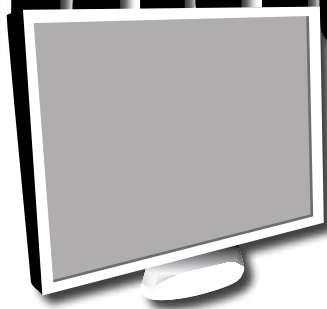


Računalniške novice



Cena: 1,99 €

SE BO KRIZA ZARADI POMANJKANJA RAM-a ŠE POGLOBILA?

št. 9/XXXI
14. maj 2026

SPLETNI NAKUPI V DOBI UMETNE INTELIIGENCE

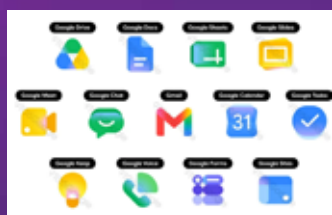
TECHTRADE

Dreame vstopa
na trg pametnih
telefonov

Je to končno prenosnik,
ki lahko upokoji
namizni računalnik?



Spotify uvaja
verifikacijo izvajalcev



Google prenavlja
ikone aplikacij



Meta prevzela
robootsko podjetje



Steam Controller
za 99 evrov

INFOSEK 2026

Security starts with people



2. - 4. 9. 2026

HOTEL PERLA, NOVA GORICA

NAJVEČJA KONFERENCA O
INFORMACIJSKI VARNOSTI V SLOVENIJI



PaLSIT

NAŠE ZNANJE ZA VAŠE VARNO POSLOVANJE
Informacijska varnost – dogodki, nasveti in rešitve.

24 let
www.infosek.net

Mnoga podjetja ne vedo, ali so že bila tarča umetne inteligence



Umetna inteligenca hitro spreminja področje kibernetne varnosti, a številna evropska podjetja očitno zaostajajo pri razumevanju novih tveganj. Nova raziskava organizacije ISACA razkriva, da kar tretjina evropskih organizacij sploh ne ve, ali so že bile tarča UI-podprtih kibernetnih napadov. Raziskava opozarja na vse večji razkorak med hitrostjo razvoja umetne inteligence in z njo povezanih groženj ter sposobnostjo podjetij, da jih zaznajo in obvladujejo.

Po podatkih raziskave 71 % strokovnjakov meni, da so "phishing in social engineering" napadi zaradi umetne inteligence bistveno težje prepoznavni.

Poleg tega 58 % vprašanih pravi, da UI otežuje preverjanje verodostojnosti digitalnih informacij. 38 % jih meni, da tradicionalni sistemi za zaznavanje groženj postajajo manj zanesljivi. Največje tveganje organizacije vidijo v širjenju dezinformacij in manipulacij, sledijo pa vprašanja zasebnosti in socialnega inženiringa. Raziskava hkrati kaže tudi drugo plat zgodbe. Umetna inteligenca postaja pomembno obrambno orodje, kajti 43 % organizacij pravi, da UI izboljšuje zaznavanje in odzivanje na grožnje, 34 % pa jih UI že aktivno uporablja za kibernetno zaščito. A kljub temu težava ostaja pomanjkanje znanja in upravljanja.

UI se v evropskih podjetjih hitro širi. Večina organizacij že dovoljuje uporabo generativne umetne inteligence pri delu, predvsem za:

- ustvarjanje vsebin,
- povečanje produktivnosti,
- avtomatizacijo nalog,
- analizo podatkov.

Podjetja poročajo o konkretnih koristih, predvsem prihranjenem času in večji učinkovitosti. Toda upravljanje zaostaja za uporabo. Le 42 % organizacij ima celovito UI politiko, tretjina pa od zaposlenih sploh ne zahteva razkritja načinov uporabe UI pri delu.

Kar 87 % strokovnjakov skrbi nepooblaščen uporaba UI v podjetjih, medtem ko mnogi opozarjajo tudi na nevarnosti za intelektualno lastni-

no in občutljive podatke. Ob tem več kot polovica strokovnjakov meni, da bodo morali v naslednjih mesecih nadgraditi svoje znanje, da bodo lahko sledili spremembam. Kljub temu petina organizacij zaposlenim še vedno ne zagotavlja nobenega formalnega UI izobraževanja.

Evropski "AI Act" postaja ključni okvir za upravljanje umetne inteligence, a raziskava kaže, da več kot četrtnina organizacij še vedno ne uporablja nobenega formalnega okvira upravljanja umetne inteligence.

To kaže, da se podjetja zavedajo regulacije, vendar pogosto še niso pripravljena na njeno dejansko izvajanje.

Meta povečuje vlaganja v UI kljub padcu števila uporabnikov



Meta napoveduje dodatno povečanje investicij v umetno inteligenco, čeprav se hkrati sooča z upadom števila dnevno aktivnih uporabnikov na svojih platformah. V zadnjem četrtletju je podjetje poročalo o zmanjšanju kazalnika »Family daily active people«, ki združuje uporabnike omrežij Facebook, Instagram, WhatsApp in Messenger, za približno 20 milijonov v primerjavi s prejšnjim trimesečjem.

Podjetje upad pripisuje zunanjim dejavnikom, kot so motnje v delovanju interneta v Iranu in omejitve dostopa do aplikacije WhatsApp v Rusiji. Ker Meta podatke združuje na ravni vseh svojih platform, ni mogoče natančno razbrati, katera izmed storitev je najbolj prizadeta.

Kljub padcu uporabniške baze Meta beleži izrazito rast prihodkov. V primerjavi z enakim obdobjem lani so prihodki zrasli za 33 %, z 42,3 milijarde na 56,3 milijarde ameriških dolarjev, kar predstavlja najhitrejšo rast od leta 2021.

Hkrati pa Meta povečuje načrtovane kapitalske izdatke za leto 2026, ki naj bi zdaj znašali med 125 in 145 milijardami dolarjev, kar je približno 10 milijard več od prejšnjih ocen. Po besedah finančne direktorice Susan Li je razlog predvsem podcenjena potreba po računski moči v preteklosti ter višji stroški komponent in infrastrukture. Medtem ko osnovno poslovanje beleži rast,

se Meta še naprej sooča z velikimi izgubami v oddelku Reality Labs, ki razvija nosljive naprave in tehnologije navidezne resničnosti. V zadnjem trimesečju je ta enota ustvarila operativno izgubo v višini 4,03 milijarde dolarjev.

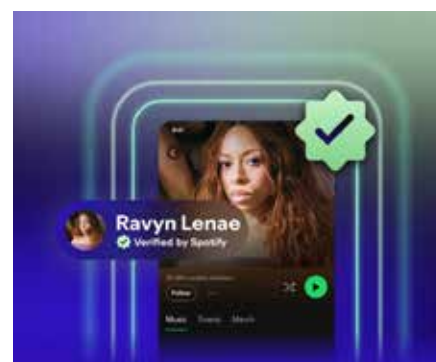
Spotify uvaja verifikacijo izvajalcev

Spotify je predstavil nov program verifikacije izvajalcev, s katerim želi omejiti širjenje lažnih profilov, spam vsebin in hitro rastoče količine glasbe, ustvarjene z umetno inteligenco. Izbrani izvajalci bodo na svojih profilih prejeli oznako »Verified by Spotify« in zeleno kljukico, kar pomeni, da je platforma potrdila avtentičnost identitete, povezane z objavljeno glasbo.

Posebej pomembna je odločitev, da profili, ki primarno objavljajo glasbo, ustvarjeno z umetno inteligenco, ob začetku niso upravičeni do verifikacije. Kljub temu Spotify priznava, da je pojem avtentičnosti v glasbeni industriji vse bolj kompleksen in podvržen hitrim spremembam. To pomeni, da podjetje ne izključuje možnosti, da bi se kriteriji v prihodnje prilagodili.

Za razliko od klasičnih verifikacijskih postopkov, ki temeljijo na preverjanju identitete z uradnimi dokumenti, Spotify uporablja širši nabor signalov. Med ključnimi dejavniki so stalna aktivnost poslušalcev, dolgoročna vključenost občinstva ter prisotnost izvajalca zunaj same platforme. To vključuje dejavnost na družbenih omrežjih, prodajo promocijskega blaga in koncertno dejavnost. Takšen pristop kaže na to, da Spotify ne preverja zgolj identitete posameznika, temveč celoten ekosistem, ki obdaja izvajalca. Posledično verifikacija ni dostopna vsem, temveč predvsem tistim, ki že dosegajo določeno raven prepoznavnosti. To pomeni, da manjši ali novi izvajalci, ki še niso dosegli pragov za izplačilo avtorskih honorarjev, morda ne bodo vključeni v sistem verifikacije.

Spotify navaja, da bo ob začetku programa verificiranih več kot 99 % izvajalcev, ki jih uporabniki aktivno iščejo. To vključuje ne le izvajalce pod



okriljem velikih založb, temveč tudi pomemben delež neodvisnih glasbenikov. Poleg verifikacije Spotify testira tudi nov način prikaza informacij o izvajalcih, ki ga primerja z nutricijskimi deklaracijami. Gre za strukturiran prikaz ključnih podatkov, kot so pomembni mejniki v karieri, izdaje albumov in koncertna dejavnost, predstavljen na pregleden in hitro razumljiv način.

Microsoft je izboljšal zmogljivost naprave Xbox Ally X



Microsoft je začel testirati funkcijo Automatic Super Resolution (Auto SR) na Xbox Ally X, s čimer želi razširiti uporabo povečevanja ločljivosti tudi na področje prenosnega igranja. Tehnologija, ki je bila prvič predstavljena na računalnikih Copilot Plus pred približno dvema letoma, omogoča izboljšanje vizualne kakovosti in števila sličic na sekundo brez neposrednega posega razvijalcev iger. Tokrat je poudarek na uporabi v priključenem načinu, kjer se naprava poveže s televizorjem in mora prikazovati sliko na bistveno večjem zaslonu, kar razkrije vse pomanjkljivosti nižje ločljivosti.

Microsoft izpostavlja, da prav večji zasloni in višje ločljivosti predstavljajo okolje, kjer so padci kakovosti slike najbolj opazni. Auto SR je zasnovan prav za takšne scenarije, saj omogoča, da igra teče v nižji izvorni ločljivosti, nato pa se slika s pomočjo algoritmov poveča in izboljša.

Načelo delovanja Auto SR je podobno rešitvam, kot je Nvidia DLSS, ki je v zadnjih letih postal standard v sodobnih igrah. DLSS omogoča izris slike v nižji ločljivosti, nato pa z uporabo umetne inteligence rekonstruira podrobnosti in poveča ločljivost, pri čemer ohranja ali celo izboljša vizualno kakovost. Po podatkih proizvajalca funkcijo uporablja več kot 80 % lastnikov grafičnih kartic RTX, kar kaže na visoko stopnjo sprejetosti takšnih tehnologij. Ključna razlika je v tem, da Auto SR deluje na ravni operacijskega sistema, konkretno v okolju Windows 11, in ne zahteva integracije v posamezno igro.

Ena ključnih tehničnih značilnosti implementacije na napravi Xbox Ally X je uporaba namenskega procesorja za umetno inteligenco, tako imenovane NPU enote. Ta pristop omogoča, da se proces povečevanja ločljivosti izvaja ločeno od grafičnega procesorja, kar zmanjšuje vpliv na število sličic na sekundo.

Microsoft je kot demonstracijo izpostavil igro Forza Horizon 5, kjer naj bi Auto SR izboljšal tako gladkost kot ostrino tekstur. Auto SR bo integriran v orodje Game Bar, kar pomeni, da bodo uporabniki lahko funkcijo enostavno vklopili ali izklopili med igranjem. Microsoft poudarja, da je tehnologija najbolj koristna pri igrah, ki delujejo pod mejo 60 sličic na sekundo.

Dreame vstopa na trg pametnih telefonov

Dreame Technology, kitajski proizvajalec, ki je do zdaj gradil prepoznavnost predvsem na področju robotskih sesalnikov (pred kratkim so prišli tudi v Slovenijo), je napovedal vstop na trg pametnih telefonov. Napoved sama po sebi ne bi bila presenetljiva, če ne bi bila pospremljena z izjemno ambicioznimi koncepti in relativno skromno količino preverljivih informacij. Bolj izstopajoč model, Aurora Nex LS1, temelji na modularnem pristopu, ki ga industrija poskuša uveljaviti že več



kot desetletje, vendar brez večjega uspeha. Dreame je predstavil sistem magnetnih modulov, ki se pritrdijo na zadnji del naprave, kjer je običajno nameščen fotografski sklop. Med napovedanimi dodatki so modul s trojno kamero, ki naj bi vključeval velik 1-palčni senzor in teleobjektiv z ekvivalentom 115 mm, akcijska kamera, ventilator, satelitski komunikacijski modul in tako imenovani »Smart Agent Module«.

Takšen pristop spominja na eksperimentalne naprave, kot jih je letos na sejmu MWC predstavil Tecno, vendar je bila tam modularnost jasno opredeljena kot koncept, ne kot komercialni izdelek. Dreame pa namiguje, da naj bi Nex LS1 dejansko prišel na trg, kar odpira vprašanje proizvodne kompleksnosti, standardizacije modulov in dolgoročne podpore. Zgodovina poskusov modularnih telefonov, od Google Project Ara do LG G5, kaže, da takšni sistemi pogosto naletijo na težave pri sprejemanju med uporabniki. Drugi model, Aurora Lux, predstavlja povsem drugačen pristop, kjer je poudarek na vizualni ekstravaganci in personalizaciji. Namesto enega modela gre za serijo različnih oblikovalskih izvedb, ki vključujejo materiale, kot so usnje, zlato in v nekaterih primerih tudi dragi kamni. Nekateri modeli vključujejo celo analogno uro, integrirano v zadnji del telefona, kar dodatno poudarja premik v smeri prestižnega segmenta. Po navedbah podjetja naj bi obstajalo kar 29 različnih različic tega modela, kar je iz proizvodnega vidika izjemno zahteven pristop. Dreame je ob predstavitvi omenjal tudi nekatere napredne fotografske zmogljivosti, vključno z uporabo



Enaa.com - Gambit trade d.o.o., Savska cesta 3a, Ljubljana

200-megapikselnega senzorja in podporo za tehnologijo Lofic, ki omogoča izboljšano obdelavo HDR posnetkov. Ta tehnologija se je doslej pojavila le pri najnaprednejših napravah, kot sta Honor Magic 8 Pro in Xiaomi 17 Ultra, kar pomeni, da bi Dreame s takšno implementacijo takoj vstopil v sam vrh mobilne fotografije. Oba telefona naj bi poganjal operacijski sistem Aurora AIOS, ki ga Dreame opisuje kot lastno rešitev, osredotočeno na proaktivne storitve. V praksi gre najverjetneje za prilagojeno različico operacijskega sistema Android z integriranimi funkcijami umetne inteligence. Napovedano je, da bo AIOS na voljo v drugi polovici leta 2026, kar posredno nakazuje tudi časovni okvir za lansiranje naprav. Predstavitve telefonov je bila del širšega dogodka, na katerem je Dreame prikazal tudi druge projekte, vključno z električnim avtomobilom, robotskim sistemom za pranje perila in televizorjem z gibljivimi zvočniki.

Daljši vpogled za cene na Amazonu

Amazon je nadgradil svojo vgrajeno funkcijo za spremljanje cen, ki uporabnikom omogoča vpogled v gibanje cen izdelkov v daljšem časovnem



obdobju. Nova funkcionalnost prikazuje spremembe cen v zadnjem letu, kar predstavlja pomemben korak naprej v primerjavi s prejšnjo omejitvijo na 30- in 90-dnevni interval. Uporabnik lahko do podatkov dostopa neposredno v mobilni aplikaciji s klikom na možnost »Price history« ob ceni izdelka ali z uporabo pogovornega pomočnika Rufus, ki omogoča glasovno ali tekstovno poizvedbo o cenovni zgodovini. S prikazom zgodovine cen lahko uporabnik hitro oceni, ali je trenutna ponudba dejansko ugodna ali zgolj del marketinške strategije. Takšna transparentnost je bila doslej pogosto odvisna od zunanjih rešitev, kot sta CamelCamelCamel in Keepa, ki že vrsto let omogočata podrobno analizo cen na Amazonu. Integracija podobne funkcionalnosti neposredno v platformo pomeni, da

Amazon prevzema nadzor nad podatkovnim slojem, ki je bil prej v domeni neodvisnih ponudnikov. Pomembno je poudariti, da je funkcija trenutno na voljo v Združenih državah Amerike, Združenem kraljestvu in Indiji, kar nakazuje postopno globalno implementacijo. Že ob prvi uvedbi leta 2024 je bila funkcionalnost prisotna, vendar precej omejena, kar kaže na iterativen pristop podjetja k razvoju uporabniških orodij.

Meta prevzela robotsko podjetje

Meta je uradno potrdila nakup zagonskega podjetja Assured Robot Intelligence (ARI), ki se ukvarja z razvojem humanoidne robotike. Višina kupnine za podjetje, ki ga financira sklad AIX Ventures, ostaja poslovna skrivnost. Tiskovni predstavnik Meta je za TechCrunch pojasnil, da so ARI izbrali zaradi njihove vrhunske tehnologije, ki robotom omogoča razumevanje, napovedovanje in prilagajanje človeškemu vedenju v kompleksnih ter dinamičnih okoljih. Celotna ekipa ARI, vključno z obema soustanoviteljema, se seli v Metino raziskovalno divizijo Superintelligence Labs. Soustanovitelja podjetja sta uveljavljena strokovnjaka: Xiaolong Wang, nekda-

Imate ergonomski stol in/ali dvižno mizo, pa vas še vedno boli?

V podjetju **ERGOS** imamo rešitev!

ergos.si
 031 244 260
 info@ergonomske-resitve.si



nji raziskovalec pri podjetju Nvidia in izredni profesor na UC San Diego, ter Lerrel Pinto, nekdanji profesor na univerzi NYU. Pinto je bil pred tem soustanovitelj podjetja Fauna Robotics, ki ga je prejšnji mesec kupil Amazon.

Glavni cilj startupa ARI je bila gradnja temeljnih modelov za humanoidne robote, ki bi lahko opravljali različna fizična dela, kot so gospodinj-ska opravila. Pod vodstvom Pinto in Wanga bo ekipa zdaj prispevala svoje znanje o robotskem nadzoru in samostojnem učenju za razvoj celovitega nadzora humanoidnih sistemov.

Čeprav Meta že leta raziskuje humanoidno robotiko, so lani razkriti interni dokumenti nakazali resne namene podjetja glede razvoja strojne opreme in AI modelov za široko potrošnjo. Številni strokovnjaki verjamejo, da pot do splošne umetne inteligence (AGI) vodi prav skozi fizični svet, kjer se roboti učijo z neposredno interakcijo namesto zgolj iz surovih podatkov. Trg humanoidne robotike beleži izjemno rast. Medtem ko banka Goldman Sachs napoveduje, da bo trg do leta 2035 vreden približno 35 milijard evrov, so ocene Morgan Stanleyja še bolj drzne in za leto 2050 predvidevajo vrednost okoli 5 bilijonov evrov.

Uber širi ponudbo: poleg prevozov zdaj tudi rezervacija hotelov

Uber nadaljuje širitev svojega poslovnega modela in se podaja tudi v turistično panogo. Uporab-

niki v ZDA lahko odslej neposredno prek aplikacije rezervirajo hotele, kar pomeni nov korak v preobrazbi podjetja iz storitve za prevoze v širšo digitalno platformo. Nova funkcija omogoča dostop do več kot 700.000 hotelov po svetu, ki jih Uber ponuja v sodelovanju z družbo Expedia. Kasneje letos naj bi ponudbo dopolnile še nastanitve iz platforme Vrbo. Po besedah izvršnega direktorja Dare Khosrowshahija Uber ne želi biti več zgolj aplikacija za prevoze ali dostavo hrane, temveč platforma, ki združuje različne vidike vsakodnevnega življenja, vključno s potovanji.

Ključno vlogo pri hitrem razvoju novih funkcij ima umetna inteligenca. Po navedbah vodstva je razvoj, ki bi nekoč trajal leto dni, danes skrajšan na nekaj mesecev. Podjetje uporablja t. i. agentne UI



sisteme, ki pomagajo pri načrtovanju, razvoju in testiranju novih produktov. To omogoča hitrejše uvajanje funkcij in večjo fleksibilnost pri razvoju. Uber je predstavil tudi dodatne funkcionalnosti, povezane s potovanji. Nova možnost "travel mode" uporabnikom ponuja priporočila za destinacije, zanimivosti in lokalne storitve.

Razširitve so doživele tudi storitve dostave hrane. Funkcija "room service" omogoča naročanje izdelkov neposredno na lokacijo bivanja, medtem ko "Eats for the Way" omogoča, da uporabnik naroči pijačo ali prigrizek, ki ga pričaka že v vozilu. Uber s tem jasno sledi trendu t. i. "super aplikacij", ki združujejo več storitev na enem mestu. Podjetje želi postati osrednja platforma za mobilnost, dostavo in zdaj tudi potovanja. Ta

strategija pomeni, da Uber vse bolj tekmuje ne le s prevozniki, temveč tudi s turističnimi in tehnološkimi platformami.

Sony uvaja 30-dnevno spletno preverjanje za PlayStation igre

Sony je po poročilih uporabnikov in potrditvah podpore uvedel novo pravilo za digitalne igre na konzolah PlayStation 4 in PlayStation 5. Nekateri igralci so opazili, da morajo igre zdaj opraviti obvezno spletno preverjanje vsakih 30 dni, sicer lahko začasno izgubijo dostop do kupljene vsebine. Sprva so uporabniki menili, da gre za programsko napako, saj se je na straneh z informacijami o igrah pojavil nov podatek o veljavnosti in preostalem času dostopa. Vendar je podpora PlayStationa potrdila, da gre za dejansko spremembo politike, kar je med igralci sprožilo precejšnje nezadovoljstvo. Nova oblika DRM zaščite velja predvsem za digitalne kopije iger. Sistem zahteva, da se konzola vsaj enkrat v 30-dnevnem obdobju poveže z internetom, sicer se lahko dostop do igre prekine. Po ponovni povezavi je sicer mogoče dostop obnoviti, vendar je potrebna ponovna aktivacija licence.

Po dosedanjih informacijah sprememba velja predvsem za igre, nameščene po marčevski posodobitvi sistema. Uporabniki poročajo, da tudi nastavitve konzole kot primarne naprave ne odpravi potrebe po rednem preverjanju. To pomeni, da lahko nova politika dejansko omeji igranje



MojeDelo.com

Karierni sejem

21. maj 2026
Hotel City
Maribor



Delovna mesta za vas.



Tehnik/inženir za terensko delo (m/ž)
Kranj



Vodilni sistemski inženir
Ljubljana



Skrbnica/Skrbnik strank za poslovne rešitve DocuWare
Ljubljana



Programer CNC stroja žične erozije (m/ž)
Brnik, Brnik-Aerodrom



Specialist za IT varnost (m/ž)
Trbovlje



Prodajni inženir za avtomatizacijo stavb
Kozina ali Ljubljana

brez internetne povezave, tudi pri enoigralskih naslovih. Neuradni razlog za spremembo naj bi bilo preprečevanje goljufij z vračili iger v 14-dnevnem obdobju. Takšna praksa ponovno odpira vprašanje lastništva digitalnih vsebin. Čeprav uporabnik igró kupi, v resnici pridobi le licenco za uporabo, ki jo nadzira založnik. Ta lahko preko DRM sistema preverja dostop in ga po potrebi tudi omeji. Odziv skupnosti je zelo negativen. Mnogi opozarjajo na ironijo situacije, saj je Sony v preteklosti kritiziral Microsoft zaradi podobne politike pri konzoli Xbox One.

Čeprav je podpora PlayStationa spremembo potrdirila, uradne javne izjave podjetja še ni. Obstajajo tudi različne teorije o obsegu spremembe. Nekateri menijo, da velja le za igre iz naročniške storitve, drugi pa opozarjajo, da lahko težave povzroči tudi prazna CMOS baterija v konzoli.

Ne glede na podrobnosti pa je jasno, da je način uvedbe (brez obvestila in potihem) eden glavnih razlogov za burno reakcijo igralcev.

Steam Controller za 99 evrov

Podjetje Valve je napovedalo, da jenjihov novi Steam Controller na voljo za naročilo od 4. maja,



njegova cena pa znaša 99 €. Prav ta cena je med igralci že sprožila precej razprav.

