

Računalniške novice



Cena: 1,99 €

ZA USPOSABLJANJE AI SO UPORABLJALI VIDEI IZ YOUTUBA

št. 15-16/XXIX
22. avgust 2024

**Slušalke Sonos Ace –
rivalov je veliko, se jim
pa dostojno upirajo**

**8 uporabnih
trikov v Google
Zemljevidih**

**IZOBRAŽEVANJE
JE OSREDNJI
STEBER RAZVOJA**



Vse, kar je Google
naznanil na letošnjem
Pixel dogodku



Interaktivni zasloni
namesto tabel in
projektorjev



4K monitor KTC -
ima vse, kar
potrebujem



Razvijalka prosi
oboževalce, naj
piratizirajo igro



IZJEMNI
PROGRAMI
ZA VAŠE TELO
SKOZI VSE
LETO ...

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



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

S U N N Y  S T U D I O

Sunny Studio,
Regentova cesta 37, 1000 Ljubljana - Dravlje
tel.: 01 513 44 44, fax.: 01 513 44 60,
email: sunny@siol.net, www.sunny.si
Pon - pet od 7.00 do 22.00. ure
Sobote, nedelje in prazniki od 9.00 do 21. ure.

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

Razveselite svoje najbližje z nakupom darilnih bonov.

Filmski igralci v videoigrah v borbi proti AI



Industrija filmskega igranja videoiger se trenutno sooča z velikim izzivom, saj so igralci uradno začeli stavkati zaradi pomislekov, povezanih z umetno inteligenco (AI). Po obsežnih razpravah je postalo jasno, da pomislekov igralcev glede zaščite delavcev, povezanih z umetno inteligenco, ni mogoče rešiti samo s pogajanjem. Stavka poudarja naraščajočo napetost med tehnološkim napredkom in zaščito ustvarjalnih poklicev.

Uporaba umetne inteligence v videoigrah je že nekaj časa predmet razprav. Vedno bolj je jasno, da lahko umetna inteligenca zaradi svoje zmožnosti ustvarjanja realističnih glasov in celotne podobe predstavlja izziv za preživetje pristnih glasov igralcev in izvajalcev snemanja gibov. Združenje Screen Actors Guild-American Federation of Television and Radio Artists (SAG-AFTRA) je v ospredju tega vprašanja in se zavzema za predpise, ki bi njihove člane zaščitili pred zamenjavo ali repliciranjem njihovih nastopov brez soglasja ali pravičnega nadomestila.

Zdi se, da je bistvo zadeve vprašanje, kaj točno je "izvajalec" in kdo je upravičen do te zaščite. Sindikat vljudno predlaga, da se v vse nove sporazume vključijo vsi posamezniki, ki prispevajo k fizičnim in vokalnim vidikom lika. Vendar pa obstaja skrb, da bi lahko podjetja brez ustreznih predpisov za posnemanje teh nastopov uporabila umetno inteligenco, kar bi lahko učinkovito zaobšlo potrebo po človeških igralcih.

To ni prva takšna stavka, vendar kaže na širši pogovor o vlogi umetne inteligence v ustvarjalnih industrijah. Ker tehnologija še naprej napreduje, je izjemno pomembno, da se pravice in prispevki človeških umetnikov ne zmanjšujejo. Zdi se verjetno, da bodo tekoča pogajanja in izid te stavke predstavljali precedens za vključevanje umetne inteligence v zabavno industrijo v prihodnje.

Industrija videoiger je začasno zaustavljena, saj si obe strani prizadevata najti obojestransko sprejemljivo rešitev. Igralci spoštljivo zahtevajo

smiselno zaščito pred umetno inteligenco, ki bi vključevala zahtevo po soglasju in pravičnem nadomestilu za vse izvajalce, ki delajo v okviru sporazuma o interaktivnih medijih. Industrija po drugi strani meni, da je ponudila pogoje, ki so med najboljšimi v zabavnem sektorju.

Rešitev te stavke bo nedvomno imela daljnosežne posledice za prihodnost igranja videoiger in uporabo umetne inteligence. Gre za ključni trenutek, ki zahteva uravnotežen pristop, ki bo zagotovil, da inovacije ne bodo vplivale na ustvarjalno delovno silo, ki je že dolgo hrbenica industrije. Glede na razvoj razmer bodo vse oči uprte v pogajanja, da bi videli, kako se bo industrija prilagodila razvijajoči se pokrajini umetne inteligence in človeške igrice.

PlayStation VR2 je možno uporabljati na računalniku



Igričarski svet se je dvignil na noge zaradi najnovejše novice družbe Sony – PlayStation VR2 zdaj uradno premošča vrzel med igranjem na konzolah in osebnih računalnikih. Od 7. avgusta dalje lahko lastniki PlayStation VR2 raziskujejo širni ocean naslovov SteamVR z novim adapterjem za PC, ki omogoča to medplatformno izkušnjo. PlayStation VR2 ni združljiv le z igranjem na računalniku, temveč podpira tudi celo vrsto dodatkov, ki lahko izboljšajo izkušnjo navidezne resničnosti. Krmilnike za gibanje PS Move, krmilnik PS Aim in brezžični krmilnik DualSense lahko uporabljate tako v sistemu PS5 kot v računalniku. Poleg tega lahko kot dodatno opremo dobite kamero PS Camera za PS5 in sledilno enoto PS VR, ki omogočata natančnejše in stabilnejše sledenje za VR očala in krmilnike. Te dodatke lahko kupite ločeno, z računalnikom pa jih boste morali povezati prek povezave USB 3.0.

To je Sonyjeva poteza, ki razveseljuje ljubitelje navidezne resničnosti. Adapter, ki stane okoli 60 €, je več kot le kos strojne opreme. Adapter so vrata do več tisoč iger za navidezno resničnost, ki so bile prej namenjene izključno lastnikom drugih VR očal. Na voljo je tudi nekaj odličnih naslovov, kot je Half-Life: Alyx. Z igrami, kot so Alyx, Fallout 4 VR in War Thunder, bo PlayStation

VR2 postal bolj vsestranska in privlačna možnost za igralce po vsem svetu.

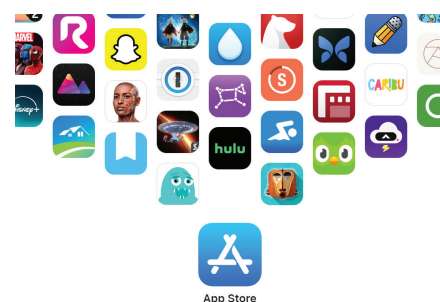
Za najboljšo izkušnjo potrebujete 64-bitni operacijski sistem Windows 10 ali Windows 11, procesor Intel Core i5-7600 ali AMD Ryzen 3 3100 in vsaj 8 GB RAM-a. Potrebujete tudi združljivo grafično kartico in DisplayPort 1.4, da boste kos grafičnim zahtevam iger VR.

Nastavitev sistema PlayStation VR2 za igranje iger na osebnem računalniku je precej preprosta. Strojno opremo z novim adapterjem in kablom DisplayPort 1.4 povežite z računalnikom, prenesite aplikacijo PlayStation VR2 in aplikacijo SteamVR iz storitve Steam in že ste pripravljeni za igranje. Omeniti velja, da je bila naprava PS VR2 zasnovana za PS5, zato nekatere funkcije, kot so HDR, povratne informacije za naglavno opremo, sledenje očem, prilagodljivi sprožilci in haptične povratne informacije (razen rumble), pri igranju na računalniku ne bodo na voljo.

Sonyjeva predanost izboljšanju zmogljivosti konzole PlayStation VR2 se ujema s širšim trendom v igralni industriji, ki je usmerjen v združljivost med platformami. Zaradi tega PlayStation VR2 ni le uporabnejša naprava, temveč tudi pomaga ustvariti bolj vključujočo igralno skupnost, v kateri razlike med konzolami in osebnimi računalniki počasi izginejo.

Z veseljem jo bomo preizkusili in z zanimanjem pričakujemo, kaj bo ta nova raven dostopnosti prinesla v igralno pokrajino.

Apple zdaj v svoji trgovini dovoljuje tudi PC emulatorje



Apple je pred kratkim zavrnil DOS emulator iDOS 3 in ga zato ni bilo v trgovini App Store. Vendar pa je po spremembah pravil za trgovino App Store, ki so, kot kaže, odprla vrata emulatorjem osebnih računalnikov, iDOS 3 zdaj na voljo za prenos, je sporočil razvijalec Chaoji Li.

Junija je Li dejal, da je Apple zavrnil iDOS 3, ker je kršil smernice 4.7 trgovine App Store. To pravilo je takrat omogočalo, da so se v trgovini pojavile aplikacije za emulatorje retro igralnih konzol, vendar je Apple na podlagi tega pravila dovolil

le emulatorje retro igralnih konzol, ne pa tudi emulatorjev osebnih računalnikov. Tudi UTM SE, še en priljubljen emulator, jje bil zavrnjen zaradi kršitev pravil Apple trgovine.

Vendar je Apple julija spremenil svojo odločitev in odobril UTM SE, v začetku tega meseca pa je v navodilo 4.7 dodal besedi »emulator za osebne računalnike«, zaradi česar je tudi iDOS 3 zdaj dovoljen.

Čeprav je bil sistem iDOS 3 odobren, je Li še vedno previden. »Dolgo smo čakali, da bo v Applu prevladala zdrava pamet,« je Li zapisal v svojem blogu. »Čeprav bi rad praznoval, si še vedno ne morem pomagati, da ne bi bil malce previden glede prihodnosti. Ali smo od zdaj naprej varni?« iDOS 3 je na voljo v Apple trgovini za 99 centov, UTM SE pa je brezplačen.

Microsoft bi lahko oživel svoj oddelek za mešano resničnost



Pomagal naj bi jim Samsung, s katerim so sklenili dogovor za dobavo panel OLED, ki bi jih lahko uporabili za novo družino očal mešane resničnosti. Vsaj tako je poročal korejski časopis The Elec, ki je še navedel, da je partnerstvo v zelo zgodnji fazi in da bo množična proizvodnja začela leta 2026. Nova očala naj bi bila osredotočena na igre in video vsebine, nič pa niso omenili metavesolja.

Domnevna naprava bi lahko bila na nek način konkurenca Applovim očalom Vision Pro, ki si je VR/AR svet bolj zamislil v obliki prostorskega računalništva in ne klasičnega sistema za navidezno resničnost, h kateri stremi na primer Meta. Kot je tudi Apple sam lahko ugotovil, je to zelo zapleteno področje, kar se pozna na prodajnih številkah njihovih novih očal.

Tudi Microsoft je v preteklosti že poizkušal ukrotiti ta volatilen trg z napravami HoloLens in očali za navidezno resničnost Windows Mixed Reality, vendar je lani zmanjšal število zaposlenih v oddelku HoloLens in ukinil očala Windows Mixed Reality.

Samsung je leta 2023 napovedal, da bo v sodelovanju z Googlom in Qualcommom izdelal nov VR sistem, ki naj bi se po govoricah pojavil neke ob koncu letošnjega leta. Microsoft pa že nekaj let svoje aplikacije usmerja v VR očala Meta Quest. To je zanimiva potencialna konkurenca na področju mešane resničnosti, pod pogojem, da se bodo vse govorice uresničile, kar tudi resnično upamo, saj je to še vedno dokaj neraziskan trg z ogromno potenciala, tako na področju igranja iger kot tudi dela in zabave.

Ford e-kolesa navdih črpajo pri Mustangu in Broncu

Ford je sporočil, da bo v sodelovanju z družbo N+ predstavil dve novi e-kolesi, navdihnjeni z najbolj ikoničnima znamkama avtomobilskega proizvajalca, Broncom in Mustangom. Sodelovanje avtomobilskih podjetij s proizvajalci koles pri razvoju e-koles v upanju, da bodo navdušili ljubitelje električne mikromobilnosti, ni nič novega. GM, Porsche, Jeep, Polestar in drugi so poskušali storiti enako, a vsakomur se ni ravno posrečilo. Vendar Ford pravi, da bodo njegova kolesa edinstvena, saj so neposredno povezana z dvema najbolj znanima modeloma.



Elektronsko kolo Bronco bo zelo robustno in zasnovano za vožnjo po razgibanem terenu. Podjetje pravi, da bo kolo opremljeno s 750-W motorjem, ki ustvarja 85 Nm navora za največjo zmogljivost pri premagovanju naklonov. Kolo bo imelo tudi sistem dvojnega vzmetenja, ki ga je Ford poimenoval »GOAT«, kar naj bi pomenilo »Goes Over Any Type of Terrain«. Sedež naj bi bil bolj motorističen in na voljo izključno pri modelu Bronco. Najvišja hitrost bo 30 km/h, doseg pa okoli 90 km.

Na voljo bosta dve e-kolesi Mustang s podobnimi zmogljivostmi kot jih ima Bronco. Standardnemu e-kolesu Mustang se bo pridružila omejena izdaja modela Mustang 60th Anniversary Edition, ki bo na voljo izključno pri Fordovih trgovcih. Kolesa ne bodo poceni. Bronco se bo prodajal za okoli 4500 ameriških dolarjev, Mustang pa za 4000 dolarjev. Prednaročila so že na voljo, dostava je predvidena v oktobru. Na voljo so zgolj v ZDA, evropske izdaje po vsej verjetnosti ne bomo dočakali.

Disneyjeve pretočne vsebine prvič dobičkonosne

Pri nas najbolj poznamo Disney+, vendar sta onkraj luže uporabnikom kot del Disneyjevih pretočnih storitev na voljo še ESPN Plus in Hulu. Pravkar so objavili rezultate za tretje četrtletje in razkrili, da so prvič vse tri storitve postale dobičkonosne. Zaslužili so 47 milijonov dolarjev. Tako

MojeDelo.com

Prejmite relevantne
ponudbe za delo
na svoj e-naslov.



Aktivirajte
e-opomnik

Delovna mesta za vas.

METRONIK

IT/SISTEMSKI
SPECIALIST

Ljubljana

eurosender

SENIOR FRONT-END
DEVELOPER

Ljubljana

DRI

VIŠJI SAMOSTOJNI STROKOVNI SODELAVEC in
2 V SLUŽBI DIGITALIZACIJA IN INFORMATIKA

Ljubljana

MX

SISTEMSKI
INŽENIR

Ljubljana

Več na **MojeDelo.com**

METAKOCKA

RAZVOJNI INŽENIR
NA PODROČJU JAVA

Ljubljana

agiledrop

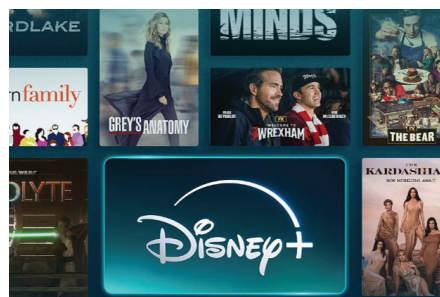
RUBY ON RAILS RAZVIJALCI

Ljubljana / Maribor / Postojna /
hibridno / od doma

kot drugi ponudniki pretočnih storitev se je tudi Disney spopadal s težavami pri doseganju dobičkonosnosti svojega poslovanja. V istem času lani so Disney Plus, ESPN Plus in Hulu zabeležili 512 milijonov dolarjev izgube. Stvari so se začele obračati na bolje v zadnjem četrtletju, ko sta Disney Plus in Hulu ustvarila dobiček, vendar pa so izgube pri ESPN Plus preprečile, da bi celotno Disneyjevo poslovanje s pretočnimi vsebinami prešlo mejo dobičkonosnosti.

»To je bilo močno četrtletje za Disney, ki so ga poganjali odlični rezultati v segmentu zabave, tako na blagajnah kot v DTC, saj smo prvič dosegli dobičkonosnost vseh naših združenih dejavnosti pretakanja in za četrtletje presegli naše prejšnje napovedi,« je v izjavi zapisal Disneyjev izvršni direktor Bob Iger.

Medtem je Disney Plus v ZDA in Kanadi pridobil nekaj manj kot milijon naročnikov, tako da je skupno število naročnikov naraslo na 54,8 mili-

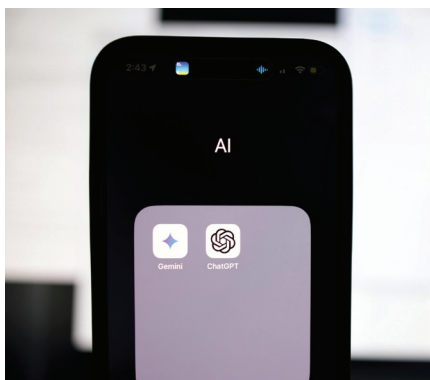


jona. Tudi število naročnikov na Hulu se je povečalo na 51,1 milijona v primerjavi s 50,2 milijona v prejšnjem četrtletju. Čeprav je rast števila naročnikov ostala razmeroma enaka, Disney še vedno išče načine, kako bi z obstoječo bazo uporabnikov zaslužil več denarja.

V torek je Disney napovedal še eno povišanje cen, ki je vplivalo na storitve Disney Plus, Hulu in ESPN Plus. Disney je v zadnjih nekaj letih dosledno zviševal cene svojih storitev pretakanja, pri čemer sta se storitvi Disney Plus in Hulu podražili približno ob istem času lani in leta 2022. Disney načrtuje tudi omejevanje izmenjave gesel, podobno kot je to že naredil Netflix.

ChatGPT brezplačnim uporabnikom omogoča ustvarjanje do dveh slik

Podjetje OpenAI bo uporabnikom brezplačne stopnje ChatGPT omogočilo, da s svojim modelom DALL-E 3 ustvarijo do dve sliki na dan, so pred kratkim sporočili iz podjetja. OpenAI je generatorja slik DALL-E 3 integriral v ChatGPT lanskega septembra, vendar zgolj za uporabnike, ki imajo naročnino na ChatGPT Plus. DALL-E, tako



kot vsi podobni generatorji fotografij, ustvarijo slike s pomočjo naših pozivov. Pozive pa lahko predlaga tudi kar ChatGPT za včasih celo boljše rezultate, kot če bi se jih domislili sami.

Brezplačni dostop do generatorja DALL-E 3 naj bi podjetje uvajalo postopoma. Če pogosto uporabljate ChatGPT in ste brezplačni uporabnik, preverite, ali ga že imate. V besedilno okno napišite, kaj želite, da vam ChatGPT ustvari in počakajte na rezultat.

Dve brezplačni sliki na dan je zelo klavrna omejitev, še posebej, ker generator pogosto ne naredi dobre slike v prvem poizkusu. Pogosto ga moraš še nekajkrat dodatno usmerjati, če želiš dobiti kaj uporabnega. Copilot, Microsoftova umetna inteligenca (deluje na jezikovnem modelu GPT), brezplačnim uporabnikom nudi do

15 brezplačnih fotografij na dan, kakovost pa je na zelo podobnem nivoju.

Za mnoge pa je še vedno najboljši generator fotografij Midjourney, še posebej če iščete bolj realistične fotografije.

Apple spreminja pravila za razvijalce

Apple spreminja svoja pravila za trgovino App Store v EU, potem ko so ga regulatorji junija obtožili kršitve zakona o digitalnih trgih (DMA). Na prvi pogled se zdi, da posodobljena pravila razvijalcem omogočajo več svobode pri povezovanju z zunanjimi nakupi, vendar bodo morali razvijalci zaradi nove omejevalne strukture provizij plačati podjetju Apple provizijo za prodajo na kateri koli platformi, ne le na iOS, dokler bodo aplikacije vključevale zunanje povezave.

Od letošnje jeseni bodo lahko vsi razvijalci v EU vključevali povezave, ki vodijo do nakupov zunaj njihovih aplikacij. Posodobljena pravila bodo razvijalcem omogočala, da uporabnike obvestijo o ponudbah na spletu, v drugi trgovini z aplikacijami ali kako drugače »na lokaciji po njihovi izbiri«. Razvijalcem omogočajo, da vključijo poljubno število povezav, uporabnikom pa dajejo možnost, da onemogočijo pojavna okna

www.archus-hifi.com | Tel: 070 890 096

4K MULTIMEDIJSKI PREDVAJALNIKI in HI-FI KOMPONENTE

zidoo MAGNETAR KARLITA TV zappti

R.volution iBasso Audio **LOEWE.**

BO PS ever SOLO PHONAR



za spodbujanje prodaje v Applovi trgovini.

Vendar je uporaba te funkcije povezana s tako visokimi stroški, da si je težko predstavljati, da bi jo uporabil kateri koli razvijalec. Ko razvijalec doda zunanje povezave, Apple zaračuna novo pristojbino za prodajo digitalnega blaga in storitev, ki se zgodi v enem letu od datuma, ko uporabnik namesti aplikacijo – na kateri koli platformi, tudi če uporabnik dejansko nikoli ne klikne zunanje povezave.

To bi lahko vključevalo nakupe, opravljene v alternativni trgovini z aplikacijami ali na spletnem mestu razvijalca s katere koli vrste naprave, na primer z računalnika z operacijskim sistemom Windows. Če uporabnik ponovno namesti ali posodobi aplikacijo, se ura ponovno zažene. Pristojbina za aplikacije, ki so na voljo samo prek trgovine App Store, znaša 20 odstotkov. Aplikacije, ki dodajajo podporo za trgovine drugih ponudnikov, plačajo 10 odstotkov, vendar se bodo soočile z drugimi povezanimi pristojbinami.

Poleg tega Apple uvaža 5-odstotno »pristojbino za začetno pridobitev« za digitalno blago in storitve, kupljene na kateri koli platformi v enem letu od trenutka, ko uporabnik prvič namesti aplikacijo. Skupaj to pomeni, da lahko Apple pobere do 25-odstotno provizijo za nakupe, opravljene v enem letu po namestitvi, vključno

z naročninami zunaj platforme in samodejnimi obnovami naročnin. Razvijalci v Applovem programu za mala podjetja in tisti, ki zaračunavajo samodejne nove naročnine za več kot eno leto, bodo imeli nižje provizije. Pristojbine prav tako ne veljajo za naročnine ali samodejne prenove, kupljene pred prenosom aplikacije.

»Zaradi Applovih pogojev je za razvijalce popolnoma neekonomično, da svoje aplikacije distribuirajo tako v trgovini Apple App Store kot v konkurenčnih trgovinah z aplikacijami za iOS,« je Tim Sweeney, izvršni direktor družbe Epic Games, zapisal v objavi na portalu X, v kateri je razpravljal o novih pravilih.

Apple je dejal, da pristojbine odražajo obsežno vrednost, ki jo zagotavlja njegova trgovina z aplikacijami. Pristojbina za začetno pridobitev »odraža vrednost, ki jo trgovina App Store zagotavlja pri povezovanju razvijalcev s strankami v EU«, medtem ko pristojbina za storitve trgovine »odraža stalne storitve in zmogljivosti, ki jih Apple zagotavlja razvijalcem«.

Zunaj EU Apple zaračuna do 30-odstotno provizijo za nakupe v aplikacijah.

Najcenejši Cybertruck zdaj stane skoraj 100.000 dolarjev

Tesla je prenehala prodajati različico Cybertrucka s pogonom na zadnja kolesa, najcenejšo različico svojega električnega poltovornjaka, ki se je prodajala za 60 tisoč dolarjev. Hkrati je podjetje zvišalo ceno naslednje različice Cybertrucka s pogonom na vsa štiri kolesa. Zdaj znaša 99.990 USD, kar pomeni, da je ceno e-vozila dvignilo za skoraj 40 tisoč dolarjev.

Cyberbeast, različica tovornjaka s tremi motorji,



ki ima večji navor in višjo najvišjo hitrost kot standardni EV s pogonom na vsa kolesa, je prav tako dražja, in sicer zdaj stane 119.990 ameriških dolarjev, pred podražitvijo pa 99.990 dolarjev. Če upoštevamo, da je Tesla ob predstavitvi električnih poltovornjakov navedla ceno 39.990 ameriških dolarjev, je ta podražitev še posebej mračna.

Svetla stran je, da je podjetje skrajšalo dobavne roke, kar je nekako pričakovano, saj z dvigom cene pričakujejo manj naročil, a večji splošni dobiček. Tesla ocenjuje, da bo lahko kupcem dostavila Cybertruck AWD med avgustom in septembrom 2024, medtem ko za Cyberbeast naveda obdobje od oktobra do decembra 2024. Pred tem so bila naročila vezana na dobavo leta 2025. Podražitve so le še ena slaba novica v zadnjem mesecu za lastnike poltovornjakov Cybertruck. Spopasti so se morali z dvema vpoklicema zaradi slabih pedalov za plin in okvarjenih metlic brisalcev. Na splošno se tudi Tesla prebija skozi težavno obdobje upadanja dobička, preiskav, tožb in odpoklicev.

Na zaganjalniku Nova Launcher dela samo še en človek

Odpuščena je bila skoraj celotna ekipa, ki je delala na programu Nova Launcher, enem največjih imen na področju Android zaganjalnikov. V ekipi je zdaj le en razvijalec za polni delovni čas, Kevin Barry, ustanovitelj zaganjalnika.

