

Računalniške novice



Cena: 1,99 €

MALI OGLASI, KI JIM »POMAGA« UMETNA INTELIGENCA. KAKO?

št. 9/XXX
8. maj 2025

Kako izbrati
ustrezen
računalniški
monitor?

ASUS ROG Strix
Scar 18 (2025) –
kot da bi zadel
na silicijevi loteriji

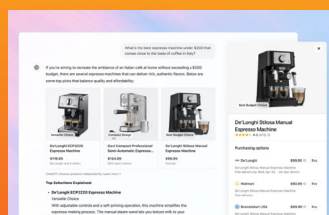
OD KLIKA DO NAKUPA



Najboljše
dirkalne igre, ki jih
morate preizkusiti



Samsung Galaxy A56
brez presežkov,
ampak zanesljiv



Kmalu bomo
nakupovali kar
v ChatGPT-ju



Prodaja
električnih vozil marca
globalno poskočila

HACKSTOP

Od etičnega hekinga do kibernetске varnosti

**4. junij 2025, Fantastični prostori, Ljubljana
in 5. junij 2025, preko spleta**

Konferenca HACKSTOP: Od etičnega hekinga do kibernetске varnosti je namenjena osveščanju o sodobnih kibernetских grožnjah in predstavitvi najboljših praks za zaščito informacijskih sistemov.

Udeležencem ponuja vpogled v realne primere vdorov, uporabo orodij etičnega hekinga ter inovativne strategije za obrambo pred napadi.

Dogodek spodbuja povezovanje s strokovnjaki kibernetске varnosti in etičnimi hekerji, vse z namenom krepite digitalne odpornosti in zagotavljanja, da ostanemo korak pred napadalci.



<https://palsit.com/hackstop>

tel.: 05 338 48 51 (Kristina Velišček)

e-mail: kristina.veliscek@palsit.com

EU kaznovala Apple in Meta v višini 700 milijonov evrov



Evropska komisija je izrekla prve visoke kazni v okviru nove digitalne zakonodaje, ki cilja na monopolne prakse velikih tehnoloških podjetij. Apple in Meta sta kazni označila za politično motivirani, s tem pa se napetosti med ZDA in EU še poglobljajo.

Evropska unija je podjetjema Apple in Meta izrekla kazni v skupni višini 700 milijonov evrov, s čimer je prvič uporabila nova pravila iz Zakona o digitalnih trgih (DMA), sprejeta za omejevanje moči velikih tehnoloških gigantov. Apple mora zaradi kršitev pri delovanju trgovine z aplikacijami App Store plačati 500 milijonov evrov, Meta pa 200 milijonov evrov zaradi pomanjkljivih možnosti izbire uporabnikov glede zbiranja osebnih podatkov.

Evropska komisarka Henna Virkkunen je ob tem poudarila: "Naša dolžnost je, da zaščitimo pravice državljanov in inovativna podjetja v Evropi." Reakciji obeh podjetij sta bili ostri. Meta je EU obtožila, da "želi škodovati uspešnim ameriškim podjetjem", medtem ko je Apple ocenil, da je tarča nepravilnega napada, in da ga Komisija sili, naj svojo tehnologijo deli brez nadomestila.

Evropska komisija je preiskave sicer sprožila že lani. Pri Applu so ugotovili, da podjetje ne omogoča svobodnega dostopa do alternativnih tržnic z aplikacijami, s čimer je omejeval konkurenco. Meta pa je z modelom "strinjal se ali plačaj" uporabnikom vsiljevala odločitve, da dovolijo zbiranje podatkov ali pa plačajo mesečno naročnino. Komisija meni, da to ni v skladu z idejo prostovoljnega soglasja.

Obe podjetji imata zdaj 60 dni časa za prilagoditev. V nasprotnem primeru jima grozijo dodatne kazni.

Komisarka Teresa Ribera je dejala: "Apple in Meta z ukrepi krepita odvisnost uporabnikov in podjetij od svojih platform. Zato smo ukrepali odločno, a uravnoteženo v skladu z jasnimi pravili."

Apple meni, da ukrepi škodijo zasebnosti uporabnikov in varnosti njihovih naprav, obenem pa trdi, da je Komisija med pogajanji večkrat spre-

menila pravila igre. Meta pa opozarja, da je zaradi odločbe postavljena v slabši položaj v primerjavi s kitajskimi in evropskimi podjetji.

"To ni le kazen," pravijo pri Meti, "temveč nas silijo v spremembo poslovnega modela, kar je enakovredno večmilijardni carini."

Kljub relativno nizki kazni v primerjavi z nekaterimi preteklimi (Google je lani prejel kazni v višini 2,4 milijarde evrov), imajo te odločitve velik simbolični pomen. Pričakuje se, da bodo sprožile dodatne napetosti med ZDA in EU, saj je predsednik Donald Trump že uvedel 10-odstotne carine na evropski uvoz.

Profesorica prava Anne Witt z EDHEC Business School v Franciji meni, da ne gre toliko za protimonopolne zakonitosti, kot za vprašanje, kdo določa pravila poslovanja ameriškim podjetjem na evropskih tleh.

Eno redkih podjetij, ki se je na kazni odzvalo z odobravanjem, je bilo Epic Games. Njegov direktor Tim Sweeney je ukrep proti Applu označil za "odlično novico za razvijalce aplikacij po vsem svetu" in pozval ZDA, naj sprejmejo podobno zakonodajo.

Odločitev je kritizirala tudi tehnološka lobistična skupina ITIF, ki jo delno financirajo Apple, Meta in druga velika podjetja. Po njihovem mnenju EU uporablja DMA za "izsiljevanje denarja od ameriških podjetij, kljub njihovim prizadevanjem za spoštovanje pravil".

Medtem britanske oblasti nadaljujejo s preiskavami velikih tehnoloških platform v okviru svojega zakona o digitalni konkurenci, sprejetega lani. Med tarčami so Apple, Google in druge platforme z močnim tržnim položajem.

Prodaja električnih vozil marca globalno poskočila

Globalna prodaja električnih vozil in priključnih hibridov se je marca, glede na enako obdobje lani, povečala za 29 %, kažejo podatki analitskega podjetja Rho Motion. Ključno gonilo rasti ostajata Kitajska in Evropa, medtem ko se ZDA soočajo s počasnejšo rastjo zaradi tarifnih ukrepov predsednika Donalda Trumpa in negotovosti glede



emisijskih standardov. V ZDA je od 3. aprila v veljavi 25-odstotna carina na uvožene avtomobile, kar po besedah Trumpove administracije spodbuja lokalno proizvodnjo in nova delovna mesta. Strokovnjaki pa kljub temu opozarjajo, da bodo carine privedle do višanja cen in potencialne upočasnitve prodaje električnih vozil v regiji. Kar 39 % električnih vozil, prodanih v ZDA, je namreč uvoženih, v četrtno lokalno izdelanih pa so vgrajene baterije iz tujine. Zaradi protiukrepev Kitajske se lahko cene Teslinih modelov, ki so izdelani v ZDA, skoraj podvojijo.

Marca je bilo globalno prodanih 1,7 milijona električnih vozil. Kitajska je prodajo povečala za 36 % na skoraj milijon vozil, medtem ko je Evropa zabeležila 24-odstotno rast s 400 tisoč prodanimi avtomobili. Rast v Evropi so spodbudili predvsem strogi emisijski cilji v Nemčiji, Italiji in Veliki Britaniji. Severna Amerika je zabeležila skromnejšo 12-odstotno rast, medtem ko se je v preostalih delih sveta prodaja povečala za 13 %.

Analitiki opozarjajo, da bi sicer trgovinske napetosti in upočasnjeni avtomobilski trgi lahko povzročili zapiranje proizvodnih obratov in izgubo delovnih mest.

Kitajska je januarja podaljšala shemo subvencij za zamenjavo vozil vse do leta 2025, s čimer skuša preprečiti upad prodaje električnih vozil in spodbuditi gospodarsko rast.

Dodatno so strokovnjaki opozorili, da bi lahko globalna gospodarska negotovost v prihodnjih mesecih še bolj vplivala na trg. Kljub temu naj bi dolgoročno ostala rast prodaje električnih vozil na visokem nivoju, predvsem zaradi vse večjega števila novih modelov in širjenja infrastrukture za polnjenje vozil. "Trgovinske napetosti in regulativna negotovost vplivajo na trg, vendar se avtomobilski proizvajalci hitro prilagajajo novim razmeram," je dejal analitik Charles Lester iz podjetja Rho Motion. Lester je poudaril, da bi lahko tudi druge države sledile kitajskemu modelu subvencioniranja in s tem spodbudile rast trga električnih vozil.

Funkcija Priklic uradno na voljo na računalnikih Copilot+

Microsoftova funkcija Priklic (Recall) za Windows 11, prvič napovedana maja 2024, se zdaj uvaja na računalnike Copilot+, skupaj z novima funkcijama Click To Do in iskanjem s pomočjo umetne inteligence. V Evropi bomo morali na nove funkcije še počakati, izid je napovedan do konca leta.

Sporno orodje umetne inteligence je bilo že takoj ob napovedi označeno za nočno moro glede zasebnosti in varnosti, in sicer zaradi načina shranje-



vanja zbranih podatkov na računalniku. Zaradi tega je bil Microsoft prisiljen umakniti Priklic le nekaj dni pred predvidenim izidom. Podjetje je od takrat delalo na odpravljanju varnostnih težav in Microsoft zdaj trdi, da je funkcija pripravljena za javno uporabo. Funkcijo Priklic so testirali od novembra 2024.

Windows Priklic je funkcija, ki prek posnetkov zaslona zajema vse, kar počnete na računalniku, in to varno shrani na vašem računalniku. Priklic omogoča triažiranje in ogled teh posnetkov, ne glede na to, kako daleč v preteklost želite iti. Orodje omogoča filtriranje določenih aplikacij in spletnih strani, da se ne zajemajo, posnetke pa lahko kadar koli izbrišete.

Poleg tega Microsoft uporabnikom zagotavlja, da orodje nobenih zajetih podatkov ne nalaga v oblak. Posnetki zaslona in njihova vsebina so shranjeni lokalno na napravi v šifriranem stanju in so dostopni le prek orodja Priklic po preverjanju pristnosti z Windows Hello (prepoznavo obraza, prstnim odtisom ali PIN-om).

Poleg splošnega dostopa do nove funkcije računalniki Copilot+ prejamejo še dve dodatni funkciji. Click To Do je razširitev funkcije Priklic, ki dodaja prekrivni sloj umetne inteligence v operacijski sistem, do katerega lahko dostopate preprosto s pritiskom tipke Windows in klikom miške.

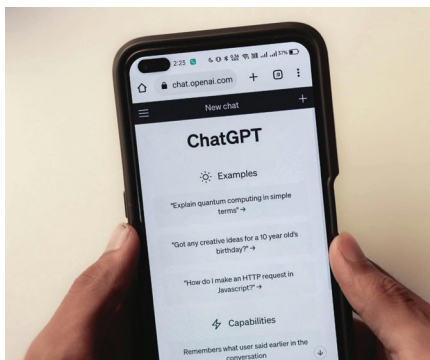
Click To Do olajša kopiranje in urejanje slik, ki jih vidite na zaslonu, ter definiranje, preoblikovanje ali povzemanje besedila, ki ga vidite v aplikacijah ali na spletni strani.

Druga nova funkcija je umetna inteligenca v iskanju po celotnem sistemu Windows, ki

omogoča uporabo naravnega jezika za iskanje datotek, aplikacij in nastavitev. Microsoft dodaja umetno inteligenco v iskalno okno Windows, Nastavitve in Raziskovalca datotek, kar naj bi znatno olajšalo in pospešilo iskanje želenih datotek in orodij. Vse te nove funkcije bodo postopoma na voljo na vseh računalnikih Copilot+, ki jih poganjajo procesorji Snapdragon, Intel in AMD. Posodobitev bo predvidoma dokončana do naslednjega meseca.

Za lansiranje v Evropi pa mora Windows izpolniti še nekaj zahtev o zasebnosti podatkov, zato bodo nove funkcije na voljo nekoliko kasneje.

ChatGPT ima novo različico poglobljenega raziskovanja



OpenAI predstavlja novo, »lahkotnejšo« različico svojega orodja za poglobljeno raziskovanje ChatGPT. Za podjetje je najpomembnejše, da je delovanje nove različice zanj cenejše. Za uporabnike pa je pomembno, da bo ta različica (sicer v omejenem obsegu) na voljo tudi za tiste, ki se niso odločili za mesečno naročnino.

Novo različico poglobljenega raziskovanja poganja različica OpenAI-jevega modela o4-mini, pri čemer podjetje zatrjuje, da je »skoraj tako inteligenten« kot prvotni način poglobljenega raziskovanja, ki ustvarja obsežna poročila, vključno s ci-

tati in povzetki svojega procesa. OpenAI dodaja, da lahkotnejša različica ponuja odgovore, ki so »krajši, vendar ohranjajo globino in kakovost, ki ste ju pričakovali.«

Medtem ko standardni model poglobljenega raziskovanja ostaja ekskluziven za uporabnike, ki so se odločili za eno od mesečnih naročnin, bo cenejša in manj zmogljiva različica na voljo tudi uporabnikom, ki za ChatGPT ne plačujejo naročnine, a le za do pet nalog na mesec.

Dostop imajo tudi uporabniki, ki plačujejo naročnino, pri čemer se bo omenjena različica samodejno aktivirala, ko bodo presegli svoje omejitve uporabe prvotnega poglobljenega raziskovanja. Uporabniki paketov Team in Plus bodo tako imeli na voljo skupno 25 mesečnih nalog (med obema različicama), uporabniki Pro pa 250. Uporabniki paketov Enterprise in Education bodo dostop dobili na začetku maja, in sicer z enakimi omejitvami kot uporabniki paketov Team in Plus.

Microsoft je oglaš ustvaril z umetno inteligenco ...

... vendar večina tega niti ni opazila. Oglas, dolg eno minuto, je bil ustvarjen za promocijo računalnikov Surface. Zanimivo je, da so ga objavili pred tremi meseci in doslej velika večina ni opazila, da je imela prste vmes umetna inteligenca (UI).

Oglas, ki je bil na YouTubeu objavljen 30. januarja, ni v celoti sestavljen z umetno inteligenco. V objavi na blogu Microsoft Design višji vodja oblikovalskih komunikacij Jay Tan priznava, da so se med ustvarjanjem »pojave občasne halucinacije umetne inteligence,« kar pomeni, da so morali ustvarjalci popraviti nekatere elemente oglasa z resničnimi posnetki.

»Pri odločanju, kateri posnetki v oglasu bodo ustvarjeni z umetno inteligenco in kateri ne, je ekipa ugotovila, da je potrebno vsa zapletena

www.ennaa.com

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





gibanja, kot so bližnji posnetki rok, ki tipkajo po tipkovnicah, posneti v živo,« pravi Tan. »Posnetki, kjer je šlo za hitre reze ali omejeno gibanje, pa so bili idealni za soustvarjanje z orodji generativne umetne inteligence.«

Microsoft ni natančno navedel, kateri posnetki so bili ustvarjeni z umetno inteligenco, vendar je Tan podrobno opisal postopek. Orodja umetne inteligence so bila najprej uporabljena za ustvarjanje »prepričljivega scenarija in predstavitvenega gradiva.« Microsoftova ekipa je nato uporabila kombinacijo pisnih pozivov in vzorčnih slik, da je klepetalni robot ustvaril besedilne pozive, ki so jih lahko uporabili generatorji slik.

Te slike so bile nato dodatno urejene (popravljanje halucinacij in drugih napak) ter nato vnesene v generatorje videoposnetkov, kot sta HaIluo ali Kling. To so edina specifična orodja

umetne inteligence, ki jih je omenil Tan, medtem ko klepetalni roboti in generatorji slik niso bili specifičirani.

»Verjetno smo prešli skozi tisoče različnih pozivov, postopoma izboljševali rezultat, dokler nismo dobili tistega, kar smo želeli. Nikoli ni enega samega poziva, ki bi dal popoln rezultat,« pravi kreativni direktor Cisco McCarthy. »Gre za vztrajnost.«

Sliši se, kot da je postopek preveč zapleten in dolgotrajen, ampak vizualni oblikovalec Brian Townsend ocenjuje, da je ekipa »verjetno prihranila 90 % časa in stroškov, ki bi jih običajno potrebovala.«

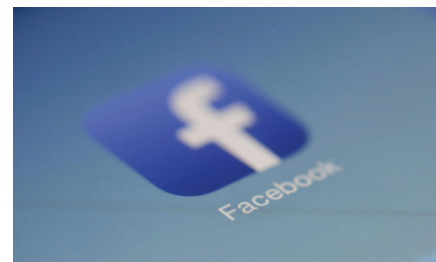
Kljub temu, da je bil videoposnetek na spletu skoraj tri mesece, ni veliko znakov, da bi kdo do zdaj opazil vpliv umetne inteligence. Oglas ima trenutno skoraj 60.000 ogledov in šele po javnem priznanju Microsofta so se začeli pojavljati komentarji uporabnikov, da opažajo, da je pri kreiranju sodelovala umetna inteligenca.

Pri nekaterih elementih se res da prepoznati, da jih je ustvarila umetna inteligenca. Pojavijo se na primer beležke z nenavadnimi znaki, neustrezne dimenzije kozarcev in podobno.

Hitri rezi v oglasu pomagajo prikriti pomanjkljivosti umetne inteligence, ampak kljub nekaterim napakam je ta oglas vseeno dober primer, da je UI postala dovolj prefinjena, da si z njo lahko pomagamo pri kreativnih nalogah. Ni pa to

čudežna rešitev, s katero bo lahko vsak z nekaj pozivi ustvaril podoben oglas. Vseeno je za to potrebno kar nekaj znanja in časa.

S Facebooka želijo očistiti neželeno vsebino



Meta je napovedala, da bo okrepila prizadevanja za odstranjevanje neželene vsebine (spam) s Facebooka. Podjetje se bo osredotočilo na račune, ki poskušajo izigrati Facebookov algoritem z dolgimi objavami in številnimi oznakami (angl. hashtags).

Platforma bo ukrepala tudi proti računom, ki ustvarjajo objave z napisi, ki nikakor niso povezani s priloženo sliko. Če Meta zazna takšne objave, bo doseg teh računov omejen le na sle-

HITRI. PRIROČNI. VSESTRANSKI. PRAKTIČNI.

To so kuhinjski pomočniki Ninja.

Naročite svojega na

Spar slovenija d.o.o. Letališka cesta 26, 1000 Ljubljana

dilce, prav tako pa ne bodo več prejeli plačila za svoje objave.

V primeru, ki ga je delila Meta, je prikazana neželena objava s sliko psa in popolnoma nepovezanim napisom »Top 10 dejstev o #LETALIH«. Drug primer vključuje dolgo objavo, ki opisuje, kako odlični so avtomobili, na dnu pa je navedenih več oznak, kot so #VIRALNO, #LAJKZAJAK in #POVEČAJDOSEG. »Neželena vsebina lahko ovira možnost posameznika, da se njegova ideja širi ne glede na njegovo stališče, zato ciljamo na vedenje, ki izkorišča distribucijo in monetizacijo,« pravijo pri podjetju. Ta posodobitev prihaja le nekaj tednov po tem, ko je Facebook lansiral vir »Samo za prijatelje«, ki izključuje algoritmična priporočila.

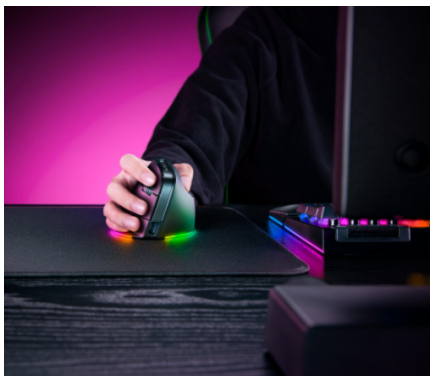
Meta lahko omeji tudi doseg uporabnikov, ki ustvarijo »na stotine računov za deljenje iste neželene vsebine«. Takšne bo izključila iz monetizacije. Večina teh računov ustvarja neželene objave v poskusu pridobitve več sledilcev, povečanja ogledov in »nepoštenih prednosti pri monetizaciji,« pojasnjuje Meta.

Poleg tega bo Meta zmanjšala vidnost komentarjev, označenih kot usklajeno lažno sodelovanje. Testirajo tudi funkcijo, ki bo uporabnikom omogočila, da Facebooku sporočijo, ali komentar ni koristen. Dodali so še orodje za moderiranje, ki lastnikom strani omogoča zaznavanje in samodejno skrivanje komentarjev uporabnikov, ki se izdajajo za druge osebe.

Razerjeva prva vertikalna miška

Razer širi svojo ponudbo mišk z dvema novima modeloma Pro Click V2 in Pro Click V2 Vertical Edition. Slednja je prva Razerjeva vertikalna miška.

Obe miški sta v primerjavi z običajnimi igričarskimi miškami, po katerih je Razer najbolj znan, naravnani bolj ergonomsko in osredotočeni na produktivnost. Kljub temu pa Pro Click V2 (109,99 €)



in Vertical Edition (129,99 €) ohranjata značilno Razerjevo črno barvo in RGB osvetlitev.

Obe miški Pro Click V2 imata prilagodljive gumba, združljivost s svetlobnimi učinki Razer Chroma in Razerjevo funkcijo »AI Prompt Master« za hiter dostop do ChatGPT-ja ali Microsoftovega Copilota.

Standardni model ima 30-stopinjski nagnjen kot s konturirano obliko za naraven položaj roke, gumirana stranska držala, podaljšano oporo za palec in vrtljiv nagiben kolešček za vodoravno drsenje po zaslonu. Vertikalna različica (Vertical Edition) ponuja bolj »ročaju podoben« prijem s 71,7-stopinjskim kotom, velik izrez za oprijem s palcem in podaljšano osnovo, ki rahlo dvigne zapestje za zmanjšanje obremenitve zapestja in karpalnega kanala.

Novi različici V2 nadomeščata originalno Pro Click, ki jo je Razer zasnoval v sodelovanju s podjetjem za ergonomsko pisarniško pohištvo Humanscale. Ta model je s svojo belo-sivo kombinacijo resnično izgledal kot orodje za pisarniško produktivnost. Miški V2 pa se bolj nagibata k tipični Razerjevi igričarski estetiki, medtem ko še vedno poskušata konkurirati priljubljenim ergonomskim miškam, kot sta Logitech MX Master in MX Vertical.

Razer je že začel s prodajo najnovejših mišk, in sicer neposredno v svojih spletnih in fizičnih trgovinah, vertikalno različico pa bodo ponujali tudi pooblaščen prodajalci.

Baterija s trdnimi elektroliti se lahko napolni v 18 minutah

Stellantis napoveduje, da se njihove polprevodniške baterije oziroma baterije s trdnimi elektroliti približujejo realnosti. Starševsko podjetje znamk, kot so Jeep, Dodge in Ram, pri razvoju novih baterij sodeluje z zagonskim podjetjem Factorial. Te so bile uspešno certificirane za avtomobilsko uporabo in bodo leta 2026 nameščene v demonstracijsko floto vozil.

Večina električnih vozil uporablja litij-ionske baterije, ki za prenos energije uporabljajo tekoče elektrolite. Polprevodniške baterije, katerih prihod na trg je počasen, obetajo hitrejšo polnjenje, večjo kapaciteto in daljši doseg vozil.

