Азербайджанский журнал о технике и технологиях
Azərbaycanın texnologiyalar haqqında jurnalı

май / may / 2016 / №5 (103)

INFOCITY

Müasir mobil cihazların sensorları və ötürücüləri
36-40

Mobil reklam bazarı: ümidlər tükənməz
70-72

Изменит ли Blockchain наше будущее?
58-66

74-75

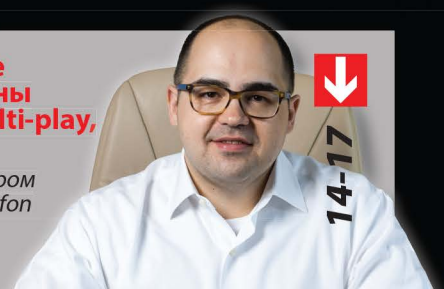
Национальная стратегия кибербезопасности

48-53

Очередной тренд или острая необходимость?

«От всех идей, которые могут быть реализованы в рамках стратегии Multi-play, захватывает дух»

Интервью с главным директором по маркетингу компании Azerfon Максимом Федоровым



14-17

ISSN 2218-7782

SAMSUNG

Galaxy J1 mini

Galaxy J1 6

Galaxy J3 6

/SamsungAzerbaijan

Серверы HP ProLiant Gen9 базируются на процессорах Intel® Xeon®

Получить больше информации можно на сайте www.bestel.az или по телефону +99412 541 47 47

ул. Узеира Гаджибекова, 22. Тел: (+99412) 493 01 79; 498 06 76
пр-т Ататюрка, 30/78. Тел: (+99412) 436 30 46; 436 29 61
ул. Самеда Вургуна, 22. Тел: (+99412) 498 18 98

ул. Физули, 53. Тел: (+99412) 596 22 95
ул. Видади, 189. Тел: (+99412) 497 55 79

intel inside XEON

© Copyright 2014 Hewlett-Packard Development Company, L.P.

Intel, логотипы Intel, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel в США и/или других странах.

Hewlett Packard Enterprise

Contents

Коммуникация - проблема, не имеющая решения **4**

News / Azerbaijan
6, 8, 10-12

News / Mobile Operators
18-19

News / World
20, 22-25

Mobility

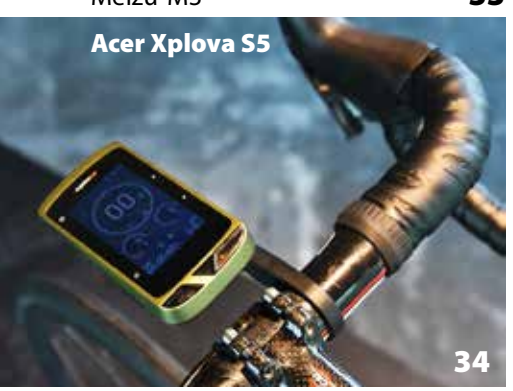
Samsung Galaxy J Series 2016 года **26-27**

Meizu Pro 6 **28**

LeEco Le 2, Le 2 Pro и Le Max 2 **30**

Huawei Honor 5C **32**

Meizu M3 **33**



ZUK Z2 Pro **34**

Notebooks & Tablets

Asus ROG Strix GL502 **43**

HP Envy и Envy x360 **45**

Kindle Oasis **46**

Acer Switch Alpha 12 **47**

Peripherals & Gadgets

Oculus Rift **55**

Huawei VR **56**

HTC Vive **57**

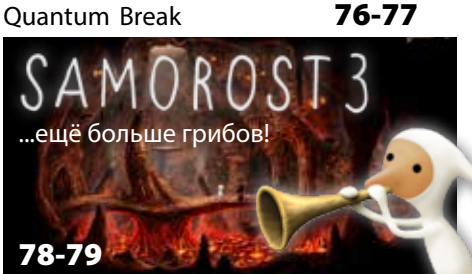
Digital Photo

Hasselblad H6D-100c и H6D-50c **68**

Facebook Surround 360 **68**

Games

Quantum Break **76-77**



INFO CITY
Азербайджанский журнал о технике и технологиях
www.infocity.az

№5(103)/**май 2016**

Главный редактор: Вусал Аскеров
e-mail: vl@infocity.az

Baş redaktorun müavini:
Gündüz Babayev
e-mail: gbabayev1960@gmail.com

Директор: Дмитрий Андрианов
e-mail: dm@infocity.az

Редактор сайта: Рауф Джафаров
e-mail: rauf@infocity.az

Отдел рекламы:
Тел.: (+99450) 210-38-78.
e-mail: ya@infocity.az

Отдел распространения:
Тел.: (+99450) 337-90-51

Контакты компаний-распространителей:

ГАЯ (+99412) 565-67-13, (+99412) 598-35-22

ГАСИД (+99412) 493-23-19, (+99412) 493-98-14

Xpress-Elita (+99412) 437-28-10

AMY (+99412) 440-46-94

А.В.С.-МЕДИА (+99412) 493-45-84

АЯН-ПРЕСС (+99412) 497-17-79

Адрес редакции:
Азербайджан, Баку,
ул. Шарифзаде, 19.
Тел./Факс: (+99412) 434-55-76.
Моб.: (+99470) 240-77-27
e-mail: magazine@infocity.az

Журнал зарегистрирован в Министерстве Юстиции Азербайджанской Республики. Регистрационное удостоверение №2196 от 10 апреля 2007 г.

Редакция не имеет возможности вступать в переписку, рецензировать и возвращать не заказанные ею рукописи и иллюстрации. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных материалов. Перепечатка материалов и использование их в любой форме, в том числе и в электронных СМИ, возможны только с письменного разрешения редакции.

Цена не более 1 маната

Тираж: 3500 экземпляров

ISSN 2218-7782

www.infocity.az

Хостинг предоставлен компанией
alfanet

Сайт размещен на сервере
Hewlett Packard Enterprise

Yayboyu pulsuz İnternet

İndi çəkdir, sentyabra qədər pulsuz istifadə et!

www.narcitynet.az

nar | CityNet

Коммуникация - проблема, не имеющая решения

Вы уже подумали на тему, чем будете заниматься в этом году? Но даже если вы об этом не думали, я предлагаю все же выделить несколько секунд и поразмышлять о проблемах, которые нужно решить, возможностях, за которые нужно ухватиться. Готов поспорить, что одна из проблем, о которых вы думали, - это «проблема коммуникации». Тут не важно, менеджер вы или рядовой сотрудник, - проблемы коммуникации есть у всех, будь то с деловыми партнерами или акционерами, проектными менеджерами, сотрудниками или другими группами в IT-отделе.

Если вы не новичок в IT, то наверняка и раньше давали себе обещания навести порядок в этой сфере. Охваченные благими намерениями и амбициями, менеджеры бросаются планировать тренинги и встречи. Сотрудники пишут и раздают статусные отчеты. Но, как правило, эта активность почти сразу сходит на нет. Тренинги забрасывают, статусные отчеты пропускают в силу более важных дел, а встречи отменяются, потому что на них ходят все меньше и меньше. Большинство из нас считает, что это происходит из-за нехватки внимания или ежедневной рутины срочных дел. Но на самом деле это происходит из-за того, что эти планы основаны на фундаментально неверном представлении, которое обрекает их на смерть.

Мы считаем, что плохая коммуникация является проблемой. Это неверно. Во всяком случае, это не такая проблема, как мы, технари, это представляем. Для нас проблемы имеют абсолютно конкретную структуру. Сначала идет формулировка ситуации: нечто сломалось или испортилось и это нужно починить. Или, на худой конец, работает плохо и нужно улучшить. Другие элементы проблемы: предпосылки, правила, ограничения и решения. Последний элемент - наш любимый. Для технаря нет большей радости, чем решить проблему. Мы так любим решения проблем, что весь мир рассматриваем через призму «проблема - решение». Она настолько укоренилась в нашей ментальности, что и на рабочем месте мы все раскладываем по полочкам проблем и решений.

Возможно, такое представление о проблемах и решениях восходит к учебе в школе, когда мы учили математику, хотя проблемы взрослых людей могут сильно отличаться от математики. В математике всегда известна задача: $y = mx + b$, определите x. Мы применяем математические правила и логику к неким аксиоматическим утверждениям и находим ответ (причем ответ единственно возможный, а не набор ответов). Ответ является тем, что требовалось доказать. И все. Когда проблема решена, она остается решенной всегда. Но коммуникационная проблема не вписывается в этот шаблон. Сколько ее ни решай, она не будет решеной. Можно провести мероприятие, например, семинар по коммуникациям, и выработать какие-то полезные инструменты, но в своей основе проблема коммуникации не есть результат нехватки навыков. Даже если целенаправленно применять какие-то процессы, можно помочь людям определить, когда и с кем общаться, но такие процессы не помогут каждому иметь всю необходимую информацию в любой момент времени.

Причина неразрешимости данной проблемы в том, что коммуникация - это элемент человеческих отношений, которые сами по себе очень сложны и постоянно изменяются. Вероятность ошибок в коммуникации существует всегда, даже при самых лучших побуждениях. И тем более что люди передают друг другу гораздо больше, чем просто информацию. Они выражают эмоции и реагируют на них. Нам, технарям, нужна третья категория помимо проблем и решений. В наш короткий список концепций нужно добавить «управляемые ситуации». Это такие вопросы, которые требуют постоянного внимания и усилий, но которые никогда не будут «решены» или окончены.

Пока мы не изменим наше отношение к проблемам коммуникации, мы никогда не сможем выйти из замкнутого круга неудач, которые порождают наши же инициативы.

Пол Глен (Paul Glen), писатель, преподаватель, генеральный директор Leading Geeks

РЕШЕНИЯ LENOVO ДЛЯ ФИНАНСОВОГО СЕКТОРА

Parisdə futbol üzrə Avropa Çempionatının finalını görmək şansını Samsung-la əldə et!

Samsung Electronics şirkətinin Azərbaycan nümayəndəliyi misilsiz kampaniyaya start verdi! 2016-cı il aprelin 30-dan mayın 21-dək Baku Electronics şəbəkəsinə aid mağazaların hər hansı birində Samsung UHD/SUHD televizoru aldıqda siz avtomatik olaraq Parisin Sen-Deni stadionunda keçiriləcək 2016-cı il futbol üzrə Avropa Çempionatının final oyununa bilet qazanmaq imkanı əldə edəcəksiniz! İyul ayının 10-da keçiriləcək final oyununa biletlə yanaşı Samsung müsabiqənin qaliblərinə həm də

təyyarə bileti və mehmanxanada iki gün ərzində qalmaq haqqını təqdim edəcək. Samsung UHD/SUHD televizorunu aldıqda sizə xüsusi konkurs iştirakçısı kuponu təqdim olunacaq. Bu kupon sizə may ayının 22-də «Qarabağ» futbol klubunun qapıçısı Fərhad Vəliyevin qoruyacağı qapıya penalti atışı vurmaq imkanı verəcək. Yarışın hər iştirakçısı Fərhad Vəliyevin qapısından qol keçirmək üçün 5 fürsət əldə edəcək. Bu fürsətlərdən yararlanıb qapıdan ən çox qol keçirən 3 iştirakçı turnirin qalibi olacaq. Beləliklə, yarışın qaliblərı təsadüfi lotereya faktoru ilə deyil, futbol sevgisi və idmançı məharəti əsasında seçiləcəklər. Məhz həmin gün məxsusi olaraq dəvət olunmuş Azərbaycan futbolunun ulduzu namizədlərə xüsusi mini-treninq keçiriləcək. Treninq əsnasında oyunqabağı isinmə hərəkətlərinin necə edildiyi, qol vurma texnikası haqqında və s. məlumatlar veriləcək. Konkursun qaydalarına görə, müsabiqədə ölkədən xaricə maneəsiz səfər edə biləcək yaşa çatmış Azərbaycan Respublikasının vətəndaşları iştirak edə bilərlər. Konkurs təşkilatçıları, müsabiqə qalibinin viza müraciətinə mənfi cavab verildiyinə görə heç bir məsuliyyət daşımırlar.

В Баку пройдет V ежегодная международная конференция IDC IT Security and Datacenter Transformation

Представительство аналитической компании IDC в Центральной Азии и Азербайджане объявило о проведении V ежегодной международной конференции IDC IT Security and Datacenter Transformation 2016. Она состоится 7 июня 2016 года в отеле JW Marriott Absheron Baku. Конференция традиционно посвящена вопросам информационной безопасности и центрам обработки данных. Целью мероприятия является создание площадки для общения и обмена опытом между представителями государственных и частных предприятий Азербайджана и представителями ведущих мировых и локальных IT-компаний. Ключевыми спикерами конференции выступят региональный директор IDC в Центральной Азии и Азербайджане Андрей Беклемишев, старший аналитик IDC в России и СНГ Денис Масленников и главный научный сотрудник ICANN Рой Арендс (Roy Arends). Конференция затронет темы управления информационной безопасностью, безопасности и человеческого фактора в мире с высокой сетевой интеграцией, безопасности и минимизации рисков, Интернета вещей и Интернета всего, виртуализации ЦОД и массивов данных, программных и аппаратных систем хранения данных, аутсорсинга, IT сервисов и систем управления жизненным циклом информации, а также облачных вычислений. К участию в мероприятии приглашаются директора по безопасности, директора по корпоративной безопасности, CIO, CTO, CISO, риск-менеджеры, IT-менеджеры, руководители управлений, департаментов и отделов, менеджеры по безопасности сети, IT-стратеги/специалисты. Получить более подробную информацию о мероприятии и пройти регистрацию вы можете по ссылке *idcitsecurity.com/baku*.

Компания Hewlett Packard Enterprise провела в Баку воркшоп по решениям Aruba

29 апреля компания Hewlett Packard Enterprise провела в Баку в отеле Hilton воркшоп по решениям Aruba. Пришедшие на семинар-практикум технические специалисты азербайджанских компаний-партнеров смогли вживую познакомиться с одним из самых перспективных на рынке решений для быстрого развертывания Wi-Fi сети корпоративного класса. На семинаре гости узнали об архитектуре и функциональных возможностях решений Aruba, интерфейсе и функционале точек доступа; работе с приложениями, изучили строение службы облачного сервиса Aruba Central и системы управления Aruba Airwave; позиционировании на рынке, лицензиях и квотах. Обучение прошло с высокой эффективностью за счет активного общения и обмена мнениями. Приобретенные знания будут использованы партнерами в работе с заказчиками. Напомним, что HP объявила о приобретении Aruba Networks, ведущего поставщика сетевых решений нового поколения для мобильных предприятий, в марте 2015 года. Современные предприятия становятся более мобильными. Потребности корпоративных сетей не получается удовлетворить с помощью устаревшей инфраструктуры. Сотрудники, гости, клиенты и студенты - всем нужен мобильный доступ к сети. Предприятиям требуются комплексные, интегрированные и защищенные решения, с помощью которых можно обеспечить поддержку беспроводной связи для устаревших систем. Так что приобретение Aruba служит именно этим целям.

YOGA
HOME 900

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР, ОН ЖЕ ПЛАНШЕТ,
С 27-ДЮЙМОВЫМ ДИСПЛЕЕМ

Процессор Intel® Core™ i7.
Intel Inside®, значит исключительная производительность.

www. lenovo.com

Lenovo

В Международном союзе электросвязи хотят видеть больше женщин, работающих в области ИКТ

В Международном союзе электросвязи (International Telecommunication Union, ITU) хотят видеть больше женщин, работающих в области информационно-коммуникационных технологий. Именно с этой целью был учрежден «День девушек в ИКТ», который в этом году проводят в шестой раз. Его отмечают каждый четвертый четверг апреля, начиная с 2011 года. С каждым годом эта кампания становится все более популярной, привлекая все больше участников. В этом году 28 апреля в 150 странах мира прошли тысячи мероприятий с участием около 200000 школьниц. В череде этих мероприятий нельзя не отметить и конференцию, проведенную в Баку Клубом FEMMES DIGITALES. Мероприятие под названием «Цифровые девушки Азербайджана (DigiGirls of Azerbaijan): светлое будущее в ИКТ. Возможности для женщин нового поколения», прошло 28 апреля в Университете ADA совместно с Microsoft Azerbaijan. Соорганизаторами конференции выступили Министерство образования Азербайджанской Республики, Министерство связи и высоких технологий Азербайджанской Республики, Школа IT и Инженерии (SITE) Университета ADA, Американская Торговая Палата в Азербайджане (AMCHAM), а также Microsoft, Asan İmza и Tech-Tech Xanim (WoWoman). Спонсорами мероприятия стали компании MONT, Optic Gallery, Bakcell, Azercell, Eurodesign, Ultra Technologies и Millikart. Предваряла конференцию встреча с успешными женщинами в ИКТ-сфере Азербайджана, где всем гостям была предоставлена возможность задать им вопросы и просто познакомиться поближе. Во вступительной части конференции участникам было зачитано письменное приветствие главного операционного директора компании Facebook Шерил Сендберг, а также продемонстрировано приветственное видеообращение генерального секретаря Международного Союза Электросвязи Хулин Зао. Конференцию открыли представитель делегации ЕС Малена Мард, представительница посольства США в Азербайджане Лори Антолинез, декан SITE Университета ADA Мухаммед Ках и представители министерств, которые отметили растущую роль женщин в ИКТ-сфере и призвали девочек развивать навыки и стремление работать в этой сфере. «День девушек в ИКТ» призван напомнить о том, что информационно-коммуникационные технологии улучшают жизнь всех людей на земле», - отметила Генеральный секретарь Международного союза электросвязи Хулин Зао и призвала правительства государств-членов проводить аналогичную работу в своих странах на местном, региональном и национальном уровнях.

