s filozofskimi podtoni, srhljiv ambient in odlična zvočna podlaga.



TONY HAWK'S PRO SKATER 3&4 REMASTERED

Datum izida: 11. julij

Platforme: PS4, PS5, Xbox Series X Nintendo Switch, Nintendo Switch 2

Igra združuje dve legendi skateboard simulacije v eni nadgrajeni izdaji. S številnimi progami, triki in znanimi skejterskimi obrazi prinaša ikonično zabavo, ki jo pomnimo še iz časov PlayStation 2. V tretjem delu se vrnemo na klasične lokacije, kot so letališča, mestne ulice in zasneženi hribi, kjer izvajamo kombinacije trikov in izzive za točke. Četrti del razširi formulo z odprtimi nivoji in več svobode pri raziskovanju ter izvajanju nalog. Nova remaster različica vključuje boljšo grafiko, izboljšano fiziko, spletno igranje in možnost prilagajanja skejterjev. Popolna za vse nostalgike in nove generacije igralcev, ki si želijo adrenalinske športne zabave.



EDENS ZERO – DAY ONE EDITION

Datum izida: 15. julij

Platforme: PlayStation 5, Nintendo Switch

Edens Zero je akcijski RPG, ki temelji na priljubljeni mangi in animeju avtorja Hira Mashime (Fairy Tail). Igralci prevzamejo vlogo Shikia, mladega fanta s posebnimi močmi, ki se skupaj z ekipo ekscentričnih likov poda na vesoljsko pustolovščino v iskanju Velike Boginje Vesolja, Mother. Boji se odvijajo v realnem času, z možnostjo menjave likov in uporabe spektakularnih napadov. Day One Edition vključuje ekskluzivne predmete in DLC-je. Z osupljivo vizualno podobo v cel-shaded stilu in dinamično glasbo igra ujame duha anime predloge. Igralce čakajo številni planeti, stranske naloge, nadgradnje likov in razvoj odnosov. Edens Zero je popolna izbira za ljubitelje japonskih RPG-jev in anime sveta, ki iščejo čustveno zgodbo, eksplozivno akcijo in veliko možnosti za raziskovanje.

Zanesljiva domača varnost s pametnimi Xiaomi kamerami

VSE VEČ GOSPODINJSTEV IN PODJETIJ SE ODLOČA ZA DODATNO VARNOSTNO OPREMO, MED KTERO IZSTOPAJO PAMETNE NADZORNE KAMERE. XIAOMI, SINONIM ZA KAKOVOSTNO IN CENOVNO DOSTOPNO TEHNOLOGIJO, PONUJA ŠIROK NABOR REŠITEV ZA NOTRANJNI IN ZUNANJI NADZOR.

KAJ PONUJAJO XIAOMI KAMERE?

Z visoko ločljivostjo, napredno zaznavo gibanja, nočnim vidom, dvosmernim zvokom in dostopom prek aplikacije Mi Home, vam Xiaomi kamere omogočajo popoln nadzor nad dogajanjem – doma, v pisarni ali na vikendu.

NAJBOLJ PRILJUBLJENA IZBORA:

Xiaomi Smart Camera C700: elegantna notranja kamera z visoko 4K ločljivostjo, ki omogoča kristalno jasen video tudi v slabih svetlobnih razmerah. Opremljena je z umetno inteligenco za prepoznavanje ljudi in domačih živali ter podpira napredni barvni nočni vid.

Xiaomi Outdoor Camera CW500 Dual:

zmogljiva zunanja kamera z dvema lečama in resolucijo 2,5K. Ponuja širok kot zajema, barvni nočni vid in visoko odpornost na vremenske vplive – idealna za nadzor vhoda, dvorišča ali okolice hiše.

Kljub zmogljivostim je uporaba preprosta, vgradnja hitra, aplikacija pa pregledna in intuitivna – tudi za začetnike.

Xiaomi nadzorne kamere so na voljo na mi-store.si ter v Xiaomi Store Ljubljana Citypark, Xiaomi Store Ljubljana Supernova Rudnik in Xiaomi Store Maribor Europark.