Gre za drugo generacijo igralnega ploščka, ki bo združljiv z osebni računalniki ter Valveovo prenosno konzolo Steam Deck. Naprava je zasnovana tudi za uporabo s prihajajočim gaming računalnikom Steam Machine. Cena je višja od klasičnih Sony in Xbox krmilnik (za nekaj deset evrov), ampak če ga primerjamo z bolj namenskimi krmilniki od Razerja, GameSir, potem pa je cena čisto na mestu, še posebej glede na vgrajeno tehnologijo. Zgodnji preizkusi naprave so sicer večinoma pozitivni. Po Scullionovem mnenju krmilnik verjetno ne bo izrinil priljubljenega Xbox Wireless Controller kot najpogostejše uporabljenega na PC-ju, vendar bi lahko dosegel solidno prodajo med bolj zahtevnimi navdušenci.

Ocene izpostavljajo predvsem inovativne haptične sledilne ploščice (trackpade), ki omogočajo simulacijo uporabe miške v PC igrarh.

Po drugi strani so nekateri ocenjevalci opozorili na pomanjkanje zamenljivih delov in omejene možnosti prilagajanja. Naprava je zasnovana izključno za uporabo s platformo Steam in ni združljiva s klasičnimi igralnimi konzolami. Za igre izven Steama (Epic Games, GOG ...) lahko igró vseeno dodate v svojo Steam knjižnico in si tako zagotovite dostop do vseh nastavitev ter prilagoditev krmilnika. Cena krmilnika je sprožila tudi ugibanja o ceni prihajajočega sistema Steam Machine, ki predstavlja Valveov drugi poskus vstopa na trg gaming računalnikov.

Ko je Valve napovedal Steam Machine, sem dvomil, da bo njegova cena postavljena konkurenčna. V takratno napoved, da bo na voljo za okoli 1000 € (ali več), sem zdaj samo še bolj prepričan, še posebej, ker sta tudi Sony in Microsoft konkretno podražila svoje konzole.

Razlogi za to vključujejo globalne carine ter vse večje povpraševanje po računski moči s strani UI podjetij, kar vpliva na rast cen komponent, kot je pomnilnik RAM.

Februarja je Valve potrdil, da prilagaja tako ceno kot datum izida Steam Machine ter svojega brezžičnega VR sistema Steam Frame, pri čemer še vedno cilja na lansiranje v prvi polovici leta 2026.

Brez laga in zatikanja. Samo čisti rezi.

www.osterrob.si

Celovška 280, 1000 Ljubljana

EU obtožuje Meto kršitve pravil glede starosti uporabnikov



Evropska komisija je obtožila podjetje Meta, da ne izvaja lastnih pravil, ki prepovedujejo uporabo njihovih platform otrokom mlajšim od 13 let. Gre za del širšega pritiska Evropske unije na družbena omrežja, da učinkoviteje zaščitijo mlajše uporabnike. Po ugotovitvah Komisije Meta ni zagotovila ustreznih mehanizmov za preverjanje starosti uporabnikov. Otroci naj bi lahko brez večjih ovir ustvarili račun z lažnim datumom rojstva, obstoječi sistemi nadzora pa naj bi bili neučinkoviti.

Poleg tega je po navedbah regulatorjev tudi postopek prijave mladoletnih uporabnikov zapleten in nepraktičen. Za dostop do obrazca za prijavo je potrebnih več korakov, sistem pa ne ponuja avtomatsko izpolnjenih podatkov, kar dodatno zmanjšuje njegovo učinkovitost.

Primer je del širšega izvajanja evropskega akta o digitalnih storitvah (DSA), ki platformam nalaga odgovornost za zaščito uporabnikov in omejevanje škodljivih vsebin. Če se bodo ugotovitve potrdile, bi Meto lahko doletela visoka denarna kazen. Evropska komisija poudarja, da pravila ne smejo ostati zgolj formalna, temveč morajo biti dejansko uveljavljena v praksi.

EU medtem razvija dodatne rešitve za zaščito mladoletnih uporabnikov. Ena izmed njih je nova aplikacija za preverjanje starosti, ki naj bi

omogočila dostop do določenih storitev brez razkrivanja vseh osebnih podatkov. To kaže na pristop, ki daje prednost regulaciji in nadzoru nad popolno prepovedjo dostopa.

Medtem ko nekatere države razmišljajo o popolni prepovedi družbenih omrežij za mlajše od 16 let, EU za zdaj ostaja pri regulativnem pristopu. Primer Mete pa kaže, da bo izvajanje teh pravil ključni izziv.

Japonska letališča uvajajo humanoidne robote

Japonska letalska družba Japan Airlines (JAL) bo maja na tokijskem letališču Haneda začela preizkušati humanoidne robote kot pomoč pri prenašanju prtljage in tovora. Gre za odgovor na vse večje pomanjkanje delovne sile in strmo naraščanje števila tujih turistov, ki obiskujejo deželo vzhajajočega sonca.



Japonska, ki se že leta sooča s staranjem prebivalstva in pomanjkanjem delavcev, je v robotizaciji našla rešitev za razbremenitev letališkega osebja. Družba Japan Airlines v sodelovanju s partnerjem Japan Airlines GMO Internet Group uvaja humanoidne robote podjetja Unitree. Roboti, visoki 130 cm, bodo na ploščadi letališča Haneda premikali prtljago in tovor, s čimer želijo zmanjšati fizične obremenitve zaposlenih.

Medijem so že predstavili delovanje teh strojev,

kjer je bilo moč videti robota, kako potiska zaboj s tovorom na tekoči trak ob potniškem letalu. Yoshiteru Suzuki, predsednik JAL Ground Service, je izpostavil, da bo uporaba robotov za fizično zahtevna opravila neizogibno prinesla velike koristi zaposlenim, čeprav bodo ključne naloge, kot je zagotavljanje varnosti, še vedno v rokah ljudi. Roboti lahko neprekinjeno delujejo od dve do tri ure, nato pa potrebujejo odmor za polnjenje. Poleg premikanja tovora razmišljajo tudi o tem, da bi jih v prihodnje uporabili za čiščenje letalskih kabin. Preizkusno obdobje bo trajalo do leta 2028. Če bo projekt uspešen, naj bi roboti postali stalni del letališke ekipe.

Japonska se trenutno sooča z izjemnim turističnim razcvetom. V prvih dveh mesecih leta 2026 je državo obiskalo že več kot 7 milijonov ljudi, lani pa so zabeležili rekordnih 42,7 milijona obiskovalcev. Ker ocene kažejo, da bo Japonska do leta 2040 za gospodarsko rast potrebovala več kot 6,5 milijona tujih delavcev, so avtomatizacija in roboti ključni za ohranitev standardov na letališčih, kjer zaledne operacije še vedno močno temeljijo na ročnem delu.

YouTube testira iskanje z umetno inteligenco

Google preizkuša nov način iskanja na platformi YouTube, ki temelji na umetni inteligenci in deluje bolj kot pogovor kot klasično iskanje. Funkcija, imenovana "Ask YouTube", uporabnikom omogoča, da namesto vnašanja ključnih besed preprosto postavijo vprašanje in dobijo sestavljen odgovor, ki združuje besedilo, videe in kratke posnetke. Za zdaj je funkcija na voljo kot eksperimentalna možnost, omejena na uporabnike YouTube Premium v ZDA, starejše od 18 let. Google pa že nakazuje, da bi lahko tak pristop kmalu razširil tudi na širši krog uporabnikov.

Nova izkušnja iskanja se začne z gumbom "Ask YouTube", ki uporabnika vodi v vmesnik, podo-

POSEBNA PONUDBA



Ob nakupu knjige vam pripada

BREZPLAČNA POŠTNINA



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

ONLINE KONFERENCA

E-podpis in arhiviranje: računovodstvo v dobi digitalizacije

– varnost in zaščita podatkov

26. in 27. maj 2026 (ONLINE)

WWW.CENTERZAIZOBRAZEVANJE.SI





ben klepetalnemu robotu. Namesto seznama rezultatov sistem najprej pripravi kratek povzitek teme, nato pa pod njim ponudi izbrane videe, razdeljene po vsebinskih sklopih. Rezultati vključujejo kombinacijo daljših videov, kratkih formatov Shorts in dodatnih razlag, ki pomagajo razumeti kontekst.

Pri poizvedbi o misiji Apollo 11 Moon Landing je sistem na primer najprej prikazal povzetek ključnih dogodkov, nato pa dodal videe, razdeljene v tematske kategorije, kot so potek misije, zgodovinski posnetki in trenutki na površju Lune. Na koncu so bili ponujeni še dodatni predlogi za nadaljnja vprašanja, kar uporabnika spodbuja k nadaljevanju raziskovanja.

Podoben pristop deluje tudi pri bolj sodobnih temah. Pri vprašanju o Steam Controller podjetja Valve je sistem ustvaril pregled naprave,

izpostavil uradne predstavitve in vključil kombinacijo daljših recenzij ter kratkih pregledov. Kljub napredku pa sistem ni brez napak. Pri testiranju se je pokazalo, da lahko umetna inteligenca poda tudi napačne informacije, kar pomeni, da mora uporabnik še vedno preverjati verodostojnost podatkov.

Windows 11 omogoča več nadzora nad posodobitvami

Uporabniki Windows 11 bodo kmalu imeli bistveno več nadzora nad posodobitvami sistema. Microsoft uvaja spremembe, ki bodo zmanjšale vsiljivost samodejnih posodobitev, zlasti v trenutkih, ko uporabniki delajo ali igrajo igre.

Nova funkcionalnost omogoča, da posodobitve začasno preložimo za obdobje do 35 dni, pri čemer tega ni več treba obravnavati kot enkratno odločitev. Uporabnik lahko to obdobje podaljšuje neomejeno, kar pomeni, da sistem ne bo več samodejno vsiljeval posodobitev ob neprimernem času. Če se uporabnik po izteku obdobja ne odloči za novo odločitev, se posodobitve izvedejo po običajnem postopku. Gre za del širših sprememb, ki jih Microsoft uvaja kot odgo-



vor na dolgoletne kritike glede agresivnega delovanja sistema Windows Update. Cilj je zmanjšati prekinitve dela in uporabniku dati večji nadzor nad tem, kdaj se sistem posodablja.

Poleg tega bodo posodobitve gonilnikov bolj pregledne. Sistem bo zdaj jasno označeval, za katero vrsto naprave gre, na primer zaslon, zvok ali baterija, kar uporabniku omogoča boljšo informiranost. Spremembe segajo tudi v osnovno uporabniško izkušnjo. V meniju za izklop ali ponovni zagon bo vedno na voljo možnost, da računalnik ugasnemo ali ponovno zaženemo brez izvajanja posodobitev. Prav tako bo mogoče posodobitve preskočiti med začetno nastavitvijo nove naprave.

Microsoft obenem uvaja bolj usklajen način nameščanja posodobitev. Namesto pogostih prekinitev in večkratnih ponovnih zagonov se



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

bodo posodobitve najprej prenesle v ozadju, nato pa izvedle v enotnem, usklajenem procesu. Spremembe so trenutno na voljo uporabnikom v razvojnih različicah sistema.

Google prenavlja ikone aplikacij



Google nadaljuje postopno prenovo izgleda svojih aplikacij. Po uvedbi novih gradientnih ikon konec leta 2025 se zdaj enak oblikovalski pristop širi tudi na preostale storitve. Po poročanju 9to5Google novi dizajn opušča dosedanja enoten krožni slog, ki je združeval vse barve Googleovega logotipa. Nove ikone delujejo mehkejši in bolj zaobljeni, z nežnimi prehodi barv, ki segajo od pastelnih tonov do bolj izrazitih primarnih barv. Takšno oblikovanje je že vidno pri posodobljenem logotipu Google ter aplikacijah, kot so Google Photos, Google Maps in Gemini. Po navedbah virov naj bi nova vizualna smer odražala večjo vlogo umetne inteligence v Googlevem ekosistemu.

Prenova sledi širšim oblikovalskim trendom, ki se oddaljujejo od minimalističnega dizajna preteklega desetletja. Nove ikone so bolj izrazite, barvno raznolike in med seboj lažje ločljive. Pri aplikacijah, kot so Google Sheets, Slides, Forms, Sites in Keep, opazimo tudi spremembo osnovne oblike, saj opuščajo podobo navpičnega lista papirja in prehajajo v bolj vodoravno zasnovo, ki bolje ustreza dejanski uporabi. Nekatere spremembe so bolj opazne kot druge. Aplikacija Go-

ogle Chat na primer prehaja na bolj enobarven, zelen simbol, ki spominja na starejšo vizualno podobo storitve Hangouts. Večina novih ikon deluje bolj prepoznavno in sodobno, čeprav niso vse spremembe enako dobro sprejete. Za zdaj še ni znano, kdaj bodo nove ikone uradno na voljo vsem uporabnikom.

Se bo kriza zaradi pomanjkanja RAM-a še poglobila?

Pomanjkanje pomnilnika RAM, ki ga poganja vse večje povpraševanje po umetni inteligenci in podatkovnih centrih, že vpliva na cene naprav, kot so pametni telefoni, igralne konzole, računalniki in SSD-ji. Zdaj pa obstaja možnost, da se razmere še zaostrijo, saj se Samsung sooča z notranjimi pritiski zaposlenih.

Po poročanju AP News se je približno 40.000 članov sindikata udeležilo protesta pred Samsungovim proizvodnim obratom v Pyeongtaeku v Južni Koreji. Zaposleni zahtevajo višje plače, primerljive s konkurenčnim podjetjem SK Hynix, odpravo omejitev pri izplačilu bonusov ter splošno izboljšanje finančnih pogojev.



Če pogajanja med vodstvom in sindikatom ne bodo uspešna, sindikat napoveduje 18-dnevno stavko, ki naj bi se začela 21. maja. Posledice so že vidne. Po podatkih Reutersa se je proizvodnja v Samsungovih obratih za izdelavo čipov v času protestov občutno zmanjšala. Nočna izmena je

zabeležila 58-% padec proizvodnje v segmentu litografije in 18-% padec pri pomnilniških čipih. Samsung je sicer največji proizvajalec DRAM in NAND pomnilnika na svetu, tik za njim pa je SK Hynix. Vsaka motnja v proizvodnji ima zato neposreden vpliv na globalno dobavno verigo. Pomanjkanje RAM-a naj bi po trenutnih ocenah trajalo vse do konca desetletja, kar že vpliva na rast cen drugih komponent. To je opazno tudi pri SSD diskih. Cena 4 TB različice modela Samsung 990 Pro se je v zadnjem obdobju močno zvišala, s približno 300 € na skoraj 1000 €. Situacijo dodatno zapleta dejstvo, da je več kot 70 % Samsungove delovne sile v Južni Koreji sindikalno organizirane, kar pomeni, da imajo zaposleni pomemben vpliv na proizvodne procese.

Meta odpušča zaradi vlaganj v UI

Meta načrtuje novo večjo odpuščanje zaposlenih, ki bo prizadelo približno 10 % delovne sile. Po internih informacijah, ki jih je objavil Bloomberg, to pomeni okoli 8000 zaposlenih. Poleg tega podjetje ukinja tudi približno 6000 odprtih delovnih mest.

Odločitev prihaja v času intenzivnih vlaganj v umetno inteligenco. Meta v zadnjem obdobju namenja velike finančne in kadrovske vire razvoju naprednih UI sistemov, vključno z gradnjo podatkovnih centrov in zaposlovanjem vrhunskih strokovnjakov. Podjetje je že januarja napovedalo, da bo v letu 2026 za kapitalske naložbe namenilo med 115 in 135 milijard dolarjev, kar je občutno več kot 72,22 milijarde dolarjev v letu 2025. Po navedbah podjetja so ta vlaganja ključna za razvoj pobud, kot so Meta Superintelligence Labs, pa tudi za podporo osnovnemu poslovanju. Odpuščanja so tako del širše strategije optimizacije stroškov, s katero želi podjetje uravnotežiti visoke investicije. Glavna kadrovska direktorica Janelle Gale

VIZIR BREWERY

Okusi, ki navdušujejo.
Odkrij svojega!



Ameriška vlada bo pregledovala UI modele pred njihovo izdajo

Velika tehnološka podjetja, kot so Google, Microsoft in xAI, so se dogovorila, da bodo ameriški vladi omogočila vpogled v svoje najnaprednejše modele umetne inteligence še pred njihovo javno objavo.

Gre za pomemben premik v načinu razvoja UI, ki nakazuje prehod iz skoraj neomejene inovacije v obdobje nadzora in preverjanja. Pobudo vodi ameriško ministrstvo za trgovino prek centra za standarde in inovacije na področju umetne inteligence, ki bo izvajal t. i. predhodne varnostne preglede modelov. Namen teh pregledov je boljše razumeti zmogljivosti sistemov in njihova potencialna tveganja, predvsem z vidika nacionalne varnosti.

Takšni pregledi sicer niso povsem nova praksa, saj so jih oblasti že izvajale v sodelovanju z OpenAI in Anthropicom, vendar zdaj postajajo bolj sistematični in vključujejo širši krog podjetij. Do danes je bilo izvedenih že več deset takšnih analiz, kar kaže, da nadzor nad UI postaja stalni del razvojnega procesa.

Ta korak pomeni pomembno spremembo v razmerju med državo in tehnološkimi podjetji. Do

nedavnega je veljalo, da UI podjetja sama določajo tempo razvoja in objave svojih modelov, zdaj pa se vzpostavlja model, kjer mora tehnologija prestopiti določeno stopnjo institucionalnega nadzora, preden pride do uporabnikov.

Razlog za to spremembo je predvsem rast zmogljivosti UI sistemov. Novi modeli so sposobni izvajati kompleksne naloge, analizirati velike količine podatkov in vplivati na kritične sisteme, kar odpira vprašanja o varnosti, zlorabah in vplivu na družbo. Prav zato se v Washingtonu že razpravlja o dodatnih ukrepih, ki bi lahko formalizirali takšne preglede tudi na zakonodajni ravni.

Ob tem se pojavlja tudi napetost med dvema ciljema: ohraniti hitro inovacijo in hkrati zagotoviti varnost. Nekateri strokovnjaki opozarjajo, da bi lahko preveč nadzora upočasnilo razvoj in zmanjšalo konkurenčnost, drugi pa poudarjajo, da je tak nadzor nujen, saj postajajo UI sistemi vse bolj vplivni in potencialno nevarni.

Za tehnološko industrijo to pomeni začetek nove faze. Umetna inteligenca ni več le produkt ali storitev, temveč postaja infrastruktura, ki jo države obravnavajo podobno kot energetiko, finance ali telekomunikacije.

Vprašanje ni več, ali bo UI regulirana, temveč kako strogo in kdo bo imel zadnjo besedo pri njenem razvoju.

je v internem sporočilu zapisala, da želi Meta postati bolj učinkovita organizacija. Ob tem je poudarila, da odločitev ni enostavna, saj vključuje tudi zaposlene, ki so pomembno prispevali k razvoju podjetja. Informacije je potrdila tudi predstavnica podjetja Tracy Clayton, ki pa dodatnih komentarjev ni podala.

Zaposleni bodo o odločitvah obveščeni 20. maja. Do takrat v podjetju ostaja določena mera negotovosti, saj podrobnosti še niso v celoti določene. Po poročanju Reutersa naj bi Meta razmišljala tudi o dodatnih odpustitvah v drugi polovici leta 2026, kar kaže na nadaljevanje prestrukturiranja.

Gre za nadaljevanje že začelih sprememb v podjetju. V začetku leta je Meta že zmanjšala število zaposlenih v oddelkih za zaposlovanje, družbena omrežja in prodajo, prav tako pa je odpustila v svojem oddelku Reality Labs.

12. SLOVENSKA FOTOVOLTAIČNA KONFERENCA



SLO-PV 2026

torek, 23. junij 2026



www.slo-pv.si



**UNIVERZA
V LJUBLJANI**

FE

**Fakulteta
za elektrotehniko**

**Laboratorij za fotovoltaike
in optoelektroniko**

Je to končno prenosnik, ki lahko upokoji namizni računalnik?

OBIČAJNO, KO TESTIRAM PRENOSNIKE, MORAM NAJPREJ POČAKATI, DA GA ZAŽENEM, NAMESTIM VSE PROGRAME IN IGRE, ŠELE POTEM SEM IMPRESIONIRAN (ALI RAZOČARAN).

Pri ASUS Zenbook DUO pa ostaneš brez besed takoj, ko ga vidiš oziroma ko odpreš pokrov in zagledaš dva zaslona, enega tam, kjer bi morala biti tipkovnica. Čeprav to ni moje prvo srečanje z njim (testiral sem že tri njegove izvedbe), sem vseeno čisto vsakič presenečen, kako mi ugaja ta koncept. Veliko potujem, veliko delam tudi na terenu in moja največja muka je delati na enem zaslonu (tudi slabe sledilne ploščice mi pogosto povzročajo sive lase). Vseeno pa nikakor ne vidim scenarija, kjer bi si kupil tiste zunanje zaslone, ki jih moraš oviti okoli prenosnika, ali pa da bi v nahrbtniku imel še prenosljiv zaslon. To ni definicija prenosljivosti, ki jo iščem. Zato sem vesel, da obstajajo ASUS Zenbook DUO in njemu podobni prenosniki.

Ni pa to prenosnik za vsakega. Če veste, da nimate potrebe po dodatnem zaslonu, potem raje kupite navadni prenosnik. Še privarčevali boste, kajti cena novega ASUS Zenbook DUO je brutalna, več kot 4000 €, skoraj dvakratna podražitev v primerjavi z lanskoletnim modelom. Še ena žrtev vsesplošnega pomanjkanja surovin, predvsem pa RAM-a in NAND-a.

Za trenutek pozabimo ceno. Zanimalo me je predvsem, kako močan je novi Intelov čip, ali sta zaslona boljša, kako so izboljšali dizajn in ali je še kakšen drug razlog za podražitev.

ASUS ZENBOOK DUO CENA

ASUS Zenbook DUO (2026): 4200 € (Intel Core Ultra X9 388H, 32 GB RAM, 2 TB SSD)

Prednosti

- ✓ Intel čip je noro dober
- ✓ Ena najboljših integriranih grafičnih kartic
- ✓ Odlična OLED zaslona
- ✓ Izpopolnjen dizajn
- ✓ Dobra baterija
- ✓ Dvoletna garancija
- ✓ Priloženo pisalo je odlično za oblikovalce

Slabosti

- ✗ Visoka cena
- ✗ Omejeno število priključkov
- ✗ Tipkovnica ni na nivoju preostalega računalnika



Kupci lahko do konca junija z registracijo naprave brezplačno pridobijo tretje leto garancije. Nova pa je storitev ASUS Perfect Warranty, ki v prvem letu po nakupu krije stroške popravila celo v primeru naključnih poškodb.

ASUS ZENBOOK DUO – VSAKO LETO JE LAŽJI IN TANJŠI

ASUS še vedno uporablja svojo patentirano zlitino, imenovano Ceraluminum. Gre za kombinacijo aluminija in keramike, ki na otip deluje prestižno, hkrati pa je material izjemno odporen na prstne odtise in praske. Barva, ki so jo poimenovali Moher Gray, črpa navdih iz naravnih tonov irskih pečin, kar napravi daje umirjen, a hkrati sodoben videz. Ko prenosnik zapreš, deluje nekoliko bolj zajetno kot standardni ultrabooki, a ko ga primeš v roko, ugotoviš, da je dejansko 5 % manjši od svojega predhodnika. Njegova teža znaša približno 1,65 kilograma skupaj s tipkovni-

co, kar je za napravo z dvema zaslonoma naravnost izjemno.

Zenbook Duo 2026 ne navdušuje le s svojo inovativno zasnovo, temveč tudi z izjemno trpežnostjo, saj je prestal zahtevno testiranje po standardu MIL-STD 810H.

Največjo nadgradnjo je dobil tečaj. Pri prejšnjih generacijah je bil razmik med zaslonoma precej opazen in včasih moteč, zdaj pa so ga zmanjšali za kar 70 %. Rezultat je skoraj brezživna površina, ki ob odprtju deluje kot ena velika, navpična plošča. Tečaj omogoča, da prenosnik razpreš do kota 180 stopinj, kar je izjemno priročno za skupinsko delo, ko želiš vsebino pokazati sodelavcem na drugi strani mize. Edina težava, ki mogoče to niti ni, je, da ko odstraniš tipkovnico, in zapreš prenosnik, je med obema zaslonoma večja luknja, kjer bi se lahko nabrala umazanija in prah. Je pa tudi res, da ne vidim razloga, zakaj bi računalnik shranil, ne da bi nazaj priklopil tip-

kovnico. Na dnu prenosnika se skriva še trdno stojalo, ki omogoča, da napravo postaviš v pokončen ali ležeč položaj brez potrebe po dodatnih pripomočkih. V portretni postavitvi moraš biti bolj pazljiv, da je kot res optimalen, drugače boste imeli težave s stabilnostjo.