Stellantis in Factorial nove baterijske sklope imenujeta Factorial Electrolyte System Technology ali FEST. Trdita, da imajo te v primerjavi z običajnimi litij-ionskimi baterijami večjo energijsko gostoto in podpirajo hitrejšo polnjenje – od 15 do 90 % v samo 18 minutah pri sobni temperaturi. Factorialova tehnologija uporablja litij-kovinsko anodo (pozitivni pol baterije), kvazi-trdni elektrolit in visoko zmogljivo katodo (negativni pol).

Stellantis navaja, da so njihove 77-Ah FEST celice dosegle energijsko gostoto 375 Wh/kg z več kot 600 cikli polnjenja, kar je »mejnik za litij-kovinsko polprevodniško baterijo velikega formata.«

Factorialove celice lahko delujejo v različnih vremenskih pogojih, vključno z ekstremnim mrazom in vročino. Podjetje navaja, da baterije dobro delujejo pri temperaturah od -30 °C do 45 °C.

»Razvoj baterij je kompromis. Medtem ko je optimizacija ene lastnosti preprosta, je uravnoteženje visoke energijske gostote, življenjske dobe ciklov, hitrega polnjenja in varnosti v bateriji avtomobilске velikosti velik preboj,« je v izjavi dejal Siyu Huang, izvršni direktor podjetja Factorial Energy. »Ta dosežek s Stellantisom prenaša baterijsko tehnologijo naslednje generacije iz raziskav v realnost.« Stellantisova napoved je znak napredka, a ni edi-

MojeDelo.com

Karierni sejem

13. maj 2025
Hotel City Maribor

Stavi nase.

Delovna mesta za vas.

DARS

VODJA SLUŽBE V PODROČJU
ZA IT, V SLUŽBI ZA
TELEKOMUNIKACIJE
Ljubljana



iskraemeco
BY ELSEWEDY ELECTRIC

SAMOSTOJNI APLIKATIVNI
SPECIALIST
Kranj



IT PODPORA
Ljubljana

MIEL®

APLIKATIVNI INŽENIR AVTOMATIKE IN
ROBOTIKE NA OPREMI OMRON
Velenje

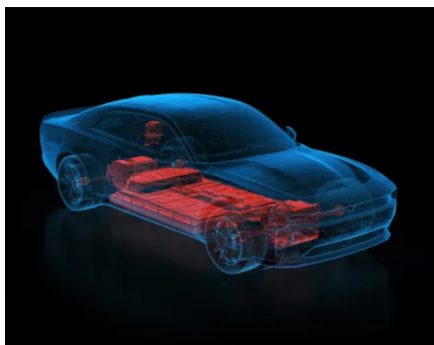
Več na MojeDelo.com

kontron

VODILNI RAZVIVALEC
PROGRAMSKE OPREME
Kranj



POSLOVNI ANALITIK ZA IT
STORITVE
Ljubljana in Skofja Loka

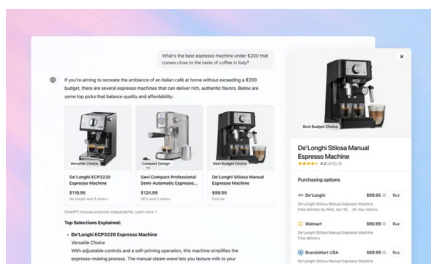


no podjetje, ki dosega uspehe na tem področju. Hyundai je investitor v Factorial, prav tako Mercedes, ki je po poročanju Reutersa dejal, da bo Factorialove poltrdne baterije vgradil v električna vozila leta 2026. Honda načrtuje uvedbo električnih vozil s polprevodniškimi baterijami v drugi polovici desetletja, medtem ko Toyotin načrt vključuje množično proizvodnjo polprevodniških baterij, ki bodo omogočale več kot 1000 kilometrov dosega do leta 2028. Volkswagen pa sodeluje s podjetjem Quantum State, ki je pred kratkim zabeležilo podoben mejnik.

Tudi polprevodniške baterije niso brez konkurence. Kitajska podjetja, kot sta CATL in BYD, že napovedujejo novo tehnologijo, ki bo omogočala hitro polnjenje električnih vozil v samo petih minutah.

Kmalu bomo nakupovali kar v ChatGPT-ju

OpenAI je nedavno predstavil inovativno novost v aplikaciji ChatGPT, ki uporabnikom omogoča, da kar med pogovorom z modelom poiščejo, primerjajo in kupijo izdelke. ChatGPT tako prejema nove funkcije, ki omogočajo nakupovanje neposredno znotraj pogovorov z modelom, s čimer postaja spletno nakupovanje enostavnejše in hitreje kot kadarkoli prej. Na voljo od ponedeljka, 5. maja.



Z novo funkcijo želi OpenAI odpraviti običajne izzive spletnega nakupovanja, pri katerih morajo uporabniki pogosto odpirati več zavihkov in se prebijati skozi številne ocene izdelkov. Namesto tega lahko zdaj enostavno napišejo, kaj

iščejo. Na primer: "Najdi mi najboljši kavni aparat pod 400 evrov, ki pripravlja enako okusno kavo kot v Italiji." ChatGPT bo nato predstavil galerijo izdelkov, ki ustrezajo uporabnikovim kriterijem, ob čemer lahko uporabnik dodatno sprašuje in primerja predlagane izdelke.

Nova funkcionalnost naj bi sprva pokrila kategorije, kot so moda, lepota, izdelki za dom in elektronika, OpenAI pa poudarja, da gre za zgodnjo fazo razvoja te funkcije in da bo izbira izdelkov v prihodnosti še širša.

Glede zanesljivosti priporočil OpenAI zagotavlja, da ChatGPT svoje predloge izbira neodvisno, brez vmešavanja oglosov ali drugih komercialnih vplivov. Trenutno še ni govora o vključevanju oglosov v samo storitev.

Uporaba novih nakupovalnih možnosti je izredno preprosta: predlogi izdelkov se prikažejo kot galerija, ki jo lahko uporabniki intuitivno premikajo. Klik na izdelek odpre podrobnosti, skupaj z gumbom za nakup.

Nova funkcionalnost nudi nasvete vsem uporabnikom, vključno z naročniki Plus in Pro, uporabljajo jo lahko tudi tisti, ki za ChatGPT ne plačujejo mesečne naročnine in celo uporabniki, ki niso prijavljeni v storitev.

Tržni analitiki ocenjujejo, da bi lahko nova funkcija imela velik vpliv na spletno nakupovanje, saj uporabnikom omogoča bolj neposredno in



REZIDENCA
ORTUS



+386 51 315 143



booking@rezidencortus.si



@wellnesscenterortus
@rezidencortusankaran



Ankaran, Slovenija



Hotels & Resorts



personalizirano izkušnjo. Prav tako bi lahko ChatGPT v prihodnosti postal ključno orodje za trgovce, ki želijo potrošnike doseči na bolj interaktiven način.

V enem od blogov so pri OpenAI zapisali, da je prihodnost nakupovanja tesno povezana z umetno inteligenco in da bo njihova platforma pomagala zmanjšati frustracije, povezane s klasičnim spletnim iskanjem izdelkov. Poleg tega bi lahko ta pristop povečal zaupanje potrošnikov v nakupovanje prek spleta, saj zaenkrat ni neželjenih oglasov in komercialnih vplivov.

Business Insider še poroča, da OpenAI v prihodnjih mesecih načrtuje širitev funkcije tudi na dodatne kategorije, kot so športna oprema, potovanja in avtomobilska industrija, kar bo dodatno obogatilo uporabniško izkušnjo in omogočilo nove poslovne priložnosti za trgovce po vsem svetu.

Val odpušćanj pri založniku EA



Po poročanju Bloombergja naj bi podjetje Electronic Arts (EA) odpustilo med 300 in 400 zaposlenih ter prekinilo razvoj igre iz franšize Titanfall, ki je nastajala pri studiu Respawn Entertainment pod kodnim imenom R7.

»V okviru našega nenehnega osredotočanja na dolgoročne strateške prioritete smo v podjetju izvedli spremembe, s katerimi smo bolje uskladjali ekipe in z namenom spodbujanja prihodnje rasti prerazporedili sredstva.« Tako odpušćanja

zagovarja Justin Higgs, predstavnik za odnose z javnostmi pri podjetju EA.

V izjavi, objavljeni na omrežju X, so iz studia Respawn pojasnili, da so morali prekinati dve igri, ki sta bili še v zgodnji fazi razvoja, ter izvesti ciljne prilagoditve ekip, ki delajo na projektih Apex Legends in Star Wars Jedi Survivor. »Te odločitve niso lahke, iz srca pa se zahvaljujemo vsem članom ekip, ki jih je to prizadelo,« so zapisali.

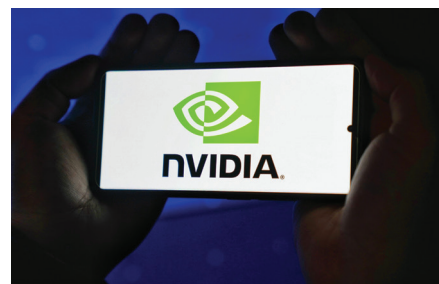
Po navedbah portala IGN je bilo pri Respawnu odpušćenih približno 100 zaposlenih, vključno z razvijalci, preizkuševalci (QA) in člani založniške ekipe. Nekateri zaposleni naj bi bili premešćeni na druge EA-jeve projekte, med njimi igro Iron Man, serijo Battlefield in druge.

Poleg tega je Daniel Suarez, dosedanji višji podpredsednik operative pri Respawnu, postal generalni direktor studia, pri čemer bo neposredno poročal soustanovitelju in izvršnemu direktorju Vincu Zampelli.

Nvidia izdala nov popravek za najnovejšo grafićne kartice

Nvidia znova gasi požar s popravkom za gonilnike za najnovejšo grafićne kartice RTX 50. Namesto dolgega čakanja na naslednjo uradno izdajo gonilnikov je grafićni gigant izdal ekspresni popravek (z oznako 576.26), ki cilja predvsem na nadležne hrošće in neprićakovana sesutja, ki so začela greniti izkušnjo uporabnikom njihovih najnovejših grafićnih zveri. Ta vmesna različica gonilnika gradi na temeljih že popravljene različice 576.02 iz začetka meseca, ki je prav tako odpravila celo kopico programskih težav. V tem svežem paketu popravkov se skriva vse, kar je dobrega prinesel že prejšnji nujni popravek 576.15, vključno z rešitvijo za nenavadno prikazovanje previsokih temperatur grafićnega procesorja.

Nvidia se je lotila tudi utripanja slike, ki je motilo dirkanje v Forza Horizon 5, okvarjenih tekstur na



stezah v Forza Motorsport ter nadležnih naključnih sesutij v igri Black Myth: Wukong na karticah serije RTX 50. Lastniki teh zmogljivih grafićnih procesorjev bodo veseli tudi številnih popravkov, namenjenih izboljšanju stabilnosti in delovanja iger Red Dead Redemption 2, Horizon Forbidden West, Dead Island 2 in prenovljene Resident Evil 4. Primorani so bili izdati še en popravek za črne zaslone, ki se pojavljajo na doloćenih monitorjih podjetja LG pri uporabi prikljućka DisplayPort 2.1. Poleg tega imajo na muhi tudi »sesutja s sivim zaslonom pri uporabi več zaslonov hkrati« ter »naključno utripanje slike pri visokih frekvencah osveževanja v načinu DisplayPort 2.1« na grafićnih karticah RTX 50.

To je že peti tovrstni popravek za gonilnike v zadnjih mesecih, kar je skrajno neobićajno za Nvidia, ki je v zadnjem desetletju vedno imela prednost pred AMD-jem, ko je šlo za programsko stabilnost. Očitno se je ta vrzel občutno zmanjšala ali pa je celo ni več. Uporabniki najnovejših grafićnih kartic AMD (RX 9070 in 9070 XT) so sicer naleteli na nekaj hrošćev, ampak razsežnost teh ni tako velika kot pri Nvidii.

CMF Phone 2 Pro: poceni, modularen in presenetljivo dober

CMF, podznamka podjetja Nothing, širi svoja kri-la in svetu predstavlja svoj prvi Pro telefon. Ne gre zgolj za marketinško oznako, saj si kar nekaj

ONLINE KONFERENCA
E-podpis in arhiviranje:
raćunovodstvo v dobi
digitalizacije

🕒 **13. in 14. maj 2025 (ONLINE)**

WWW.CENTERZAIZOBRAZEVANJE.SI

VERLAG DASHÖFER

PRIROĆNIK za
PROGRAMERJE

GEEKCREIT
 PRIROĆNIK ZA PROGRAMERJE

GECKREIT UNO R3 STARTER KIT

komponent zasluži oznako Pro. Izboljšave so opazne, še posebej na področju kamer.

CMF Phone 2 Pro se ponaša z glavno kamero ločljivosti 50 MP. Po trditvah podjetja ta zajame kar 64 % več svetlobe kot tista v prvotnem CMF telefonu. Zmore snemati živahne 4K posnetke (pri 30 sličicah na sekundo, za tekočih 60 sličic na sekundo pa je potrebno prekllopiti na 1080p), umetna inteligenca pa pomaga pri tresljajih.

CMF Phone 1 je imel samo en objektiv (tako kot najnovejši poceni iPhone), tokrat pa so vgradili dva dodatna. Na srečo niso dodali makro objektiv nizke ločljivosti, kot pogosto vidimo v tem razredu. Namesto tega so vgradili 50-MP telefono objektiv, kar je prava redkost v razredu telefonov, za katere je treba odšteti manj kot 300 €. Ima 2-kratno optično povečavo in možnost do 20-kratne digitalne povečave. Drugi dodatni objektiv je za ultraširokokotno perspektivo. Ločljivost je nizka (8 MP), zato od njega ne pričakujemo božanskih posnetkov, je pa na voljo, če ga boste potrebovali.

Selfi kamera ostaja zvesta preizkušenemu modulu ločljivosti 16 MP. Zanimivo pa je, da je CMF svojo modularno filozofijo prenesel tudi na kamero. Na voljo so zamenljive leče za makro posnetke in za ustvarjanje učinka »ribjega očesa«. Med novimi dodatki najdemo še vsestranski ovitek in praktično denarnico s stojalom.



Vizualna poslastica na CMF Phone 2 Pro je malenkostno zrasla na 6,77 palca (prej 6,67 palca), še pomembneje pa je, da gre za zaslon višjega kalibra. Ponuja ostrino 1080p in gladko 120 Hz osveževanje. Zdaj se ponaša z bogato 10-bitno barvno paletno in podporo za HDR10+. S svojo tipično svetilnostjo 1300 nit in najvišjo 3000-nitno svetilnostjo ter visokofrekvenčnim 2160-Hz PWM zatemnjevanjem poskrbi za odlično vidljivost v vseh pogojih. Pred praskami ga varuje robustno steklo Panda Glass. Ko smo že pri zaščiti, je CMF izboljšal odpornost na vodo na IP54 (IP52 pri predhodniku).

V osrčju Pro telefona tiktaka zmogljivo čipovje Dimensity 7300 Pro. Gre za nadgrajeno različico silicija, ki je poganjal prvi CMF telefon, a zdaj z 10 % hitrejšim procesorjem in 5 % hitrejšim grafičnim procesorjem. Baterija s 5000 mAh kapacitete podpira hitro 33 W polnjenje (in 5 W obratno polnjenje). Telefon poganja sveži Nothing OS 3.2 (temelji na Androidu 15). CMF v njegovem življenjskem ciklu obljublja 3 večje posodobitve operacijskega sistema in kar 6 let varnostnih popravkov po lansiranju. Telefon ima 8 GB delovnega spomina, za vaše datoteke pa lahko izbirate med 128 GB in 256 GB prostora. Če bi želeli še več, je na voljo reža za microSD kartico.

Ena izmed najpogostejših kritik prvega CMF Phone 1 je bila odsotnost NFC-ja. No, Phone 2 Pro to napako popravlja in omogoča brezžična plačila.

Cena za 128 GB je 249 €, za 256 GB pa 279 €. Dobite ga lahko na njihovi uradni strani.

Adobe predstavlja novo generacijo funkcij Firefly

Adobe je lansiral dve novi različici svojega generativnega modela umetne inteligence za pr tvorbo besedila v sliko, hkrati pa napovedal več



Spoznajte pravo udobje in doživite sproščeno vzdušje butičnega hotela s 4 zvezdicami v objemu zelene narave le korak iz osrčja prestolnice.



Moderno in udobno opremljene sobe butičnega hotela Čad bodo vaša prava izbira za popolno sprostitev po poslovnem sestanku ali celodnevem turističnem izletu.



GOSTILNA • HOTEL • BISTRO

Cesta na Rožnik 18,
1000 Ljubljana

Telefon: (01) 251 34 46

info@hotel-cad.si
info@gostilna-cad.si



Butični hotel s 4 zvezdicami v objemu zelene narave



novih funkcij Firefly in pomembne nadgradnje programov Photoshop in Illustrator v okviru storitve Creative Cloud.

Nova, četrta generacija modela Firefly Image Model sledi zgledu OpenAI-ja in Googla, saj uporabnikom ponuja izbiro med hitrim, učinkovitim modelom, ter zmogljivejšo različico, namenjeno zahtevnejšim projektom.

Podjetje pravi, da je Firefly Image Model 4 njihov najhitrejši, najbolj prilagodljiv in realističen model doslej. Uporabnikom omogoča ustvarjanje slik v ločljivosti do 2K z večjim nadzorom nad slogom, formati in koti kamere. Nova različica naj bi v primerjavi s predhodno izboljšala kakovost vizualnih rezultatov ter obenem omogočila hitrejša in učinkovitejša generiranje.

Za kompleksnejše prizore, kjer sta pomembna natančnost in realizem, Adobe ponuja tudi zmogljivejši model Firefly Image Model 4 Ultra, ki se bolje spoprijema z zahtevnimi vizualnimi elementi in drobnimi strukturami.

Oba modela sta že splošno dostopna prek spletne aplikacije Firefly, kjer so že na voljo tudi modeli za pretvorbo besedila v video in vektorsko grafiko, ki so pred tem delovali v beta dostopu. Obenem je v javno beto fazo vstopilo novo orodje Firefly Boards – sodelovalna platforma za ustvarjanje razpoloženskih tabel v slogu FigJam. Spletna aplikacija Firefly zdaj omogoča tudi uporabo modelov tretjih ponudnikov. Uporabniki lahko

izbirajo med OpenAI-jevim GPT Image, Google-ovim Imagen 3 za slike in Veo 2 za videe. Adobe napoveduje tudi prihod podpore za modele Luma, Pika, Runway, fal.ai in Ideogram. Ti modeli bodo na voljo predvsem za eksperimentiranje, medtem ko Adobe svoje lastne označuje kot komercialno varne, saj jih trenira zgolj na javnih ali licenčno pridobljenih vsebinah, česar konkurenca (OpenAI, Google ali Runway) ne more trditi.

Adobe je napovedal tudi prihod mobilne aplikacije Firefly za iOS in Android.

Uvedli so še nekaj izboljšav za programa Photoshop in Illustrator. Pri slednjem sta zdaj splošno dostopni orodji za generativnoopolnjenje oblik in pretvorbo besedila v vzorce. V Photoshopu so izboljšali barvne prilagoditve in funkcije za samodejno označevanje podrobnosti, kot so lasje, oblačila in obrazne značilnosti. Panel Actions (Dejanja) v Photoshopu pa zdaj ponuja predloge za izboljšave, prilagojene slogu posameznega ustvarjalca, kar naj bi postalo osnova za ustvarjalnega AI agenta, ki je še v razvoju.

Boox širi portfelj z dvema novima E-Ink bralnikoma

Podjetje Boox je predstavilo dve novi napravi iz serije Go, ki kot prva 7-palčna bralnika tega proizvajalca omogočata uporabo pisala in beleženje zapisov. Podobno funkcionalnost ponuja tudi konkurenčni Kobo Libra Colour, vendar z določenimi omejitvami.

Novi napravi Boox Go 7 in Go Color 7 Gen II poganja Android 13, kar pomeni, da omogočata namestitev poljubnih aplikacij iz trgovine



Google Play, vključno z aplikacijami za branje in zapiske po izbiri uporabnika.

Boox Go 7 z enobarvnim E-Ink zaslonom Carta 1300 (300 ppi) je ponekod že na voljo za prednaročilo. Evropske cene še nismo zasledili, se bo pa ta po vsej verjetnosti gibala okoli 250 €. Model Go Color 7 Gen II z barvnim zaslonom Kaleido 3 bo na voljo kmalu, bo pa nekaj deset evrov dražji od sovrstnika.

Model Go 7 je na voljo v črni in beli barvi z matirano hrbtno stranjo za boljši oprijem. Oblikovan je asimetrično – z razširjenim oprijemnim delom na eni strani, na katerem sta gumba za obračanje strani. Ponaša se s 64 GB notranjega pomnilnika in možnostjo razširitve prostora z microSD kartico, zvočnikom ter podporo za Bluetooth slušalke, kar omogoča poslušanje zvočnih knjig ali glasbe.

Naprava je odporna na škropljenje vode, a ni vodotesna. Popolne potopitve verjetno ne bo preživela, zato pazljivo ob bazenih in na plaži. Model Go Color 7 Gen II, ki bo na voljo le v temno modri barvi, ima skoraj enake tehnične specifikacije kot Go 7, le da uporablja zaslon E-Ink Kaleido 3, ki lahko prikaže do 4096 barv pri slikovni gostoti 150 ppi in črno-belo vsebino pri

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

300 ppi. Obe napravi podpirata pisalo Boox InkSense, občutljivo na pritisk, ki omogoča beleženje zapiskov, skiciranje ali označevanje dokumentov, če to omogoča uporabljena aplikacija. Pisalo je treba kupiti posebej, in sicer za približno 50 €.

Clair Obscur: Expedition 33 – v treh dneh so prodali milijon kopij



Razvijalec Sandfall Interactive ima veliko razlogov za veselje. Njihova nova in prva igra nasploh Clair Obscur: Expedition 33, ki je izšla za PlayStation 5, Xbox Series X/S in PC (Steam) ter je dostopna tudi v naročnini Xbox Game Pass, je v samo treh dneh od izida preseгла milijon prodanih izvodov.

Po podatkih, ki jih je na platformi X delil založnik Kepler Interactive, je igra že v prvih 24 urah preseгла 500.000 prodanih izvodov, kar je svojevrsten uspeh. Vsak studio si želi, da prva igra žanje tak uspeh, le redkim pa to tudi uspe. Pomembno pa je poudariti, da ti podatki upoštevajo zgolj fizično prodane in distribuirane kopije ter ne vključujejo prenosov prek naročnine Xbox Game Pass, kar pomeni, da je pravo število igralcev še precej večje.

Igra je hkrati dosegla tudi velik uspeh na Steamu, kjer jo je po podatkih SteamDB ob izidu sočasno igralo 121.422 uporabnikov. Število igralcev se je po koncu vikenda nekoliko zmanjšalo, a ostaja visoko. Še vedno jo samo prek Steama aktivno igra približno 80.000 ljudi. Tu niso všteti igralci konzol in uporabniki naročnine Game Pass.

Clair Obscur: Expedition 33 je navdušila tudi kritike. Na Metacriticu je prejela povprečno oceno 90, kar jo trenutno uvršča kot najbolje ocenjeno igro leta 2025. Že pred izidom je navdušila javnost, kar je nedvomno pripomoglo k odličnemu začetnemu zagonu.

Igralci in recenzenti igro opisujejo kot moderno RPG klasiko s pohvalami na račun njenega unikatnega vizualnega sloga, inovativnega bojevanja ter pripovedne globine. Ekipi pri Sandfall Interactive in Kepler Interactive sta se na navdušenje odzvali s hvaležnostjo in se

skupnosti zahvalili za podporo. Clair Obscur: Expedition 33 je na voljo za PS5, Xbox Series X/S in PC (prek Steama) ter za prenos preko Xbox Game Passa.