Azərbaycan layihələri «Qızıl Bayt» müsabiqəsində iştirak edə bilər

Ukrayna, Qazaxıstan, Estoniya, Belarus və Litvanı təmsil edən on mindən artıq tələbə beynəlxalq «Qızıl Bayt» IT çempionatında iştirak edib. Dünya texnologiya tarixini dəyişdirə biləcək layihələri IT sənayesini təmsil edən 230 lider qiymətləndirdi. Çempionatın finalına 500 min qrivna dəyərində baş mükafat uğrunda mübarizə aparmaq üçün 100 ən yaxşı layihə keçdi. Bu il «Qızıl Bayt» InterSystems, Intel, Dell, Microsoft, Wolf, Logitech, Stearling Studio kimi aparıcı şirkətlərin dəstəyilə keçirildi. Çempionatın təşkilatçısı qismində 2016-ci ildən etibarən Azərbaycanlı abituriyentləri də qəbul etməyə başlamağa hazırlaşan "Addım" beynəlxalq kompüter akademiyası çıxış edir. Bununla yanaşı, təşkilatçılar qeyd edirlər ki, növbəti çempionatda Azərbaycanın gənc istedadları da mütləq iştirak edəcəklər. Onlar başqa ölkələri təmsil edən həmyaşları ilə ən yaxşı biznes ideyası uğrunda yarışa biləcək, öz ideyalarını həyata keçirmək, karyera qurmaq imkanı əldə edəcəklər. Belə ki, finala vəsiqə qazanan iştirakçılar aparıcı IT şirkətlərində, kreativ agentliklərdə staj almaq, hətta işləmək imkanı əldə

edəcəklər. Ən maraqlı layihələr isə həyata keçirilə bilməsi üçün beynəlxalq IT şirkətlərindən qrant alacaqlar. «Qızıl Bayt» çempionatı barədə ətraflı məlumatı *www.goldenbyte.org* saytında almaq olar.

Qeydiyyatdan keçməyən IMEI kodlu mobil telefon satanlar məsuliyyətə cəlb olunacaqlar

Azərbaycan Respublikası Rabitə və Yüksək Texnologiyalar nazirliyindən keçən ay verilən xəbərə görə, mobil telefon satışları ilə məşğul olan fiziki və hüquqi şəxslər satdıqları qurğuları IMEI kodları məlumat bazasında qeydiyyatdan keçirməli olacaqlar. Bununla yanaşı, satışda olan bütün məhsullar sertifikatlaşdırılmış olmalıdır. Əks təqdirdə, belə hallar istehlakçı hüquqlarının pozuntusu kimi qiymətləndiriləcək və onların qanun çərçivəsində qarşısı alınacaq. Xatırladaq ki, xaricdən Azərbaycana yerli mobil şəbəkələrdə istifadə etmək məqsədilə gətirilən mobil telefonlar 30 gün ərzində qeydiyyata alınmalıdır. Bu qaydalar Azərbaycana gələn və rouminq xidmətindən istifadə edən xarici turist və qonaqları şamil etmir. IMEI kodunun qeydiyyatdan keçirilmə qiyməti şəxsi istifadə üçün gətirilmiş mobil telefonlar üçün 5 manat, satış məqsədli gətirilən qurğular üçün isə 2 qəpik təşkil edir.

Trend

imageRUNNER ADVANCE
6555i / 6565i / 6575i

Идеальное решение для рабочих групп с высокими требованиями к производительности и качеству печати в монохромном режиме

В целях обеспечения более высокого уровня безопасности и запрета несанкционированного использования новые многофункциональные устройства imageRUNNER ADVANCE оснащены инструментами, позволяющими контролировать доступ к устройству и даже избирательно ограничивать функции для каждого отдельного пользователя. Благодаря высокой скорости печати, расширенным возможностям печати в режиме оттенков серого и разнообразным функциям окончательной обработки устройство обеспечивает неизменно высокое качество печати и идеально подходит для рабочих групп с большой нагрузкой. Крупный цветной сенсорный экран с высокой скоростью отклика и поддержкой таких знакомых владельцам смартфонов жестов управления максимально облегчает работу и позволяют настраивать устройство в соответствии с индивидуальными предпочтениями. Благодаря гибким решениям для мобильной работы, а также встроенным модулям Wi-Fi и NFC, выездные работники могут легко распечатывать или сканировать документы с мобильных устройств.

come and see

www.canon.az/foryourbusiness/

Canon

Azərbaycanda gənc sahibkarlar yerli və xarici investorlardan 50 min manatadək investisiya cəlb etmək imkanı əldə edəcəklər

«Youth Inc. Business Academy» akselerasiya proqramının iştirakçıları xarici və yerli mentorlar tərəfindən hazırlanan 6 həftəlik intensiv təlim-tədris kurslarında iştirak edə biləcəklər. Keçirilən təlimdə yüksək fəallıq göstərən və reallaşması mümkün olan biznes ideyası təqdim edən iştirakçılar biznes-modeldən istifadə edərək həmin biznes ideyasını sınaqdan keçirmək, potensial müştəriləri müəyyənləşdirmək və onlarla əlaqə yaratmaq üçün mövcud üsul və vasitələr haqqında məlumat almaq, istər yerli, istərsə də xarici potensial biznes tərəfdaşlarını (həmtəsisçilər, investorlar, mentorlar və biznes-məsləhətçilər) tapmaq, onlarla görüşüb birgə iş birliyi qurmaq imkanı əldə edəcəklər. İştirakçılar, həmçinin biznesin təşkil edilməsi, əqli mülkiyyət hüquqları, şirkətlərdə sahiblik və şəriklik formaları, biznesə maliyyənin cəlb olunması üsulları və yeni texnologiyalardan şirkət işində istifadə etmə yolları barədə müvafiq bilik və bacarığa yiyələnmək imkanı qazanacaqlar. Proqram iştirakçıları öz bizneslərini ABŞ və Azərbaycandan olan investorlara təqdim edərək 50 min AZN məbləğinə qədər investisiya cəlb etmək imkanı da əldə edə biləcəklər. Proqramın iştirakçısı olmaq üçün 18-35 yaş arası gənc sahibkarlar müraciət edə bilər. Son qeydiyyat tarixi 1 may 2016-cı ildir. «Youth Inc. Business Academy» akselerasiya proqramı «Youth Inc.» gənclərin sahibkarlıq proqramı çərçivəsində «Coca-Cola» şirkəti, Gənclər və İdman Nazirliyi, DVC («Vətəndaş Cəmiyyətində Debat» İctimai Birliyi), Rabitə və Yüksək Texnologiyalar Nazirliyinin «Yüksək Texnologiyalar Parkı» və «Nobel Oil» enerji şirkətinin dəstəyi ilə həyata keçirilir. Ətraflı məlumatı academy.youthinc.az saytından əldə etmək olar. Təqdirəlayiqdir ki, «Youth Inc.» çərçivəsində 8 yeni şirkətin qurulmasına dəstək göstərilib, 5 minə yaxın gənc proqramın təklif etdiyi təlim və tədbirlərin iştirakçısı olub. Proqramın məqsədi Azərbaycanda biznes-inkubasiya üsullarının istifadəsi ilə gənclərin sahibkarlıq fəaliyyətinə dəstək olmaq, ölkədə kiçik və orta biznesin inkişafına töhfə verməkdir. Şəxsi biznes ideyasını həyata keçirmək istəyən gənclər üçün proqramın əsas mərkəzinə çevriləcək «Youth Inc.» Biznes İnkubasiya Mərkəzi artıq fəaliyyətdədir. Mərkəz gənc sahibkarlara geniş spektrli xidmətlər göstərməyə hazırdır. «Youth Inc.» proqramı haqqında daha ətraflı məlumatı *www.youthinc.az* saytından əldə edə bilərsiniz.

Компания Softline провела в Баку конференцию «Security Day 2016»

Softline Azerbaijan организовала конференцию «Security Day 2016», партнерами которой выступили компания Tiger Optics, а также такие поставщики решений по информационной безопасности, как Palo Alto Networks, R-Vision и Avanpost. В работе конференции приняло участие около 70 IT-специалистов, среди которых были руководители и сотрудники IT-подразделений, специалисты по информационной безопасности, а также заинтересованные в защите информации представители бизнеса и госструктур. В рамках мероприятия эксперты рынка информационной безопасности представили доклады и провели воркшопы на следующие темы:

- «С чего начинается информационная безопасность»;
- «Межсетевой экран и антивирус нового поколения Palo Alto Networks»;
- «Эффективное управление доступом к информационным ресурсам»;
- «Практическая демонстрация решений «Avanpost»;
- «Примеры решения прикладных задач по централизованному управлению безопасностью с использованием R-Vision SGRC»;
- «Предотвращение 0-day с помощью Palo Alto Networks».

По окончании докладов все гости смогли принять участие в сессии вопросов и ответов, получить индивидуальную консультацию квалифицированных специалистов Softline и партнеров компании.

Tieto və Azərbaycan Mərkəzi Bankı Banklararası Kart Mərkəzi layihəsini həyata keçirdi

Tieto şirkəti Azərbaycan Mərkəzi Bankının elektron ödənişləri inkişaf etdirmək, habelə istehlakçılara yeni xidmətlər təqdim etmək məqsədilə Banklararası Kart Mərkəzinin yaradılması təşəbbüsünə dəstək verdi. Tieto Card Suite innovativ platforması Visa və MasterCard ödəniş kartlarının daxili tranzaksiyalarına tam nəzarət edərək onların avtorizasiyası, marşrutizasiyasını, banklararası klirinqi və qarşılıqlı hesablaşmaları, o cümlədən, mübahisəli tranzaksiyaların emal edilməsinin tam dövrəsini təmin edir. «Banklararası Kart Mərkəzi layihəsinin həyata keçirilməsinə 2014-cü ildə start verilmişdi və artıq o, uğurla başa çatdıqdan sonra, Azərbaycan Mərkəzi Bankı tərəfindən istifadəyə qəbul olunub. Banklararası Kart Mərkəzi ölkənin bütün prosessinq mərkəzlərinin infrastrukturaları arasında məlumat mübadiləsini həyata keçirmək üçün yaradılmış interfeysdir», - deyə, AMB sədrinin birinci müavini Alim Quliyev qeyd edib. O, əlavə edib ki, «Banklararası Kart Mərkəzi bütün prosessinq mərkəzləri arasında rezident banklar tərəfindən buraxılmış kartlar üzrə tranzaksiyaların prosessinqini və klirinqini təmin edəcək. İndiyədək həmin proseslər Visa və MasterCard beynəlxalq ödəniş sistemləri tərəfindən həyata keçirilirdi. Bu layihə ölkə daxilində həyata keçirilən əməliyyatların effektifliyini böyük ölçüdə artıracaq, ödəniş kartları ilə aparılan nağdsız tranzaksiyaları stimullaşdıracaq, daha münasib faiz dərəcələrinin tətbiq olunmasına yol açacaq». Öz növbəsində, Tieto şirkətinin Cards bölmə rəhbəri Maris Ozolinş qeyd edib ki, «Biz şadıq ki, bank tərəfdaş kimi Tieto şirkətini seçib. Tieto Card Suite həlli Azərbaycanın milli ödəniş sisteminin gələcək inkişafı üçün etibarlı zəmin təmin edir».

KATV1 объявляет о новой концепции развития

Один из крупнейших телекоммуникационных операторов Южного Кавказа KATV1 объявил о стратегии развития в рамках концепции «KATV1 везде». Данная концепция предусматривает значительное расширение телевизионной аудитории вне телекоммуникационной сети оператора. В рамках концепции

KATV1 будет заниматься расширением аудитории как внутри Азербайджана, так и за его пределами. «Для KATV1 в 2016-2020 гг. определены два вектора развития - расширение телеаудитории за счет Smart Box в Азербайджане и продвижение платформы Myvideo.az с возможностью просмотра национальных телеканалов во всем мире», - отмечают в KATV1.

İyun ayının 1-dən 4-dək Bakıda beynəlxalq Caspian Power 2016 «Energetika və Alternativ Enerji» sərgisi keçiriləcək

İyunun 1-dən 4-dək Bakı Ekspo Mərkəzində Xəzər regionunun enerji səmərəliliyi və bərpa olunan enerji sahəsində yeganə ixtisaslaşmış tədbiri sayılan 6-cı beynəlxalq «Energetika və Alternativ enerji» Caspian Power 2016 sərgisi keçiriləcək. Sərgi ITE Group şirkətinin energetika sahəsi üzrə keçirdiyi aparıcı tədbirlər silsiləsinə daxildir və sənaye şirkətləri arasında özünü doğrultmuş brend kimi tanınır. Sərginin təşkilatçıları Iteca Caspian və onun tərəfdaşı ITE Group-dur. Ənənəvi olaraq, Caspian Power sərgisi Xəzəryanı regionun neft-qaz sənayesi üzrə ən böyük tədbirlərindən biri olan beynəlxalq «Xəzər Neft və Qaz, Neft emalı və Neft-kimya» Caspian Oil and Gas sərgi və konfransı ilə eyni platformada keçiriləcək. Sərginin aktuallığı Azərbaycanda yeni elektrik stansiyalarının, hibrid elektrik stansiyalarının fəaliyyətə keçməsi, eləcə də külək turbinlərinin və günəş batareyalarının quraşdırılması ilə şərtləndirilib. Azərbaycan Respublikası Energetika Nazirliyi və Alternativ və Bərpa Olunan Enerji Mənbələri üzrə Dövlət Agentliyi sərginin rəsmi dəstəkçisi qismində çıxış edir. Sərginin iştirakçıları arasında Azərbaycan, Belarus, Fransa, Çin, Polşa və digər ölkələrin aparıcı

energetika texnologiyaları təchizatçıları var. Sərginin ekspozisiyasında elektrik enerjisinin texniki və kommersiya uçotu üzrə avtomatlaşdırılmış sistemlər, işıq-diodlar, günəş batareyası panelləri, işıq-diod indikatorları, işıqlandırma sistemləri, habelə müxtəlif kabel-naqil məhsulları, kommutasiya-paylayıcı cihazlar, enerjiyə qənaət edən müasir işıqlandırma qurğuları, transformatorlar, izolyatorlar, elektrik açarları və bir çox başqa məhsullar təqdim olunacaq. «Caspian Power 2016» sərgisi elektrik enerji sənayesinin aparıcı təmsilçiləri ilə görüşmək, ən son texnoloji məhsullar və elektroenergetika sahəsinin inkişaf strategiyası ilə bağlı məlumat almaq, mövcud əlaqələri genişləndirmək, yeni səmərəli və qarşılıqlı faydalı əlaqələr qurmaq, perspektivli müqavilələr bağlamaq üçün unikal imkan yaradacaq.

Компания Softline поддержала проект «Основы использования ПК и офисных приложений для людей с ограниченными возможностями здоровья» в Азербайджане

В рамках совместного проекта компании Softline и Elnaramedia, при поддержке Фонда Молодежи Азербайджана в Баку на базе Учебного Центра Softline был проведен трехмесячный IT-тренинг «Основы использования ПК и офисных приложений для людей с ограниченными возможностями здоровья». Суть проекта заключалась в обучении молодых людей основам компьютерной грамотности в оборудованных учебных классах с тренером, обладающим специальными навыками, для облегчения их дальнейшего трудоустройства. Тренер компании Softline Гюльнара Дашдамирова рассказала о современных тенденциях развития вспомогательных технологий для людей с ограниченными возможностями, продемонстрировала особенности операционной системы Microsoft Windows как основы для рабочего места пользователя с ограниченными способностями, а также поделилась с участниками информацией о технических инструментах для создания доступной среды. В ходе занятий все обучающиеся на курсе приобрели не только теоретические знания, но и приобрели практические навыки работы с Microsoft Windows, изучили основы конфигурирования и настройки системы, освоили базовые знания программ Microsoft Word и Excel. По итогам учебного курса все его участники получили официальные сертификаты. «Проект предоставил возможность совершеннолетним людям с ограниченными возможностями приобрести полезные компьютерные навыки, которые в современном мире стали жизненно важными. Мы надеемся, что помощь Softline поможет решить проблему их дальнейшего трудоустройства», - прокомментировал инициативу директор компании Softline в Азербайджане Алим Салахов.

Ailə TV baza TV paketinə 10 HD telekanalı əlavə etdi

Rəqəmsal televiziyaya keçidi təşviq etmək məqsədilə Azərbaycanın kabel televiziya operatoru Ailə TV yeni kampaniyaya start verdi. Artıq Ailə TV-nin bütün rəqəmsal yayım abunəçiləri azı 110 kanal qəbul edə biləcəklər. Bunlardan onu isə HD keyfiyyətində olacaq. HD kanallarına baxa bilmək üçün abunəçilər öz rəqəmsal resiverlərində avtomatik axtarış rejimini işə salmalıdırlar. HD televiziya kanalları Ailə TV-nin rəqəmsal resiverlərində, eləcə də CAM-modul qurğularında dəstəklənir.