S priključki so bili skopi. Na voljo sta dva Thunderbolt 4 priključka s podporo za video signale in polnjenje. Pohvalno, da sta oba na vsaki svoji strani, da imaš prosto izbiro, kje boš polnil. Na voljo je še HDMI 2.1, priključek za slušalke, ampak samo en USB-A 3.2 Gen 2, kar pomeni, da boš hitro moral poseči po USB vozličču, adapterjih ali pa uporabiti Bluetooth povezavo za priklop zunanje periferije.

OLED ZASLONA STA GLAVNI RAZLOG ZA OBSTOJ TEGA PRENOSNIKA

Oba zaslona sta 14-palčna Lumina Pro OLED panela s ločljivostjo 2880 x 1800 slikovnih pik, razmerjem 16 : 10, osveževanjem do 144 Hz, podporo za dotik in HDR True Black 1000. Slika je kristalno čista, kontrasti pa so zahvaljujoč OLED tehnologiji neskončni. Črna barva je resnično črna, kar poudari certifikat VESA True Black 1000, bela pa je čista in izjemno svetla, saj zaslon dosega do 1000 nitov najvišje svetilnosti v HDR načinu. Povprečna svetilnost je okoli 450 nit.

Meritve kažejo 100-% pokritje sRGB in DCI-P3 barvnega prostora, povprečni barvni napaki Delta E 0,67 ter kontrastnem razmerju 29.770 : 1, kar je za delo s fotografijami, videom in vizualnimi vsebinami zelo močan rezultat.

ASUS je dodal še poseben premaz proti bleščanju, ki za 65 % zmanjša odboje, kar je bila ena glavnih težav prejšnjih generacij. Uporabljal sem ga neposredno pri oknu in le pod določenim kotom sem lahko opazil odboj sončne svetlobe.



Še vedno ni enako, kot če bi imel matiran zaslon, ampak sem zadovoljen z rezultatom.

KO DRUGI ZASLON POSTANE NAVADA

Največji kompliment, ki ga lahko dam Zenbooku DUO, je ta, da drugi zaslon po nekaj urah ni več atrakcija. Postane del rutine. Na zgornjem zaslonu imam lahko dokument, uredniški sistem, WordPress ali Photoshop, na spodnjem pa zapiske, e-pošto, pregled specifikacij, komunikacijo ali brskalnik z viri. Pri običajnem prenosniku se ves čas dogaja drobno preklapljanje med okni, ki ga sploh ne zaznaš več, dokler ga ne odstraniš iz delovnega procesa. Zenbook Duo tega trenja ne odpravi povsem, ga pa zelo zmanjša.

Zase bi rekel, da celo preferiram navpično postavitev (zaslon gor-dol), kar je zanimivo, ker v pisarni in doma uporabljam postavitev monitorjev levo-desno. Mogoče zaradi tega, ker mi ni treba obračati glave levo in desno, ampak samo premaknem pogled. Pri pisanju, urejanju daljših besedil, primerjanju dokumentov ali delu s podatki je navpična postavitev presenetljivo učinkovita. Ni idealna za vse, je pa zelo blizu tistemu, kar si pogosti uporabniki zunanjega monitorja želijo na poti.

Na tej točki moram še enkrat poudariti, da je pomembno, kako uporabljate prenosnik. Če pogosto preklapljate med različnimi programi in zavihki, boste hvaležni za dodaten zaslon, drugače



pa ne boste občutili razlike. Programska oprema ScreenXpert deluje presenetljivo dobro in omogoča intuitivno premikanje oken med zasloni s kretnjami prstov. Če na spodnji zaslon položiš šest prstov, se takoj prikaže virtualna tipkovnica, kar je koristno v sili, čeprav se seveda ne more primerjati s fizično.

Priložena Bluetooth tipkovnica je tanka, a ponuja presenetljivo dober občutek pri tipkanju z 1,7 mm hoda tipk. Tipke so sicer nekoliko mehke za moj okus, ampak to je posledica dolgoletne uporabe mehanskih tipkovnic. Tudi bolje se mi obnese, ko je priklopljena na računalnik. Zdi se mi, da sem bil tako natančnejši in hitrejši, vendar je mogoče to tudi stvar navade. Ampak če bi videl, da tipkovnico pogosto uporabljam ločeno, bi mogoče razmislil kar o uporabi svoje tipkovnice, ki je nedvomno boljša. Seveda to velja samo za takrat, ko bi delal od doma. Na pot zagotovo ne bi vlačil še tipkovnice.

Povezuje se preko magnetnih pogo pinov, ki hkrati skrbijo tudi za njeno polnjenje, ko je nameščena na spodnjem zaslonu. Sledilna ploščica je večja kot prej, njena površina pa je obdelana tako, da prsti po njej drsijo brez hujšega upora. Všeč mi je njena odzivnost, le redko sem moral ponoviti ukaz, česar ne morem reči za vse sledilne ploščice. To je eden tistih elementov, ki mi pogosto pokvari izkušnjo na prenosnikih.



Dynamics 365
in Power Platform konferenca
25.–27. maja 2026
Portorož, Slovenija





INTEL, »VSA ČAST« ZA TALE ČIP

Ponovili so se mi občutki iz testa tablice ASUS ROG Flow, kjer sem bil vznemirjen (premila beseda) nad AMD-jevim čipom Ryzen AI Max+ 395 in integrirano grafično kartico Radeon 8060S, ki se je takrat lahko celo primerjala z grafično kartico RTX 4060. No, Intel ima odgovor na to. In to zelo močan odgovor.

Pod vsem tem bliščem se skriva najnovejša Intelova arhitektura Panther Lake. Model, ki sem ga testiral, je poganjal procesor Core Ultra X9 388H. Gre za 16-jedrni procesor s štirimi zmogljivimi P-jedri, osmimi E-jedri in štirimi nizkoporabnimi LP E-jedri, najvišjo turbo frekvenco do 5,1 GHz ter integrirano grafiko Intel Arc B390 z 12 Xe jedri. Enota NPU doseže zmogljivost do 50 TOPS, zato Zenbook DUO spada tudi v razred računalnikov Copilot+ PC, čeprav to niti ni pomembno. Spodaj so rezultati testov produktivnosti, vzdržljivosti in zmogljivosti.

Novi ASUS Zenbook DUO je jasno hitrejši od svojega predhodnika. Handbrake, Cinebench, GeekBench, Time Spy ... Čisto vsi testi, ki sem jih naredil, so prikazali konkretno boljše rezultate, tudi do 20 %. Novi DUO zato upravičeno spada med najboljše na trgu.

NI GAMING PRENOSNIK, AMPAK SE ZNA GRDO POŠALITI IZ PREDSDOKOV

Zenbook Duo ni zasnovan kot gaming prenosnik. Nima GeForce RTX grafike, nima agresivnega hlajenja, nima svetlečih WASD tipk in nima debeline, ki bi spominjala na transportno škatlo za grafično kartico. Vendar je Intel Arc B390 največje presenečenje tega prenosnika.

V testu 3DMark Wild Life Extreme je novi Duo dosegel več kot dvakrat boljši rezultat od lanskega modela, kar ga postavlja celo pred nekatere prenosnike z namensko grafično kartico RTX 4050 pri nizki porabi. V neposredni primerjavi z glavnim tekmečem, AMD-jevim procesorjem Ryzen AI 9 HX 370 in njegovo grafiko Radeon 890M, je Intelov čip v igri Cyberpunk 2077 do 73 % hitrejši.

Kljub vsej tej zmogljivosti pa je AMD-jev čip Ryzen AI Max+ 395 še vedno korak spredaj. Včasih veliko, včasih manj (odvisno od scenarija), ampak prednost ostaja. Je pa Intel močno nadoknadil zaostanek.

Da lahko igraš vse te igre pri spodobnih fps-jih, nekatere celo nad 60 sličic na sekundo, je res nekaj izjemnega za integrirano grafično kartico. In to ne pri najnižjih nastavitvah, igraš jih lahko pri vsaj na Medium, če ne celo višje, in to brez, da bi se poslužil generiranja umetnih sličic ali pa uporabil XeSS. ASUS je moral pri takšni zasnovi rešiti težavo, ki ni trivialna. Procesor z višjim TDP-jem, dva zaslona, kompaktno ohišje in 99 Wh baterija ne puščajo veliko prostora za napake. Novi ASUS Zenbook DUO se lahko povzpne vse do 45 W, medtem ko je prejšnja generacija iz komponent izvela okoli 35 W. Nimam prejšnjega za neposredno primerjavo, ampak zdi se mi, da so zračne reže nekoliko večje. ASUS pravi, da so uporabili tudi večje ventilatorje in grafitni izolacijski film. Vse skupaj pa naj bi pomenilo, da jim je uspelo izboljšati odvod toplote zraka za dobrih 20 %. Pri več zaporednih Cinebench testih nisem opazil, da bi se jedra dušila in da bi posledično sistem prilagodil njihove frekvence. Vse je delovalo na ali pod vrhom najvišjih zmogljivosti.

So pa ventilatorji glasni v Performance načinu, ampak pokaži mi s prstom na računalnik, pri katerem to ni res. Če hočeš takšno zmogljivost, moraš pričakovati tudi določen hrup. Windows 11 je še vedno neroden na zaslonih za dotik. To je ponavljajoča težava, za katero dvomim, da bo sploh kdajkoli odpravljena, mogoče v Windowsu 12. Kot del tovarniške opreme je tudi kar nekaj ASUS-ove opreme. MyASUS zna biti uporaben, tudi navajen sem ga iz ROG Ally, ScreenExpert je skorajda nujen za optimizacijo prostora na obeh zaslonih, ostali pro-



grami pa so nišni in njihova uporabnost je močno odvisna od posameznika.

BATERIJA JE ŠE ENO LEPO PRESENEČENJE

Dva zaslona z visoko svetilnostjo, močan čip ... Sploh ne bi bil presenečen, če bi bila baterija podpovprečna ali povprečna. Ampak ne, poleg čipa je to še eno zelo pozitivno presenečenje. Vgradili so masivno baterijo s kapaciteto 99 Wh (lansko leto 75 Wh). Če sem uporabljal samo en zaslon, sem zabeležil v povprečju 15 ur delovanja, z obema zaslonoma pa med 11-12 ur. To je mešana uporaba z brskanjem po spletu, YouTube in pisarniška opravila pri 40 % svetilnosti. Številke niso med rekordnimi, a glede na to, da napaja dva zaslona in Intel Core Ultra X9 388H, me miri dejstvo, da ne bom vsakič moral gledati, da sem blizu vtičnice.

PRENOSNIK ZA TISTE, KI VEDO, KAJ BODO Z DRUGIM ZASLONOM

In ki imajo proračun, ki dovoljuje nakup prenosnika za 4000 €. Če odmislim ceno, je pa ASUS Zenbook DUO dobro nadgrajen računalnik. Zaslon sta odlična, zasnova trpežna in premijska, Intel čip je božanski, njegov potencial za večopravilnost prav tako. Tipkovnica bi lahko bila boljša, je pa čisto v rangu pričakovanj za tipkovnice prenosnikov. Lahko bi se bolj potrudili pri priključkih in na primer dodali še en USB-A ali pa vsaj režo za branje SD kartic, če že ciljajo na ustvarjalce. Res škoda, da je ASUS Zenbook DUO žrtev trenutnih razmer na trgu. Kot računalnik je super, njegovo razmerje med ceno in zmogljivostjo pa ravno nasprotno. Pri prodajalcih vidim, da se lanskoletni DUO prodaja za dobrih 2000 €. Glede na trenutno ceno je to boljša izbira. Ja, zmogljivost ne bo enaka, ampak če ga primarno kupujete, ker ima dva zaslona, potem niste veliko izgubili.



Ali bo EU prepovedala VPN-je?

VPN JE BIL ŠE PRED KRATKIM PREDVSEM VARNOSTNI PRIPOMOČEK.

Uporabljali so ga zaposleni za dostop do službenih sistemov, novinarji za zaščito virov, popotniki za varnejšo uporabo javnih omrežij in uporabniki, ki niso želeli, da spletne strani vidijo njihov IP-naslov. Zdaj je v drugačnem političnem kontekstu. Pri preverjanju starosti na spletu se VPN pojavlja kot težava, ne kot zaščita.

Popolna prepoved VPN-jev trenutno ni sprejet evropski zakon. Bolj realna je razprava o omejevanju uporabe pri dostopu do vsebin, za katere se uvaja preverjanje starosti. Ključni premik ni v brisanju aplikacij iz trgovin, ampak v tem, da se VPN opisuje kot ovira pri zaščiti otrok.

ZAKAJ SO VPN-JI POSTALI POLITIČNA TEMA?

Sprožilec ni piratstvo ali prikrivanje lokacije, temveč zaščita mladoletnikov. Evropska komisija je pripravila smernice za zaščito otrok in prototip aplikacije za preverjanje starosti. Namen je, da bi uporabnik dokazal polnoletnost, ne da bi razkril celotno identiteto.

Cilj je razumljiv. Otroci ne sodijo brez omejitev na pornografske strani, stavniške platforme ali storitve, kjer zakon zahteva polnoletnost. Težava nastane pri izvedbi. Če spletna stran preverja starost glede na državo dostopa, lahko VPN spremeni sliko. Uporabnik se poveže prek strežnika zunaj države in sistem ga ne obravnava kot lokalnega uporabnika. Evropska parlamentarna raziskovalna služba je opozorila, da se je uporaba VPN-jev povečala v državah s preverjanjem starosti. Omenila je tudi razpravo, ali bi moral biti dostop do VPN storitev omejen na uporabnike nad določeno digitalno starostjo.

KAJ DEJANSKO PRAVI EVROPA?

Veliko naslovov zveni, kot da EU že pripravlja prepoved VPN-jev. To je pretirano. Natančneje je reči, da evropske institucije VPN prepoznavajo kot oviro pri izvajanju starostnih omejitev. To ni zakon, ni prepoved in ni neposreden ukaz državam članicam, je pa signal.

Ta premik je pomembnejši od besede »prepoved«. Prepoved je pravno jasna in tehnično težko izvedljiva. Omejevanje je bolj izmumljivo. Lahko pomeni starostno preverjanje pred uporabo VPN-ja, dodatne obveznosti za ponudnike ali blokiranje znanih strežnikov.

ZAKAJ BI KDO ŽELEL OMEJITI VPN?

Če država uvede preverjanje starosti, nato pa ga najstnik obide z brezplačno VPN aplikacijo, zakon izgubi verodostojnost. Starostna zapora de-



luje samo, če jo je težko prelistati. Otroci hitro ugotovijo, katero aplikacijo morajo namestiti. Težava za EU je očitna: najti mora rešitev, ki ščiti otroke, ne kaznuje odraslih uporabnikov in ne razgradi zasebnosti. VPN je lahko obvod pravil, hkrati pa tudi povsem legitimen varnostni sloj.

TEŽAVA NI SAMO VPN, AMPAK ZAUPANJE

Evropska komisija svojo rešitev opisuje kot zasebnostno naravnano. Uporabnik naj bi dokazal samo polnoletnost, ne pa razkril vseh osebnih podatkov. To je dober cilj, vendar ne odpravi pomislekov. Pri starostnem preverjanju ni pomembno samo, kaj sistem obljubi, temveč kdo ga upravlja, kako se preverja varnost in kaj se zgodi ob zlorabi. Če sistem za dokazovanje starosti pozneje postane širša vstopnica za dostop do interneta, se spremeni narava anonimnega brskanja. Zato razprava o VPN-jih ni le razprava o aplikacijah, ampak o tem, koliko identitete bo potrebne za uporabo spleta.

PREPOVED BI BILA TEŽKO IZVEDLJIVA

Popolna prepoved VPN-jev v EU bi bila tehnično in politično problematična. VPN ni enoten izdelek. Obstajajo komercialne aplikacije, poslovni VPN sistemi, zasebni strežniki, omrežne rešitve v podjetjih in varnostne funkcije v brskalnikih. Blokiranje znanih naslovov je mogoče, a ponudniki jih lahko menjajo.

PRAVO VPRAŠANJE NI »VPN DA ALI NE«

Zaščita otrok je legitimna naloga, zasebnost pa legitimna pravica. Pravo vprašanje je, kako omejiti dostop mladoletnikom, ne da bi pri tem ustvarili infrastrukturo za množično preverjanje identitete.

EU za zdaj VPN-jev ne prepoveduje. Najverjetnejši scenarij ni nenadna prepoved, temveč postopno omejevanje tam, kjer VPN ruši učinkovitost starostnega preverjanja. To je manj dramatično od prepovedi, a za digitalno zasebnost pomembnejše.



AGRA

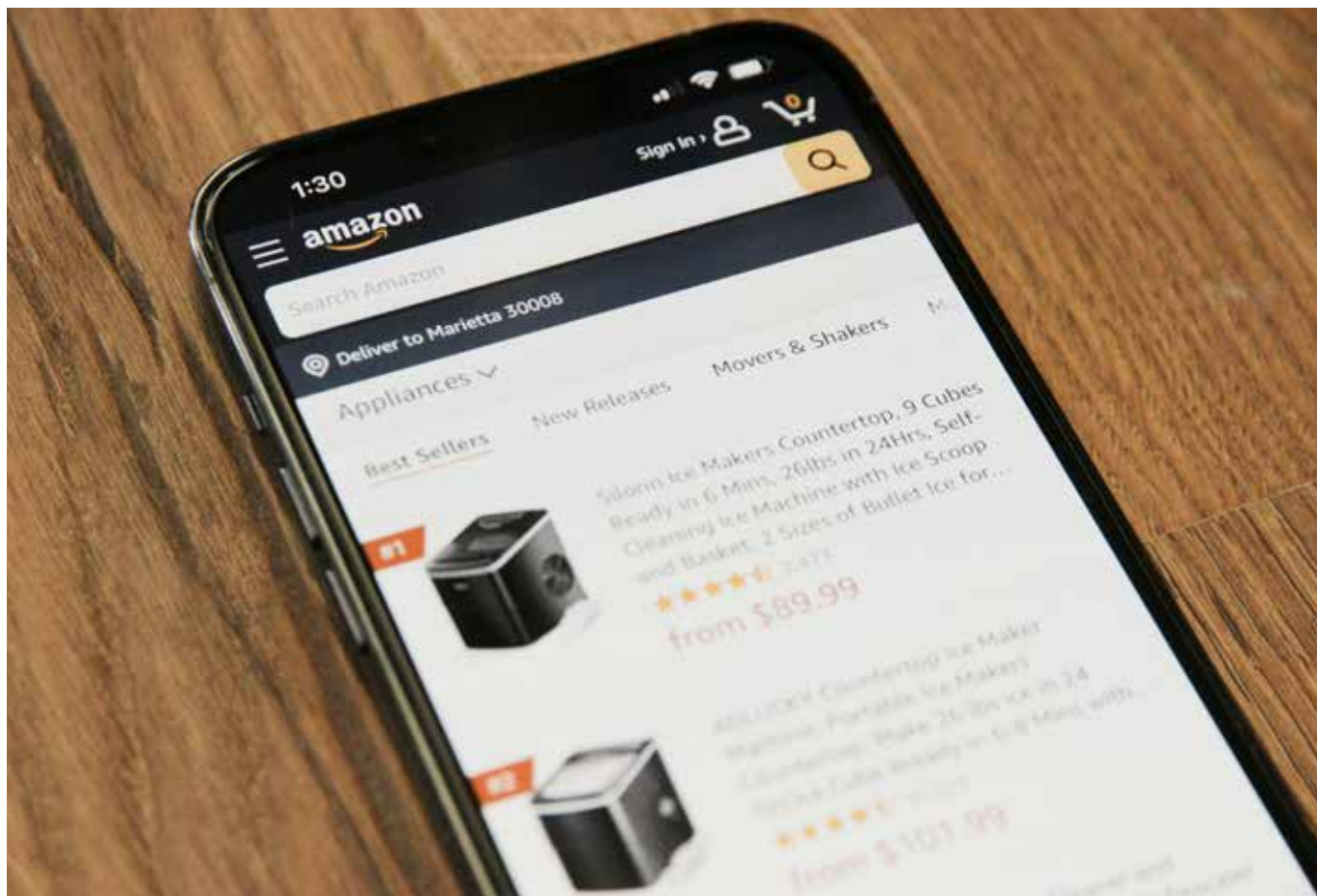
TRADICIONALNO SVEŽ

64. MEDNARODNI
KMETIJSKO-ŽIVILSKI
SEJEM

22. - 26. 8. 2026,
Gornja Radgona



POMURSKI SEJEM



Spletni nakupi v dobi umetne intelligence

ELEKTRONSKO POSLOVANJE JE V ZADNJEM DESETLETJU PREŠLO IZ ALTERNATIVNEGA PRODAJNEGA KANALA V TEMELJNI DISTRIBUCIJSKI MEHANIZEM.

Podatki kažejo, da je leta 2025 kar 78 % internetnih uporabnikov v Evropski uniji opravilo vsaj en spletni nakup, kar pomeni občutno rast glede na 62 % v letu 2015. Takšna posvoitev kaže na to, da spletni nakupi niso več stvar izbire, temveč standardiziran način dostopa do blaga in storitev.

Ob tem se spreminja tudi sama struktura potrošnje. Najaktivnejši segment predstavljajo starostne skupine med 25 in 44 let, kjer delež spletnih kupcev presega 85 %, kar nakazuje visoko stopnjo digitalne pismenosti in zaupanja v transakcijske sisteme. Vzporedno z rastjo uporabe pa se spreminjajo tudi pričakovanja uporabnikov, ki danes zahtevajo hitrost, transparentnost in personalizacijo.

VZPON AVTONOMNIH NAKUPOVALNIH AGENTOV IN PERSONALIZACIJE

V letu 2026 smo priča prelomnici, ko se je umetna inteligenca v spletni trgovini prelevila iz pasivnega svetovalca v aktivnega udeleženca, kar strokovnjaki imenujejo agentna trgovina (angl. agentic commerce). Gre za prehod z modela, kjer uporabnik ročno išče, primerja in kupuje, na

model, kjer avtonomni UI agenti prevzemajo celotne dele nakupne poti. Ti agenti niso več omejeni na preproste klepetalne bote, temveč so opremljeni s sposobnostjo sklepanja in izvrševanja. Uporabnik lahko agentu zada cilj, na primer, "Najdi mi moško jakno za jesenski čas v rangi do 150 evrov, ki se bo ujemala z mojimi zadnjimi kupljenimi hlačami, in mi jo naroči do srede." Agent v ozadju ne le preišče splet, temveč analizira sestavo materialov, preverja verodostojnost trajnostnih certifikatov, primerja realne ocene uporabnikov in na koncu samostojno izvede transakcijo z uporabo digitalne denarnice, pri čemer upošteva uporabnikove biometrične podatke za potrditev.

Tovrstna tehnologija sicer še ni masovno razširjena oziroma si še ni pridobila zaupanje povsem običajnega uporabnika. Ampak tudi to je, po mnenju strokovnjakov, le še vprašanje časa.

Za trgovce ta premik pomeni radikalno spremembo v strategijah optimizacije. Tradicionalni SEO (optimizacija za iskalnike), ki je bil usmerjen na človeške oči in ključne besede, se umika optimizaciji za UI agente. Ti ne iščejo estetskih

oglasov ali čustvenih pridevnikov, temveč zahtevajo strojno berljive, strukturirane podatke, natančne tehnične specifikacije in preverljive certifikate. Blagovna znamka ne tekmuje več le za pozornost kupca, temveč za uvrstitev v nabor, ki ga bo izbral kupčev digitalni agent. Ker ti agenti delujejo na podlagi logike in maksimizacije vrednosti za uporabnika, se moč odločanja seli od marketinških obljub k dejanski kakovosti in natančnosti podatkov o izdelku. To ustvarja okolje, kjer zmagujejo podjetja z najboljšo digitalno infrastrukturo in najvišjo stopnjo informacijske integritete.

HIPER-PERSONALIZACIJA IN PREDIKTIVNO ANGAŽIRANJE

Vzporedno z avtonomnimi agenti se je razvila hiper-personalizacija, ki temelji na realnočasovni analitiki in generativni umetni inteligenci. Tradicionalna segmentacija kupcev na podlagi demografskih podatkov je zastarela. Sodobni sistemi delujejo na ravni individualnega konteksta v milisekundah. Ko se uporabnik danes prijavi v spletno trgovino, se celotna vizualna podoba in

vsebina prilagodita njegovemu trenutnemu stanju. Če sistem zazna, da kupec išče opremo za specifičen športni dogodek, se opisi izdelkov dinamično spremenijo, da poudarijo tiste lastnosti, ki so ključne za točno tisti scenarij. Umetna inteligenca ne predlaga le izdelkov na podlagi preteklih nakupov, temveč predvideva prihodnje potrebe s pomočjo analize življenjskega cikla izdelkov, vremenskih napovedi in celo objav na družbenih omrežjih, ki jih je uporabnik odobril za analizo.