Amazon v vesolje uspešno poslal prvih 27 satelitov Kuiper

Amazonov ambiciozni projekt Kuiper, namenjen vzpostavljanju satelitskega širokopasovnega interneta, se je uradno pričel. Pred dnevi je bil uspešno izstreljen prvi paket satelitov, s čimer je Amazon uradno vstopil v tekmo s SpaceX-ovim Starlinkom.

Pri izstrelitvi 28. aprila so uporabili raketo Atlas V podjetja United Launch Alliance (ULA) iz vesoljskega oporišča Cape Canaveral na Floridi, potem ko je bila prvotna izstrelitev 9. aprila odpovedana zaradi slabega vremena. Na krovu je bilo 27 satelitov, ki so jih uspešno namestili v nizko Zemljino orbito na višino 450 km.

»Čeprav je to le prvi korak na dolgi poti do izstrelitve celotne konstelacije v nizko orbito, predstavlja izjemen dosežek inovacij in trdega dela. Zelo sem ponosen na celotno ekipo,« je izstrelitev komentiral Amazonov izvršni direktor

NEU

RESIDENCES

NEU

način bivanja

NEU Residences

Kolodvorska 6a

SI-1000 Ljubljana

031 450 200

neu@neu-residences.com

www.neu-residences.com



Andy Jassy. Amazon je potrdil, da so sateliti aktivirani in že komunicirajo z zemeljskimi postajami, prvi uporabniki pa naj bi že letos dobili dostop do hitrega satelitskega interneta z nizko latenco.

Gre za prvo izmed 80 načrtovanih izstrelitev, v okviru katerih želi Amazon v orbito poslati skupno 3236 satelitov, da bi ustvaril lastno internetno konstelacijo. Projekt Kuiper, vreden 10 milijard dolarjev, je bil napovedan leta 2019. Po uspešni izstrelitvi bodo zdaj vse moči usmerili k lovljenju roka, ki jim ga je zastavila ameriška Zvezna komisija za komunikacije (FCC) – do sredine leta 2026 v orbito poslati vsaj polovico načrtovanih satelitov.

Kljub uspešnemu začetku ima Amazon pred sabo še veliko dela. SpaceX je včeraj zaključil že svojo 50. misijo Starlink v letu 2025, skupno pa je izvedel že 250 namenskih izstrelitev in ima v orbiti več kot 7200 satelitov. Dolgoročno cilja na 12.000 satelitov, pridobil pa je tudi že dovoljenje za širitev konstelacije na 34.400 satelitov.

Ob Amazonu so v tekmi za vesoljsko internetno povezljivost še druge družbe, kot sta francoski Eutelsat in kitajski Spacesail, vendar ima SpaceX ogromen časovni in infrastrukturni naskok. Medtem se nizka orbita vse bolj polni, kar odpira tudi vprašanja o prostorski gneči in varnosti satelitov.

Meta lansirala samostojno aplikacijo za Meta AI

Meta, matično podjetje Facebooka, je predstavila samostojno aplikacijo za svojega digitalnega pomočnika Meta AI, s čimer želi okrepiti njegovo uporabo zunaj že obstoječih integracij znotraj Facebooka, Instagrama, WhatsAppa in Messengerja. Nova poteza pomeni tudi jasen premik direktorja Marka Zuckerberga v smer utrjevanja Metinega položaja v umetno-inteli-

genčni tekmi proti akterjem, kot so OpenAI, Google, Deepseek in Anthropic.

Aplikacija ponuja bolj personalizirane odgovore, saj lahko uporablja kontekst in podatke iz uporabnikovih računov na Facebooku in Instagramu, kar naj bi izboljšalo uporabniško izkušnjo in natančnost odgovorov umetne inteligence (UI).

Poganja jo Llama 4, najnovejši veliki jezikovni model podjetja Meta, ki prinaša napredne sposobnosti razumevanja, večjezične komunikacije in učinkovitejšega sklepanja. Meta AI bo integrirana tudi v Metina pametna očala in bo postopoma združena z obstoječo spremljevalno aplikacijo za naprave.

Ob lansiranju aplikacije poteka tudi LlamaCon,



Metin prvi razvijalski dogodek, posvečen družini modelov Llama, ki jasno nakazuje, da Meta krepi svojo odprto UI strategijo.

Meta je že februarja napovedala, da bo v drugem četrtletju začela testirati plačljivo naročnino za napredne funkcije Meta AI, vendar po poročanju Reutersa bistvenih prihodkov od tega pred naslednjim letom ne pričakuje.

Meta AI je bil prvič predstavljen septembra 2023 kot navidezni pomočnik, ki temelji na velikih jezikovnih modelih in je zasnovan za reševanje zahtevnih logičnih nalog.

Avtonomni tovornjaki podjetja Aurora že na cestah

Ameriško podjetje Aurora, ki razvija tehnologijo za samovozeča vozila, je sporočilo, da so njihovi prvi povsem avtonomni tovornjaki uspešno začeli s komercialnimi prevozi na javnih avtoce-



stah v Teksasu. Njihovi tovornjaki razreda 8 zdaj opravljajo dostave med Dallasom in Houstonom – popolnoma brez voznika.

Prvi partnerji v tej zgodovinski fazi so Uber Freight – logistična platforma podjetja Uber – ter Hirschbach Motor Lines, ki se ukvarja z dostavo časovno in temperaturno občutljivega tovora.

Izvršni direktor Chris Urmson, ki je bil med prvo vožnjo prisoten na zadnjem sedehu, jo je označil kot »čast življenja«.

»Aurora smo ustanovili z namenom, da tehnologijo samovozečih vozil čim prej in varno uvedemo. Danes smo prvo podjetje, ki uspešno in varno izvaja komercialne prevoze z avtonomnimi tovornjaki na javnih cestah.«

Aurora načrtuje, da bo do konca leta 2025 svoje storitve razširila še na El Paso in Phoenix. Tovornjaki, ki se vozijo brez prisotnosti voznika, uporabljajo kompleksne senzorje in algoritme, ki omogočajo zaznavanje ovir, drugih udeležencev v prometu in sprememb v prometni signalizaciji. Zaznajo lahko tudi pešce v temi na razdalji več sto metrov. Čeprav so strokovnjaki že pred leti pričakovali, da bodo avtonomni tovornjaki na trgu prehiteli samovozeče avtomobile za osebno rabo, se je njihov razvoj upočasnil zaradi tehničnih in regulativnih ovir. Mnoga podjetja, kot so Embark Trucks, TuSimple in Locomotion, so bila celo prisiljena razglasiti bankrot, druga pa so zamaknila načrte zaradi finančnih težav in dolgotrajnih testiranj.

Aurora, ki je bila ustanovljena leta 2017, je sprva načrtovala uvedbo tovrstnih vozil že v letu 2024, a je podjetje zaradi zahtevnosti razvoja vožnje načrte preložilo.

Trenutno se transportna industrija spopada s številnimi izzivi: pomanjkanje voznikov, visoki stroški obratovanja in veliko odtekanje kadrov. Aurora meni, da njihov sistem lahko ublaži ta problem, saj avtonomni tovornjaki ne potrebujejo počitkov, delujejo 24/7 in ne zahtevajo stalnega usposabljanja ali zaposlovanja voznikov.

V štirih letih testiranj v nadzorovanem okolju je Aurora opravila več kot 10.000 komercialnih dostav in prevozila več kot 4 milijone kilometrov. Pri tem so razvili funkcije, kot so napovedovanje vozil, ki prevozijo rdečo luč, izogibanje trkom in zaznavanje ljudi v slabi vidljivosti.

TikTok doletela še ena kazen

TikTok bo moral Evropski uniji plačati globo v višini 530 milijonov zaradi nezakonitega prenosa podatkov evropskih uporabnikov na strežnike na Kitajskem. To je po ugotovitvah irskega informacijskega pooblaščenca huda kršitev evropske splošne uredbe o varstvu podatkov (GDPR). TikTok ima zdaj šest mesecev časa, da svoje postopke obdelave podatkov uskladi z zakonodajo. Po ugotovitvah irske komisije za varstvo podatkov (DPC) TikTok ni mogel zagotoviti, da so bili podatki, preneseni na Kitajsko, zaščiteni v skladu s standardi EU. Kot največje tveganje je sodišče izpostavilo kitajsko protiteroristično in protiobveščevalno zakonodajo, ki bi lahko omogočila dostop kitajskih oblasti do podatkov evropskih uporabnikov.

TikTok je bil zato kaznovan s 485 milijoni evrov zaradi prenosa podatkov na Kitajsko in 45 milijoni evrov zaradi pomanjkljive politike zasebnosti, ki ni ustrezno pojasnjevala narave in obsega teh prenosov. Čeprav je podjetje leta 2022 posodobilo svojo politiko zasebnosti, ki jo je sodišče ocenilo kot skladno z GDPR, in obljubilo 12 milijard evrov investicij v izgradnjo podatkovnih centrov v EU, to ni zadostovalo za omilitve kazni. TikTok je v postopku vztrajal, da je šlo le za oddaljen dostop do podatkov evropskih uporabnikov iz Kitajske, podatki pa tam niso bili shranjeni. A pretekli mesec je podjetje sodišču priznalo, da je bila majhna količina teh podatkov dejansko shranjena na Kitajskem, a da je bila tudi že izbrisana. Namestnik irskega pooblaščenca Graham Doyle je ob tem opozoril, da bo morda treba zaradi novega razkritja uvesti dodatne ukrepe. Gre za tretjo najvišjo globo doslej izrečeno na

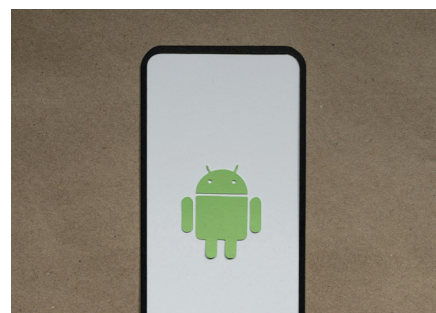
podlagi GDPR. Višji kazni sta prejela le Meta in Amazon. TikTok ima evropski sedež na Irskem in je bil leta 2023 že kaznovan s 367 milijoni dolarjev zaradi napačne obdelave podatkov otrok.

Sodba prihaja v času, ko je TikTok pod drobnogledom tudi v ZDA. Tam so aplikacijo prepovedali zaradi varnostnih pomislekov in morebitnega vpliva kitajskih oblasti na zbrane podatke. Za nadaljnje delovanje v ZDA mora zdaj TikTok najti ameriškega kupca, sicer se bo moral umakniti s trga. Predsednik ZDA Donald Trump je sicer nedavno podpisal 75-dnevni odlog prepovedi.

Vsak Android telefon bo imel možnost namiznega načina

V različici beta sistema Android 16 se skriva zgodnja različica Googlevega novega namiznega načina (Android Desktop Mode), ki bi v prihodnosti lahko omogočala, da uporabniki svoj pametni telefon preprosto priklopijo na zunanji monitor in ga uporabljajo kot prenosni ali namizni računalnik.

Na novo funkcionalnost je opozoril poznavalec sistema Android Mishaal Rahman, ki je na portalu Android Authority opisal, kako je na svojem Google Pixel 8 Pro omogočil namizni način prek razvijalskih nastavitev v Androidu 16 beta. Po priklopu telefona na monitor prek USB-C priključka se je na zunanjem zaslonu samodejno prikazal vmesnik, podoben tistemu na osebнем računalniku. Vmesnik močno spominja na Samsungovo uveljavljeno funkcijo DeX, ki omogoča uporabo pametnega telefona Samsung Galaxy kot računalniškega vmesnika z okenskimi aplikacijami. Podobno funkcijo imajo tudi tele-



foni Huawei, HONOR in Motorola. Android Desktop Mode premakne Androidovo statusno vrstico na vrh zaslona, kjer so prikazani signal, Wi-Fi in baterija, spodaj pa se pojavi opravilna vrstica, kjer je mogoče pripeti aplikacije za hiter dostop. V opravilni vrstici je tudi zaganjalnik aplikacij v slogu menija Start iz sistema Windows, desno pa se nahajajo klasični Android gumbi za navigacijo. Aplikacije delujejo v okenskem načinu, ki spominja na uporabniško izkušnjo Android tablic, hkrati pa podpira tudi funkcije, podobne sistemu Windows, kot je postavljanje oken na levo ali desno polovico zaslona. Že lani je Rahman zasledil zelo omejeno različico Googlevega namiznega vmesnika, ki je omogočala le prikaz razširjenega okna aplikacije na večjem zaslonu. Marca letos pa je Google dodal novo možnost za upravljanje razporeditve prikaza, s katero lahko uporabniki razporedijo zaslone telefona in zunanji monitor, podobno kot pri upravljanju več zaslonov v namiznih operacijskih sistemih.

Po besedah Rahmana namizni način morda še ne bo na voljo ob uradni izdaji Androida 16, ki je predvidena za pomlad. Možno je, da bo funkcija predstavljena v kateri izmed kasnejših četrletnih posodobitev ali šele kot del Androida 17, ki naj bi izšel v letu 2026.



BELAKAPA

www.belakapa.si



SKRIVNOSTI NA POTI K MORJU

Vabimo vas, da se naslanite v hiški, zgrajeni leta 1767. V dolini reke Reke, ob vznožju snežniških gozdov se prepustite iskrivim dogodivščinam, ki vas bodo odpeljale v naravo, stran od stresnega vsakdana.



TEST



ASUS ROG Strix Scar 18 (2025) – kot da bi zadel na silicijevi loteriji

RTX 5090, INTEL ULTRA 9 275HX, 64 GB RAM-A, 4 TB PROSTORA ... KDO SE JAVI, DA MI TRAJNO POSODI 6500 EVROV ZA NAKUP TEGA MONSTRUMA?

Po eni strani sem vesel, da lahko testiram takšne prenosnike, kot je novi ASUS ROG Strix Scar 18, ker je to edini način, da lahko izkusim zmogljivost, ki jo ponujajo najboljši gaming prenosniki. Po drugi strani pa lahko dober teden uživam v

tej zmogljivosti in zelo hitro se razvadim, da imam pod nadzorom zmogljivost, o kateri lahko večina le sanja. S takšnim prenosnikom ti ni potrebno razmišljati o nastavitvah. Pri vsaki igri greš v nastavitve in naviješ čisto vsako stvar do konca – in se poživljaš na posledice.

Ko pa je konec testiranja, se moram spet vrniti na Zemljo in uvesti za računalnik za smrtnike.

Medtem ko si brišem solze, sem strnil nekaj občutkov o času, preživetim s prenosnikom ASUS ROG Strix Scar 18 (2025) G835.

CENA IN SPECIFIKACIJE

Konfiguracija RTX 5090, Intel Core Ultra 9 275HX, 64 GB DDR5 RAM-a in 4 TB NVMe PCIe 5.0 terja visoki davek. Če sem bolj natančen, cena je 6499,99 €. Toliko zanj zahtevajo slovenski trgovci, onkraj severne meje ga lahko dobite za tisočaka manj. Zakaj toliko ceneje, ne znam odgovoriti.

Navajen sem, da imajo avstrijski in nemški prodajalci nižje cene, ampak tokrat lahko to razliko

Prednosti

- ✓ Dober in vzdržljiv dizajn
- ✓ Radodarno število priključkov
- ✓ Odličen Mini LED zaslon
- ✓ Zmogljivost brez meja
- ✓ Soliden zvok
- ✓ Estetske posebnosti imajo svoj čar

Slabosti

- ✗ Prstni odtisi se hitro poznajo na ohišju
- ✗ Visoka cena
- ✗ Slaba kamera

Procesor	Intel Core Ultra 9 275HX
Grafična kartica	NVIDIA GeForce RTX 5090 Laptop GPE (24 GB VRAM)
Pogon	4 TB PCIe 4.0 NVMe M.2
Sistemiški pomnilnik	64 GB DDR5 5600 MT/s
Baterija	90 Wh s 380-W polnjenjem, možnost polnjenja prek USB-C (100 W)
Zaslon	18-palčni Mini LED z ločljivostjo 2,5K, 240 Hz
Priključki	1x 2,5G LAN priključek; 2x Thunderbolt 5 s podporo za DisplayPort / napajanje / G-SYNC (podatkovna hitrost do 120 Gbps); 3x USB 3.2 Gen 2 Type-A (podatkovna hitrost do 10 Gbps); 1x HDMI 2.1 FRL; Priključek za slušalke
Ostalo	Dolby Atmos/Vision, Pantone certifikat, Wi-Fi 7, Bluetooth 5.4, 1080p kamera
Teža	3,3 kg

vzameš in si sestaviš soliden gaming računalnik. Začetne konfiguracije (z manj RAM-a, prostora in slabšo grafiko) se začnejo pri 4400 €.

ASUS ROG Strix SCAR 18 (2025) G835

– KAJ TI BODO UTEŽI, ČE IMAŠ PA ROG-A

V zadnjih štirih letih testiranja prenosnikov in drugih računalnikov še nikoli nisem uporabil pri-loženega nahrbtnika ali torbice. Enostavno zanj ni bilo potrebe, čeprav sem bil vesel, da je bil priložen v embalaži.

Tokrat pa je vrag odnesel šalo. Slabe tri kilograme in pol sem raje stlačil v presenetljivo kakovosten nahrbtnik, ker ideja o vsakodnevnem tvorjenju te pošasti v peto nadstropje ni bila ravno mikavna. Pa tudi nisem želel tvegati, da bi se računalniku kaj pripetilo zaradi moje nerodnosti.

To ni kritika na njegovo težo, čeprav se morda tako sliši. Nihče ne gre v nakup gaming prenosnika z mislijo, da bo dobil peresno lahek računalnik. Če hočeš vgraditi samo najboljše komponente (in temu tudi ustrezen hladilni sistem), bo ohišje pač nekoliko debelejšo, številka na tehnici pa ustrezno večja.

Sama podoba prenosnika ASUS ROG Strix SCAR 18 je presenetljivo generična. Še najbolj izstopa t. i. AniMe Vision zaslonček na pokrovu, ki lahko prikazuje in animira različna besedila (Game on, Strix ...), GIF-e ali celo sliko. Super za igrakanje, a to je bolj dodatek za bohotenje pred mimoidočimi, kot pa nekaj uporabnega. Vseeno pa je impresivno, kaj so ustvarili, in dober način za poprestritev sicer dolgočasnega pokrova.

Edini drugi tipični »gaming« element je še RGB osvetljava, ki se vije okoli celotnega ohišja (na hrbtni strani). Ni preveč kričeca, zato je tudi ni-

sem izklopil, čeprav je to običajno prva stvar, ki jo naredim pri gaming računalnikih.

ZELO DOBRA TIPKOVNICA, VELIKA SLEDILNA PLOŠČA IN OLNJATO OHIŠJE

Sledilna ploščica je razmeroma velika in solidna za uporabo. Taktilen občutek bi lahko bil boljši, ne morem pa se pritoževati nad odzivnostjo.

Tipkovnica je polne velikosti, na voljo pa so tudi namenski gumbi za multimedijo, različne zmo-gljivostne profile, makro bližnjice, zagon programa Armoury Crate in podobno. Hod tipk je kar globok (2 mm), taktilen občutek zelo dober, odzivnost pa fenomenalna. Še vedno ostajam zvest svoji mehanski tipkovnici, ampak ASUS-ova tipkovnica je dobra alternativa.

Ohišje je zasnovano premišljeno. S tem mislim predvsem na hladilne reže za odvod in dovod zraka. Reže pri strani in spodaj dovajajo hladen zrak, vroč zrak pa uhaja samo skozi reže na za-

dnji strani, tik pod zaslonom. Tudi skozi prostor pod tipkovnico se vije hladnejši zrak, zato tipkovnica nikoli ne postane vroča točka. Ker vroč zrak uhaja samo zadaj, prav tako nikoli ni neprijetnega občutka, ko ti vroč zrak med igranjem iger piha neposredno na roko.

Manj posrečeni pa so oljnati madeži prstnih odtisov, ki se poznajo po celotnem ohišju. Po uporabi je na prenosniku pravi masaker, kar nisem pričakoval za takšno ceno in premijski stalež. Tudi čiščenje ni enostavno.

Zvok se vije iz štirih zvočnikov (2x visokotonca in 2x nizkotonca) s podporo za Dolby Atmos. Ko je čas za resno igranje, boš potreboval slušalke, da utišaš hrup ventilatorjev. Ko pa ventilatorji hibernirajo, zvočniki proizvedejo povsem soliden zvok.

Pohvalim lahko še, kako enostavno je odpreti pokrov in zamenjati RAM ali SSD. Nič vijačenja za dostop do omenjenih komponent, le odkleneš zatiče in dvigneš pokrov.

Kamera je na voljo, če jo boste potrebovali, ni pa briljantna. Podpira pa Windows Hello za hiter odklep računalnika.

MINI LED JE PRIHODNOST

18 palcev, 240 Hz, ločljivost 2,5K, nizka zakasnitev (3 ms) ... vse to je dokaj standardno, še posebej za tak računalnik. Raje bi se osredotočil na panel Mini LED s kar 2000 zatemnitvenimi območji in največjo svetilnostjo do 1200 kandel (nit). Rezultat? Nisem pogrešal OLED zaslona, čeprav je iz barvnega stališča boljša izbira. Zaradi zelo radodarnega števila zatemnitvenih območij so bile barve skorajda na ravni najboljših OLED zaslonov. Tudi črne so bile najboljši približek tistim pravim, globokim črnim barvam.

Nora je tudi svetilnost, ki je v povprečju tudi do dvakrat večja od običajnih prenosnikov. Pogosto sem ga uporabljal v zelo dobro osvetljeni dnevni sobi in nisem imel težav z jasnostjo. Tudi odsevi so zelo redko nadležni, predvsem po zaslugi nove matirane prevleke čez zaslon.



Zaslon mi je dal jasno vedeti, da vso to zmogljivost lahko uporabiš tudi za kreativne naloge.

RTX 5090 ... A SPLOH MORAM ŠE KAJ DODATI?

ASUS ROG Strix Scar 18 je, kot da bi zadeli na sili-cijevi loteriji. Nvidia GeForce RTX 5090 je najmočnejša grafična kartica na svetu. Pika. AMD se letos sploh ni trudil, da bi jo poskušal vreči s prestola, raje so se osredotočili na »srednji« razred in taktika se jim je obrestovala.

RTX 5090 je seveda mobilna različica, ki je za razred ali dva manj zmogljiva od različice za namizne računalnike.

Na procesorski strani pa imamo Intel Core Ultra 9 275HX, ki sicer ima enakovredno AMD različico (Ryzen 9 9955HX), ampak ASUS se je odločil za modro ekipo. Podobno kot pri predhodnikih imamo na voljo 8 visokozmogljivih jeder (Lion Cove) in 16 varčnih jeder, skupaj torej 24, kar je manj kot prejšnja leta (32). Vendar je splošna zmogljivost še vedno bistveno boljša kot na primer pri i9-14900HX.

Najmočnejša konfiguracija ima do 64 GB DDR5 RAM-a (proizvajalec SK Hynix), ki sicer ni najhitrejši (5600 MT/s), in do 4 TB prostora za shranjevanje datotek na dveh SSD-jih v RAID0 konfiguraciji. Slednja nima veliko prednosti za gaming, izboljša pa zaporedne hitrosti, če vam je to pomembno. Diska sta PCIe 4.0, po želji pa ju lahko nadomestite s peto generacijo, čeprav bi sam najprej počakal in spremljal, kako se PCIe 5.0 SSD pogoni obnašajo v ohišju prenosnikov. Predvsem me skrbi pregrevanje.