Barry je dejal, da se bo razvoj nadaljeval in da bo še naprej vodil projekt. Toda člani ekipe, ki so bili odpuščeni, so povedali, da se bo moralo delo na zaganjalniku Nova upočasniti, Barry pa je že objavil, da mora »zmanjšati obseg« naslednje večje različice programa Nova v primerjavi s prvotno načrtovanim.

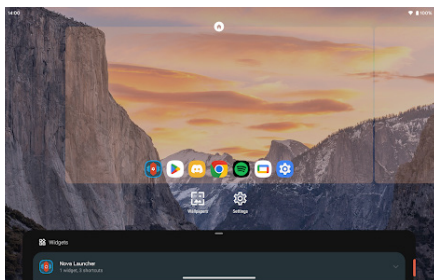
»Razvoj se bo nedvomno upočasnil, ko bo na aplikaciji delalo manj ljudi, vendar je trenutni načrt, da se posodobitve v neki obliki nadaljujejo,« je Rob Wainwright, eden od odpuščenih razvijalcev, zapisal na Discordu.

SOUSTVARJAMO PRIHODNOST POSLOVNEGA OKOLJA

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

Prijavite se zdaj po najugodnejši ceni!

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

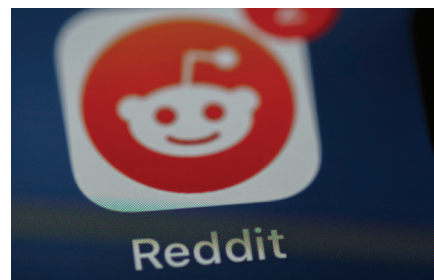


Nova Launcher je že leta stalnica v skupnosti zaganjalnikov za Android, saj ponuja zelo prilagodljive funkcije za preoblikovanje domačih zaslonov Android telefonov. Aplikacijo je julija 2022 prevzelo podjetje Branch, ki se ukvarja z mobilno analitiko. Po besedah Cliffa Wadea, vodje za odnose s strankami programa Nova Launcher, Branch zdaj odpušča več kot 100 ljudi v celotnem podjetju, vključno z večino ekipe programa Nova. Wainwright je dejal, da je bilo prej »približno deset ljudi«, ki so delali na Novi. Zaganjalnik bo še naprej deloval za vse, ki ga že uporabljajo. Čeprav zaganjalnik že več let razvija ekipa, je bil na začetku delo enega razvijalca. »Prvotno ekipo Nova sem dolga leta sestavljal samo jaz,« je Barry zapisal v objavi.

Reddit je edino družbeno omrežje, ki beleži ogromno rast

Na račun uporabe kot spletnega iskalnika in partnerstev z Googlom in OpenAI-jem je 50-odstotna rast dnevno aktivnih uporabnikov na Redditu daleč pred vsemi konkurenti na področju družbenih omrežij.

Reddit je trenutno verjetno edino družbeno omrežje, ki beleži veliko rast števila novih uporabnikov. V letošnjem drugem četrtletju je ameriška zabavna novičarska platforma, ki deluje na principu foruma, zabeležila kar 51-odstotno rast dnevno aktivnih uporabnikov na globalni ravni in 59-odstotno rast v ZDA. Dvignilo na področju družbenih omrežij je to ogromna razlika. Financial Times je poročal, da je število dnevno aktivnih uporabnikov omrežja X v istem obdobju zrastle za 1,6 %. Metina družbena omrežja, torej Facebook, Instagram in Threads so zabeležila 7-odstotno rast, TikTok, najmočnejši akter od leta 2018, pa je ob koncu lanskega leta poročal celo o tem, da se število uporabnikov ni povečalo. Od takrat naprej TikTok, ki je še vedno v zasebni lasti,



ni objavil podatkov o številu uporabnikov platforme. Reddit sicer hitro raste, vendar je platforma relativno majhna, saj ima 342 milijonov rednih uporabnikov. Meta je ob zadnji objavi rezultatov beležila 3,3 milijarde uporabnikov. Metrika dnevno aktivnih uporabnikov je za družbena omrežja zelo pomembna, saj kaže na to, kako zelo si uporabniki želijo uporabe in nekega odnosa s platformo. Poleg tega pa ta številka pogosto pomeni tudi več oglaševalskega zaslužka. Reddit, ki je marca letos postal javno podjetje, ki kotira na borzi, je rezultate, kot javno podjetje, objavil drugič. Zabeležili so 281 milijonov dolarjev prihodkov, kar je 54-odstotna rast v primerjavi z istim obdobjem lani. Dobri rezultati so prinesli dodatno povpraševanje po oglaševanju na plat-



CPU | Višja strokovna šola

Ni boljšega
od **osebne**
zmage!



2 leti do diplome.

INŽENIR
GRADBENIŠTVA

INŽENIR
RAČUNALNIŠTVA
IN INFORMATIKE

EKONOMIST

POSLOVNI
SEKRETAR



Vpiši se na CPU: www.cpu.si



formi in licenčne dogovore s podjetjema OpenAI in Google. "Rast števila uporabnikov se nadaljuje", je pred delničarji povedal Steve Huffman, Redditov soustanovitelj in glavni izvršni direktor. "Vse več ljudi prihaja na Reddit, da bi tukaj našli svoja zanimanja, izražali mnenja in se vključevali v skupnosti", je dodal Huffman.

Ena izmed gonilnih sil Redditivega uspeha je zagotovo dejstvo, da ga uporabniki dojemajo kot spletni iskalnik. "Uporabniki na Redditu na mesec opravijo milijardo iskanj", pravi Huffman. Reddit je vsa ostala družbena omrežja premagal tudi na področju mesečno aktivnih uporabnikov v zadnjem letu. Njihova spletna in mobilna aplikacija je zabeležila 39 % rast v maju, medtem ko je Facebook beležil padec mesečno aktivnih uporabnikov za 8 %. Pričakujemo lahko, da bo partnerstvo med OpenAI in Redditom pomenilo dodajanje Redditive vsebine v ChatGPT, kar je samo še dodaten korak v smeri nadaljnje rasti platforme. V začetku meseca je Google pripravil veliko nadgradnjo iskanja, ki zelo pozitivno vpliva na vsebino, generirano s strani uporabnikov. Potem, ko je Google leta opazoval, kako uporabniki med iskanjem na koncu dodajo "Reddit", je Google nov način uporabe iskalnika sprejel in zdaj tako Reddit in druga največja podobna platforma Quora beležita večjo vidnost, čeprav se večina uporabnikov strinja, da je Quora postala ena velika zmešnjava in še zdaleč ni tako uporabna kot Reddit.

Spomnimo še, da sta Google in Reddit februarja podpisala dogovor, s katerim Google svoje umetno inteligentne modele lahko trenira s podatki iz Reddita.

Instagram objave po novem z največ 20 slikami ali videi

Ne glede na to, ali ste sanjali o daljši Instagram "carousel" objavi svojega psa ali mačke, zadnje-

ga fantastičnega potovanja, ali zgolj povzetka dogajanja v zadnjem mesecu - novost ki prihaja na Instagram, vas bo zagotovo razveselila. Instagram, Metino družbeno omrežje, ki še naprej beleži rast števila uporabnikov, je 9. avgusta objavilo, da bodo "carousel" objave lahko vsebovale do 20 slik ali videov. Torej dvakrat več, kot je bila meja doslej. Kljub temu, da večina uporabnikov platforme v galerijo ne objavlja vsak dan, je to zagotovo pozitivna novica za vse tiste, ki so si že od nekdaj želeli bolj poglobljenih objav. Dotični tip objav formata galerije je prikladen način, kako objaviti več stvari, ki jih povezuje neka skupna tema. Med slikami in videi se z



lahkoto pomikamo levo in desno, sploh tisti bolj resni ustvarjalci vsebin pa bodo z dvigom omejitve lahko "sporočili" še več. Verjetno ste že zasledili t. i. "monthly dumps" tipe objav, v katerih uporabniki skozi slike in videe prikažejo, kaj se jim je dogajalo skozi mesec. Takšne in podobne objave bodo odslej še bolj bogate z vsebino. Seveda je pomembno poudariti, da ta meja 20-ih slik ali videov ni nekaj, kar moramo nujno doseči, ko objavljamo. Objavimo lahko tudi samo eno sliko ali video ter seveda kombinacijo obeh. Nova omejitev, ki jo je Instagram postavil, neka-ko sledi modelu TikToka, ki je mejo postavil pri številu 35. Zdi se, da Instagram skuša dvigniti nivo in intenziteto interakcije uporabnikov v primerjavi s TikTokom.

Ta posodobitev se že uveljavlja na globalni ravni in kaj kmalu bomo lahko tudi mi objavili galerijo 20-ih fotografij. Instagram je to poletje precej aktiven na področju nadgradenj. Samo spomnimo, da je julija predstavil AI Studio, ki večjim, bolj resnim uporabnikom platforme pomaga pri tem, da se še bolj približajo sledilcem.

Predstavljena nova Cobra GT Coupé

Podjetje AC Cars iz Doningtona je v odlični mešanici starega in novega pokazalo novo kupejsko različico legendarnega modela Cobra. Ta je navdušila tako ljudi v avtomobilski industriji kot tudi ljubitelje avtomobilov. Novi model naj bi združeval najnovejšo tehnologijo in proizvodne tehnike s klasično silhueto Cobre, ki je opredeljevala avtomobil že več generacij. Cobra, ime, ki je sinonim za surovo moč in klasično zasnovano športnega avtomobila, je bila na novo zasnovana za današnji čas. Linija 2025 Cobra GT Coupé, ki jo je predstavila družba AC Cars, kaže, kako znamka ohranja izvirno zasnovano in jo hkrati z novo tehnologijo premika naprej. Novo Cobro GT Coupé v osnovnem modelu poganja motor V8, ki zagotavlja približno 450 konjskih moči. Če si želite še več navdušenja, obstaja različica GT S Coupé, ki moč poveča na impresivnih 720 konjskih moči. Vendar pa je GT Clubsport Edition tista, ki resnično premika meje, z omejeno serijo 99 enot in posebej uglašnim motorjem V8, ki proizvede neverjetnih 799 konjskih moči.



VERLAG DASHÖFER
Z vami že 20 let

S POČITNIC NAZAJ V DAVČNI DIRENDAJ

davčno-računovodski posvet

🕒 **25. september 2024, ONLINE ali Ljubljana**

www.centerzaizobrazevanje.si

Računalniške novice
www.racunalniske-novice.com

SLEDITE NAM TUDI NA

LinkedIn

racunalniskenovice



GT Coupé je inženirski dosežek s povsem novo šasijo iz ekstrudiranega aluminija s prostorskim okvirjem in karoserijo iz ogljikovih vlaken. Oblikovno se zgleduje po kultni karoseriji iz 60. let, notranjost pa ponuja mešanico retro sloga in sodobne opreme, vključno z električnimi okni, klimatsko napravo in povezanim informacijsko-zabavnim sistemom.

GT Coupé ne izstopa le zaradi impresivnih specifikacij, temveč zaradi svoje sposobnosti združevanja starega z novim. Različica s trdo streho naj bi zagotavljala večjo togost, odlično vožnjo v ovinkih in porazdelitev teže, ki obljublja popolno ravnovesje. Pozornost do podrobnosti se tukaj ne konča. Zunanost odlikujejo LED-osvetlitve, vključno s krožnimi žarometi v slogu Halo, in medosna razdalja, ki jo je navdihnili legen-

darna preteklost modela Cobra. AC Cobra GT Coupé ni le predstavitev novega avtomobila. To je praznovanje zapuščine, ki traja že več kot šest desetletij. Z začetno ceno več kot 400.000 dolarjev bo GT Coupé postal nov zlati standard v svetu športnih avtomobilov, saj ponuja izkušnjo, ki je nostalgično znana in vznemirljivo sodobna.

Ob pričakovanju dobave konec leta 2025 je AC Cobra GT Coupé odličen primer, kako lahko klasična zasnova in sodobna tehnologija skupaj ustvarita nekaj posebnega za naslednjo generacijo ljubiteljev avtomobilov.

The Last of Us napoveduje še več temačnosti

Najnovejši napovednik za drugo sezono serije The Last of Us je zbudil precej pozornosti. Jasno je, da vložek še nikoli ni bil višji. Novi napovednik, ki je bil objavljen skupaj s finalom druge sezone serije "Hiša zmajev", nam omogoča vpogled v čustveni tobogan in napeto dramo, ki jo lahko pričakujejo oboževalci serije.

Joel, ki ga igra nadarjeni Pedro Pascal, se spopada s težko odločitvijo, ki jo je sprejel ob koncu prve sezone. Kratki, a udarni prizori v napoved-



niku nakazujejo poglobljeno raziskovanje zapletenih moralnih dilem in človeških izkušenj v postapokaliptičnem okolju. Ker se je igralski zasedbi pridružila Catherine O'Hara, se lahko nadejamo svežih, razburljivih interakcij in zgodbe, ki nas bo pritegnila.

Napovednik nam omogoča tudi vpogled v lik Jeffreyja Wrighta, Isaaca, ki s svojo vrnitvijo dodaja globino že tako bogati pripovedi. Okoli serije je čutiti pravo vznemirjenje, saj oboževalci v vsakem kadru napovednika radi opazijo namige o prihajajoči sezoni.

Druga sezona serije The Last of Us bo premiero doživela leta 2025 in se obeta kot velika pridobitev za HBO-jevo zbirko odličnih serij. Serija še vedno premika meje tega, kar pričakujemo od televizije. Združuje napeto akcijo in čustveno pripovedovanje, zaradi katerih je bila izvirna videoigra tako uspešna. Medtem ko čakamo na

Celjski sejem MOS B2B

Državne institucije, predstavitev
poklicev in izobraževalnih ustanov

18.–22.
SEPTEMBER 2024

MOS DOM

MOS TEHNIKA &
DIGITALIZACIJA

MOS PLUS

MOS TURIZEM

celoten napovednik in premiero sezone, je napovednik odličen opomnik na sposobnost odaje, da ujame odpornost in ranljivost človeškega duha. To je odličen primer, kako močna je lahko vsebina, ki temelji na pripovedi, in dokazuje, da je "The Last of Us" še vedno velika uspešnica.

Apple bo tretjim ponudnikom omogočil dostop do NFC čipa



Apple bo tretjim razvijalcem omogočil NFC transakcije v aplikacijah, v okviru posodobitve iOS 18.1 pa bodo uporabniki lahko nastavili tudi privzeto aplikacijo za brezstično plačevanje, ki bo dostopna z dvakratnim klikom stranskega gumba telefona iPhone. Pred tem je Apple dovolil, da se ob dvakratnem kliku na ta gumb prikaže samo Apple Pay. S to spremembo bodo razvijalci lahko ponudili brezstične transakcije v aplikacijah za najrazličnejše naloge, vključno s plačili v trgovinah, avtobusih, vlakih in povsod drugje, kjer pride v poštev brezstično plačevanje. Doslej je bil dostop do NFC-ja za aplikacije tretjih oseb omejen na branje oznak.

Ustrezni vmesniki API za izdelavo teh aplikacij bodo na voljo razvijalcem v Avstraliji, Braziliji, Kanadi, na Japonskem, Novi Zelandiji, v Združenem kraljestvu in ZDA, in sicer v prihajajoči beta različici za razvijalce sistema iOS 18.1, »dodatne

lokacije pa bodo sledile«, pravi Apple. Razvijalci, ki bodo želeli izkoristiti Appleove API-je, pa bodo morali »skleniti komercialno pogodbo z družbo Apple, zahtevati pravico do NFC-ja ter plačati s tem povezane pristojbine«.

To je še ena odločitev v nizu, ki jih je Applu naložila Evropska unija.

Novo orodje za preprečevanje goljufanja z AI

Priljubljena programska oprema za urejanje besedil Grammarly želi za vedno rešiti vprašanje, ali je besedilo ustvarila umetna inteligenca ali človek. Pripravili so orodje Avtorstvo (Authorship), ki zagotavlja podrobne podatke o tem, kateri deli besedila so ustvarjeni ali urejeni z umetno inteligenco.

Authorship bo na voljo za beta testiranje v platformi Google Docs za vse stranke Grammarlyja od septembra 2024, do konca leta 2024 pa bo na voljo tudi v Microsoftovih programih Word in Pages. Grammarly ponuja brezplačno storitev urejanja, za naprednejše funkcije, kot so spreminjanje tona vsebine, preverjanje plagijatorstva in generiranje besedil s pomočjo umetne inteligence, pa zaračuna 12 dolarjev na mesec. Funkcija Avtorstvo omogoča podrobno razčlenitev

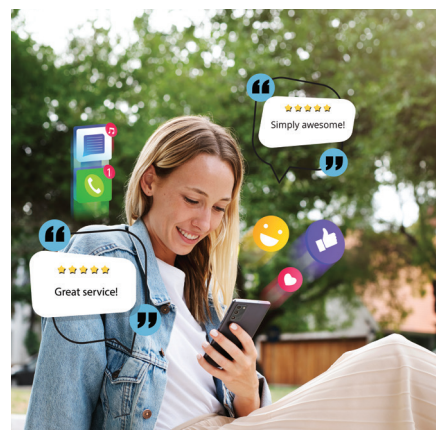


besedila, ki prikazuje, katere besede je napisal avtor in katere so bile očitno prepisane iz zunanjega vira. Authorship uporablja umetno inteligenco za razlikovanje med besedami, ki so izvirne, urejene z umetno inteligenco, izrezane in prilepljene z drugega spletnega mesta ali celo označene kot »neneraven vzorec pisanja«.

Na spletu boste našli nešteto programov, ki trdi-

jo, da lahko prepoznajo AI vsebino, v večini primerov pa gre za zelo nenatančno ugotavljanje, nad čemer so se pritoževali tekstopisci, ki so bili zaradi tovrstnih programov večkrat po krivem obtoženi, da so uporabili umetno inteligenco. Na srečo se agencije in izobraževalne ustanove odmi-kajo od uporabe programov za prepoznavo AI vsebin. Kako dobra bo funkcija Avtorstvo, pa bomo videli zelo kmalu.

Lažnim ocenam se ne piše dobro



Lažne ocene na spletu so vse večja težava, saj dajejo seznamom izdelkov nezasluženo zaupanje, zavajajo potrošnike in izigravajo rezultate iskanja.

Ameriška zvezna komisija za trgovino (FTC) se pripravlja, da bo v velikih trgovinah, kot je Amazon, družbenih medijih in celo v spletnih trgovinah, ki jih podjetja sama upravljajo za svoje izdelke, uvedla ukrepe proti lažnim in drugim manj kot 100-odstotno poštenim mnenjem.

FTC je zdaj dokončala svoja zvezna pravila o prepovedi lažnih mnenj na spletu, pri čemer je komisija soglasno izglasovala sprejetje standardov, ki jih je pripravljala skoraj dve leti. V veljavo bodo stopila proti koncu leta. Kaj vse zajemajo?

AI ultra prenosniki

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

Podjetja si ne smejo izmišljati profilov uporabnikov ali množično ustvarjati mnenj. FTC izrecno prepoveduje vse vrste mnenj, ki jih ustvarja umetna inteligenca.

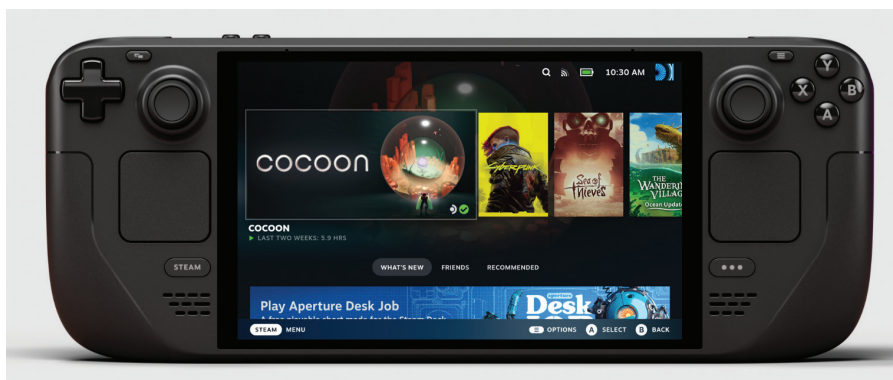
Zakup mnenj pristnih uporabnikov ni dovoljen »Podkupovanje« zajema vse vrste nadomestil, vključno z neposrednimi plačili, popusti in podobno. Mnenja oseb, ki delujejo v ali s podjetjem, ki prodaja določen izdelek, ne bodo dovoljena. Tudi družinski člani spadajo v to kategorijo, vendar točna pravila še niso dorečena.

Podjetja lahko še vedno gostijo recenzije na svojih straneh, vendar ne smejo gostiti strani z ocenami, ki ne razkrivajo, da so v lasti podjetja, ki na spletni stran prodaja izdelke.

Podjetja ne smejo poskušati odstraniti negativnih mnenj z »neutemeljenimi pravnimi grožnjami, fizičnimi grožnjami, ustrahovanjem ali lažnimi javnimi obtožbami«. FTC se je resno lotil prevar na spletu. Ali bo tudi EU pripravila podobno, ostra pravila?

Valve želi SteamOS na drugih napravah

Oblikovalec sistema SteamOS je potrdil, da družba Valve pripravlja različice programske



opreme za konkurenčne ročne računalnike, kot je ROG Ally. Steam Deck je bil velik hit med igračarji in kljub zdaj že nekoliko starejši strojni opremi ostaja odlična izbira v svoji kategoriji. Vmesna osvežitev z OLED zaslonom je bila prav tako dobra odločitev. Velik del tega uspeha pa je tudi posledica sistema SteamOS, ki temelji na Linuxu in poganja igre učinkoviteje kot Windows.

Drugi konkurenti, ROG Ally, Lenovo Legion, MSI Claw ... uporabljajo Windows. Že zdaj pa obstajajo projekti, s katerimi lahko SteamOS naložimo na konkurenčne naprave. Eden izmed teh je HoloISO, namestitve pa ni ravno enostavna, zato se je marsikdo niti ne bo lotil ali pa sploh ne bo šel za to možnost. Zato je dobro, da se je Valve odločil svoj sistem prilagoditi za druge naprave.

Kako je sploh prišlo do tega odkritja? Portal The Verge je v opombah pri najnovejši posodobitvi sistema SteamOS opazil novo opombo za podporo za tipke na napravi ROG Ally. Sledilo je vprašanje podjetju, na katerega se je odzval Lawrence Yang, oblikovalec sistema, in potrdil, da se Valve trudi svoj sistem uvesti na drugih napravah.

Uradna izdaja je še daleč in za Valve morda tudi dvorezen meč. Po eni strani bodo razširili svoj sistem, po drugi pa uporabnikom dali možnost, da izberejo drugo SteamOS napravo z močnejšo strojno opremo. To torej lahko pomeni, padec prodaje računalnikov Steam Deck. Po vsej verjetnosti pa jih to niti ne moti, saj največ zaslužijo s prodajo iger in ne z ročnimi računalniki.





Ko sedenje postane užitek.



www.ergonomske-resitve.eu

Vse, kar je Google naznanil na letošnjem Pixel dogodku

GOOGLOVA SERIJA TELEFONOV PIXEL 9 JE NAJVEČJA DO ZDAJ S KAR ŠTIRIMI MODELI.

Googlov dogodek "Made by Google" je za nami in poleg osvežitve, ki jo je prinesla nova serija telefonov Pixel 9, smo dobili informacije o nekaterih drugih Googlovih napravah. Kljub temu, da je dogodek potrdil številne govorice zadnjih nekaj tednov, je Google naznanil nekaj novosti, o katerih še nismo slišali. Pa poglejmo, kaj so največje novosti letošnjega dogodka.

GOOGLOVA SERIJA PIXEL 9 PRINAŠA ŠE EN PRO MODEL

Google je končno predstavil svojo linijo Pixel 9, ki vključuje tri običajne telefone in zložitven model. Redno linijo sestavljajo osnovni Pixel 9 s 6,3-palčnim (16-centimetrskim) zaslonom, Pixel 9 Pro XL s 6,8-palčnim (17,27-centimetrskim) zaslonom in nova, manjša opcija Pixel 9 Pro, ki meri 6,3 palca (16 centimetrov). Trio naprav je opremljen s preoblikovanim ohišjem kamere ovalne oblike, Googlovim posodobljenim čipom G4 Tensor, boljše življenjsko dobo baterije in novo satelitsko funkcijo SOS.



Medtem ko je začetna cena modela Pixel 9 v višini 799 dolarjev (preračunanih 725 evrov) za okrog 100 evrov višja od lanskega modela, se Pixel 9 Pro začne pri 999 dolarjih (preračunanih 907 evrov), Pro XL pa bo stal 1099 dolarjev (preračunanih 997 evrov) in več. Pixel 9 in 9 Pro XL se začneta prodajati 22. avgusta, manjši Pixel 9 Pro pa bo na voljo septembra. Telefoni so na voljo tudi v Sloveniji pri Telekomu Slovenije in v trgovini Big Bang.