KUPUJETE ALI PRODAJATE RAČUNALNIŠKO OPREMO?

Oddajte svoj oglas na www.racunalniske-novice.com/mali-oglas

HP EliteBook 840 G7 – 1TB SSD, 32GB

Elitebook spada med HP prenosni-ki med top modelno linijo. Poslovni prenosnik visokega razreda je v ponudbi med obnovljenimi prenosniki pametna izbira.



499,00 €

Mordant-Short

Na prodaj je lepo ohranjen in servisiran nizkotonski zvočnik tipa MS-308, ki ponuja izjemno zvočno izkušnjo z maksimalno močjo izhoda 250 W.



105,00 €

Igralna konzola R36S

Nova igralna konzola R36S – idealna za igranje klasičnih 8-, 16-, 32- in 64-bitnih iger kjerkoli! Konzola ima vgrajeno na tisoče retro iger in podpira dodatno ...



50,00 €

PNY Nvidia Quadro T600

4 GB, GDDR6, grafični procesorji NVIDIA pogonjajo najnaprednejše namizne delovne postaje na svetu in zagotavljajo vizualno računalniško moč, zadnja cena.



100,00 €

DELL Latitude 5310

Dell Latitude 5310 je obnovljen poslovni prenosnik, ki združuje zmogljivost in zanesljivost, kar ga dela idealnega za profesionalno rabo.



320,00 €

GAMING računalnik i7 4790

2080 260W (1370 gram) / RT / DLAA / DLSS transformator upscaling - je tako hitra kot 4060 in na 1440p in 4k 3X tako hitra kot 1060 / 2X tako hitra kot ...



520,00 €

Gopro11 black creator edition

1x uporabljeno kamera, kot nova, bila je kot pomoč za snemanje poroke. Zraven dam se sd kartico sandisk extreme 256gb.



Po dogovoru

NVIDIA Quadro M4000

Malo rabljeno in odlično ohranjeno grafično kartico NVIDIA Quadro M4000 8 GB. Super za foto in video obdelavo, projektiranje, risanje, 3D obdelavo, CAD ...



130,00 €

Razdelilnik Y Splitter CABLE

24-pinski dvojni PSU napajalnik razdelilnik podajšek sinhronizator adapter moški na ženski ATX matična plošča kabel za rudarjenje.



10,00 €

Nvidia 1060 6GB in 3GB

4 GB, GDDR6, grafični procesorji NVIDIA pogonjajo najnaprednejše namizne delovne postaje na svetu in zagotavljajo vizualno računalniško moč, zadnja cena.



50,00 €

Lenovo Tab P11 (2. gen)

Prodajam praktično nerabljeno tablico Lenovo TAB P11 G2 (2. generacija) skupaj s tipkovnico in pisalom. Brez polnilca, polni se skozi USB C, ...



350,00 €

Računalniški zvočniki 2.1, Logitech

Prodajam Logitech zvočnike Z-4i. Zvočniki so deloma porumeneli, drugače pa so brez prask in drugih poškodb.



20,00 €

IPHONE 12 256GB

S kapaciteto 256GB, ki je v elegantni beli barvi. Ta zmogljiv telefon ponuja prostornino za shranjevanje, ki zadostuje vsem vašim potrebam ...



550,00 €

Intel Pentium GOLD G5600F BOX 1151

Procesor, ki prinaša izjemno zmogljivost za vse vaše računalniške potrebe. Ta procesor s podnožjem 1151 in 8. generacijo Coffee Lake S ponuja 2 jedri ...



49,00 €

Dark Rock Pro TR4 proces. hladilnik

Nov nikoli montiran. Primeren je samo za AMD procesorje tipa Ryzen Threadripper.



70,00 €

Nvidia 1060 6GB 50€ in 3GB

Zelo malo rabljene blazinice kot nove žičen USB-A priklon na PC. Profesionalne gaming slušalke, ki se ponajajo s kristalno čistim zvokom. Omogočajo USB in 3,5 ...



70,00 €

XIAOMI watch S3

Pametno uro Xiaomi Watch S3, ki je stara le 1 leto in je v brezhibnem stanju, brez poškodb. Ura je bila le sprobana in je bila večino časa shranjena ...