В Азербайджане рост использования электронных средств оплаты добавил 70 млн. долларов к ВВП страны

Visa огласила результаты исследования, проведенного компанией Moody's Analytics, в котором было проанализировано влияние электронных платежей на экономический рост в 70 странах мира в период с 2011 по 2015 годы. Исследование, проведенное по заказу Visa, показало, что рост использования электронных средств оплаты, таких как кредитные, дебетовые и предоплаченные карты, способствовал увеличению ВВП в 70 странах мира на 296 млрд. долларов, в то время как рост потребительских расходов составил в среднем 0,18% в год. Кроме этого, по оценке экономистов Moody's, развитие безналичных платежей способствовало созданию ежегодно в среднем 2,6 млн. новых рабочих мест. Исследование охватывает 70 стран мира, на долю которых приходится почти 95% мирового ВВП, включая некоторые страны региона СНГ и Центральной и Восточной Европы. В Азербайджане рост использования электронных средств оплаты добавил 70 млн. долларов к ВВП страны и способствовал росту потребительских расходов на 0,06% в среднем в год в период с 2011 по 2015 годы. Кроме того, развитие безналичных платежей способствовало созданию ежегодно в среднем 1130 новых рабочих мест в период с 2011 по 2015 годы. Результаты исследования были опубликованы в докладе «Влияние электронных платежей на экономический рост», в котором также было отмечено, что внедрение электронных платежей способствует созданию более стабильных и открытых условий для ведения бизнеса. Кроме того, использование безналичных платежей способствовало сокращению доли теневой экономики - экономической деятельности, основанной главным образом на расчетах наличными средствами и не декларируемой в отчетности. «Приятно отметить, что все больше потребителей открывают для себя преимущества безналичных способов оплаты. За последние 5 лет уровень распространения платежных карт в Азербайджане стабильно рос, что суммарно способствовало росту ВВП страны на 70 млн долларов США, - отметил Игорь Ковалев, региональный менеджер Visa в Азербайджане, Беларуси и Молдове. - Достигнутый результат был бы невозможен без тесного сотрудничества Visa с государственными органами, регуляторами и нашими банками-партнерами в Азербайджане. Мы намерены и дальше поддерживать это тесное взаимодействие для достижения нашей общей цели - расширения использования электронных платежей во благо развития азербайджанской экономики».

Мнение «Лаборатории Касперского» о вопросах кибербезопасности промышленных объектов прозвучало в Баку

«Лаборатория Касперского» провела в Баку конференцию Cyber Security Weekend, объединившую экспертов по информационной безопасности, журналистов и представителей деловых кругов стран Среднего Востока, Турции, Африки и Азербайджана. В этом году центральной темой обсуждения стала кибербезопасность промышленных объектов, важность и актуальность которой растет, особенно в свете участившихся в последние годы киберинцидентов, целью которых становятся крупные предприятия. В рамках мероприятия были рассмотрены случаи, когда промышленные объекты подвергались киберугрозам, и состоялась презентация Kaspersky Industrial CyberSecurity - специализированного решения для защиты критически важных инфраструктур и промышленных объектов. Также на конференции специалисты «Лаборатории Касперского» обсудили вопросы безопасности Умных городов, в которых работают особые технологии, позволяющие сделать город энергоэффективным, комфортным, экологичным и физически безопасным. В ходе конференции эксперты представили обзор киберугроз и трендов в области безопасности для пользователей и обозначили основные векторы угроз региона, актуальные в том числе для пользователей Азербайджана - финансовое мошенничество и программы-вымогатели, нацеленные на кражу денег. Эксперты «Лаборатории Касперского» представили статистику, собранную с помощью облачной инфраструктуры Kaspersky Security Network за период с января по май 2016 года, которая показала, что 30,2% пользователей в Азербайджане столкнулись с угрозами в сети интернет, а 54% - с проблемами в системе безопасности в локальных сетях и съемных носителях. «Мы ежегодно фиксируем рост количества угроз в Сети как для пользователей, так и для бизнеса. Сегодня для выхода в интернет используются различные виды устройств, от десктопов и смартфонов до телевизоров, часов или фотоаппаратов, при этом требования информационной безопасности соблюдаются далеко не всегда. На устройствах хранится конфиденциальная информация, используются онлайн-платежи и платежи с мобильных устройств, даже крупные предприятия уже все чаще подвергаются атакам со стороны киберпреступников», - сообщил Мушвиг Мамедов, региональный представитель «Лаборатории Касперского» в Азербайджане.

cisco
Premier
Partner
ultra
technologies
Aşıq Molla Cüma küç.60
(+994 12) 449 55 55
info@ultra.az
cisco
Your Data Centre is Everywhere

«От всех идей, которые могут быть реализованы в рамках стратегии Multi-play, захватывает дух»

В феврале текущего года оператор Nar сообщил о приобретении компании CityNet, являющейся одним из крупнейших и быстро развивающихся провайдеров фиксированного интернета в Азербайджане. Данное событие, приведшее к появлению бренда Nar-CityNet, произошло в рамках стратегии Multi-play, которую оператор реализует на локальном рынке. Это долгосрочная программа обеспечения высококачественных фиксированных и мобильных телекоммуникационных и развлекательных услуг для дома и бизнеса по доступной цене. Стоит отметить, что такой подход практикуется многими операторами в мире, но в Азербайджане Nar стал первым и пока единственным оператором, желающим поднять уровень обслуживания собственных абонентов на принципиально новый уровень. О том, что же представляет собой стратегия Multi-play и какие преимущества в итоге получат абоненты оператора, читайте в нашем интервью с главным директором по маркетингу компании Azerfon Максимом Федоровым.

- Насколько эффективным будет развитие стратегии Multi-play именно в Азербайджане? Оправданы ли сегодня инвестиции оператора в развитие этого вектора?

- Мы уже несколько лет работаем над тем, чтобы стать оператором, который предоставляет Multi-play услуги. Ведь, согласитесь, как это может быть удобно, если вы сможете получать от одного оператора широчайший спектр услуг, включающий мобильную и фиксированную связь, цифровое телевидение, причем, как потоковое телевидение, так и развлекательный контент с массой доступных фильмов, сериалов и интересным функционалом. Это именно то, что приближает пользователя к модели телевидения будущего - смотреть, что хочешь, когда хочешь и где хочешь. Приобретая один такой пакет, вы сможете пользоваться его услугами не только дома, но и продолжить просмотр на мобильных устройствах. Это будет качественный и современный контент. Кроме этого, вы будете оплачивать услуги из одного кошелька, подписав договор и общаясь всего с одним поставщиком услуг вместо двух или трех.

Попытки выйти на рынок Multi-play услуг нами осуществлялись и ранее, если вспомнить, например, Nar Home, но приобретение компании CityNet открывает принципиально новые сферы для реализации проекта. Уже сейчас абоненты Nar-CityNet в рамках совместной кампании получают массу выгодных предложений, а дальше спектр услуг будет только расширяться. Данная стратегия нацелена на повышение уровня удовлетворенности посредством создания уникальных удобных и выгодных услуг для наших абонентов.

Что же касается развития Nar-CityNet, то провайдер будет и далее развиваться согласно нашим общим приоритетам. Процесс не остановится и инвестиции в развитие широкополосного фиксированного доступа в интернет в Азербайджане будут осуществляться по плану. До приобретения CityNet показывал прекрасные темпы роста, а теперь, работая вместе и фокусируясь на развитии, мы будем двигаться вперед еще быстрее.

- Цифровое телевидение наверняка подразумевает не только качественный, но и платный контент, например, новинки кинопроката или последние серии популярных сериалов. Можно ли как-то оценить уровень готовности наших пользователей платить за него?

- Я думаю, что большая часть населения пока не совсем готова, но с чего-то же надо начинать. Все страны СНГ начинали работать с контентом в «серой» зоне, постепенно двигаясь к легализации, к осознанию того, что за качественный и легальный контент необходимо платить. Мы понимаем, что дорога в этом направлении не столь короткая, как хотелось бы, но рано или поздно и в Азербайджане ситуация изменится, поэтому Nar хочет быть у истоков этого процесса. Мы планируем, что наш контент будет полностью соответствовать международным стандартам. Ведь проект не рассчитан на один или два года. За услугами Multi-play будущее, тем более что мы уже сегодня видим тех людей, которые готовы платить деньги за комфорт. К примеру, среди моих знакомых есть те, которые скачивают немало нелегального контента, но в случае, если плата оказывается разумной и это приносит определенные удобства, они были бы готовы за него платить. Люди все больше и больше ценят свое время и готовы отдавать деньги за лучший пользовательский опыт вместо того, чтобы тратить усилия на поиск бесплатного контента или идти на компромисс в вопросах качества.

- А у нас есть локальные сервисы по предоставлению платного видеоконтента, которые устраивали бы вас по качеству? И насколько

реально увидеть прибыль на столь небольшом рынке, как наш?

- Пока, к сожалению, не наблюдаем наличия таких ресурсов. Мы планируем придерживаться лучших мировых практик и предоставлять несколько видов контента - базовое телевидение, доступ к обширной видеотеке за ежемесячную плату (или в рамках различных пакетов услуг) и просмотр новейших фильмов и сериалов на транзакционной основе (одноразовая оплата для просмотра фильма). Планируем работать совместно с регулятором в этом правовом поле, чтобы рынок постепенно менялся и становился более легальным. Это в будущем и должно привести к появлению локальных провайдеров качественного видео-контента. Что касается объемов нашего рынка, то хочу отметить, что от его размеров на данный момент стратегия Multi-play не зависит. Наоборот, занимаясь этим на данном этапе развития рынка, мы воспринимаем ситуацию как стратегическое преимущество, потому что сегодня Nar является единственным оператором, следующим мировым трендам в этой сфере в Азербайджане.

- Кто может стать основным покупателем мультисервисных решений? Каким вы видите круг ваших клиентов?

- Конечно, самый большой целевой сегмент для сервисов Multi-play - это обычные пользователи, но и корпоративная среда не менее важна для нас. Она даже может быть более интересна в плане того, как нам в дальнейшем развиваться. Например, сегодня на рынке корпоративных телекоммуникационных услуг идет ожесточенная борьба за клиентов, но в основном за оказание базовых услуг. Мы же хотим уйти от этой практики, предлагая компаниям не только способы решения телекоммуникационных потребностей, но и услуги в сфере IT. Нам важно, чтобы у предпринимателей была возможность удовлетворить все ИКТ-потребности сразу с одной компанией, предоставляющей определенно хороший уровень и качество за разумные деньги.

Ведь сегодня малый бизнес столкнулся с серьезными проблемами, которые обусловлены растущими затратами на развитие IT-инфраструктуры и содержанием штата IT специалистов. И не всегда такие затраты оправданы, не всегда достигается необходимый уровень сервиса внутри компании - в следствие чего страдает бизнес. В рамках нашего направления Nar Cloud, мы предлагаем нечто комплексное, своеобразно говоря, «обволакиваем» бизнес, в следствие чего клиент только выигрывает. Сейчас мы уже работаем в рамках этой стратегии с рядом клиентов, и не было ситуации, когда бы чье-то инфраструктурное решение могло конкурировать по качеству и цене с облачными решениями, которые предлагает Nar.

- А как отреагировали другие интернет-провайдеры на приобретение CityNet оператором Nar? Понимают ли они, что предоставлять лишь доступ в интернет сегодня уже не столь актуально? Такой же вопрос хотелось бы задать и об операторах-конкурентах Nar. Наверняка и они придут к пониманию необходимости расширения спектра услуг в сегодняшней ситуации?

- Независимо от того, в какой сфере телекома работает оператор, для долгосрочного развития бизнеса необходимо расширять портфолио оказываемых услуг. Полный набор подразумевает оказание услуг мобильной связи, фиксированного интернета и телефонной связи, телевидения и развлекательных услуг. Мы очень гордимся тем, что Nar является первым поставщиком таких услуг на рынке. Мы работаем с лучшими партнерами для продвижения к этой цели и верим в значительную пользу этого направления для нашего бизнеса в будущем.

- Некоторые мобильные операторы, особенно в странах СНГ, стараются оградить своих абонентов от IP. Например, не пуская Skype или WhatsApp в свои сети. Но с добавлением фиксированного интернета в пакет своих услуг процесс по массовому переходу абонентов на использование сторонних мессенджеров становится необратимым. Значит ли это, что наступит время, когда такой сервис, как голосовые услуги, совсем перестанет интересовать операторов?

- Тенденция, в рамках которой люди все больше и больше прибегают к использованию мессенджеров, нас не беспокоит, потому что растет data-трафик, который хорошо монетизируется и компенсирует массовый отход от использования SMS и частичное падение интереса к голосовым услугам. В этом аспекте наша задача заключается в том, чтобы обеспечить для абонентов качественный и быстрый интернет по разумным ценам и предоставить им возможность самим выбирать, как общаться между собой. Важно отметить, что если в сегменте SMS действительно наблюдается стремительный переход на пользование мессенджерами, то с голосовыми услугами эта тенденция не столь явная из-за довольно серьезного отставания в качестве связи, которое предоставляет IP-телефония по сравнению с высочайшим качеством классической голосовой связи. Кстати, мы скоро представим интересное новшество, связанное с мессенджерами, так что следите за анонсами.

- В конце прошлого года компания Delta Telecom объявила о начале строительства LTE-сети. Не означает ли это, что данный провайдер пытается развивать ту же концепцию Multi-Play, только с другой стороны?

- Как я уже отмечал ранее, если есть желание развивать бизнес, то появляется необходимость расширять спектр оказываемых услуг, поэтому вполне понятно стремление отдельных игроков зайти в дополнительные сегменты рынка.

На мой взгляд, сегодня нельзя рассчитывать на успешное построение только LTE-сети, которая кроме data-трафика не будет предоставлять классические голосовые и прочие, свойственные оператору мобильной связи услуги. Я не думаю, что на данный момент такое предложение может заинтересовать пользователей в достаточной мере. Можно строить такую сеть в расчете на долгосрочную перспективу, например, на 10 лет, но если проект подразумевает получение прибыли даже в среднесрочной перспективе, то это маловероятно. В силу кризиса люди медленнее переходят на смартфоны, медленнее делают апгрейды уже существующих устройств на те, которые поддерживают работу в сетях LTE. К тому же, далеко не все смартфоны, поддерживающие 4G, позволяют осуществлять голосовые звонки в сетях LTE. А затевать борьбу за клиента, которому будет интересен только data-трафик, в текущих экономических условиях и с учетом специфики рынка, вряд ли может быть выгодно.

Работа, связанная с построением и коммерциализацией LTE-сети, - это довольно сложная задача для оператора,

«Уже сейчас абоненты Nar-CityNet в рамках совместной кампании получают массу выгодных предложений, а дальше спектр услуг будет только расширяться.»

не прошедшего долгий путь, начиная с истоков создания GSM-сетей. За 2 года, которые мы работаем над развитием LTE-сети, число базовых станций LTE было наращено до 609 единиц и ни один мобильный оператор в Азербайджане не обладает более обширной 4G-сетью. К тому же, согласно результатам независимого мониторинга качества сети мобильных операторов, за IV квартал 2015 года наша LTE-сеть была признана самой лучшей на Абшеронском полуострове и в Баку. Количество пользователей LTE-сети Nar превысило 25000 человек. По нашим оценкам, это самое большое количество пользователей 4G среди мобильных операторов страны.

- Во время презентации стратегии Multi-Play было отмечено, что в будущем мобильные и фиксированные услуги будут находиться в рамках одного пакета. Как это будет выглядеть?

- Некоторое время у нас уйдет на то, чтобы достигнуть максимального взаимодействия между Nar и CityNet. Первая и главная задача на сегодня - реализовать коммерческое взаимодействие, запустить новые продукты, выстроить оптимальные процессы. То есть, решить, как абоненту будет удобнее заказывать услуги, производить оплату, общаться с поддержкой и т.д. Эти процессы иногда занимают не меньше сил и времени, чем технологическая составляющая. Основное же направление, в котором мы движемся, - это пакетирование услуг. Например, чтобы, производя оплату за один месяц пользования фиксированным интернетом, абонент заодно получал возможность оплатить свои расходы и расходы членов семьи на мобильную связь, которые также в рамках пакета будут включать голосовые услуги и доступ к мобильному интернету. И конечно, мы будем предоставлять очень интересные и выгодные предложения в рамках этих пакетов.

- Кроме вышеупомянутых Multi-play сервисов, что еще может быть включено в подобные пакеты?

- Что касается сервисов для потребительского сегмента, то в рамках стратегии развития Multi-play услуг сюда могут войти системы обеспечения безопасности вашего дома и детей, сервисы по удаленному обучению и масса прочих, не менее интересных, инноваций. Кстати, ряд сервисов, особенно в плане обеспечения безопасности, плавно может перетечь и в сегмент B2B. Можно отметить и уже запущенный сервис Nar Cloud. Мы анонсировали это направление обособленно, но у него уже есть реальные клиенты, и оно тесно переплетается со стратегией Multi-play. От всех идей, которые могут быть доступны, захватывает дух. Ведь сегодня почти все задачи бизнеса, независимо от масштаба компании, можно решать в облаке. И решать зачастую, лучше, чем в случае, если бы вы имели собственную развитую IT-инфраструктуру.