UMETNA INTELIGENCA PONOVO V GLAVNI VLOGI

Pričakovano imajo nove Googlove naprave Pixel pomočnika z umetno inteligenco (UI) Gemini AI, s katerim lahko poiščete informacije v svojih aplikacijah ali postavite vprašanje o fotografiji, ki



ste jo pravkar posneli. Linija Pixel 9 vključuje tudi dve novi UI aplikaciji: "Pixel Screenshots", ki uporablja UI v napravi za iskanje informacij na shranjenih posnetkih zaslona in "Pixel Studio", ki je preprosto povedano generator fotografij z besedilnimi pozivi.

Google je dodal nekaj UI orodij za urejanje slik, da bi s tem sledil tempu nadgradenj kamer serijskega Pixel 9. Recimo možnost "Add Me", ki nekoga postavi na skupinsko fotografijo tako, da združi dve sceni. "Magic Editor" v storitvi "Google Photos" pa zdaj omogoča tudi uporabo generativne umetne inteligence za zamenjavo celih delov fotografije, kot je recimo nebo.

Skratka, kar so letos dobili Samsung telefoni, je bolj ali manj na voljo tudi na Google telefonih, kar je logično, saj Samsung v večini uporablja Googlov jezikovni model Gemini.

NOVA 45-MILIMETRSKA URA GOOGLE PIXEL WATCH 3

Googlova ura Pixel Watch 3 je poleg 41-milimetrske verzije po novem na voljo v večji, 45-milimetrski verziji. Poleg tanjših okvirjev, ki ponujajo več prostora na zaslonu, ima Pixel Watch 3 nov ultra širokopasovni čip, svetlejši zaslon in precej novih športnih funkcij.

Ena najbolj opaznih funkcij, ki prihaja v Pixel Watch 3, je zmožnost zaznavanja, ali se je utrip uporabnika ustavil, kar ji omogoča, da pokliče nujno službo, če se uporabnik ne odzove na poziv in ne zazna nobenega gibanja. Ta funkcija bo za začetek uvedena v Evropi. Cena 41-milimetrskega modela Pixel Watch 3 z Bluetooth tehnolo-

gijo se začne pri 349,99 USD (preračunanih 317 evrov), medtem ko 45-milimetrski model stane 399,99 USD (preračunanih 362 evrov) ali več. Obe velikosti bosta na voljo 10. septembra.

SLUŠALKE PIXEL BUDS PRO 2 S

POSODOBITVIJO NOTRANJOSTI IN ZUNANJOSTI

Ne samo, da so slušalke Pixel Buds Pro 2 manjše in lažje, opremljene so tudi z novim procesorjem Tensor A1, ki naj bi precej izboljšal tehnologijo odpravljanja hrupa iz okolice (ANC). Google je poskrbel za spremenjen dizajn, ki omogoča boljše prilaganje v ušesu in bolj trdno postavitvev v času aktivne in dinamične vadbe. Google obljublja do 8 ur predvajanja glasbe z vključenim ANC.

Pri 229 dolarjih (preračunanih 208 evrov) so Pixel Buds Pro 2 nekoliko dražje kot predhodni modeli, katerih začetna cena je bila 200 dolarjev (preračunanih 182 evrov). Prve pošiljke slušalk se začnejo 26. septembra.

GEMINI ODSLEJ Z MOŽNOSTJO GLASOVNEGA POGOVORA

Naročniki na "Gemini Advanced" bodo postopoma dobili novo funkcionalnost "Gemini Live". Google je o tem prvič govoril na majskem dogodku I/O, zdaj pa zadeva postaja realnost. Uporabniki bodo lahko novo glasovno funkcionalnost uporabljali tako, da bodo z Googlovim UI asistentom komunicirali v realnem času in v enem od desetih glasov, ki bodo sprva na voljo. Enako kot to ponuja ChatGPT-jev glasovni pomočnik bo Gemini Live omogočal realen pogovor, pomočnika pa bo možno celo prekiniti med stavki.



notesniki.si

Z vami že od 2003

ŽE IMATE NOVI HITER RAČUNALNIK? PRIHAJA NOVO ŠOLSKO LETO!



Lenovo ThinkCentre M80q G3 i9 + 24" monitor

24" monitor Lenovo IPS 1920x1080
Intel Core i9-12900T CPU, 32 GB DDR5 spomina
Intel IRIS XE grafika, 512 GB SSD NVME + 1 TB HDD
Microsoft Windows 11 PRO, 24 mesecev garancije

~~1499,00 €~~
999,00 €



Lenovo Ideacentre AIO 3 27IMB05 - Vse v enem PC

27" - 68,58 cm zaslon IPS 1920x1080
Intel Core i5-10th gen do 3,6 Ghz, 8 GB DDR4 spomina
Intel IGM grafika, 512 GB SSD NVME
Microsoft Windows 11 Home, 12 mesecev garancije

~~899,00 €~~
699,00 €

GERI COMPUTER d.o.o., Titova cesta 49, 2000 Maribor, WWW.NOTESNIKI.SI, info@notesniki.si Ponudba velja do razprodaje. 051 444 244



Cesta ob Sori 7,
Medvode

M: 064 198 577
info@omega-gym.si
www.omega-gym.si



Odpiralni čas : Pon-pet: 5:30 – 21:30

Sob-Ned: 8:00 – 21:30

TEST

4K monitor KTC H27P22S – ima vse, kar potrebujem

NA ZAČETKU PRIZNAM, DA SEM BIL SKEPTIČEN, KO SEM PRED VRATA DOBIL MONITOR KTC H27P22S. ZNAMKA V NAŠIH KONCIH NI TAKO ZNANA, ČEPRAV MONITORJE IZDELUJE ŽE 30 LET.

Preveril sem njihovo zgodovino in pogosto sodelujejo z znanimi znamkami, kot so Acer, ASUS, ViewSonic in podobne. Ni dolgo, odkar so začeli prodajati lastne monitorje, zato je povsem normalno, da smo na začetku nekoliko zadržani. Monitor bi lahko zelo hitro odpisal kot še enega izmed mnogih kitajskih izdelkov, ki v zadnjem času prihajajo v Evropo. Kar pa ne bi bilo pošteno. Pripravili so dober monitor s pomanjkljivostmi, ki bi jih označil za malenkostne in s katerimi se da živeti.

KTC H27P22S CENA?

Na spletni strani www.geekbuying.com, kjer smo si monitor tudi sposodili, je na voljo za 379,99 € z akcijsko kodo NNNKTCHP22S.

DOBRA IZDELAVA, TANKI ROBOVI IN VSE POTREBNE FUNKCIJE

Tako kot so gaming računalniki lahko zelo dobri delovni konji, so tudi gaming monitorji lahko zelo raznovrstni pri svojih nalogah. Najbolje se je KTC H27P22S odrezal, ko mi je prikazoval akcijske prizore in kinematografske vločke v igrah,

a pred tem sem ga 8 ali več ur uporabljal za delo, pri katerem niso potrebne nore specifikacije, ki jih premore, so pa vseeno dobrodošle. Začnimo na začetku. Za sestavo monitorja potrebuješ samo svoji roki in nobenega dodatnega orodja. Sestaviš stojalo in nanj priklopiš monitor, kar vzame minuto ali dve časa. Stojalo deluje zelo togo, kakovostno in brez težav prenaša breme 27-palčnega monitorja. Monitor lahko obračamo levo in desno, mu prilagajamo naklon in višino, spremenimo ga lahko tudi v vertikalni monitor. Možnosti spremembe višine in naklona sta zame nujno potrebni, ker računalnik

oziroma monitor med delom in igranjem uporabljam na dva povsem drugačna načina. Obratovanje zame ni tako pomembno, koristi predvsem programerjem ali streamerjem. Robovi okoli zaslona so zelo tanki, pravzaprav izgleda, kot da jih sploh ni. Čeprav sem vajen na ukrivljen zaslon in se strinjam, da ponuja bolj poglobljen občutek med igranjem, ga nisem pogrešal. Zadaj je edini gumb za prilagajanje nastavitev in vklop nekaterih funkcij. Izbiramo lahko med priključkoma HDMI 2.1 in DisplayPort 1.4, oba podpirata osveževanje do 160 Hz in 4K ločljivost (3840 x 2160).

Prednost	Slabosti
Zelo dobra slika	Povprečni kontrasti
Do 160 Hz osveževanje	HDR bi lahko bil boljši
Zakasnitveni čas le 1 ms	Svetilnost povprečna
Izdelava deluje kakovostno	Možnost nastavitve višine, nagiba in zasuka
Več možnosti povezljivosti	

HITER, BARVIT, NATANČEN, A MALENKOST PREMALO SVETEL

Ni vse popolno, vendar je marsikaj za pohvaliti. IPS panela je visoke kakovosti. Ni podpore za 10-bitno barvno globino, kar pa so do neke mere izničili z 8-bitno globino z dodatno podporo za Frame Rate Control, kar v bistvu pomeni, da slikovna pika utripa dve izmenični barvi naenkrat in tako hitro, da tega s prostim očesom ne opazimo. Tako so dosegli, da monitor prikazuje več kot milijardo barv, čeprav nima ustrezne globine. Je ta številka pomembna? Za večino niti ne. Večino zanima samo, ali je slika dobra ali ne.

LAHKO GA SUČEMO, VRTIMO, NAGNEMO IN PRILAGODIMO VIŠINO

In v tem primer je odgovor nedvomno pritrdilen. Barve so zelo dinamične in tudi natančne. Vidljivost je dobra z vseh kotov in barve se ne popačijo, če boste monitor slučajno gledali z bolj ostrega kota. Največja ločljivost je 4K (3840 x 2160) in prvič sem lahko dlje časa testiral tovrsten monitor. Na žalost zaradi premalo zmogljive grafične kartice (RX 5700 XT in RX 6700 XT) nisem uspel testirati vseh iger, kjer bi ločljivost 4K prišla do največjega izraza, vseeno pa sem dobil vpogled v to, kako izgleda 4K igranje pri nekaterih manj zahtevnih igrh.

Izkušnja je fenomenalna. Še boljše bi bilo, če bi namesto 27 palcev zaslonske diagonale imel vsaj 32 palcev, ampak tudi tukaj se opazi ogromna razlika med 1440p in 4K, kaj šele 1080p, ki je še vedno najbolj priljubljena ločljivost med igričarji. Ostrina je še posebej odlična.

Slika razumljivo ni na ravni OLED zaslona, ki pa ga za ta denar niti ne boste uspeli najti. Če iščete monitor izključno za profesionalno delo, iščite v višjem razredu. Če pa ga primarno potrebujete za igranje iger in za zmerno zahtevno delo z barvami, bo KTC H27P22S zadoščal.

Moj portfelj iger je zelo raznolik. Rad preigram streljačine, na primer Apex Legends, Call of Duty, še raje pa se poglobim v zgodbe (Cyberpunk 2077, The Witcher, Ghost of Tsushima, Baldur's Gate III ...). Pri akcijskih igrh sem bil pozoren na morebiten »ghosting«, ki se lahko pojavi pri visokih hitrostih osveževanja. Nisem ga opazil, priznam pa, da je bilo včasih mejno in nisem vedel, ali je šlo za motion blur ali ghosting.

Prehvalim lahko nivo podrobnosti, ki jih monitor uspe prikazati. Zakasnitveni čas je nizek (1 ms GtG), grajam pa povprečno raven svetilnosti. Moja gaming soba ni obsijana z vseh strani, pravzaprav je edini vir svetlobe stropna luč in svetloba, ki prihaja iz drugih prostorov. Ker rad igram v temi, svetilnost ni taka težava. Ko pa sem monitor postavil v bolj osvetljen prostor,

se je moral kar potruditi. Težave je imela predvsem funkcija HDR, vse skupaj je delovalo zelo medlo in na tem monitorju nisem njen pristaš. Tudi kontrasti bi lahko bili boljši, a v primerjavi s svetilnostjo in HDR-jem se mi ni zdelo tako hudo.

Zaradi 160-Hz osveževanja je privzeto vklopljena funkcija Display Stream Compression. Če boste želeli priključiti še kakšen monitor, jo boste morali izklopiti.

Na voljo sta še G-Sync in FreeSync. Z ustreznim nosilcem lahko monitor tudi pritrdite na steno.

KTC H27P22S JE DOBER 4K MONITOR

KTC H27P22S ni najcenejši, kar je lahko ovira za uporabnike, ki bodo raje izbrali bolj znano blagovno znamko. Za podobno ceno je na primer na voljo AOC U27G3X, pa tudi Samsung Odyssey G70B. Čeprav nima takšnega renomeja kot ostali, vsaj v Sloveniji ne, gre vseeno za zelo dober monitor.

Kakovost slike je zelo dobra, ostrina in nivo podrobnosti sta izjemna. 160-Hz osveževanje je za gamerje seveda vrhunec, čeprav se med 144 Hz in 160 Hz ne opazi večje razlike. Radodarni so bili tudi s priključki, izdelava deluje kakovostno.

Na glavnih področjih naredi vse prav, zmanjka mu pri malenkostih, kot na primer pri HDR in svetilnosti. Vse ostalo pa deluje zelo spodbudno.

Protect Your Digital Treasure

INFOSEK 2024

NAJVEČJA KONFERENCA O
INFORMACIJSKI VARNOSTI V SLOVENIJI

www.infosek.net

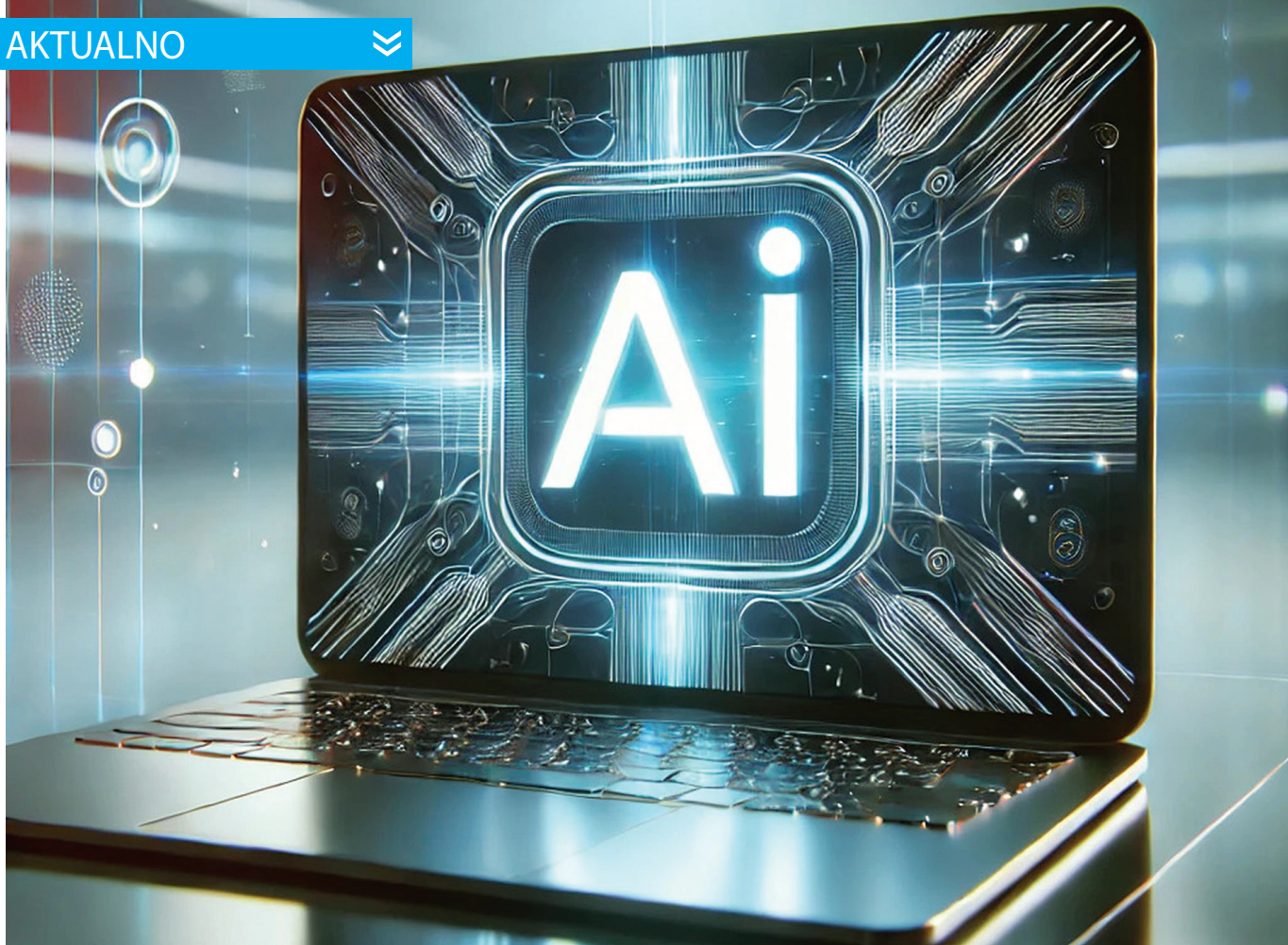
4. 9. 2024 - 6. 9. 2024

Hotel Perla, Nova Gorica



22 let





Za usposabljanje AI so uporabljali videe iz YouTubea

MEDTEM, KO SO MEGAKORPORACIJE ZA UČENJE SVOJIH MODELOV UMETNE INTELIGENCE UPORABLAJE VIDEOPOSNETKE IZ YOUTUBA, JIH USTVARJALCI OBTOŽUJEJO, DA SO TO DELALE BREZ NJIHOVE VEDNOSTI.

Tehnološka podjetja se poslužujejo kontroverznih taktik, da nahranijo svoje modele umetne inteligence (AI), ki so lačni ogromne količine podatkov. Podatke iz knjig, spletnih mest, fotografij in objav na družabnih omrežjih pogosto uporabljajo, ne da bi ustvarjalci vedeli za to.

AI PODJETJA SO GLEDE PODATKOV ZELO SKRIVNOSTNA

So pa podjetja, ki usposablajo modele umetne inteligence, glede svojih virov podatkov na splošno zelo skrivnostna. Na to smo že večkrat opozorili, zdaj pa je preiskava neprofittne novičarske organizacije Proof News nakazala, da so nekateri glavni svetovni igralci na področju umetne inteligence za usposabljanje uporabljali gradivo iz tisočih videoposnetkov, ki so objavljeni na YouTubeu. Podjetja so to storila kljub pravilom YouTubea, ki prepovedujejo zbiranje materialov s platforme brez dovoljenja.

Mnoga podjetja iz Silicijeve doline naj bi tako za zbiranje podatkov uporabila podnapise (YouTube Subtitles) iz več kot 173.000 videov, ki so bili

pridobljeni iz več kot 48.000 kanalov na omenjeni platformi. Med podjetji naj bi bila tudi Anthropic, Nvidia, Apple in Salesforce.

MODELI NAJ BI SE UČILI TUDI IZ TEORIJ ZAROTE

Nabor podatkov, imenovanih YouTube Subtitles, vsebuje transkripte videoposnetkov iz kanalov, namenjenih izobraževanju, kot so Khan Academy, MIT, and Harvard. Prav tako so uporabili novičarske kanale, kot so The Wall Street Journal, NPR in BBC. Med tistimi videi, iz katerih naj bi črpali podatke, so bili tudi The Late Show With Stephen Colbert, Last Week Tonight With John Oliver in Jimmy Kimmel Live. Našli pa so tudi gradivo megazvezdnikov YouTubea, vključno z ustvarjalci, kot so MrBeast, Marques Brownlee, Jacksepticeye in PewDiePie. To so ustvarjalci, ki imajo več 10 milijonov sledilcev, MrBeast jih ima na primer celo 300 milijonov.

Med drugim je težava lahko v tem, da AI črpa podatke tudi iz videov, ki na primer spodbujajo teorije zarote o tem, da je zemlja ravna ploskev in podobno.

»Nihče ni prišel do mene in me vprašal: Ali lahko to uporabimo?« je povedal David Pakman, voditelj oddaje The David Pakman Show, kanala z več kot 2 milijonoma naročnikov in več kot 2 milijardama ogledov. Za trening umetne inteligence je bilo uporabljenih skoraj 160 njegovih videov. Njegovo produkcijo za polni delovni čas ustvarjajo štirje zaposleni, ki objavljajo podkaste, videoposnetke, ki jih objavljajo tudi na TikTok in ostalih platformah. Če so AI podjetja plačana za to, je dejal Pakman, bi moral prejeti nadomestilo za uporabo podatkov. Poudaril je dejstvo, da so nekatera medijska podjetja pred kratkim sklenila dogovore o plačilu za uporabo del za usposabljanje umetne inteligence. »S tem se preživljam, v ustvarjanje vsebine vlagam čas, sredstva, denar in čas svojih zaposlenih,« je dejal.

»To je kraja,« pravi Dave Wiskus, direktor pretočne storitve Nebula. Dejaj je, da je nespoštljivo uporabljati delo ustvarjalcev brez njihovega soglasja. Posebej zato, ker bodo lahko studii morda v prihodnosti uporabili »generativno umetno inteligenco zato, da bodo nadomestili video posnetke

današnjih ustvarjalcev». »Bodo lahko to učenje uporabili za izkoriščanje in škodovanje umetniškom? Vsekakor,« je prepričan Wiskus.

KJE SE JE VSE SKUPAJ ZAČELO?

Nabor podatkov naj bi bil del kompilacije, ki jo je izdala neprofitna organizacija EleutherAI in se imenuje Pile. Vključili pa niso le gradiva z YouTube, ampak tudi iz Evropskega parlamenta, angleške Wikipedije in kopico e-poštnih sporočil zaposlenih v korporaciji Enron, ki so bila objavljena kot del zvezne preiskave.

Večina podatkovnih nizov Pile je na internetu dostopnih in odprtih za vsakogar z dovolj prostora in računalniške moči za dostop do njih. Akademiki in drugi razvijalci zunaj »Big Tech« so uporabili nabor podatkov, vendar niso bili edini. Podjetja, kot Apple, Nvidia in Salesforce v svojih objavah opisujejo, da so za usposabljanje AI uporabila Pile. Dokumenti nakazujejo, da je Pile uporabil tudi Apple za usposabljanje OpenELM, odmevnega modela, ki je bil izdan aprila, tedne preden je podjetje razkrilo, da bo dodalo nove zmožnosti umetne inteligence v telefone iPhone in v MacBooke.

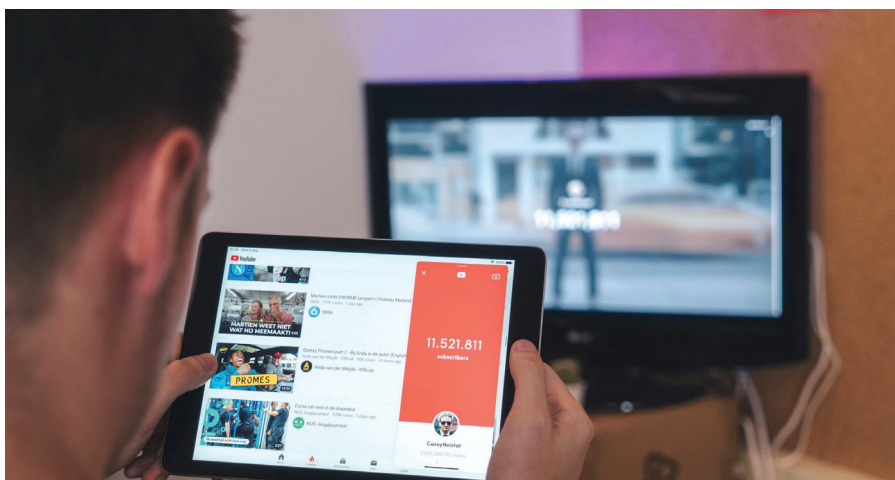
Enako je storil tudi Anthropic, vodilni razvijalec umetne inteligence, v katerega je Amazon vložil 4 milijarde dolarjev in promovira svojo osredotočenost na »varnost umetne inteligence«.

Pomisleki pa niso zgolj prej omenjene teorije zarote. Pile vsebuje tudi številne psovke ter naj bi bil pristranski do spola, nekaterih verskih skupin in ras. Predstavniki podjetja EleutherAI, ustvarjalcev nabora podatkov iz YouTube, se še niso odzvali na prošnje za komentar o ugotovitvah organizacije Proof News. Spletna stran podjetja sicer navaja, da je njihov splošni cilj zmanjšati ovire za razvoj umetne inteligence tudi izven podjetij, ki predstavljajo »Big Tech«.

YouTube Subtitles ne vključujejo video posnetkov, ampak so sestavljeni iz golega besedila podnapisov videoposnetkov, pogosto skupaj s prevodi v jezike, vključno z japonščino, nemščino in arabščino.