Ta raven personalizacije prinaša znatno izboljšanje konverzije, saj odpravlja t. i. paradoks izbire, kjer prevelika ponudba kupca ohromi. Namesto tisočev možnosti sistem izpostavi tri, ki so po vseh parametrih najbolj optimalne za posameznika. Vendar pa hiper-personalizacija nosi tudi odgovornost etične uporabe. Meja med koristnim usmerjanjem in prikritim manipuliranjem je postala predmet strogih regulativ, saj algoritmi ne smejo izkoriščati uporabnikovih trenutnih čustvenih stanj ali kognitivnih pristranskosti za spodbujanje impulzivnih nakupov. Uspešni trgovci so tisti, ki personalizacijo uporabljajo za zmanjševanje trenja v nakupnem procesu in ne za umetno ustvarjanje potreb, s čimer dolgoročno gradijo zaupanje, ki je v digitalnem svetu postalo najpomembnejša valuta.

LOGISTIČNI PREOBRAT IN KRIZA VRAČIL

Hitrost dostave je postala standard, ki ne dopušča več odstopanj, vendar se v ospredje prebija vprašanje trajnosti in ekonomičnosti povratne logistike. Stopnja vračil v določenih segmentih, predvsem v modni industriji, je dosegla kritične meje, kar je trgovce prisililo v uporabo naprednih rešitev za zmanjšanje napak. Virtualne garderobe, ki uporabljajo razširjeno resničnost, in natančnejša vizualizacija izdelkov s pomočjo visoke ločljivosti so bistveno zmanjšale število neustreznih nakupov. Kljub temu vračila ostajajo velik stroškovni in okoljski izziv.

Podjetja se na to odzivajo z bolj premišljenimi strategijami, kjer vračilo izdelka ni več samoumevno brezplačno, temveč je pogosto vezano na lojalnostne programe ali specifične pogoje nakupa. Vzpostavljajo se regionalni distribucijski centri, ki skrajšujejo potovalne čase in zmanjšujejo ogljični odtis, hkrati pa omogočajo hitrejšo ponovno vključitev vrnjenih izdelkov v prodajni cikel.

DRUŽBENA OMREŽJA KOT PRIMARNI PRODAJNI KANALI

Meja med brskanjem po vsebinah in dejanskim nakupovanjem je skoraj povsem izginila. Družbena omrežja niso več le orodje za oglaševanje, temveč so postala polnopravne prodajne plat-

forme z integriranimi plačilnimi sistemi. Ta prehod omogoča neposredno pretvorbo trenutnega navdiha v nakupno odločitev, ne da bi uporabnik zapustil aplikacijo. Za mlajše generacije je ta oblika trgovine postala primarna, kar sili blagovne znamke k ustvarjanju vsebin, ki so hkrati informativne, zabavne in prodajno usmerjene.

Takšen model prodaje poudarja pomen avtentičnosti. Potrošniki se hitro odzovejo na priporočila, ki delujejo naravno in so podprta z resničnimi izkušnjami drugih uporabnikov. To je povzročilo premik od velikih vplivnežev k mikroskopskim, kjer je stopnja zaupanja višja. Trgovci morajo v tem okolju delovati hitro in agilno, saj se trendi na družbenih omrežjih spreminjajo v ciklih, ki trajajo le nekaj dni, kar zahteva izjemno prilagodljivost pri upravljanju z zalogami in marketinškimi aktivnostmi.

TEMNA PLAT UPORABNIŠKE IZKUŠNJE

Napredna optimizacija uporabniških vmesnikov ni vedno usmerjena v korist uporabnika. Tako imenovani »temni vzorci« (angl. dark patterns) so oblikovalski pristopi, ki uporabnike subtilno usmerjajo v odločitve, ki jih sicer ne bi sprejeli. Raziskave kažejo, da takšne prakse povečujejo občutek nadležnosti in zmanjšujejo zaupanje v blagovno znamko. Primeri vključujejo skrite stroške, zapletene postopke odjave ali zavajajo-



NAJVEČJI PUSTOLOVSKI PARK

7 plezalnih poti
različnih težavnostnih stopenj

97 plezalnih elementov
najvišji kar 25 m od tal

orjaški spust
v skupni dolžini 915 m

gibalnica
za najmlajše

www.pustolovski-park-geoss.si



če gumba za potrditev naročila. Čeprav so takšne taktike kratkoročno učinkovite, dolgoročno škodujejo odnosu s kupci. Regulativni organi v Evropi zato vse bolj aktivno posegajo na področje digitalnega oblikovanja in zahtevajo večjo transparentnost.

VARNOST KOT OSREDNJI IZZIV DIGITALNE TRGOVINE

Z naraščanjem obsega transakcij in kompleksnosti sistemov se povečujejo tudi tveganja na področju kibernetске varnosti. Leta 2025 naj bi evropski trgovci zaradi goljufij izgubili približno 2,8 % prihodkov, pri čemer goljufive transakcije predstavljajo približno 3 % vseh naročil.

Spletni nakupi so postali tarča sofisticiranih napadov, ki niso usmerjeni le v krajo finančnih sredstev, temveč predvsem v pridobivanje dragocenih podatkov o vedenju potrošnikov. Podjetja morajo investirati v napredne obrambne mehanizme, ki vključujejo strojno učenje za zaznavanje anomalij v realnem času, hkrati pa zagotavljati uporabniško izkušnjo, ki ni preveč obremenjena z varnostnimi preverjanji. Poseben izziv predstavljajo napadi, ki temeljijo na socialnem inženiringu, kot so lažne prijavne strani ali phishing kampanje. Etična uporaba umetne inteligence postaja osrednja tema razprav o prihodnosti e-trgovine. Vprašanja, kot so algoritemska pristranskost pri priporočanju izdelkov ali manipulacija s cenami na podlagi kupčeve plačilne sposobnosti, zahtevajo jasne moralne okvire in strožji nadzor. Kupci postajajo vse bolj ozaveščeni o tem, kako njihovi podatki vplivajo na cene in ponudbo, ki jo vidijo, zato je ohranja-



nje poštenosti v digitalnem okolju postalo ključno za dolgoročno preživetje blagovnih znamk.

ČEZMEJNI NAKUPI IN GLOBALIZACIJA PONUDBE

Evropski enotni trg je omogočil razcvet čezmejnega spletnega nakupovanja. Potrošniki vse pogosteje kupujejo izdelke iz drugih držav, kar povečuje konkurenco in širi izbiro. Ta trend je posebej izrazit v severni in zahodni Evropi, kjer je zaupanje v čezmejne transakcije visoko.

Globalizacija ponudbe prinaša tudi izzive, povezane z regulacijo, davki in standardi kakovosti. Razlike v zakonodaji lahko ustvarjajo neenake pogoje za konkurenco, kar je predmet razprav med evropskimi regulatorji in trgovskimi združenji. Kljub temu pa čezmejni nakupi ostajajo ključni dejavniki rasti spletne trgovine.

SPREMINJANJE POTROŠNIŠKEGA VEDENJA

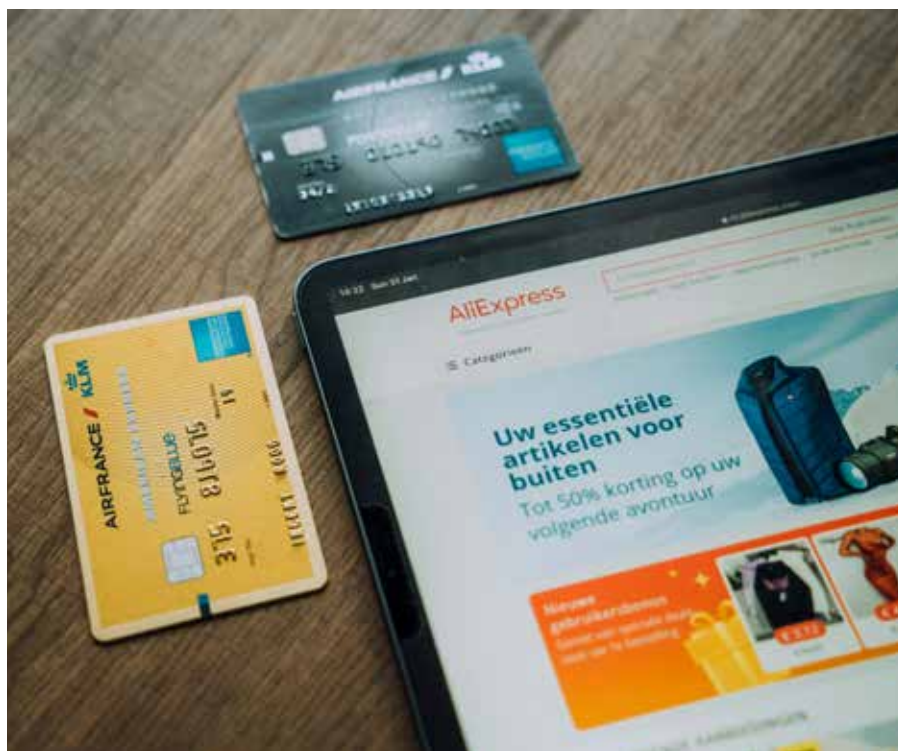
Spletni nakupi niso več omejeni na fizične izdelke. Vedno večji delež predstavljajo digitalne storitve, kot so naročnine na pretočne vsebine ali programsko opremo. Leta 2025 je približno tretjina internetnih uporabnikov v EU naročena na storitve pretakanja video vsebin. To kaže na premik od lastništva k dostopu, kjer uporabniki plačujejo za uporabo namesto za lastništvo.

Poleg tega se spreminja tudi dinamika odločanja. Potrošniki se vse bolj zanašajo na ocene drugih uporabnikov, primerjalne platforme in vplivneže. Nakupni proces postaja fragmentiran in razpršen, kar zahteva nove pristope k trženju in upravljanju odnosov s strankami.

KAKO JE V SLOVENIJI?

Slovenski spletni trg kljub globalizaciji ohranja določene posebnosti, ki zahtevajo prilagojen pristop. Slovenski kupci so tradicionalno nekoliko bolj previdni in cenijo varnost ter prepoznavnost blagovne znamke. Čeprav se delež plačil s karticami in digitalnimi denarnicami povečuje, ostaja plačilo po povzetju še vedno relevantna možnost za velik del populacije. Lokalni trgovci, ki uspešno konkurirajo globalnim gigantom, stavijo na bližino, hitro odzivno podporo v maternem jeziku in enostavne postopke reklamacij.

Zaupanje na slovenskem trgu se gradi skozi transparentnost lastništva in jasno navedene kontaktne podatke. Kupci v Sloveniji pogosto pričakujejo dostavo v roku dveh do treh dni, kar lokalnim ponudnikom z lastnimi skladišči daje konkurenčno prednost pred tujimi trgovci, pri katerih so dobavni roki praviloma daljši. Digitalna transformacija v lokalnem okolju je dosegla točko, kjer so tudi manjša podjetja sprejela spletno prodajo kot nujnost, vendar se soočajo z izzivom, kako ohraniti osebni stik s stranko v anonimnem digitalnem okolju.



Verjetno najboljša igričarska notesnika ta hip za tako ceno!



HP OMEN Gaming Laptop 16
16" IPS 1920x1200 144 Hz
Intel Core i7-14650HX
16 GB DDR5 spomina
Nvidia GeForce RTX5050 8GB
1024 GB SSD NVME
Microsoft Windows 11 Home
12 mesecev garancije

1199 EUR



Windows 11

VEDNO KAKOVOSTNE IGRIČARSKÉ NOTESNIKE NAJDETE NA WWW.NOTESNIKI.SI



LEGION 7
by Lenovo

Lenovo Legion 7 16IRX9
16" IPS 3200x2000 165 Hz
Intel® Core i9-14900HX
24 GB DDR5 spomina
Nvidia GeForce RTX4070 8GB
512 GB SSD NVME
Microsoft Windows 11 Home
12 mesecev garancije

1799 EUR

Windows 11



GEFORCE
RTX

NAROČILA:
051 444 252



notesniki.si

Z vami že od 2003

HUSQVARNA ROBOTSKE KOSILNICE

Po 17 letih je čas za upokožitev robotske kosilnice in nakup nove

OZRITE SE DOMA IN PREMISLITE, ALI IMATE SPLOH ŠE KAKŠNO NAPRAVO, KI JE ZDRŽALA VEČ KOT 15 LET. MOGOČE PRI BABICI STAR PRALNI STROJ IZ ČASOV JUGOSLAVIJE, KO SO SE STVARI IZDELOVALE, DA DELAJO VEČNO?



No, v anale se lahko vpiše tudi ena prvih robotskih kosilnic, ki jih je izdelala Husqvarna in je kosila mojo trato 17 let. Leta 2009 je bila to še tehnologija, ki je delovala nekoliko pionirsko. Mejni kabel je bil takrat nujen del zgodbe, aplikacije niso imele današnje vloge, umetna inteligenca ni gledala trate skozi kamero, kosilnica pa je svoje delo opravljala bolj po načelu vztrajnosti kot razumevanja prostora. A bistveno je, da je delovala. In to zelo dobro. V vseh teh letih je bilo vzdrževanja presenetljivo malo: menjava nožkov, občasna menjava gum, nekaj osnovnega čiščenja in to je bilo večinoma to.

Prav zato sem nove modele Husqvarna Automower 430V NERA, 410VE NERA in 308V preizkušal z nekoliko drugačnimi pričakovanji kot nekdo, ki robotsko kosilnico kupuje prvič. Nisem iskal samo tega, ali kosijo. To znamo že dolgo. Zanimalo me je, kaj je Husqvarna v skoraj dveh desetletjih dejansko izboljšala. Ali je brezžična namestitev dovolj zanesljiva? Ali AI Vision pomeni realno prednost ali samo novo nalepko na škatli? In ali je občutek dolgoročne zanesljivosti, zaradi katere je stara kosilnica zdržala 17 let, še vedno prisoten?

OD MEJNEGA KABLA DO VIRTUALNE TRATE

Pri starejših robotskih kosilnicah je bil mejni kabel hkrati prednost in omejitev. Ko je bil pravilno položen, je sistem deloval zanesljivo. Toda vsaka sprememba vrta, nova greda, trampolin, drevo, pasja uta ali prenova terase je pomenila fizično popraviljanje instalacije. Pri novih modelih NERA, 308V in tudi 312V je ta del izkušnje precej bolj sodoben. Vsi trije modeli uporabljajo virtualno mejo, Husqvarna pa tehnologijo EPOS, satelitsko pozicioniranje in aplikacijo Automower Connect za določanje delovnih območij, transportnih poti in začasnih prepovedanih con. Pri 430V NERA Husqvarna navaja delovno območje do 4800 m² pri sistematični košnji, pri 410VE NERA do 1500 m², pri 308V pa do 800 m².

To je največja uporabniška razlika v primerjavi s staro kosilnico. Vrt ni več ujet v prvotno postavitev. Če želim začasno zaščititi del trate, ker sem posejal novo travo, prestavil vrtno pohištvo ali otrokom pustil igralno površino, to uredim v aplikaciji. Ni več iskanja kabla pod zemljo, spoj in ugotavljanja, kje je stik popustil po zimi. Zaženeš aplikacijo, nastaviš prepovedane cone, ki jih lahko kadarkoli tudi odstraniš. Tako enostavno.

Brezžični sistem ima vseeno svoje pogoje. Za natančno delovanje potrebuje dobro pokritost s povezavo Wi-Fi ali 4G mobilnim omrežjem (če boste uporabljali storitev Husqvarna Cloud) oziroma po potrebi referenčno postajo EPOS. Brezžična namestitev ni čarovnija, temveč tehnologija, ki najbolje deluje na pravilno pripravljenem vrtnu.

KAKO KOSIJO NOVE HUSQVARNA ROBOTSKE KOSILNICE?

Pri robotskih kosilnicah me bolj kot enkratni vtis zanima, kako delujejo po več dneh in tednih. Klasična kosilnica naredi rezultat takoj, robotska pa ga gradi. Husqvarna ostaja zvesta filozofiji pogoste, tihe in nežne košnje. Trava se sproti skrajšuje z majhnimi rezili, drobni odrezki pa ostajajo na trati, kjer se hitro razgradijo in delujejo kot naravno gnojilo. Rezultat ni dramatičen prvi dan, ampak zelo enakomeren videz po nekaj ciklih. Ne glede na to, ali boš izbral sistematično ali naključno košnjo, končni videz res izgleda vrhunsko. Največja razlika med modeli je v načinu, kako obvladujejo prostor. 430V NERA je model za večje in zahtevnejše površine. Njegova širina košnje je 24 cm, višina košnje je nastavljiva med 20 in 60 mm,

obvlada pa naklone do 50 % znotraj delovnega območja. Večji vrtovi imajo pogosto kombinacijo odprtih površin, dreves, prehodov, senc, robov in neravnin. 430V NERA deluje najbolj domače tam, kjer manjši modeli še zmorejo, a morajo delati dlje in bližje svojim omejitvam.

410VE NERA je najbolj uravnotežen model v testu. Namenjen je srednje velikim tratam, a ima veliko tehnologije večjih modelov. Njegova pomembna prednost je EdgeCut, dodatni rezalni sistem za košnjo bližje robovom. Ločen zadnji rezalni disk zmanjša potrebo po ročnem obrezovanju, kar se v praksi hitro pozna. Robotske kosilnice so bile vedno odlične na odprti trati, robovi pa so pogosto ostali kompromis. 410VE NERA ta kompromis občutno zmanjša.

308V ima drugačen značaj. Je manjša, lažja in namenjena urbanim vrtovom. Pokriva do 800 m² pri sistematičnem vzorcu košnje, ima 22 cm širine košnje, ročno nastavitev višine med 20 in 50 mm, Wi-Fi in Bluetooth povezaljivost ter kamero za zaznavanje predmetov. Nima vsega udobja večjih modelov, a pri manjšem vrtu to ni nujno slabost.

KOSILNICE NE VOZIO VEČ NA SLEPO

Najbolj opazna novost pri novih modelih je kamera oziroma tehnologija AI Vision. Pri starejših robotskih kosilnicah je bila ovira pogosto nepremostljiva. Kosilnica je trčila, senzor je zaznal odpor, nato se je obrnila. To je delovalo, vendar ni bilo posebno elegantno. Nova generacija poskuša razumeti, kaj je pred njo. Kamera zaznava predmete, sistem pa presodi, ali lahko nadaljuje ali se mora oviri izogniti. Husqvarna 430V NERA z vgrajeno kamero z umetno inteligenco prepozna predmete na trati, z infrardečo osvetlitvijo pa omogoča delovanje tudi ponoči in upoštevanje prostoživečih živali. Med košnjo to pomeni manj nepotrebnih zaustavitev. Igrača, vrtno orodje, pozabljena cev ali manjši predmet na trati niso več nujno razlog, da kosilnica obstane in čaka na pomoč. Vseeno ne bi svetoval, da je trata stalno polna predmetov, saj urejen vrt ostaja najboljši pogoj za dobro robotsko košnjo. Posebej zanimiva je kombinacija AI Vision in satelitske navigacije. Tehnologiji se dopolnjujeta tudi tam, kjer je satelitski signal šibkejši, saj vizualni sistem pomaga pri neprekinjeni pokritosti trate. To je pomembno pri vrtovih z drevesi, visokimi živimi mejami ali objekti.

Pomembno je tudi, da se slikovni podatki obdelujejo lokalno na kosilnici in da kamera ne shranjuje videa. To je dobra informacija za vse, ki jih pri napravah s kamero na domačem vrtu upravičeno zanima zasebnost.

HUSQVARNA 430V NERA: KO JE TRATA VELIKA IN RAZGIBANA

430V NERA je robotska kosilnica, ki se najbolj izkaže na večjih, bolj kompleksnih površinah. Ni

namenjena zgolj temu, da pokosi več kvadratnih metrov. Njena prednost je v tem, da lahko večjo površino obvladuje z manj občutka napora. Pri sistematični košnji lahko pokriva do 4.800 m², pri nepravilnem vzorcu do 3.200 m², ima 24 cm širine košnje, 15 kg teže, električno nastavitev višine in zelo nizko raven zaznanega hrupa. Pri večjih vrtovih je sistematična košnja zanimiva, ker omogoča vizualne vzorce, kot so črte, šahovnica ali trikotniki. To je funkcija, ki jo nekateri ne bodo nikoli uporabili, drugi pa jo bodo vzljubili takoj. Meni je pri tem bolj kot vzorec pomembno, da sistematična košnja pomeni bolj predvidljivo pokritost.

Husqvarna 430V NERA bi izbral za velik vrt, kjer je pomembno, da kosilnica deluje čim bolj samostojno, z veliko rezerve in z najmanj kompromisi.

HUSQVARNA 410VE NERA JE NAJBOLJ

SMISELNA IZBIRA ZA ZAHTEVNEJŠI DOMAČI VRT

Pokriva do 1.500 m² pri sistematičnem vzorcu, ima EdgeCut, AI zaznavanje predmetov, virtualne meje, aplikacijsko upravljanje, električno nastavitev višine košnje, Wi-Fi, mobilne podatke in Bluetooth, GPS sledenje, PIN zaščito, alarm ter senzorje za dvige in nagibe, skratka vse, kar potrebuje moderna kosilnica za košnjo in lastno zaščito pred tatovi.

Največja prednost tega modela je, da združuje sodobno platformo NERA z zelo praktično funkcijo košnje robov. Če imate vrt, kjer je veliko stikov med trato, tlakovci, robniki, gredami in potkami, je EdgeCut bolj uporaben, kot se zdi na prvi pogled. Pri robotski košnji ni problem sredina trate. Problem je tistih nekaj centimetrov ob robu, ki jih potem rešuješ z nitkarico.

To je model, ki bi ga priporočil nekomu, ki ima urejen družinski vrt, ne želi mejnega kabla, želi sodobno zaznavanje predmetov, a ne potrebuje zmožljivosti 430V NERA.

HUSQVARNA 308V JE MAJHNA, AMPAK RESNA

Husqvarna 308V me je zanimala zato, ker pri manjših modelih proizvajalci pogosto začnejo preveč varčevati. Husqvarna ni naredila te napake. Da, 308V je enostavnejša. Nima GPS sledenja, višina košnje se nastavlja ročno, povezaljivost je omejena na Wi-Fi in Bluetooth. Toda osnovna izkušnja ostaja zelo moderna: virtualna meja, kamera za zaznavanje predmetov, aplikacija Automower Connect možnost sistematične košnje do 800 m². Spustil sem jo celo v visoko travo, kar je izziv za vsako kosilnico. Ampak za 308V je bila to mala malica.

APLIKACIJA JE DEL OSREDNJE IZKUŠNJE

Automower Connect je pri novi generaciji dejansko osrednji del izkušnje. Prek aplikacije se določajo območja, urniki, prepovedane cone,

vzorci košnje in višina pri modelih z električno nastavitvijo. Zone Control omogoča različne nastavitve za posamezne dele trate in časna območja, kamor kosilnica ne sme. Spomladi je ena logika košnje, poleti druga, po sajenju trave tretja. Včasih želiš pogostejše kositi pred hišo, redkeje za hišo, včasih želiš za nekaj dni izločiti del, kjer stoji bazen ali vrtna garnitura.

ZAKAJ HUSQVARNA ŠE VEDNO IZSTOPA

Po 17 letih uporabe stare Husqvarnine kosilnice mi je jasno, da pri robotski kosilnici ne kupuješ samo funkcij. Kupuješ ekosistem. Husqvarna ima več kot 30 let izkušenj z robotsko košnjo, razvoj na Švedskem, proizvodnjo v Evropi, široko ponudbo brezžičnih modelov, redne programske posodobitve, 25.000 prodajalcev, odlična servisna mreža in podpora, do 5-letno garancijo in razpoložljivost originalnih rezervnih delov vsaj 10 let.

To niso najbolj razburjive lastnosti, so pa ene najpomembnejših za dolgoročno lastništvo.