Мы стремимся к реализации идеи взаимовыгодного партнерства, к максимальному использованию уже доступных сервисов. В качестве примера можно реализовать следующую идею, когда компания при приобретении у нас мобильных услуг и оформлении подписки на Microsoft Office 365 будет освобождена от оплаты интернет-трафика во время работы с этим офисным пакетом. Партнерство в том или ином виде может быть заключено с популярными социальными сервисами. Вариантов множество, и именно такие схемы легче донести до пользователей. В процессе работы с ними будут открываться новые горизонты не только для отдельных абонентов, но и предприятий.

- А как строится ваша региональная политика? Как быстро Multi-play сервисы станут доступны в регионах Азербайджана?

- Наверняка вы знаете, что практически во всех региональных центрах у Nar есть собственные сервисные центры или центры, работающие совместно с партнерами. Один из них недавно открылся в Гяндже. За последнее время серьезно улучшилось покрытие сети в регионах страны, мы пересматриваем ценовую политику, делая наши услуги еще более доступными. Multi-play услуги начнут запускаться прежде всего в Баку, где мы видим спрос и уверены в быстром росте, а когда определимся с оптимальной концепцией, то начнем отрабатывать вопрос доставки Multi-play сервисов в регионы.

Немаловажным является и процесс насыщения рынка смартфонами, в котором мы участвуем совместно с производителями и их дистрибьюторами в Азербайджане. Подобное субсидирование, когда в рамках определенных кампаний мы предлагаем очень интересные пакеты при покупке новых смартфонов, не сразу приносит экономическую пользу, но в перспективе повышает уровень удовлетворенности пользователей, которые начинают активно использовать data-трафик.

«Мы воспринимаем ситуацию как стратегическое преимущество, потому что сегодня Nar является единственным оператором, следующим мировым трендам в этой сфере в Азербайджане.»

- Очень много недовольных абонентов, которые считают обманом заявления операторов о том, что они предоставляют безлимитные data-пакеты. Что такое лимит в понимании Nar?

- Модель абсолютно безлимитного использования интернета на максимальной скорости на мобильных сетях экономически неоправдана для операторов. Есть единичные случаи в мировой практике, когда мобильные операторы не ставят никаких ограничений, но это происходит при более высоких, чем на нашем рынке, ценах. Во всем мире принято ограничивать либо объем пакета, либо скорость доступа после определенного лимита. Согласно нашим исследованиям, абоненты очень болезненно воспринимают тот факт, что, исчерпав свой траффик в рамках пакета, продолжают использовать интернет на максимальной скорости, но начинают платить за него по более высокой цене. Поэтому мы решили перейти ко второй модели. Теперь все месячные интернет-пакеты Nar полностью безлимитные по трафику, но ограничены по объему, который пользователь получает на максимальной скорости. Такой подход позволяет получить полный контроль над своими расходами - абонент сам решает, когда и на какой объем ему нужно повысить скорость. Кстати, абоненты, приобретающие наши самые большие пакеты, получают приятный бонус - в ночные часы и скорость и объем использования для них никак не ограничены. Широкий выбор предложений позволяет любому пользователю выбрать такой пакет, который максимально удовлетворит его потребности. Большой выбор, полезные инновации, отличное качество и доступные цены - это и есть ключевые особенности наших услуг.

Nar предоставил студентам Технического Университета возможность работы с современным оборудованием GSM

В Азербайджанском Техническом Университете состоялась церемония открытия специальной лаборатории с телекоммуникационным оборудованием, установленным Nar. В рамках подписанного между ООО Azerfon и Техническим Университетом договора о партнерстве, Nar безвозмездно передал в пользование университету соответствующее телекоммуникационное оборудование. В обновленной лаборатории, наряду с общими сведениями о GSM, студентам будет предоставлена возможность получения таких специальных знаний, как использование оборудования GSM, создание внутренней сети GSM и контроль за ней. Кроме этого, согласно подписанному договору, профессиональный технический состав сотрудников мобильного оператора Nar обеспечит проведение обучающих курсов и семинаров для студентов. Телекоммуникационное оборудование, предоставленное Nar, было установлено в лаборатории кафедры «Коммуникационные системы и почтовая связь». Мобильный оператор также взял на себя обязательства по обеспечению любой необходимой технической поддержки. Учебные занятия в области мобильной связи, проходящие в учебном центре, будут охватывать следующие темы: «LTE - новое поколение мобильной связи», «Технологии IMS и NGN», «Беспроводные технологии входа в интернет», «Частотно-территориальное планирование сетей мобильной связи» и «Качество предоставляемых услуг в сетях мобильной связи».

Теперь и Sim-Sim абоненты Azercell смогут использовать Asan İmza

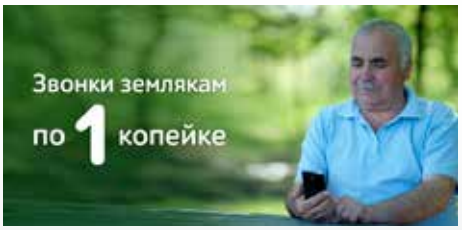
Абоненты нефактурной линии (Sim-Sim) компании Azercell Telecom также смогут активировать на своих номерах услугу мобильной подписи Asan İmza. Отметим, что внедрение данного новшества служит для удобства абонентов нефактурной линии и освобождает их от необходимости покупать номер фактурной линии или переходить на фактурную линию для получения доступа к использованию данной услуги, что очевидно создавало определенные трудности для пользования услугой Asan İmza. Теперь каждый абонент Azercell Telecom сможет активировать услугу мобильной аутентификации Asan İmza на своем номере без каких-либо ограничений и тем самым получат доступ к более чем 500 электронным услугам государственных и частных предприятий в Азербайджане. Для подключения к данной услуге необходимо обратиться в Пункты Регистрации Azercell, которые располагаются также в Центрах ASAN Xidmət. При обращении абонент может получить как SIM-карту Asan İmza, так и сертификат электронной подписи из пункта обслуживания Министерства по налогам, находящегося там же. Asan İmza - SIM-карта с мобильной подписью может применяться как к существующим, так и новым номерам. За дополнительной информацией можно обратиться по адресу: *www.asanimza.az*.

500000 книг в вашем кармане

Проект Bookmate, представленный компанией Azercell Telecom в ноябре прошлого года, вызвал широкий интерес среди абонентов. Так, со времени ввода в эксплуатацию приложение было скачено более 27000 раз, а количество человек, постоянно использующих Bookmate, превысило 6000. Bookmate - это мобильное приложение, созданное для чтения книг на электронных устройствах. Мобильная библиотека, представленная Azercell, открывает доступ к более чем 500000 книг. Используя скидку, абонент Azercell может подписаться на фантастику, научную, классическую, современную и бизнес-литературу. Отметим, что, оплачивая ежемесячную абонентскую плату со своего баланса, пользователи могут очень удобно и безотлагательно воспользоваться электронной библиотекой, не производя какой-либо дополнительной оплаты. Другим важным моментом является то, что пользователи этой библиотеки получают доступ не только к зарубежной литературе, но и к широкому списку работ азербайджанских авторов. Одним из самых важных преимуществ службы является то, что библиотека Bookmate не требует постоянной связи с интернетом. Кроме того, не имеет значения, какое устройство находится под рукой - телефон, планшет или компьютер. Вы загружаете книгу не на устройство, а добавляете в свою личную библиотеку. Кроме использования приложений для устройств на платформах Android и iOS, абоненты также могут зайти на страницу www.bookmate.com для чтения книг или их загрузки на свои мобильные устройства. Более подробную информацию об услуге и условиях подключения можно получить на странице *www.azercell.com/bookmate*.

Nar представляет новый набор тарифов для регионов «Yerlim»

Оператор Nar представил совершенно новый набор тарифов «Yerlim», созданный для различных регионов Азербайджана и предоставляющий возможность абонентам говорить в регионах проживания по цене всего 1 гяпик за минуту. Согласно условиям набора тари-



фов «Yerlim», жители 55 регионов страны смогут присоединиться к тарифам, созданным для их городов и районов. Абоненты могут звонить пользователям Nar, проживающим в своем регионе, по цене 1 гяпик, а абонентам других операторов - по цене 3 гяпик. Абонент Nar, желающий присоединиться к тарифу, должен отправить на короткий номер 777 сообщение со словом «Yerlim», либо набрать шифр 777#303#YES.

Bakcell объявляет о начале очередной программы стажировки «Smart Start»

Компания Bakcell объявила о начале нового сезона в рамках программы стажировки «Smart Start», предназначенной для молодых людей, студентов и выпускников в возрасте от 18 до 25 лет. Эта программа представляет уникальную возможность для молодых людей получить ценный опыт работы в сфере телекоммуникаций в непосредственном контакте с профессиональными сотрудниками различных отделов нашей компании. Стажировка будет проводиться с июля по сентябрь 2016 года, 5 рабочих дней в неделю. Она начнется 1 июля и продолжится до 1 сентября 2016 года. В течение этих двух месяцев, стажеры будут активно вовлечены в повседневную деятельность компании, в составе одного дружного коллектива. Отметим, что в 2015 году 32 человека, успешно прошедших процесс отбора, получили право на участие в программе. 3 наиболее активных и перспективных стажера, успешно завершивших программу, были обеспечены постоянными рабочими местами в компании Bakcell.

Azercell объявил о начале сотрудничества с Государственным Университетом Нефти и Промышленности

Компания Azercell Telecom подписала меморандум о сотрудничестве с Государственным Университетом Нефти и Промышленности. На церемонии подписания, которая состоялась в Центре Инноваций и Предпринимательства Barama, выступили президент Azercell Telecom Вахид Мурсалиев, ректор Государственного Университета Нефти и Промышленности Мустафа Бабанлы и руководитель департамента развития стратегии и управления клиентскими каналами Azercell Telecom Имран Багиров. На основе нового меморандума о сотрудничестве между Azercell и Университетом будет осуществлен обмен опытом в научно-технической и образовательной сфере, организация курсов повышения квалификации сотрудников, а также совместное участие в научно-технических мероприятиях. Также планируется создание условий для совместных работ над научно-техническими проектами в области разработки программного обеспечения, организация совместных научно-технических семинаров, внедрение проектов на производстве.

Nar-CityNet дает старт новым кампаниям

Nar-CityNet выступил с еще одним интересным предложением для своих клиентов. В рамках новой кампании, все имеющиеся абоненты ADSL, перешедшие на услугу Nar-CityNet FTTB (Fiber to the Building - фибероптика для зданий) и сделавшие предоплату за 2 месяца, получают возможность бесплатного приобретения оборудования фибероптической связи. В настоящее время Nar-CityNet предлагает в Баку и поселке Сахиль Гарадагского района высокоскоростной цифровой интернет на основе технологий FTTB, ADSL (Assymetric Digital Subscriber Line - Асимметричная Цифровая Абонентская Сеть), в городе Нахчыван - услуги цифрового TV, представленные на основе технологии DVB-T2 (Digital Video Broadcasting - цифровая TV-трансляция 2-го поколения) и IPTV. Кроме того, с 1 мая 2016 года, произведя месячную оплату за сентябрь, все новые абоненты Nar-CityNet смогут в течение 5 месяцев пользоваться услугами фибероптического интернета и IPTV. В настоящее время Nar-CityNet предлагает услуги высокоскоростного стабильного

интернета, основанного на технологиях FTTB и ADSL на территории города Баку и поселка Сахиль Гарадагского района, а также услуги IPTV. Воспользоваться услугами и подключиться можно посредством контактного номера 012-537-77-77 и короткого номера *1177, а также сайта *www.narcitynet.az*.

SpaceX рассчитывает отправить корабль на Марс в 2018 году

Компания SpaceX, возглавляемая миллиардером Элоном Маском, раскрыла планы по отправке корабля на Марс. SpaceX рассчитывает отправить на Красную планету аппарат Red Dragon - тестовую версию Dragon 2 (Crew Dragon), которому предстоит стать первым частным многоразовым пилотируемым космическим кораблем, способным разместить на своем борту как минимум четырех членов экипажа. Сообщается, что запуск Red Dragon может состояться уже в 2018 году. Для этого

будет использоваться ракета Falcon Heavy. Миссия, разумеется, будет осуществляться в беспилотном режиме. Какие-либо другие подробности о проекте пока не раскрываются. По словам Элона Маска, корабль Dragon 2 сможет совершать посадку в любом месте Солнечной системы. Однако, уточняет глава SpaceX, внутреннее пространство аппарата по объему сравнимо с салоном кроссовера, а поэтому длительные перелеты для экипажа будут некомфортными. По мнению главы SpaceX, осуществление пилотируемых полетов на Красную планету станет возможно, в лучшем случае, в середине следующего десятилетия.

Airbus и Siemens создают самолет с гибридным двигателем

Французская авиастроительная корпорация Airbus и немецкий промышленный концерн Siemens объединились в разработке самолетов с гибридными двигателями. Компании занялись созданием гибридной винтомоторной установки для самолетов, рассчитанных на 100 мест. В этом проекте будет задействовано около 200 инженеров. Компании обещают уже через 4 года продемонстрировать техническую реализацию технологии, а к 2030 году создать коммерческий продукт. О полностью электрическом самолете пока речь не идет. Будет создана гибридная двигательная установка, питающаяся от электроэнергии и авиационного топлива. Она будет отличаться более тихой и экономичной работой по сравнению с обычными самолетами, отмечает представитель Siemens Флориан Мартини (Florian Martini). Предполагается, что гибридные авиалайнеры Airbus будут потреблять на 25% меньше топлива и будут практически бесшумными при взлете и посадке за счет перехода в электрический режим работы двигателей. Такие самолеты смогут пролетать без дозаправки около 1000 км. По словам генерального директора Airbus Group Тома Эндерса (Tom Enders), компания стремится к нулевому уровню вредных выбросов в авиации. Европейские власти ставят перед авиакосмическими компаниями задачу по снижению на 75% выбросов углекислого газа в атмосферу к 2050 году.

5G şəbəkələri 5 il sonra qurulacaq

ABI Research analitik agentliyinin proqnozlarına görə, 5-ci nəsil (5G) şəbəkəsi üzrə dünya bazarının həcmi 2025-ci ildə 247 milyard dollar təşkil edəcək. 5G servislərinin ən iri istehlakçısı Şimalı Amerika, Asiya-Sakit okean regionu və Qərbi Avropa ölkələri qalacaq. 5G texnologiyalarının aktiv şəkildə tətbiq olunması 2020-ci ildən etibarən başlayacaq. O vaxta qədər operatorlar, istehsalçılar və standartlaşdırma orqanları millimetrik diapazonlu tezliklərin istismarı ilə bağlı bütün texniki aspektləri nəzərdən keçirmiş olacaqlar. Analitiklər hesab edirlər ki, 5G texnologiyaları 4G nəslinə nisbətən, daha böyük sürətlə tətbiq olunacaq, beləliklə də, təkmilləşdirilmiş

texnologiyaların geniş yayılması köhnə 2G şəbəkələrinin istifadəsini ciddi şəkildə azaldacaq. 3G və 4G şəbəkə bazarları isə bəzi regionlarda inkişaf etdirməyə davam edəcək. Bununla yanaşı, ABI qeyd edir ki, 5G texnologiyaları tətbiq edilərkən mobil rabitə operatorları və infrastruktura avadanlıqları nın istehsalçıları müəyyən çətinliklərlə üzləşə bilərlər. Bu çətinliklərin arasında istifadə olunan spektrin fraqmentasiyası, hazırlanan standart spesifikasiyaların müddətləri və genişliyi, xidmət zonaları, abunəçi qurğuları bazarında əlçatanlıq və ən başlıcası, 5G şəbəkəsindən istifadənin üstünlüklərini və sərfəliliyini sübut etdirən konkret misalların gətirilməsi ilə bağlı çətinliklər qeyd oluna bilər. ABI-ın fikrincə, 2020-ci ildə təxminən 8,5 milyon kiçik şan qurularaq 5G şəbəkələrin millimetrik diapazonda qurulması üçün infrastruktura bünövrəsi yaradılacaq. Bura mobil şəbəkənin genişləndirilmiş xidmətləri, Wi-Fi zonaları və simli rabitə sahələri də daxil olacaq.

Посетите лучшие стартап-инкубаторы и акселераторы мира с AZAL

AZERBAIJAN AIRLINES

Нью-Йорк и далее

В **США**, где и появились стартапы, работает большое количество известных инкубаторов:

1. **YCombinator** - легендарный инкубатор, основанный Полом Грэмом и принявший участие в становлении таких компаний как AirBnb, Dropbox, Reddit и многих других проектов.
2. **Houston Technology Center** - акселератор и инкубатор, специализирующийся на энергетике и нанотехнологиях.
3. **Techstars** - один самых успешных бизнес-инкубаторов и акселераторов США. Инкубатор поддерживает IT-проекты, имеет разветвленную сеть представительств.

Лондон и Прага

Среди самых известных бизнес-инкубаторов **Европы** можно выделить:

1. **Seedcamp** - лондонский инкубатор, который инвестирует в проекты на посевной стадии. Область интересов - стартапы самых разных направлений, от финансов до технологий.
2. **Startupcootcamp** - еще один инкубатор из Лондона, имеющий представительства в других городах и странах. Ключевая особенность - инвестиции как в компании, так и в отдельных предпринимателей.
3. **Startup Yard** - чешский инкубатор. Открыт в 2011 году. Startup Yard специализируется на проектах, связанных с Big Data и мобильными технологиями.