YOUTUBE JE ZLATA JAMA PODATKOV

Podjetja, ki razvijajo AI, med seboj tekmujejo, katero bo imelo boljši umetni intelligentni model. V začetku letošnjega leta je The New York Times poročal o tem, da je Google, ki je sicer lastnik YouTube, usposabljal svoj model na podlagi videoposnetkov. Googlov tiskovni predstavnik je povedal, da so posnetke uporabili v skladu s pogodbami z ustvarjalci, ki objavljajo na platformi. V isti preiskavi je medij poročal, da naj bi videoposnetke nepooblaščenno uporabljalo podjetje Open AI, ki pa tega ni ne zanikalo ne potrdilo. Po nekaterih podatkih naj bi namreč te podatke uporabili za usposabljanje svojega modela AI



Sora, ki lahko na podlagi jezikovnih pozivov ustvarja videoposnetke.

YouTube Subtitles in podobne rešitve so zlata jama podatkov, saj so lahko v veliko pomoč pri usposabljanju modelov za posnemanje človeškega govora oziroma pogovorov. In AI se lahko seveda največ nauči iz največjega nabora videoposnetkov na enem mestu – iz YouTube.

Pri Proof News so želeli pridobiti odzive lastnikov kanalov, navedenih v tej zgodbi. Tisti, ki so jih uspeli dobiti, niso vedeli, da so bili njihovi podatki uporabljeni za učenje AI. Med presenečenimi so bili producenti oddaj Crash Course in SciShow, ki sta stebra videoizobraževalnega imperija bratov Hanka in Johna Greena. »Razočarani smo, ko izvemo, da je bila naša premišljeno izdelana izobraževalna vsebina uporabljena na ta način brez našega soglasja,« je v izjavi dejala Julie Walsh Smith, izvršna direktorica produkcijske družbe Complexly.

YouTubevi podnapisi pa so le eden v nizu primerov kraje podatkov za namen usposabljanja AI, ki povzroča težave kreativnim industrijam. Podobno se je zgodilo tudi, ko so za usposabljanje AI uporabili nabor več kot 180.000 knjig (Boks3). Spet je bil uporabljen podatkovni niz Pile. Številni avtorji so takrat tožili podjetja, ki se ukvarjajo z umetno inteligenco, in sicer zaradi nepooblaščen uporabe del in domnevnih kršitev avtorskih pravic.

V PRIHODNOSTI LAHKO PRIČAKUJEMO ŠE VEČ PODOBNIH SPOROV

Večina sodnih sporov je za zdaj še v zgodnji fazi, tako da ostajajo vprašanja v zvezi z dovoljenji in

morebitnimi kaznimi še v zraku. Podatkovna baza Pile je bila medtem odstranjena z uradnega mesta za prenos, vendar je še vedno na voljo v storitvah za skupno rabo datotek.

Podjetja, ki razvijajo umetno inteligenco, nekako zagovarjajo pošteno rabo in temu ne pravijo kraja, ustvarjalci se na drugi strani s tem ne strinjajo in pričakujejo odškodnine oziroma nekakšna nadomestila za uporabo, posebej če gledamo v prihodnost na način, da jim utegne AI odvzeti del posla.

Prav zaradi vsega omenjenega so ustvarjalci v precejšnji negotovosti. YouTuberji, za katere je to posel s polnim delovnim časom, video posnetkom dodajajo obvestila glede nepooblaščenih rabe. Skrbi jih, da je zgolj vprašanje časa, kdaj bo umetna inteligenca lahko ustvarila vsebino, ki bo zelo podobna tisti, ki jo izdelujejo sami – ali pa bo celo sposobna ustvariti popolno posnemanje.

Pakman, ustvarjalec oddaje The David Pakman Show, je pred kratkim okusil moč umetne inteligence med brskanjem po TikTok. Naletel je na video, ki je bil označen kot posnetek ameriškega političnega komentatorja Tuckerja Carlsona, a ko ga je pogledal, je ostal odprtih ust. Slišalo se je kot Carlson, vendar je prepoznal do potankosti ponovljene besede, ki jih je sam povedal v svoji oddaji na YouTube. Še bolj pa je bil zaskrbljen zato, ker je našel samo enega izmed vseh komentarjev pod posnetkom, ki je prepoznal, da gre za ponaredek, torej glasovni klon Carlsona, ki bere Pakmanov scenarij.

To bo še velika težava, saj lahko enako naredite z glasom kogarkoli, je prepričan Pakman.

www.ČRNA LUKNJA.si
trgovina z domišljijo

- Miselne uganke
- Rubikove kocke
- Hanayama
- Klasične igre
- Namizne družabne igre
- Družabne igre
- Dodatna Oprema
- Shadespire
- Warhammer
- Warhammer 40k, ...



TEST

Slušalke Sonos Ace – rivalov je veliko, se jim pa dostojno upirajo

SONOS JE MOJSTER ZVOČNIH LETEV IN VRHUNSKIH ZVOČNIH SISTEMOV, ZATO JE ŠE TOLIKO TEŽJE VERJETI, DA JE ŠELE ZDAJ IZDELAL SVOJE PRVE BREŽIČNE SLUŠALKE. PO DOBREM TEDNU TESTIRANJA SEM SI LAHKO USTVARIL ZAČETNO MNENJE.

To, po čemer so poznani v segmentu zvočnikov, so prenesli tudi v slušalke Sonos Ace. Minimalističen dizajn je ravno prav začinjen z aluminijastim ogrodjem, ki se razprostira iz ušesnih skodelic. Nekaj podobnosti si slušalke delijo z najmočnejšim konkurentom Sony WH-1000XM5 (test je v pripravi), dodali pa so ravno tiste "taprave" elemente, po katerih jih bomo zlahka prepoznali. Najprej barva, pri kateri naj bi preizkusili 20 različnih belih odtenkov, preden so našli pravega. Barva je povsod enaka, le desno slušalko so prebarvali v perla zeleno – predvidevam, da zato, da lahko takoj ugotoviš razporeditev slušalk.

Niso težke, niso pa tudi najlažje. Tehnica pokaže 312 gramov, kar je manj od na primer Applevih AirPods Max, in dobrih 50 gramov več od Sonyjevih. Vseeno nošenje ostaja udobno. Ko sem z njimi na primer v miru pogledal dve epizodi The Boys, nisem imel občutka težke glave ali stisnjenosti okoli ušes. Spominska pena na

ušesnih skodelicah je zelo prijetna, ovita je tudi v vegansko usnje. Po dobrih dveh urah mi je bilo v ušesa toplo, ni še popolnoma prešlo v občutek neprijetnosti, je bilo pa blizu. Material bi morda lahko bolje dihal.

Lepote jim ne morem oporekati. Spominska pena je udobna, slušalki sta tudi barvno ločeni. Bal sem se, da bo spominska pena na naglav-



nem obroču premalo gosta, ampak je v mojem primeru zadoščala. Nisem občutil nelagodja na skalpu. Slušalke sem preizkusil tudi z uporabo očal in lahko potrdim, da ne pritiskajo na ogrodje očal.

Ohišji skodelic sta na dotik zelo prijetni, spominska pena pa se ju drži z magneti, zato je enostavno snemljiva. Skodelici imata na zunanji strani premaz, ki prepreči, da bi se na njima zadrževali madeži prstnih odtisov, sta pa tudi prizorišče edinega grafičnega elementa na slušalkah – logotipa Sonos, ki pa ga kar težko opaziš, saj ga moraš pogledati iz določenega kota, da zasije. Meni se to sicer zelo dopade, saj je splošen izgled elegantnejši.

Na levi slušalki je gumb za vklop in Bluetooth seznanjanje, na desni tipka za preklapljanje med transparentnim načinom in odpravljanjem zvokov iz okolice. Večfunkcijska tipka/drnsnik je košček genialnosti. Z njo upravljamo glasnost

(drsenje gor in dol) in preskakujemo skladbo (dva klika) ali se vrnemo na prejšnjo (trije kliki). S klikom se tudi odzovemo na klic ali pa začasno ustavimo glasbo. Glasba se samodejno zaustavi, tudi ko slušalke snamemo z glave.

Če tipko pridrži, vklopimo funkcijo TV Swap. TV Swap je funkcija za menjavo zvočnega vira. Če imate na primer na televizijo povezan Sonos zvočnik, lahko s funkcijo TV Swap prosto menjate med telefonom in zvočnikom. Vsaj v teoriji naj bi tako delovalo. Za zdaj je funkcija na voljo samo iOS (Apple) uporabnikom, med združljivimi napravami pa je trenutno samo zvočnik Sonos Arc in ne na primer cenejši Sonos Beam (Gen 2), ki smo ga testirali in zadošča za večino uporabnikov. Tudi TruePlay je na voljo samo za uporabnike operacijskega sistema iOS.

Če želite vseeno uporabljati TV Swap na Androidu, obstaja trik. Potrebujete iPhone ali iPad, na njem si namestite Sonos aplikacijo in nastavite funkcijo TV Swap. Potem se povežite z Android telefonom in s tipko na slušalkah normalno menjate med zvokom iz televizorja in telefonom. Napravo podjetja Apple potrebujete samo za začetno vzpostavitev.

Sonos pravi, da bodo ostale zvočnike dodali do jeseni, pravo Android združljivost prav tako v naslednjih mesecih.

Slušalke dobite v priročni potovalni torbici, v njej pa je tudi majhen magnetni žepček s kablom USB-C in adapter USB-C – 3,5 mm.

SONOS ACE – GLAVNE TEHNOLOGIJE IN FUNKCIJE

Povezujejo se preko Bluetootha (5.4), vgrajen je tudi Wi-Fi čip, ki pa se uporablja zgolj za povezovanje s Sonos zvočniki. Če imate napravo, ki ima ustrezen Snapdragon čip, se boste lahko veselili zvoka brez izgube kakovosti (angl. lossless). To velja tako za povezovanje prek Bluetootha kot prek priključka USB-C. Katere naprave pa so podprte? Ni veliko telefonov z ustreznim čipom Snapdragon Sound. Na seznamu ni nobenega telefona podjetij Samsung, Honor in Huawei. Nam najbližji telefoni, ki podpirajo omenjeno tehnologijo, sta seriji Xiaomi 14 in 13. Na seznamu so še nekateri telefoni ASUS, Sony in Nubia.



Baterija je dobra in je vsaj na ravni konkurentov ali celo boljša. Z Bluetoothom in vklopljenim dušenjem zvoka iz okolice lahko pričakujete okoli 30 ur uporabe, zelo podobno temu, kar sem zaželel med uporabo Sonyjevih slušalk. Se pa lahko v nekaj minutah slušalke napolnijo za več ur uporabe, kar je zame zelo pomembna pridobitev, saj jih pogosto pozabim pravočasno napolniti. Če jih boste uporabljali v navezi s Sonos zvočnikom, se bo baterija izpraznila hitreje. Za koliko natančno, žal ne morem reči, ker poveza-ve nisem imel priložnosti testirati.

Sonos Ace se lahko povežejo z dvema napravama hkrati, preklapljanje med njima pa je zelo hitro in zanesljivo.

Prostorski zvok, ki se prilagaja našemu premikanju glave, je na voljo povsod, kjer je podpora za standard Dolby Atmos, na primer na platformah Tidal in Apple Music. Lahko pa ga izklopite v Sonos aplikaciji, v kateri lahko prilagajate base, visoke tone, ravnovesje, glasnost in podobno. Izklopite ali vklopite lahko tudi ANC, ki pa ni večstopenjski. Lahko ga samo vklopite/izklopite ali pa slušalke preklopite na transparenten način. Aplikacijo so pred kratkim predelali, kar je povzročilo kar nekaj nejevolje med uporabniki, bodisi zaradi novega dizajna bodisi manjkajočih funkcij.

KAKŠEN JE ZVOK?

Začel sem bolj umirjeno s skladbo You're not Alone (Astraea). Delikatni, pomirjajoči zvoki, ki te objamejo, so fantastično uravnoteženi. Srednji in visoki so lepo razločni in čeprav ni veliko basovskih elementov, tisti delček sekunde, ko se pojavijo, zvenijo dobro. Metal band Deftones in njihova skladba Change je

povsem drug spekter glasbe. Hrapavi vokali zelo izstopajo, kot tudi morajo, spremljava je prav tako zelo dobro izpostavljena. Nizki toni se tukaj malce porazgubijo, pričakoval sem bolj udaren občutek. Tudi pri Iris (Goo Goo Dolls) so na primer vokali jasni, melodični in nabiti s podrobnostmi, malce pa pogrešam tisti eksploziven občutek pred refrenom.

Tudi pri drugih pesmih sem bil splošno zadovoljen s kakovostjo zvoka (in tudi med gledanjem serij in filmov), le nizki toni se mi zdijo povprečni. Sonos Ace ima na vsaki slušalki štiri mikrofone za ANC in zagotavljanje jasnega zvoka med klici. ANC deluje dobro, lepo te osami in zares da občutek, kot bi bil v prostoru sam. V bolj hrupnih okoljih pa se mi je zdelo, da skozi svojo ograjo v primerjavi s Sonyjevimi slušalkami spusti več zvokov. Zvok je med telefonskim pogovorom v redu. Moj glas je bil v večini primerov vedno jasen, so pa sogovorniki omenili, da včasih slišijo kar nekaj hrupa iz okolice.

Res niso imele lahke naloge, ampak ...

... za prvo generacijo so Sonos Ace zelo dobre slušalke. So paša za oči, izredno dobro izdelane, zasnova je premišljena, še posebej gumb za upravljanje, splošna kakovost zvoka je na visokem nivoju, »razočara« pa na basih, zvoku med klici in pri nekaterih funkcijah, ki še niso čisto dodelane, na primer TV Swap.

Cena se mi zdi previsoka (499 €). So cenejše od Applovih, izenačene z Bose QC Ultra in dražje od slušalk Sony WH-1000XM5, ki so na voljo za okoli 350 €.

Želim pa si, da Sonos nadaljuje v tej smeri. Vedo, kaj morajo izboljšati in verjamem, da bodo poslušali svoje uporabnike in pri drugi generaciji odpravili pomanjkljivosti.



Izobraževanje je osrednji steber razvoja

IZOBRAŽEVANJE JE ŽE STOLETJA TEMELJ RAZVOJA ČLOVEŠKE DRUŽBE.

Njegova vloga ni le v prenosu znanja in veščin, temveč tudi v oblikovanju vrednot, identitete in kulture posameznika ter celotne družbe. Zgodovina nas uči, da so najbolj napredne civilizacije skozi čas vlagale v izobraževanje, saj so razumele njegovo ključno vlogo pri ohranjanju družbene kohezije in spodbujanju inovacij. V današnjem času, ko se soočamo s številnimi globalnimi izzivi, je vprašanje kakovostnega in dostopnega izobraževanja bolj pereče kot kdajkoli prej.

VPLIV IZOBRAŽEVANJA NA POSAMEZNIKA IN DRUŽBO

Izobraževanje ni le sredstvo za pridobivanje informacij in veščin; gre za proces, ki globoko vpliva na posameznikovo sposobnost kritičnega razmišljanja, kreativnosti in razumevanja sveta. Kakovostno izobraževanje posameznika opremi z orodji, ki mu omogočajo samostojno delovanje v kompleksnem družbenem okolju, ter ga spodbuja k sodelovanju in prispevanju k skupnemu dobremu. Na družbeni ravni izobraževanje deluje kot motor socialne mobilnosti. Ljudem iz različnih družbenih slojev omogoča do-

stop do priložnosti, ki bi jim bile sicer nedosegljive. Z zagotavljanjem enakih možnosti za vse izobraževanje zmanjšuje neenakosti in spodbuja družbeno pravičnost. To pa ni pomembno le z moralnega vidika, ampak ima tudi praktične posledice, saj bolj izobražena družba pomeni večjo gospodarsko uspešnost, manj kriminala in boljšo kakovost življenja.

Izobraževanje igra ključno vlogo tudi pri oblikovanju osebnosti posameznika. Ni omejeno le na učenje faktografskega znanja. Gre za proces, skozi katerega posameznik razvija svoje kritično mišljenje, empatijo, ustvarjalnost in občutek odgovornosti. Šole in izobraževalne ustanove so mesta, kjer se ne prenaša zgolj znanje, ampak tudi vrednote, ki so temelj zdrave družbe. Ena izmed pomembnih funkcij izobraževanja je razvoj kritičnega mišljenja. Skozi interaktivne in participativne oblike poučevanja se posamezniki učijo, kako analizirati informacije, ocenjevati različne perspektive in oblikovati lastna mnenja. To je ključnega pomena v svetu, kjer so informacije dostopne na vsakem koraku, a njihova verodostojnost ni vedno zagotovljena.

Kritično mišljenje posamezniku omogoča, da se izogne manipulacijam, sprejema odgovorne odločitve in aktivno prispeva k demokratičnim procesom.

Poleg kritičnega mišljenja izobraževanje spodbuja tudi razvoj empatije in razumevanja. Preko druženja in sodelovanja z vrstniki iz različnih okolij se učenci učijo spoštovati raznolikost in razvijajo občutek za pravičnost. Te vrednote so ključne za družbeno kohezijo in preprečevanje konfliktov v multikulturnih družbah. Izobraževanje tako postaja osrednji mehanizem za oblikovanje družbenih vrednot, kot so solidarnost, spoštovanje do drugih in odgovornost do skupnosti.

IZOBRAŽEVANJE IN GOSPODARSKI RAZVOJ

Gospodarski razvoj in izobraževanje sta tesno povezana. Brez dobro izobraženih delavcev ni mogoče razvijati sodobnih industrij in tehnologij. Podjetja v današnjem globaliziranem svetu tekmujejo ne le na podlagi stroškov dela, temveč predvsem na podlagi inovacij in znanja. Zato je za vsako državo ključnega pomena, da razvija izobraževalni sistem, ki ustreza potrebam

trga dela in spodbuja inovacije. Investicije v izobraževanje se dolgoročno izkažejo za ene izmed najbolj donosnih. Raziskave kažejo, da se vsako vloženo sredstvo v izobraževanje povrne večkratno, bodisi skozi višjo produktivnost delovne sile bodisi skozi zmanjšane stroške socialnih transferjev in izboljšano zdravje prebivalstva. Vendar pa je pri tem pomembno, da ne gre zgolj za kvantitativne vidike izobraževanja, kot so leta šolanja, temveč tudi za njegovo kakovost.

Poleg tega izobraževanje spodbuja podjetništvo in inovacije. Izobraženi posamezniki so bolj pripravljeni tvegati, ustanavljati nova podjetja in razvijati nove tehnologije. S tem ne le ustvarjajo nova delovna mesta, ampak tudi prispevajo k širšemu gospodarskemu razvoju. V mnogih državah so uspešni podjetniki tisti, ki so imeli dostop do kakovostnega izobraževanja, kar kaže na neposredno povezavo med izobraževanjem in inovacijami.

KAKOVOST IZOBRAŽEVANJA: VEČ KOT LE PRIDOBIVANJE ZNANJA

Kakovost izobraževanja je pogosto preveč preostavljeno razumljena kot količina znanja, ki ga posameznik pridobi skozi formalno izobraževanje. Vendar pa je kakovost izobraževanja mnogo širši pojem. Gre za razvoj kritičnega mišljenja,

spособnosti reševanja problemov, komunikacijskih veščin ter sposobnosti sodelovanja in prilagajanja. Dobro zasnovan izobraževalni sistem mora omogočati razvijanje teh kompetenc. Poučevanje mora biti interaktivno, vključujoče in usmerjeno k reševanju realnih problemov. Tradicionalni modeli poučevanja, ki temeljijo na pasivnem sprejemanju informacij, so v sodobnem svetu vse manj ustrezni. Učitelji morajo biti mentorji, ki spodbujajo radovednost in kritično razmišljanje pri učencih.

VLOGA UČITELJEV V SODOBNEM IZOBRAŽEVANJU

Učitelji so srce izobraževalnega procesa. Njihova vloga je izjemno pomembna, saj neposredno vplivajo na izobraževalne izide učencev. Dober učitelj ni le tisti, ki zna dobro podajati snov, temveč tisti, ki zna navdušiti in motivirati učence, da se sami podajo na pot odkrivanja in učenja.

Vloga učiteljev se je v zadnjih desetletjih močno spremenila. Nekoč so bili predvsem prenašalci znanja, danes pa morajo biti tudi vzorniki, mentorji in podporni svetovalci. Sodobna pedagogika zahteva, da učitelji uporabljajo različne metode poučevanja, ki so prilagojene različnim učnim stilom in potrebam učencev. To pomeni, da morajo biti učitelji neprestano v procesu profesionalnega razvoja, saj se morajo prilagajati ne-

nehim spremembam v družbi in tehnologiji. Sodobni učitelji morajo biti sposobni spodbujati kritično mišljenje, ustvarjalnost in sposobnost reševanja problemov. To od njih zahteva, da so strokovnjaki na svojem področju, pa tudi mojstri v uporabi različnih učnih metod, ki omogočajo, da se vsak učenec razvija v skladu s svojimi sposobnostmi in interesi. S tem učitelji tudi oblikujejo samostojne in odgovorne posameznike, pripravljene na izzive sodobnega sveta.

IZOBRAŽEVALNE NEENAKOSTI IN DOSTOPNOST

Čeprav je izobraževanje temeljna pravica, dostop do kakovostnega izobraževanja še vedno ni za vse enako dosegljiv. Razlike v dostopu do izobraževanja so lahko pogojene z različnimi dejavniki, kot so socialno-ekonomski status, geografska lega, spol, etnična pripadnost in drugi. Te neenakosti imajo lahko dolgoročne posledice za posameznike in družbo kot celoto.

Eden izmed glavnih izzivov sodobnih izobraževalnih sistemov je zagotavljanje enakih možnosti za vse otroke, ne glede na njihovo ozadje. To pomeni, da je treba vlagati v infrastrukturo, ki omogoča dostopnost izobraževanja vsem, vključno z otroki iz oddaljenih in revnih območij. Poleg tega je pomembno razvijati programe, ki so prilagojeni potrebam otrok z različnimi učnimi težavami in posebnostmi.

X-STOJALO

39,90€ + DDV



Mesto vizualnih **možnosti.**



Na trgu 28,
3330 Mozirje,

+386 (0) 31 611 116
+386 (0) 3 839 45 50

info@mvm.si
www.mvm.si

UPORABA TEHNOLOGIJE V IZOBRAŽEVANJU

Tehnologija ima velik potencial za izboljšanje izobraževalnega procesa, vendar pa njena uvedba zahteva premišljen pristop. Tehnologija sama po sebi ni rešitev za težave v izobraževanju, lahko pa je močno orodje, če se uporablja na pravi način.

Digitalna orodja omogočajo prilagoditev učnih vsebin individualnim potrebam učencev, kar lahko bistveno izboljša učne rezultate. Poleg tega lahko tehnologija omogoči dostop do izobraževanja tistim, ki so zaradi različnih razlogov izključeni iz tradicionalnega izobraževalnega sistema. Vendar pa je pomembno, da se tehnologija ne uvaja na škodo osebnega stika in interakcije med učitelji in učenci, saj je ta interakcija ključna za socialni in čustveni razvoj otrok.

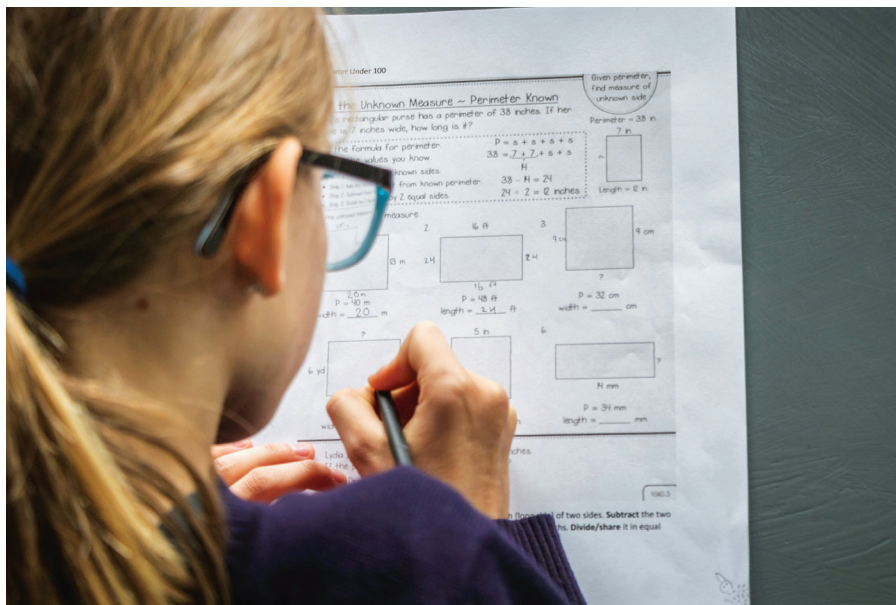
V zadnjem desetletju smo pričali o obsežni digitalizaciji učilnic, ki je prinesla številne spremembe v načinu poučevanja. Tablice, računalniki in pametne table so nadomestili tradicionalne učbenike in kredne table. Ti tehnološki pripomočki omogočajo učiteljem, da ustvarijo bolj interaktivno in privlačno učno okolje, kjer učenci niso zgolj pasivni prejemniki informacij, ampak aktivni udeleženci v učnem procesu.