65,00 €

GoPro HERO 13 Black

Novo GoPro HERO 13 Black kamera. Se vedno v originalni embalaži, popolnoma zapakirana. Lahko pošljem tudi po pošti ...



310,00 €

Apple iPad mini 3 WiFi+Cellular 64 GB

Odlično ohranjen Apple iPad mini 3 WiFi+Cellular s kapaciteto 64 GB v elegantni srebrni barvi. Ta tablični računalnik je popoln za vsakodnevno ...



110,00 €

PCIe 1 to 4 PCI-Express

Prodajam PCIe 1 to 4 PCI-Express 16X Slots Riser Card, idealno rešitev za vse, ki se ukvarjate z rudarjenjem kriptovalut. Deluje kot USB 3.0 adapter ...



29,00 €

Gaming računalnik AZZA RGB

Opremljen z Intel Core i5-8500 procesorjem in 16 GB DDR4 pomnilnika, ta računalnik zagotavlja hitro in učinkovito delovanje.



580,00 €

Zvočnik MOTION X600

Motion X600 je vrhunski prostorski zvočnik, navdihnjen z gledališko akustiko, ki prinaša bogat in visokokakovosten zvok. S 5 gonilniki in 5 ojačevalniki ustvarja ...



130,00 €

Računalnik MEGA TWR S7

Odkrijte vrhunec gaming izkušenj z računalnikom MEGA TWR S7, zasnovanim za najbolj zahtevne igralce. Ta zmogljiv sistem ponuja Intel Core i5-13400F ...



1.299,00 €

Apple iMac 24" M1 – 16GB – 2021

Procesor Apple M1 CPU 8-core 2,1 Ghz – Turbo 3,2 Ghz, zaslon 24" 4480x2520, grafična kartica, Apple GPU 8 core, RAM 16 GB spomina, trdi disk SSD 512 GB ...



1.399,00 €

Videorekorder VHS Philips 285

Odlično ohranjen videorekorder Philips 285, ki je nujen dodatek za vse ljubitelje retro tehnologije. Ta videorekorder deluje brez težav in vključuje celoten komplet ...



50,00 €

XIAOMI pametna zapestnica Mi Band 8

V elegantni črni barvi! Ta pametna zapestnica je popoln spremljevalec za vaše aktivno življenje, saj ponuja številne funkcionalnosti, ki izboljšajo vašo vsakodnevno rutino ...



30,00 €

iPhone 16

Prodajam novi iPhone 16 zapakiran v originalni embalaži. Ima 128 gb. Prevzem možen v Mariboru. Telefon nima računa, saj sem ga dobila za darilo.



750,00 €

Apple AirPods Pro 2

AirPods Pro 2 z vrhunsko aktivno odpravljanjem šumov, prilagodljivim zvokom, načinom preglednosti, prilagojenim prostorskim zvokom in funkcijami ...



55,00 €

Monitor Dell UltraSharp 43" 4k IPS

Monitor Dell UltraSharp 43" 4K IPS – idealen za poslovno in pisarniško uporabo. Ta impresiven 43-palčni zaslon ponuja izjemno ločljivost 3840x2160 (4K) ...



380,00 €

Macbook Pro 16" – Apple M1 Pro

Z naprednim procesorjem Apple M1 Pro 10-core, ki deluje pri 2,1 GHz in doseže turbo frekvenco do 3,2 GHz, opremljen z 32 GB RAM-a in 1 TB SSD diskom ...



1.799,00 €

Philips TAH9505 BT slušalke

Odkrijte vrhunske Philips TAH9505 BT slušalke, ki združujejo eleganten dizajn in izjemno kakovost zvoka. Njihova dodelana čezušesna zasnova zagotavlja ...



100,00 €

Dji Air 3 Fly more Combo Dji RC2

Na prodaj dron Dji Air 3 Fly More Combo z Dji RC2, ki je v odličnem stanju in kot nov! Kupljen septembra 2023. Prodaja se zaradi pomanjkanja časa.