VSAKA KOSILNICA DOMUJE NA DRUGAČNI TRATI

Husqvarna Automower 430V NERA, 410VE NERA in 308V niso trije isti izdelki v različnih velikostih. 430V NERA je najbolj samozavesten model za velike in zahtevne trate. 410VE NERA je po mojem mnenju najbolj vsestranska izbira za zahtevnejši domači vrt, predvsem zaradi kombinacije AI Vision, virtualnih meja in EdgeCut košnje robov. 308V pa je dokaz, da lahko tudi manjši model ponudi zelo sodobno izkušnjo brez občutka, da kupuješ nekaj osnovnega.

Po 17 letih z robotsko kosilnico, ki je potrebovala mejni kabel, je prehod na novo generacijo skoraj simboličen. Stara Husqvarna si res zasluži upokojeve. Ne zato, ker bi odpovedala, ampak zato, ker je svoje delo opravila tako dobro, da je postavila visoka pričakovanja za naslednico.

Največji kompliment, ki ga lahko dam tem kosilnicam, je pravzaprav zelo preprost. Po nekaj dneh se z njimi nehaš ukvarjati. Trata je urejena, aplikacija je tam, ko jo potrebuješ, kosilnica pa opravlja svoje delo v ozadju.

Katero bom izbral? Moja trava potrebuje Husqvarna 430V NERA in komaj čakam, da vidim plodove njenega dela. Staro lahko premaknem na drug objekt, mika pa me tudi, da jo vrnem Husqvarni za 500 € popusta pri nakupu nove.

Dodatne informacije lahko dobite na www.husqvarna.com/si/robotske-kosilnice. (P.R.)





ADRIA PROFIX D.O.O.

Tehnologija za mojstre

DANES SKORAJ NI VEČ PODROČJA, KJER SPLET NE BI VPLIVAL NA NAČIN ODLOČANJA, IN TAKO JE TUDI PRI NAKUPU TEHNIČNIH PRIPOMOČKOV IN OPREME ZA DELO.

Kar je bilo včasih omejeno na obisk specializirane trgovine, se danes vse pogosteje začne z nekaj klikom na spletu. Ampak zakaj se to sploh dogaja? Ali kupci res zaupajo spletnemu nakupovanju? Odgovor je vedno pogostejši. Razlog ni le v udobju, temveč predvsem v dostopu do informacij. Spletne trgovine omogočajo pregled tehničnih podatkov, primerjavo modelov in vpogled v izkušnje drugih uporabnikov. To pomeni, da odločitev ni več odvisna samo od trenutne zaloge ali priporočila prodajalca, ampak od konkretnih podatkov. Napredni filtri, strukturirani opisi in multimedijske predstavitve pomagajo razumeti razlike med posameznimi izdelki. Pri zahtevnejših nakupih, kjer so pomembne zmožljivosti, trajnost in kompatibilnost, to bistveno zmanjša tveganje napačne izbire.

ALI JE SPLET RES ZANESLJIV PRI TAKŠNIH NAKUPIH?

Zanesljivost je ena ključnih skrbi kupcev. Zato imajo pomembno vlogo specializirane spletne trgovine, ki ne ponujajo le izdelkov, temveč tudi strokovno podporo pri izbiri ter jasno predstavljene pogoje nakupa. Hitra logistika in možnost sledenja pošiljk dodatno povečata občutek nadzora in varnosti.

Med ponudniki, ki sledijo temu trendu, je tudi adriaprofix.si, ki združuje tehnično podprto spletno izkušnjo z osredotočenostjo na opremo za delo. Namesto klasičnega "kataloga izdelkov" ponuja bolj strukturiran pristop, kjer so v ospredju informacije, preglednost in pomoč pri izbiri.



KAKO UMETNA INTELIGENCA SPREMINJA ISKANJE IZDELKOV?

Umetna inteligenca postopoma vpliva tudi na način spletnega nakupovanja, predvsem pri iskanju in primerjavi izdelkov. Vedno pogostejše deluje kot pomočnik, ki uporabniku olajša pregled ponudbe in izpostavi najbolj relevantne možnosti.

Namesto ročnega pregledovanja velikega števila izdelkov lahko sistemi na podlagi osnovnih parametrov in opisa uporabnika predlagajo ožji nabor ustreznih rešitev. To poenostavi postopek izbire in zmanjša čas, potreben za odločitev.

Čeprav tehnologija še ne nadomešča popolnoma človeške presoje, že danes pomembno prispeva k bolj preglednemu in učinkovitemu iskanju, predvsem pri tehnično zahtevnejših izdelkih.

KAJ POMENI PAMETNA IZBIRA PRI NAKUPU?

Pri orodju ne gre za impulzivni nakup, temveč za odločitev, ki vpliva na kakovost in učinkovitost dela. Bolj kot je odločitev podprta z informacijami, manjša je možnost napake in večja je zanesljivost pri uporabi v praksi.

Splet v tem smislu ne nadomešča klasične trgovine, temveč jo nadgrajuje – z več podatki, več preglednosti in več nadzora za kupca. S tem se spreminja tudi pričakovanje uporabnikov, ki danes želijo hitrejši dostop do informacij in bolj premišljeno izbiro.

Na koncu ostaja preprosto dejstvo: ko so prave informacije zbrane na enem mestu, je izbira orodja hitrejša, lažja in predvsem bolj zanesljiva. Opremite se z zanesljivimi in preverjenimi orodji na www.adriaprofix.si.

(P.R.)



2026

WEBSI

Digitalni presežki slovenije

Prijave se zaprejo

15. maja!



GMKTEC MINI RAČUNALNIKI

Majhni po velikosti, veliki po zmogljivosti

SE TUDI VAM ZDI, DA STA PROSTOR NA MIZI IN ZMOGLJIVOST RAČUNALNIKA VEDNO V NASPROTJU? VERJETNO, A VEDNO NI TAKO. Z MINI RAČUNALNIKI SMO DOBILI SEGMENT, KI PREDSTAVLJA IDEALEN KOMPROMIS.

Ko gledamo po svoji pisalni mizi in razmišljamo, kam bi postavili računalnik, se odpravimo na splet in pregledujemo ponudbo, naletimo na enega ključnih igralcev na področju visokozmogljivih kompaktnih sistemov – blagovno znamko GMKtec. Ti mini računalniki združujejo napredno tehnologijo, premišljen dizajn in izjemno vsestranskost. Njihovi mini PC-ji niso več zgolj alternativa klasičnim namiznim računalnikom, temveč postajajo prva izbira za številne uporabnike, na primer ustvarjalce vsebin, podjetja, razvijalce in tehnološke navdušence.

KOMPAKTNA OBLIKA, BREZ KOMPROMISOV PRI ZMOGLJIVOSTI

Glavna prednost računalnikov GMKtec je njihova velikost oziroma majhnost. Ohišja, ki zavzamejo le delček prostora tradicionalnih računalnikov, skrivajo zmogljive procesorje, hitro pomnilniško arhitekturo in napredno povezljivost. Brez težav jih lahko uporabljamo v pisarnah, domačih delovnih okoljih, industrijskih okoljih ali kot del multimedijskih sistemov. Mini računalnike lahko diskretno pritrdimo celo na zadnjo stran zaslona, s čimer popolnoma sprostimo prostor na delovni površini.

A prava vrednost teh naprav se pokaže v njihovi zmogljivosti. GMKtec uporablja najnovejše procesorje AMD Ryzen in Intel, kombinirane z DDR5 pomnilnikom in NVMe SSD diski, kar omogoča hitro delo, večopravnost in stabilno delovanje tudi pri zahtevnejših nalogah. Zaradi optimiziranih hladilnih sistemov pa naprave ostajajo tihe tudi pod večjo obremenitvijo.

GMKTEC EVO-X2: PRIHODNOST LOKALNE UMETNE INTELIGENCE



Med najbolj izstopajočimi modeli je nedvomno GMKtec EVO-X2 AI Mini PC, ki predstavlja vrhunec sodobne tehnologije v kompaktnem formatu. Je najdražji, a tudi »prava raketa«. Opremljen je z izjemno zmogljivim procesorjem AMD Ryzen AI Max+ 395 s 16 jedri in 32 nitmi ter frekvenco do 5,1 GHz. GMKtec EVO-X2 navduši že ob hitrem pregledu in sodi med najzmogljivejše mini sisteme na trgu.

Posebnost tega sistema pa ni le surova procesorska moč, temveč integriran XDNA 2 NPU, ki omogoča do 126 TOPS AI zmogljivosti. Uporabniki lahko na napravi lokalno poganjajo napredne modele umetne inteligence, vključno z velikimi jezikovnimi modeli (LLM), brez potrebe po oddaljenih strežnikih. Zakaj pa bi to želeli imeti? Zaradi večje varnosti podatkov, nižjih stroškov uporabe in bistveno hitrejšega odzivnega časa. Sistem dopolnjuje 64 GB LPDDR5X pomnilnika s frekvenco 8000 MHz ter 1 TB PCIe 4.0 SSD, ki zagotavlja visoke hitrosti branja in pisanja. Ima tudi možnost razširitve shrambe do ogromnih 16 TB prek dodatnih M.2 rež.

Integrirana grafika Radeon 8060S (RDNA 3.5) ni namenjena zgolj prikazu slike, temveč omogoča tudi delo z grafično zahtevnimi aplikacijami, video produkcijo in igranje sodobnih iger. Zaradi podpore za do štiri zaslone v 8K ločljivosti je sistem primeren tudi za profesionalna delovna okolja z več zaslone.

EVO-X2 ni le mini računalnik, temveč celovita platforma za AI razvoj, analizo podatkov, virtualizacijo in napredno poslovno uporabo.

GMKTEC NucBox G9: MINI STREŽNIK IN NAS V ENEM

Drugi zanimiv predstavnik je GMKtec NucBox G9, ki cilja na uporabnike, ki potrebujejo zanesljivo in prilagodljivo omrežno rešitev. Je precej cenejši, poganja ga procesor Intel Twin Lake N150 s štirimi jedri, in je optimiziran za stabilno in energetsko učinkovito delovanje pri strežniških nalogah.

Posebnost tega modela so štiri reže M.2 NVMe, ki omogočajo razširitev shrambe do 16 TB. Zato se zlahka postavi v vlogo kompaktnega NAS sistema, ki ga uporabimo na primer za centralizirano shranjevanje podatkov, varnostne kopije



ali kot domači medijski strežnik. Kot smo ugotovili, je zelo fleksibilen in primeren tudi za manjša podjetja, ki potrebujejo cenovno dostopno strežniško rešitev.



Z dvema 2.5 GbE LAN priključkoma (Intel i226V) je idealen za uporabo kot »firewall« ali usmerjevalnik. Podpira napredne omrežne konfiguracije in platforme, kot so pfSense, Proxmox, ESXi in različne Linux distribucije. Dual boot z Windows 11 Pro in Ubuntu omogoča prilagoditev glede na potrebe uporabnika.

Dodatna prednost je učinkovito hlajenje s tremi ventilatorji, ki zagotavlja stabilno delovanje tudi pri dolgotrajni obremenitvi.

GMKtec NucBox M8: NAJBOLJŠE RAZMERJE MED CENO IN ZMOGLJIVOSTJO

Za tiste, ki iščejo optimalno razmerje med ceno in zmogljivostjo, je ena najboljših izbir GMKtec NucBox M8. Poganja ga procesor AMD Ryzen 5 PRO 6650H s 6 jedri in 12 nitmi. Za dobrih 500 € prejmete stabilno delovanje za vsakodnevne naloge. S 16 GB DDR5 pomnilnika in SSD diskom velikosti 512 GB (NVMe) ponuja dovolj prostora in hitrosti za pisarniško delo, spletne aplikacije, večopravilnost in tudi zahtevnejše poslovne programe.

Ima pa GMKtec NucBox M8 še eno posebnost, in sicer Oculink prikllop, ki omogoča povezavo z zunanjo grafično kartico. Tako lahko uporabnik mini računalnik GMKtec NucBox M8 po potrebi brez menjave osnovne enote nadgradi v zmogljiv gaming ali delovni sistem.

Dvojni 2.5 Gb LAN, Wi-Fi 6E in Bluetooth 5.2 zagotavljajo hitro in stabilno povezljivost. Podpora za tri 4K zaslone pa omogoča učinkovito delo z več zasloni in v več aplikacijah hkrati.

GMKtec K12: ZMOGLJIVOST IN RAZŠIRLJIVOST ZA ZAHTEVNE

Potem je tu model GMKtec K12, ki ga izpostavljamo zaradi ravnovesja med zmogljivostjo in razširljivostjo. Opremljen je s procesorjem AMD Ryzen 7 H255 (Zen 4) z 8 jedri in 16 nitmi, ki zagotavlja visoko računsko moč za zahtevne aplikacije.



Integrirana grafika Radeon 780M omogoča tekoče delovanje pri obdelavi videa, 3D modeliranju ali igranju iger. Za dodatno zmogljivost je tudi tu na voljo Oculink priključek, ki omogoča povezavo z zunanjimi grafičnimi karticami, kot so modeli serije RTX 40.

32 GB DDR5 pomnilnika (razširljiv do 128 GB) in 1 TB PCIe 4.0 SSD disk ponujata odlično osnovo za profesionalno uporabo. Ima možnost razširitve shrambe do 24 TB, zato je naprava primerna tudi za delo z velikimi količinami podatkov.

K12 podpira prikllop do štirih zaslonov v 8K ločljivi.



ZAKAJ IZBRATI GMKtec?

Ključne prednosti mini računalnikov GMKtec:

- izjemno razmerje med zmogljivostjo in velikostjo,
- napredne tehnologije (AI pospeševanje, DDR5, PCIe 4.0),
- širok spekter uporabe – od pisarne do AI razvoja in strežniških rešitev,
- tiho in učinkovito hlajenje,
- bogata povezljivost in razširljivost.

Poleg tega so naprave dobavljive takoj, brez dolgih čakalnih rokov. Na voljo so v velikih zalogah, kar pomeni hitro dostavo in zanesljivo dobavljalnost, kar je pomemben dejavnik tako za podjetja kot posameznike.

vosti. Zaradi kakovostnega kovinskega ohišja in učinkovitega hlajenja je primeren tudi za dolgotrajno uporabo v zahtevnih okoljih.

NE VESTE, KATEREGA BI IMELI? POSVETUJTE SE

Pomemben del ponudbe ni le strojna oprema, temveč tudi celostna podpora uporabnikom. Strankam sta na voljo strokovno svetovanje pred nakupom, pomoč pri izbiri prave konfiguracije ter tehnična podpora po nakupu. Lasten servisni oddelek zagotavlja hitro diagnostiko, nadgradnje in garancijska popravila. To je pogosto ključno, da v vsakem trenutku vemo, na koga se obrniti, če gre kaj narobe.

MINI RAČUNALNIKI SO POSTALI PRVA IZBIRA

Še pred leti smo mogoče na mini računalnike gledali zviška, danes pa predstavljajo resno alternativo klasičnim sistemom. In prav GMKtec s svojo ponudbo dokazuje, da lahko tudi majhen računalnik ponudi vrhunsko zmogljivost, napredne funkcionalnosti in široko uporabnost. Torej: Potrebujete sistem za umetno inteligenco? Domači strežnik? Napravo za pisarniško delo? Multimedijo? GMKtec ponuja rešitve za vse scenarije uporabe. V kompaktni, elegantni in izjemno zmogljivi obliki združuje vse ključne prednosti sodobnega računalništva.

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

(P.R.)

TECHTRADE

www.techtrade.si

TECH TRADE d.o.o. Trzin

Blatnica 8, 1236 Trzin

+386 1 562 21 11

DIGIFOT D.O.O.

KlikBook: ustvarite svojo knjigo spominov v nekaj minutah

VSI JIH IMAMO – NA TISOČE FOTOGRAFIJ, UJETIH S PAMETNIMI TELEFONI, KI ČAKAJO NA TRENUTEK, DA JIH PONOVRNO PREGLEDAMO.

Rojstvo otroka, nepozabna poročna potovanja, praznovanja okroglih obletnic ali preprosto utrinki iz vsakdanjega življenja. Ti trenutki so preveč dragoceni, da bi ostali pozabljeni v digitalnih oblakih. Pri podjetju Digifot so zato ustvarili storitev KlikBook, ki vam omogoča, da svoje spomine spremenite v profesionalno oblikovano fotoknjigo v samo treh korakih. Naložite slike, kliknite na gumb in opazujte čarovnika pri delu. Zadnji, tretji korak je čakanje na KlikBook fotoknjigo. Preprosto, kajne? Brez oblikovanja in enostavno in hitro kot še nikoli.

DIGITALNE FOTOGRAFIJE DOBIJO PRAVO VREDNOST

Večino fotografij hranimo na telefonih ali v oblaku. Sčasoma smo pozabili, kako drugačen občutek daje fizična knjiga. KlikBook omogoča, da digitalne spomine spremenite v topljivo zgodbo. Ne gre zgolj za album, temveč za prečiščeno oblikovano knjigo, ki ima svojo strukturo, ritem in vizualno privlačnost.

Glavna težava pri izdelavi fotoknjig je pogosto pomanjkanje časa ali oblikovalskega znanja. KlikBook to težavo elegantno reši z avtomatizacijo. Nič več premikanja okvirčkov in nič več izbiranja barv. Postopek je neverjetno preprost. Vse, kar morate storiti, je, da naložite svoje najljubše fotografije, sistem pa bo popolnoma samodej-

no pripravil postavitev celotne fotoknjige. Namesto vas bo poskrbel za estetsko razporeditev, vi pa boste v le nekaj minutah dobili profesionalen izdelek, pripravljen na tisk.

FOTOKNJIGA ZA VSAKO PRILOŽNOST

Da bi vaša zgodba dobila pravi vizualni okvir, lahko izbirate med različnimi temami, ki so prilagojene najpogostejšim življenjskim zgodbam, na primer trenutki ljubezni, potovanja, pregled celotnega leta in podobno.

Vaša edina naloga je, da izberete fotografije, ki si zaslužijo prostor v fotoknjigi.

PREPROSTO ORODJE, KI VAS VODI SKOZI POSTOPEK

Ena največjih prednosti KlikBooka je preprostost. Izdelava fotoknjige ne zahteva posebnega oblikovalskega znanja, nameščanja zahtevne programske opreme ali dolgotrajnega urejanja. Postopek je zasnovan tako, da uporabnika vodi od izbire teme do končne knjige brez nepotrebnega zapletanja.

Poleg vizualne podobe KlikBook zagotavlja tudi vrhunsko kakovost izdelave. Strani so natisnjene na kakovosten papir, ki zagotavlja živahne barve in dolgo obstojnost, trde platnice pa poskrbijo, da bo vaša knjiga varno shranjena desetletja.

IDEJA ZA DARILO ALI OSEBNI PROJEKT

Fotoknjiga KlikBook ni le praktična rešitev za shranjevanje fotografij, temveč tudi odlična ideja za darilo. Personalizirana knjiga ima veliko večjo čustveno vrednost kot klasična darila, saj vključuje spomine, ki jih delite z drugimi.

Hkrati je to tudi način, kako sami sebi ustvarite urejeno zbirko najlepših trenutkov, brez da bi ostali ujeti med tisoči digitalnih datotek.

PRILAGODLJIVOST IN HITRA IZDELAVA

KlikBook je na voljo v dveh formatih, in sicer A4 ter 25 x 25 centimetrov. Format A4 je odlična izbira za tiste, ki želijo bolj klasičen videz fotoknjige z dovolj prostora za večje fotografije, potovalne motive, družinske dogodke ali življenjske prelomnice. Kvadratni format 25 x 25 centimetrov pa deluje posebej elegantno pri knjigah, ki jih želite postaviti na polico, podariti ali pogosto vzeti v roke. Pri Digifotu se zavedajo, da darila pogosto pripravljamo tik pred zdajci. Postopek od oddaje naročila do trenutka, ko poštar pozvoni na vaših vratih, je optimiziran in hiter. Standardni rok izdelave je od 3 do 5 delovnih dni, kar pomeni, da bo vaše osebno darilo pripravljeno v najkrajšem možnem času.

Če želite svoje digitalne albume spremeniti v nekaj posebnega, obiščite www.digifot.com in začnite ustvarjati svojo zgodbo še danes. (P.R.)

digifot.

Ustvarjanje Klik book foto knjige, je enostavno kot še nikoli! 1, 2, 3 in že uživaš v spominih ;)

-30% s kodo* RAC30

*Koda velja do 30. 6. 2026 za vse Klik book foto knjige iz ponudbe. Popusti se ne seštevajo. Več info na 080 17 60.

Digifot d.o.o., Industrijska ulica 2a, 9220 Lendava, Slovenija

Največja **slovenska** avtomobilistična revija



TESTI IN PRVE
VOŽNJE NOVIH
MODELOV



CENIK VSEH
NOVIH
AVTOMOBILOV
PRI NAS



INTERVJUJI IN
EKSKLUZIVNE
ZGODBE

V NOVI ŠTEVILKI:

- Prvi kilometri z novim twingom
- Testi avtomobilov in motociklov
- Formula 1: iz zakulisja
- Ekskluzivne fotoilustracije



Naroči se
in prejmi
darilo

☎ 01 236 10 00

Naročilnica
in več
informacij
na

www.avtomedija.si




avto medija
založba premium tiska



 Testi. Novice. Primerjave. Tudi na spletu.

Obiščite www.avto-fokus.si

ANNI

ANNI je prenovil spletno trgovino. Manj iskanja, več odločitev

SPLETNE TRGOVINE Z RAČUNALNIŠKO OPREMO POGOSTO DELUJEJO KOT KATALOGI Z NESKONČNIM SEZNAMOM IZDELKOV, KJER UPORABNIK HITRO IZGUBI ORIENTACIJO.

Preveč informacij, premalo konteksta. Pri prenovi spletne strani anni.si pa se zdi, da je podjetje poskušalo rešiti prav to težavo. Ne z več vsebine, ampak z drugačno strukturo. Nova različica strani ne deluje kot klasičen prodajni portal, temveč bolj kot orodje za odločanje. Razlika je subtilna, a pomembna. Namesto da bi uporabnik najprej razmišljal o izdelku, ga sistem vodi skozi vprašanje, kaj pravzaprav potrebuje.

NAVIGACIJA, KI PREDVIDEVA NASLEDNJI KORAK

Pri prvem obisku prenovljene strani postane hitro jasno, da je bila arhitektura vsebine postavljena na novo. Navigacija ni zgolj seznam kategorij, temveč skuša slediti načinu, kako uporabniki dejansko iščejo opremo.

Če nekdo išče monitor, ga ne zanima samo velikost ali cena. Zanima ga ločljivost, hitrost osveževanja, vrsta panela. Novi filtri na anni.si omogočajo, da se takšne lastnosti hitro pretvorijo v konkretne izbire. Sistem ne predlaga, ampak omogoča izločanje.

To pomeni, da uporabnik ne potrebuje več dodatnih zavihkov ali primerjalnih strani. Večina

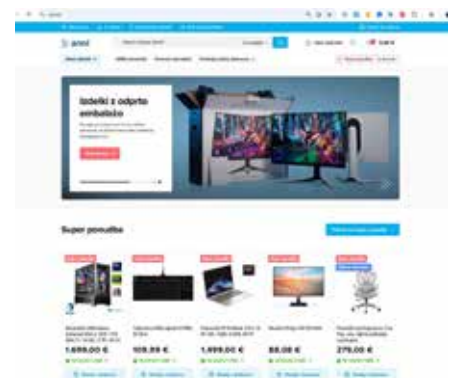
osnovne selekcije se zgodi že znotraj same trgovine. Čas iskanja se je prepolovil, še bolj pomembno pa je dejstvo, da ima uporabnik manjši občutek negotovosti pri izbiri. Prav tako ni več pomembno, na kateri napravi boste opravili nakup. Tablica, računalnik, telefon ... Dizajn nove spletne strani je prilagojen za vse vrste naprav in velikosti zaslonov. Preglednost in hitrost iskanja je zdaj enaka na 6-palčnem in 27-palčnem zaslonu.

TEHNIČNE SPECIFIKACIJE BREZ NEPOTREBNEGA ŠUMA

Ena izmed težav pri prodaji računalniške opreme je način predstavitve tehničnih podatkov. Pogosto so ti zapisani kot suhi sezname brez konteksta, kar otežuje razumevanje, še posebej manj izkušenim uporabnikom.

Prenovljena stran anni.si skuša to uravnovežiti. Specifikacije so še vedno prisotne in dovolj podrobne, vendar niso več edini element predstavitve izdelka. Pomembnejši poudarek je na preglednosti in razporeditvi informacij.

To se pokaže predvsem pri kompleksnejših izdelkih, kot so računalniki ali monitorji. Uporab-



nik lahko hitro razbere ključne lastnosti, ne da bi moral prebrati celoten tehnični opis. Za zahtevnejše pa so podrobnosti še vedno dostopne.