Z uvedbo tehnologije v izobraževalni proces lahko učitelji bolje prilagodijo učne vsebine različnim učnim stilom in potrebam učencev. Interaktivne vsebine, kot so izobraževalne aplikacije, simulacije in virtualni ogledi, omogočajo, da se učenci učijo na način, ki najbolj ustreza njihovem načinu dojemanja in razumevanja. Na primer, vizualni učenci lahko s pomočjo videov in interaktivnih diagramov lažje razumejo kompleksne koncepte, medtem ko se kinestetični učenci lahko učijo preko praktičnih nalog in simulacij.

Ena izmed največjih prednosti uporabe tehnologije v izobraževanju je torej možnost personalizacije učenja. Tehnološka orodja omogočajo učiteljem, da prilagodijo učne vsebine in tempo učenja posameznim učencem. Z algoritmi, ki analizirajo napredek učencev, lahko učitelji prepoznajo področja, kjer posamezni učenci potrebujejo dodatno podporo, in jim ponudijo prilagojene učne materiale.

Programi za učenje na daljavo in e-učenje omogočajo, da učenci napredujejo v svojem tempu, kar je še posebej koristno za učence s posebnimi potrebami ali tiste, ki se soočajo z različnimi osebnimi izzivi. Takšen pristop povečuje motivacijo za učenje, saj se učenci ne počutijo ujeti v enoten sistem, ki ne upošteva njihovih individualnih potreb in zmožnosti.

Kljub številnim prednostim uporabe tehnologije v izobraževanju pa se izobraževalni sistemi soočajo tudi z več izzivi. Eden izmed največjih izzivov je zagotavljanje enakopravnega dostopa



do tehnologije za vse učence. Digitalna ločnica med tistimi, ki imajo dostop do sodobne tehnologije, in tistimi, ki tega dostopa nimajo, lahko še poveča obstoječe neenakosti v izobraževanju. Učenci iz revnejših družin ali oddaljenih območij so lahko prikrajšani za možnosti, ki jih ponuja digitalno učenje.

PRIPRAVA NA ŽIVLJENJE V KOMPLEKSNEM SVETU

Eden izmed ključnih ciljev izobraževanja je priprava posameznikov na življenje v vse bolj kompleksnem in dinamičnem svetu. To pomeni, da morajo izobraževalni sistemi razvijati kompetence, ki presegajo zgolj strokovno znanje. Gre za razvoj t. i. mehkih veščin, kot so čustvena inteligenca, sposobnost dela v timu, prilagodljivost in komunikacijske veščine.

Sodobni izobraževalni sistemi morajo upoštevati, da se svet hitro spreminja in da se bodo zahteve trga dela v prihodnosti še naprej spreminjale. Zato je pomembno, da učence naučimo, kako se učiti in kako se prilagajati novim situacijam. To pomeni, da morajo biti izobraževalni sistemi fleksibilni in odprti za spremembe ter inovacije.

IZZIVI IN PRILOŽNOSTI ZA PRIHODNOST IZOBRAŽEVANJA

Izobraževanje se danes sooča s številnimi izzivi, vendar ti prinašajo tudi priložnosti za izboljšave in napredek. Pandemija COVID-19 je, na primer, razkrila številne pomanjkljivosti v izobraževalnih sistemih po svetu, hkrati pa je spodbudila hiter razvoj digitalnih orodij in metod poučevanja na daljavo.

Prihodnost izobraževanja bo morala upoštevati potrebe vseh udeležencev v izobraževalnem procesu, od učencev in učiteljev do staršev in širše družbe. Potrebno bo razvijati modele izobraževanja, ki bodo omogočali vseživljenjsko

učenje, saj se bo narava dela in družbenih odnosov še naprej spreminjala.

POMEN VSEŽIVLJENJSKEGA UČENJA

Vseživljenjsko učenje postaja vse bolj pomembno. Hitra tehnološka rast in globalizacija pomenita, da znanje in veščine, pridobljene v mladosti, hitro zastarajo. Zato je pomembno, da posamezniki ves čas nadgrajujejo svoje znanje in se prilagajajo novim zahtevam.

Izobraževalni sistemi bodo morali zagotoviti priložnosti za vseživljenjsko učenje, tako znotraj formalnega izobraževanja kot tudi skozi neformalne in priložnostne oblike učenja. To pomeni, da bodo morale države in organizacije vlagati v izobraževanje odraslih, razvoj novih učnih oblik in tehnologij ter zagotavljanje dostopa do učenja za vse, ne glede na starost.

Učitelji tudi tukaj igrajo pomembno vlogo. Svet se hitro spreminja, zahteve trga dela se nenehno prilagajajo, tehnologija pa vpliva na vse vidike življenja. Zato je ključnega pomena, da učenci že v času šolanja razvijejo sposobnost za nenehno učenje in prilagajanje novim razmeram.

Učitelji imajo pri tem osrednjo vlogo, saj morajo učence ne le opremiti z znanjem, ampak jih tudi motivirati za nadaljnje izobraževanje in razvoj. To zahteva, da učitelji ustvarjajo učna okolja, ki spodbujajo radovednost, raziskovanje in samostojno iskanje znanja. Učenci morajo razviti veščine za samostojno učenje, kar jim bo omogočilo, da ostanejo konkurenčni in uspešni tudi po zaključku formalnega izobraževanja.

Izobraževanje ostaja eden najpomembnejših dejavnikov družbenega in gospodarskega razvoja. Vloga izobraževanja v prihodnosti bo še naprej ključna, saj bo svetovna skupnost soočena z izzivi, kot so tehnološke spremembe, demografski premiki in okoljske grožnje.

9. november 2024
Center Ljubljane

www.ljubljanskavinskapot.si



14. in 15. november 2024
Cankarjev dom, Ljubljana

www.slovenskifestivalvin.si

Minister za zdravje opozarja:
Prekomerno pitje alkohola škoduje zdravju!

ORGANIZATOR
PROEVENT

ARBORETUM VOLČJI POTOK

NEDELJA
1.9.
2024



KREATIVNE
IN ŠPORTNE
DELAVNICE
ZA OTROKE

PROGRAM NA
ČAROBNEM
ODRU

ČAROBNI DAN
DOŽIVETJE ZA VSO DRUŽINO

1 VSTOPNICA
= 1 DRUŽINA
za člane kluba Čarobni dan



VSE NAJBOLJŠE

WWW.CAROBNIDAN.SI

ZAVOD ZAUPANJE

Arboretum
VOLČJI POTOK



Telekom Slovenije



Pošta Slovenije



SUPERRAČUNALNIŠTVO IN UMETNA INTELIGENCA V MEDICINI

S pomočjo tehnologije do izjemnih medicinskih dosežkov

QUSTom: REVOLUCIONIRANJE DIAGNOSTIKE IN PRESEJANJA RAKA DOJKE S POMOČJO SUPERRAČUNALNIKA.

Vpeljevanje tehnologije v medicino igra pomembno vlogo pri preoblikovanju zdravstvenega varstva, ki bo temeljilo na koristi pacientov. Razvojno raziskovalni projekt QUSTom napoveduje boj proti raku dojk z razvojem nove, revolucionarne metode.

TEHNOLOGIJA IN VELEPODATKI BODO PRIPOMOGLI K NOVIM NAČINOM ZDRAVLJENJA

V medicini, e-zdravstvu ter zdravstveni oskrbi je sprejemanje novih tehnologij bistveno za izboljšanje diagnosticiranja in postopkov zdravljenja ter izvedbo kakovostnih (personaliziranih) zdravstvenih storitev. Sodobne tehnologije, kot so superračunalništvo (HPC), umetna inteligen-

ca (AI), digitalizacija procesov, uporaba naprednih aplikacij in analiza velepodatkov omogočajo uresničevanje inovativnih rešitev za izboljšanje kakovosti življenja.

V BOJU PROTI RAKU DOJK

Rak dojke je eden najpogostejših rakov pri ženskah na svetu. Statistika je alarmantna: v letu 2022 je bilo v svetu diagnosticiranih 2,3 milijona



Vir fotografij: VHIR, QUSTom projekt

žensk z rakom dojke. Napovedi kažejo, da bo 1 od 12-tih žensk zbolela za rakom dojke. Bolezen lahko prizadene tudi moške, saj za rakom dojke zbolijo 1 od 726 moških (vir: WHO). V Sloveniji za rakom dojke vsako leto zbolijo približno 1.300 žensk in 10 moških (vir: NIJZ).

Razvojno-raziskovalni (R&D) **projekt QUSTom** je sofinanciran v okviru programa EIC Pathfinder Obzorja Evropa. Koordinator projekta je **Barcelona Supercomputing Center (BSC)**, konzorcij partnerjev pa sestavljajo še **Vall d'Hebron (VHIR)** in **FrontWave Imaging** iz Španije, **Karlsruher Institut für Technologie (KIT)** iz Nemčije, **Imperial College London** iz Združenega Kraljestva Velika Britanija in **visokotehnološko podjetje Arctur** iz Slovenije.

QUSTom je revolucionarni projekt, čigar cilj je uvesti nov način medicinskega slikanja, ki temelji na 3D ultrazvoku in superračunalništvu z namenom zgodnjega odkrivanja raka dojk. Ta nova tehnologija bo za paciente popolnoma neškodljiva, saj ne uporablja sevanja kot na primer mamografija, poleg tega bo omogočila izdelavo detajlnih 3D slik dojke, ki omogočajo prikaz več detajlov in podatkov, kot trenutne 2D slike. Nova QUSTom tehnologija je še posebej koristna za ženske, ki imajo gosto tkivo dojk. Teh je približno 40%. Namreč, v gostejšem dojka-stem tkivu se lahko oteži prepoznavanje nenormalnosti s samo mamografijo in drugimi postopki, kot so ultrazvok ali magnetna resonanca.

QUSTom TEHNOLOGIJA: OD ZAJEMA PODATKOV DO 3D SLIKE DOJKE

Partner KIT je zasnoval unikatno napravo, in sicer 3D ultrazvočni tomografski skener (3D USCT III). Trenutno edina 3D USCT naprava na svetu je opremljena s polkrožno odprtino, sestavljena iz 2.304 posameznih pretvornikov. Ko so vsi podatki pacientov obdelani, jih nato rekonstruirajo z uporabo programske opreme UBLware, ki sta jo razvila partnerja FrontWave Imaging in Imperial College London. **Arctur je pripomogel k optimizaciji 3D FWI algoritma**, ki hitro ter učinkovito pripomore k obdelavi podatkov, ki jih pridobijo ob skeniranju dojk pacientov. Kompleksno računanje podatkov omogoča superračunalnik MareNostrum 5, ki izdelava digitalni dvojček dojke in 3D visokoločljive medicinske slike v zgolj nekaj dneh. Takšna obdelana slika ponuja radiologu pravzaprav celovit tridimenzionalni zemljevid, ki podrobno prikazuje lastnosti tkiva v vsakem pikslu. Partnerji so v razvoju naredili korenit korak naprej, saj postopek vključuje koncepte, kot sta multimodalno slikanje in razvoj detajlnih 3D slik, kar predstavlja inovativno kombinacijo slikanja dojk z ultrazvokom.

QUSTom omogoča natančno, predvsem pa hitro izdelavo 3D slike dojke, ne uporablja ionizirajočega sevanja ter omogoča pacientom udobnejši postopek.

Več informacij o projektu QUSTom:

www.qustom-project.eu

(P.R.)

CDI UNIVERZUM

Brezplačna izobraževanja digitalne pismenosti in tečaji za odrasle

CDI UNIVERZUM V OKVIRU PROJEKTA TEMELJNE KOMPETENCE 2023–2029 PONUJA VRSTO BREZPLAČNIH IZOBRAŽEVANJ, NAMENJENIH IZBOLJŠANJU RAČUNALNIŠKE IN DIGITALNE PISMENOSTI ZA ODRASLE.

Starejši kot smo, bolj se nam zdi, da smo se naučili vsega, kar smo se v življenju lahko. Napaka. Digitalne naprave, tuji jeziki, osebnostna rast so le tri področja, katerih znanje nam lahko močno olajša vsakdanje opravke ali dojemanje sveta okoli nas.

V okviru projekta Temeljne kompetence 2023–2029 lahko usvojite kopico novih znanj. Programi so namenjeni tako zaposlenim kot brezposelnim, nižje izobraženim (srednješolsko izobraževanje – ISCED 3 ali manj), starim 55 let ali več, tujcem ...

OD DIGITALNE PISMENOSTI DO EXCELA

Projekt nudi program Računalniška in digitalna pismenost za odrasle, ki je namenjen posameznikom, ki želijo obnoviti ali nadgraditi svoje znanje uporabe računalniških naprav in digitalnih orodij.

Udeleženci lahko v okviru računalniške in digitalne pismenosti izbirajo med tremi različnimi podprogrami.

Najprej izpostavimo program Digitalna pismenost za odrasle, ki traja 100 ur, zajema pa temeljna znanja, ki so potrebna za učinkovito uporabo računalnikov in drugih digitalnih naprav. Udeleženci se naučijo razumevanja današnje tehnologije in osnovne uporabe, da lahko digitalne ve-

ščine kasneje samostojno uporabljajo v vsakdanjem življenju. Primeren je za vse, ki želijo usvojiti osnovne veščine uporabe računalnika, spleta, mobilnih aplikacij in drugih osnovnih digitalnih orodij.

Na voljo je tudi 40-urni kombinirani računalniški program – MS Word, MS Excel, spletne strani in socialna omrežja. Namenjen je tistim, ki želijo pridobiti ali izpopolniti znanje uporabe ključnih programov Microsoft Office ter se seznaniti z osnovami spletnih storitev ter uporabe družabnih omrežij.

Tretji je napredni računalniški program – MS Excel, ki traja 40 ur. Namenjen je posameznikom, ki želijo poglobiti svoje praktično znanje uporabe programa Excel. Udeleženci se bodo naučili naprednih funkcij, analize podatkov in avtomatizacije nalog.

Poleg omenjenih programov CDI Univerzum ponuja tudi druge zanimive brezplačne tečaje.

VEČ JEZIKOV ZNAŠ, VEČ VELJAŠ

V okviru projekta Temeljne kompetence 2023–2029 so na voljo brezplačni tečaji tujih jezikov, ki trajajo po 40 ur. Učite se lahko angleščino, španščino in nemščino. Tečaji so idealni za vse, ki si želijo naučiti jezika brez predznanja ali pa želijo izboljšati svoje jezikovne spretnosti.

Brez strahu, ne boste se znašli med tečajniki, ki so polprofesionalni govorci, vi pa bi se želeli naučiti osnov (ali obratno). Jezikovni programi so razdeljeni na različne stopnje – od najnižje do najvišje ravni. Organizatorji bodo poskrbeli, da se boste v svoji skupini počutili udobno.

NEVROLINGVISTIČNO PROGRAMIRANJE MED NAJBOLJ INOVATIVNIMI PROGRAMI

Med najbolj inovativnimi programi, ki jih ponuja CDI Univerzum, je tečaj nevrolingvističnega programiranja (NLP), ki prav tako traja 40 ur. NLP je proces modeliranja zavednih in nezavednih vzorcev, ki jih ima posameznik, s ciljem izboljšanja njegovih potencialov. Udeleženci se bodo naučili prepoznavati povezave med doživljanjem, mišljenjem, čustvovanjem, delovanjem in govorom. S tem bodo lahko globlje razumeli svoje doživljanje in posledično zavestno vplivali nanj.

NLP nam pomaga priklicati skrite vire moči in okrepiti že odkrite. Z veščinami prepoznavamo omejitve, ki smo jih postavili sami, ter kako se teh omejitev otresemo. Program vodi odličen poslovni trener nevrolingvističnega programiranja z mednarodnim certifikatom INLPTA, mentor, master coach in poslovni svetovalec.

Več na www.cdi-univerzum.si

(P.R.)



cdi univerzum
izobraževanje odraslih

TEHNIK RAČUNALNIŠTVA
GASTRONOMSKI TEHNIK
KUHAR
NATAKAR
TRGOVEC
PREDŠOLSKA VZGOJA
EKONOMSKI TEHNIK
LOGISTIČNI TEHNIK
TURISTIČNI TEHNIK
ADMINISTRATOR
RAČUNALNIKAR
GIMNAZIJA
BOLNIČAR



“JST sem naredu maturo!”

info@cdi-univerzum.si

Grošljeva 4, Ljubljana

01/583 92 70

www.cdi-univerzum.si



OPENIT

Postanite certificiran strokovnjak za digitalni marketing

PRIDOBITE MEDNARODNO PRIZNANO KVALIFIKACIJO IN KLJUČNA ZNANJA ZA USPEH V DIGITALNEM MARKETINGU.

Usposabljanje Diploma iz digitalnega marketinga, ki ga izvaja OpenIT v sodelovanju z Digital Marketing Institutom iz Dublina, je mednarodno priznan program, zasnovan za tiste, ki želijo pridobiti praktične in teoretične veščine za uspešno delovanje v digitalnem svetu. Prenovljeni program je posebej prilagojen izzi-
vom, ki jih prinaša umetna inteligenca in je dodo-
bra razburkala že tako nenehno spreminjajoči se
svet digitalnega marketinga. Program vključuje
najnovejša orodja ter tehnike, ki jih morate obvla-
dati za uspeh v tej hitro rastoči panogi.

*»S tečajem sem bila zelo zadovoljna. Zani-
mive teme in veliko koristnih informacij, ki so
bile predstavljene na preprost in res razu-
mljiv način, vseč pa mi je bilo tudi to, da si z
interaktivnimi načini vključen v predavanje
oz. izobraževanje, torej ni samo klasično po-
slušanje. Prejeto znanje bom oz. sem že pre-
nesla v prakso, saj sem na podlagi tega zna-
nja, takoj dobila službo, tako da sem še po-
sebej vesela, da sem se odločila za opravlja-
nje tega tečaja. Izkazalo se je za več kot do-
bro odločitev.«*

DEMI STAMENKOVIĆ

Program poteka v celoti online, kar vam omogo-
ča, da se učite v času, ki vam najbolj ustreza. Po-
leg tega vključuje dostop do interaktivne e-učil-
nice, kjer lahko svoje znanje preverjate z upora-
bo kvizov, vaj in testov, kar vam omogoča po-
globljeno in prilagojeno učenje.



openIT d. o. o.

Dimičeva 13,
1000 Ljubljana

Tel.: 01 589 81 89

Spletna stran: openit.si

E-mail: info@openit.si

KAJ VKLJUČUJE PROGRAM?

Digitalni marketing v dobi AI: uvodni modul v digitalni marketing z osredotočenostjo na vlo-
go umetne inteligence (AI) pri spreminjanju di-
gitalnega trženja.

Email marketing: kako načrtovati, izvajati in op-
timizirati učinkovite email kampanje ter upravljati
z CRM sistemi.

Učinkovito spletno mesto in ecommerce:
načrtovanje, gradnjo in optimizacijo spletnih
strani ter trgovin za e-trgovino.

**Optimizacija spletni strani za iskalnike
(SEO):** tehnike SEO, vključno s tehnično, on-pa-
ge in off-page optimizacijo ter uporabo AI oro-
dij za izboljšanje rangiranja na iskalnikih.

PPC oglaševanje in Display oglaševanje:
osnove plačljivega iskanja z uporabo Google
Ads in prikaznega oglaševanja za generiranje
povpraševanja.

Vodenje družbenih omrežij: kako upravljati
kampanje na družbenih omrežjih, analizirati po-
datke in meriti učinkovitost.

Vsebinski marketing: načrtovanje in izvajanje
vsebinskega marketinga za povečanje angažira-
nosti občinstva.

**Strategija in načrtovanje digitalnega mar-
ketinga:** kako razviti in implementirati celovite
digitalne marketinške strategije, ki podpirajo
poslovne cilje.

**Analiza podatkov in Google Analytics 4
(GA4):** kako uporabljati Google Analytics 4 za
sledenje in analizo uspešnosti digitalnih kam-
panj.

**Veščine strokovnjaka za digitalni marke-
ting:** ključne veščine, ki jih potrebuje vsak stro-
kovnjak za digitalni marketing, kot so projektno
vodenje, agilno razmišljanje, kreativnost, reševa-
nje problemov, strateško razmišljanje, upravlja-
nje časa in komunikacijske veščine.

KLJUČNE NOVOSTI PRENOVLJENEGA PROGRAMA

- **Integracija umetne inteligence:** program vključuje nove module, osredotočene na uporabo umetne inteligence (AI) v digitalnem marketingu, kar je ključnega pomena za prihodnost tega področja.
- **Posodobljen modul o družbenih omrežjih:** program zajema vse ključne socialne platforme in njihove trende.



- **Poudarek na e-trgovini:** prenovljen modul ponuja nove lekcije o optimizaciji spletnih strani in trženju preko e-pošte z novimi vsebinami o avtomatizaciji trženja.

AKREDITACIJA, PRIDOBITEV CERTIFIKATA IN MOŽNOSTI ZAPOSLITVE

Diploma iz digitalnega marketinga je medna-
rodno priznan program, ki ga izvaja OpenIT v
sodelovanju z Digital Marketing Institutom iz
Dublina. Program je usklajen z Evropskim
ogrodjem kvalifikacij (EOK) na ravni 5 in zajema
ključne vidike digitalnega marketinga. Po uspeš-
no opravljenem usposabljanju, ki vključuje izpit,
pridobite certifikat, ki je mednarodno priznan in
vam bo omogočil boljše zaposlitvene možnosti
tako v Sloveniji kot tudi v tujini.

IZKORISTITE JESENSKI POPUST – 35 % POPUST DO 27. SEPTEMBRA

Izkoristite 35 % promocijski popust za
vpis na popolnoma prenovljeno usposa-
bljanje Diploma iz digitalnega marketin-
ga (online). Študenti, ki bodo v okviru
promocijske akcije vpisali Diplomsko iz di-
gitalnega marketinga, brezplačno pridobi-
jo še eno usposabljanje in certificiranje
(AI v digitalnem marketingu). Akcija velja
do 27. septembra, brez izjem.

Pridružite se več kot 43.000 študentom po vsem
svetu, ki so že pridobili to mednarodno priznano
diplomo, in naredite korak naprej v svoji karieri. (PR)

V DVEH LETIH DO DIPLOME

Hibridni študij računalništva in informatike

GLEDE NA TO, DA BERETE RAČUNALNIŠKE NOVICE, VAS ZAGOTOVO NAVDUŠUJEJO RAČUNALNIKI IN INFORMACIJSKA TEHNOLOGIJA? ČE SI ŽELITE, DA BI SE TUDI VAŠA KARIERA OSREDOTOČALA NA TA PODROČJA, JE PRVI KORAK PRIDOBITEV USTREZNE IZOBRAZBE.

Dobite jo lahko na Višji strokovni šoli DOBA (VSŠ DOBA), ki je ravnokar za drugi prijavni rok razpisala še nekaj prostih vpisnih mest za vpis v prenovljen in zelo sodoben študijski program Računalništvo in informatika.

Ker program izvajajo hibridno, je zelo primeren za vse, ki ste že redno zaposleni ali delate preko študentskega servisa.

HIBRIDNI ŠTUDIJ ZDRUŽUJE PREDAVANJA V ŽIVO IN ONLINE

Način izberete sami. Hibridna predavanja potekajo sinhrono za vse, tako za študente, prisotne v predavalnici na šoli, kot za študente, ki izberejo možnost, da predavanjem sledijo online preko računalnika. Hibridna predavanja bodo potekala v poznopopoludanskem času, tako da je izvedba primerna za zaposlene.

ZAKAJ IZBRATI ŠTUDIJ RAČUNALNIŠTVA IN INFORMATIKE NA VSŠ DOBA

V Sloveniji je kar nekaj višjih šol, ki ponujajo študij informatike. Programi so enaki, razlikuje se njihovo izvajanje. Študij računalništva in informatike na Višji strokovni šoli DOBA ponuja moderno rešitev za današnje študente, ki iščejo prilagodljivo, vendar temeljito izobraževanje.

Računalništvo in informatika je nov sodoben program, ki zagotavlja celovito izobraževanje na področju IKT. Opremi vas z znanji s področja operacijskih sistemov, programiranja, računalniških omrežij, umetne inteligence, kibernetske var-

nosti ... Spoznali se boste z različnimi področji in tako lažje ugotovili, katero področje vam najbolj »leži« in bi ga radi usvojili do potankosti.