Пекин и далее

Инкубаторы из **Азии** также открыты для проектов со всего мира

1. **Chinaaccelerator** - один из ведущих стартап-инкубаторов и акселераторов Азии. Дважды в год компания набирает перспективные проекты на разных стадиях развития.
2. **JFDI.Asia** - акселератор из Сингапура. Специализируется на стартапах, работающих в сфере создания платформ для медиа и рынков.

Также рейсами «Азербайджанских Авиалиний» вы сможете попасть в не менее известные стартап-инкубаторы и акселлераторы Стамбула, Киева, Риги, Москвы, Тель-Авива, Барселоны, Парижа и Дубая.

www.azal.az

Mercedes-Benz markalı avtonom yük maşınları ilk dəfə səfərə çıxıb

Daimler avtomobil konserni avtopilot idarəetmə sistemilə yollarda hərəkət edə bilən avtonom yük maşınlarının istehsalı üzərində çalışmağa davam edir. Yaradıcı heyət bir neçə belə avtomobilin iştirakı ilə eksperiment keçirib. Almaniyanın Ştutqart şəhərindən çıxaraq üç yük maşınları Hollandiyanın Roterdam şəhərinə yol tutub. Maşınlar ictimai yollardan keçərək hərəkət edib. Onların arasındakı rabitə Wi-Fi vasitəsilə yaradılıb. Ara məsafəni 50 metr tutan adi yük maşınlarından fərqli olaraq, avtonom yük maşınlarına 15 metrlik məsafə kifayət edir. Məsafənin azalması bütün maşınları vahid şəbəkə daxilində birləşdirən Connected Pilot sisteminin istifadə olunması ilə mümkün olub. Əgər birinci hərəkət edən yük maşını dayanmaq məcburiyyətində qalırdısa, arxadan gələn maşınlar bu barədə 0,1 saniyə sonra məlumat alırdı. Müqayisə üçün qeyd edək ki, uzun məsafələrdə işləyən peşəkar yük maşını sürücüsünə bu məlumatı qəbul etmək üçün 1,3 saniyə tələb olunur. Yük maşınlarının hər üçündə də Daimler şirkətinin mütəxəssisləri mövcud idilər. Onlar eksperimentə nəzarət edir, eyni zamanda, lazım olsa, avtomobilin idarə olunmasını öz üzərinə götürməyə hazırdılar.

На «синем экране смерти» Windows 10 появились QR-коды

На так называемом «синем экране смерти» Windows 10, сообщающем о наличии в операционной системе серьезной ошибки, теперь будут отображаться QR-коды. Это самое крупное изменение в заставке с того момента, как Microsoft убрала множество ненужных подробностей с такого экрана в Windows 8 и заменила их грустным смайлом. QR-коды появились в последней превью-версии Windows 10. Всем пользователям операционной системы они станут доступны с выходом юбилейного обновления летом этого года. Microsoft использует QR-коды для того, чтобы работники службы поддержки компании могли определять коды

ошибок на «синих экранах смерти». QR-коды подходят и для рядовых пользователей. Они могут отсканировать их с помощью смартфонов и самостоятельно искать в Сети решение проблемы по полученной информации. Такой подход может сильно помочь пользователям в решении проблем операционной системы и исправлении системных ошибок.

YouTube внедрил функцию кругового обзора видео в прямом эфире

Теперь сервис способен транслировать видео с углом обзора в 360⁰ в прямом эфире. Первая официальная трансляция была организована в рамках музыкального фестиваля Coachella, который проходил с 22 по 24 апреля в городе Индио. Сейчас сотрудники YouTube работают над совместимостью новой технологии с программным обеспечением компаний VideoStitch и Two Big Ears. В сервисе появились ролики для очков виртуальной реальности с 3D-аудио, звук в них меняется согласно углу обзора. На сайте появился также и плейлист с подобными видеороликами, составленный редакцией YouTube. Напомним, что YouTube начал показывать 360⁰ видео в марте прошлого года. Пока просмотр панорамного видео возможен только в браузере Google Chrome, а также с помощью специального приложения на смартфонах под управлением Android. В YouTube сообщили, что ведут работу по совместимо-

сти с другими интернет-браузерами и iOS. К сожалению, 360⁰ видео делается только на этапе съемки, для чего нужна очень дорогая аппаратура. Менять угол съемки при просмотре панорамного видео на YouTube можно с помощью специальной зоны управления со стрелками вверх-вниз/влево-вправо, или же привычными всем геймерам клавишами WASD.

E Ink сократит выпуск дисплеев для электронных книг

Компания E Ink, крупнейший производитель электрофоретических дисплеев, намерена внести кардинальные изменения в свой бизнес. Это коснется не только кадрового состава организации, но и самой продукции. Так, количество выпускаемых панелей, ориентированных на использование в электронных книгах, существенно сократится на фоне снижения спроса. Конечно, о полном прекращении производства экранов на электронных чернилах речь пока не идет, но цены на готовые устройства после таких заявлений определенно возрастут. Высвободившиеся производственные мощности E Ink собирается отдать под производство вспомогательных экранов для смартфонов и носимых устройств, а также под электронные ярлыки и ценники. Вместе с этим E Ink увеличит выпуск экранов под уличные дисплеи и информационные панели.

Windows 10 üçün Facebook, Messenger və İnstagram tətbiqləri istifadəyə verilib

Hələ 2015-ci ilin payız aylarında Facebook təsdiqləmişdi ki, Windows 10 üçün Facebook, Messenger və Instagram-da istifadə olunacaq tətbiqlər hazırlamağa başlayıb. Və budur, həmin tətbiqlər artıq Windows Store-da əldə oluna bilər. İndi isə yaradıcı heyət var gücü ilə Windows 10 Mobile əməliyyat sistemində işləyən smartfonlar üçün sosial şəbəkənin rəsmi kliyenti üzərində çalışır. Yeni Facebook Messenger tətbiqindən faydalanaraq siz asanlıqla dostlarınızla qısa mesaj, foto, stiker, GIF fayllar paylaşa, qrup çatları yarada bilərsiniz. Əfsuslar olsun, hələ ki, ilə Windows 10 Mobile əməliyyat sistemilə işləyən smartfonlarda Facebook Messenger-in yeni versiyasının nə vaxt hazır olacağı məlum deyil. Növbəti, üçüncü tətbiq isə, Windows 10 Mobile üçün rəsmi Instagram kliyenti oldu. 3 ay boyunca keçirilən testlərdə tətbiqə bir neçə mühüm yeniləmə əlavə olundu. Həmin yeniləmələr həm tətbiqin istiqrarlığını və səmərəliliyini artırdı, həm də, onun imkanlarını genişləndirdi.

IBM озвучила планы по поддержке линейки POWER

На состоявшейся в прошлом месяце конференции Open Power Summit представители IBM рассказали о планах выпуска процессоров POWER на ближайшие 5 лет. В текущем году начнется производство усовершенствованного POWER8, а в 2017 году выйдет процессор нового поколения POWER9. После того, как IBM в 2014 году продала Lenovo свое отделение серверов x86-архитектуры, у многих клиентов корпорации возникли опасения, что она может избавиться и от других направлений бизнеса, например, производства Unix-серверов Power Systems на базе собственного RISC-процессора POWER. Но компания подтвердила, что продолжит развитие технологий POWER, хотя и активно использует при этом модель Open Source. В IBM ожидают, что в 2018 году ее партнеры по Open Power освоят производство совместимых с POWER8 и POWER9 кристаллов. Уже известно, что серверы на базе POWER8 для своих ЦОД разрабатывают Google и один из крупнейших провайдеров хостинга RackSpace. Более отдаленная перспектива предполагает выпуск POWER10.

Canon расширяет свое предложение по 3D-печати в регионе EMEA

Компания Canon объявила о выводе на все европейские рынки 3D-продуктов, часть которых в марте 2015 года уже была успешно запущена в 9 странах. Новые продукты позволят клиентам компании в Европе расширить спектр предоставляемых услуг, ускорить вывод продукции на рынок за счет быстрого прототипирования, усилить торговое предложение благодаря созданию концепт-моделей, а также повысить эффективность производства. Этот шаг показывает стремление Canon дать своим клиентам все средства для реализации возможностей 3D-печати. Компаниям, которые хотят развиваться в этом направлении, Canon обеспечит полную поддержку, в том числе свои знаменитые консультационные услуги и клиентоориентированное ценностное предложение. Если предприятие захочет выгодно инвестировать средства в 3D-технологии, оно получит в лице Canon надежного партнера, который предложит всесторонний сервис, консультации по финансовым вопросам и растущую линейку продуктов и решений. «Покупатели осознают огромный коммерческий потенциал 3D-печати, поэтому этот рынок очень быстро растет. Canon стремится помочь своим клиентам использовать открывающиеся возможности, поддерживая их с помощью консультаций и своего богатого опыта. Сейчас настал наилучший момент для инвестиций в 3D-технологии. 3D-печать способна раскрыть потенциал самых разных организаций АИС и производственных предприятий, как за счет расширения предложения, так и благодаря созданию точных прототипов. Пока мы делаем первые успехи в этой области, и Canon будет развивать их в первую очередь путем расширения возможностей наших клиентов», - отметил директор по продажам и маркетингу подразделения 3D-печати Canon Europe Крис Блейк (Chris Blake).

Corning начала выпуск защитного стекла Gorilla Glass с цветными рисунками

Компания Corning, известный и крупный производитель стекол общего и специального назначения, подготовила еще один вариант продукции для защиты экранов электроники. В портфеле продукции компании появилось стекло Vibrant Corning Gorilla Glass. Это стекло также устойчиво к царапинам и ударам, но по предварительной заявке заказчика на стекло Vibrant Corning Gorilla Glass может быть нанесен любой полноцветный рисунок: от тональных заливок до фотореалистичной картинки. В компании уверяют, что от наличия рисунка прочностные характеристики стекла не ухудшатся. В компании не раскрывают деталей относительно технологического процесса нанесения рисунка. Сообщается только о разработке уникальной технологии и о подборе специального состава красок. Пробные экземпляры стекол Vibrant Corning Gorilla Glass уже отправлены клиентам компании. Массовое производство начнется по мере поступления заявок.

Singlecue Gesture Control televizoru jestlə idarə etməyi mümkün edəcək

Tezliklə televizorların uzaqdan idarəetmə pultları tarixə qovuşacaq, çünki meydana televizoru jestlə idarə etməyi mümkün edən Singlecue Gesture Control gəlir. Singlecue Gesture Control televizoru digər media qurğuları ilə vahid dövrədə birləşdirərək onları bir dəst jestlərlə həm idarə etməyı, həm də birindən o birinə keçməyi mümkün edir. Siz Singlecue Gesture Control-u qurğuları yandırıb söndürmək üçün də istifadə edə bilərsiniz. Beləliklə, əlinizdə mükəmməl uzaqdan idarəetmə sistemi olacaq. Yeni sistem bir çox brendlə uyğunlaşa bilir, eyni zamanda, onun proqram təminatı təkmilləşdirilməyə davam edir. Singlecue Gesture Control-un qiyməti 200 dollardır.

Доходы Intel растут благодаря серверам и Интернету Вещей

Компания Intel сообщила о росте доходов, чему способствовали сильные продажи решений для серверов и Интернета Вещей». В I квартале 2016 года Intel зафиксировала продажи на уровне 13,7 млрд. долларов, что на 7% больше по сравнению с аналогичным периодом прошлого года. Чистая прибыль поднялась на 3%, до 2,05 млрд. долларов, а скорректированная прибыль на акцию достигла 54 центов. Опрошенные Thomson Reuters I/B/E/S аналитики прогнозировали продажи и скорректированную прибыль Intel в размере 13,83 млрд. долларов и 48 центов на акцию соответственно. Самый высокий подъем выручки произошел в подразделении Internet of Things Group. Здесь доходы Intel в период с января по март 2016 года подскочили на 22% в годовом исчислении. На 12% (до 4 млрд. долларов) выросла и выручка серверного подразделения Data Center Group. Объем бизнеса в сфере информационной безопасности за год возрос на 6%, до $557 млн. долларов. В подразделении Intel Client Computing Group, отвечающем за выпуск процессоров для компьютеров и мобильных устройств, продажи также выросли в прошлом квартале - на 2% относительно аналогичного периода в 2015 году.

Netflix отчиталась за первый полноценный квартал после выхода на международный рынок

Завершился первый полный квартал с момента глобального запуска потокового видеосервиса Netflix. Благодаря появлению сервиса в 130 странах, он собрал 6,74 млн. новых подписчиков. Теперь 42% клиентов компании находятся за пределами США. Тем не менее, несмотря на хорошие показатели, инвесторы остались не очень довольны прогнозами Netflix насчет следующего квартала. Предполагается, что сервис наберет за пределами Америки всего 2 млн. подписчиков, хотя аналитики ожидали 3,45 млн. Из-за этого акции компании упали примерно на 12% после официального закрытия рынка. В прошлом квартале Netflix тоже поставила рекорд по количеству новых подписчиков. Тогда их набралось 5,59 млн., причем, 80% из них не являлись жителями США. Компания несколько раз предупреждала, что американский рынок стал слишком насыщенным, поэтому она начала агрессивно завоевывать новые территории. Согласно квартальному отчету, количество новых американских подписчиков составило 2,23 млн., хотя аналитики предсказывали цифру 1,85 млн. В следующем квартале ожидается всего 500 тыс. новых подписчиков из США. Очевидно, что рост числа зарубежных подписчиков Netflix напрямую связан с чередой побед компании на международном рынке. Что же касается финансовой составляющей, то доход компании в последнем квартале составил 1,96 млрд. долларов, что почти на 400 млн. долларов больше, чем в прошлом квартале. Операционный доход в этом квартале составил 49 млн. долларов. В прошлом году за этот же период он составлял 92 млн. долларов.

Xerox şirkətinin bölünmə prosesi 2016-cı ilin ortalarında başa çatacaq

Xerox şirkəti özünün bölünmə planlarını tətbiq etməyə davam edir. Xatırladaq ki, bu ilin yanvar ayında Xerox şirkətinin baş idarəçisi xanım Ursula Börns (Ursula Burns), elan etmişdi ki, Xerox-un iki açıq şirkətə bölünməsi şirkətin cari təkliflər portfelindən irəli gələcək. Bu portfel, həcmi 7 milyard dollar təşkil edən biznes proseslərinin autsorsinq xidmətlərini, habelə 11 milyon dollarlıq gəliri olan sənədlər üzrə biznes texnologiyalarını, o cümlədən, printer, skaner və surətçıxartma cihazlarını əhatə edir. Xerox həmçinin gözləyir ki, 3 il davam edəcəyi planlaşdırılan və 300 milyon dollara başa gələcək yenidən təşkilatlanma tədbirləri şirkətə həmin müddət ərzində 2,4 milyard dollar həcmində qənaət təmin edəcək.

Dünya PC bazarında son 9 ilin ən aşağı göstəriciləri qeydə alınıb

Gartner analitik agentliyi xəbər verir ki, dünya kompüter istehsalı sahəsində son 9 ilin ən aşağı göstəriciləri qeydə alınıb. Analitiklərin rəyinə görə, 2016-cı ilin yanvarından mart ayınadək dünyada cəmi 64,8 milyon desktop və laptop istehsal olunub ki, bu da ötən ilə nisbətən 9,6 % azdır. Artıq üst-üstə altıncı rüblükdür ki, PC istehsalı azalır. Son rüblük ərzində isə, 2007-ci ildən bəri ilk dəfədir ki, təchizat həcmi 65 milyonun altında qalıb. Gartner agentliyinin analitiki Mikako Kitaqava bunu dünyada valyutaların ABŞ dollarına nisbətən dəyər itirməsi ilə, eləcə də əvvəlki rüblükdən çox sayda satılmamış qurğuların qalması ilə əlaqələndirir. EMEA regionu ölkələrində cari ilin ilk 3 ayı ərzində PC təchizatının həcmi 19,5 milyn ədəd təşkil etmiş, beləliklə, illik hesabla 10% azalmışdır. Asiya-Sakit okean regionunda 5,1%-lik azalma qeydə alınıb. Ən iri PC istehsalçılarının siyahısında da heç bir dəyişiklik baş verməyib. Lenovo əvvəlki kimi liderliyini qoruyub saxlayır və ümumi bazarın 25%-nə nəzarət edir. Ümumi vəziyyətə baxmayaraq, rəqiblərin uğursuzluğu Lenovo-nun hətta böyüməsinə də gətirib çıxardıb. İkinci yerdə 17,6%-lik bazar payı ilə HP Inc., üçüncü yerdə isə 14,1%-lik pay ilə Dell qərarlaşıb.