Testirane igre:

- Black Myth Wukong: 61 fps
- Cyberpunk 2077: 66 fps
- Forza Horizon 5: 139 fps
- Kingdom Come Deliverance 2: 81 fps



- Senua's Saga Hellblade 2: 59 fps
- Assassin's Creed Shadows: 51 fps
- Ghost of Tsushima: 81 fps
- The Witcher 3: 144 fps

Vse igre so bile testirane pri privzeti ločljivosti (1600p) in pri najvišjih nastavitvah z vklopljeno tehnologijo sledenja žarkom (ray-tracing). Ko vklopiš DLSS in Frame Gen, takoj opaziš enormni skok števila prikazanih sličic na sekundo, ampak mene je bolj zanimala zmogljivost rasterizacije, ki jo lahko tudi lažje primerjam z drugimi računalniki.

Ostali testi:

- Geekbench 6: 3129 (enojedrna zmogljivost), 20020 (večjedrna), 233273 (OpenCL)
- CrystalDiskMark: 13089 MB/s (branje), 7983 MB/s (zapisovanje)
- Cinebench 2024: 137 (enojedrna), 1825 (večjedrna)
- 3DMark: 21438 (Time Spy), 38922 (Fire Strike)
- PCMark 10: 9402

V Turbo načinu ASUS ROG Strix Scar 18 brez težav vzdrži povprečno porabo 150-175 W, pri

kateri se temperature povzpnejo do 80°C in več. V Manual profilu, kjer lahko hitrost ventilatorjev naviješ do konca, lahko iztržiš še kakšen odstotek moči, vendar ni vredno dodatnega hrupa, ki ga proizvedejo ventilatorji. In tudi temperatura ni bistveno nižja.

Performance profil moč zmanjša za približno tretjino, posledično se tudi hrup giblje okoli 40 decibelov ali manj. Silent oziroma tihi profil je za vsakdanje naloge, ko ne potrebuješ več kot 70 W moči in si bolj želiš tišine.

Priložen je 380-W polnilec, s katerim boste lahko dosegli največjo moč. Prenosnik lahko polnite preko vhoda USB-C (do 100 W), ampak zmogljivost je v tem primeru konkretno omejena in na podobni ravni kot pri napajanju iz baterije.

Baterija kapacitete 90 Wh zadošča za približno dve uri igranja (odvisno od igre, nastavitve ...), kar je v skladu s pričakovanji. Se pa polni izredno hitro. V pol ure boste spet na 50 %. Netflix boste lahko gledali približno 4 ure, v okviru pisarniških del pa bo prenosnik zdržal približno 5-6 ur. Za potrebe testiranja je bila svetilnost nastavljena na 50 %, pri igrah v Performance načinu, za ostale naloge pa sem uporabil Silent profil.

NAJBOLJŠI, ČE IMAŠ 6 "JURJEV VIŠKA"

Takšen računalnik imaš v dveh primerih: ali imaš neomejen proračun ali pa ga nujno potrebuješ za služenje vsakdanjega kruha.

Osvežitev gaming prenosnika ASUS ROG Strix Scar 18 je pričakovano postregla z 20-30 % več zmogljivosti, ampak v zameno za 2000 € višjo ceno (vsaj pri slovenskih prodajalcih) v primerjavi z modelom z RTX 4090, ki sem ga testiral pred slabima dvema letoma.

Premislite, ali res potrebujete RTX 5090 oziroma 24 GB VRAM-a za svoje naloge, ali pa vam zadošča tudi RTX 5080 po občutno nižji ceni.

Če pozabim na ceno, ASUS ROG Strix Scar 18 je najboljši prenosnik, ki ga lahko trenutno kupite.



ZUNANJE OGLAŠEVANJE

Osvetljeni bigboardi ob avtocestah
Oglasi na fasadah
Jumbo panoji
Gradbiščne zavese
Citylight
Roto panoji
Projekti po meri



www.lineamedia.si



DYNAMICS MINDS

**Microsoft Dynamics 365
in Power Platform
konferenca**

26. – 28. MAJ 2025
GRAND HOTEL BERNARDIN
PORTOROŽ

dynamicsminds.com



Robotski sesalnik z dodatnim globinskim čistilcem

ČE IMATE HIŠNE LJUBLJENČKE ALI OTROKE, POLEG SESALNIKA ZA NAJHUJŠE MADEŽE MORDA UPORABLJATE TUDI GLOBINSKI ČISTILEC PREPROG IN OBLAZINJENEGA POHIŠTVA.

Z robotskim sesalnikom in pomivalcem tal Eufy Omni E28 pa boste za vse potrebe morda potrebovali le eno napravo. Ta ima v polnilni postaji integriran globinski čistilec za madeže, ki jih robot ne more doseči ali odstraniti sam. Postaja iz prenosnega čistilca samodejno izprazni umazano vodo in zagotavlja, da je ta vedno poln sveže vode za naslednje čiščenje.

Nov robotski sesalnik je torej zanimiv predvsem zaradi globinskega čistilca, ki je nekaj drugačnega od tega, česar smo vajeni. Čeprav je Eufy Omni E28 že na voljo v spletni trgovini podjetja (999,99 dolarjev), ga v Evropi še nismo zasledili.

Če že imate prenosni čistilec preprog in pohištva, pa Eufy ponuja tudi nekoliko cenejšo različico E28 brez integriranega globinskega čistilca, vendar je Omni E25 (899,99 dolarjev) trenutno na voljo le za prednaročilo. Dostava je predvidena za junij 2025.

Podobno kot drugi podobni čistilci ima prenosni globinski čistilec Omni E28 večnamensko ročno orodje na koncu kratke cevi, ki najprej razprši čisto vodo, da namoči madež, preden vse skupaj poseša nazaj v ločen rezervoar za umazano vodo. Postaja samodejno prazni in polni rezervoar za vodo, sicer pa je to popolnoma ročna naprava, namenjena čiščenju površin in območij, ki jih robotski sesalnik ne more doseči, kot so pohištvo in stopnice. Sta pa globinski čistilec in robotski sesalnik dobra prijatelja. Če slednji zazna trdovraten madež, vas bo o obvestil in pozval, da uporabite globinski čistilec. Za vse druge madeže na tleh se robotski sesalnik Omni E28 zdi zelo sposoben. Samodejno zazna prehod s trdih tal na preproge in poveča sesalno



moč do 20.000 Pa, da izvleče umazanijo iz globokih vlaken, medtem ko vrteča se krtača na samodejni izvlečni roki pomaga pometati prah in umazanijo iz kotov in robov.

Z uporabo kombinacije LiDAR-ja in kamere s podporo umetne inteligence robot prepozna ovire in se jim izogne ter prilagodi čiščenje 30 različnim vrstam umazanije. Po čiščenju bo opravil celo pregled umazanije s kamero, da preveri, če ni slučajno česa zgrešil.

Za trda tla Omni E28 uporablja vrtečo krpo za mokro čiščenje, ki se vrti s hitrostjo do 180 vrtljajev na minuto. Če madeža ne uspe očistiti v prvem poskusu, bo samodejno naredil še en prehod. Baterija kapacitete 5200 mAh omogoča 110 minut čiščenja pri sočasnem sesanju in mokrem čiščenju ali do 180 minut pri sesanju.

Prek mobilne aplikacije Eufy imate dostop do zemljevida vašega doma, ki ga ustvari robotski sesalnik, s podporo do petih nadstropij. Programirate lahko prilagojene rutine čiščenja za do-

ločene prostore in ure dneva ali določite območja prepovedi, kjer se robot med samostojnimi rutinami čiščenja ne sme gibati. Omni E28 je združljiv tudi s standardom Matter, tako da lahko začnete rutino čiščenja z glasovnimi ukazi prek pametnih asistentov Siri, Google Pomočnik in Alexa, ne zgolj s pametnim telefonom.

Poleg samodejnega praznjenja posode za prah robotskega sesalnika v tri-litrsko vrečko za prah, za katero Anker trdi, da zdrži do 75 dni, preden jo je treba zamenjati, postaja sesalnik Omni E28 prazen in polni tudi rezervoarje za vodo robotskega sesalnika, doliva posodo za detergent ter čisti in suši njegovo vrtečo krpo za mokro čiščenje, in sicer z vročim zrakom, ki doseže 50 stopinj Celzija, da uniči bakterije in zmanjša vonjave.

To je že drugi robotski sesalnik Eufy, ki ima nekakšno prenosno funkcijo. Prvi je bil Eufy E20, ki se lahko spremeni v brezžični palični sesalnik ali pa v ročni sesalnik – tri naprave v enem.



OPENAI SE MORDA PRIPRAVLJA NA VSTOP V SVET DRUŽBENIH OMREŽIJ. PO POROČANJU NEURADNIH VIROV PODJETJE INTERNO TESTIRA PROTOTIP PLATFORME, KI TEMELJI NA CHATGPT-JU, KAR BI LAHKO NA TRGU PRINESLO VELIK PREOBRAZ IN ŠE POGLOBILO RIVALSTVO Z ELOMOM MUSKOM.

ODNOSI BI SE ŠE BOLJ ZAOSTRILI

medtem razvija samostojno aplikacijo za svojega UI asistenta. Altman se je na to odzval z objavo na omrežju X: "V redu, morda pa res naredimo svoje družbeno omrežje."

OPENAI BI TAKO PRIDOBIL LASTEN VIR ZA UČENJE MODELA

Za OpenAI bi to pomenilo še večjo strateško prednost. Lastna družbena platforma bi podjetju omogočila zbiranje unikatnih podatkov v realnem času, ki so ključni za treniranje UI modelov. Medtem ko Grok (Muskov UI) že uporablja vsebine z X-a in Meta trenira svoj Llama model na uporabniških podatkih, bi OpenAI s svojo

platformo lahko začel graditi lasten vir učenja. Cilj tovrstne platforme, o kateri razmišlja OpenAI, bi bil tudi pomagati uporabnikom ustvarjati boljšo vsebino s pomočjo umetne inteligence. Po mnenju notranjih informatorjev iz drugih UI laboratorijev je integracija Groka v družbeno platformo X v industriji povzročila precej zavisti – predvsem zaradi možnosti, da uporabniki z umetno inteligenco ustvarjajo viralne objave. Zaenkrat še ni jasno, ali bo družbeno omrežje podjetja OpenAI sploh prišlo na trg. A dejstvo, da se podjetje poigrava z idejo, kaže na njihove ambiciozne načrte širitve v času, ko je pričakovani glede rasti več kot kadarkoli prej.

www.racunalniske-novice.com

Samsung Galaxy A56 – brez presežkov, ampak zanesljiv

SAMSUNG JE V NEKEM TRENUTKU V SREDNJEM RAZREDU, KAMOR SODI TUDI NOVI SAMSUNG GALAXY A56, PRODAL KAR 50 % SVOJEGA PORTFELJA TELEFONOV ALI CELO VEČ. KAJ JE TISTO, KAR JE PRITEGNILO KUPCE?

TEST

Ni bilo možnosti, da bi telefonu Galaxy A56 spodletelo na celi črti. Prejšnji Galaxy A55 in še starejši Galaxy A54, ki sta si sicer zelo podobna, sta postavila solidne temelje, ki stojijo še danes. Raje pa bi videl, da bi Samsung vsaj enega od teh temeljev izruval in postavil novega. Spet objokujem, da ni prišlo do konkretnih sprememb. Resnično navdušen sem samo nad eno ali dvema lastnostma, ampak več o tem kasneje.

Prednosti

- ✓ V redu zaslon
- ✓ Dodelan operacijski sistem
- ✓ Funkcije umetne inteligence
- ✓ Razmeroma dobra glavna kamera
- ✓ Najboljša podpora v tem razredu
- ✓ Dobra izdelava

Slabosti

- ✗ Exynos procesor namesto Snapdragona
- ✗ Samo 128 GB prostora v osnovni konfiguraciji
- ✗ Počasno polnjenje in povprečna baterija
- ✗ Zgolj malenkost bolj privlačen dizajn od lanskega



CENA IN SPECIFIKACIJE

- Samsung Galaxy A56 8/256GB: 529 €
- Samsung Galaxy A56 8/128GB: 430 €

SAMSUNG GALAXY A56 – KONČNO VEM, ZA KATERI MODEL GRE

Zdaj morda že veste, da sem vedno v dilemi, kateri Samsung telefon držim v roki. Je to Galaxy A55, Galaxy S25, S25+, mogoče Ultra? Ker so v zadnjih letih poenotili dizajn, je bilo res težko ločiti A serijo od S serije. To je super, če želiš dvigniti pedigree cenejših telefonov, vendar po drugi strani tudi razvrednotiš ekskluzivni občutek dražjih telefonov. Osebnost pa mi to povzroči preglavice pri ugotavljanju modelov. Z letošnjim modelom se moje trpljenje konča. Obroči kamer niso več samostojni, kot pri seriji S25, ampak so povezani v enotno ogrodje. »Simpl kot pasulj« bi rekel tej spremembi, ampak končni rezultat je oblika, ki je značilna samo za to serijo. Zaradi tega telefon ni nič bolj simpatičen od lanskega, je pa vsaj bolj prepoznaven. Všeč mi je tudi izbor barv. Za test sem dobil olivno različico. Dokaj nenavadna barva, ampak se mi dopade. Manj pa prstni madeži, ki se zelo pridno nabirajo na steklu. Videz telefona pa je

na koncu brez pomena, če telefon vedno oblečete v zaščitni ovitek. Lahko sicer uporabljate tudi golega, če ste trdno prepričani, da bo zaščita Corning Gorilla Glass Victus+ (spredaj in zadaj) zdržala vse udarce in padce. Ohišje je aluminijasto in z oceno IP67 za odpornost na prah in vodo (do 1 metra do 30 minut). Platformi za fizične tipke so dodali manjšo klančino. Spet nič posebnega, je pa dovolj, da so tipke bolj izpostavljene. Njihova lega je za mojo velikost roke na ravno pravem mestu, za manjše roke pa je dostop malce težji. Ostali oblikovni elementi so enaki kot leta prej. Na žalost to vključuje tudi razmeroma debele črne okvirje okoli zaslona, kar je na telefonih vse redkejši pojav. Zato je tudi razmerje med ohišjem in zaslonom v primerjavi z rivali slabše.

AMOLED PANEL NEKOLIKO VEČJI, OSTALO VEČINOMA NESPREMENJENO

Serija telefonov Samsung Galaxy A je v zadnjih letih eksplodirala v velikosti. Galaxy A54 je od kota do kota meril 6,4 palca, naslednje leto je dobil še dodatnih 0,2 palca, letos pa še 0,1 palca za skupnih 6,7. Preskok iz lanskega leta ni velik, v dveh letih pa je telefon precej zrasel in morda



ne bo tako vseh lastnikom starejših telefonov A serije, ki pričakujejo podobno velikost.

Pri pregledovanju slik in video posnetkov boste hvaležni, da imate na voljo več površine, pri udobju in lažji uporabi (še posebej z eno roko) pa boste pogrešali stare čase.

AMOLED panel je drugače zelo dober. Barve so dinamične, kontrasti naravni, ločljivost pa pričakovana (1080 x 2340). Lahko bi šli stopničko višje, ni pa to nujno – in tudi za baterijo je bolje tako, saj že tako ne podira rekordov dolgoživosti. Zaslona se osvežuje pri 120 Hz, izboljšali pa so svetilnost iz 1000 na 1900 kandel (nit), ponovno pa to ni številka, s katero bi se lahko bahotili. Kitajski rivali so že presegli mejo 3000 kandel in njihova uporaba na močni svetlobi je/bo manj mučna.

SAMSUNG GALAXY A56 – EXYNOS VSAKIK ZLOMI SRCE GAMERJEV

Exynos 1580 (z grafičnim jedrom Xclipse 540) je standardna, vsakoletna 20-% izboljšava v primerjavi z lanskim Exynos 1480. Večina, ki razloči med čipi Snapdragon, MediaTek in Exynos, bi raje videla Snapdragona, ampak glede na to, da smo ga letos dobili v celotni seriji S25, je Samsung moral nekam vstaviti svoje čipe. Exynos 1580 ni »slab« in povsem zadošča za vsakdanjo uporabo in nezahtevno igranje mobilnih iger. Tudi emulacija vse do PlayStationa 2 (Wii, GameCube, 3DS ...) mu gre od rok, zatakne pa se mu



pri Switch in Windows igrar. Sploh pri slednjih se moraš poigravati z različnimi verzijami Winlatorja (meni je delala različica 7.1.4 bionic v5). Tudi čipi Snapdragon zahtevajo nekaj igrčkanja, a občutno manj od ostalih proizvajalcev čipov.

Pri klasičnih igrar (Genshin Impact, Honkai: Star Rail, Call of Duty, PUBG ...) je zmogljivosti zadošči, grafično bolj intenzivne igre pa boste morali igrati pri nižjih nastavitvah.

Baterija (5000 mAh) ima enako kapaciteto kot lani in tudi učinkovitost je na podobnem nivoju. S telefonom sem zlahka prišel do konca dneva, ob tem pa večino časa preživel na YouTubeu, Redditu in ob igranju iger Wuthering Waves ter Galaxy of Heroes. V povprečju mi je ostalo 30 % baterije, zato je ob moji uporabi ne morem označiti kot dvodnevne, za razliko od HONOR-ja Magic7 Lite, ki je tudi po kapaciteti (in strukturi) baterije svetlobna leta pred Samsungovim telefonom. Da ne omenjam polnjenja. Samsung Galaxy A56 je sicer dobil nadgradnjo na 45 W, kar pa je še vedno manj od kitajskih telefonov. Brežžičnega polnjenja ni.

Osnovna konfiguracija pogona je 128 GB in je ne priporočam. Tudi če niste resen fotograf, gamer ali zbiratelj filmov, boste shrambo zelo hitro zapolnili z navlako. Sistem zasede 20-30 GB in vprašajte se, ali vam zadošča manj kot 100 GB. Na žalost letos nimate druge izbire, kot da kupite različico z več prostora (256 GB), kajti Samsung je odstranil režo za microSD kartico.

Naložen je Android 15 s preobleko OneUI 7.0. Spet sem presenečen, da se po začetni vzpostavitvi telefona naložijo nekateri nepotrebni programi (Temu, Block Blast, Woodoku ...), čeprav sem zavrnil njihovo namestitve.

Sicer pa je sistem dodelan na ravni serije S25. Imaš tudi dostop do orodij umetne inteligence: Gemini, iskanje z obkroževanjem, odstranjevanje motivov na fotografijah, optično prepoznavanje besedila s fotografij in podobno.

Težko prehalim 6-letno podporo, ki je daleč najboljša v tem razredu.

GLAVNA KAMERA DOBRA PODNEVI, V MRAKU MALCE MANJ

Glavni objektiv (50 MP, f/1,8) podnevi zajame barvite posnetke z dobrimi kontrasti in ostrino na visokem nivoju. Sposobnosti dobrih povečav ne premore veliko, digitalna povečava zelo hitro izgubi na kakovosti. Ko se zmračí, glavni objektiv še nekako zna obdržati isti nivo, vendar je to vseeno močno odvisno od razpoložljive svetlobe.

Ultraširoka kamera in makro objektiv sta po mojem mnenju večinoma neuporabna. Pri dobrih pogojih še nekako znata iztržiti solidne posnetke, če se vanje poglobiš, pa hitro najdeš napake, še posebej pri ostrini.

Zanima me, zakaj se noben proizvajalec ne odloči za teleobjektiv namesto ultraširokega in makro. Pogledal sem, kaj in kako sem slikal zadnji mesec in v večini primerov sem uporabil glavno kamero in teleobjektiv, tudi za bližnje posnetke. Ultraširoka perspektiva mi je prišla v poštev le nekajkrat in je ne bi pogrešal. Seveda so to le moje navade, ampak res me zanima, koliko ljudi sploh uporablja ta dva objektiv.

Sprednja kamera je kljub slabši ločljivosti v primerjavi z lanskim telefonom (32 MP proti 12 MP) malenkost boljša, vsaj pri barvni reprodukciji, malce manj pri ostrini.

BI PRI TOLIKŠNI IZBIRI RES IZBRAL SAMSUNG GALAXY A56?

POCO X7 (Pro), POCO F7 Pro, HONOR 200, HONOR Magic7 Lite, Xiaomi 14T/13T, Xiaomi Redmi Note 14 Pro ... To so telefoni, za katere iz glave vem, da me bolj navdušujejo, bodisi na papirju ali pa po opravljenem testu. Samsung Galaxy A56 se na nekaterih področjih lahko kosa z njimi, na drugih pa je korak zadaj, cena pa je večinoma enaka. Nekatere od naštetih je žal težje dobiti (še posebej pri operaterjih), za Galaxy A56 pa vem, da bo prosto dostopen pri vseh operaterjih in na prostem trgu, tako kot vsako leto.

Najbolj me navdušuje dolgoletna podpora, ki je postala Samsungov zaščitni znak.

Mali oglasi, ki jim »pomaga« umetna inteligenca. Kako?

SKORAJ VSAK DOM SKRIVA KOTIČKE, V KATERIH SE NABIRAJO PREDMETI, KI JIH NE UPORABLJAMO VEČ. MORDA GRE ZA TEHNIČNO OPREMO, KI SMO JO ZAMENJALI Z NOVEJŠO RAZLIČICO, MORDA ZA DODATKE, KI JIH NE POTREBUJEMO.

Včasih tehnična oprema odsluži namenu uporabnika, včasih pa gre za tiste »male reči«, za katere niti ne vemo več, zakaj smo jih sploh kupili. Pa vendar – zakaj bi te stvari kopičili in bi zasedale dragocen prostor, če lahko komu drugega mu koristijo?

Mali oglasi so odličen način, da predmetom podarimo novo življenje. A izzivi se pogosto pojavijo že pri samem postopku oddaje oglasa.

PRVA TEŽAVA: KAKO OPISATI IZDELEK?

Ste se že kdaj zalotili, da ste želeli prodati izdelek, a niste točno vedeli, kako bi ga opisali? Ste morda pregledovali male oglase in naleteli na neverberljive ali pomanjkljive opise, ki vas niso prepričali v nakup? Niste edini. Pomanjkljivi opisi in slaba slovnica so ena glavnih ovir pri uspešni prodaji. Dober opis ni le zaželen – pogosto je odločilen.

Opis in lastnosti oglasa

Naslov *

Naslov oglasa

Opis (pomembne informacije dajte v novo vrstico - klikni Enter) *

Podrobnosti oglasa

Izboljšaj opis z umetno inteligenco

RAČUNALNIŠTVO TELEFONIJA SLUŠALKE IN ZVOČNIKI TELEVIZORJI, AVDIO IN VIDEO ZABAVNA ELEKTRONIKA OPREMA ZA DOM

3 PRIVLAČNE **ODDAJ mali OGLAS DO 31. MAJA** IN SODELUJ V ŽREBU!

WHITE SHARK GCC-2102 WARHEAD 3 / 4x14 RGB belo

79,99 €

Obnovljeno 11. 02. 2025

8,8 Popolna cena

Opis: Prodajam računalniško ohišje WHITE SHARK GCC-2102 WARHEAD 3/4x14 RGB v elegantnem bel barvi. To mid tower ohišje je idealno za vse, ki iščejo kombinacijo estetike in funkcionalnosti. S podporo za ATX format omogoča enostavno namestitev vseh komponent ter zagotavlja odlično hlajenje s štiri RGB ventilatorji 120 mm, ki poskrbijo za prijetno svetlobo in učinkovito izhlajevanje. Ohišje ima prebrskano steklo, ki stakla kalibira in omogoča preglednoto dostop do sprejeto priključkov. Idealno je za gamerske in poslovne računalniške opreme, ki želijo ustvariti svoj edinstven videz. Brez dodatne priprave, da pridobite ta čudovito računalniško ohišje za več informacij me kontaktirajte.