Predavatelji in inštruktorji so strokovnjaki s področja računalništva in informatike. Zaposleni so v podjetjih, ki sledijo sodobnim tehnološkim napredkom. Za vas to pomeni, da boste dobili pristna in aktualna znanja iz perspektive strokovnjakov, ki so zaradi svoje narave dela vedno na tekočem z dogajanjem na področju informacijske tehnologije.

Pomemben poudarek študija je na praktičnem učenju skozi projekte, laboratorijsko delo in sodelovanje s tehnološkimi podjetji. Teorija je pomembna, vendar nekatera znanja lahko usvojite skozi prakso.

Fleksibilen urnik predavanj in možnost online študija vam omogoča popolno usklajevanje študija z osebnim življenjem, tudi če ste zaposleni. Nič več vam ne bo potrebno skrbeti, ali boste zamudili pomembno predavanje zaradi službe ali osebnih opravkov.

Z našo mrežo partnerjev lahko že med praktičnim izobraževanjem in sodelovanjem v projektih vzpostavite pomembne stike ter se povežete z ljudmi, ki delajo na področju računalništva in informatike, kar odpira vrata želeni zaposlitvi. Mreženje je zelo pomemben člen pri gradnji kariere. Izkoristite priložnost, ki vam jo ponuja VSŠ DOBA in že v času šolanja navežite stike s pomembnimi akterji na področju informatike in računalništva.

VSŠ DOBA praznuje 25 let in vam podarja 120,00 EUR popusta za vpis do 9. septembra. Vpis poteka do zapolnitve prostih mest.



»Sodoben pristop učenja, ki ga ponuja VSŠ DOBA je bil ključen pri moji odločitvi za študij. Zelo sem bil navdušen nad dostopnostjo in strukturiranostjo virtualnega učnega okolja, kar mi je omogočalo spremljanje in opravljanje obveznosti od koder koli in ob času, ki mi je najbolj ustrejal.«

Roman Zavec, inženir informatike

ŠTUDIRAJTE NA VSŠ DOBA IN V DVEH LETIH POSTANITE INŽENIR/INŽENIRKA RAČUNALNIŠTVA IN INFORMATIKE

Več o programu Računalništvo in informatika na www.doba.si. (P.R.)



Višja strokovna šola **25**

Višja strokovna šola DOBA

Prešernova ulica 1, Maribor

02 228 38 76

www.doba.si

visja@doba.si

FAKULTETA ZA INFORMACIJSKE ŠTUDIJE V NOvem MESTU

Študij prilagojen tempu sodobnega življenja

SODOBNA DIGITALNA DRUŽBA POSPEŠUJE TEMPO NAŠEGA VSAKDANA. PRI IZBIRI ŠTUDIJA JE GOTOVO ŠE VEDNO KLJUČNA VSEBINA, VSEENO PA SE VSE BOLJ KREPI TUDI POTREBA PO PRILAGODLJIVOSTI IN VKLJUČEVANJU NOVIH TEHNOLOGIJ V ŠTUDIJSKI PROCES.

Kader, po katerem dandanes izredno hitro narašča povpraševanje, so **specialisti za informacijsko-komunikacijsko tehnologijo (IKT)**. Ta trend je posledica vse večje odvisnosti podjetij, vladnih institucij in posameznikov od digitalnih orodij in rešitev, zato so strokovnjaki IKT ključni igralci pri razvoju, vzdrževanju in nadgradnji digitalne infrastrukture. Študij s področja informacijskih znanosti in tehnologije je zato varna izbira, a hiter tempo življenja in vedno naraščajoče obveznosti lahko posamezniku otežijo izpolnjevanje tradicionalno zasnovanih študijskih obveznosti.

HIBRIDEN ŠTUDIJ NA FAKULTETI ZA INFORMACIJSKE ŠTUDIJE

Potrebe po večji prilagodljivosti se dobro zavedajo na **Fakulteti za informacijske študije v Novem mestu (FIŠ)**, zato svojim študentom nudijo **možnost virtualnega sodelovanja na predavanjih in vajah**. Fakulteta je v celoti opremljena s sodobno videokonferenčno opremo in pametnimi tablam, zaradi česar lahko študenti individualno izbirajo, ali se bodo predavanj ude-



ležili v živo, v prostorih fakultete, ali preko spleta od kjerkoli v Sloveniji ali tujini. Ta hibridna oblika študija omogoča fleksibilnost in dostop do kakovostnih izobraževalnih programov, ne glede na geografske omejitve.

RAZNOLIK NABOR ŠTUDIJSKIH PROGRAMOV S PODROČJA IKT

Fakulteta za informacijske študije je na področju IKT vodilna izobraževalna institucija, ki nudi tako brezplačen redni, kot tudi izredni študij na vseh treh stopnjah. Na prvi, **dodiplomski** stopnji, lahko študenti izbirajo med dvema visokošolskima strokovnima študijskima programoma. Tisti, ki jim je blizu družboslovje v povezavi s poslovni-

mi in informatičnimi znanji, se bodo našli v študijskem programu **Informatika v sodobni družbi**. Razvojno-programerske veščine pa se lahko osvojijo na programu **Računalništvo in spletne tehnologije**.

Na **drugi stopnji študija** se nadgradita oba programa prve stopnje z magistrskima študijskima programoma Informatika v sodobni družbi ter Računalništvo in spletne tehnologije, pridružita pa se jima še magistrska programa **Podatkovne znanosti** in **Kibernetska varnost**. Fakulteta izvaja tudi **doktorski študijski program** tretje stopnje **Informacijska družba**.

ZAPOSILITEV PO KONCU ŠTUDIJA

Fakulteta za informacijske študije se ponaša z visokim deležem zaposlenosti svojih diplomantov, saj ti najdejo zaposlitev kmalu po zaključku izobraževanja, nekateri pa že med samim študijem. Veliko je tudi povpraševanja različnih podjetij po študentih neposredno na fakulteto, kar dokazuje visoko kakovost izobraževanja FIŠ, ki usposablja za **opravljanje najbolj zaželenih poklicev prihodnosti**. Več informacij je dostopnih na spletni strani fakultete na www.fis.unm.si. (P.R.)



Fakulteta za
informacijske študije
Faculty of information studies



CENTER PROJEKCIJE, LESTRA D.O.O.

Interaktivni zasloni namesto tabel, računalnikov in projektorjev

LEGAMASTER NUDI PROFESIONALNE INTERAKTIVNE ZASLONE ZA VSAKO SITUACIJO.

Tabla, računalnik ali projektor ... V izobraževalnem in poslovnem svetu se velikokrat srečamo z dilemo, kaj naj uporabimo. Sedaj te dileme ni več, saj so vse tri naprave združili v eno – v interaktivni zaslon.

Zakaj v učilnicah in pisarnah uporabljamo table? Preprosto povedano, ker omogoča zelo dobro posredovanje informacij. Gre pa za bolj analogni rešitev, ki ima samo eno funkcijo. Interaktivni zaslon, tako kot tabla omogoča, da nanj lahko pišemo, hkrati pa omogoča neomejeno velikost pisalne površine ter shranjevanje in deljenje zapisanih informacij.

Projektorji so bolj primerni za uporabo v večjih predavalnicah, ker zmorejo projicirati vsebino na velika platna. Interaktivni zasloni, ki imajo lahko diagonalo tudi 200 cm in več, pa so bolj primerni za manjše in srednje velike učilnice ali sejne sobe. Interaktivne zaslone lahko uporabljajo tudi več uporabnikov hkrati, kar je odlično za sodelovanje med učenci in za spodbujanje ekipnega dela v pisarnah.

Obenem pa interaktivni zaslon zmore še veliko več, saj lahko preko dotika zaslona upravljamo z prikazano vsebino. Zmore tudi zagon številnih programov za komunikacijo in sodelovanje, shranjevanje dokumentov, dostop do interneta in še več.

INTERAKTIVNI ZASLONI LEGAMASTER – ODLIČNA PRODUKTIVNOST, ŠE BOLJŠA PRIJAZNOST DO OKOLJA

Legamaster je svoje zaslone zasnoval za pisarne in učilnice. Vsaka podrobnost je prilagojena, da omogoča čim boljše, hitrejše in enostavnejšo uporabo ter posredovanje informacij. Kot se spodobi za takšnega proizvajalca, imajo na voljo kar nekaj modelov, od Explore, Evolve do Discover, Supreme in Panorama. Razlik med njimi je kar nekaj, kar je dobro, če iščete res dotične specifikacije. Vsem pa je skupen certifikat 1 % For the Planet, kar pomeni, da podjetje Legamaster od vsakega prodanega zaslona prispeva v sklad za varovanje in obnovo našega planeta Zemlja. Evolve 2 je eden novjših interaktivnih zaslonov. Ima premaz proti nadležnim odbojem svetlobe, ki lahko uniči tudi najboljšo predstavitev. Evolve 2 ima visoko svetilnost in Zero Gap zaslon kar pripomore k odličnem kontrastu, ki je



morda celo najbolj pomembna značilnost na interaktivnem zaslonu. Pogosto so uporabljeni v večjih, svetlih prostorih, zato je res pomembno, da svetilnost zmore kljubovati močni dnevni svetlobi.

Ker je vgrajen operacijski sistem Android, pomeni, da smo z delovanjem interaktivnega zaslona vsaj delno že seznanjeni, saj smo sistema že vajeni iz tablic in telefonov. Dodatnih priključkov je dovolj, če bi želeli povezati še kakšno zunanjo napravo. Na voljo je tudi USB-C priključek, ki podpira napajanje do 100 W, kar pomeni, da lahko nanj zlahka priklopimo prenosnik in tako preko enega kabla dobimo napajanje, sliko in funkcijo upravljanja na dotik.

RAZISKUJTE NA INTERAKTIVNIH ZASLONIH EXPLORE

Interaktivni zasloni Explore nimajo vgrajenega operacijskega sistema, kar se morda sliši kot pomanjkljivost, v resnici pa omogoča uporabnikom prosto izbiro sistema in ostalih komponent računalnika.

Namesto Androida, kot ga imajo zasloni Evolve2, lahko v zaslone Explore priklopite osebne računalnike ali t. i. OPS (angl. Open Pluggable Specification) sistem z, na primer, Windowsom, Intel procesorjem in poljubno količino delovnega spomina in prostora za podatke.

Legamaster priporoča, da Explore zaslon združite z OPS sistemom Navigator z Android operacijskim sistemom, ki omogoča dostop do Google trgovine, storitev in aplikacij Workspace za učenje in sodelovanje, česar se bodo najbolj veselili učenci in učitelji. Hkrati pa je omogočen tudi

dostop do programov Microsoft 365, vključno z Wordom, PowerPointom, Teamsi, ki so nepogrešljivi v pisarnah širom sveta.

Dokumente in ostale datoteke lahko shranjujete kar v Google Drive, delite si jih lahko preko Google Docs, Sheets, Slides ali podobnim programom. Vsi Google in Microsoft programi, ki jih bolj ali manj že zdaj uporabljate na računalnikih, so na voljo na interaktivnih zaslonih Explore.

NAJBOLJŠE SODELOVANJE IN UČENJE NA ZASLONIH LEGAMASTER

Interaktivni zasloni Legamaster so dober primer, kaj vse ponujajo interaktivni zasloni in zakaj so vse pogostejše uporabljeni v podjetjih in izobraževalnih ustanovah.

Če bi radi izboljšali, kako sodelujete s sodelavci, ali pa bi radi dijakom in študentom zagotovili najboljšo učno izkušnjo, potrebujete interaktivne zaslone.

Legamaster poleg vsega omenjenega nudi do 8 let garancije in brezplačne posodobitve.

Več pa na www.centerprojekcije.si.

(P.R.)

center 
projekcije

LESTRA d.o.o.

Vaška pot 17C, 1235 Radomlje

+386 1 563 60 60

info@centerprojekcije.si

www.centerprojekcije.si • www.zarnice.si

LUK – LJUDSKA UNIVERZA KRANJ

Vseživljenjsko učenje v zelenem prehodu še bolj pomembno

VSEŽIVLJENJSKO UČENJE JE KLJUČNO TAKO ZA OSEBNI KOT POKLICNI RAZVOJ. S HITRIM NAPREDKOM TEHNOLOGIJE IN SPREMEMBAMI NA TRGU DELA JE PRILAGAJANJE IN NADGRAJEVANJE KOMPETENC POSTALO ŠE POMEMBNEJŠE.

Vseživljenjsko učenje nam omogoča pridobivanje novih znanj, veščin in spretnosti za osebno in poklicno rast. Izboljšuje našo prožnost, kreativnost in prilagodljivost, kar nam omogoča uspešno soočanje z izzivi sodobnega časa. Znanje je neprecenljiv vir. In še nekaj je pomembno – usvojenega znanja nam nihče ne more vzeti.

TEHNOLOGIJA ZAZNAMUJE TUDI VSEŽIVLJENJSKO UČENJE

Tako doma kot na delovnem mestu je eden ključnih dejavnikov, ki svet spreminja hitreje kot kadar koli prej, tehnologija oziroma digitalizacija. LUK – Ljudska univerza Kranj je pripravljena na prihodnost, saj med drugim nudi računalniške tečaje, kot so računalniško in digitalno opismenjevanje, Excel za začetnike in za zahtevne uporabnike, pa tudi tečaj digitalne fotografije in individualne računalniške programe.

Starejše v programu Univerza za starejše naučijo uporabe interneta, e-pošte, pametnega telefona ter uporabe najrazličnejših aplikacij, pa tudi naročanja na zdravniški pregled, nakupa letalskih kart prek spleta ...

NA LUK LAHKO VSAKDO NAJDE NEKAJ ZASE

Ne glede na to, ali ste stari 30 ali 75 let, boste zagotovo našli program, ki se ga boste z vse-

ljem udeležili ter nadgradili znanje, ki bo pripomoglo k vašemu osebnemu razvoju, razvoju skupnosti, v kateri živite, ali pa vam bo v pomoč na delovnem mestu. Morda vam bo celo odprlo nova vrata na poklicni poti.

Na Ljudski univerzi Kranj vas čaka zares pestra paleta izobraževanj, delavnic, predavanj in ostalih aktivnosti za starejše. Zasnovane so tako, da spodbujajo intelektualno stimulacijo, krepijo socialne vezi in omogočajo aktivno in kakovostno preživljanje časa. Starejšim ponujajo priložnosti za nadaljnji osebni razvoj, medgeneracijsko sodelovanje ter možnosti za učenje novih veščin ali podajanje svojega znanja in izkušenj drugim generacijam.

Udeležite se lahko tudi delavnic Zelene linije znanj. Spoznali boste možnosti urbanega vrta na balkonu, sonaravnega vrtnarjenja, zeliščnega vrta in vsega o sadjarstvu. Na »Zero waste pojedini« boste izvedeli več o tem, kako uporabiti ostanke hrane, naučili se boste delati eko čistila in eko kozmetiko. Spoznali boste lahko tudi vse o moči deževnice in samooskrbnih elektrarnah.

TUJI JEZIKI, STROKOVNA USPOSABLJANJA IN PRIDOBITEV IZOBRAZBE

Na LUK nudijo še vrsto različnih delavnic in tečajev, prilagojenih željam ter zmožnostim posameznikov. Za tiste, ki bi se radi naučili tujih jezi-

kov, ponujajo splošne tečaje, tečaje po meri, pa tudi učenje jezika za poslovno komunikacijo.

V ponudbi boste našli tudi raznolika strokovna usposabljanja, ki so namenjena izboljšanju praktičnih veščin in pridobivanju specializiranega znanja v različnih poklicnih panogah (npr. računalništvo, oskrba na domu) ter pridobitvi Nacionalne poklicne kvalifikacije. Poleg tega lahko na LUK odrasli pridobite osnovnošolsko in srednjošolsko izobrazbo, kar vam lahko v relativno kratkem času odpre nove priložnosti na trgu dela in vam omogoči napredovanje v karieri.

Med drugim se lahko izšolate za pomočnika vzgojitelja, ekonomskega tehnika, bolničarja – negovalca ali trgovca.

SVETOVANJE

Pred vključitvijo v izobraževanje lahko dobite brezplačno svetovanje glede učenja odraslih in kariernih poti. Izkušene svetovalke vam pomagajo pri izbiri izobraževanja, odpravljanju ovir, organizaciji in vrednotenju znanja ter načrtovanju kariere. Sledijo novostim v izobraževanju, vas motivirajo in podpirajo pri samostojnem učenju. Nudijo pomoč pri prepoznavanju in dokumentiranju vaših znanj ter usmerjajo pri uporabi teh rezultatov za nadaljnje izobraževanje in karierni razvoj.

Več na spletni strani www.luniverza.si (P.R.)



ZA VSAKOGAR SE NEKAJ NAJDE.

**IZOBRAŽEVANJE • USPOSABLJANJE
TEČAJI • DELAVNICE ...**

Upiši se
**od 02.09.2024
- 27.09.2024**



**04 280 48 00 f
www.luniverza.si**

AGENCIJA POTI - Z znanjem do cilja

V Sloveniji še vedno ogromni potencialni prihranki pri izvajanju projektov

V IZVEDENI RAZISKAVI O IZVAJANJU PROJEKTOV V SLOVENIJI, KI JE BILA V PRVI VRSTI NAMENJENA UGOTAVLJANJU RAVNI UVELJAVLJENOSTI AGILNIH PRISTOPOV, OB TEM PA SMO USPELI PRIDOBITI ŠE VELIKO DRUGIH KORISTNIH INFORMACIJ.

Ugotovitve raziskave, v kateri je sodelovalo 268 anketirancev, so nas presenetile, žal predvsem v negativnem smislu.

Poglejmo nekaj ključnih ugotovitev:

- V slovenskih organizacijah se letno izpelje v povprečju 70 projektov, dolgih leto in pol in vrednih 500.000 €.
- Le 55 % projektov se zaključi do roka, 54 % v okviru proračuna, 75 % pa jih kakovostno doseže vse zastavljene cilje.
- V povprečju projekti zamujajo za 28 % glede na predvideno trajanje, planirane stroške presežejo za 18 %, končna funkcionalnost pa odstopa za 23 % glede na plan.

Nekoliko bolje so anketiranci ocenili uspešnosti projektov. V 4-stopenjski lestvici so vse kazalnike ocenili s povprečnimi ocenami od 2,7 do 2,9. Spraševali pa smo jih, kako ocenjujejo zadovoljstvo članov tima, zadovoljstvo naročnika, finančni uspeh projekta, nefinančne koristi (npr. zadovoljstvo uporabnikov) in vpliv učinkov projekta na uspešnost združbe.

Če (ne)učinkovito izvajanje projektov pogledamo na letnem nivoju, ugotovimo, da:

- organizacije zaradi neustreznega managementa projektov v povprečju izgubijo 3,4 milijonov EUR letno (pri čemer smo zanemarili nižje prihodke zaradi zamujanja projektov),
- so vse organizacije skupaj lani (iz istega razloga) izgubile 920 milijonov €.

Seveda bi lahko trdili, da do navedenih presežkov časa in stroškov prihaja zaradi nerealnih planov, a vseeno menimo, da se organizacije projektov lotevajo dokaj neorganizirano, saj je uporaba ključnih metod projektnega managementa na nizki ravni: le 10 % jih npr. redno uporablja metodo kritične poti, 47 % pa jih je navedlo, da metode nikoli ne uporabi.

ŠE VELIKO NEIZKORIŠČENEGA POTENCIALA

V Sloveniji imamo tako še ogromno rezerv in priložnosti za izboljšave! In še v razmislek: če bi z bolj sistematičnim managementom projektov letno prihranili le 1 % pri izvajanju projektov, bi bil prihranek 63.000 €. Vsekakor prihranek, zaradi katerega je vredno vlagati denar v usposabljanje projektnih vodij.

Na podlagi raziskave je izšla tudi knjiga dr. Stare Aljaža: AGILNO?! Projekti, zaposleni, podjetja, ki



vsebuje v tem trenutku najbolj celovit prikaz agilnih pristopov. Vsebinsko knjige si lahko ogledate v spletni knjigarni Agencije POTI.

V Agenciji POTI že več let izvajamo Akademijo PROJEKTNEGA managementa, ki zajema celoten proces projektnega dela od ideje do zagotavljanja finančnih in poslovnih učinkov izvedbe projekta.

Usposobili se boste za:

- učinkovito načrtovanje in vodenje vseh vrst projektov,
- sistematično pripravo projektov z uporabo preizkušenih metod in tehnik načrtovanja časa, virov, stroškov in prihodkov,
- uspešno doseganje ciljev,
- izdelavo idejne zasnove projekta, finančno analizo in ugotavljanje poslovne vrednosti,
- načrtovanje in izvedbo projekta z uporabo kombinacije procesnih in agilnih metod projektnega vodenja,
- osvojitve metod za izvedbo projekta v skladu z načrtovanimi sredstvi,
- učinkovito upravljanje sprememb z namenom zagotavljanja finančnih in poslovnih učinkov projekta,
- ustrezno izbiro projektne organizacije.

Na praktičnih izobraževanjih boste prejeli znanje, potrebno podlago tudi za pridobivanje tako IPMA, kot tudi PMI mednarodnih certifikatov, seveda pa tudi za NPK (nacionalno poklicno kvalifikacijo), svoje projekte pa boste izvajali bolj organizirano in učinkoviteje (hitreje in ceneje), projektni pristop pa vam lahko zagotovi tudi konkurenčnost in uspešnejše poslovanje. Sistematično usposabljanje projektnih managerjev zajema štirinajst delavnic:

- Šola projektnega managementa
- Priprava projekta – osnova za učinkovito izvedbo in uspeh projekta
- Učinkovita kombinacija agilnih, »vitkih« in »klasičnih« metod projektnega managementa
- Ekonomika projektov in metode za obvladovanje tveganj pri vodenju projektov
- Metode VREDNOTENJA in IZBIRE (investicijskih) projektov
- Napredno OBVLADOVANJE PROJEKTOV z uporabo umetne inteligence
- Projektna pisarna in zagotavljanje uspešnosti projektov v podjetjih in organizacijah
- Strokovnjak in tudi odličen vodja
- Uspešno vodenje PROJEKTHNIH timov
- Planiranje projektov in uporaba programa MS Project
- Uspešno načrtovanje, organiziranje in vodenje IT projektov
- AI mehanizmi in vodenje projektov digitalizacije
- Business Case Study
- Šola ASSET MANAGEMENTA za sodobne proizvodne in infrastrukturne sisteme

Na podlagi vaših potreb in predhodnega znanja si izobraževalni paket, niz več praktičnih delavnic, lahko oblikujete sami, na voljo pa so vam tudi ugodnosti.

Postanite odličen projektni manager in uspešno dokončajte vse zastavljene projekte! (P.R.)

agencija **POTI**

Z znanjem do cilja!

AK Akademija
Projektnega
Managementa

**Agencija POTI, Izobraževalna,
svetovalna in založniška družba, d.o.o.**

Tel.: +386 1 511 39 21

e-pošta: info@agencija-poti.si

www.management-projektov.si

PROACTA

Odpornost: veščina moči za nepredvidljiv svet

STE SE ŽE KDAJ ZALOTILI, DA RAZMIŠLJATE: DOKONČAL BOM TA PROJEKT, OPRAVIL TO NALOGO, PREŽIVEL TA TEDEN IN POTEM BOM KONČAL? VENDAR ŽIVLJENJE NI STATIČNO, VEDNO SE RAZVIJA. KO REŠIMO EN IZZIV, SE POJAVI NASLEDNJI.

Življenje vključuje neuspehe in izgube. Prihodnost je negotova, in vse, kar je vredno doseči, zahteva odpornost in disciplino. V tej neizogibni resničnosti je odpornost ključna veščina, ki določa, ali bomo v nenehno spreminjajočem svetu potonili ali plavali.

ZAKAJ JE ODPORNOST POMEMBNA?

Odpornost ni več samo sposobnost obvladovanja težav; postala je temeljna veščina, potrebna za uspeh v sodobnem svetu. Kot ugotavlja raziskava objavljena v reviji Forbes - <https://bit.ly/3WWA4c8>, delodajalci vedno bolj iščejo odpornost, saj delavcem omogoča obvladovanje hitrih sprememb, ki jih prinašajo nove tehnologije, kot je umetna inteligenca.

Odpornost pomeni, da se po neuspehu znamo pobrati, se prilagoditi izzivom in ohraniti notranjo moč. V svetu, kjer tehnično znanje hitro zastara, je odpornost ena redkih stalnic, ki ohranja delavce relevantne. Z njo obvladujemo stres, se učimo iz neuspehov in nenehno izboljšujemo—lastnosti, ki jih ni mogoče avtomatizirati.

UPORABNA POVSOD

Za razliko od tehničnih spretnosti, odpornost presega panoge in nazive. Ne glede na to, ali delate v IT, zdravstvu, finančah ali izobraževanju, vam bo sposobnost prilagajanja in okrevanja pomagala doseči odličnost in napredovanje. Odporni delavci kažejo čustveno inteligenco, neuspehe dojemajo kot priložnosti za rast in znajo načrtovati prihodnost z optimizmom. To jih naredi neprecenljive, ne glede na področje dela.