1.000,00 €

Zvočnika JBL BOOMBBOX3

Prodajam dva zvočnika BOOMBBOX3. Zvočnika sta originalna zapakirana in se prodajata skupaj. Eleganten zvočnik v sodobnem dizajnu ...



680,00 €

ASUS PRIME Z370-P Motherboard

INTEL Matična plošča, idealno za vse, ki iščejo zanesljivo in zmogljivo osnovno ploščo za Intel procesorje. S formatom ATX omogoča enostavno integracijo ...



80,00 €

iMac Retina 27" 5K

Na prodaj je iMac Retina 27" 5K, model iz leta 2020, ki združuje vrhunsko zmogljivost in elegantno obliko. Opremljen je s procesorjem Intel HexaCore i5 ...



1.499,00 €

Električno gorsko kolo

Polnovzmetno električno kolo Haibike AIMtn 2.0 letnik 2020. Prodajam zaradi nerabe, prevoženih le 881 km. Velikost okvirja L. Motor Yamaha PW-X2 80 Nm ...



2.100,00 €

Google Pixel 8A

Pixel 8a v modri (bay) barvi in s 128 GB prostora. Telefon je bil v uporabi en mesec in je odlično ohranjen. Poleg originalne opreme in embalaže dami ...



360,00 €

Delovna postaja HP Z420

Prodajam odlično ohranjeno delovno (grafično) postajo oz. namizni računalnik znamke HP, model: Z420 Workstation. Specifikacije: - CPU: Intel Xeon E5-1607 ...



100,00 €

PlayStation 4 komplet z igrami

Prodajam delujoč in lepo ohranjen PlayStation 4 s pripadajočo opremo in dvema PS4 igricama po izbiri. V kompletu prejmete: PlayStation 4 konzola ...



159,00 €

Objavljeni oglasi so bili aktualni ob pripravi revije.

Za ogled najnovejših ponudb skeniraj QR kodo.



Najboljše igre za Nintendo Switch

AH, NINTENDO SWITCH. ZDI SE, KOT DA BI BILO VČERAJ, A DEJANSKO JE Z NAMI ŽE 8 LET.

Osem let smo na Nintendovi konzoli preigrali Pokemone in se vživel v heroja Linka ter že stotič reševali Zeldo. Za mnoge je bil to edini gaming sopotnik, za druge pa konzola, ki je bila zelo drugačna od vseh ostalih medijev za igranje iger.

Vsaka zgodba pa ima tudi svoj konec. Konzola Nintendo Switch je svojega začela pisati 5. junija 2025 z izdajo naslednice Nintendo Switch 2, ki obljublja svež začetek za oboževalce Nintendo. Toda kaj to pomeni za ljubljeno originalno konzolo Switch? Ali je čas za pokoj? Daleč od tega. Ta konzola je dosegla neverjeten uspeh, saj je do marca 2025 po vsem svetu prodala več kot 152 milijonov enot. To jo v boju za naslov najbolje prodajane konzole vseh časov postavlja tik za PlayStation 2, Nintendo pa celo pričakuje, da bo prodal še 4 milijone enot Switcha.

Nintendo načrtuje nadaljevanje podpore za igre med obema generacijama ter razpoložljivost e-trgovine in spletno funkcionalnost za osnovni Switch do leta 2026 ali celo 2027. Torej, medtem ko pozdravljamo novega, starega zagotovo še dolgo ne bomo pozabili.

Je pa to primeren trenutek, da pogledamo skozi 8-letno zgodovino in izberemo tiste najboljše igre.

XENOBLADE CHRONICLES (ŠE POSEBEJ 3)

Če ste ljubitelj epskih, obsežnih pustolovščin, ki vam dajo občutek, da resnično živite drugo življenje, je serija Xenoblade Chronicles absolutno obvezna. Te akcijske igre igranja vlog, ki jih je razvil Monolith Soft in izdal Nintendo, so znane po svoji dih jemajoči zasnovi sveta, očarljivi glasbi in globokih, čustveno odmevnih zgodbah. Bojni sistem v realnem času, kjer ročno nadzirate en lik, medtem ko vaši soigralci samodejno napadajo, in strateško sprožite močne »Arts«, je neverjetno dinamičen in zadovoljujoč.