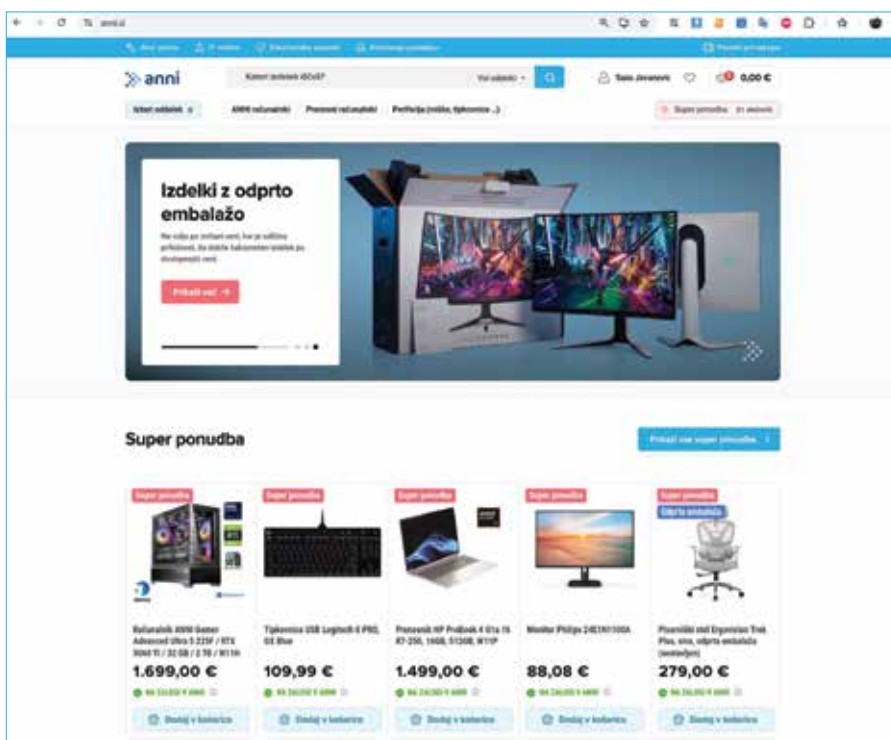
FILTRI ZA OSNOVNE UPORABNIKE IN ZA BOLJ ZAHTEVNE

Iskanje specifičnega monitorja z določeno hitrostjo osveževanja ali prenosnika s točno določenim naborom priključkov je v številnih trgovinah še danes mučen proces. Filtracija je za lastnike spletnih trgovin razmeroma kompleksen izziv. Če uspeš najti ravnovesje med filtri za osnovne in filtri za bolj napredne uporabnike, si zmagal.

Na anni.si niste omejeni samo na blagovno znamko in ceno, ampak se lahko poglobite v skoraj vsako lastnost iskane naprave, na primer tip stikal pri tipkovnicah, generacije procesorjev, tipi panelov pri monitorjih in še več. Iskalnik v ozadju prepozna uporabnikovo namero in prednostno razvršča izdelke, ki najbolje ustrezajo iskalnim parametrom. Zato na vrhu rezultatov nikoli ne boste opazili neustreznih artiklov.

POTREBUJETE POMOČ? DREGNITE SVETOVALCA

Posebnost prenove je tudi način, kako je v sistem vključena podpora uporabnikom. Namesto ločenega kanala, ki ga uporabnik aktivira šele ob težavah, je podpora postala bolj organski del nakupnega procesa. Informacije o zalogi, dobavnih rokih in osnovnih lastnostih izdelkov so dostopne brez dodatnega iskanja. To zmanjšuje potrebo po kontaktiranju prodajalca, hkrati pa omogoča, da uporabnik sprejme odločitev na podlagi aktualnih podatkov.



Tak pristop ni nov, vendar je v slovenskem prostoru še vedno razmeroma redek. Večina trgovin ločuje prodajo in podporo, medtem ko anni si poskuša ti dve funkciji združiti.

KAJ PRINAŠA SUPER PONUDBA?

Z lansiranjem nove strani je podjetje vzpostavilo tudi poseben segment, poimenovan Super ponudba. Ne gre za običajno razprodajo presežkov, temveč za premišljeno sestavljen nabor tehnologije, ki v tistem trenutku predstavlja najboljše razmerje med ceno in zmogljivostjo. V trenutni Super ponudbi boste našli nekaj poslastic za igranje iger, delo, učenje in zabavo.

LENOVO LEGION T7 – ODLIČEN RAČUNALNIK ZA VRNITEV V VIRTUALNE SVETOVE

Ali vaš obstoječi računalnik šepa in že nekaj časa ne more zagnati najnovejših iger? Potem je čas za nadgradnjo.

Lenovo Legion T7 ne pušča veliko prostora za



dvome o njegovi zmogljivosti. Dvojec Nvidia RTX 5070 Ti (16 GB VRAM-a) in Intel Core Ultra 7-265KF sta tako močna kombinacija, da vam vsaj pet let ne bo potrebno razmišljati o nastavitvah znotraj iger. Drsnike povlecite do konca in uživajte. Tudi preostale komponente so pripravljene na naslednjo generacijo iger, seveda pa lahko računalnik uporabljate tudi na primer za 3D upodabljanje, video produkcijo, programiranje ali kaj drugega.

LENOVO IDEACENTRE 24 JE NAREJEN ZA PISARNE

Stolpe, kot je Lenovo Legion T7, le redko vidiš v pisarnah, predvsem zaradi prostorske stiske. V pisarni potrebuješ nekaj bolj kompaktnega, a še vedno dovolj zmogljivega, da zlahka zažene vse programe, ki jih potrebuješ za delo.

Lahko se odločite za mini računalnike, ki postajajo vse bolj priljubljeni, ali pa za računalnik vsev enem, kot je na primer Lenovo IdeaCentre 24. Naj vas oblika monitorja ne zavede. V njem bo-



ste našli i5-13420H in 16 GB RAM-a, ki si ga po potrebi sposoja tudi Intelova integrirana grafična kartica. Delali boste na 23,8-palčnem IPS zaslonu s čudovitimi barvami (99 % sRGB pokritost) in hitrim osveževanjem (100 Hz).

TITAN ARMY P2710G2 – HITER, VELIK IN IZJEMNO POCENI

Na trgu monitorjev je vedno težko najti ravnovesje med ceno in zmogljivostjo. TITAN ARMY P2710G2 deluje kot poskus, da se ta razlika nekoliko zmanjša. Ne cilja na absolutni vrh, ampak ponuja izkušnjo, ki je za večino uporabnikov več kot dovolj. Velikost (27 palcev) je ravno pravšnja za igranje iger, barve so dobre, največja aduta pa sta zagotovo hitrost osveževanja, ki se ustavi pri 200 Hz, kar je za monitor, ki stane manj kot 100 €, neverjetno, in pa odzivni čas 1 ms.



PODROBNOSTI SO TISTE, KI LOČIJO POVPREČNO IZKUŠNJO OD VRHUNSKE

Razlika med povsem običajno tipkovnico in Logitech G PRO je ogromna. Stikala GX Blue zagotavljajo enega najboljših taktilnih občutkov. Vsak pritisk ima svoj klik, kar je za nekatere lahko celo preglasno, za druge pa ravno to, kar iščejo.

IŠČETE DOBER PRENOSNIK?

Serija ThinkPad že desetletja uživa kultni status, model E14 G7 pa to tradicijo prenaša v sodobno okolje s poudarkom na vzdržljivosti. Srce naprave predstavlja procesor AMD Ryzen 5-230. Gre za čip, ki je optimiziran za energetske učinkovitost, kar v praksi pomeni manj segrevanja in daljšo avtonomijo baterije pri opravljanju več nalog hkrati. V kombinaciji s 16 GB delovnega



pomnilnika omogoča tekoče preklapljanje med zahtevnimi Excelovimi tabelami, videokonferencami in številnimi odprtimi zavihki v brskalniku. Tisto, kar ThinkPad loči od konkurence, je njegova tipkovnica. Odporna proti politju in z optimiziranim hodom tipk velja za zlati standard za tiste, ki dnevno sproducirajo veliko količino besedil.



Če ThinkPad stavi na dediščino in prestiž, se HP 255R G10 osredotoča na eno samo metriko: čim več zmogljivosti za vsak vložen evro. Glavni adut tega modela je procesor AMD Ryzen 7-7735U, ki mu pravimo osemjedrni uničevalec nalog, od običajnih pisarniških izzivov do resnejše obdelave podatkov in montaže posnetkov.

HITREJE IN Z MANJ DVOMI DO IZDELKA

Nova spletna stran www.anni.si je pripravljena na vaš preizkus. Ne glede na to, ali iščete specifično komponento za nadgradnjo obstoječega sistema ali celovito rešitev za novo delovno postajo, prenovljeni vmesnik ponuja orodja, ki pot do prave izbire bistveno skrajšajo. (P.R.)



Anni d.o.o.

Motnica 7a, Trzin,

T: 01/ 5800 800 • info@anni.si

www.anni.si

INTERVJU: Simon Kojić, Product Manager, Ingram Micro Ljubljana, d.o.o.

»Distribucija je pomemben del kibernetske varnosti«

KIBERNETSKA VARNOST JE ENO KLJUČNIH PODROČIJ IT-JA, PRI ČEMER IMAJO POMEMBNO VLOGO TUDI DISTRIBUTERJI TEHNOLOGIJ.

Kako se spreminja njihova vloga in s kakšnimi iz-
zivi se srečujejo slovenska podjetja? Odgovore
smo poiskali pri Simonu Kojiću, produktnem
vodji v podjetju Ingram Micro Ljubljana.

Kako vidite vlogo distribucije pri oblikovanju strategij kibernetske varnosti za slovenske partnerje?

Vloga distribucije se je v zadnjih letih precej
spremenila. Če smo bili nekoč predvsem logi-
stični člen med proizvajalcem in partnerjem, je
danes distribucija postala povezovalni element
med vendorji, partnerji in pogosto tudi končni-
mi uporabniki.

Pri sodelovanju z vendorji, kot so Check Point,
RSA in Delinea, skrbimo za pozicioniranje rešitev
na lokalnem trgu, hkrati pa partnerjem poma-
gamo razumeti prednosti posameznih rešitev.
Dodana vrednost distribucije danes ni več zgolj
v dobavi produktov, ampak predvsem v znanju,
podpori in povezovanju vseh deležnikov.

Veliko vlagamo tudi v demo okolja, testiranja in
različne pilotne projekte, saj partnerji pogosto
želijo rešitve preizkusiti še pred implementaci-
jo. Distribucija ni več samo »middleman«, am-
pak aktivni del celotnega varnostnega ekosi-
stema.

Torej ima distribucija danes pogosto vlogo mo-
stu. Skrbimo za usklajevanje pričakovanj, prenos
informacij in podporo partnerjem pri iskanju
najboljših rešitev za končne stranke.



Katere so po vaših izkušnjah največje ovire slovenskih podjetij pri implementaciji kompleksnih varnostnih rešitev?

Največji izziv ostaja pomanjkanje specializirane-
ga znanja in kadrovskih virov. Kibernetska var-
nost je danes izredno kompleksno področje,
tehnologije pa se razvijajo zelo hitro. Mnoga po-
djetja imajo omejene ekipe, ki težko sledijo
vsem novostim, saj morajo obenem pokrivati
tudi vsakodnevno operativno delo.

Pomembno je poudariti, da implementacije v
večini primerov izvajajo partnerji, ne distribucija.
Naša naloga pa je, da jim skozi celoten proces
stojimo ob strani. To vključuje tehnično svetova-
nje, pomoč pri načrtovanju rešitev, dostop do

Simon Kojić je vodja produktne skupine za
kibernetsko varnost v podjetju Ingram Micro
Ljubljana, kjer skrbi za razvoj in pozicioniranje
varnostnih rešitev ponudnikov, kot so Check
Point Software Technologies, RSA in Delinea.
Partnerjem pomaga pri tehničnem in po-
slovnem razumevanju rešitev, organizira izo-
braževanja in certifikacije ter sodeluje pri ra-
zvoju partnerstev na lokalnem trgu. Verjame,
da je dolgoročno partnerstvo ključno za
uspešno in varno IT okolje.

definirane zahteve glede partnerstev, ki vključu-
jejo določeno število certificiranih strokovnjakov.
Pri Ingram Micro Ljubljana zato organiziramo ra-
zlična tehnična izobraževanja, delavnice in pri-
prave na certifikate. Cilj je predvsem dvig znanja
in samozavesti ekip, ki bodo te rešitve uporab-
ljale in implementirale v praksi. Poleg tega z do-
godki in strokovnimi srečanji skrbimo tudi za ši-
rše ozaveščanje o pomenu kibernetske varnosti.
Brez kontinuiranega izobraževanja podjetja
težko sledijo razvoju tehnologij in z njimi pove-
zanih groženj.

Kako vidite razvoj portfelja varnostnih rešitev v prihodnjih letih?

Trend gre predvsem v smer večje integracije reši-
tev, uporabe umetne inteligence in selitve storitev

Dodana vrednost distribucije danes ni več zgolj v dobavi produktov, ampak
predvsem v znanju, podpori in povezovanju vseh deležnikov.

demo opreme ter organizacijo testiranj in pilot-
nih projektov.

Pogosto pa se šele pri dejanski uporabi pokaže-
jo dodatna vprašanja ali izzivi, zato dajemo velik
poudarek tudi podpori po prodaji.

Ne ponujate le distribucije in podpore, temveč tudi izobraževanja in certifikacijske programe. Kako ocenjujete vpliv teh izobraževanj?

Izobraževanja in certifikacije so nujni del razvoja
vsakega podjetja, ki želi uspešno uvajati napred-
ne varnostne rešitve. Večina vendorjev ima jasno

v »cloud« okolja. Varnostne platforme postajajo
vse bolj povezane in pokrivajo več področij hkrati,
kar podjetjem omogoča boljši pregled nad celot-
nim okoljem ter hitrejšo odzivanje na incidente.
Tudi pri Ingram Micro Ljubljana bomo nadalje-
vali širitev portfelja preverjenih vendorjev ter
partnerjem pomagali pri uvajanju novih tehno-
logij. Velik poudarek bomo še naprej namenjali
izobraževanjem, razvoju znanja in dolgoročni
podpori partnerjem. Cilj je partnerjem omo-
gočiti, da ostanejo konkurenčni in pripravljeni
na zahtevne varnostne izzive.

(PR.)

INGRAM MICRO



Ingram Micro Ljubljana, d.o.o.

Gmajna 10
1236 Trzin - Ljubljana

T: +386 1 600 25 80
checkpointteamslovenia@ingrammicro.com

W: si.ingrammicro.eu

3WAY D.O.O.

Spletna trgovina, ki pomaga izbrati pravo rešitev

SPLETNO NAKUPOVANJE DANES NI VEČ SAMO VPRAŠANJE CENE IN DOSTAVE.

Pri kompleksnejših izdelkih, kot so 3D printerji, skenerji ali programska oprema, se kupci hitro znajdejo pred preveliko izbiro in premalo jasnimi informacijami.

Prav tu se 3WAY razlikuje od klasičnih spletnih trgovin. Gre za specializirano platformo, ki poleg prodaje ponuja tudi jasno usmerjanje kupca do prave rešitve glede na njegove potrebe, znanje in namen uporabe.

OD ZAČETNIKOV DO PROFESIONALCEV

Ponudba 3WAY pokriva širok spekter uporabnikov, od posameznikov, ki se s 3D tiskom šele spoznavajo, do podjetij, ki potrebujejo napredne rešitve za razvoj ali proizvodnjo.

V spletni trgovini so na voljo 3D printerji različnih tehnologij, 3D skenerji za digitalizacijo objektov, materiali za tisk ter CAD/CAM programska oprema. Takšna širina pomeni, da lahko uporabnik na enem mestu najde vse, od napredne tehnologije in kakovostnih materialov do strokovnega svetovanja ter podpore pri izbiri in uporabi rešitev.

KO IZBIRA POSTANE ENOSTAVNA

Ena večjih težav pri nakupu tehničnih izdelkov je odločitev: kateri printer izbrati, kateri material je primeren in kaj sploh potrebujem za svoj projekt. Zato je 3WAY razvil konfigurator, ki deluje kot interaktivni vodič skozi nakupni proces. Uporabnik



skozi kratek niz vprašanj opredeli namen uporabe, ključne parametre in svoje izkušnje, sistem pa na podlagi tega predlaga najprimernejše izdelke. Tak pristop bistveno izboljša uporabniško izkušnjo in zmanjšuje negotovost pri nakupu, kar je eden ključnih izzivov sodobnega e-commercea.

VEČ KOT PRODAJA

3WAY tako ni le spletna trgovina, ampak tudi partner pri uvajanju 3D tehnologij. Poleg izdelkov ponuja strokovno svetovanje, pomoč pri izbiri in podporo pri uporabi, kar je pri takšnih rešitvah ključnega pomena. Hkrati nudijo tudi storitve 3D tiskanja, 3D skeniranja in modeliranja, namenjene vsem, ki tehnologije ne potrebujejo dolgoročno, temveč jo želijo uporabiti za konkreten projekt ali enkratni izdelek. Za dodatna vprašanja in pomoč pri izbiri so strankam na voljo tudi po telefonu, kjer

jim bodo strokovnjaki iz podjetja pomagali najti najprimernejšo rešitev glede na njihove potrebe.

KO E-COMMERCE POSTANE REŠITEV

Sodobni e-commerce se ne vrti več le okoli izdelkov, temveč okoli rešitev. Kupci ne iščejo zgolj ponudbe, ampak zanesljivo pot do prave odločitve. 3WAY s kombinacijo široke ponudbe, strokovnega znanja in pametnih orodij, kot je konfigurator, predstavlja primer, kako se lahko spletna trgovina razvije v učinkovito in uporabniku prijazno platformo.

Najdite pravo rešitev zase na <https://www.3way.si/konfigurator>.

(P.R.)



SKENIRAJ



3WAY, d. o. o.

Zbiljska cesta 4, 1215 Medvode

Tel.: +386 1 361 70 14

e-pošta: sales@3way.si

www.3way.si

AGARIC D.O.O.

Majica kot najmanjši oglasni prostor, ki ga ljudje dejansko nosijo

PROMOCIJSKA DARILA SO DOLGO ŽIVELA V PREDALIH, NA RECEPCIJAH IN V KONFERENČNIH VREČKAH.

Pisalo, beležka, skodelica, obesek. Vse uporabno, vse poznano, a pogosto tudi hitro pozabljeno. Promocijski tekstil ima drugačno prednost. Ne ostane na mizi, ampak gre med ljudi. Majica, »hoodie« ali polo majica z dobro postavljenim logotipom ne deluje kot klasičen oglas, temveč kot del vsakdana. Podjetje Agaric se s poslovnimi in promocijskimi darili ukvarja že več kot 30 let, pri čemer poleg izbire izdelkov ponuja tudi storitve oblikovanja, tiska, graviranja, promocijskega materiala in DTF tiska na tekstil. Promocijski tekstil je hiter in eden najboljših načinov, kako podjetje prevede svojo identiteto v nekaj oprijemljivega. Včasih je to ekipa na dogodku v enotnih majicah. Drugič darilo za zaposlene. Tretjič omejena serija hoodijev za skupnost, klub, podjetje ali projekt.

Tekstil ima pred drugimi promocijskimi izdelki eno pomembno prednost. Če je prijeten, kakovosten in oblikovno premišljen, ga prejemnik ne uporablja iz vljudnosti, ampak zato, ker ga želi nositi.

DTF TISK JE SPREMENIL PRAVILA IGRE

Pri naročanju potiskanih majic je bil dolgo največja ovira občutek, da je treba naročiti veliko količino, se vnaprej odločiti za motiv in upati, da bodo velikosti, barve in zaloge ustrezale. Sodobnejši pristopi, med njimi DTF (angl. Direct to Film) tisk, so to logiko precej spremenili.

DTF tisk je zanimiv zato, ker podjetjem omogoča bolj svobodno razmišljanje. Majica ni več nujno del velike serijske kampanje, ampak lahko

nastane tudi za manjšo ekipo, interni dogodek, predstavitev izdelka, sejamski nastop ali promocijsko akcijo z omejenim številom kosov. Tisk od enega kosa naprej spremeni psihologijo naročnika. Podjetje lahko preizkusi idejo, pripravi manjšo serijo, naroči različne motive ali prilagodi tekstil posameznim oddelkom, brez občutka, da mora najprej napolniti skladišče.

Za razliko od starejših metod DTF omogoča neverjetno natančnost barv, podrobnosti in, kar je najpomembnejše, izjemno elastičnost tiska. Ko se na primer odločite za tisk na majice s kratkimi rokavi, DTF poskrbi, da grafika ne razpoka, ko se blago raztegne. Barve so nasičene, prehodi mehki, otip pa presenetljivo nežen.

POSTANITE OBLIKOVALEC V PIŽAMI

Naročanje poslovnih daril ni več dolgotrajen proces izmenjave elektronskih sporočil in čakanja na grafične predloge. Sodobni kupec želi takojšnjo povratno informacijo. Spletna orodja na platformah podjetja Agaric omogočajo uporabnikom, da sami postanejo oblikovalci.

Preko intuitivnega vmesnika lahko naložite svoj logotip, spreminjate njegovo velikost, dodajate napise in v realnem času opazujete, kako bo vaša grafika videti na izbranem modelu majice ali hoodija. Če pa vam zmanjka navdiha, so na voljo tudi predpripravljene potiskane majice, ki sledijo trenutnim trendom.

HOODIE KOT UNIFORMA NOVEGA POSLOVNEGA JEZIKA

Če je majica najbolj univerzalen promocijski tekstil, je hoodie postal njegov bolj izrazit sorodnik. Ne deluje tako formalno kot suknjič in ne tako mimogrede kot klasična promocijska majica. Dober hoodie ima večjo zaznano vrednost, zato je primeren za zaposlene, zveste kupce, ambasadore blagovne znamke, dogodke in posebne kampanje.

Promocijski tekstil mora najprej delovati kot oblačilo, šele nato kot medij. Če je material slab, kroj neroden ali tisk neprijetno plastičen, promocijski učinek hitro izgine. Če je izdelek udoben in vizualno čist, pa se logotip premika po pisarnah, ulicah, dogodkih in družbenih omrežjih brez dodatnega zakupa medijskega prostora.

»TAKOJ« JE POSTAL STANDARD

Čakanje na uvoz blaga je za vse več kupcev nedopustno. Če se podjetje v zadnjem trenutku spomni, da potrebuje darila za konferenco, ali pa se je pojavila nenadna priložnost za promocijsko akcijo, je Agaric pripravljen.

OGLAS, KI GA LJUDJE ODNESEJO S SEBOJ

Podjetje Agaric s svojim pristopom dokazuje, da promocija ni nujno vsiljiva. Če je narejena s stilom, postane del posameznikovega vsakdana. Oglejte si celotno ponudbo promocijskega materiala na www.agaric.si.

(P.R.)



Agaric d.o.o.

Tržaška cesta 23, 2000 Maribor

+386 2 621 04 12

info@agaric.si

www.agaric.si

www.agaricpromogifts.si

www.pisala.si

www.tiskamo.si



KARTOGRAFIJA D.O.O.

Zakaj v dobi pikslov še vedno iščemo zavetje v papirju?

ŠTE SE KDAJ ZALOTILI, DA STRMITE V MAJHEN ZASLON SVOJEGA TELEFONA, MEDTEM KO VAS TISTA VZTRAJNA MODRA PIKA VODI SKOZI NEZNANO MESTO ALI GOZD?

Čeprav nas tehnologija varno pripelje od točke A do točke B, nam je ob poti nekaj odvzela. Odvzela nam je kontekst. Digitalna navigacija je kot gledanje skozi ključavnico. Vidimo le naslednji ovinek, ne pa celotne zgodbe pokrajine, ki nas obdaja.

V podjetju Kartografija verjamejo, da potovanje ni le premikanje v prostoru, temveč doživetje, ki se začne že dolgo preden stopite skozi vhodna vrata. In prav tukaj se skriva čarovnija tiskanega zemljevida.

VEČ KOT LE ORODJE, ZEMLJEVID JE OBLJUBA AVANTURE

Ko na mizi razgrnete velik, svež zemljevid, se zgodi nekaj psihološkega. Ne gledate le v papir, gledate v neskončne možnosti. Prsti drsijo po rjavih linijah gorskih grebenov, se ustavljajo ob modrini skritih jezer in iščejo tiste vijugaste stranske poti, ki jih algoritem v telefonu pogosto spregleda, ker niso »najhitrejša pot«.