Lokacija

Trzin Cesta 49
2000
Maribor
Poslovna
Slovenija

4419191611444444

Navodila za postavo

ODDAJ mali OGLAS DO 31. MAJA IN SODELUJ V ŽREBU!

3 PRIVLAČNE **ODDAJ mali OGLAS DO 31. MAJA** IN SODELUJ V ŽREBU!

Bodite previdni!

Izpolnitev strani prave za računalo na voljo. Ko ste pozorni na grafično in se naključno določijo. Če se ne prepričate, da ste prave prodajalca na voljo, lahko prodajalca na voljo. Če se ne prepričate, da ste prave prodajalca na voljo, lahko prodajalca na voljo. Če se ne prepričate, da ste prave prodajalca na voljo, lahko prodajalca na voljo.

mali OGLASI Računalniške novice

RAČUNALNIŠTVO TELEFONIJA SLUŠALKE IN ZVOČNIKI TELEVIZORJI, AVDIO IN VIDEO ZABAVNA ELEKTRONIKA OPREMA ZA DOM

Q Oddajte oglas Prijava / Registracija Lokacija Predlogi za izboljšave

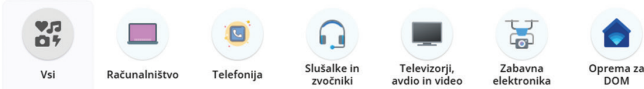
3 PRIVLAČNE **ODDAJ mali OGLAS DO 31. MAJA** IN SODELUJ V ŽREBU!

Kaj bi radi kupili?

Vnesi ključno besedo ...

Q Iskanje

Kategorije



Najnovejši oglasi

549,00 € Maribor Poslovni prenosni računalnik Lenovo	199,00 € Ljubljana SAMSUNG GALAXY Buds3 PRO White	79,99 € Maribor White Shark napajalnik 750W General II FULL	79,99 € Maribor WHITE SHARK GCC-2102 WARHEAD 3 / 4x14 RGB	69,99 € Maribor White Shark napajalnik 600W Colonel II FULL
95,00 € Brezovica pri Ljubljani Ulenic U10 Ultra (450W 40kPa) baterijski pokončni	279,00 € Ljubljana Blackview BV9300 Pro robustni telefon	Po dogovoru Ljubljana Hrastova dvizna miza iz masivnega lesa, z	729,90 € Ljubljana SAMSUNG Galaxy Tab S9 FE+ 12/256GB v sivi barvi	149,00 € Ljubljana Ulenic D10 robotski sesalnik

Rešitev:

Na srečo danes obstajajo orodja, ki nam lahko pomagajo tudi pri tem. Kakovost malih oglasov lahko bistveno izboljša umetna inteligenca (UI). Nova funkcionalnost na spletni strani Računalniške novice Mali oglasi omogoča prav to – ob oddaji oglasa vam UI ponudi izboljšan opis vašega izdelka, ki ga lahko uporabite ali pa obdržite svojega. Izbira je vedno vaša. Če ste večji pisar besedil in ste eden tistih, ki se vedno potrudite, da oglašju dodate odličen opis, lahko vedno ostanete pri svoji rutini.

Če pa bi radi preizkusili UI orodje, ni treba biti kakšen strokovnjak. Hiter klik na gumb »Izboljšaj opis z umetno inteligenco« lahko naredi čudeže.

Glavni namen je poenostaviti oddajo malega oglasa, na drugi strani pa morebitnim kupcem zagotoviti opise, ki jih bodo z veseljem prebrali in si lahko o prodajanem izdelku ustvarili čim boljši vtis. Na prvem mestu je torej uporabniška izkušnja.

DRUGA TEŽAVA: KAKO ISKATI MED ŠTEVILNIMI IZDELKI?

Pri oddajanju in iskanju oglasov imamo pogosto težave s kategorijami in filtri, ki morajo biti logični in pregledni – tako pri vnašanju kot pri iskanju.

Rešitev:

Na Računalniške novice Mali oglasi oglas oddate ali najdete s pomočjo rubrik in filtrov ter iskalnika, tako da so zadetki najboljši možni – brez preletavanja oglasov, ki vas ne zanimajo.

Med izdelki lahko iščete tako, da na levi strani na vrhu vpišete ključno besedo. Prav tako jih lahko iščete na podlagi lokacije ter omejite radij iskanja. Izdelke lahko omejite tudi po razponu cene in obdobju, kdaj so jih uporabniki vnesli v sistem.

Če veste, da vas na primer zanimajo grafične kartice, morda telefoni, slušalke, televizorji ali kaj drugega, lahko tudi to enostavno označite oziroma izberete kategorijo. Ob kliku se odprejo podkategorije – pri slušalkah brezžične, žične, naglavne, gaming in podobno. Pri računalništvu

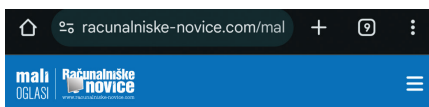
je teh kategorij seveda več, a so vse pregledno postavljene v obliki »mrež« na vrhu strani in za boljšo izkušnjo opremljene s sličicami. Za preglednost smo torej poskrbeli z natančno razdeljenimi rubrikami in filtri, ki jih določite ob oddaji oglasa, če oglas oddajate, in po katerih lahko iščete, če želite izdelek kupiti.

IZKLJUČNO TEHNOLOŠKI IZDELKI, BREZPLAČNO ZA VSE

Na platformi Računalniške novice Mali oglasi lahko enostavno oddate mali oglas in prodate ali kupite izključno tehnološke izdelke. Platforma je torej zasnovana posebej za ljubitelje tehnologije, ki želijo hitro in enostavno prodati ali kupiti računalnik, grafično kartico, kak drug sestavni del računalnika, prenosnik, miško, tipkovnico, opremo za pametni dom, pametno uro ali drugo tehnološko opremo. Našli boste točno tisto, kar iščete.

Nekatere spletne strani za oddajo malih oglasov rubrike zaklepajo in so na voljo le uporabnikom, ki plačajo naročnino. Na Računalniške novice Mali oglasi lahko vse oglase oddate brezplačno. Portal www.racunalniske-novice.com/mali-oglas je enostaven za uporabo in omogoča hitro oddajo oglasa.

Oglase dnevno pregledujemo in se trudimo sproti odstranjevanje neprimerne oglase, ki na portal ne sodijo. Tako skušamo oblikovati prostor, kjer bodo tehnološki navdušenci med sam-



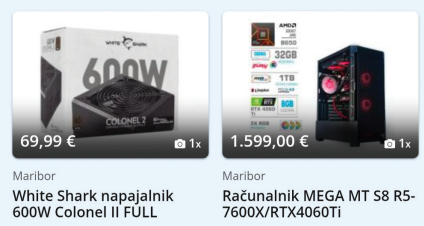
Kaj bi radi kupili?



Kategorije



Najnovejši oglasi



bo izmenjevali izdelke, ki jih potrebujejo ali ne potrebujejo več.

Prodajte, česar ne potrebujete in pogledajte, če je na voljo izdelek, ki bi vam »prišel prav«.

GUMB »PREDLOGI ZA IZBOLJŠAVE«

Pomembno se nam zdi, da izpostavimo tudi gumb »Predlogi za izboljšave«, ki se nahaja na vrhu strani. Zakaj? Ker je spletna »tržnica« za male opla-

www.racunalniske-novice.com/mali-oglas



Spletna platforma Računalniške novice Mali oglasi je prilagojena tudi za uporabo na pametnih telefonih in tabličnih računalnikih.

se v prvi vrsti namenjena uporabnikom. Ustvarili smo kar najboljšo platformo, določene funkcije, ki jih morda pogrešate, pa bomo lahko z vašo pomočjo nadgradili. Zato nas zanima vaše mnenje.

Naj gumb »Predlogi za izboljšave« služi kot knjiga pohval in pritožb. Karkoli bi nam radi sporočili, lahko uredite z enim klikom.

NAGRADNE IGRE

Vsak mesec naši partnerji podarjajo izdelke, ki jih z žrebom razdelimo med uporabnike, ki v tekočem mesecu oddajo mali oglas na platformi www.racunalniske-novice.com/mali-oglas. Z oddanim oglašom torej sodelujete v nagradnem žrebanju za privlačne nagrade.



AGRA

TRADICIONALNO SVEŽ



63. MEDNARODNI KMETIJSKO-ŽIVILSKI SEJEM

23. - 28. 8. 2025
Gornja Radgona



Kdaj uveljaviti garancijo in kdaj neskladnost blaga?

POZNATE RAZLIKO MED UVELJAVLJANJEM GARANCIJE ALI STVARNE NAPAKE? VESTE, KDAJ UVELJAVLJATI ENO IN KDAJ DRUGO? VSEKAKOR JE DOBRO BITI PODKOVAN TUDI V TEM, KAKŠNE ODGOVORNOSTI IMAJO PRI TEM PROIZVAJALEC, UVOZNIK, PRODAJALEC IN POTROŠNIK.

Vprašanj je veliko in tema je vedno aktualna, tako da se kar lotimo razjasnjevanja in odgovorov.

S 26. januarjem 2023 smo dobili novi Zakon o varstvu potrošnikov (ZVPot-1), ki poleg treh evropskih direktiv iz področja varstva potrošnikov vključuje tudi vsebino Zakona o varstvu potrošnikov pred nepoštenimi poslovnimi praksami.

Če ste blago kupili pred 26. januarjem 2023, torej preden je začel veljati nov zakon, zanj velja stari Zakon o varstvu potrošnikov. Kakšna je razlika, pa v nadaljevanju.

ŽELITE UVELJAVLJATI GARANCIJO? KAKŠNE SO VAŠE PRAVICE IN ODGOVORNOSTI?

Ste vedeli, da garancija ni obvezna za vse izdelke? Garancija je obveznost, s katero se podjetje zaveže za brezplačno popravilo, nadomestilo ali vračilo kupnine v primeru, da izdelek ne deluje brezhibno ali nima lastnosti, navedenih v garancijskem listu ali prodajnem sporočilu.

Za izdelke, kupljene pred 26. 1. 2023, lahko garancijo uveljavljate pri proizvajalcu in prodajalcu. Z novim zakonom ZVPot-1 pa lahko garancijo uveljavljate samo še pri garantu. Garant je v večini primerov proizvajalec tehničnega izdelka, v primeru uvoženih izdelkov pa lahko tudi uvoznik oziroma distributer. Prodajalec je garant samo v primeru, da izda garancijski list.

Obvezna garancija je najmanj eno leto, po novem zakonu ni več obvezne enomesečne garancije na rabljeno blago (avtomobili, priklopna vozila ...).

KATERO BLAGO IMA OBVEZNO GARANCIJO?

- Proizvodi za gospodinjstvo in podobno uporabo
- Proizvodi avtomobilske in podobne industrije
- Stroji in naprave za kmetijstvo in za obdelavo majhnih površin
- Proizvodi informacijske tehnologije
- Športna oprema in rekviziti
- Proizvodi s področja radiokomunikacij, avdio- in videotehnike ter naprav, ki se nanje priključujejo
- Elektro-medicinski pripomočki, namenjeni osebni uporabi
- Naprave za varstvo pred požarom
- Čistilne naprave
- Male kurilne naprave



Za podrobnejši seznam blaga vsake kategorije si preberite Uradni list RS.

KOLIKO ČASA IMA GARANT ZA ODPRAVO NAPAK BLAGA?

Za blago, kupljeno pred 26. 1. 2023, rok za odpravo napak ostaja 45 dni. Po novem zakonu pa se rok zmanjšuje na 30 dni z možnostjo podaljšanja za največ 15 dni po predhodnem obvestilu potrošnika in utemeljitvi razlogov za podaljšanje. Po pretečenem roku in neuspešni odpravi napak lahko odstopite od pogodbe, zahtevate vračilo kupnine ali nadomestilo z brezhibnim izdelkom.

KAKO TO IZGLEDA V PRAKSI?

Pokvaril sem vam je računalnik X blagovne znamke. Na garancijskem listu ali na spletu boste našli najbližjega pooblaščenega serviserja, ki je v tem primeru tudi garant.

Z vračilom računalnika ne smete imeti stroškov, kar vključuje tudi stroške prevoza/transporta. Če boste računalnik oddali na pošti, od garanta lahko zahtevate vračilo poštnine. Najbolje je, da se z garantom dogovorite, da njihov pooblaščen kurir prevzame okvarjeno blago. Vedno zahte-

vajte potrdilo o prevzemu blaga oziroma oddaji blaga na odpravo napak. Na dan prevzema začne teči rok za odpravo napak. Potrdilo, ki ste ga dobili, je vaša varnostna mreža v primeru, da garant ne izpolni svoje odgovornosti v zakonsko predpisanem roku.

Kot rečeno, po 30 dneh (ali 45 dni po starem zakonu) imate pravico zahtevati vračilo kupnine ali nadomestilo z brezhibnim računalnikom, če napake ne odpravijo.

Za dodatno zavarovanje lahko blago fotografirate ali posnamete, vključno z vsemi dodatki, ki ste jih priložili v embalažo. V večini primerov dodatnega dokaznega gradiva ne boste potrebovali, v najslabšem scenariju pa lahko pride do nepričakovanih zapletov, zato nič ne škoduje, če ste pripravljeni.

Primer: Pooblaščen serviser vam je popravil računalnik, vendar je bil dostavljen brez napajalnega kabla, ki ste ga priložili pri uveljavljanju garancije. S posnetkom si boste olajšali in pohitrili pritožbo, seveda če boste na drugi strani dobili korektnega svetovalca.

»Če podjetje uniči ali izgubi blago, ki mu je bilo dano v popravilo, vzdrževanje ali dodelavo, ali ni mogoče zagotoviti odprave poškodb oziroma

okvar, podjetje potrošniku v osmih dneh izroči novo enako blago ali plača odškodnino v višini drobnoprodajne cene novega blaga. Če spora o odgovornosti za izgubljene dele ni mogoče rešiti sporazumno, se spor lahko rešuje na pristojnem sodišču,« pojasnjuje glavna tržna inšpektorica mag. Andreja But Tržnega inšpektorata Republike Slovenije.

STE PO POPRAVILU OPAZILI DODATNO POŠKODBO NA VAŠI NAPRAVI?

Ste iz servisa dobili napravo s poškodbo, ki je ni bilo pred popravilom? Podjetje je odgovorno za vse poškodbe ali okvare, ki se zgodijo med njihovim ravnanjem z vašim blagom. V primeru okvare/poškodbe morajo na lastne stroške v treh dneh odpraviti poškodbo, če gre za napake, ki ne zmanjšujejo vrednosti in uporabnosti blaga.

STE ŽE TRETJIČ MENJALI ZASLON NA ZLOŽLJIVEM TELEFONU?

Obožujem zložljive telefone, vendar ne morem oporekati temu, da njihova vzdržljivost še ni na nivoju klasičnih telefonov. Večkrat sem že zasledil pričanja uporabnikov, ki so bili v roku dveh let ali celo manj primorani dvakrat ali trikrat menjati zaslon.

Za obdobje treh popravil ste bili brez telefona, kakšne so v tem primeru vaše pravice? Shranite si vsa potrdila o odpravi napak na telefonu. Seštejte vse dneve, ko je bil telefon pri garantu. Če število presega zakonsko določen rok za odpravo napak, lahko zahtevate menjavo za brezhiben telefon, vračilo ali sorazmerno znižanje kupnine.

Pri Tržnem inšpektoratu Republike Slovenije so nam razložili, da se garancijski rok podaljša za čas odprave napake. Torej, če ste napravo imeli 14 dni na popravilo, se garancijski rok podaljša za to časovno obdobje.

NI VAM POTREBNO SPREJETI DOBROPISA

Dobropis ni enako vračilo kupnine! Vedno lahko zahtevate vračilo kupnine, pod pogojem, da izpolnjujete vse pogoje o vračilu kupnine med garancijskim rokom, rokom za neskladnost ali pa blago vračate v zakonsko predpisanem roku (30 dni) od nakupa.

Za uveljavljanje garancije morate predložiti račun ali garancijski list.

IZDELEK STE KUPILI V TUJINI. LAHKO GARANCIJO UVELJAVLJATE V SLOVENIJI?

Nakupovanje v tujini je, predvsem zaradi dostopnosti in pogosto nižjih cen, vse bolj priljubljeno. Največji pomislek pri nakupovanju v tujini je, kako potem uveljavljati garancijo v Sloveniji in ali jo bodo slovenski pooblaščenec servisi upoštevali. Znotraj EU velja obvezno dvoletno jamstvo na brezhibnost blaga, zato lahko v tem roku uve-

ljavljate svoje pravice pri tujem prodajalcu ali pri slovenskem pooblaščenem servisu (garantu). Vedno preberite drobni tisk, saj se lahko zgodi, da imajo nekatere blagovne znamke izjeme za uveljavljanje evropske garancije v Sloveniji.

Tržni inšpektorat Republike Slovenije odgovarja, da lahko »za blago, kupljeno v tujini, vendar znotraj Evropske unije, potrošnik uveljavlja svoje pravice v skladu z garancijo, ki jo je prejel ob nakupu blaga. Če so v njej navedeni tudi pooblaščenec servisi v Sloveniji, potem je možno uveljavljati ustrezen zahtevek pri njih, sicer pa ne.«

KDAJ JE BLAGO NESKLADNO? KDAJ LAHKO UVELJAVLJATE STVARNO NAPAKO?

Medtem ko garancija velja samo za omenjene »tehnične« izdelke, lahko stvarno napako uveljavljate za vsako kupljeno blago, vendar izključno pri prodajalcu. Po novem zakonu je blago s stvarno napako označeno kot neskladno blago. Po starem zakonu je potrošnik lahko sam izbiral, ali bo izdelek menjal, zahteval popravilo, sorazmerno znižanje ali vračilo celotne kupnine. ZVPot-1 je potrošniku delno vzel to pravico in uvedel dvostopenjski postopek.

Če potrošnik ugotovi neskladnost blaga v 30 dneh od nakupa, ima pravico do odstopa od prodajne pogodbe in vračila kupnine.

Če se neskladnost ugotovi po 30 dneh, je postopek z novim zakonom drugačen.

- Potrošnik lahko najprej zahteva brezplačno popravila blaga ali menjavo.
- Če prodajalec v zakonskem roku ni zagotovil skladnosti blaga, lahko potrošnik odstopi od prodajne pogodbe in zahteva vračilo plačanega zneska ali sorazmerno znižanje kupnine (potrošnik z redkimi izjemami lahko izbira sam).

Kdaj je na vas, da dokazujete neskladnost blaga? ZVPot-1 določa, da mora prodajalec v roku 1 leta od dobave dokazovati, ali je očitana neskladnost obstajala v času dobave ali ne. Izven tega roka odgovornost pade na potrošnika. Rok za uveljavljanje neskladnosti blaga je dve leti od nakupa.

O neskladnosti blaga morate prodajalca obvestiti v dveh mesecih od dneva, ko ste napako ugotovili. Prodajalec vam mora na zahtevek odgovoriti v 8 dneh.

KAJ SPLOH POMENI, DA JE BLAGO NESKLADNO OZIROMA DA IMA STVARNO NAPAKO?

ZVPot-1 razlaga skladno blago kot blago, ki:

- ustreza opisu, vrsti, količini in kakovosti ter ima funkcionalnost, združljivost, interoperabilnost in druge lastnosti, kot je zahtevano v prodajni pogodbi;
- je primerno za poseben namen, za katerega ga potrošnik potrebuje in s katerim je potrošnik seznanil prodajalca najpozneje ob skleni-

tvi prodajne pogodbe, prodajalec pa je s tem soglašal;

- je dobavljeno skupaj z vsemi dodatki in navodili, vključno z navodili za namestitve, kot je določeno v prodajni pogodbi, ter
- je posodobljeno, kot je določeno v prodajni pogodbi.

Če ste kupili televizor in se ta ne vklopi, ste dobili neskladno blago. Če ste kupili pohištvo in dobili napačne dimenzije – neskladno. Če ste po enem letu ugotovili, da imate v računalniku drug procesor, kot pa je pisalo v opisu izdelka, lahko uveljavljate neskladno blago. Ker je minilo več kot eno leto, je v tem primeru vaša odgovornost, da dokažete neskladnost blaga.

KAKO JE S SPLETNIMI NAKUPI?

Ste že slišali za t. i. obdobje za razmislek ali pravico do odstopa od pogodbe? To je 14-dnevno obdobje, ki ga lahko izkoristite pri spletnih nakupih. V tem časovnem razponu imate pravico vrniti izdelek ali ga zamenjati brez dodatne utemeljitve. Obdobje za razmislek začne veljati, ko vi ali pooblaščenec oseba prevzamete pošiljko(e) (prosti dnevi se ne štejejo). Pri vsakem prodajalcu se pozanimajte, kako poteka vračilo v tem obdobju.

Kritje stroškov vračila v tem primeru ni odgovornost prodajalcev, čeprav številni to ponujajo. V primeru, da vas prodajalec ni predhodno obvestil o morebitnih stroških za vračilo blaga, mora prodajalec te stroške kriti sam. Če vas prodajalec ne obvesti o pravici do odstopa od pogodbe, je ta podaljšana na 12 mesecev od prenehanja prvotnega obdobja odstopa. Prodajalec mora zagotoviti predlogo obrazca za odstop od pogodbe.