Samsung представляет облачный сервис для Интернета Вещей

В рамках Samsung Developer Conference, проходившей в Сан-Франциско в апреле этого года, компания Samsung представила сервис ARTIK Cloud, ставший дополнением к семейству программно-аппаратных модулей ARTIK для Интернета Вещей (IoT). ARTIK Cloud предоставляет инструменты, необходимые для безопасного сбора, хранения, анализа данных от любых подключенных устройств или облачного сервиса, для принятия решений на их основе. Как отмечают в Samsung, новый сервис ускорит и облегчит вывод на рынок приложений IoT. Платформа ARTIK разрабатывалась в течение последних трех лет, и на данный момент экосистема ARTIK состоит из трех модулей: ARTIK 1, ARTIK 5 и ARTIK 10. Они оптимизированы для ARTIK Cloud, но могут использоваться и с другими облачными сервисами, например, сертифицированы для Azure for IoT. Совсем маленький модуль ARTIK 1 представляет самый базовый уровень и включает 250 MHz двухъядерный процессор, 4 Mb флэш-памяти, 9-осный датчик движений и поддержку Bluetooth Low Energy. Он предназначен для фитнес-браслетов и прочего компактного конечного IoT-оборудования. ARTIK 5, величиной с мелкую монету, имеет 1GHz процессор, 512 Mb оперативной памяти DRAM, 4 Gb флэш-памяти (ePOP), видеокодек и ориентирован на такие задачи, как управление умным домом. ARTIK 10 - это полная система для медиа-хабов, смартфонов, домашних серверов и персональных облаков с 1,3 GHz восьмиядерным ARM-чипом, 2 Gb оперативной памяти DRAM и 16 Gb флэш-памяти, кодеком HD-видео, поддержкой 5.1-аудио и локальной аналитики. Безопасность ARTIK Cloud обеспечивается аппаратным компонентом Secure Element (SE) с машинным обучением для обнаружения аномалий и программным Trusted Execution Environment (TEE) от Trustonic. Samsung предоставляет всем желающим опробовать ARTIK Cloud бесплатно: тариф Hobbyist позволяет подключать к сервису до 25 устройств и обмениваться с каждым из них 150 сообщениями в день.

Солнечные элементы генерируют энергию из дождя

Группа китайских ученых разработала солнечный элемент с графеновой прослойкой толщиной всего в один атом, который получает энергию от дождевых капель. В итоге подобные солнечные панели могут вырабатывать энергию даже в самые пасмурные дни, что делает их уникальными и универсальными. Вода попадает на графен, создавая нечто вроде натурального конденсатора, и резкое различие в энергии между электронами графена и ионами воды позволяет вырабатывать электричество. Единственный минус заключается в том, что данная технология еще недостаточно эффективна. Она конвертирует около 6,5% получаемой энергии, что весьма мало по сравнению с 22% энергии, которые производят лучшие солнечные панели в мире. Но разработчики вплотную работают над тем, чтобы улучшить производительность элементов с графеновым покрытием.

Tesla Model 4 будет самым доступным электрокаром компании

На проходившей в апреле в Осло конференции Future Transport Solutions Элон Маск сообщил министру коммуникаций и транспорта Норвегии Кетилю Сульвик-Ульсену (Ketil Solvik-Olsen), что благодаря экономии за счет роста объемов производства и более производительным производственным линиям цена на автомобили компании будет снижаться. Model 3, поставки которой начнутся в середине или конце 2017 года, будет стоить от 35000 долларов. Это значительно меньше стоимости других седанов компании. Например, стартовая цена Model S составляла 70000 долларов. С учетом субсидий, выделяемых в некоторых штатах Америки, цена Model 3 будет ниже 30000 долларов, а следующая модель электрокара компании Tesla будет еще дешевле, так что Model 4 сможет купить почти каждый потребитель. Элон Маск также предложил отказаться от существующего сейчас субсидирования добычи нефти и газа, о котором общественность зачастую и не подозревает.

Samsung Galaxy J Series 2016 года

В начале этого года компания Samsung Electronics представила обновленные смартфоны Galaxy J1 mini (2016), Galaxy J1 (2016), Galaxy J3 (2016), Galaxy J5 (2016) и Galaxy J7 (2016). Устройства получили металлические рамки и улучшенные технические возможности по сравнению с прошлогодними моделями. Напомним, что тогда отличительной особенностью старших моделей стало наличие фронтальной вспышки. Линейка J является бюджетным предложением от Samsung и уже хорошо знакома нашим покупателям. Чем выше индекс у модели, тем интереснее становятся эти устройства, обретая собственные уникальные функции, которые вы не сможете найти у других производителей, например, экраны SuperAMOLED и фронтальные вспышки. Но при этом сохраняется одинаковая концепция дизайна. Модель Galaxy J7 является старшей в семействе и предлагает максимальные возможности, которые вполне сравнимы с конкурентами в этой ценовой группе и в чем-то их даже превосходят. В общем же, это очень добротно сделанные смартфоны, которые можно считать одними из самых интересных решений в своем классе.

Дисплей

Самая младшая модель линейки получила 4″ TFT-экран, а Galaxy J1 (2016) - 4,5″ AMOLED-дисплей с разрешением 480x800 пикселей. Но и данный дисплей не лишен преимуществ в виде ярких насыщенных цветов и низкого энергопотребления в отличии от IPS-дисплеев. Все же другие аппараты оснащены матрицами Super AMOLED. Фирменная технология Samsung славится отличными свойствами изображения. Пользователь видит насыщенную яркую и контрастную картинку. Углы обзора замечательные, на солнце эти экраны практически не бликуют, и такие экраны очень энергоэффективны. Защитное стекло имеет олеофобное покрытие. Galaxy J3 (2016) получил 5″ дисплей с разрешением 720x1280 пикселей, Galaxy J5 (2016) оснащается 5,2″ дисплеем с таким же разрешением, а вот в Galaxy J7 (2016) уже используется 5,5″ Super AMOLED-дисплей с разрешением 1080x1920 пикселей.

Дизайн

Ставший узнаваемым дизайн смартфонов Samsung и в этой серии доказывает приверженность компании выбранному стилю. Все наработки в плане дизайна собраны в этих устройствах: на фронтальной панели размещены две сенсорные клавиши управления и одна аппаратная, есть декоративная решетка динамика и камера с набором датчиков, а также логотип на фронтальной панели. Боковые грани немного закруглены для более удобного захвата, а на тыльной стороне расположена основная камера, динамик и вспышка. Разборный корпус из матового пластика оформляет металлическая рамка.

Камеры

Основная камера Galaxy J1 (2016) позволяет делать фотографии с максимальным разрешением 5 Mp. Светосила объектива имеет значение в f/2.2. Имеется светодиодная вспышка и автофокус. В интерфейсе приложения камеры имеются различные фильтры, которые можно применять в режиме реального времени. Даже есть настройки, позволяющие откорректировать значения ISO, баланса белого и экспозиции. Фронтальную камеру с разрешением в 2 Mp сложно назвать преимуществом данного смартфона, но для данной ценовой категории это вполне приемлемый выбор. Galaxy J3 (2016) получил 8 Mp основную камеру со вспышкой и автофокусом. В настройках присутствует режим HDR, позволяющий делать фотографии с более высоким динамическим диапазоном. Также есть продвинутый режим для опытных пользователей: в нем доступны ручные настройки ISO и баланса белого. Фронтальная камера в этом устройстве получила 5 Mp сенсор. Но самое интересное нас ждет в старших моделях. Galaxy J5 (2016) и Galaxy J7 (2016) получили 13 Mp основные и 5 Mp фронтальные камеры с одинаковой светосилой f/2.2 и светодиодными вспышками. Отличный выбор для любителей селфи, который позволит получать очень качественные фотографии при любом освещении и в любое время суток!

Аппаратные характеристики

Что касается «начинки» устройств, то здесь вы не встретите характеристики флагманов. Но здесь используются вполне хорошие решения, пожалуй, лучшие в данном ценовом сегменте. Galaxy J1 (2016) получил 1,3 GHz четырехъядерный процессор, 1 Gb оперативной и 8 Gb встроенной памяти. В Galaxy J3 (2016) используется 1,5 GHz четырехъядерный процессор, 1,5 Gb оперативной и 8 Gb встроенной памяти. Galaxy J5 (2016) оснащается 1,2 GHz четырехъядерным процессором, 2 Gb оперативной и 16 Gb встроенной памяти, а топовое устройство серии Galaxy J7 (2016) получило 1,6 GHz четырехъядерный процессор, 2 Gb оперативной и 16 Gb встроенной памяти. Все смартфоны поддерживают работу в сетях 4G (кроме Galaxy J1 mini), имеют слоты для двух SIM-карт и для карт памяти формата microSD с возможностью использования карт емкостью вплоть до 128 Gb. Модель Galaxy J7 (2016) также получила модуль NFC. Емкость аккумуляторов новых моделей возросла по сравнению с прошлым годом и теперь составляет 2050, 2600, 3100 и 3300 мА/ч соответственно. Разъем MicroUSB трех старших моделей оборудован функцией OTG, которая делает возможным подключение внешней USB-периферии. Смартфоны поддерживают все современные стандарты и оснащены привычными модулями беспроводной связи.

Программное обеспечение

В качестве операционной системы на смартфонах установлен Android 5.1 с фирменной оболочкой Samsung TouchWiz. Интерфейс оболочки приятный и работает очень быстро. Пользователям предоставляется широкий набор предустановленных приложений от Samsung и Microsoft. Также стоит отметить наличие установленной в качестве системной утилиты Smart Manager, с помощью которой можно очищать память, управлять энергосбережением и т.д. Предусмотрены различные режимы экономного расхода энергии, вплоть до экстремального режима энергосбережения.

Выводы

Перед нами смартфоны, которые по своим характеристикам относятся к среднему классу, а Galaxy J1 mini (2016) и Galaxy J1 (2016) можно даже отнести к бюджетному. Качественные дисплеи и фирменный дизайн Samsung придают им дополнительные преимущества. Устройства прекрасно подойдут тем, кто ищет относительно недорогой смартфон, работающий в сетях 4G и с поддержкой двух SIM-карт от известного производителя, с качественным экраном и хорошим быстродействием. А фронтальные камеры со вспышками в двух старших моделях, должны понравиться молодежной аудитории. Новые модели линейки Galaxy J 2016 года вы уже можете приобрести в магазинах официальных партнеров Samsung Electronics в Азербайджане.

Словарь Linguee для Android

Команда разработчиков on-line словаря Linguee объявила о выходе приложения для смартфонов и планшетов, работающих под управлением операционной системы Android. До этого словарь был доступен в web-версии и для мобильных устройств Apple. Linguee обрабатывает более 200 млн. поисковых запросов в месяц и претендует на звание самого используемого словаря в мире. Словарь поддерживает английский, французский, немецкий, русский и многие другие языки, а над его пополнением работает более 400 лексикографов. Поддерживается также off-line режим. Приложение Linguee предоставляется бесплатно и без рекламы.

iOS *Android*

Карта памяти Kingston для работы в экстремальных условиях

Компания Kingston представила карту памяти Industrial Temperature microSD UHS-I (SDCIT), пригодную для эксплуатации в экстремальных условиях. Новинка исправно работает при температурах от -40°C до +85°C. Помимо термоустойчивости, карта памяти отличается водостойкостью, невосприимчивостью к вибрациям и рентгеновскому излучению, а также повышенными прочностными показателями, благодаря которым карта выдерживает многократные подключения/отключения. Новые чипы памяти MLC NAND, использующиеся в Industrial Temperature microSD UHS-I, позволяют записывать большие объемы данных. Новинка представлена несколькими версиями с емкостью в диапазоне от 8 до 64 Gb.

Meizu Pro 6

Китайская компания Meizu представила новый флагманский смартфон Meizu Pro 6. Устройство заключено в металлический корпус и получило 5,2" дисплей Super AMOLED с разрешением 1920x1080 пикселей с защитным стеклом 2.5D. Дисплей поддерживает технологию 3D press, позволяющую распознавать несколько уровней силы нажатия. Аппарат базируется на десятиядерном процессоре MediaTek Helio X25, 4 Gb оперативной и 32/64 Gb встроенной памяти. Основная камера получила разрешение 21 Mh, кольцевую вспышку из 10 светодиодов разных тонов, лазерный автофокус и фазовый автофокус. Фронтальная камера имеет разрешение в 5 Mp. Аккумулятор обладает емкостью 2560 мА/ч и поддерживает технологию быстрой зарядки mCharge 3.0. Также можно отметить сканер отпечатков пальцев mTouch 2.1 в кнопке «Home», порт USB 3.1 Type-C и поддержку двух SIM-карт. Работает смартфон под управлением Android 6.0 с фирменной оболочкой Flyme. Цена Meizu Pro 6 в Китае составляет около 385 долларов за модель с 32 Gb встроенной памяти и 432 доллара - за модель с 64 Gb.

Fly Nimbus 7

Компания Fly представила новый бюджетный смартфон Nimbus 7 (FS505). Смартфон поддерживает работу с двумя SIM-картами, оснащается 5" TFT-дисплеем с разрешением 854x480 пикселей, 5 Mp основной и 1 Mp фронтальной камерами. Аппарат базируется на 1,3 GHz четырехъядерном процессоре Mediatek MT6580, имеет 512 Mb оперативной и 8 Gb встроенной памяти с возможностью расширения картами памяти формата microSD объемом до 32 Gb. Также устройство оснащено модулями HSDPA+/HSUPA, Wi-Fi, Bluetooth, GPS и FM-радио. Аккумулятор обладает емкостью 2000 мА/ч. Работает устройство под управлением операционной системы Android 5.1 Lollipop. Цена Fly Nimbus 7 находится в пределах 70 долларов.

HTC 10

В прошлом месяце компания HTC представила новый флагманский смартфон. Модель получила обновленный дизайн и мощные технические характеристики. Изменилось и название линейки. Теперь устройство называется просто HTC 10, а не HTC One M10. Смартфон, заключенный в металлический корпус, избавился от полоски с логотипом HTC под дисплеем и получил овальную кнопку «Home» со сканером отпечатков пальцев. Также отсутствуют фронтальные стереодинамики. HTC 10 получил 5,2" дисплей Super LCD 5 с разрешением 1440x2560 пикселей, процессор Qualcomm Snapdragon 820, 4 Gb оперативной и 32/64 Gb встроенной памяти с возможностью использования карт памяти формата microSD. Основная камера с разрешением в 12 Mp использует фирменную технологию UltraPixel, а также оптическую стабилизацию изображения и лазерный автофокус. Фронтальная 5 Mp камера также получила оптический стабилизатор. Смартфон работает под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow с фирменной оболочкой HTC Sense. Емкость аккумулятора составляет 3000 мА/ч. Смартфон оснащается портом порт USB Type-C. Цена HTC 10 в США составляет 700 долларов, а в Европе это устройство можно приобрести за 749 евро.

Oukitel K6000 Premium

Китайская компания Oukitel сообщила подробности о своем новом флагмане Oukitel K6000 Premium. Смартфон получит 6 Gb оперативной памяти и, кроме мощной аппаратной платформы, аккумулятор емкостью 6000 мА/ч. Oukitel K6000 Premium оснащается 5,5" AMOLED-дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей, 13 Mp фронтальной и 13 Mp основной камерами, десятиядерным процессором Helio X20 MT6797 и 32 Gb встроенной памяти. Также есть слот для карт памяти формата microSD, поддерживающий работу с картами объемом до 128 Gb. Смартфон наделен сканером отпечатков пальцев и поддерживает работу с двумя SIM-картами в сетях LTE. Работает устройство под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow. Информация о цене Oukitel K6000 Premium пока отсутствует.

Названы самые защищенные мессенджеры

Компания Falcongaze, занимающаяся разработкой программного обеспечения для предотвращения утечек данных, составила рейтинг популярных мессенджеров, исходя из их степени надежности в плане защищенности переписки. После отбора семи наиболее популярных мессенджеров, сделанного по результатам опроса клиентов и партнеров Falcongaze, аналитики оценили безопасность приложений по ряду факторов: является ли протокол мессенджера открытым или закрытым (то есть доступен ли он для изучения), есть ли шифрование, и если есть, то какое (какие участки маршрута передачи сообщения шифруются). Из этих факторов первым по важности было наличие сквозного шифрования, далее (при отсутствии сквозного шифрования) - наличие сервер-абонентского шифрования, затем - доступен ли протокол мессенджера для изучения. Кроме того, была учтена имеющаяся информация об уязвимостях, были ли они устранены разработчиками. В итоге каждому мессенджеру была присвоена оценка от 1 до 7 баллов. Первое место в рейтинге занял Telegram, второе - WhatsApp, третье - Viber, четвертое - Skype, пятое - Google Hangouts, шестое - Facebook Messenger и, наконец, последнее, седьмое - ICQ.

GoPro запускает сервис для создания видео виртуальной реальности

Компания GoPro представила новинку под названием Omni, которая предназначена для съемки 360⁰ VR-видео. Стоит отметить, что это не первое подобное устройство от GoPro, и производитель ранее уже демонстрировал установку Odyssey. Ключевой особенностью новой модели является более доступная цена. Пользователи смогут приобрести GoPro Omni, которая включает в себя шесть камер HERO4 Black, за 5000 долларов. Представители компании также поделились некоторыми подробностями о своей новой платформе GoPro VR, которая позволит создавать сферическое видео и делиться им с другими пользователями с помощью приложения Kolor Eyes. GoPro VR будет поддерживать шлемы и очки виртуальной реальности.