Tiskani zemljevid vam ne ukazuje, kam zaviti. On vam predlaga. Daje vam svobodo, da vidite celoto, kje se gora sreča z dolino in kje se obala zlomi v strme pečine. To je razlika med biti vodeni in raziskovati. Pri načrtovanju poti s fizičnim zemljevidom v roki niste le uporabnik aplikacije, postajate arhitekt svoje lastne izkušnje.

KO TEHNOLOGIJA UTIHNJE, TRADICIJA SPREGOVORI

Vsi poznamo tisti neprijeten občutek: »Baterija je na 1 %,« ali pa tisti zlovešč napis »Ni signala,« ravno ko stojite na razpotju sredi neokrnjene narave. Digitalni pripomočki so fantastični, dokler



imajo energijo in povezavo. Tiskani zemljevid pa ne potrebuje posodobitev, ne blešči se na soncu in mu ne zmanjka baterije. Je vaš najzanesljivejši tihi sopotnik.

V ekipi Kartografije že vrsto let negujejo to zanesljivost. Njihova tradicija ni le v risanju črt, temveč v razumevanju potreb sodobnega raziskovalca. Zavedajo se, da navtik sredi Jadrana potrebuje drugačne informacije kot motorist, ki išče popoln nagib na prelazu, ali pa starš, ki želi otroku skozi ilustriran zemljevid sveta prvič pokazati, kje živijo pingvini.

HIŠA ZNANJA ZA VSAKEGA RAZISKOVALCA

Spletna trgovina trgovina.kartografija.si ni le digitalna polica z izdelki. Je stičišče za vse, ki cenijo kakovostno informacijo. Ponudba je skrbno izbrana in vključuje:

- Planinske karte, ki so nepogrešljiv partner pri varnem osvajanju vrhov.
- Navtične karte, ki vlivajo zaupanje kapitanom na odprtem morju.
- Turistične in cestne zemljevide, ki razkrivajo skrite kotičke Slovenije in sveta.
- Atlase in izobraževalne programe, ki v učilnice in domove prinašajo širino obzorij.

Povezujejo vrhunsko znanje domačih in tujih založnikov, da bi vam zagotovili najbolj natan-

čen pogled na svet. Njihovo poslanstvo je preprosto. Opremiti vas s samozavestjo, da boste na cilj prišli ne le varno, temveč tudi polni novih vtisov.

POSTANITE DEL ZGODBE, KI TRAJA

Zemljevid, ki ga danes kupite za svoj naslednji pohod ali potovanje z avtomodom, bo čez leta postal spomin. Na njem bodo morda ostali sledovi kave, kakšen zapisek v kotu ali pa preprosto guba na mestu, kjer ste ga stokrat prepognili. Digitalne poti izginejo v zgodovini aplikacije, papirnati zemljevidi pa hranijo zgodbe.

Vabljeni, da obiščete njihovo spletno trgovino in si ponovno privoščite razkošje preglednosti. Ne glede na to, ali ste profesionalni raziskovalec ali nedeljski izletnik, boste pri Kartografiji našli ključ do svojega naslednjega doživetja.

Več na <https://trgovina.kartografija.si/>.

(P.R.)



KARTOGRAFIJA

059 071 886

info@kartografija.si

<https://trgovina.kartografija.si/>

SPLETNA PRODAJA BREZ ODVISNOSTI OD ALGORITMOV

SMS, Viber in WhatsApp: Najbolj podcenjen motor sodobne spletne prodaje

V ČASU, KO POSTAJAJO DIGITALNI OGLASI DRAŽJI, TRACKING MANJ ZANESLJIV, EMAIL NABIRALNIKI PA PRENASIČENI, VSE VEČ SPLETNIH TRGOVCEV IŠČE KANALE, KI KUPCA DOSEŽEJO NEPOSREDNO — BREZ FILTROV IN POSREDNIKOV.



Prav zato se **SMS, Viber in WhatsApp** vse hitreje vračajo v ospredje sodobne spletne prodaje. Ne več kot podporni komunikacijski kanali, temveč kot eden najbolj učinkovitih načinov za povečanje **konverzij, ponovnih nakupov in življenjske vrednosti kupca**.

NEPOSREDEN DOSTOP DO KUPCA POSTAJA NAJVEČJA PREDNOST

Sodobni sporočilni marketing temelji na povezavi med **CRM sistemi, avtomatizacijo** in mobilnimi komunikacijskimi omrežji. Platforme, kot je Klaviyo, omogočajo neposredno povezavo spletne trgovine s SMS in Viber komunikacijo ter nov nivo personalizacije.

Gre za sporočilni marketing, ki deluje v **realnem času**:

- ob zapuščenem vozičku
- po opravljenem nakupu,
- ob ponovnem obisku spletne strani,
- **ob ponovni aktivaciji neaktivnih kupcev.**

V času omejenega trackinga postajajo **first-party podatki** in lastne baze kupcev ena največjih konkurenčnih prednosti spletnih trgovin.

SMS IN VIBER POGOSTO PREKAŠATA EMAIL

Povprečna odprtost **SMS sporočil** presega 98 %, večina pa jih je prebranih v nekaj minutah. Viber medtem omogoča bogatejšo komunikacijo — slike, gumbe, animacije in videe. Prav **vizualna komunikacija** postaja vse pomembnejša pri avtomatiziranih prodajnih tokovih. Podjetja lahko danes prek Viberja pošiljajo tudi **video vsebine** znotraj prodajnih "flowov", na primer pri:

- abandoned cart kampanjah,
- predstavitev izdelkov,

- VIP ponudbah,
- loyalty programih.

Rezultat je višja angažiranost uporabnikov in pogosto boljši **ROI** kot pri klasičnem email marketingu ali vedno dražjih oglaših.

OD SEZONSKIH AKCIJ DO STALNEGA PRODAJNEGA KANALA

SMS in Viber kampanje so bile nekoč rezervirane predvsem za **črni petek** in večje razprodaje. Danes jih uspešna podjetja uporabljajo praktično vsak mesec — za nove izdelke, VIP ponudbe, loyalty akcije in hitre prodajne kampanje.

Glavni razlog? Kombinacija **visoke odprtosti**, hitrega dosega in relativno nizkih cen zakupa sporočil pogosto omogoča izjemen **ROAS** ter zelo učinkovit donos na obstoječi bazi kupcev.

SINHRO: PARTNER ZA SODOBEN SPOROČILNI MARKETING

Podjetje **Sinhro** je specializirano za **SMS, Viber in WhatsApp marketing** ter avtomatizacijo komunikacije za spletno prodajo.

Njihove rešitve uporabljajo tako manjše spletne trgovine kot veliki trgovci, poudarek pa je predvsem na **večji prodaji, boljši uporabniški izkušnji** in učinkovitejši monetizaciji obstoječih strank.

Več na: www.sinhro.si

(P.R.)



2026

WEBSI

Digitalni presežki Slovenije

WEBSI DAN 2026

10. september

Festivalna dvorana Ljubljana

Za ustvarjalce digitala!

ARGETA

barcafe

SAVA
ZAVAROVALNICA

triglav

Bakina
Tajna
Raziskovalni center

merkur
ZAVAROVALNICA

SPAR
Kot misli, tako živi

žito
Živila

SPECTO
SLOVENSKO PRAVILNO

UXLAB

ipm

iab

elaborat

WEEKEND.19
SA. 078.3028 | 8094-47

determ

EUROPA
DIGITAL

Generalni medijski pokrovitelji:
europlakat
Digital

VEČER

zurnalca.si

Rahovinskih
NOVICE

Monitor

ADRIA
MEDIA

Adverta

DNEVNIK

center

Bodis
Bodis

BRAND
DNA

REPORTER

Študent

DIGITALNO
SPOROČANJE

Ljubljana
Airport

Kako EU gradi trdnjavo neodvisnosti v senci Silicijeve doline?

OD AVGUSTA LANI UPORABLJAM LINUX, ŽE NEKAJ LET SE NE ZANAŠAM NA GOOGLOVO TRGOVINO ZA APLIKACIJE (KER JE MOJ HUAWEI TELEFON NE PODPIRA), RAVNOKAR PREIZKUŠAM TUDI PROTONMAIL KOT ALTERNATIVO ZA GMAIL IN OUTLOOK.

To so moji preizkusi (Linux je na primer iz preizkusa postal moj primarni operacijski sistem), da se ločim od Američanov in ostalih velesil, ki se lahko kadarkoli odločijo spremeniti svoje pogoje uporabe in sem pri tem nemočen.

Vedno znova me preseneti, kako malo je evropske digitalne infrastrukture. Plačujem s kartico, ki jo poganja ameriško podjetje. Pišem dokumente v programih, ki so razviti zunaj Evrope. Komuniciram prek aplikacij, katerih strežniki so pogosto na drugi strani Atlantika. To ni naključje, ampak rezultat desetletij tehnološkega razvoja, v katerem Evropa ni bila vodilna sila.

V zadnjih nekaj letih, še posebej v zadnjem letu, pa se to spreminja. Evropska unija je začela graditi alternative, ki bi zmanjšale odvisnost od ameriških in drugih globalnih tehnoloških igralcev. Ne gre za en sam projekt ali eno strategijo, temveč za širši premik, ki ga pogosto označujemo kot digitalno suverenost.

Kateri projektu so že v teku, kje so največji izzivi?

ZAKAJ EVROPA SPLOH GOVORI O SAMOSTOJNOSTI

Ko gledam širšo sliko, je jasno, da razlog ni zgolj tehnološki. Gre za kombinacijo geopolitike, ekonomije in varnosti. Evropa je desetletja gradila svojo digitalno infrastrukturo na ameriških rešitvah, od operacijskih sistemov do oblčnih storitev. To samo po sebi ni problem, dokler se svet ne začne spreminjati.

Danes pa je vse bolj očitno, da digitalna odvisnost pomeni tudi izgubo nadzora. Evropski podatki pogosto zapustijo območje, ki ga lahko nadzira EU, kar odpira vprašanja o varnosti, nadzoru in zasebnosti.

Če to prevedem v bolj praktičen jezik, ko plačam s kartico ali uporabljam določeno aplikacijo, podatki o tem, kaj počnem, pogosto niso več pod evropskim nadzorom. To pa postaja strateški problem, ne le tehnični.

KONEC MONOPOLA VISE IN MASTERCARDA?

Jedro te preobrazbe tiči v spoznanju, da kdor nadzoruje podatke in plačilne tokove, nadzoruje usodo državljanov. Dolga leta smo bili ujeti v primežu korporacij, kot sta Visa in Mastercard. Vsaka transakcija, ki jo opravi Evropejec, potuje skozi ameriška vozlišča, kar ne pomeni le odliva provizij, temveč tudi strateško ranljivost.



Če bi se geopolitični odnosi še bolj zaostri, bi lahko tuj subjekt teoretično paraliziral evropsko gospodarstvo z enim samim klikom. Zato je projekt Wero, ki ga poganja Evropska plačilna pobuda, letos dosegel svojo ključno prelomnico. Gledam, kako se v Belgiji, Franciji in Nemčiji ta sistem že vsesplošno uporablja za takojšnja plačila med posamezniki, zdaj pa se hitro širi v trgovine in e-trgovino. Z integracijo nizozemskega sistema iDEAL je Wero postal resen evropski igralec, ki zagotavlja, da denar ostane znotraj evropskega bančnega ekosistema, ne da bi pri tem zapustil naše meje.

Kar se mi zdi zanimivo, je, da Wero ni zgrajen od začetka, ampak temelji na obstoječi infrastrukturi SEPA instantnih plačil. To pomeni, da Evropa ne poskuša izumiti nove tehnologije, ampak optimizirati tisto, kar že ima. Iz vidika hitrosti je to dobro, ker pomeni, da na alternativo ne bomo čakali več let.

Hkrati obstaja še pobuda EuroPA, ki povezuje nacionalne sisteme, kot so Bizum, iDEAL ali MB Way, v enoten evropski ekosistem. Še en pomemben korak, saj je bila fragmentacija ena največjih slabosti evropskih rešitev.

Evropa ne poskuša nujno »zamenjati« Vise ali Mastercard, ampak ustvariti alternativo, ki bi de-

lovala znotraj njenega pravnega in ekonomskega prostora. Ali bo to uspelo, pa je še odprto vprašanje.

ZA DIGITALNI EVRO STE ZAGOTOVO ŽE SLIŠALI

Drugi pomemben projekt je digitalni evro. Gre za pobudo Evropske centralne banke, ki želi ustvariti digitalno obliko centralnobančnega denarja.

Na prvi pogled se zdi to podobno kriptovalutam, vendar je v resnici precej drugače. Digitalni evro bi bil neposredno podprt s strani centralne banke, kar pomeni večjo stabilnost in nadzor.

Kar me pri tem projektu najbolj zanima, je njegova vloga v širšem ekosistemu. Digitalni evro ni le nova oblika denarja, ampak tudi platforma, ki bi lahko nadomestila del funkcionalnosti kartičnih sistemov.

Če bi bil uspešno implementiran, bi lahko Evropa dobila lasten plačilni sistem, ki bi deloval neodvisno od ameriških podjetij. Vendar pa je implementacija kompleksna in politično občutljiva, zato napredek ni hiter.

Evropska digitalna identiteta (eIDAS 2.0) bo do konca tega leta postala obvezna v obliki digitalnih denaric, ki jih bodo morale izdati vse države članice. To bo omogočilo, da se državljani po

vsej uniji identificirajo, podpisujejo dokumente in dostopajo do storitev brez pomoči Google-vih ali Apple-ovih prijavnih gumbob.

LINUX IN ODPRTOKODNE ALTERNATIVE ZA MICROSOFT

Če hočeš postati samostojen, se moraš najprej »znebiti« Microsofta. Windows in Office sta po vsej verjetnosti najbolj razširjena produkta, tako v gospodinjstvih, še posebej pa v javnih ustanovah in ostalih delovnih okoljih. Ampak že zdaj se dogajajo spremembe.

Nekatere evropske institucije in države se odločajo za prehod na odprtokodne rešitve, kot so Linux in platforme, kot je Nextcloud. To ni enoten projekt na ravni EU, ampak bolj skupek lokalnih iniciativ. Nemška zvezna dežela Schleswig-Holstein in nekatere avstrijske institucije so na primer začele opuščati Microsoftove rešitve in jih zamenjale za Linux in LibreOffice.

Njihov uspeh je sprožil plaz. Evropska komisija je pred kratkim podelila velike pogodbe za suverene oblačne storitve konzorcijem, ki jih vodijo podjetja, kot so OVHCloud, Scaleway in nemški STACKIT.

Cilj je jasen. Evropski javni podatki ne smejo več gostovati na strežnikih podjetij, ki so zavezana ameriškemu zakonu Cloud Act, ki ameriškim oblastem omogoča vpogled v podatke ne glede na to, kje na svetu se nahajajo.

ALTERNATIVA ZA WHATSAPP IN KOMUNIKACIJSKA SUVERENOST

Komunikacijske platforme so še en primer, kjer je Evropa močno odvisna od tujih podjetij. WhatsApp, Messenger in podobne aplikacije so globalno dominantne, evropskih alternativ pa skoraj ni.

Kljub temu obstajajo poskusi. Eden od pristopov temelji na odprtih standardih, kot je Matrix, ki sem ga na hitro omenil kot alternativa za Discord, in ki omogoča decentralizirano komunikacijo. Ta model pomeni, da uporabniki niso vezani na enega ponudnika, ampak lahko uporabljajo različne strežnike znotraj istega omrežja.

Belgijska vlada je bila med prvimi, ki je svojo interno komunikacijo v celoti preselila na ta decentraliziran standard. Za razliko od WhatsAppa, kjer ste zaprti v njihov ograjen vrt, Matrix omogoča interoperabilnost. To pomeni, da lahko različne evropske institucije in celo državljani komunicirajo preko različnih ponudnikov, ki vsi govorijo isti jezik, ne da bi katero koli podjetje imelo monopol nad celotnim omrežjem. Element, kot najbolj znana aplikacija na tem protokolu, postaja evropski odgovor na vprašanje varnega in suverena sporočanja, ki ga ne more ugasniti nobena tujna sila.

Evropske institucije in nekatere države eksperimentirajo tudi z lastnimi komunikacijskimi platformami za javno upravo. Namen teh projektov je predvsem zaščita občutljivih podatkov, ne pa nujno konkuriranje komercialnim aplikacijam.

Največja težava storitve Matrix (in Element) je enostavnost uporabe. Slednja ni enaka WhatsAppu, kjer aplikacijo samo namestiš, povežeš svojo številko in že komuniciraš z drugimi. Vseeno je več dela za prvotno vzpostavitev, kar bi lahko odvrnilo povsem običajnega uporabnika.

ZA OFFICE IMAMO KAR NEKAJ ALTERNATIV

Podobno velja za pisarniška orodja. Microsoft Office je de facto standard, vendar Evropa poskuša razviti alternative.

Nextcloud Hub je ena izmed zanimivejših rešitev, saj združuje dokumente, komunikacijo in sodelovanje v eni platformi. Poleg tega obstajajo projekti, kot je Euro-Office (združuje podjetja Nextcloud, IONOS, OnlyOffice), ki želijo ustvariti popolnoma evropski ekosistem za pisarniško delo, ki bi temeljil na odprtih standardih.

Vidim, kako evropska podjetja, ki se bojijo industrijskega vohunjenja, počasi prehajajo na te rešitve. Ne gre le za to, da so brezplačne ali cenejše (pogosto sploh niso) temveč za to, da podjetja končno vedo, kje so njihovi podatki in kdo ima ključne za šifriranje.

Če bi se geopolitični odnosi še bolj zaostрили, bi lahko tuj subjekt teoretično paraliziral evropsko gospodarstvo z enim samim klikom.

Kar opažam pri teh projektih, je, da niso nujno slabši od obstoječih rešitev. Problem je bolj v ekosistemu in navadah uporabnikov.

OBLAK IN PODATKOVNA INFRASTRUKTURA

Čeprav se o tem manj govori, je oblak verjetno najpomembnejše področje digitalne suverenosti. Večina evropskih podjetij uporablja storitve, kot so AWS, Azure ali Google Cloud.

Evropa poskuša razviti lastne alternative, vendar je tukaj razkorak največji. Ameriška podjetja imajo ogromno prednost v obsegu, investicijah in inovacijah. Kljub temu obstajajo pobude za razvoj evropskih oblačnih rešitev, ki bi bile skladne z evropskimi regulativami in bi zagotavljale večji nadzor nad podatki.

To je področje, kjer bo prihodnost evropske digitalne suverenosti verjetno odločena.

EVROPA RAZUME SITUACIJO, V KATERI SE NAHAJA, Vendar je problem izvedba

Ko pogledam vse te projekte skupaj, dobim precej mešano sliko. Na eni strani je jasno, da

Evropa razume problem in aktivno dela na rešitvah. Na drugi strani pa so izzivi ogromni. Fragmentacija, različni nacionalni interesi in počasni politični procesi pogosto upočasnjujejo napredek. Poleg tega ameriška podjetja ne stojijo križem rok. Medtem ko Evropa razvija alternative, globalni igralci še naprej inovirajo in širijo svoj vpliv.

Največji izziv, s katerim se srečujejo ti projekti, ni tehnologija, temveč človeška vztrajnost. Ljudje so navajeni na določene vmesnike, na določeno logiko delovanja. Prehod z Outlooka na evropsko alternativo zahteva čas in izobraževanje. Vendar pa so proračunska sredstva, ki jih unija zdaj vlaga v te prehode, astronomska. Razpis za suvereni oblak v vrednosti 180 milijonov evrov je le vrh ledene gore. Prava moč se skriva v zakonodaji, kot je Akt o digitalnih trgih (DMA), ki prisiljuje velike platforme k odprtosti, kar evropskim alternativam daje sploh možnost za preživetje in rast.

PROJEKT IRIS JE ALTERNATIVA STALINKU

Če pogledamo še dlje v prihodnost, v načrte, ki so trenutno na mizah komisarjev, vidimo projekt IRIS². To je evropski odgovor na Starlink Elona Muska. Evropa gradi lastno konstelacijo satelitov v nizki zemeljski orbiti, da bi zagotovila varno in neodvisno povezljivost za vojsko, vladne službe

in kritično infrastrukturo. Po zadnjih informacijah so se pogajanja z industrijskimi partnerji, kot sta Airbus in Thales, končno premaknila z mrtve točke. Prvi testni sateliti naj bi poleteli še letos. Brez lastnega vesoljskega interneta bi bila vsa naša prizadevanja za programsko suverenost zaman, saj bi bili še vedno odvisni od tuje strojne opreme v orbiti.

KAM GRE EVROPA NAPREJ

Evropa ne bo čez noč nadomestila Vise, Microsofta ali WhatsAppa. Vendar pa gradi infrastrukturo, ki ji omogoča večjo fleksibilnost in neodvisnost. To pomeni, da bo v prihodnosti mogoče izbirati med različnimi rešitvami, ne pa biti odvisen od ene same.

In morda je prav to bistvo celotne zgodbe. Ne popolna neodvisnost, ampak možnost izbire. Objektivno gledano Evropa še vedno zaostaja na področju umetne inteligence v smislu surovo procesne moči in kapitala, a na področju infrastrukture, plačil in suverenih oblakov gradi nekaj unikatnega.

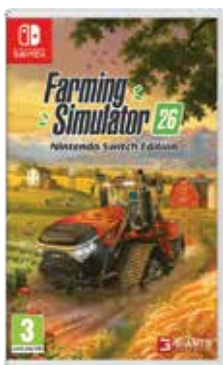


DIRECTIVE 8020 – DELUXE EDITION

Izid: 12. maj

Platforme: PlayStation 5, Xbox Series X

Directive 8020 predstavlja novo poglavje priljubljene serije The Dark Pictures Anthology, ki tokrat igralce popelje v temna znanstvenofantastično avanturo daleč v vesolju. Posadka raziskovalne ladje Cassiopeia se znajde v smrtonosni situaciji, kjer nevarnost ne prihaja le iz neznanega okolja, temveč tudi iz nezaupanja med člani ekipe. Igra združuje filmsko pripoved, zahtevne moralne odločitve in napeto raziskovanje, kjer lahko vsaka izbira vpliva na usodo likov. Deluxe Edition vključuje dodatne digitalne vsebine in ekskluzivne bonuse za največje ljubitelje serije. Vizualno impresivna igra obljublja realistično atmosfero, srhljive trenutke ter napeto zgodbo, ki bo ljubitelje grozljivk držala v napetosti do samega konca.



FARMING SIMULATOR 26

Izid: 19. maj

Platforme: Nintendo Switch

Nova izdaja priljubljene simulacije kmetovanja prinaša še več vsebine, izboljšano grafiko in dodatne možnosti za razvoj lastne virtualne kmetije. Farming Simulator 26 ponuja obsežen izbor več kot 120 licenciranih vozil in strojev priznanih proizvajalcev, med katerimi so traktorji, kombajni in druga sodobna kmetijska oprema. Igralci bodo lahko skrbeli za poljščine, rejo živali, gozdarstvo in proizvodnjo različnih izdelkov. Dodani sta tudi dve novi mapi z raznolikim okoljem ter izboljšan sistem vremena in ekonomije. Idealna izbira za vse, ki uživajo v ustvarjanju, načrtovanju in počasnem napredovanju.



FORZA HORIZON 6

Izid: 19. maj

Platforme: Xbox Series X|S

Igra nadaljuje tradicijo ene najbolj priljubljenih arkanadnih dirkaških serij in igralce popelje v spektakularni odprti svet, navdihnen z Japonsko. Od modernih mestnih ulic do gorskih prelazov in slikovitih obalnih cest igra ponuja izjemno raznoliko okolje za raziskovanje in dirkanje. Na voljo bo ogromna zbirka športnih, klasičnih in eksotičnih avtomobilov, ki jih bo mogoče podrobno prilagajati. Poleg dinamičnega vremena in menjave letnih časov igra prinaša izboljšan spletni način, festivalske dogodke ter še bolj realistično fiziko vožnje. Forza Horizon 6 želi združiti sproščeno arkanadno zabavo z vrhunsko vizualno podobo in občutkom hitrosti, ki bo navdušil tako občasne kot tudi zahtevnejše ljubitelje dirkalnih iger.

VEDNO POD NADZOROM

Tudi, ko te ni doma.



Zaščiti svoj dom s Xiaomi pametnimi kamerami in ključavnico.