Zame je bil vrhunec serije Xenoblades Chronicles 3. Zdelo se mi je, da je izjemno uravnotežena fuzija vsega, kar je prvi dve igri naredilo odlični, vse skupaj pa je bilo zapakirano v en fenomenalen paket. Zgodbo sem oboževal. Živel sem jo skozi oči moje najljubše skupine likov in že takoj na začetku igre mi je postalo jasno, da to ne bo lahкотno potovanje. To je igra, ki je zasnovana tako, da se poigrava z vašimi čustvi na najboljši možni način. Gledanje razvoja protagonista Noaha skozi njegovo potovanje in opazovanje razvoja vsakega lika posebej je bilo globoko privlačno.



FIRE EMBLEM THREE HOUSES

Še ena posebna igra, ki vas bo hitro prevzela. Mene so pritegnile politične spletke in težke odločitve Fódlana, čutil sem težo vsake odločitve, ko sem vodil svojo izbrano hišo skozi deželo na robu vojne.

Kaj dela to igro tako posebno in zakaj jo mnogi, vključno z mano, obožujejo? To je neverjetno ambiciozna taktična igra igranja vlog, ki sta jo razvila Intelligent Systems in Koei Tecmo, in pripoveduje očarljivo zgodbo o deželi v vojni, ki jo vodijo resnično prepričljivi liki.

Genialnost igre Three Houses leži v njenih večzgodbenih poteh, skupno štirih. Vsaka ponuja nove kontekste, presenečenja in razvoj likov, zaradi česar se vsako igranje zdi sveže in popolnoma vredno vloženega časa. Resno, to je igra, ki dobesedno prosi, da jo odigrate večkrat, da zgodbo doživite iz več perspektiv.

ASTRAL CHAIN

Astral Chain je akcijsko-pustolovska, »hack-and-slash« mojestrovina. V trenutku, ko sem jo začel igrati, me je zaskočil njen čisti slog in inovativen bojni sistem. Gre za genialen bojni sistem, ki ne kako omogoča, da se nadzorovanje dveh likov hkrati zdi neverjetno intuitivno in izjemno nagrajujoče. Resnično ni ničesar podobnega. Postopoma odklenete pet različnih Legionov, vsak pa ima svoj edinstven slog igranja in akcijskih potez.



Poleg bleščečega boja se igra odlikuje tudi v nebojnih sekvencah. Raziskovanje nenavadnega distopičnega sveta Arke, preiskovanje primerov in interakcija z liki na očarljiv način oživijo okolje. Obstajajo skrite stranske naloge in izbirni bojni scenariji, ki se resnično zdijo smiselni dodatki, ne le polnilo.

METROID DREAD

Intenzivna, vznemirljiva igra, ob kateri sem se tudi večkrat naježil. Igra obvlada diktiranje tempa. Igranje je zelo hitro, ampak tudi zahtevno. Preizkusila bo vaše spretnosti s krmlilnikom. Smrt je del učnega procesa (brez skrbi, na začetku boste umirali pogosto) in ni ovira, zaradi katere bi izgubili živce. Če ste oboževalec, ki hrepeni po igri, ki vas bo izzvala in nagradila vašo vztrajnost, potem ste jo našli.

TOKYO MIRAGE SESSIONS

Razvil jo je studio Atlus in je edinstvena igra igranja vlog, ki združuje elemente iz Atlusove serije Shin Megami Tensei in Nintendove serije Fire Emblem v nekaj resnično posebnega.

Estetika je preprosto neverjetna. Mavrično obarvana, z ambientom japonskega popa (J-pop) in neonsko osvetljene ekstravagance, ki popolnoma zajame živahno energijo sodobnega Tokia. Glasba? Nora. Od privlačnih idolskih pesmi do odličnih osnovnih tem za območja in bitke, zvočni učinki postavljajo visok standard in ga ohranjajo skozi celotno igro. To je igra, ki kar kipi od osebnosti in sloga.