Highway Traffic Driver: опасные шоссейные гонки

Гоночная игра Highway Traffic Driver предлагает геймеру погрузиться в непередаваемый драйв автострады, посидеть за рулем десятка отборных автомобилей и одного автобуса с заложенной бомбой. Игрок может улучшать свой автомобиль различными способами, вплоть до установки полицейских мигалок, и прочувствовать, что такое настоящая скорость. Гонки проводятся на трассах с оживленным движением и различными погодными условиями, включая солнечный день, дождь и ночную езду в ослепительном свете фар. Для каждого из четырех режимов вождения доступны три варианта погодных условий. Технические характеристики своего автомобиля можно улучшать, прокачивая различные узлы автомобиля, а внешний вид меняется за счет перекраски и установки новых дисков на колеса. Highway Traffic Driver не предусматривает встроенных покупок, но деньги на приобретение новых и прокачку существующих машин можно заработать в процессе игры. В данный момент приложение доступно только пользователям устройств на платформе Android, но разработчики обещают в будущем версию и для iOS.

SanDisk iXpand Flash Drive для iPhone и iPad

Компания SanDisk представила очередное решение для мобильного хранения данных - накопитель iXpand Flash Drive. Устройство предоставляет до 128 Gb дополнительной памяти и разработаны для переноса данных и освобождения памяти на iPhone и iPad. Накопитель получил разъем USB 3.0 для быстрой передачи данных на PC или Mac и работает в связке с собственным оригинальным приложением iXpand Drive для управления фотографиями, видео и музыкой. Устройство также оснастили гибким разъемом Lightning для передачи данных с мобильного устройства на PC или Mac. Накопители iXpand доступны в емкостях 16, 32, 64 и 128 Gb по цене 49,99, 69,99, 89,99 и 129,99 долларов соответственно.

LeEco Le 2, Le 2 Pro и Le Max 2

Китайский производитель LeEco представил новую линейку смартфонов. LeEco Le 2, Le 2 Pro и Le Max 2 лишились стандартного 3,5 мм аудиоразъема, вместо которого используется порт USB Type-C. Новые смартфоны заключены в практически одинаковые алюминиевые корпуса со сканером отпечатков пальцев на задней панели. Модели Le 2 и Le 2 Pro получили 5,5" дисплеи с разрешением 1920x1080 пикселей, 8 Mp фронтальные камеры, 32 Gb встроенной памяти и аккумуляторы емкостью 3000 мА/ч. Le 2 отличается десятиядерным процессором MediaTek Helio X20, 3 Gb оперативной памяти и 16 Mp камерой. Le 2 Pro оснащен десятиядерным процессором MediaTek Helio X25, 4 Gb оперативной памяти и 21 Mp камерой. Le Max 2 получил 5,7" дисплей с разрешением 2560x1440 пикселей, 21 Mp основную и 8 Mp фронтальную камеры. Устройство базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 820, оснащено 6 Gb оперативной и 64 Gb встроенной памяти и аккумулятором емкостью 3100 мА/ч. Все модели работают под управлением Android 6.0 Marshmallow. Цена LeEco Le Max 2 составляет 325 долларов за модель с 3 Gb оперативной и 32 Gb встроенной памяти или 385 долларов за модель с 4 Gb оперативной и 64 Gb встроенной памяти. Le 2 Pro и Le 2 оценены в 230 и 170 долларов соответственно.

Acer Liquid Zest Plus

Компания Acer представила смартфон Liquid Zest Plus. Устройство получило 5,5" дисплей с разрешением 1280x720 пикселей, четырехъядерный процессор MediaTek MT6735, аккумулятор емкостью 5000 мА/ч, 2 Gb оперативной и 16 Gb встроенной памяти. Смартфон также оснащен 13 Mp основной камерой с системой Tri-Focus, позволяющей использовать три разных типа автоматической фокусировки (лазерная, контрастная и фазовая), и фронтальной 5 Mp камерой. Acer Liquid Zest Plus работает под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow. Цена устройства составит менее 250 долларов.

Samsung Galaxy Xcover 3 Value Edition

Компания Samsung представила обновленную версию Value Edition своего защищенного смартфона Galaxy Xcover 3. Samsung Galaxy Xcover 3 Value Edition работает под управлением Android 6.0 Marshmallow, соответствует стандарту защиты IP67 и предназначен для работы в том числе в промышленных условиях. Усиленный корпус обеспечивает ударопрочность и защиту от попадания пыли. Устройство способно выдерживать погружение в воду на глубину до 1 м в течение 30 минут. При этом корпус стал тоньше на 3 мм, чем у предшествующей модели Xcover 2. Samsung Galaxy Xcover 3 оснащается 4,5" дисплеем с разрешением 800x480 пикселей, а также 5 Mp основную камеру с автофокусом и светодиодной вспышкой. Разрешение фронтальной камеры составляет 3 Mp. Смартфон работает под управлением 1,2 GHz четырехъядерного процессора, имеет 1,5 Gb оперативной и 8 Gb встроенной памяти. Кроме этого, есть слот для карт памяти формата microSD, компас, высотометр, модули Wi-Fi, GPS и NFC. Емкость аккумулятора составляет 2200 мА/ч. Устройство поддерживает работу в сетях LTE и оснащено системой безопасности Samsung KNOX, специально разработанной для защиты корпоративных данных. Цена Samsung Galaxy Xcover 3 Value Edition в Европе составляет около 230 евро.

ZTE Nubia Z11 Mini

Новый смартфон ZTE получил название ZTE Nubia Z11 Mini. Корпус устройства покрыт двумя панелями из стекла 2,5D, а по периметру имеет металлическую раму. Смартфон оснащен 5" дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей, восьмиядерным процессором Qualcomm Snapdragon 617, 3 Gb оперативной и 64 Gb встроенной памяти. Емкость аккумулятора составляет 2800 мА/ч. Как отмечают в ZTE, батарея Nubia Z11 держит заряд на 15% дольше, чем аналогичные аккумуляторы других производителей. Новинка получила 16 Mp основную камеру Sony с шестью линзами, функцией стабилизации изображения и автофокусом, а также 8 Mp фронтальную камеру. С помощью технологии NeoVision 5.8 ZTE Nubia Z11 Mini сможет снимать фотографии с выставленным значением ISO в 12800 единиц без каких-либо шумов. Цена ZTE Nubia Z11 Mini составляет порядка 230 долларов.

Клавиатура Microsoft Word Flow для iOS

В прошлом месяце компания Microsoft представила свою фирменную клавиатуру Word Flow в американском App Store. О том, когда приложение станет доступно для других регионов, пока ничего не известно. Ключевыми особенностями клавиатуры являются функции предугадывания слов с предоставлением нескольких вариантов, исправления ошибок, автозаполнения имен из имеющегося списка контактов, возможность настройки заднего фона и выбора темы клавиатуры, а также ее удобного перемещения в нижний угол экрана. При помощи жестов пользователь также может изменить вид Word Flow. Посредством одного движения клавиатура принимает форму дуги. Кроме того, в World Flow предусмотрен режим ввода текста без отрыва пальца от экрана, что значительно ускоряет и упрощает процесс набора.

Blackberry переносит акцент со смартфонов на корпоративное ПО

В прошлом году исполнительный директор компании BlackBerry Джон Чен (John Chen) заявил, что компания может выйти из бизнеса по производству мобильных в течение года, если не вернет прибыльность. Теперь президент по продажам компании Карл Визе (Carl Wiese) подтвердил в интервью изданию The Register, что BlackBerry может сосредоточить свои усилия на корпоративном программном обеспечении, сместив таким образом фокус со смартфонов на другую, более перспективную и доходную для BlackBerry область. Прямых заявлений о полном отказе от производства смартфонов Карл Визе не сделал, но довольно прозрачно и настойчиво намекнул на глобальную смену стратегии и приоритетов компании. При этом в начале апреля Джон Чен рассказал в интервью изданию The National о планах компании выпустить в 2016 году смартфоны среднего уровня на базе операционной системы Android, признав, что смартфон BlackBerry Priv оказался «слишком топовым продуктом», учитывая его ориентацию на корпоративных пользователей.

Rovio выпустила игру Angry Birds Action!

Компания Rovio Entertainment еще больше расширила уже ставшую культовой линейку мобильных игр Angry Birds. Angry Birds Action! (восклицательный знак входит в название) выполнена в стиле пинлолла и базируется на сюжете фильма Angry Birds Movie. Здесь нет ошибки! Это игра, основанная на фильме, основанном, в свою очередь, на игре. Игроку предстоит отправить злых птичек спасать драгоценные яйца, преодолевать препятствия, взрывать их, отскакивать от стен и т.д. Новая игра содержит элементы взаимодействия с реальной вселенной. Например, в кинотеатрах, игрушках LEGO, а также других местах и предметах вы встретите специальные «птицекоды». Просканировав соответствующий круглый значок, игрок получит доступ к новым мини-играм, возможностям и другим бонусам.

iOS *Android*

Viber запустил полное шифрование сообщений и звонков

Вслед за WhatsApp, команда популярного мессенджера Viber также объявила о запуске полного шифрования E2EE (End-to-end encryption). Отметим, что при использовании этого вида шифрования прочитать сообщение могут только пользователи, участвующие в переписке. Полное шифрование доступно пользователям новой версии Viber 6.0 для Android, iOS, PC и Mac. Для включения функции понадобится пройти повторную аутентификацию в приложении. Шифруются звонки и все сообщения, включая сообщения в групповых чатах. Кроме того, в Viber 6.0 появились скрытые чаты, доступ к которым можно получить только после ввода PIN-кода. Среди других новшеств - верифицированные аккаунты и возможность ставить лайки к фотографиям, не покидая режима просмотра. Также был уменьшен размер приложения.

ZTE Blade A910

Компания ZTE представила бюджетный смартфон Blade A910. Устройство, заключенное в корпус толщиной 6,9 мм с металлическими вставками, обладает достаточно производительной начинкой и 5,5" AMOLED-дисплеем. Технические характеристики включают 1,3 GHz процессор MediaTek MT6735, 2 или 3 Gb оперативной памяти, а также 16 или 32 Gb встроенной памяти. Разрешение основной камеры составляет 13 Mp, а фронтальной - 8 Mp. Также есть слот для карт памяти формата microSD и сканер отпечатков пальцев. Емкость аккумулятора составляет 2540 мА/ч. Работает ZTE Blade A910 под управлением Android 5.1 с фирменной оболочкой MiFavor 3.5 UI. Самая доступная модификация ZTE Blade A910 с 2 Gb оперативной и 16 Gb встроенной памяти стоит 200 долларов. Модель с 3 Gb оперативной и 32 Gb встроенной памяти обойдется в 230 долларов.

Huawei Honor 5C

Компания Huawei представила в Китае свой новый бюджетный смартфон Honor 5C. Устройство получило сканер отпечатков пальцев, 5,2" дисплей с разрешением 1920x1080 пикселей, 13 Mp основную и 8 Mp фронтальную камеры. Аппарат базируется на фирменном восьмиядерном процессоре Kirin 650, имеет 2 Gb оперативной и 16 Gb встроенной памяти с возможностью расширения картами памяти формата microSD. Смартфон поддерживает две SIM-карты, оснащен модулями Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11 b/g/n, GPS, ГЛОНАСС, Beidou и FM-радио. Для подключения предусмотрен порт microUSB 2.0. Аккумулятор обладает емкостью 3000 мА/ч. Работает устройство под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow с оболочкой EMUI 4.1. На рынке будут доступны две модели. Первая поддерживает работу только в сетях 3G и ее цена составит порядка 139 долларов. Смартфон, наделенный модулем LTE, будет стоить незначительно дороже.

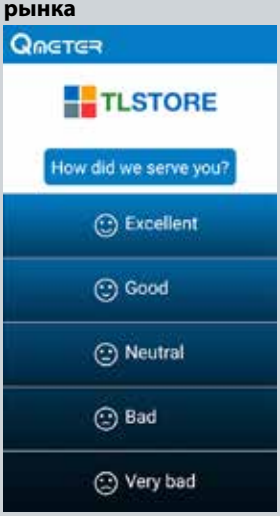
Meizu M3

Компания Meizu представила смартфон M3, относящийся к категории бюджетных моделей. Корпус Meizu M3 изготовлен из поликарбоната различных цветов. Устройство оснащается 5" дисплеем с разрешением HD, который защищен стеклом 2.5D. Смартфон базируется на новом восьмиядерном процессоре MediaTek MT6750 с графикой Mali T860. Производитель предлагает модели Meizu M3 в двух комплектациях: с 2 Gb оперативной и 16 Gb встроенной памяти по цене в 95 долларов, а также с 3 Gb оперативной и 32 Gb встроенной памяти по цене в 125 долларов. В обеих модификациях присутствует слот для карт памяти формата microSD, который совмещен с одним из двух слотов для SIM-карт. Также смартфон оснащен 5 Mp фронтальной и 13 Mp основной камерами, аккумулятором емкостью 2870 мА/ч, модулями Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11n и GPS. Работает устройство под управлением операционной системы Android 5.1 с фирменной оболочкой Flyme OS.

Huawei Y3 II и Y5 II

Компания Huawei представила смартфоны Y5 II и Y3 II. Аппараты будут доступны в двух модификациях: с поддержкой 3G и 4G. Huawei Y5 II оснащен 5" дисплеем с разрешением 1280x720 пикселей, 1 Gb оперативной и 8 Gb встроенной памяти, а также аккумулятором емкостью 2200 мА/ч. В смартфоне используются 8 Mp основная и 2 Mp фронтальная камеры со светодиодной вспышкой, есть слот для карт памяти формата microSD и два слота для SIM-карт. Huawei Y3 II отличается более компактным дисплеем с диагональю 4,5" и разрешением 854x438 пикселей. Все остальные характеристики совпадают за исключением основной камеры, которая здесь имеет разрешение в 5 Mp, и аккумулятора емкостью 2100 мА/ч. В смартфонах с поддержкой сетей 4G используется MediaTek MT6735, а в моделях с поддержкой сетей 3G - MediaTek MT6582.

Qmeter - амбициозный азербайджанский проект для глобального рынка



Азербайджанские разработчики представили on-line продукт, ориентированный на удовлетворение спроса клиентов во всех сферах деятельности на мировом уровне. Главной целью сервиса, получившего название Qmeter, является получение обратной связи в сфере деятельности какой-либо компании об эффективности работы, а также о качестве услуги и ее особенностях напрямую от клиента. Этот сервис прекрасно подойдет для внедрения в кафе и ресторанах, магазинах и на любых предприятиях, где есть непосредственный контакт с клиентом. Простое в использовании мобильное приложение Qmeter предоставляет клиенту возможность поставить оценку предлагаемой услуге. Это более упрощенная версия анкетирования, заполнение которой занимает считанные секунды. Все, что вам нужно, это минимум времени и несколько нажатий кнопок, чтобы оставить своеобразный отзыв в электронной версии «Книги жалоб и предложений». По мнению представителей компании-разработчика, в отличие от бумажного анкетирования, главными преимуществами Qmeter станет экономия времени при заполнении бумажных анкет при опросах и последующего переноса информации в компьютер. Также разработчики отмечают, что их продукт на сегодняшний день является самым многофункциональным среди существующих аналогов для оценки качества услуг в любой сфере деятельности. Цена лицензии за использование Qmeter стартует с 20 долларов и меняется в зависимости от нужд бизнеса. Также разработчики предоставляют месячную бесплатную лицензию азербайджанским компаниям. Для получения более подробной информации о продукте и прямой связи с разработчиками вы можете посетить официальный сайт Qmeter по ссылке *www.qmeter.net*.

Navitel выпустила бесплатное приложение NaviTag

Компания Navitel сообщила о выпуске бесплатного приложения NaviTag для мобильных устройств, работающих под управлением операционной системы Android. NaviTag позволяет определять местоположение объекта и затем отслеживать его. Для этого приложение надо установить на отслеживаемое мобильное устройство. По задумке разработчиков, с помощью NaviTag можно контролировать работников, детей и пожилых людей, а также транспорт, когда на головное устройство установлена операционная система Android. Приложение NaviTag доступно для бесплатной загрузки в Google Play.

EZ Remote превратит смартфон в пульт дистанционного управления

Устройство под названием EZ Remote представляет собой небольшой адаптер, который подключается к смартфону и работает в паре со специальным приложением. Вместе они позволят превратить мобильное устройство в многофункциональный пульт дистанционного управления. Адаптер подключается в стандартный аудиоразъем и не занимает много места. После подключения EZ Remote и запуска приложения пользователи получают возможность включать и выключать телевизор, управлять звуком, переключать каналы, перемещаться по меню и т.д. На данный момент авторы собирают средства для запуска EZ Remote в серийное производство на сервисе Kickstarter. Все желающие могут оформить заявку на приобретение аксессуара за 20 долларов. Поставки EZ Remote должны начаться в сентябре текущего года.