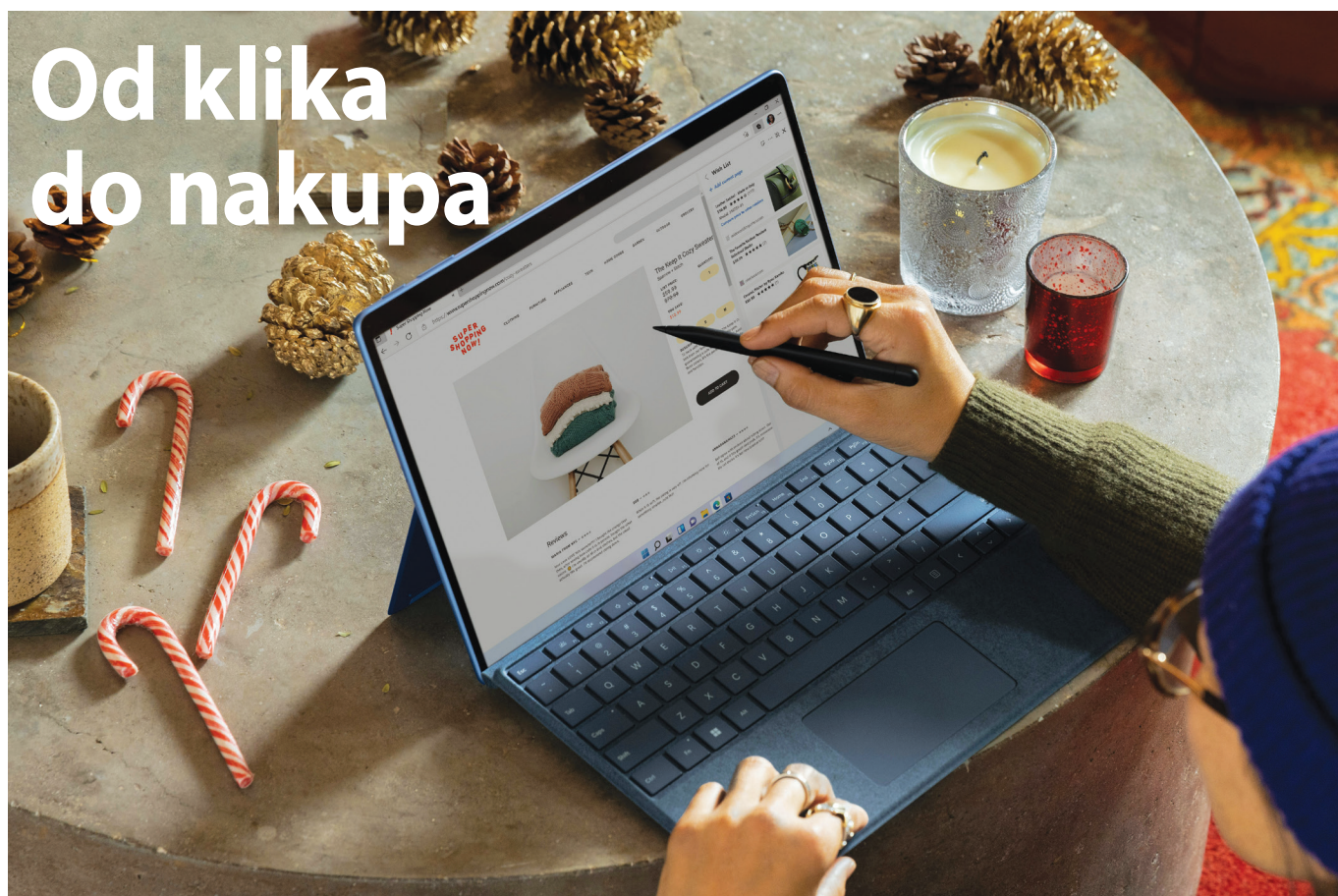
Obdobje za razmislek velja tudi v tujini oziroma v vseh članicah Evropske unije. Obstajajo pa izjeme oziroma blago, za katerega ta obdobje ne velja (letalske karte, hrana, blago po meri ...). Pazite, da vrnete izdelek v brezhibnem stanju, kar velja tudi za embalažo.

Poleg pravice do odstopa od pogodbe lahko za blago, kupljeno preko spleta, normalno uveljavljate garancijo ali neskladnost.

KAJ PA NAROČILA PREKO E-POŠTE ALI TELEFONA? VELJAJO ENAKI ZAKONI?

Spletni nakupi, preko e-pošte ali telefona spadajo med pogodbe, sklenjene na daljavo brez fizične prisotnosti pogodbenih strank. Veljajo zgoraj omenjeni zakoni.

Če mislite, da ste naleteli na morebitno kršitev novega zakona ZVPot-1, lahko o tem obvestite Tržni inšpektorat Republike Slovenije. Vedno pa se lahko posvetujete tudi z Zvezo potrošnikov Slovenije, v tujini pa se lahko zanesete na Mrežo evropskih potrošniških centrov (EPC).



Od klika do nakupa

SPLETNO NAKUPOVANJE JE V ZADNIH DVEH DESETLETJIH IZ NIŠNE NOVOSTI PRERASLO V GLAVNI NAČIN TRGOVANJA.

Danes potrošniki po vsem svetu kupujejo izdelke in storitve prek spleta z neverjetno lahkoto – od dnevnih potrebščin do elektronike in celo avtomobilov. Poslovni model B2C (angl. business-to-consumer), kjer podjetja prodajajo neposredno končnim potrošnikom prek digitalnih kanalov, je motor rasti svetovne e-trgovine. Vzporedno se razvija tudi B2B (angl. business-to-business) e-trgovina, ki med seboj povezuje podjetja.

GLOBALNA RAST IN OBSEG B2C E-TRGOVINE

Svetovna B2C e-trgovina je dosegla izjemen obseg in še naprej hitro raste. V letu 2024 so globalni spletni prihodki v maloprodaji (B2C) dosegli okoli 6,09 bilijona ameriških dolarjev, kar predstavlja približno 20 % celotne maloprodaje. Za primerjavo, pred desetletjem je bil ta delež bistveno nižji. Spletni nakupi so iz tržne niše prerasli v petino svetovne maloprodaje.

Število spletnih kupcev globalno vztrajno narašča in je doseglo okoli 2,7 milijarde ljudi v letu 2024, kar je približno tretjina svetovnega prebivalstva. Projekcije kažejo nadaljnjo rast. Do konca desetletja naj bi se letna vrednost B2C spletne prodaje približala 9 bilijonom dolarjev, kar nakazuje, da bo e-trgovina kmalu zavzela še večji kos globalne maloprodajne pogače (okoli

23 % do 2027).

Geografsko gledano v svetovni e-trgovini prevladuje Azija. Azijsko-pacifiška regija, predvsem po zaslugi Kitajske, že danes ustvari skoraj polovico vseh spletnih maloprodajnih transakcij – v letu 2023 okoli 46 % svetovne spletne prodaje. Kitajska sama zaseda približno tretjino svetovnega e-trgovinskega trga. Sledita Severna Amerika (zlasti ZDA) in Evropa, medtem ko hitro rastoči trgi v Južni Ameriki (npr. Brazilija) ter Jugo-vzhodni Aziji krepijo svoj delež.

Rast je izrazita predvsem na razvijajočih se trgih. V Indiji in Latinski Ameriki na primer beležijo letne stopnje rasti spletne prodaje prek 13 %, kar je precej nad globalnim povprečjem. Ob tem velja omeniti, da spletna trgovina v številnih državah že dolgo ni le domena mlajših in tehnično bolj veščih. Tudi potrošniki srednjih let in starejših generacij vse pogostejše posegajo po udobju spletnih nakupov, zlasti po pandemiji COVID-19, ki je milijone ljudi navadila na spletno nakupovanje iz domačega naslanjača.

B2B E-TRGOVINA JE PO OBSEGU CELO VEČJA

Čeprav je v ospredju zanimanja pogosto segment B2C, je B2B e-trgovina prav tako ključnega pomena za globalno gospodarstvo. V resnici je po obsegu celo precej večja.

B2B e-trgovina zajema spletno prodajo med podjetji, npr. spletna naročila surovin, komponent ali izdelkov za nadaljnjo prodajo. Ta trg pogosto poteka prek specializiranih platform, neposrednih integracij (EDI) in spletnih portalov dobaviteljev. Globalna B2B e-trgovina dosega večkratnik vrednosti B2C. Strokovnjaki ocenjujejo, da bo do leta 2026 dosegla kar 36 bilijonov dolarjev ob krepki letni rasti približno 14 %. To pomeni, da digitalizacija prodajnih verig med podjetji poteka pospešeno, saj podjetja spoznavajo prednosti spletnega naročanja: večja učinkovitost, manj posrednikov in boljša sledljivost.

Pri B2B e-trgovini prav tako vodi Azija, saj naj bi do leta 2026 kar 80 % vseh B2B spletnih transakcij globalno izhajalo iz azijsko-pacifiške regije, kar ni presenetljivo glede na osrednjo vlogo Kitajske. Vendar B2B e-trgovina ostaja nekoliko v senci B2C, saj poteka med poslovnimi subjekti in je širši javnosti manj "vidna". Kljub temu se meje med B2C in B2B na nekaterih področjih brišejo. Velike platforme, kot je Alibaba, imajo ločene portale za potrošniško (AliExpress) in poslovno (Alibaba.com) prodajo, Amazon pa za podjetja upravlja storitev Amazon Business. B2B kupci obenem od dobaviteljev pri spletnem naročanju pričakujejo podobno uporabniško izkušnjo kot potrošniki v spletnih trgovinah.

E-TRGOVINA NI STAGNIRALA, AMPAK SE STALNO RAZVIJA

Tehnološki napredek, tako kot na ostalih področjih, poganja tudi hitro evolucijo spletne trgovine in ustvarja nove priložnosti tako za trgovce kot za kupce. Ena ključnih tehnologij, ki ima trenutno največji vpliv na e-trgovino, je umetna inteligenca (UI). Z naprednimi algoritmi strojnega učenja lahko trgovci ustvarijo personalizirano ponudbo. Vsaki stranki prikazujejo izdelke glede na interese in pretekle nakupe.

Takšna personalizacija dokazano izboljšuje poslovne rezultate. Študije kažejo, da lahko personalizirana priporočila povečajo konverzijo (delež obiskovalcev, ki opravijo nakup) tudi za do 15 %, hkrati pa povečajo zadovoljstvo kupcev. Velikani, kot je Amazon, pripisujejo del svojega uspeha prav učinkovitem priporočilnim algoritmom, ki kupcem predlagajo »morda vam bo všeč« izdelke in s tem spodbujajo dodatne nakupe.

Druga pomembna tehnološka smer je razvoj klepetalnih robotov (chatbotov) in virtualnih pomočnikov, ki s pomočjo UI komunicirajo s strankami. Ti klepetalniki lahko 24/7 odgovarjajo na pogosta vprašanja, svetujejo pri izbiri izdelkov ali celo sprejemajo naročila, vse to brez posredovanja človeka.

Z izboljšanim razumevanjem naravnega jezika postajajo vse bolj uporabni in prijazni. Podobno se uveljavlja glasovno nakupovanje. Pomočnikom, kot sta Alexa in Google Pomočnik, lahko potrošnik preprosto narekuje naročilo izdelkov. Čeprav je glasovno nakupovanje še v zgodnji fazi, predstavlja obetavno prihodnost za hiter nakup ponavljajočih se izdelkov (na primer naročanje gospodinjskih potrebščin zgolj z glasovnim ukazom).

Med inovacijami v spletni trgovini ne gre prezreti niti obogatene resničnosti (AR) in virtualne resničnosti (VR). Te tehnologije omogočajo, da kupci virtualno preizkusijo izdelke. S pomočjo AR si lahko na primer ogledamo, kako bi sedežna garnitura izgledala v naši dnevni sobi ali kako nam pristajajo očala – preden jih kupimo. Trgovci z

oblačili in pohištvo že uporabljajo AR aplikacije za prikaz izdelkov v realnem okolju uporabnika. VR pa obeta bolj poglobljene nakupne izkušnje, kot so virtualne trgovine, kjer se kupec lahko sprehodi po digitalnem prodajnem salonu.

Pomemben trend je tudi socialna integracija nakupovanja. Družbena omrežja so postala več kot le prostor za komunikacijo, zdaj so tudi tržišče. Družbena trgovina (angl. social commerce) označuje prodajo, ki poteka neposredno znotraj platform, kot so Instagram, Facebook, TikTok in Pinterest. Podjetja (in vplivneži ter drugi) lahko tam predstavijo izdelke in kupcem omogočijo, da opravijo nakup, ne da bi zapustili aplikacijo.

Ta trend je v vzponu. Globalna prodaja prek družbenih omrežij naj bi do konca leta 2025 dosegla okoli 1,2 bilijona dolarjev. Zlasti mlajše generacije najpogosteje odkrijejo izdelke prek vplivnežev in objav na družbenih omrežjih ter cenijo možnost hitrega nakupa znotraj teh aplikacij. Podoben koncept je nakupovanje prek prenosov v živo (angl. livestream shopping), ki ga je popularizirala Kitajska. Med predvajanjem v živo lahko gledalci sproti kupujejo predstavljene artikle. Ta model se širi tudi drugod po svetu kot sodobna oblika televizijske prodaje.

V vzponu je tudi mobilno nakupovanje. Mobilne aplikacije in prilagojene spletne strani za telefone so postale osrednji kanal e-trgovine. Globalno je večina spletnih nakupov (okoli 60 %) opravljenih prek pametnih telefonov. Trgovci vlagajo v razvoj uporabniško prijaznih mobilnih aplikacij, enostavnih plačil z enim dotikom ter funkcij, kot so mobilna obvestila o sledenju pošiljke. Hitrost in priročnost mobilnega nakupa sta spremenili vedenje potrošnikov. Mnogi sedaj od iskanja produkta do plačila vse opravijo na telefonu. Tudi v Sloveniji je ta trend očiten. Pametni telefon se je v zadnjih letih uveljavil kot primarna naprava za spletne nakupe. Mobilno nakupovanje trgovcem omogoča tudi zbiranje podatkov o lokaciji in vedenju uporabnikov, na podlagi katerih lahko ponudijo bolj poglobljene ponudbe.

KJER JE DENAR, SO TUDI NEPRIDIPRAVI

Vsaka spletna transakcija vključuje občutljive informacije (podatke kreditnih kartic, osebne podatke kupcev ...), kar privablja kibernetске kriminalce. Goljufije pri spletnih plačilih so v porastu. Globalne izgube zaradi prevar (ukradene številke kartic, lažna vračila, prevzemi osebnih računov) so leta 2022 dosegle okoli 41 milijard dolarjev. Visoka številka opozarja, da morajo tako trgovci kot kupci ostati previdni. Pogoste oblike napadov vključujejo lažne e-trgovine (spletne strani, ki posnemajo prave trgovine), phishing (prevare, kjer se napadalci lažno predstavljajo in poskušajo pridobiti prijavne ali plačilne podatke) ter krajo identitete za nakupe z računi drugih oseb.

Trgovci se na grožnje odzivajo z naložbami v varnostno tehnologijo: šifriranje podatkov, uporaba varnostnih protokolov (SSL/TLS), 3D-Secure avtentikacija pri plačilih s karticami (dodatna potrditev nakupa z geslom ali SMS kodo) ter sistemi za zaznavanje prevar z UI, ki v realnem času prepoznavajo sumljive vzorce (nenavadno veliki nakupi, neskladja v naslovih ...).

Pomembno vlogo imajo tudi plačilni posredniki, kot so PayPal, Stripe ali domači sistemi, ki zagotavljajo dodaten sloj varnosti med trgovcem in kupcem. Kljub temu pa noben sistem ni nezmotljiv, zato je izobraževanje uporabnikov ključno. Potrošniki morajo znati prepoznati varne spletne strani (https, preverjeni certifikati), biti previdni pri deljenju podatkov in uporabljati varna gesla.

Zasebnost podatkov je drugo pomembno področje. Spletne trgovine zbirajo ogromno podatkov o vedenju kupcev, od zgodovine nakupov do navad brskanja in osebnih preferenc. Ti podatki omogočajo boljše targetiranje oglasov in personalizacijo, a so hkrati tudi krivci za vprašanja, kako so podatki shranjeni in uporabljeni.

V EU stroga uredba GDPR nalaga podjetjem spoštovanje zasebnosti uporabnikov, transparentnost v namenih uporabe podatkov ter možnost uporabnikov, da zahtevajo izbris svojih podatkov. V praksi to pomeni, da mora biti kupec

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...

WebiCom.net
WEB HOSTING EXPERTS

Z VAMI ŽE 20 LET

jasno obveščen o piškotkih in sledenju, imeti mora možnost izbire, ali sploh želi prejemati personalizirane ponudbe, in imeti mora pravico do pozabe. Večje platforme so že bile tarča kritik in tudi visokih kazni zaradi zlorab ali varnostnih incidentov povezanih s podatki. A hkrati tudi kupci sami vse bolj cenijo zasebnost. Nekateri uporabljajo orodja za blokado sledenja ali raje nakupujejo pri trgovcih, ki zagovarjajo etično rabo podatkov.

Končni cilj na področju varnosti in zasebnosti je vzpostaviti zaupanje. Zaupanje, da bodo spletni nakupi varni in da osebni podatki ne bodo zlorabljeni, je temelj nadaljnje rasti e-trgovine. Zato so varnostne izboljšave (kot so napredne avtentikacije, varna hramba podatkov, certifikati zaupanja) ter spoštovanje zasebnosti postale sestavni del poslovanja vsake resne spletne trgovine.

VODILNI AKTERJI KROJILJO USODO E-TRGOVINE

Svetovno spletno trgovino v veliki meri krojijo globalne platforme in velikani, ki so postali sinonim za določene trge. Te platforme ne le da ustvarjajo ogromne prodajne številke, temveč tudi oblikujejo pričakovanja potrošnikov in postavljajo standarde, ki jim morajo slediti vsi trgovci.

Amazon je največji igralec na zahodnih trgih in pogosto prvi, ki ga potrošniki povežejo s spletnim nakupovanjem. Pod svoje okrilje je pritegnil množice kupcev z ogromno ponudbo, hitrim Prime dostavljanjem in zanesljivo storitvijo. Amazon danes obvladuje okoli tretjino celotne ameriške B2C e-trgovine, globalno pa dosega daleč največji spletni promet. Ocenjuje se, da ima Amazon več kot 10 % delež celotnega prometa na globalnih e-trgovinskih platformah. S tem dominira med spletnimi tržnicami,



pri čemer mu sledijo kitajski Alibaba ter nekaj regionalnih tekmecev. Amazon ni zgolj trgovec. Je tudi tehnološko podjetje, pionir na področju logistike (robotizirana skladišča, lastna dostavna flota, razvoj dostave z droni) in ponudnik storitev v oblaku (AWS), ki poganjajo še mnoge druge trgovce.

Alibaba Group je azijski velikan, ki dominira na Kitajskem in v širši regiji. Njegovi platformi Taobao in Tmall pokrivata več kot 50 % kitajskega B2C spletnega trga, kar pri populaciji in spletnem poslovanju Kitajske pomeni osupljiv obseg. Alibaba je razvila ekosistem, ki vključuje lastno plačilno platformo (Alipay), logistično mrežo (Cainiao) in številne storitve, ki omogočajo prodajo prek spleta tudi manjšim podjetjem. Za mednarodne kupce je najbolj znana Alibabina platforma AliExpress, prek katere kitajski (in drugi azijski) proizvajalci ponujajo izdelke globalnemu trgu. V regiji mu konkurira JD.com, ki slovi po lastni logistiki in hitri dostavi, ter novejši Pinduoduo (oz. njegova mednarodna izpeljanka Temu), ki uvaja modele skupinskih nakupov in agresivne popuste.

Tudi druge regije imajo svoje vodilne platforme. V Latinski Ameriki kraljuje Mercado Libre, ki je v državah, kot sta Brazilija in Argentina, prevzel vlogo lokalnega Amazona in beleži izjemno rast. V Afriki je najbolj znana platforma Jumia, ki je sicer manjša, a pionir v povezovanju afriških trgov. Evropa je razdrobljena – medtem ko veliko Evropejcev uporablja globalne platforme (Amazon, AliExpress), so tu prisotni tudi močni lokalni igralci, na primer Zalando za modo, v posameznih državah pa OTTO v Nemčiji, Allegro na Poljskem ...

Shopify je svojevrsten primer. Ni klasična trgovina, ampak platforma, ki milijonom malih in sred-

njih podjetij omogoča vzpostavitev lastne spletne trgovine. S tem ima Shopify posreden, a ogromen vpliv na B2C e-trgovino, saj poganja neodvisne trgovce po vsem svetu.

Velike platforme imajo na trg dvojni vpliv. Po eni strani potrošnikom prinašajo izjemno vrednost: širok izbor, ugodne cene, hitro dostavo, zanesljivo podporo. Ustvarile so si standard, da so postale prva misel, ko kupci pomislijo na spletni nakup.

Po drugi strani pa ta dominacija otežuje položaj manjšim trgovcem in novim ponudnikom. Bitka za pozornost kupcev se pogosto bje na teh platformah ali prek oglaševanja na Googlu in družbenih omrežjih. Zato so tudi stroški digitalnega oglaševanja za manjše trgovine v zadnjih letih močno narasli (na vodilnih oglaševalskih platformah tudi za 30 % in več). Velikani lahko vlagajo v tehnologijo in marketing v meri, ki je manjši akterji ne zmorejo, s čimer megakorporacije utrjujejo svoj položaj.

Kljub temu konkurenca ne spi. Pojavljajo se novi izzivalci. Kitajski SHEIN (globalna moda po nizkih cenah) in Temu (platforma s širokim naborom ugodnih izdelkov) dosegata izjemno priljubljenost po svetu, zlasti med kupci, ki iščejo poceni in uporabne izdelke.

TikTok kot družbeno omrežje vstopa v e-trgovino z lastno TikTok Shop platformo, kar bi lahko premešalo karte v segmentu socialnega nakupovanja. Tudi tradicionalni trgovci masovno vlagajo v splet in hibridne modele (naročilo na spletu, prevzem v trgovini, dostava isti dan), da ohranijo konkurenčnost. V prihodnosti lahko pričakujemo nadaljnje boje med temi velikani, kar bo globalno e-trgovino še izpopolnjevalo, bodisi prek še hitreše dostave, novega načina iskanja izdelkov (iskanje s slikami ali prek UI pomočnikov) ali boljše uporabniške izkušnje.





TOP OSVEŽITEV V LJUBLJANI



14.6.- 31.8.2025

Laguna
ljubljana mestna plaža
www.laguna.si

Z NAMI NA MARS!

KOMUNIKACIJE | MEDIJI | MODA
MOBILNOST | TEHNOLOGIJE

SAVE THE DATE
05 | 06 | 25

DIGGIT

TRENDI PRIHODNOSTI
DIGGIT.SI



DATAINFO.SI

Zaščita osebnih podatkov pri spletnih nakupih

ZAKONITOST IN ZAUPANJE KOT TEMELJ SODOBNE SPLETNE PRODAJE.

Digitalna transformacija bistveno preoblikuje nakupne navade potrošnikov in redefinira poslovne modele v sektorju e-trgovine. Spletne platforme, mobilne aplikacije in digitalne storitve postajajo primarni kanali za interakcijo s potrošniki. Ob tem se izpostavlja celovita zaščita osebnih podatkov in skladnost z zakonodajnimi zahtevami. Regulativni okvir, ki ga oblikujejo je zelo širok, izpostavljamo pa Splošno uredbo o varstvu podatkov (GDPR), Zakon o varstvu osebnih podatkov (ZVOP-2), Zakon o elektronskih komunikacijah (ZEKOM-2) in Akt o digitalnih storitvah (DSA), ki postavljajo standarde za varno, odgovorno in pregledno poslovanje v digitalnem okolju s področja osebnih podatkov.

ZAČETEK UPORABNIŠKE POTI: VARNOST IN TRANSPARENTNOST

Potrošniki in uporabniki spletnih storitev pričakujejo več kot le konkurenčne cene in hitro dostavo – pričakujejo celostno upravljanje s svojimi podatki. Vstop osebnih podatkov v digitalno okolje – bodisi ob nakupu izdelka, registraciji uporabniškega računa ali naročilu storitve – ustvarja legitimna pričakovanja glede varstva zasebnosti.

ZAHTEV PO SKLADNOSTI: VEČ KOT FORMALNOST

Uredba GDPR od upravljavcev osebnih podatkov zahteva jasno opredelitev pravne podlage za vsako obdelavo, dosledno spoštovanje načel minimizacije in namenskosti ter uvedbo ustreznih tehničnih in organizacijskih varnostnih ukrepov. Ključno vlogo igra tudi zagotavljanje in uresničevanje pravic posameznikov, kot so pravica do dostopa, popravka, izbrisa, ome-

jitve obdelave in prenosljivosti podatkov. Nacionalni zakon ZVOP-2 to zakonodajno osnovo nadgrajuje z dodatnimi določbami, ki vključujejo obveznosti glede notranjega nadzora, obravnave kršitev varnosti osebnih podatkov ter zahteve, povezane s pridobivanjem privolitve v posebnih okoliščinah, zlasti pri posebnih vrstah podatkov in podatkih otrok.