PAMETNI NADZOR KJERKOLI SI



Xiaomi Outdoor Camera CW500 Dual

Dvojna leča, s širšim kotom zajema
2.5K ločljivost
Zunanja kamera (IP66)
AI zaznava ljudi, barvni nočni vid



Xiaomi Outdoor Camera CW100 Dual

Dvojna leča, s širšim kotom zajema
2K ločljivost
Zunanja kamera (IP65)
AI zaznava ljudi, barvni nočni vid



Xiaomi Smart Camera C500

3.5K ločljivost
360° pregled
Nočni vid
Zaznavanje gibanja



Xiaomi Smart Camera C100

2K ločljivost
Nočni vid
Zaznavanje gibanja
Dvosmerna komunikacija



ZAKLENI BREZ SKRBI

Xiaomi Self-Install Smart Lock (s tipkovnico)

- Odklepanje s PIN kodo in/ali aplikacijo
- Enostavna samostojna montaža
- Začasne kode za goste ali dostavo
- Obvestila o vstopu v realnem času
- Visoka varnost in zaščita pred vdori



**TVOJ DOM.
TVOJ NADZOR. VEDNO.**



POSKRBI ZA VARNOST ŠE DANES!



GREŠ OD DOMA?



Preveri kamere v živo.



Zakleni vrata na daljavo.



Prejmi obvestilo ob vsakem gibanju.

Xiaomi Store
Europark Maribor

Xiaomi Store
Supernova Rudnik

Xiaomi Store
Citypark Ljubljana

www.mi-store.si

KUPUJETE ALI PRODAJATE RAČUNALNIŠKO OPREMO?

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

GoPro, Hero 7 Silver

Kamera deluje brezhibno in je bila testirana. Snema v 4K in ima touchscreen zaslon. Vidne so manjše sledi uporabe, ki ne vplivajo na delovanje. Priložen je tudi original



89,99 €

Asus Prime Z690-P Intel,

LGA1700, DDR5, ATX
Matična plošča je brez procesorja, diska in pomnilniških modulov. Originalna knjižica je priložena. Cena je zadnja.



100,00 €

Slušalke športne Philips TAA5508

Brezžične športne slušalke z odpravljanjem šumov. Malo uporabljene. Različni nastavitvi za ušesa. Lahko pošljem po pošti.



60,00 €

HP EliteBook 840 G7 Intel Core i5

16GB RAM / 256GB SSD + DOCK
Prenosnik se ponaša z zmogljivim in varčnim štirijedrnim procesorjem Intel Core i5-10210U, ki deluje pri osnovni frekvenci 1,6 GHz ...



249,00 €

Napajalnik Dell

685W 80+ Gold H685EF-00 za strežnike/delovne postaje.
Brezhiben napajalnik Dell 685W 80+ Gold H685EF-00, primeren za strežnike/delovne postaje, ...



50,00 €

Thermalright Burst Assassin 120 ARGB

Prodajam nov zapakiran CPU hladilnik + dodaten ARGB ventilator
Za podnožja: Intel: 115X/1200/1700/1851, AMD: AM4/AM5
Priložim še 1 dodatni nov Thermalright ...



25,00 €

Macbook Pro 16" – Apple M1 Pro

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



1.799,00 €

Prodajam grafično kartico MSI GTX 970

GAMING 4G GEFORCE GTX 970
Proizvajalec: MSI (QC gaming serija). Grafični procesor: NVIDIA GeForce GTX 970. Vmesnik: PCI Express 3.0 x16.



50,00 €

AirPods 4

Prodajam brezžične slušalke Apple AirPods 4, ki so nove in še originalno zapakirane. Te vrhunske slušalke blagovne znamke Apple prinašajo izjemno kakovost zvoka in ...



120,00 €

Gaming PC Microstar intel i5,

8GB RAM, Nvidia GTX 1050 Ti 4GB, SSD, prodajam Gaming PC Microstar (MSI) sestavljen iz sledečih komponent:
Osnovna plošča: MSI MT-7728 H61



160,00 €

Barvni laserski tiskalnik, Samsung

Prodajam multifunkcijski Samsung CLX-6260FW z napako. barvni tiskalnik, ločljivost tiskanja: do 9600 x 600 dpi, hitrost tiskanja: do 24 str/min (barvno), hitrost ...



250,00 €

GeForce RTX 4060 Ti, 8 GB DDR6

Grafična je odlično ohranjena in še v garanciji, deluje brezhibno, nikoli uporabljena z overclockom, ni bila uporabljena za rudarjenje. Cena 400 Eur je zadnja.



400,00 €

Samsung Galaxy A32 5G 64GB

Na prodaj je brezhiben in odlično ohranjen pametni telefon Samsung Galaxy A32 5G s 64 GB notranjega pomnilnika z etujtem in zaščitnim steklom...



50,00 €

INTEL procesor za prenosni računalnik

- I80/2M/800
- LF80537 I7100
- FRU 42W7654
- SLA4A
- Odlično ohranjen in delujoč, ...



15,00 €

ASUS grafična kartica

Dual Radeon RX 580 O 8GB.
Prodajam ASUS grafična kartica Dual Radeon RX 580 O 8GB . Imam več komadov (8 kom.). Če kupiš vse dam količinski popust.



100,00 €

Lenovo Ideapad Slim 5 15Iru9 i5-120u

16gb RAM/512gb SSD/WIN 11/
Garancija. Prodajam eleganten in zmogljiv prenosnik, odličen za delo, Solo ali zabavo. Zelo hiter in tih prenosnik, primeren za ...



575,00 €

Instax mini 11 – instant fotoapar

Kamera je lepo ohranjena, malo uporabljena in deluje brezhibno. Uporablja Instax Mini film. Ima samodejno prilagajanje osvetlitve, selfie način in vgrajeno bliskavico.



60,00 €

TAMRON SP 150-600 F/5-6,3 Di VC USD G2

Na prodaj je odličen objektiv, ki je v izjemno dobrem stanju. Ta objektiv je bil zelo malo rabljen, kar pomeni, da je še vedno v odlični ...



800,00 €

Napajalnik ATX Excelvan 850W

Prodajam brezhiben ATX napajalnik znamke Excelvan nazivne moči 850W ter maksimalne moči do 1050W. Zmožen pogonjati sisteme z večimi ...



45,00 €

ASUS PRIME Z370-P Motherboard

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



Po dogovoru

Polaroid Land Camera 1000

Prodajam vintage Polaroid Land Camera 1000 retro instant fotoapar. Aparat je lepo ohranjen, normalen znak uporabe glede na starost, brez razpok ali poškodb ...



70,00 €

Segway, P65 Električni skiro

Praktično nov, odprta embalaža. Ni vožen / brez poškodb. Močan motor, doseg do 65 km. Trgovinska cena 900€+.



649,99 €

SSD SAMSUNG 860 PRO 256 GB SATA3

Prodajam nov zapakiran SSD, SAMSUNG 860 PRO 256 GB, 2,5", SATA3, V-NAND, MLC, 7 mm.



40,00 €

Slušalke Razer Kraken Quartz

Prodajam gaming slušalke Razer Kraken Quartz. Slušalke so zelo lepo ohranjene in delujejo brezhibno. Lahko se prevzame v Kranju ali Ljubljani.



49,99 €

Asus K55VJ Intel i7, 8GB RAM,

USB mikrofoni z zelo dobrim studijskim zvokom, primeren za streaming, gaming, podcast ali ustvarjanje vsebin. Deluje brezhibno, priložen je original kabel ...



119,99 €

Gaming računalnik i7

16 GB RAM / GTX 1070 / 756GB SSD / 4TB HDD. Prodajam na novo sestavljen in popolnoma očiščen gaming računalnik. Sveža namestitve Windows 10 Pro (aktivirani) ...



229,00 €

Xiaomi 15 Ultra, 512 GB, 16 GB RAM

Prodajam vrhunsko ohranjen telefon (6,73-palčni) jasen zaslon z ločljivostjo 3200 x 1440 pik, AMOLED WQHD+, frekvenca osveževanja 120 Hz, 68 bilijonov barv, HDR10+ ...



940,00 €

Prodajam Philips LED monitor

18 palčni Philips LED monitor 197E, ki ga odlikujeta odlična kakovost slike in eleganten izgled. Ločljivost 1366 x 768, TFT zaslonska plošča, format, ...



40,00 €

Nokia N97 - 4 Mini RM-555

Redek model, odklujen na vse sim kartice, priložen originalni polnilec.



90,00 €

Monitor Dell UltraSharp 43" 4K IPS

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



380,00 €

HP 24 AIO PC All in One

AMD A8 7410, 8GB RAM, AMD Radeon R5, SSD 256GB, računalnik zmogljiv, kompakten in varčen vse v enem (AIO - All in One), vgrajen računalnik v 24" zaslonu. 200,00 €



200,00 €

Logitech, G29 Driving Force

(PS4/PS5/PC). Odlično ohranjen, volan in pedala delujejo brezhibno, brez tehničnih napak. Zelo lepo ohranjen, minimalni znaki uporabe, priložen ...



249,99 €

Samsung s25 Ultra 512GB

Prodajam samsung s25 Ultra s 512GB spomina. Star je cca. 6 mesecev (v uporabi je bil samo slab mesec), in je dobro ohranjen. Nameščeno ima zaščitno steklo, ...



969,00 €

16 GB DDR4 RAM 3200mhz

Za prenosnik Micron SODIMM (Kit 2x 8GB) 3200mhz
Modula sta popolnoma delujoča in brez napak. Primerna za večino prenosnikov in mini računalnikov ...



55,00 €

Napajalnik ATX Excelvan 850W

Prodajam brezhiben ATX napajalnik znamke Excelvan nazivne moči 850W ter maksimalne moči do 1050W. Zmožen pogonjati sisteme z večimi, ...



45,00 €

AMD Ryzen 7 1700 – 8 jeder, 16 niti

AMD Ryzen 7 1700 (3.0–3.7 GHz, 8 jder / 16 niti) z originalnim Wraith Spire hladilnikom, ki ga priložim zraven. Procesor deluje brezhibno, nikoli ...



45,00 €

3D tiskalnik Artillery Genius Pro

Na prodaj 3D tiskalnik Artillery Genius Pro, odličen za vse, ki iščejo kakovostno in zanesljivo rešitev za 3D tiskanje. Ta model je nadgrajen z PEI magnetno ploščo ...



80,00 €

Lenovo ThinkPad L470

Prodajam brezhibno delujoč, tovarniško obnovljen (Refurbished), laptop Lenovo ThinkPad L470. Samo resni, prosim. Procesor Intel Core i5-7200U, RAM 8GB, ...



90,00 €

Lenovo Thinkpad L570 i5 7200u

8GB RAM, SSD nov, zaslon 15.6" Anti-Glare, procesor Intel Core i5-7200u 2.7GHz Turbo do 3.1GHz, integrirana grafična Intel HD Graphics 620, nadgrajen SS, ...



170,00 €

Objavljeni oglasi so bili aktualni ob prijavi revije.

Za ogled najnovejših ponudb skeniraj QR kodo.



Vzpon »cozy« iger



KO GOVORIM O COZY GAMINGU, NE MISLIM NA »OTROŠKE IGRE« ALI NA POLOVIČARSKO IZVEDBE PRAVIH IGER.

Govorim o načinu igranja, ki se namerno od-pove stalnemu pritisku, kaznovanju, refleksnim preizkusom in nasilju kot glavnemu pogonu izkušnje. V ospredju so sproščujoče igre, v katerih je pomembnejše, kako se igralec počuti, kot pa koliko nasprotnikov premaga.

Ta trend ni nastal čez noč. Pandemija je bila pomembna prelomnica, ker je igra Animal Crossing: New Horizons za številne postala digitalni ritual miru, druženja in nadzora v obdobju, ko je bilo zunanje življenje nepredvidljivo. Čeprav je vrhunec cozy iger že mimo, določene skupnosti ostajajo razmeroma bogate in mamljive za nove oboževalce.

ZAKAJ SI PO NAPORNEM DNEVU VČASIH NE ŽELIM ŠE ENE VOJNE?

Pri cozy igrah me najbolj zanima psihologija. Po osmih urah dela, obvestilih, rokih, sestankih, prometu in občutku, da se vse dogaja prehitro, možgani pogosto ne potrebujejo še ene tekmovalne arene. Call of Duty ima svoje mesto, a po dnevu, ko ves čas loviš omejene roke, je včasih bolj pomirjujoče (mogoče tudi zdravilno) zaliti virtualne paradize v Stardew Valleyu ali Farming Simulator. To ni lenoba in ni beg v otroštvo. V resničnem življenju ne morem urediti gospodarstva, algoritmov družbenih omrežij ali cen nepremičnin. V igri pa lahko posadim jagode, popravim ograjo,

uredim kuhinjo, prestavim kavč, skuham čaj ali nekemu podarim najljubši predmet.

Dopaminska zanka pri cozy igrah ni zgrajena na stresu, ampak na počasnem napredku. Igralec nekaj nabere, uredi, odkrije, posadi ali popravi. Napredek je viden, a redko brutalen. Če zamudiš en dan, se svet ne podre. Če nekaj narediš narobe, te igra običajno ne kaznuje z agresijo.

ESTETIKA JE POSTALA DEL IZKUŠNJE

Cozy gaming ni samo niz igralnih elementov. Je tudi estetika. Pastelne barve, mehke linije, lo-fi glasba, topli interijerji, dež na oknu, majhne trgovine, knjižnice, vrtovi, čajnice in lesene hišice niso

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	TELEVIZIJA ETV Loka pri Zagorju 22, 1412 Kisovec GSM: 041-779-390 televizija@etv-hd.si, www.etv-hd.si
TV AS Murska Sobota Gregorčičeva ul. 6, 9000 Murska Sobota p.p. 203, T.: 02/ 521 30 30 info@tv-as.net, www.televizijaas.si	NET TV Ob blažovici 115, Limbuš info@xtension.si T.: 02/252 68 07	TELEVIZIJA VAŠ KANAL Podbevska 12, Novo mesto T.: 07/39 30 860, www.vaskanal.com
TV ŠIŠKA Kebetova 1, Ljubljana tvsiska@kabelnet.si T.: 01/505 30 53	GORENJSKA TELEVIZIJA P.P. 181, Oldhamska cesta 1A 4000 Kranj T.: 04/ 233 11 55 info@tele-tv.si, www.tele-tv.si	VTV - VAŠA TELEVIZIJA Žarova 10, Velenje tel.: 03/ 898 60 00, fax: 03/ 898 60 20 vstvstudio@iol.net, www.vstvstudio.com
INFOJOTA Informacijski kanal Ajdovščina infojota@email.si gsm: 040 889 744	TELEVIZIJA MEDVODE Cesta kom. Staneta 12, 1215 Medvode T.: 01/361 95 80, F.: 01/361 95 84	NOVA GORICA Gregorčičeva 13, Dornberk T.: 05/335 15 90, F.: 05/335 15 94 info@vitel.si, www.vitel.si

naključni okras. To je univerzalni jezik varnosti, ki igričarja ob pogledu pomirja. Igra igralcu še preden vzame v roke krmilnik pove, da tukaj ni treba biti najboljši, tukaj je dovolj, da si prisoten.

Veliko vlogo so odigrala družbena omrežja. TikTok, Instagram in YouTube niso samo promovirali iger, ampak so cozy gaming spremenili v življenjski slog. Posnetki urejenih igralnih koticov, pastelnih tipkovnic, Switch konzol ob skodelici čaja in večernih rutin so iz igranja naredili nekaj, kar je vizualno deljivo. Gaming ni več nujno podoba temne sobe, RGB luči in tekmovalnega kričanja v mikrofoni. Lahko je koticček za umirjanje. Zato cozy gaming skupnost nagovarja tudi občinstvo, ki ga klasična igričarska kultura dolgo ni znala zares sprejeti. Pogosto je bolj vključujoča, manj obremenjena s tehničnim prestižem in prijaznejša do začetnikov. Mnoge igre za PC in Switch ne zahtevajo najdražje grafične kartice, veliko jih deluje na poceni napravah.

STARDEW VALLEY: MAJHNA KMETIJA, VELIK VPLIV

Stardew Valley je zame eden najboljših dokazov, da za velik kulturni učinek ni potreben ogromen studio. Igra, ki jo je razvil ConcernedApe, je postala skoraj sinonim za kmetovalsko simulacijo. Ko pomisliš na igro, ki te pomirja, na cozy igro, pomisliš na Stardew Valley.

Njena moč ni samo v tem, da sadiš, rudariš, ribariš in gradiš odnose. Moč je v občutku, da se lahko izčrpan človek preseli v sistem, kjer trud praviloma obrodi sadove. Vsak dan ima strukturo. Vsaka sezona ima barvo. Vsak lik ima majhno skrivnost. Stardew Valley je igra o delu, vendar nenavadno pomirjujočem delu. Ni brezčasna zato, ker bi bila najbolj grafično napredna, ampak zato, ker razume, da igralec ne išče vedno spektakla.

ANIMAL CROSSING: OTOK KOT DRUŽABNI PROSTOR

Animal Crossing: New Horizons je drugačen fenomen. Če Stardew Valley gradi intimen odnos med igralcem in skupnostjo, Animal Crossing deluje kot osebni otok, ki ga lahko pokažeš drugim. V času zaprtij in omejitev je igra postala nadomestek obiskov, rojstnodnevnih zabav in majhnih družabnih ritualov. Njena logika je počasna, skoraj trmasto vsakdanja. Pobereš školjke, urediš rože, prestaviš hišo, zamenjaš pohištvo, obiščeš prijatelja. Najbolj zanimivo je, da Animal Crossing igralcu ne prodaja nujnosti. Igra ne kriči, da moraš nekaj opraviti takoj. Svet te čaka. Prav zato se je tako močno usadla v obdobje, ko je bilo vse drugo negotovo.

UNPACKING: ZGODBA BREZ DIALOGA

Unpacking je ena najbolj elegantnih cozy iger, ker pokaže, da lahko zgodbo poveš brez razlage. Igralec razporeja predmete po sobah ob različnih

življenjskih prelomnicah. Ni velikih govorov, ni dramatičnih izbir, ni sovražnikov. So knjige, skodelice, plišaste igrače, kuhinjski pripomočki in osebni predmeti, ki povedo, kdo je oseba, še preden jo igra zares predstavi. Ko nekaj postaviš na polico, ne urejaš samo sobe, ampak rekonstruiraš življenje. Zato igra deluje skoraj terapevtsko.

ŽANR VSAKO LETO DOBI NOVE ČLANE

To so klasike in najbolj znane igre tega žanra. Vsekakor pa obstaja še več podobnih iger. Farming Simulator je zame še en odličen primer, kako se lahko sprostiš ob čisto preprosti igri. Vživiš se v vlogo kmeta in mogoče se med igranjem tudi kaj naučiš.

Wanderstop, cozy igra studia Ivy Road in založnika Annapurna Interactive, sledi nekdanji bojevnici Alti, ki po izgubi in izčrpanosti pomaga voditi čajnico. Igra združuje kuhanje čaja, sajenje in skrb za obiskovalce. Spilled!, izdan leta 2025, pa cozy ambient obrne v okoljsko smer, saj igralec z majhno sončno ladjo čisti onesnažene vodne poti. Moomintroll: Winter's Warmth, izdan aprila 2026 za Switch, Switch 2, PC in macOS, uporablja zimsko Muminovo dolino kot prostor nežnega raziskovanja in pomoči drugim.

Starsand Island je življenjska simulacija z ribarjenjem, ustvarjanjem, raziskovanjem, kmetovanjem, prijateljstvi in romanco, ki je februarja 2026 prišla v zgodnji dostop. Disney Dreamlight Valley ostaja pomemben za igralce, ki želijo znane like, dekoriranje in lahkotno opravljanje nalog v prepoznavnem svetu.

KJE IGRATI COZY IGRE?

Nintendo Switch ostaja skoraj naravni dom cozy gaminga. Prenosljivost je ključna. Cozy igre se pogosto igrajo na kavču, v postelji, med potovanjem ali v kratkih večernih seansah. Switch je zato postal skoraj del identitete žanra. Steam Deck in podobne ročne PC naprave so odprle še širši prostor, ker omogočajo igranje indie iger 2026 brez vezanosti na pisalno mizo. Prenosniki so dobra sredina, posebej za tiste, ki želijo večjo knjižnico na Steamu.

Mobilne naprave so tretji kanal. Apple Arcade in Netflix Games sta približala sproščujoče igre ljudem, ki morda nimajo konzole, imajo pa telefon.

ALI BO TREND ZBLEDEL?

Ne verjamem. Cozy gaming ni samo muha enodnevnica, ampak odgovor na utrujenost digitalnega vsakdana. Veliki studii že dolgo razumejo, da igralci ne želijo ves čas samo nevarnosti in konflikta. V večje igre se zato vse pogostejše prikradejo elementi urejanja doma, kuhanja, skrbi za spremljevalce, zbiranja, fotografiranja in počasnega raziskovanja. Cozy gaming bo verjetno izgubil nekaj začetne svežine, vendar ne bo izginil.

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.radiozelenival.com	RADIO I KRKA 106.6 MHz www.radiokrka.com
RADIO I Univox Poned. 14.00 in Ponedeljek 19.00 99.5 MHz 106.8 MHz 107.5 MHz www.univox.si	RADIO I ALFA Četrtek ob 9.10 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 18.30 90.9 MHz 97.2 MHz 99.5 MHz 103.7 MHz www.radio-cerklje.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.radio-velenje.com
RADIO I OGNJIŠČE Četrtek ob 19.15 104.5 MHz 105.9 MHz 107.3 MHz radio.ognisice.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.radintr.si	RADIO I 94 Četrtek ob 21.30 98.2 MHz 97.8 MHz 104.1 MHz 102.6 MHz 100.2 MHz www.radio94.si
RADIO I TOMI Vsak dan ob 11.00, 16.00 in 23.30 www.radiotomi.si	RADIO I SRAKA 94.6 MHz www.radiosraka.com



RITT: ameriški režiser, **FINK:** nemški filozof, **NARNI:** mesto v Italiji, **AKBAR:** mogulski vladar Indije, **ITU:** brazilsko mesto

**Informacije
in naročila**

KOLEDAR DOGODKOV

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



+
mnoge druge
tehnološke in
naravoslovne
tematike!

**Tehniška
založba
Slovenije**



življenje *in* tehnika

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

Naročam revijo ŽIVLJENJE IN TEHNIKA

Letna naročnina: 67 €

Letna naročnina za upokojence/štoludente: 60 €

Polletna naročnina: 34,50 €

Polletna naročnina za upokojence/štoludente: 30,50 €

Za uveljavitev popusta nam na e-naslov ali po pošti pošljite kopijo upokojske kartice ali potrdila o vpisu.

*Ime in priimek:

*Ulica in hišna št.:

*Poštna št.: *Kraj:

*Telefon: E-pošta:

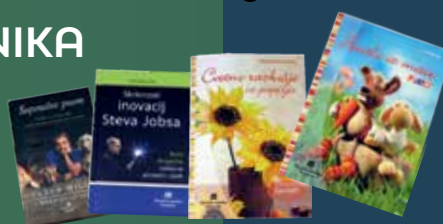
*Datum: *Podpis:

Izberite knjižno darilo:

- Steve Jobs - Inovacije ● Živali iz fimo mase ● Šepetalec psom (trda vezava)
● Cvetno razkošje iz papirja

Vaša udeležba pri poštnini je 3,99 €. Morebitni odstop od naročila je 15 dni po prejemu pošiljke.

*Podatki označeni z zvezdico, so obvezni. S svojim podpisom dovoljujete Tehniški založbi Slovenije, da vaše podatke hrani v svoji evidenci ter vas redno obvešča o najboljših ponudbah in možnostih za osvojitve prilačnih nagrad. Vaše podatke bomo hranili, dokler se morda ne boste odločili drugače - kadarkoli lahko pisno ali po telefonu zahtevate, da v roku 15 dneh trajno ali začasno nehamo uporabljati vaše osebne podatke za namen neposrednjega trženja. Tehniška založba Slovenije zagotavlja varstvo osebnih podatkov po Zakonu o varstvu osebnih podatkov.



Poštnina
plačana
po pogodbi
št. 88/1/S.
Znamka ni
potrebna.

Tehniška založba Slovenije
p.p. 541
1001 Ljubljana

www.tzs.si
naročila@tzs.si

MODRA ŠTEVILKA
080 17 90

Tehniška založba Slovenije

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

MODRA ŠTEVILKA
080 17 90

BAG.SI

TVOJ POLETNI POGLED.

Izberi svoj stil moških in ženskih sončnih očal.
Od klasike do trendovskih oblik.

———— Tvoj pogled. Tvoj slog. ————

NOVO

IZBERI SVOJA NA
WWW.BAG.SI