ODPORNOST JE KOT MIŠICA

Ljudje se rodimo z določeno mero odpornosti in smo ena najbolj odpornih vrst na tem planetu. A kar je prirojeno, pogosto ni dovolj. Tako kot mišice, tudi odpornost zahteva trening. Z vajo jo lahko okrepite, pri tem pa vam pomagajo različne tehnike. Ena bolj koristnih je obvladovanje impulzov, saj se vsakodnevno srečujemo s skušnjavami in izzivi, ki nas privedejo do hipnih odzivov. Z vadbo obvladovanja impulzov se lahko naučite premora, preden reagirate, kar vam omogoča bolj premišljene in nadzorovane odločitve.

OBVLADOVANJE IMPULZOV:

TEHNIKA SEMAFORJA

Obvladovanje impulzov pomeni upočasnitev, preden se odzovemo. Svoja čustva si predstavljajte kot semafor:

- Zelena luč: vse je mirno in imate nadzor nad dogajanjem.
- Rumena luč: imate vse pod nadzorom: Morate se v vas pojavljajo razočaranja, nepotrpežljivost ali obrambna naravnost. To je vaš signal, da upočasnite.
- Rdeča luč: Ko dosežete to točko, se je težje nadzorovati.

Cilj je posredovati pri **rumeni luči**, preden se prižge rdeča luč.

Primer: soočanje s kritično povratno informacijo
Situacija: Med polletnim razgovorom vaš nadrejeni nepričakovano poda kritično povratno informacijo.

- Zelena luč: Srečanje začnete mirno in samozavestno.

- Rumena luč: Slišite kritiko in čutite, da se v vas porajajo obrambna čustva - to je vaša rumena luč.
- Rdeča luč: Ker ne kontrolirate impulza, se odzovete: ali ugovarjate ali se zaprete vase.

Uporaba tehnike: Ko začutite rumeno luč, se ustavite. V mislih preštejte do pet ali zavestno dihaite. To izkoristite za ponovni nadzor in spremembo perspektive. Namesto da se odzovete obrambno, o povratni informaciji razmišljajte kot o priložnosti za izboljšanje.

Izid: Odzovete se mirno, postavite pojasnjevalna vprašanja in se osredotočite na to, kako na podlagi povratne informacije rasti.

POVABILO ZA KREPITEV SVOJE ODPORNOSTI IN OPOLNOMOČENJE DRUGIH

Če ste pripravljeni narediti naslednji korak pri krepitevi osebne odpornosti ali opolnomočenju drugih, da storijo enako, lahko storite tri stvari:

1. Vzemite knjigo *Uspešni pod pritiskom* - v njej boste našli več kot 50 tehnik za samopomoč
2. V svoji organizaciji izvedite delavnico o odpornosti.
3. Če pa želite narediti še korak dlje - postanite vzornik in začnite poučevati veščine odpornosti: udeležite se certifikacijske delavnice persolog® model osebne odpornosti.

Več informacij - skenirajte QR-kodo.

Sprejmite moč odpornosti in postanite katalizator sprememb! (P.R.)



USPEŠNI *pod* PRITISKOM

Preverjene tehnike za odpravljanje stresa in povečanje odpornosti

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

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

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

V vseh bolj založenih knjigarnah ali na spletu:

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



MINISTRSTVO ZA OBRAMBO (MORS)

Do najboljše izobrazbe s štipendijo MORS

KO VSTOPAMO V SVET ODRASLIH, PODCENJUJEMO VREDNOST DOBRE IZOBRAZBE.

Zavedamo se, da jo potrebujemo. Ne zavedamo pa se, kako močno dobra ali slaba izobrazba kroji našo prihodnost. Ministrstvo za obrambo Republike Slovenije (MORS) nudi finančno podporo dijakom in študentom, da se lahko v polni meri posvetijo izbranemu študiju, obenem pa si zagotovijo varno prihodnost in razgibano zaposlitev po koncu šolanja. **Štipendija Ministrstva za obrambo je več kot le denarna pomoč. Gre za celovit program, ki vključuje finančno podporo, dragocene izkušnje že v času študija in priložnost za nadaljnji karierni razvoj.**

POGOJI ZA PRIDOBITEV ŠTIPENDIJE

Štipendije MORS so namenjene dijakom in študentom, ki izpolnjujejo določene pogoje. Prvi pogoj je primerna starost, dijaki, ki se vpisujejo v prvi letnik, ne smejo biti starejši od 18 let, študenti pa ob vpisu v prvi letnik ne smejo biti starejši od 23 let. Kandidati morajo biti zdravi in sposobni za vojaško službo, imeti morajo slovensko državljanstvo, pridobiti pozitivno varnostno soglasje ter imeti ustrezen šolski uspeh, ki lahko štipendistom odpre vrata do še višje štipendije.

Štipendije so prioritarno namenjene dijakom in študentom, ki se izobražujejo na področjih, kot

“Za štipendijo Slovenske vojske sem se odločil predvsem zato, ker sem si na ta način zagotovil poklic po šolanju. Že štirikrat sem bil na taboru MORS in mladi, kjer sem spoznal, da mi je vojaški način življenja pisan na kožo. Ob podpisu pogodbe o štipendiranju sem zelo ponosen nase, saj sem si s tem zagotovil bodočnost.”

Matej Cajhen, štipendist MORS

so strojništvo, elektrotehnika, računalništvo in informatika, telekomunikacije, gradbeništvo, promet in pomorstvo, kemija, mehatronika, zdravstvo ter za poklic avto serviserja in kuharja. V kolikor pa so dijaki oz. študenti drugih smeri, pa naj svoje možnosti preverijo na spletni strani www.postanivojak.si ali na najbližji Upravi za obrambo.

SPLAČA SE POTRUDITI ZA DOBRO OCENO

Prejemniki štipendij prejmejo mesečno finančno podporo, ki jim pomaga pri kritju stroškov študija in bivanja. Osnovna štipendija za dijaka znaša 25 % minimalne slovenske plače, za študenta pa 32 % minimalne slovenske plače. Štipendija se poveča z dodatkom na opravljeni letnik, z dodatkom na učni uspeh in z dodatkom za opravljeno temeljno vojaško strokovno usposabljanje.

Višina štipendij je med višjimi v državi in za leto 2024 znaša za dijake od 343 € do 475 €

na mesec, za študente pa od 401 € do 688 € na mesec. Sam znesek pa je odvisen od letnika vpisa in povprečne ocene štipendista. Ministrstvo za obrambo pa štipendistom ne nudi le finančno pomoč, ampak tudi ugodnosti na drugih področjih: pomoč pri izdelavi diplomskih nalog, praksa na ministrstvu, pridobivanje izkušenj na taborih in usposabljanjih, svetovanje in še več.

OBVEZNOSTI ŠTIPENDISTOV

Štipendija pa ne prinaša le ugodnosti, ampak tudi določene obveznosti. Prejemniki štipendij se zavežejo, da bodo po zaključku študija zaposleni v Slovenski vojski za vsaj toliko časa kot je trajala štipendija. Dolžina te obveze je odvisna od trajanja prejemanja štipendije, obenem pa štipendistom omogoča takojšnjo zaposlitev po končanem šolanju.

ŠTIPENDIJE TUDI ZA BODOČE POGODBENE REZERVISTE

Ministrstvo za obrambo je objavilo Javni natečaj za podelitev kadrovske štipendije za poklicne vojake in častnike. Hkrati pa je za možnost vključitve v pogodbeno rezervno sestavo Slovenske vojske po opravljenem šolanju oziroma študiju, objavilo tudi Javni natečaj za podelitev štipendij kandidatom za vojake in častnike pogodbene rezervne sestave Slovenske vojske.

POSTOPEK PRIJAVE

Kandidati morajo izpolniti prijavnico, ki je na voljo na www.postanivojak.si ali na Upravi za obrambo na območju vašega stalnega prebivališča, kjer vam bodo nudili tudi pomoč in dodatne informacije. Poleg izpolnjenega obrazca je potrebno priložiti še druga dokazila, kot so šolski uspeh, motivacijsko pismo in morebitna priporočila. **Vsi zainteresirani se lahko prijavite do vključno 30. septembra 2024.**

(P.R.)

Nacionalni koordinacijski center za kibernetsko varnost: NCC-SI

Gradimo varno mrežo!

SLOVENIJA JE BOGATEJŠA ZA NOV CENTER ZA KIBERNETSKO VARNOST.



Urad za informacijsko varnost Republike Slovenije (URSIV) na podlagi Uredbe EU evropskega parlamenta in sveta o vzpostavitvi Evropskega industrijskega, tehnološkega in raziskovalnega kompetenčnega centra za kibernetsko varnost ter Mreže nacionalnih koordinacijskih centrov UREDBA (EU) 2021/887 in sklepa vlade RS, vzpostavlja Nacionalni koordinacijski center za kibernetsko varnost, (ang. National Cybersecurity Coordination Centre Slovenia) oziroma NCC-SI.

Glavni cilji NCC-SI bodo izgradnja skupnosti, razvoj kadrov ter podpora raziskavam, razvoju in inovacijam na področju kibernetske varnosti, pri čemer računamo tudi na sredstva iz različnih programov EU, namenjenih tem področju. Velik podarek bo NCC-SI namenil promociji kibernetske varnosti kot karierni poti za mlade. V ta namen je URSIV že leta 2020 pričel izvajati projekt Kibertalent, ki je bil v začetku namenjen samo podpori vsakoletne udeležbe na evropskem tekmovanju mladih talentov v kibernetski varnosti European Cybersecurity Challenge. Projekt letos širimo s poskusno izvedbo usposabljanj s področja kibernetske varnosti za deklice in vzpostavitev mreže srednjih šol za kibernetsko varnost. Za ta namen v jeseni v sodelovanju s Fakulteto za elektrotehniko Univerze v Ljubljani pričnemo usposabljanja učiteljev in inštruktorjev. V času počitnic sodelujemo tudi pri izvedbi poletnega tabora s področja kibernetske varnosti za mlade, ki ga organizira Gea College.

PRIHAJA ŠE VEČ PROJEKTOV

NCC-SI bo v prihodnje zadalžen tudi za sofinanciranje ciljnih raziskovalnih projektov na področju kibernetske varnosti, s katerimi je v preteklosti pričel URSIV. Tako z Javno agencijo za znanstvenoraziskovalno in inovacijsko dejavnost (ARIS) in Ministrstvom za obrambo sofinanciramo projekt s področja napredne analitike podatkov in



modeliranja napadov ter napadalcev na področju kibernetske varnosti v sektorjih obrambe, notranje varnosti, obveščevalne dejavnosti, zaščite in reševanja ter kritične infrastrukture. Drugi projekt, ki ga prav tako sofinanciramo skupaj z ARIS, pa je s področja uporabe umetne inteligence v kibernetski varnosti.

Iz vidika NCC-SI je pomembna tudi priprava vsebin s področja kibernetske varnosti za kurikulum v osnovnih in srednjih šolah ter priprava vzorčne varnostne dokumentacije in varnostnih ukrepov za organizacije različnih velikosti, ki sodita med aktivnosti v enem od projektov iz Načrta za okrevanje in odpornost (NOO).

URSIV oziroma NCC-SI znotraj njega je bil letos skupaj s partnerji uspešen tudi pri pridobitvi dveh projektov EU. Prvi je Akadimos s področja pridobivanja veščin kibernetske varnosti, drugi pa ALiEnS-SOC, namenjen uporabi novih tehnologij in umetne inteligence v varnostno operativnih centrih.

NCC-SI bo v prihodnje pričel z izgradnjo skupnosti, ki bo povezovala različne deležnike s področja kibernetske varnosti. Na ta način želimo povezati slovenska podjetja, izobraževalne in raziskovalne organizacije s tega področja za doseganje kritične mase, ki bo lahko najbolj učinkovito uporabila omejene vire. Verjamemo, da lahko s sodelovanjem vseh najbolje pripomoremo k dvigu ravni kibernetske varnosti v državi. Delovanje novega Nacionalnega koordinacijskega centra za kibernetsko varnost lahko spremljate na njihovih profilih Facebook in Instagram. (PR)



Avtorja: Mag. Marjan Kavčič, Katarina Janjič

REPUBLIKA SLOVENIJA
**URAD VLADE REPUBLIKE SLOVENIJE
ZA INFORMACIJSKO VARNOST**

**Urad Vlade Republike Slovenije za
informacijsko varnost**

Ulica gledališča BTC 2
1000 Ljubljana

01 478 47 78
gp.uiv@gov.si

Znam za 5

Kako premagati ovire pri učenju matematike

MATEMATIKA JE ZA MNOGE UČENCE VIR STRESA IN TESNOBE. STRAH PRED MATEMATIKO, ZNAN TUDI KOT MATEMATIČNA ANKSIOZNOST, NI REDEK POJAV.

Malo nervoze je sicer dobra stvar, ki lahko spodbudi otroke k učenju. Toda matematična tesnoba je nekaj večjega.

Raziskava, ki sta jo izvedla kognitivna znanstvenika dr. Sian Beilock in dr. Ian Lyons, je pokazala, da že samo pričakovanje matematične aktivnosti aktivira možganske centre, povezane z zaznavanjem groženj in bolečine. Ta strah ni omejen le na nekaj posameznikov – ocene kažejo, da približno 20 % do 25 % otrok doživlja zmerno do visoko stopnjo anksioznosti pri matematiki.

Otroci, ki se bojijo matematike, se ji pogosto izogibajo, kar vpliva na njihove akademske dosežke in kasnejše poklicne možnosti. **Nekateri celo spremenijo svoje sanje in cilje, da bi se izognili matematiki na fakulteti.**

POSLEDICE STRAHU PRED MATEMATIKO

Zakaj je matematična anksioznost tako velik problem? Prvič, vodi v začaran krog neuspeha in strahu. Otroci, ki se bojijo matematike, se je manj učijo, kar vodi v slabše ocene in še večji strah pred prihodnjimi nalogami.

Pomanjkanje samozavesti jih ovira pri aktivnem sodelovanju v razredu in postavljanju vprašanj, ko ne razumejo snovi. Posledično se izogibajo matematičnim izzivom, kar še pogloblja njihov strah.

Poleg tega otroci, ki se soočajo z matematično anksioznostjo, pogosto ne vedo, kako se učinkovito učiti matematike. V šoli morda ne sledijo povsem učni uri, doma pa se soočajo z nalogami, ki jih ne razumejo. Pogosto so prepuščeni

sami sebi, brez ustreznih orodij in podpore. Knjige s tisočimi nalogami, kjer je podana le končna rešitev, ne nudijo dovolj pomoči za razumevanje postopkov, ki vodijo do rešitve.

Vse to prispeva k temu, da otroci doživljajo neuspeh v matematiki ne zaradi pomanjkanja sposobnosti, temveč zaradi pomanjkanja pravega pristopa in podpore. **Pogosto mislijo, da jih je strah matematike, ker jim ne gre, vendar je resnica obratna – ne gre jim, ker jih je strah.**

REŠITEV

Prvi korak je prepoznavanje problema in razumevanje, da strah ni nepremagljiv. S pravim pristopom, ki vključuje podporo, postopnost in uporabo ustreznih učnih orodij, lahko vsak otrok premaga svoj strah pred matematiko in doseže uspeh.

V veliko pomoč so lahko tudi knjige Znam za 5. V knjigah je več kot 500 rešenih nalog, brez izpuščenih korakov. To pomeni, da ima otrok možnost, da sledi celotnemu postopku reševanja naloge, kar mu omogoča boljše razumevanje in

Želim, da vzljubiš matematiko.
Verjamem v tvoje sposobnosti in vem,
da potrebuješ samo malce pomoči
in spodbude.

URŠKA IZ ZNAMZA5.SI

lažje sledenje v nadaljnjih korakih. Sedenja pred praznim listom in razmišljanja, kako sploh začeti, več ne bo. Knjige najdete na: <https://znamza5.si/> Naloge v knjigah "Znam za 5" so prilagojene učnemu načrtu in vključujejo tako lažje kot težje naloge. Poseben poudarek je na tistih nalogah, ki se redno pojavljajo na testih in preverjanjih, kar zagotavlja, da otrok vadi točno tisto, kar bo potreboval pri ocenjevanju. Poleg tega so naloge napisane ročno, pomembni elementi pa so poudarjeni z barvami, kar naredi učenje bolj prijetno in manj zastrašujoče.

Poleg knjig Znam za 5 imajo otroci in starši dostop tudi do zaprte Facebook skupine, kjer lahko postavljajo vprašanja in dobijo pomoč pri nalogah, ki jim povzročajo težave. Ta dodatna pod-



pora je ključnega pomena za otroke, ki potrebujejo več časa in razlage za razumevanje določenih stvari.

Pomembno je, da otroci razumejo, da je vsak dan, ko ne rešujejo matematičnih nalog, v resnici dan, ko vadijo "neučenje" matematike. Vsakodnevna vaja, pa naj bo še tako majhna, gradi navado učenja in razumevanja. Ključno je, da otroci uvidijo, kako majhni koraki vodijo do velikih premikov.

Resnica je, da talent predstavlja le majhen del uspeha – večino dosežkov prinese trdo delo in vztrajnost. Otroci, ki jim gre bolje v šoli, pogosto več vadijo ali imajo boljše navade učenja. Tisti, ki ne morejo slediti tempu pouka, niso leni ali nezainteresirani – potrebujejo le več časa in ustrezno podporo.

Več o knjigah Znam za 5 je na spletni strani: <https://znamza5.si/>

(P.R.)

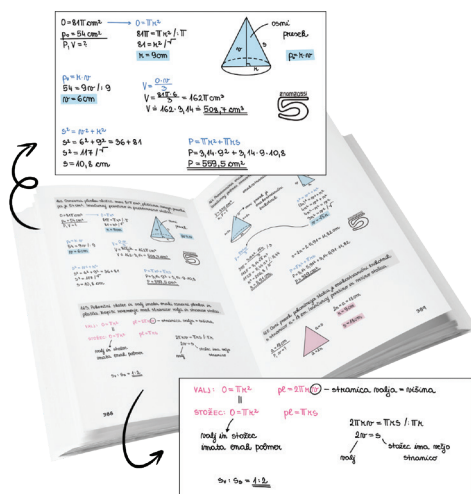
znamza5.si

urska@znamza5.si

Trg komandanta Staneta 8

1000 Ljubljana

<https://znamza5.si/>



8 uporabnih trikov v Google Zemljevidih

KO POTUJETE PRAKTIČNO KAMORKOLI, VERJETNO VSAJ OBČASNO UPORABLJATE APLIKACIJO GOOGLE ZEMLJEVIDI. UPORABLJATE JO TAKO ZA DOLGA POTOVANJA KOT ZA KRAJŠE RAZDALJE, KO ŽELITE PRITI DO TOČNO DOLOČENEGA NASLOVA.

Velika prednost aplikacije Google Zemljevidi je tudi ta, da se lahko z njihovo pomočjo enostavno izognete zastojem, oviram na cesti, konec koncev tudi cestninam.

Če iščete trike, da bi Google Zemljevidi v vaših rokah postali še bolj uporabni, smo jih nekaj zbrali. Zemljevidi premorejo neslutene možnosti in vse je v enem članku nemogoče zaobjeti, zato vam predstavljamo nekaj tistih, ki se nam zdijo zares uporabne in jih morda ne poznate.

DELI LOKACIJO

Ena boljših funkcij Google Zemljevidov je deljenje lokacije s prijatelji oziroma s komerkoli. Recimo, da ste nekje s prijatelji in se v nekem trenutku ločite ter se želite potem spet zbrati na kup. Posebej na neznanih krajih zna biti to precej nerodno. Tudi klic tega ne more rešiti tako učinkovito kot deljenje lokacije, ki se posodablja in ji lahko sledite v realnem času.

V Zemljevidih tapnite svojo ikono v iskalni vrstici desno zgoraj in v meniju izberite »Skupna raba lokacije«. Nato kliknite gumb »Nova skupna raba«. Spodaj izberete, s kom bi radi lokacijo delili, nad tem pa, za koliko časa (lahko izberete po urah ali dokler funkcije ne izklopite).

Google Zemljevidi bodo delili lokacijo z izbranimi stiki, ki bodo lahko vaš položaj spremljali v aplikaciji. Ko bodo odprli Zemljevide, se bo na



mestu, kjer ste, prikazala vaša ikona. Lahko bodo izbrali tudi, naj jih Zemljevidi vodijo do vas.

OZNAČITE SI STVARI

Če se nekam odpravljate in bi si radi označili, kaj vse želite videti, si to lahko označite v Google Zemljevidih. Ustvarite si seznam znamenitosti, ki ga boste imeli vedno pri roki, poleg tega bo vse, kar boste označili, vidno tudi na zemljevidu. Na začetni strani spodaj imate možnosti »Raziščite«, »Vi« in »Prispevajte«. Kliknete na »Vi« in si ogledate seznime, lahko pa ustvarite tudi novega. Mesta lahko dodate tako, da kliknete na seznam in nato zgoraj v iskalniku najдете, kar želite. Ko boste najdeno tapnili, bo shranjeno v seznam.

Lahko pa to naredite malo drugače in najprej v osnovnem meniju poiščete, kar bi želeli najti, potem pa na zemljevidu tapnete kraj. Ko se vam

spodaj prikaže več informacij, v vrstici, kjer so tudi »Navodila za pot«, oddrsate desno, in pojavi se možnost »Shrani«. Če jo tapnete, lahko potem izberete, v kateri seznam želite lokacijo dodati. Ko ga znova potrebujete, je seznam dostopen na začetnem zaslonu spodaj pod možnostjo »Vi«, kot smo napisali na začetku.

Malo prakse in funkcija bo izredno uporabna že na naslednjem dopustu.

KJE SEM PARKIRAL?

Predvsem v mestih, ki jih ne poznate, se vam zlahka zgodi, da parkirate avto, a ga na koncu dneva iščete, ker ne veste, kje natančno je. Temu se izognete z najenostavnejšim in zelo učinkovitim trikom. Pojdite v Google Zemljevide. Z modrim krogom je označena točka, kjer se nahajate. Tapnite nanjo in med možnostmi se po-

Vaš najljubši kanal
vam bo zaupal vsebino

naslednje številke...

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

KAKO SE IZOGNEM CESTNINAM?

Ko že imate Google Zemljevidi v načinu navigacije, spodaj piše, koliko časa je še do konca poti. Če tisto ploščico oddrsate navzgor, se pokaže meni in na koncu so nastavitve. Tapnite nanje. Če se boste potem pomaknili nekoliko navzdol, se ustavite pri »Možnosti za pot«, med katerimi so »Izogbi se cestninam«, »Izogbi se avtocestam« in »Izogbi se trajektom«. Označite, kar želite in nadaljujte pot. Vedite le, da si sistem to zapomni tudi za vaše nadaljnje poti, tako da naslednjič spet označite oziroma odznačite tako, kot vam bo na poti odgovarjalo.

javi tudi »Shrani parkirišče«. Urejeno. Zdaj bo na zemljevidu pisalo »Parkirali ste tukaj«. Tudi na to lahko tapnete in aplikaciji naročite, naj vas pripelje do označene lokacije.

UPORABLJAJTE GOOGLE ZEMLJEVIDE TUDI BREZ POVEZAVE

Če pogosto uporabljate aplikacijo, se vam je zagotovo že kdaj zgodilo, da ste se znašli na kakšnem območju, kjer ni bilo prenosa podatkov oziroma mobilnega omrežja, kar je lahko hitro težava. Google Zemljevidi pa imajo rešitev in lahko delujejo tudi, če nimate omrežja. Ko odprete aplikacijo Zemljevidi, kliknite na svojo sliko zgoraj na skrajnem desnem robu iskalne vrstice, nato izberite »Zemljevidi brez povezave« in »Izberite svoj zemljevid«. Nato izberete območje, ki bi ga radi shranili tudi za takrat, ko prenosa podatkov ne bo na voljo. Velikost območja je omejena, ampak precej velika, saj lahko na ta način shranite območje, precej večje od Slovenije. Če to ne bo zadostovalo, si lahko shranite tudi večje število območij brez povezave. Ta območja lahko nato uporabljate enako, kot ste vajeni aplikacijo uporabljati z internetno povezavo – v njih lahko kaj približate, oddaljite, iščete in uporabljate navigacijo. Seveda pa shranjen zemljevid, v kolikor ne boste imeli prenosa podatkov, ne bo mogel nuditi prometnih informacij v realnem času.

IMATE ELEKTRIČNI AVTOMOBIL IN IŠČETE POLNILNICO?