Zakon o elektronskih komunikacijah (ZEKOM-2) ureja področje rabe piškotkov in podobnih sledilnih tehnologij (npr. spletnih svetilnikov, ang. web beacon). Spletne strani morajo uporabnike jasno in razumljivo obvestiti o uporabi piškotkov, pri čemer je privolitev potrebna za vse piškotke, ki niso nujni za delovanje spletne strani, tudi analitične ali funkcionalne. Privolitev mora biti informirana, izrecna in dana pred začetkom obdelave podatkov, torej preden se piškotki naložijo.

Akt o digitalnih storitvah (Digital Services Act – DSA) uvaja nov dodaten regulativni okvir za spletne posredniške storitve, pri čemer določa razlike v obveznostih glede na vlogo in velikost ponudnika storitev. Srednja podjetja, ki delujejo kot spletne platforme – na primer spletne tržnice – morajo zagotoviti vrsto ukrepov, vključno z objavo letnih poročil o moderiranju vsebin, vzpostavitev učinkovitega notranjega sistema za obravnavo pritožb uporabnikov, določanjem kontaktnih točk za komunikacijo z nacionalnimi organi in uporabniki, ter preglednim prikazom pravil uporabe in postopkov moderiranja vsebin. Prav tako morajo izvajati ukrepe proti uporabnikom, ki pogosto kršijo pravila platforme, ter poročati o številu uporabnikov in primerih moderiranja vsebin v javno dostopno zbirko podatkov Evropske komisije.

Agencija za komunikacijska omrežja in storitve (AKOS) že aktivno identificira domače zavezance po DSA, zlasti med srednje velikimi podjetji, in poziva k preverjanju skladnosti z novimi obveznostmi.

ZAKONODAJNA SKLADNOST KOT POSLOVNA PREDNOST

Čeprav se obveznosti iz naštetih predpisov pogosto obravnavajo kot administrativno breme, v resnici predstavljajo strateško priložnost za podjetja. Transparentnost, zanesljivost in spo-



Miroslav Ekart, direktor in pooblaščen oseba za varstvo podatkov, DATAINFO.SI

štovanje zasebnosti so dejavniki, ki pomembno prispevajo h krepitvi ugleda blagovne znamke, večji lojalnosti uporabnikov in zmanjšanju pravnih tveganj. Zakonodajna skladnost torej ni ovira, temveč orodje za dolgoročno konkurenčnost.

TEHNOLOŠKI RAZVOJ ZAHTEVA ODGOVORNE PRISTOPE

Personalizacija, vedenjska analitika in umetna inteligenca so temelj sodobnega spletnega poslovanja. A ker so vse te tehnologije pogojene z obdelavo osebnih podatkov, postaja etična obdelava bistvena komponenta digitalne strategije. S tem se pravne norme povezujejo z načeli digitalne etike.

STROKOVNA PODPORA NA DOSEGU ROKE

V kolikor vaše podjetje potrebuje pomoč pri vzpostavitvi ali posodobitvi dokumentacije (politike zasebnosti, sistem privolitve, piškotki, izpolnjevanje obveznosti po DSA ipd.), se lahko obrnete na strokovno ekipo DATAINFO.SI. Kontaktirajte jih lahko na info@datainfo.si ali 02 620 43 00.

(P. R.)



DATAINFO.SI, d.o.o.

02 620 43 00

info@datainfo.si

<https://datainfo.si>

2025

WEBSI

Prijave se zaprejo 16. maja!



Digitalni presežki Slovenije

01110111 01100101 01100010

Generalni pokrovitelj:



ARGETA

barcafiš

BTB

SAVA

triglav

Bakina Tajna

Prava za ljudi

VISA

merkur

ZAVAROVALNICA

COOP

Žito

Proizvajalec

SPECTO

UXLAB

iprom

iab

elaborat

WEEKEND.18

EDITION DIGITAL

determ

Generalni
medijski
pokrovitelj:

SiolNET.

M

VEČER

DNEVNIK

zurnal24.si

Poljanski

novice

Monitor

ADRIA

MEDIA

Adverta

center

Radio

Espresso

sta

super

znamka

študent

DIGITALNO

SPOROČANJE

Ljubljana

Airport

ESET

Kibernetska varnost »Made in EU«: več kot le oznaka porekla?

KIBERNETSKI NAPADI SO VSE BOLJ IZPOPOLNjeni, GEOPOLITIČNE NAPETOSTI NARAŠČAJO – GROŽNJA VAŠI DIGITALNI VARNOSTI ŠE NIKOLI NI BILA TAKO REALNA.

Zaradi naraščajočih groženj digitalni varnosti, ki postajajo vse bolj prefinjene, je zdaj skrajni čas, da ukrepate in zaščitite svojo infrastrukturo. Ne gre več za vprašanje, ali vas bodo kibernetski nevarnosti dosegli, temveč kdaj. Zaradi negotovih razmer v svetu pa je v prvo vrsto stopilo tudi vprašanje, komu zaupati svojo digitalno varnost. Prav zato se je modro odločiti za evropske rešitve.

Ni vseeno, kdo skrbi za vašo varnost

Rešitve za kibernetsko varnost iz EU v prvi vrsti predstavljajo zaščito podatkov in preglednost ter odražajo pravno državo. Podjetja z njimi ne pridobijo samo močne zaščite pred kibernetskimi grožnjami, ampak se hkrati izognejo tudi številnim nevarnostim na drugih ravneh.

Odločitev za evropsko varnost IT mora biti zavestna, pri čemer dejansko ni več razloga, da bi se zanašali na neevropske varnostne rešitve. Upoštevanje »Made in EU« pri naložbah v kibernetsko varnost je glede na stopnjo tveganj strateška izbira tako za podjetja kot tudi državne ustanove.

Ni več dovolj zgolj reakcija, nujna je preventiva

Še do nedavnega je bilo morda dovolj, da smo se na grožnje kibernetske varnosti zgolj ustrezno odzvali in v večini primerov smo se na ta način znašli na varni strani. Zdaj in v prihodnosti ne bo več dovolj zgolj reaktivno ukrepanje – potrebujete partnerja, ki vam bo stal ob strani tudi preventivno.

ESET kot vodilno evropsko podjetje zagovarja najvišje varnostne standarde in celovito arhitekturo kibernetske varnosti. Tako vam ne ponujajo le zaščite, ampak gredo še korak dlje.

Kaj?

SPLETNI SEMINAR KIBERNETSKA VARNOST »MADE IN EU«:
VEČ KOT LE OZNAKA POREKLA?

Kdaj?

21. maj 2025 ob 10.00 – 11.00

Matej Ravnikar (ESET Slovenija) in priznani strokovnjak za pravo na področju tehnologij dr. Peter Merc (Lemur Legal) bosta strnjeno odgovorila na vsa pravna vprašanja na webinarju Kibernetska varnost »Made in EU«: več kot le oznaka porekla?



www.eset.com/si

DISTRIBUCIJA:

SI SPLET d.o.o.

Ukmarjeva 4, Ljubljana

01 428 94 05

prodaja@sisplet.com

Kaj #MADEINEU v resnici pomeni?

Varnost IT ni le tehnični izziv, temveč tudi vprašanje zaupanja. Zlasti v času geopolitičnih napetosti so evropske rešitve IT vse bolj v ospredju. Toda kaj #MadeinEU v resnici pomeni?

- Kateri pravni okvirni pogoji so značilni za varnost IT v EU?
- Pomen oznake »Made in EU« v trenutnih razmerah:
- Varstvo podatkov in skladnost
- Zanesljivost in preglednost
- Geopolitična stabilnost
- Direktiva EU NIS2 postavlja nove zahteve glede kibernetske varnosti podjetij in organizacij. ESET vas podpira pri izpolnjevanju teh zahtev.



Brezplačne prijave:
sisplet.si/sl/webinar



Skeniraj QR kodo in se prijavi
na brezplačni webinar.

(P.R.)

4.500.000

prepeljanih potnikov mesečno

250.000

unikatnih posameznikov mesečno

MIN 23.000

predvajanj dnevno

MIN 690.000

predvajanj mesečno

90 %

opaznost medija



DIGITALNO SPOROČANJE

ZASLON
Media Bus d.o.o.
Breznikova cesta 7A
1230 Domžale

info@zaslon.si
01/724 57 65



Največja mreža digitalnih zaslonov v Sloveniji!

500 ZASLONOV:

420

70

10

Ljubljana

Maribor

Celje

195 AVTOBUSOV:

150

35

10

PAMETNE REŠITVE ZA VAŠ POSEL

Ko tehnologija olajša vsakdan

STE SE ŽE KDAJ ZNAŠLI V SITUACIJI, KO STE SI ŽELELI VEČ PREGLEDNOSTI, MANJ ROČNEGA DELA IN BOLJ UČINKOVITEGA POSLOVANJA?

Ne glede na to, ali vodite butično trgovino, servisno delavnico ali večje proizvodno podjetje, se zagotovo srečujete s podobnimi izzivi. Morda se sprašujete, kako optimizirati in avtomatizirati poti, ki vodijo do vašega podjetja.

Morda se tudi vi nahajate na začetku poti raziskovanja možnosti. Morda ne veste natančno, katere tehnologije bi bile za vas najboljše in kako bi jih implementirali.

Kaj imajo skupnega prepoznavanje registrskih tablic, sledenje z RFID in QR kode z vašim poslom? Več, kot si mislite.

Tehnologije, ki se morda zdijo zapletene, imajo v resnici zelo praktične aplikacije, ki lahko bistveno izboljšajo vaše poslovanje:

Prepoznavanje registrskih tablic (LPR):

- Predstavljajte si, da imate avtomatičen pregled nad vsemi vozili, ki vstopajo na vaše parkirišče ali dostavljajo blago. Ni več potrebe po ročnem beleženju ali zamudah pri identifikaciji. LPR sistemi omogočajo hitro in natančno identifikacijo vozil, kar je lahko ključno za varnost, logistiko in upravljanje dostopa. Pomislite na podjetje z lastno floto vozil – natančen pregled prihodov in odhodov lahko optimizira načrtovanje poti in izrabo vozil.
- Kako deluje? Sistemi LPR običajno uporabljajo kamere visoke ločljivosti, ki zajamejo sliko registrske tablice. Napredna programska oprema nato analizira sliko in prepozna črke in številke.
- Kolikšen je odstotek napak? Sodobni sistemi LPR dosegajo visoko natančnost, vendar je odstotek napak odvisen od kakovosti kamere, osvetljenosti in stanja registrske tablice. Kakovostna oprema in pravilna namestitve so ključni za minimaliziranje napak.
- Kako se namesti? Namestitev vključuje montažo kamere na strateško lokacijo (npr. vhodna ali izhodna točka) in povezavo s programsko opremo za obdelavo podatkov. Pomembno je upoštevati zakonske zahteve glede zasebnosti in shranjevanja podatkov.
- Kje se najpogosteje pojavljajo težave in kako se jih odpravlja? Pogoste težave vključujejo slabo osvetljenost, umazane ali poškodovane registrske tablice ter nepravilno konfiguracijo programske opreme. Redno vzdrževanje kamer in programske opreme ter ustrezna osvetlitev so ključnega pomena za preprečevanje težav.



Radiofrekvenčna identifikacija (RFID):

- Ste naveličani ročnega štetja zalog ali iskanja izgubljenega orodja? RFID omogoča brezkontaktno identifikacijo in sledenje predmetov s pomočjo radijskih valov. Oznake RFID se lahko pritrdijo na izdelke, orodje ali opremo, kar omogoča natančen pregled nad njihovim gibanjem in lokacijo v realnem času. Za manjša podjetja to pomeni enostavnejše upravljanje zalog v skladišču ali sledenje opremi na terenu. Za večja podjetja pa optimizacijo celotnih proizvodnih in logističnih procesov.

QR kode (Quick Response Codes):

- Te vsestranske kode lahko shranijo različne informacije in se enostavno skenirajo s pametnimi telefoni ali posebnimi skenerji. Uporabljajo se lahko za sledenje pošiljkam, zagotavljanje dodatnih informacij o izdelkih vašim strankam (npr. navodila za uporabo, certifikati) ali za interno sledenje dokumentov in opreme. Za majhna podjetja je to lahko cenovno ugoden način za izboljšanje komunikacije s strankami ali za notranjo organizacijo. Za večja podjetja pa lahko QR kode integrirajo v kompleksnejše sisteme za sledenje in upravljanje podatkov.

ŽELITE SPOZNATI PAMETNE REŠITVE V PRAKSI?

Vsako podjetje je unikatno in potrebuje rešitve, prilagojene svojim specifičnim izzivom. Name-

sto generičnih predstavitev spoznajte konkretno vrednost, ne glede na to, ali se soočate z izzivina področju logistike, upravljanja zalog ali sledenja obiskovalcev.

Spoznajte ideje in možnosti, kako bi lahko z uporabo tehnologij LPR, RFID ali QR izboljšali svoje poslovanje.

ŽELITE PREJETI KONKRETNE PRIMERE?



Pridobili boste jasnejši vpogled v potencial tehnologij za vaše specifično podjetje. Prejeli boste konkretne ideje in nasvete, ki jih boste lahko takoj uporabili. Tako se boste lažje odločili, ali so to rešitve, ki jih potrebujete. (P.R.)

POLLETNA NAROČNINA REVIJE
ŽIVLJENJE IN TEHNIKA - 32 €

Cena za dijake, študente in upokojence - 28 €
Za uveljavitev popusta nam na e-naslov ali po pošti pošljite
kopijo upokojske kartice ali potrdila o vpisu.



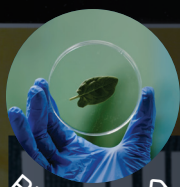
Tehniška založba
Slovenije

**OB SKLENITVI
POLLETNE
NAROČNINE**

GRATIS IZVOD REVIJE
+
KNJIGA PO IZBIRI*

življenje in tehnika

jubilejnih 75 let revije



+
mnoge druge
tehnološke in
naravoslovne
tematike!

Postanite naročnik poljudnoznanstvene revije
in si izberite eno od treh knjižnih nagrad:

*Poker, Ledena doba aktivnosti,
Iznajdbe in izumi - komunikacije*

naročila sprejemamo na **info@tzs.si**
ter na tel: **01 479 02 24**

SPREMLJAJTE NOVICE S PODROČJA ZNANOSTI IN TEHNIKE IN SE PRIDRUŽITE BRALCEM
EDINE POLJUDNOZNANSTVENE REVIJE, KI LETOS PRAZNUJE ŽE **75 LET!**

MODRA ŠTEVILKA

080 17 90



Kako izbrati ustrezen računalniški monitor?

NAKUP RAČUNALNIŠKEGA MONITORJA SE ZDI NA PRVI POGLED PREPROSTA NALOGA, A KO UPORABNIK ENKRAT POGLEDA SPECIFIKACIJE, HITRO UGOTOVI, DA IZBIRA NI TRIVIALNA.

Trg ponuja izjemno raznoliko paleto zaslonov, ki se razlikujejo po velikosti, ločljivosti, osveževalni frekvenci, tipu panela, barvni natančnosti, priključkih in številnih dodatnih funkcijah. Uporabniki (od običajnih domačih uporabnikov do igričarjev, programerjev in profesionalnih ustvarjalcev vsebin) imajo različne potrebe, zato univerzalno najboljši monitor ne obstaja. Obstaja pa najboljši monitor, ki ustreza vašim preferencam. Prodajalci vas bodo zasuli z najnovejšimi funkcijami in specifikacijami in tako poskušali pritegniti v nakup. Večino teh je res koristnih, nekatere značilnosti so pa le za okras, ne glede na to, kako dobro so videti na papirju.

Na kaj morate biti pozorni pri nakupu monitorja, da boste res 100 % prepričani, da ste kupili zase najboljši monitor?

KAJ TI BO 49-PALČNI MONITOR, ČE ZANJ NITI NIMAŠ PROSTORA

Je velikost pomembna? Ko je govora o monitorjih, zagotovo. Večji monitorji pa niso nujno boljši za vaš dotičen primer. Kupite lahko megalomanski monitor, ampak si s tem ne boste naredili usluge, če boste potem vanj strmeli z razdalje nekaj centimetrov. Pri izbiri upoštevajte, koliko pro-

stora imate na mizi, razdaljo sedenja, namen uporabe ... Za splošno uporabo (splet, pisarniško delo) so najpogostejša izbira 24- in 27-palčni monitorji. Za igranje iger in ustvarjanje vsebin pa se pogosto priporočajo večji monitorji za bolj poglobljeno izkušnjo in več delovnega prostora. Ampak cena je pogosto velika ovira. Pri gaming monitorjih se zaradi višjih hitrostih osveževanja, ločljivosti in vrste panela cena zelo hitro dvigne nad 200 €, kar pa za povprečnega uporabnika ni majhen zalogaj.

V zadnjih letih so priljubljeni širokokotni monitorji z razmerjem stranic 21 : 9 ali celo 32 : 9, ki nudijo zelo široko vidno polje. Ti so odlični za igričarje in za večopravilnost (hkratno delo v več oknih brez dodatnih monitorjev).

KAJ PA UKRIVLJENOST?

Na voljo so tudi ukrivljeni monitorji, kjer je zaslon ukrivljen z določenim polmerom (oznaka npr. 1500R, 1800R itd. – manjša številka pomeni večjo ukrivljenost). Ukrivljeni zasloni zagotavljajo, da je vsaka točka ekrana enako oddaljena od vaših oči, kar lahko zmanjša popačenja na robovih pri zelo širokih zaslonih. Če sedite blizu velikega širokega monitorja, ukrivljenost pripo-

more k bolj enakomerni vidljivosti. Za običajne (manjše) monitorje ukrivljen zaslon ni nujen, je pa priljubljen pri večjih modelih in igralnih monitorjih, in sicer zaradi izboljšane potopitve v ogledanje.

LOČLJIVOST MONITORJA JE POMEMBNA ZA GAMERJE IN USTVARJALCE

Za povsem običajno pisarniško delo ločljivost ni prioriteta. Full HD (1080p) z ločljivostjo 1920×1080 je še vedno standard za osnovno in pisarniško uporabo in za manjše monitorje. Na 24-palčnem zaslonu pomeni 1080p običajno dovolj ostrine za pisanje besedila in gledanje videa. QHD oziroma 2K (2560 × 1440) ponuja več delovnega prostora in ostrejšo sliko – ta ločljivost je zelo priljubljena pri 27-palčnih monitorjih, saj nudi dobro ravnesje med ostrino in zmogljivostjo grafične kartice. 4K UHD (3840 × 2160) pa ima štirikrat več pik kot 1080p in zagotavlja izjemno ostrino – to pride do izraza pri večjih diagonalah (27 palcev in več) in je priporočljivo za profesionalno uporabo (na primer grafično oblikovanje, video montaža) in za zahtevne uporabnike ter igričarje entuziaste, ki cenijo maksimalne podrobnosti.

Pri izbiri ločljivosti imejte v mislih, da mora biti vaš računalnik (predvsem grafična kartica) sposoben poganjati aplikacije in igre v tej ločljivosti. Višja ločljivost močnejše obremeni strojno opremo. Tako npr. igranje v 4K zahteva zelo zmogljivo grafično kartico za doseganje tekočega prikaza. V praksi je med igričarji zelo priljubljena izbira 1440p (QHD), saj nudi opazno boljšo sliko od 1080p, hkrati pa je lažje doseči visoko hitrost sličic kot pri 4K.

Ločljivost ni neposredno povezana z velikostjo zaslona – najdete lahko na primer 32-palčne monitorje z »zgolj« Full HD ločljivostjo in 24-palčne s 4K, čeprav to morda ni optimalno. Pomembna je tudi gostota pik (ppi). Manjši kot je zaslon z določeno ločljivostjo, večja je gostota slikovnih pik in bolj ostre so podrobnosti. Primer: Pri 27-palčnem FullHD monitorju bomo hitreje opazili slabšo sliko kot pri 24-palčnem monitorju iste ločljivosti.

HITROST OSVEŽEVANJA NI POMEMBNA SAMO ZA GAMERJE

Hitrost osveževanja pove, kolikokrat na sekundo se slika na zaslonu osveži. Hitrost se meri v hercih (Hz). Standardna osveževalna frekvenca je 60 Hz, kar pomeni 60 osvežitev na sekundo. To je dovolj za pisarniško in splošno uporabo, kjer se vsebine ne spreminjajo zelo hitro. Višje frekvence (120 Hz, 144 Hz, 240 Hz ...) pa prinašajo bolj gladko gibanje in so posebej pomembne pri dinamičnih vsebinah, kot so videoigre in športni videi. Zaslonski s 120 Hz ali več lahko prikažejo gibanje bolj tekoče in ostro (manj zamegljenosti pri hitrih premikih).

Razlika je najbolj opazna pri hitrih strelskih igrah, dirkalnem in drugih akcijskih žanrih. Za igričarje je tako priporočljivo izbrati monitor s 144 Hz ali višjo frekvenco. Monitorjev z višjimi frekvencami osveževanja danes ni težko najti. 24-palčne lahko najdeš že za dobrega stotaka, 27-palčne pa prav tako pod 200 €, odvisno, katero vrsto panela in ločljivosti izbereš.

Vseeno pa zagovarjamo, da je hitrost osveževanja pomembna tudi izven sveta gaminga. Tudi pri pisarniškem delu boste pri 144 Hz opazili bolj gladko premikanje kazalca, animacij, prehodov in podobno. Ko se navadiš na višje hitrosti, je zelo težko narediti korak nazaj na 60 Hz. To lahko najlažje testirate kar na telefonu. Če imate relativno nov telefon, lahko izbirate med 120 in 60 Hz, privzeto pa telefon sam uravnava hitrost osveževanja. Ročno preklopite na 60 Hz in nato nazaj na 120 Hz. Verjamemo, da boste takoj opazili bolj gladko premikanje slike pri 120 Hz.

IPS, VA, TN, OLED, MINI LED?

Monitorji uporabljajo različne tehnologije zaslona (panel), ki vplivajo na kakovost prikaza, hi-

trost in ceno. Glavne vrste so TN, IPS, VA, v zadnjem času pa tudi OLED in hibridne tehnologije (QD-OLED, mini LED ...).

TN (Twisted Nematic) je najstarejša in običajno najcenejša vrsta panelov. Prednosti TN monitorjev sta zelo hiter odzivni čas in nizka vhodna zakasnitev, zato so bili TN dolgo prva izbira za igričarje (še posebej e-športnike). Slabosti pa so slabši vidni koti (barve in kontrast se spremenijo, če ne gledate naravnost) ter slabša barvna reprodukcija. TN monitorji običajno ne dosegajo barvnega spektra in kontrasta IPS ali VA monitorjev. IPS paneli slovijo po najboljši barvni natančnosti in širokih vidnih kotih. To pomeni, da bo slika ostala konsistentna v barvah tudi, če gledate pod kotom. Dosegajo lahko širok barvni gamut (sRGB, Adobe RGB, DCI-P3) ter dobro kalibracijo. IPS je zato idealen za profesionalno uporabo, kot je urejanje fotografij, grafično oblikovanje in video produkcija. Tudi za splošno pisarniško rabo in brskanje so IPS monitorji cenjeni zaradi živih barv in jasnosti. Slabost starejših IPS sta bila nekoliko počasnejši odziv in nižji kontrast (črna ni tako globoka), a moderni IPS so precej izboljšani – številni gaming monitorji višjega razreda so danes IPS z visokimi hitrostmi osveževanja, ki združujejo odlično sliko in dovolj hitre odzive.