Poleg bleščeče predstavitve je boj presenetljivo zasvojljiv in dinamičen. Gre za potezni sistem, kjer izkoriščanje sovražnikovih slabosti vodi do vznemirljivih »Session«
nadaljevalnih napadov z



THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM

Ta igra je absolutno čudo. Kot nadaljevanje ene največjih iger, kar jih je bilo kdaj narejenih (Breath of the Wild), jo nekako uspe izboljšati na skoraj vse načine. Ta akcijsko-pustolovska mojstrovina me je resnično osupnila s svojo razsežnostjo in ustvarjalno svobodo.

Nove igralne mehanike za gradnjo vas prisilijo, da ponovno premislite, kaj vse je v igri mogoče. Nešteto ur sem preživel samo ob eksperimentiranju, gradnji norih naprav in opazovanju, kakšne divje ideje mi bo igra dovolila. Svet Hyrule se zdi bistveno razširjen, ne le horizontalno, ampak tudi vertikalno, z ogromnimi nebesnimi otoki in skrivnostnimi globinami spodaj.

Zaradi tega sem se spraševal, ali je bil Breath of the Wild v primerjavi s tem sploh tako velik. Tudi zgod-

ba je resnično vznemirljiva, s končnim bojem, ki je morda moj najljubši v kateri koli igri Zelda.

Če jo boste igrali na novi konzoli Switch 2, boste globine raziskovali v HDR kakovosti in tudi povsod drugje boste opazili veliko večje število sličic na sekundo (fps), kar je bila težava pri prvotnem Switchu, še posebej, ko si začel graditi res enormne stroje.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Pred Tears of the Kingdom je bila The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Za mnoge je bila ta igra prelomnica, saj je popolnoma preoblikovala 30 let staro franšizo. Od trenutka, ko stopite iz svetišča vstajenja, imate popolno svobodo raziskovanja Hyruleja v svojem tempu, da greste kamorkoli, plezate na karkoli in se spopadate z izzi-
vi v poljubnem vrstnem redu. Igra vam da nabor orodij in vam nato omogoči eksperimentiranje, kar spodbuja »neumne ideje«, kot je podiranje drevesa, da se skotali skozi sovražnikov tabor, ali metanje kovinskega meča na sovražnika med nevihto, da priključite strelo.

Ti spontani trenutki so igro naredili svežo, vsak trenutek pa edinstven.

Težko v en sam članek stlačim vse igre, katerim sem namenil več deset ur (ali več sto ur) svojega življenja. Tu je še Persona 5 Royal, zgodba o krivici, upor in odrešitvi. Liki so neverjetno dodelani. Njihov boj resnično postane vaš boj.

Ali pa Super Mario Odyssey, ki je eksplozija zabave in radosti. Ne smemo pozabiti, da Mario obvlada tudi dirkanje, v kar se lahko prepričate v igri Mario Kart 8 Deluxe, ki je morda najboljša za preživljanje časa z družino in prijatelji.

Torej, medtem ko se veselimo prihodnosti z novo konzolo Nintendo Switch 2, ne bomo nikoli pozabili na neverjetno potovanje, ki smo ga preživeli z originalnim Switchem.