Nič lažjega. Zemljevidi vam lahko na poti pomagajo pri iskanju polnilnih postaj za električna vozila. Iskanje lahko celo filtrirate po vrsti priključka, ki je združljiv z vašim vozilom. Najprej smo poskusili z vpisom »EV charging« v iskalno okno aplikacije. Tako smo dobili največ rezultatov. Lahko pa pod iskalnim oknom na začasnem zaslonu, kjer so možnosti »Restavracije«, »Hoteli« in podobno, oddrsate na desno stran do »Več«. Potem se vam odpre ogromno možnosti (priporočamo, da jih raziščete), med njimi pa so tudi »Polnilne postaje« (pa tudi navadne »Črpalke«, če nimate električnega avtomobila). Med potjo lahko katero izmed njih tapnete in jo izberete kot postanek na poti. Ta trik lahko uporabite tudi za hotele, kavarne, bančne avtomate, parkirišča, znamenitosti ...

PREVERITE MOREBITNO GNEČO

Preden se odpravite do neke atrakcije ali na območje, na katerem pričakujete gnečo, preverite stanje. Če vpišete neko podjetje, trgovski center ... lahko v aplikaciji kliknete nanj, se pomaknete nekoliko navzdol in preverite zasedenost po dnevih in urah.

Prav tako lahko pri krajih na zemljevidu (na primer središče Ljubljane) opazite oranžen krog z grafom, poleg pa napis »Območje gneče«. Če nanj kliknete, si lahko prav tako ogledate grafe zasedenosti za posamezne ure in dni v tednu ter iz njih razberete podrobnosti – torej kdaj se na območju zadržuje največ ljudi.

RESTAVRACIJE IN MOŽNOSTI

Recimo, da ste v nekem kraju, ki ga ne poznate. Postanete lačni in radi bi našli dobro restavracijo. Verjamemo, da večina to funkcijo pozna, pa vendar bo komu zagotovo prišla prav. Ko odprete Zemljevide, je pod iskalnikom možnost »Restavracije«. Preglejte njihove ocene in mnenja uporabnikov. Prav tako lahko pogledate, kdaj so najbolj zasedene.

Najbolje pri vsem pa je, da lahko v restavracijo oziroma lokal neposredno in Zemljevidov pokličete s klikom na gumb »Pokliči«. Preverite pa lahko tudi urnik. V uredništvu se tega poslužujemo zelo pogosto, tudi v Sloveniji, in podatki, ki so vnešeni, praviloma kar držijo. Pri nekaterih restavracijah je celo možnost »Oddaj naročilo«.

ENOSTAVNA NAVIGACIJA NA LETALIŠČU ALI ŽELEZNIŠKI POSTAJI

Če iščete določeno trgovino v velikem nakupovalnem središču ali v tranzitnih središčih, kot sta na primer letališče ali železniška postaja (predvsem v večjih mestih), imajo Google Zemljevidi rešitev. Če vpišemo ime letališča ali na zemljevidu kliknemo nanj, najdemo na spodnjem delu zaslona na telefonu več zavihkov in med njimi je tudi »Imenik«. Spodaj se zvrstijo restavracije in trgovine. Ko pridemo do tiste, ki nas zanima, nanjo kliknemo in nadaljujemo s klikom na »Navodila za pot«. Aplikacija nas bo pripeljala do zelenega cilja. Na vseh svetovnih letališčih, železniških in avtobusnih postajah ne moremo pričakovati enako dobrega rezultata, ampak zadeva načeloma deluje.

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



EA SPORTS FC 25

Ja, FIFA ni več FIFA, temveč EA Sports F(ootball) C(lub), in kar se je začelo lani s FC 24, se letos nadaljuje s FC 25. Igra, ki ima na naslovnici Juda Bellinghama, je na zelenici precej podobna lanskemu, ni pa seveda brez novosti. Bolj slabši kot je kot pri podaji, več verjetnosti je, da hitreje premikajoča se žoga ne bo prišla do naslovnika, in na razpolago so novi triki, kot sta stopanje čez žogo in obrat po vleki žoge za sabo. Več poudarka avtorji dajejo taktiki, saj je v FC 25 opazno več taktičnih nastavitvev in dela s formacijami, ki tokrat delujejo nekoliko drugače. Razlike med vlogami so večje, igralcu pa je treba manj skrbeti za virtualne nogometaše, ki se obnašajo bolj inteligentno. Novi razpon razlik med igralci, ki mu pravijo PlayStyles, posebej vpliva na vratarje, ki se v FC 24 res niso kaj dosti razlikovali, tokrat pa raje odbijajo, tečejo iz vrat, prestrezajo predloške ... Dosti dela so vložili v kariero, v kateri je mogoče igrati tekme iz resničnosti in jih simulirati, v njej pa se pojavljajo zvezdniki iz preteklosti, kot so Pirlo, Nistelrooy in Henry. In ja, Ultimate Team prejme dosti nove robe, bleščečih sličic in sploh vsega, kar sodi k načinu, ki založniku nosi zlata jajca.

NBA 2K25

Košarka je eden najbolj priljubljenih športov na svetu, ameriški NBA pa je tudi v Sloveniji, zlasti odkar v njej igra Dončić, najbolj gledana liga. Luka je bil sicer že na naslovnici uradne NBA videoigre, in sicer leta 2022, medtem ko sta letos na njej »Kelt« Jayson Tatum in A'ja Wilson, zvezdnica ženske lige NBA, ki smo jo spremljali na pred kratkim končanih olimpijskih igrah, na katerih so se Američanke za las izmuznile porazu proti Francozinjam. Tako Jaysona kot A'jo in še na stotine drugih igralcev in igralk so posneli v studiu za zajem gibanja, pri tem pa so programerji udejavnili novo tehnologijo, ki posnete gibe prevaja v obnašanje na igrišču. Zaradi tehnologije ProPlay so igralci letos še bolj prepoznavni, zlasti pa izva-



jajo natanko takšne gibe kot v resnici, od preigravanja prek zabijanja do izvajanja trojk. Naslednja dobrota je nadgrajen nadzor nad metom in obrambo. V slednji se je mogoče natančneje razporejati in ovirati napadalca, kar bo zagotovo dobrodošlo pri igranju prek spleta, pri katerem je obramba v seriji 2K tradicionalno problematična. Pri metu z desno analogno paličico pa je mogoče prekinjati mete in direktno iz njih prehajati v druge poteze, prilagoditi način izmeta in vklopiti ritmično metanje. Poleg akcije na parketu je v NBA 2K25 vdelana ulična košarka, tu je menedžerski del z novo dobo in mogoče se je udeležiti v ženski ligi WNBA.

Let's Sing 2025

Leto je naokrog in spet je čas, da zgrabimo za mikrofonsko ali poženemo brezplačno mobilno aplikacijo in zakrulj..., ekhm, zažvrgolimo v »simulaciji petja« Let's Sing. Igra, ki nadaljuje tradicijo slovityh Sonyjevih videoigernih karaok SingStar, vnovič omogoča samotarsko in skupinsko izkušnjo – peti je namreč mogoče solo ali v dvojce, troje ali četvero. Vrača se karierni način, ki pri naša novo zgodbo o nadebudni pevki ali nadebudnem pevcu. V njej je mogoče združiti moči z zanimivimi novimi liki, opravljati izzive in napo-

sled zasloveti širom sveta. V zgodbo je mogoče postaviti lasten lik, ki ga lahko oblikujete do poslednjih podrobnosti, izberete pa lahko tudi barvo glasu. Naj bo vaš avatar takšen ali drugačen, z njim se med drugim podate na tekmovanje Let's Sing Music Award, na katerem se udeležujete v raznolikih dogodkih, pobirate nagrade in se primerjate z drugimi na mednarodnih lestvicah. Če se vam Eurosong še ni preveč zameril in bi radi v zavetju svojega doma sebi in prijateljem pokazali svoje razkošno pevsko znanje, ne da bi v vas buljilo oko kamere, je Let's Sing 2025 prava stvar za vas.

Farming Simulator 25

V nasprotju z mnenjem marsikoga Farming Simulator ne izhaja vsako leto, marveč si avtorji vzamejo nekaj časa, da v vsak del dodajo več novosti in zanimivosti, kot če bi igra prihajala letno. Zadnja inačica je prišla predlani, letos pa se lahko ljubitelji veselijo verzije 25. Najbolj opazna je prenovljena grafična podoba z lepšimi teksturami, vremenskimi učinki, oblaki, travo, meglicami v daljavi, boljšim senčenjem in drugimi gradniki. Sledi dejstvo, da se bomo tokrat podali v tri vrste okolja: srednjeevropsko z zelenimi planjavami, tolmoni in rekami, severnoameriško, kjer ne manjka odprtih ravnin, in vzhodnoazijsko, kjer pridelujejo riž. Gojili bomo raznorazne pridelke, od riža prek špinaca do nekaj novosti. Skupno jih bo več kot dvajset. Med rastlinami se bodo sprehajale raznorazne živali, od krav in kur do konjev in drugih, kot na primer bizonov. Seveda ne bo manjkalo tudi novih strojev – teh bo sedaj več kot 400 iz tovarn 150 mednarodno priznanih proizvajalcev, kot so Case IH, CLAAS, Fendt, John Deere, Kubota, Massey Ferguson, New Holland in Valtra. Tako se bomo lahko zares posvetili tako poljedelstvu kot gozdarstvu in živinoreji ter na vseh področjih vzpostavili delujoče predelovalne in trgovske verige. Mar ni to bolje, kot če bi nam igro dostavljali vsako leto z bore malo novega?!



27. konferenca
sodobne informacijske
tehnologije in storitve



4. in 5. september 2024
UM FERi, MARIBOR

ORGANIZATOR



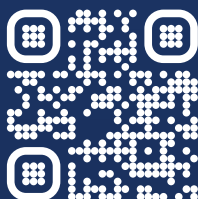
INŠTITUT ZA
INFORMATIKO



Univerza v Mariboru

Fakulteta za elektrotehniko,
računalništvo in informatiko

www.ots.si



PRIJAVE IN INFORMACIJE

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

GENERALNI
POKROVITELJ



inova iT

Podatkovne tehnologije
Podatki
Optimizacija
Varnost
Kriptografija
Mikrostoritve

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

IoT

Agilni razvoj
Kakovost

Oblache
rešitve

Razvijalka prosi oboževalce, naj piratizirajo igro

RAZVIJALKA IGRE ROLLERDROME JE DRUGO OBLETNICO IGRE OBELEŽILA TAKO, DA JE OBOŽEVALCE POZVALA K PIRATIZIRANJU NJIHOVE PRILJUBLJENE IGRE.

Igro Rollerdrome je drugače sad britanskega igralnega studia Roll7, ki naj bi ga podjetje Take-Two Interactive na začetku leta ukinilo.

Rollerdrome je bil prvotno izdan leta 2022 kot ekskluzivna igra za konzolo PlayStation. Naslednje leto je bil RollerDrome dodan v program Xbox Game Pass. RollerDrome je dokaj nenavadna igra. Združuje rolkanje s streljanjem in je zaradi hitre akcijske igre, estetike in domiselnih zamisli prejela pozitivne ocene kritikov.

Anisa Sanusi, ki je bila oblikovalka uporabniškega vmesnika pri igri RollerDrome, je igro pohvalila ob drugi obletnici, vendar istočasno pozvala oboževalce, naj jo piratizirajo, saj nihče od prvotnih razvijalcev ne dela več v podjetju Roll7. Njena prošnja se sliši zelo nenavadna, vendar je razumljiva, če poznamo ozadje, kaj vse se je dogajalo v podjetju v začetku leta.

Maja naj bi podjetje Take-Two Interactive zaprlo studia Roll7 in Intercept Games in odpustilo vse, ki so razvijali igro RollerDrome. Še bolj kontroverzen pa je podatek, da si je Strauss Zelnick, izvršni direktor podjetja Take-Two, pred tem zvišal plačo za 26 milijonov dolarjev in da je studio Roll7 pred zaprtjem pisal uspešno zgodbo. Razvili so kar nekaj dobro sprejetih iger – dober primer je igra OlliOlli World – poslovanje je bilo torej dobro, zato je bila novica o zaprtju še toliko bolj šokantna. Še huje pa je, da Take-Two zanika, da so zaprli oba studia. Poročila o zaposlenih pa govorijo drugačno zgodbo. Na splošno je bilo leto 2024 za gaming industrijo zelo težko. Stroški



izdelave iger nenehno naraščajo, dobiček nekaterih podjetij se ne povečuje, kar je privedlo do množičnih odpustanj v številnih studiijh, službo je doslej izgubili vsaj 11.500 zaposlenih. Med podjetji, ki so odpustila zaposlene, so Microsoft, Sega, Twitch, Embracer Group, Unity, Electronic Arts, Take-Two Interactive, Epic Games, Sony in številna druga znana imena.

Vendar pa se tudi sredi tako težavnega obdobja še vedno lahko zgodi nekaj pozitivnih presenečenj. Pred kratkim je založnik PUBG KRAFTON prevzel podjetje Tango Gameworks, ki ga je Microsoft maja letos že zaprl. Podjetje je pred kratkim ponovno zaposlilo približno polovico prvotne ekipe, ki je sodelovala pri igri Hi-Fi Rush, pridobilo

pravice za objavo naslednje igre v franšizi in naj bi se ponovno začelo ukvarjati s priljubljeno serijo.

Na žalost je malo verjetno, da se bo enako zgodilo s studijem Roll7 oziroma z igro RollerDrome ali z večino drugih studiev, ki so bili letos zaprti ali so izgubili večino delovne sile.

Tudi to ni prvi primer, da je razvijalec javno podprl piratizacijo svoje igre. Ruski studio Four Quarters je prav tako oboževalcem »dovolil«, da njihovo igro Loop Hero piratizirajo, če si nakupa ne morejo privoščiti ali pa igra ni na voljo v njihovi državi. Razvijalci so tudi mnenja, da je piratstvo boljša izbira kot pa preprodajalci digitalnih ključev, od katerih razvijalci ne dobijo deleža dobička, kar je še posebej močan udarec za manjše razvijalce.

IMATE TEŽAVE S KRIŽEM,
BOLEČINE V VRATU, ZAPESTJU?

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

SPLETNI TEČAJ

REFLEKSNA MASAŽA STOPAL
ZA DOMAČO UPORABO

VEČ NA:
WWW.VITA-SPA.SI



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


VITA SPA

					AVTOR: BOTY	GOSPOD V ZDA	UMRLA AMERIŠKA PEVKA JAZZA IN BLUESA	ZOR	SLOVENSKI KOŠARKAR (GREGOR)	POUČEN IZLET	DRUGO NAJVEČJE MESTO NA SICILIJU
					SLOVENSKI KOLESAR (LUKA)						
					STAROSEL- KA APE- NINSKEGA POLOTOKA						
					AFEKT						
					AZIJSKA DRŽAVA (BANGKOK)						
					LISA, PEGA						
1	2	3	4	5							
DRUŽINSKI ZABAVNIK	LESEN MOSTNI NOSILEC	ZEVŠOVA HČI	NAŠ UMRLI HARMO- NIKAR (LOJZE)	LOČNICA RIM. CESAR (MARK AVRELIJ)					UMBERTO NOBILE		
									IZGRED		
PRIPRAVA ZA BARVA- NJE VEK IN TREPAL- NIC									REKA V GRŠKI LAKONIJI		
									ŽRTVENIK		
GONIČ OSLOV						MESTO V LOMBARDIJI VZREJEVA- LEC SOKO- LOV	1				
DOMORODCI							3				ANGELA MERKEL
KARAMBOL				POJEDINA SLAV- NOSTNI MOSKI SUKNJIČ							
									4		
NADJA AUERMANN			SLOVENSKI BIATLONEC (JAKOV) VLAHI, CINCARJI					EVIN IZBRANEC GR. OTOK V EGEJSKEM MORJU			
OSMI JUDOVSKI MESEC					ZADNJE PREDIVO, TULJE						ROMAN ALEKSEJA TOLSTOJA
					GOLMAN					2	CESTNI ZAVOJ, RIDA
OBMEJNA STRAŽAR- NICA									RT V V. ŠPANJI SUMERSKA BOGINJA LJUBEZNI		
DRUŽINSKI ZABAVNIK	PLANINSKA POSTO- JANKA	DEKORI- RANJE IRSKO OTOČJE (ORIG.)	5								
PREŠER- NOVA PESEM				MOJZESOV BRAT ZVRST JAMAJSKE GLASBE					SIMBOL ZA LITIJ		
									ZALIKAN PREGIB HLAČNICE		
ŠVEDSKI OTOK OB PRELIVU SKAGERRAK						BOJNI STRUP					
						ROWAN ATKINSON					
RAZJEDA SPOLNE BOLEZNI								NISSANOV MODEL VOZILA			
BLOM- DAHLOVA ELEK- TRONSKA OPREMA								ANTIČNO RACUNALO			

ASTRAJA: Zevsova hči, **MONZA:** mesto v Lombardiji, **ORUST:** švedski otok, **CATANIA:** mesto na Siciliji, **OTRE:** tulje

**Križanke
in uganke
za vse
okuse**



Informacije in naročila

Bogat denarni nagradni sklad:

3.500 €

Prva nagrada:

1.500 €



NAGRADE in NAGRAJENCI

Med reševalce, ki bodo do petka, **13. 9. 2024**, poslali pravilno rešitev, bomo z žrebom razdelili privlačne nagrade:

3x tipkovnica Lenovo

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



Leon Mlakar, Cerkno: tipkovnica Lenovo

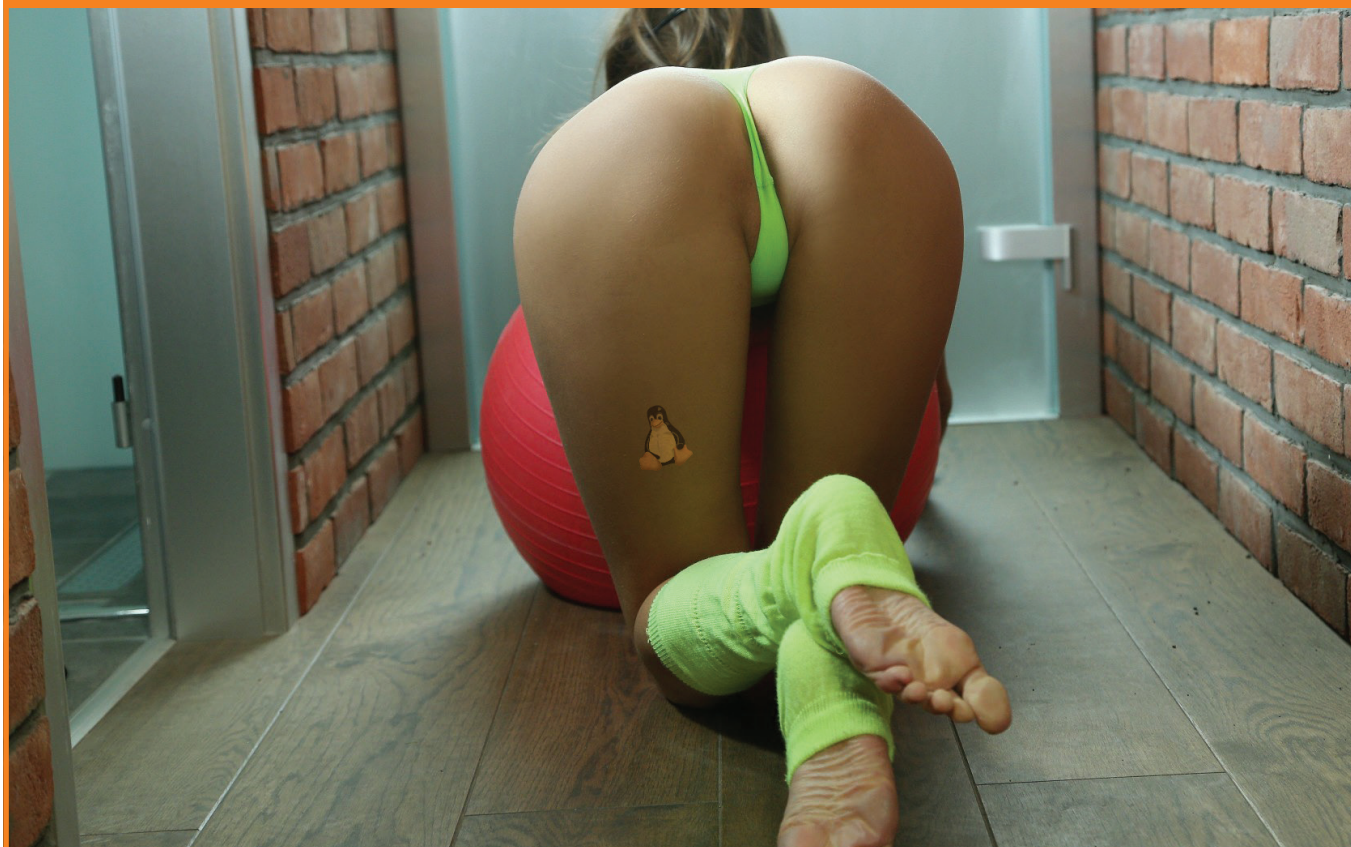
Franci Novak, Ivančna Gorica: tipkovnica Lenovo

Vinko Žerjav, Trzin: tipkovnica Lenovo

Nagrade podarja podjetje Stromboli, d.o.o.

Rešitev križanke 12/XXIX: MORJE

LINUX BEYBA™



KOLEDAR

DOGODEK	TERMIN	PRIJAVE
27. KONFERENCA SODOBNE INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE IN STORITVE – OTS 2024 UM FERİ	4. 9. - 5. 9. 2024	www.ots.si
INFOSEK 2024 PALSIT D.O.O.	4. 9. - 6. 9. 2024	www.infosek.net
MOS CELJSKI SEJEM D.D.	18. 9. - 22. 9. 2024	www.ce-sejem.si/sejmi/mos
HR&M KONFERENCA PLANET GV D.O.O.	19. 9. - 20. 9. 2024	www.planetgv.si/hrm-festival
NT KONFERENCA 2024 MPG PLUS D.O.O.	23. 9. - 25. 9. 2024	www.ntk.si
FESTIVAL ZA TRETJE ŽIVLJENJSKO OBDOBJE PROEVENT D.O.O.	30. 9. - 2. 10. 2024	f3zo.si

KOLOFON



Izdajatelj:

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

Glavni in odgovorni urednik:

Boštjan Štrukelj
tel.: 01 / 620 88 01

Vsebinski urednik:

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

Naročnine:

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

Oglasno trženje:

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

Boštjan Štrukelj

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

Sodelavci in novinarji:

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

Fotografije:

Arhiv Računalniške novice

Tisk:

Tiskano v Sloveniji

Distribucija:

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

Oblikovanje in DTP:

Tanja Kaštrun s.p.
dtp@stromboli.si

http://www.racunalniske-novice.com

Računalniške novice (Online)
ISSN 1581-047X

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

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

Vse gradivo v reviji Računalniške novice je last izdajatelja. Kopiranje ali razmnoževanje je možno le s privolenjem izdajatelja. Poština za naročnike plačana pri pošti 1102 Ljubljana. Revija Računalniške novice je vpisana v razvid medijev, ki ga vodi Ministrstvo za kulturo RS, pod zaporedno številko 661. Predstavitve, ki jih objavljamo v reviji in so označene z rubriko 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.



MEDNARODNI
FESTIVAL
KREATIVNOSTI

10. OKTOBER
PORTOROŽ

ZLATI BOBEN

30 LET BREZČASNE
KREATIVNOSTI



**AIDIS
DALIKAS**

VODJA KREATIVNEGA RAZVOJA,
ALEPH GROUP IN SOUSTANOVITELJ
THE C SCHOOL, LITVA



**ADAM
KERJ**

IZVRŠNI KREATIVNI DIREKTOR,
ACCENTURE SONG EUROPE,
DANSKA



**PUM
LEFEBURE**

SOUSTANOVITELJICA IN
IZVRŠNA DIREKTORICA,
DESIGN ARMY, ZDA



**KENTARO
KIMURA**

MEDNARODNI IZVRŠNI
KREATIVNI DIREKTOR
IN KORPORATIVNI VODJA,
HAKUHODO, USTANOVITELJ,
HAKUHODO KETTLE, JAPONSKA



**GUY
WIEYNK**

GLOBALNI IZVRŠNI
DIREKTOR, ANALOGFOLK
GROUP (AFG),
ZDRUŽENO KRALJESTVO



**JANET
LEVINE**

GLOBALNA VODJA IZUMOV,
MINDSHARE, ZDA



**RIKU
VASSINEN**

IZVRŠNI DIREKTOR,
HASAN & PARTNERS, FINSKA



**MALCOLM
POYNTON**

GLOBALNI IZVRŠNI KREATIVNI
DIREKTOR IN PREDSEDNIK
KREATIVE, CHEIL WORLDWIDE,
ZDRUŽENO KRALJESTVO/JUŽNA
KOREJA



**JAY
RICHARDS**

IZVRŠNI DIREKTOR,
IMAGEN INSIGHTS,
ZDRUŽENO KRALJESTVO



**KATIE
STERLING**

DIREKTORICA SVETOVANJA,
WARC, UK

NTK konf južno lužno konf

23. – 25.
september
2024

Portorož



www.ntk.si