Paneli VA ponujajo najboljši kontrast med klasičnimi LCD tehnologijami, pogosto z veliko globljimi črnimi toni kot IPS. To pomeni lepšo sliko pri gledanju filmov, igranju iger v temnih okoljih in nasploh boljši prikaz temnih odtenkov brez sivega videza. Barvna reprodukcija VA je običajno boljša kot pri TN, a lahko malenkost zaostaja za IPS glede natančnosti. Vidni koti so srednje dobri – boljši od TN, slabši od IPS. Odzivni čas VA monitorjev je ponavadi nekoliko višji. Znan je t. i. »VA madež«, ko pri hitrem gibanju temnih prizorov ostaja sled. V praksi se VA monitorji pogosto uporabljajo za multimedijo (filme, slike) in tudi v pisarnah, ker visok kontrast pomeni bolj berljivo besedilo na belem ozadju.

OLED, QD-OLED, Mini LED in podobni paneli kraljujejo na področju barvne reprodukcije, a njihovo dostopnost omejuje visoka cena. Z nadaljnjim razvojem bo tudi njihova cena padla na bolj dosegljivo raven in po vsej verjetnosti bodo izrinili klasične LCD zaslone.

PRI NAKUPU BODITE POZORNI ŠE NA ...

... število in vrsto priključkov, ki jih boste potrebovali, druge funkcije, kot so HDR in variabilno osveževanje, razmerje stranic, pa tudi na to, ali potrebujete zaslon na dotik in podobno. Priporočamo vam tudi, da preverite, ali je stojalo za monitor prilagodljivo glede na višino in kot nagibanja.

Ključno je, da se pred nakupom vprašate, kaj res potrebujete in katera lastnost bo najbolj izboljšala vašo izkušnjo.

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

Igralske poslastice: DOOM, The Precinct in Revenge of the Savage Planet

ČE IŠČEŠ RAZBURLJIVE NASLOVE, KI PREBUDIJO TVOJO IGRALSKO STRAST, SO TUKAJ TRIJE ODLIČNI NASLOVI, KI JIH LETOS PREPROSTO NE SMEŠ SPREGLEDATI: **DOOM: THE DARK AGES**, **THE PRECINCT – LIMITED EDITION** IN **REVENGE OF THE SAVAGE PLANET – DAY ONE EDITION**.

DOOM: The Dark Ages popelje legendarno serijo v temni srednji vek. Doom Slayer se tokrat bori v brutalnem, srednjeveško navdihnjem svetu, kjer tradicionalno orožje nadomestijo orjaški topovi, masivni meči in starodavne vojne naprave. Hitro in neizprosno igranje ostaja, še bolj poudarjeno pa je surovo pretepanje od blizu in temna epsko vzdušje, ki serijo popelje v svežo, a izjemno napeto smer.

The Precinct – Limited Edition pa prinaša izpopolnjeno izkušnjo sodobnega policijskega dela z retro šarmom osemdesetih. Kot mladi policist raziskuješ kriminalno mrežo mesta Averno, hkrati pa doživljaš dinamično mešanico preiskovanja, vožnje patrolnega vozila in napetih akcijskih trenutkov. Limited Edition vključuje ekskluzivne dodatke, kot so posebni predmeti, dodatne misije in vizualne izboljšave, ki še dodatno obogatijo igro. Za ljubitelje humorja in raziskovanja je tu **Revenge of the Savage Planet – Day One Edition**, ki te popelje na pisan, bizaren tuji planet. V vlogi raziskovalca moraš preživeti med nenavadnimi bitji, zbirati vire in izboljševati opremo, vse skupaj pa spremlja duhovit, skoraj satiričen ton. Day One Edition prinaša še dodatne vsebine in kozmetične dodatke za še bolj edinstveno izkušnjo.

Vsaka od teh iger ponuja svojo edinstveno pustolovščino – od srednjeveških bojov do urbanega detektivskega dela in vesoljskih norčij!



Govee

GOVEE PONUJA PAMETNE LED TRAKOVE, LUČI IN SVETLOBNE DEKORACIJE, KI JIH ENOSTAVNO UPRAVLJATE PREKO APLIKACIJE.



PAMETNO UPRAVLJANJE PREKO APLIKACIJE



PREPROSTA NAMESTITEV



TEHNOLOGIJA RGBIC



GOVEE TV LED OSVETLITEV OZADJA



GOVEE BLUETOOTH TERMOMETER IN HIGROMETER



GOVEE RGBWW LED ŽARNICA E27 1200LM



GOVEE RGBIC BASIC WIFI + BLUETOOTH LED TRAK 10M



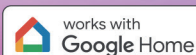
GOVEE RGBIC SVETLOBNI TRAK S 10M



GOVEE RGBICWW TALNA SVETILKA 2



GOVEE RGBICWW NAMIZNA SVETILKA



NA VOLJO V:



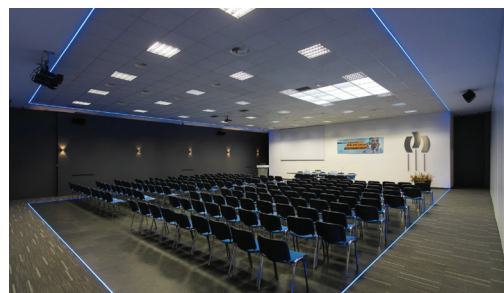
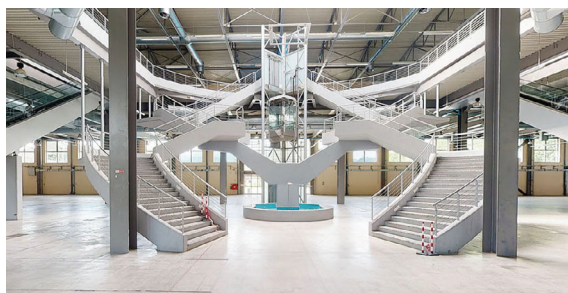
BIG BANG

MERKUR





Kongresni center Celje na Celjskem sejmu je sodobno prizorišče, ki ponuja vrhunske prostorske in tehnične pogoje za različne dogodke. Z **več kot 2000 m²** površin je prilagojen organizaciji **kongresov, seminarjev, poslovnih srečanj, konferenc, kulturnih prireditev in gala dogodkov.**



Dvorane in kapacitete

Kongresni center Celje vključuje več dvoran različnih velikosti, ki omogočajo prilagodljivost glede na število udeležencev in vrsto dogodka:

- **Modra dvorana** – primerna za **do 500 udeležencev**, idealna za kongrese, večje poslovne dogodke in slavnostne prireditve.
- **Mala kongresna dvorana** – kapaciteta **do 180 oseb**, primerne za poslovne dogodke, seminarje, delavnice, predstavitve in okrogle mize.
- **Dvorana Celjanka** – kapacitete **do 100 oseb**, primerna za seminarje, delavnice, predstavitve
- **Sejne sobe** – sodobno opremljene manjše sobe za sestanke in poslovna srečanja.
- **Družabni prostori** – za manjša poslovna srečanja, rojstnodnevne zabave, predstavitve.

Zaradi svoje lokacije v središču Slovenije in odlične prometne dostopnosti je Kongresni center Celje idealna izbira za organizacijo dogodkov vseh vrst.

www.ce-sejem.si/kongresni-center-celje
info@ce-sejem.si

Poleg prostorov znotraj Kongresnega centra Celje na Celjskem sejmu ponujamo še možnost najema sejmskih dvoran, v velikosti od 1.000 do 9.000 m², za razne poslovne priložnosti kot so: outleti, skladiščenje, karting, koncerti, modne revije, snemanja reklam, športne aktivnosti.

Tehnična oprema in storitve

Kongresni center ponuja:

- Vrhunsko avdio-vizualno opremo (projekcijska platna, ozvočenje, osvetlitev, LED zaslon, videowall)
- Možnost hibridnih dogodkov
- Prilagodljivi prostori
- Gostinske storitve (catering)
- Parkirišče za obiskovalce



Najboljše dirkalne igre, ki jih morate preizkusiti

ZDI SE KOT CELA VEČNOST, AMPAK SPOMNIM SE, DA JE BILA PRVOTNA IGRA **NEED FOR SPEED** ENA PRVIH, V KATERI SEM ZAPRAVIL VEČ STO UR SVOJEGA PROSTEGA ČASA. IGRANJE JE BILO RAZNOLIKO, PREDVSEM PA ZABAVNO, ŠE POSEBEJ V TANDEMU S PRIJATELJI. ČE ME SPOMIN NE VARA, SEM JO IGRAL NA TAKRAT ODLIČNEM PENTIUM PROCESORJU.

To je bilo pred 30 leti in dirkalni žanr je od takrat močno prispeval k bogati zgodovini video iger, čeprav ni tako privlačen kot na primer RPG ali akcijski žanr. Princip je večinoma enak, bodi najhitrejši in poskusi priti prvi skozi cilj. Ampak dirkalne igre so si med seboj zelo različne. Nekatere so zelo sproščene, druge s poudarkom na raziskovanju in preoblikovanju avtomobilov, tretje so brezčasno formulo začinile z dodatnimi elementi, kot so na primer različna simpatična orodja v igri Mario Kart, s katerimi si lahko priporiš ali izgubiš prvo mesto v zadnjem ovinku.

Kot zanimivost, Mario Kart 8 je peta najbolje prodajana igra vseh časov.

Potem pa imaš take, ki se ne šalijo z realizmom, kot na primer iRacing, ki je najboljši približek občutku dirkanja na pravem dirkališču.

Če se že nekaj časa niste usedli za volan, imate spodaj nekaj predlogov, da osvežite dirkalne sposobnosti in preverite, ali ste res tako dober voznik, kot mislite.

F1 24 – SI TAKO DOBER KOT SCHUMACHER, VETTEL IN HAMILTON?

Igre F1 imajo unikatno prednost pred ostalimi podobnimi igrami, ker jih podpira istoimenski šport. Pri vsaki izdaji nove igre se lahko zanesejo na dejstvo, da se bo s sedežev dirkališč za virtualne volane preselila gruča oboževalcev. Nekoč



je bil to otrok studia Codemasters, pred štirimi leti pa je studio in licenco F1 za milijardo dolarjev kupil EA. Veliko denarja, ampak franšiza je vredna vsakega centa. Ker si deli ime z zelo priljubljenim športom, so tudi pričakovanja zelo visoka, ampak doslej jim je še vedno dobro uspelo ujeti ravnesje med pristnostjo in dostopnostjo. Vožnja ni pretežka, kar je dobro za novice, vseeno pa je dober približek dirkanju, ki ga spremljamo na televiziji.



FORZA HORIZON 5 JE LJUBEZENSKO PISMO AVTOMOBILSKI KULTURI

Forza Horizon je bila sprva mišljena kot sproščena sestrška serija bolj resne franšize Forza Motorsport, ampak serija ni dolgo ostala na stranskem tiru. Danes celo velja za zlati standard dirkanja v odprtem svetu.

Studio Playground Games se je lotil čisto vsake podrobnosti, od estetike avtomobilov in okolice do tehnične natančnosti dirkanja. Pokrajine, navdihnjene z resničnimi kraji, mejijo na razglednice virtualnega turizma. Krmiljenje najde popolno ravnesje med simulacijo in zabavnostjo, svet pa je poln izzivov, ki vabijo k raziskovanju. Skratka, to je igra, pri kateri ti ni treba vsakič iskati razlogov, da bi se usedel za volan.

MARIO KART 8 DELUXE – ITALIJANSKI VODOVODAR JE PRESENETLJIVO SPREten VOZNIK

Starejša generacija je odraščala z igro Mario Kart 64, novejša pa z Mario Kart 8. Katera je boljša, niti



ni pomembno. Obe sta mešanici kaosa, neskončne zabave in kompleksnih elementov, ki jih moraš usvojiti, če želiš zmagati.

iRACING – SKORAJ TAKO, KOT BI VOZIL NA PRAVEM DIRKALIŠČU

Igra iRacing ni ravno za vsakogar. Najprej potrebuješ pravi volan in plačevati moraš mesečno naročnino, na vsakem koraku moraš upoštevati tudi stroga pravila, tvojo vožnjo pa glede na varnost in spretnost ocenjuje sistem. iRacing ni klasična igra, ampak simulator za motošport, s katerim lahko podoživljate prave dirke. Številni dirkači jo celo uporabljajo za treninge pred pravo dirko.

TRACKMANIA 2 – TVOJA POTRPEŽLJIVOST BO NA PREIZKUŠNJI

Skoraj desetletje po izidu igre Trackmania 2 je Ubisoft Nadeo serijo znova zagnal v obliki Trackmanie 2020. Igra je vizualno občutno nadgrajena, a pravi čar ni v grafiki, temveč v svežih vsakodnevnih progah, novih gradnikih (kot je spolzki led) in bistveno izboljšanem sistemu kontrolnih točk.

Ohranila je tisto čudaškost, ki je krasila tudi prvotno igro. Dirkališča so pogosto neizprosna in zahtevajo milimetrsko natančnost ob izredno visokih hitrostih ali pa tehnično natančnost. Brez potrpežljivosti in ščepca sreče tudi ne boste prišli daleč. In prav to je del njenega šarma.

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE – DRŽANJE GASA NE BO DOVOLJ ZA ZMAGO

Če iščeš resnično avtentičen dirkaški simulator, ki ponuja solidno izkušnjo brez povezave in ni tako zastrašujoč kot iRacing, potem je Assetto Corsa Competizione iz leta 2019 še vedno med najboljšimi. Gre za dirkaško usmerjeno izpeljanko italijanskega studia Kunos Simulazioni, ki si je



izboril svoje mesto med velikani simulacij – z uradno licenco za GT World Challenge Europe, kar pomeni, da tu ne gre za cestne avtomobile, ampak za brutalno preoblikovane dirkalnike, pripravljene na profesionalno dirkanje.

BURNOUT PARADISE REMASTERED: STAREJŠA, AMPAK ŠE VEDNO ODLIČNA

Burnout Paradise je posebna igra, ker jo žene čista svoboda in noro dober občutek ob trkih in vožnji na skrajnem robu. Studio Criterion Games je v času, ko so dirkaške igre še vedno omejevale igralca na togo začrtane proge, rekel: »Kaj pa, če odstranimo ograje?« In tako so ustvarili mesto, ki te vabi, da ga raziskuješ na svoj način – brez omejitev, brez skriptiranih poti.

WRECKFEST: NA CILJ NE BOŠ PRIŠEL V ENEM KOSU

Wreckfest je igra, ki popolnoma razume, da včasih ni pomembno, kako hiter si, ampak koliko tvojega avtomobila na koncu sploh še ostane skupaj. Namesto sterilne natančnosti dirk v mili-



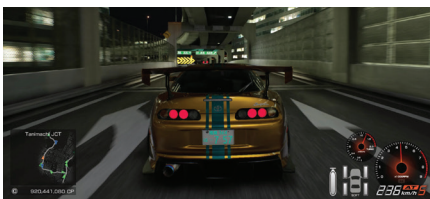
jonskih superavtomobilih ti ponuja nekaj čisto drugega: staro, zarjavelo pločevino, blato, prah in trke, ob katerih kar zadiši po olju.

Kot duhovni naslednik serije FlatOut, ki ga je ustvaril isti studio Bugbear Entertainment, Wreckfest zmora nekaj, česar si večina dirkalnih iger danes ne upa: biti kaotičen, nepopoln in pri tem popolnoma zabaven. Ni ti treba loviti idealne linije skozi ovinek ali popravljati tisočink sekunde. Tukaj boš zmagal, če s pol razpadlim avtom sploh prečkaš ciljno črto, verjetno brez odbijača, z vrati, ki visijo na enem tečaju, in z migajočim kolesom. Groba podoba igre in ne preveč napredna fizika niso pomanjkljivosti, temveč njen največji čar.

TOKYO XTREME RACER STAVI NA NOSTALGIJO

Marsikatera igra je želela ujeti čar starih dirkalnih iger iz začetka novega tisočletja in igri Tokyo Xtreme Racer je to večinoma tudi uspelo.

Koncept igre je preprost, a ravno zato tako osvežujoč: ti in še en norec v predelanem avtomobilu, japonske avtoceste ponoči, spopad ena na ena. Igra je še v zgodnjem dostopu, ampak polna različica bo na voljo zelo kmalu.



MotoGP 24 – POKAL TE ČAKA

Nekateri vsak vikend gledajo formulo, drugi pa MotoGP. Ne glede na to, v kateri kamp spadate, iščete vrtoglave hitrosti in borbo za vsak centimeter. Za vas imam izziv. Zaženite igro MotoGP 24, pojdite v nastavitve in izklopite vse asistencije za vožnjo. Ko boste stotič zapeljali v pesek, boste končno ugotovili, da zavore obstajajo z razlogom in da je iskanje idealne dirkalne linije veliko težje, če moraš zraven misliti več kot samo na držanje gasa.



Ko boste počasi začeli usvajati motor in njegovo muhavost, bo dirkalna izkušnja še toliko bolj uniikatna, obljudim. Ko boste postali mojster, bo vsaka naslednja dirkalna igra za vas mačji kašelj.

BEAMNG.DRIVE – KJE JE CILJNA RAVNINA?

Morda vam je YouTubeov algoritem že postregel s (kratkim) posnetkom, v katerem je ustvarjalec uprizoril bizarno nesrečo ali pa si zadal cilj, da s fičotom preskoči kanjon ali kaj podobno absurdnega. Igra, ki je bila za to uporabljena, se imenuje BeamNG. To je ena redkih iger, kjer ni v ospredju klasično dirkanje, ampak uprizoritev različnih izzivov in nesreč.

Ste našli igro po vašem okusu? Ne? Potem pa si oglejte še EA Sports WRC, Hot Wheels Unleashed, The Crew Motorfest, franšizo DiRT, Need for Speed Hot Pursuit Remastered, Super Woden GP I in podobne igre.

MEDIA TV
Kapucinski trg 8, p.p. 114
Škofja Loka
E-mail: info@media-tv.si

SPONKA TV
www.sponka.tv
E-mail: info@sponka.tv

TV AS Murska Sobota
Gregorčičeva ul. 6, 9000 Murska Sobota
p.p. 203, T.: 02/ 521 30 30
info@tv-as.net, www.televizijaas.si

NET TV
Ob blažovici 115, Limbuš
info@xtension.si
T.: 02/252 68 07

TV ŠIŠKA
Kebetova 1, Ljubljana
tvsiska@kabelnet.si
T.: 01/505 30 53

Vaš najljubši kanal
vam bo zaupal vsebino

naslednje številke...

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

TELEVIZIJA VAŠ KANAL

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

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

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

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

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

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



AVTOR: BOTY	NAŠ UMRLI KOMPONIST SAVIN	DEGENE- RATIVNA BOLEZEN SKLEPOV	ZAOLJUBA PRED POROKO	RUDAR	BISTRO- UMNI NESMISEL	PREMIK PO ZRAKU
RAZDVOJE- NOST						
PREBI- VALKE IRANA						
AFEKT						
TROPSKI PAS						ALPSKA DOLINA Z ALJAZEVI M DOMOM
UMRLI AM. IGRALEC (JAMES)			2	MATJAŽ VRHOVNIK UMRLA SL. IGRALKA (MAJDA)		
	AREST, JEČA					
	MLINSKI ŽLEB					
			ORANŽADA			
			MESTO V JUGOVZH. BOLGARIJI			
		UTEŽNA MERA, CENT				
		OSEBNI ZAIMEK		4		
DOLGA VRSTA VOZIL						
PRAVOSLAV, SAMOSTAN						
					SOLI ALI ESTRI SOLITRNE KISLINE	SLOVENSKI PEŠNIK ŠALI
	PREDUJEM					
	SRBSKI REŽISER KUSTURICA					
		JEZERO MED ZDA IN KANADO DODATEK K POGODBI				
5				TELEVIZIJA		
				MESTO V MAVRETA- NIJI		
			ŠVEDSKO SMUČISČE			
			PRAOČE ČLOVEŠTV		3	
E:						
	JUŽNO- AMERIŠKI NOSATI MEDVEDEK					
	SESTAVINA BELJAKO- VIN					

OKSIMORON: bistroumni nesmisel, **SLIVEN:** mesto v Bolgariji, **MANASTIR:** pravoslavni samostan, **ATAR:** mesto v Mavretaniji

Informacije in naročila

**Bogat denarni
nagradni sklad:
3.500 €
Prva nagrada:
1.500 €**



NAGRADE in NAGRAJENCI

Med reševalce, ki bodo do petka, **23. 5. 2025**, poslali pravilno rešitev, bomo z žrebom razdelili privlačne nagrade:



**3x USB ključek Kingston
DataTraveler 64GB**

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:

- Danijela Aber, Prevalje
- Primož Pražnikar, Laško
- Ada Uršič, Žiri

Nagrade podarja podjetje Stromboli, d.o.o.

Rešitev križanke 7/XXX: SPLET



KOLEDAR DOGODKOV

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,
narcnline@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,
qsm: 041 / 663 301, bostjan.strukelj@stromboli.si

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

Sodelavci in novinarji:
Maja Lavrač, Matej Saksida, Peter Čebon
Blaž Ulaqa, Jana Breznik, Jan Sladič in Matej Komprej

Fotografije: Arhiv Računalniške novice

Tisk: Tiskano v Sloveniji

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

Oblikovanje in DTP:
Tanja 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 izdajatelja. Kopiranje ali razmnoževanje je možno le s privolenjem izdajatelja. Poština za naročnike plačana pri pošti 1102 Ljubljana. Revija Računalniške novice je vpisana v razvid medijev, ki ga vodi Ministrstvo za kulturo RS, pod zaporedno številko 661.

Predstavitve, ki jih objavljamo v reviji in so označene z rubriko Predstavitev in na koncu članka s (P.R.) – Payable Release (plačani članek) – pripravljamo v sodelovanju s podjetji.

Sporočila za javnost sprejemamo na Rn@stromboli.si

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

Testirajte revijo in prejmite ekskluzivno majico!



Za naročilo
po spletu
slikajte



EKSKLUZIVNI POPUST
-25 %



Časovno omejena ponudba
velja do 31. maja 2025

Naročam 6 testnih
izvodov revije AVTOFOKUS

~~33,00 €~~
- 25 %

za samo:

24,75 €

Ime in priimek (podjetje/samostojni podjetnik)

Ulica in številka

Pošta

Kraj

Tel. številka

Davč. št. (če ste DDV zavezanec)

E-mail naslov

Podpis

Označite želeno velikost majice:

☐ M

☐ L

☐ XL

Izpolnjeno naročilnico pošljite na naslov: **Avto fokus**, Dimičeva ulica 16, 1000 Ljubljana ali po e-pošti na info@avto-fokus.si. Naročilo lahko oddate tudi preko spleta.

Splošni pogoji za naročnike podjetja Avto medija d. o. o. so objavljeni na: www.avtomedija.si. S podpisom soglašam s Politiko zasebnosti in Splošnimi naročniškimi pogoji družbe Avto medija d. o. o. (www.avto-fokus.si). Privolitve lahko kadarkoli v celoti ali delno prekličate na info@avtomedija.si.

Naročnino bomo poravnali/a po prejemu položnice. Po prejemu vašega plačila vam bomo majico poslali na vaš naslov. Če revija ne bo izpolnila vaših pričakovanj, vas prosimo, da nam to sporočite do poteka testnega naročniškega obdobja. V nasprotnem primeru vam bomo poslali neobvezno povabilo k sklenitvi nadaljnjega posebnega naročniškega razmerja.

Podjetja in samostojni podjetniki, ki ste zavezanci za DDV, pa si lahko naročnino dodate v stroške poslovne literature in si pri tem odštejete vhodni DDV.





OKUSI, KI NAVDUŠUJEJO.

www.vizir.si



"Skoči Mimošanka in si privošči pivo na dom."
spletna trgovina www.mimosanka.si

Minister za zdravje opozarja:
Uživanje alkohola lahko škoduje zdravju!