					AVTOR: BOTY	SKUPINA DOMAČIH ŽIVALI ISTE VRSTE	NAŠE OBMORSKO LETOVIŠČE	ZMES ZA IZDELAVO STUKATUR	VOJAŠKA FORMACIJA	DELOVNA SPOSOB- NOST TELESA	LEPENKAR
1					MANJŠI PAS						
2					TIPALO ŽUŽELK						
3					VESPI PODOBEN MOTOCIKEL, KOTAC						
4					AVSTRILJSKI SLIKAR (HANS)						
5					SODARSKO ORODJE						
:Družinski ZABAVNIK	NAŠA GLASBENA ZASEDBA	KAMEN ZA KRESANJE	GRM S ŠIBASTIMI VEJAMI	AZIJ. GOR- SKA KOZA BOLEZEN CRNIH PLJUČ				RDEČE LIČILO	GEORGIJ OTS		
NAJVEČJI MOGUČSKI VLADAR INDIJE						AMERIŠKI IGRALEC (ALAN)			KIRURŠKA STRGALKA		
NAJVEČJI OTOK NA SVETU					4	REKA SKOZI FIRENCE					
PRED- STOJNIK UNIVERZE						3	DRŽAVNA BLAGA JINA UPADANJE KUPNE MOČI DENARJA				
PTICA UJEDA, SRŠENAR					NEPO- MEMBNEŽ KAJENJE					ČASTILEC SVETIH PODOB	SUHA CVETICA, IMORTELA
LUDOLFOVO STEVILO			ALKALOID IZ PREOBJEDE PREBIVALCI POLOTOKA ISTRA								
LEPO VEĐENJE						NEMŠKI PISATELJ (OTTO)					
						DOMOVINA AJATOL					
KREDIT					5				OTAKAR VAVRA		
									NAPAD, NASKOK		
:Družinski ZABAVNIK	RIBJE JAJČE	FR. PESNIK (TRISTAN)	SLIŠEN GLAS OB BLISKU					ANA V DALMACIJI			
								ZANOS, POLET			
ODRSKA PREDSTAVA					TOPILO ZA LAKE KAMNITA PRISTAJAL- NA OBALA						
ZEMELJSKA OZINA NA MALAKI				GNILOBA							BRANE IVANC
				KATJA KOREN							
SORTA HRUŠKE						ČEŠKI PESNIK DEML					
MAŠNI PRTIČ, HUMERAL						KRONIKA, LETOPIŠ					
					2						

AKONITIN: alkaloid iz preobjeda, MAKART: avstrijski slikar, FLAKE: nemški pisatelj, JAKUB: češki pesnik Deml

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, **29. 8. 2025**, poslali pravilno rešitev, bomo z žrebom razdelili privlačne nagrade:



3x turistični vodnik Slovenija 15NAJ

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.

Dnevnik pustolovca Medveda Lovra prejmejo:

- Igor Kavšek, Portorož
- Marija Verdnik, Muta
- Gerhard Angleitner, Maribor

Nagrade podarja podjetje Stromboli, d.o.o.

Rešitev križanke 11/XXX: SALON



**KOLEDAR
DOGODKOV**

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

Ana Kopitar, tel.: 01 / 620 88 09,
ana.kopitar@stromboli.si

Sodelavci in novinarji:
Maja Lavrač, Matej Saksida, Peter Čebren
Blaž Uloga, Jana Breznik, Jan Sladič,
Matej Komprej, Boštjan Štrukelj,
Niko Bajec in Tanja Pirnat

Fotografije: Arhiv Računalniške novice

Tisk: Tiskano v Sloveniji

Distribucija:
EKDIS d. o. o., Stromboli, marketing, d. o. o.

Oblikovanje in DTP:
Tanja Pirnat 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-
telja. 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 Predstavitve in na koncu članka s (P.R.) –
Payable Release (plačani članek) – pripravljamo v
sodelovanju s podjetji.

Sporočila za javnost sprejemamo na Rn@stromboli.si.
Izid revije je finančno podprla Javna agencija za razis-
kovalno dejavnost Republike Slovenije.

28. konferenca
Sodobne informacijske
tehnologije in storitve



3. in 4. september 2025
UM FERi, MARIBOR

ORGANIZATOR



INŠTITUT ZA
INFORMATIKO



Univerza v Mariboru

Fakulteta za elektrotehniko,
računalništvo in informatiko

www.ots.si



PRIJAVE IN INFORMACIJE

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

GENERALNI
POKROVITELJ



inova iT

Podatkovne tehnologije
Podatki
Optimizacija
Varnost
Kriptografija
Mikrostoritve

Mobilne aplikacije
Spletne aplikacije
Web 3
Strojno učenje
Zabojniki
Umetna inteligenca
Poslovna analitika

IoT

Agilni razvoj
Kakovost

Obladne
rešitve

INFOSEK 2025

BUILDING A
SAFER CYBER
WORLD TOGETHER



3.-5.9.2025

NOVA GORICA, HOTEL PERLA

NAJVEČJA KONFERENCA O
INFORMACIJSKI VARNOSTI V SLOVENIJI

23 let
www.infosek.net