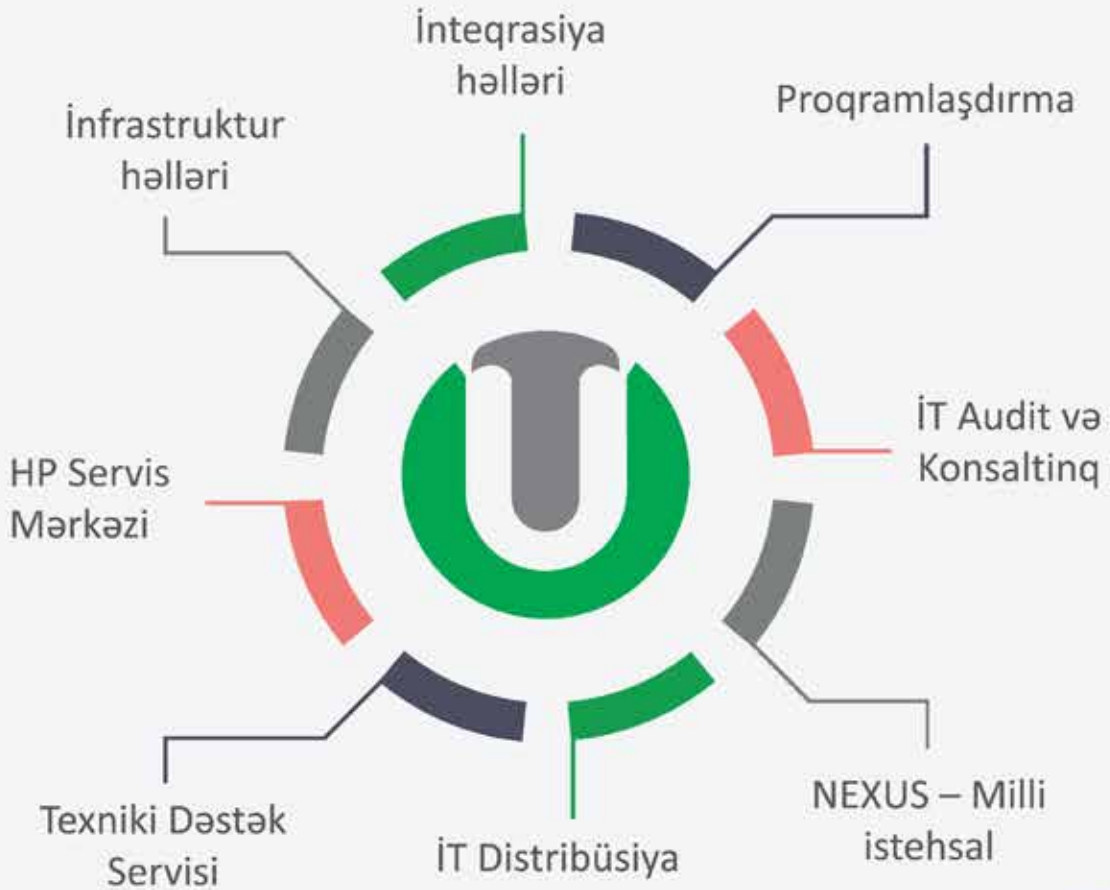
Acer Xplova S5

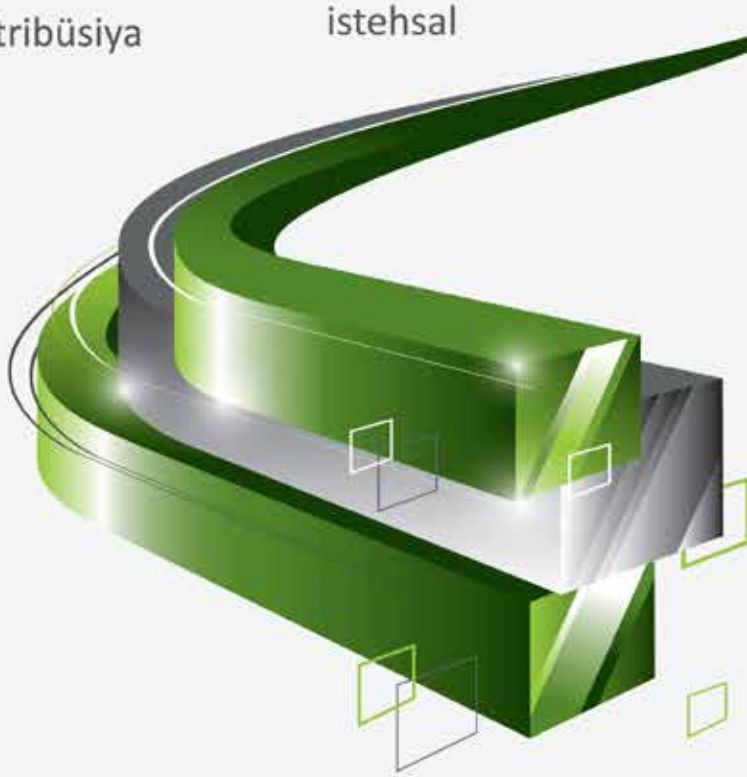
В прошлом месяце компания Acer представила очень интересное устройство Xplova S5, ориентированное на любителей и профессионалов велоспорта. Как отмечает производитель, это первый в мире велокомпьютер с возможностями видеозаписи. Acer Xplova S5 оснащен широкоугольной камерой, которая с помощью специального алгоритма автоматически производит запись трехсекундного видео окружающего пространства с разрешением 720p. Процесс основывается на заранее установленных параметрах, таких как скорость, уровень пульса, GPS-координаты или определенные объекты по пути следования. Запись также можно включить вручную. Вы можете создать комбинированное видео из 8 выбранных роликов и быстро поделиться им с друзьями и в социальных сетях. Велокомпьютер поддерживает функцию Smart Sign Guidance для синхронизации и хранения любимых маршрутов на сайте Xplova.com. Acer Xplova S5 также предоставляет пользователю в реальном времени такую информацию, как скорость, пульс, темп и т.д. Режим Chart View позволит сравнивать и анализировать собранные параметры. Устройство имеет защиту по стандарту IPX7. В продаже Acer Xplova S5 появится в III квартале текущего года. Цена пока неизвестна.

ZUK Z2 Pro

Дочерний бренд Lenovo ZUK представил новый смартфон ZUK Z2 Pro с металлической рамкой и сенсором отпечатков пальцев U-Touch 2.0. ZUK Z2 Pro оснащается 5,2" дисплеем Super AMOLED с разрешением 1920x1080 пикселей. 13 Мр основная камера обладает двухцветной вспышкой и гибридным фазовым автофокусом со скоростью срабатывания в 0,1 секунды. Фронтальная камера получила разрешение в 8 Мр. Аппарат базируется на четырехъядерном процессоре Snapdragon 820 с графикой Adreno 530. Предусмотрены две версии смартфона: с 4 Gb оперативной и 64 Gb встроенной памяти, а также с 6 Gb оперативной и 128 Gb встроенной памяти. Емкость аккумулятора составляет 3100 мА/ч. Есть возможность быстрой зарядки Qualcomm Quick Charge 3.0. Смартфон поддерживает LTE с VoLTE, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2, GPS, а также оснащен портом USB 3.1 Type-C. Работает устройство под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow с фирменной оболочкой ZUI 2.0. Старшая модель ZUK Z2 Pro оценена в 416 долларов.

ultra
technologies





Aşıq Molla Cuma küç. 60
(+99412) 449 55 55
www.ultra.az

Müasir mobil cihazların sensorları və ötürücüləri

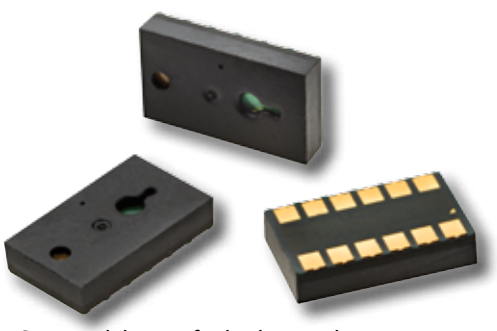
Müasir smartfonlar sadəcə səsli rabitə və SMS deyil, daha artığına malikdir. Ancaq məqsədimiz bu cihazların kameraları, prosessorları, ya da proqram təminatları barədə danışmaq deyil. Bugün smartfonlar bir sıra sensor və ötürücü texnologiyaları ilə təchiz olunub. Həmin sensor və ötürücülər qurğuların funksionallığını ciddi şəkildə genişləndirir. Smartfona, ələcə də planşetə, noutbuka, rəqəmsal kameraya və s. yerləşdirilən bu mikrocihazlar qurğunun ətraf mühitlə əlaqəsini təmin edir, məhz bununla da onu «smart», yəni, «ağıllı» edir. Göründüyü kimi, haqqında danışdığımız sensor və ötürücülərin əhəmiyyəti danılmazdır.

Müasir smartfonların təchiz edildiyi əsas sensor və ötürücüləri sadalayaq:

1. Proximity Sensor (yaxınlıq sensoru).
2. Accelerometer (akselerometr).
3. Light Sensor (işıq sensoru).
4. Gyroscope Sensor (giroskop).
5. Magnetic Field Sensor (adətən maqnit kompas sensor sayılmasa da, biz onu da siyahıya əlavə edirik).
6. Daktiloskopik sensor (barmaq izi sensoru).
7. NFC (yaxın təmassız əlaqə sistemi).

Proximity Sensor (yaxınlıq sesnoru)

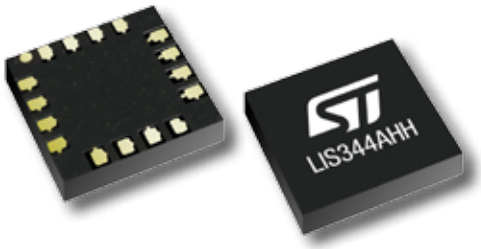
Bu sensor fiziki təmas olmadan hər hansı bir obyektin yaxınlaşmasını müəyyənləşdirə bilir. Məsələn, mobil telefonunuzla danışarkən onu qulağınıza yaxınlaşdıranda yaxınlıq sensoru displeyi söndürür. Başqa sözlə, bu sensorun əsas funksiyası ekranı blok etməkdir. Belə ki, telefonu qulağınıza tutarkən displey üzünüzlə təmas edir. Proximity sensor displeyə hər hansı bir təsadüfi klik edilməsin deyə, onu söndürür. Bu funksiya eyni zamanda smartfonun enerji sərfiyyatını da müəyyən qədər azaldır.



Son model smartfonlarda yaxınlıq sensoru ilə yanaşı daha bir önəmli ötürücü quraşdırılır. Bu ötürücü adətən yaxınlıq sensoru ilə birləşdirilərək smartfonun ön hissəsində yerləşdirilir. İnfraqırmızı şüa özəllikli bu ötürücü jestləri müəyyən edə bilir. «Air Gesture» adlanan həmin funksiya istifadəçilərə bir çox əməliyyatı cihaza toxunmadan həyata keçirməyə imkan verir. Bu funksiyanın sayəsində müəyyən əl jesti ilə zəngə cavab vermək və ya ondan imtina etmək, musiqini dəyişdirmək, veb-səhifəni yuxarı-aşağı çevirmək kimi əməliyyatları yerinə yetirmək olar. Bəzi smartfonlarda (məsələn, Sony Xperia Z) cihazı masa üstünə üzüaşağı qoymaqla gələn zəngi geri çevirmək olar. Ya da, smartfonu əlinizdə silkələyərək, Daxil olan zəngi səsli rejimdən səssizə keçirmək olar.

Accelerometer (akselerometr)

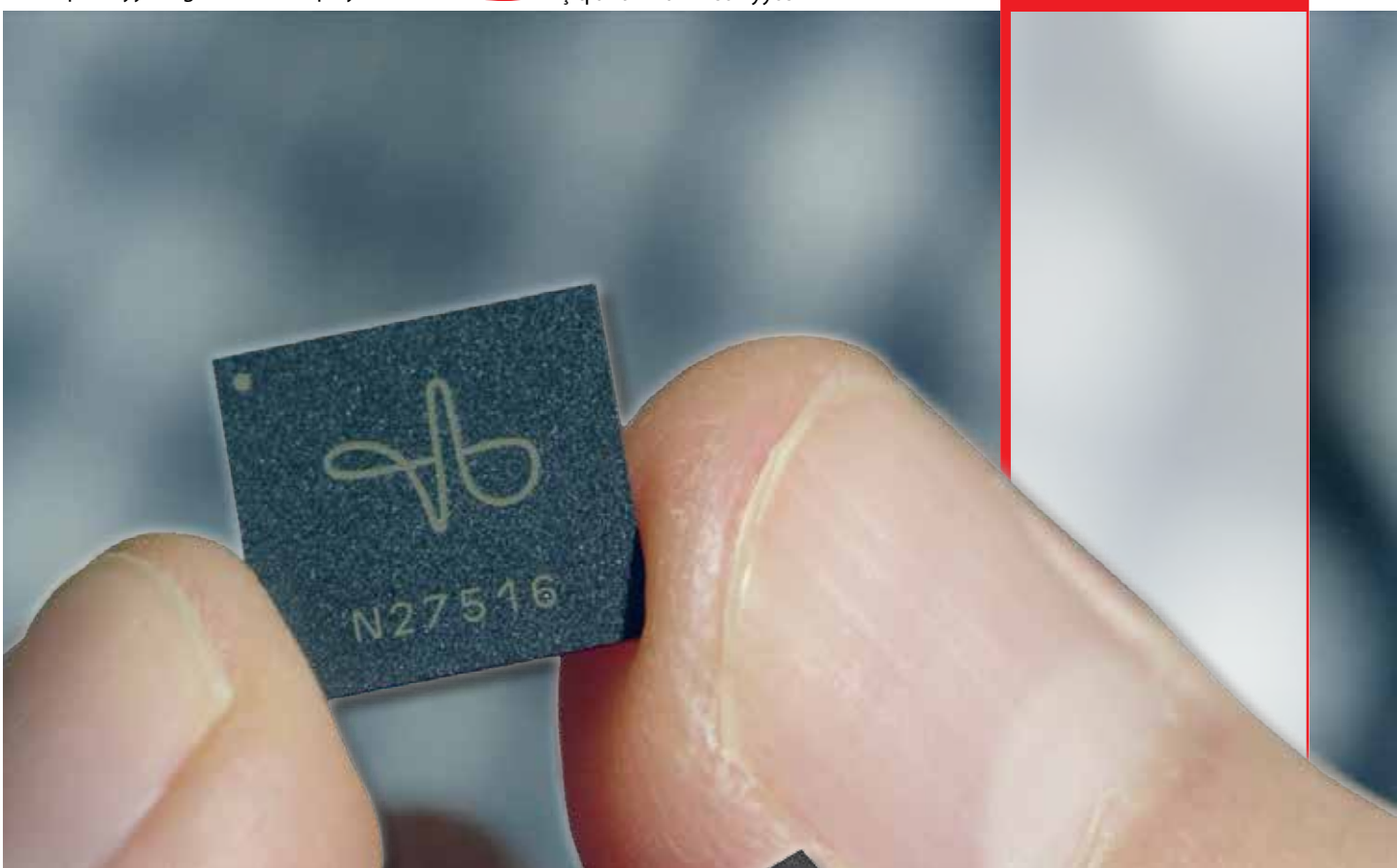
Sensorlar arasında bəlkə də ən yayılmış və vacib olanı akselerometr, ya da, istehsalçıların dedikləri kimi, G-sensordur. Hal-hazırda, demək olar ki, bütün smartfonlarda quraşdırılmış



bu sensorun vəzifəsi çox sadədir: cihazdakı sürətlənməni izləmək. Burada belə bir sual yarana bilər ki, bu, nə üçün lazımdır? Smartfonu şaqulidən üfqi vəziyyətə gətirdikdə displeyin aktivləşdirilməsi üçün istifadə olunur. Bir sözlə, akselerometr cihazın hərəkət edərək sürətlənməsini qeydə aldıqda müxtəlif proseslərin aktivləşdirilməsini təmin edir.

Light Sensor (işıq sensoru)

Bu sensorun da vəzifəsi olduqca sadə, amma bir o qədər də faydalıdır: o, xarici işiqlandırmanın səviyyəsini



də avtomatik olaraq üfuqi vəziyyətə keçməsini məhz akselerometr təmin edir. Belə ki, smarfonu çevirdikdə cihazda müəyyən sürətlənmə baş verir və sensor bunu qeydə aldıqda dərhal müvafiq prosesi işə salır. G-sensor həmçinin Bluetooth cihazların siyahısını yeniləyir, veb-brauzerin miqyasını tənzimləyir, eləcə də oyunlarda müxtəlif funksiyaların yerinə yetirilməsində istifadə olunur.

Qeyd edək ki, akselerometrlər başqa qurğu və cihazlarda da istifadə olunur. Fotoaparatlarda bu sensor çəkilən kadrların çevrilməsi üçün, avtomobillərdə isə təhlükəsizlik yastıqlarının

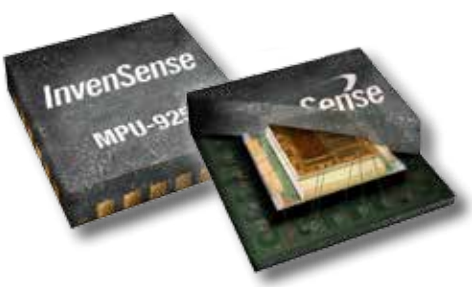
müəyyən edərək smartfonun ekran parlaqlığını müvafiq surətdə təmzimləyir. Bu xüsusiyyət smartfonda enerji sərfiyyatına qənaət olunmasını təmin edir. Qeyd edək ki, mobil telefonlarda quraşdırılan ilk sensorlardan biri hesab olunan «Light sensor»un funksionallığı istehsalçılar tərəfindən təkmilləşdirilmir. Səbəb isə bu sensorun işləmə prinsipinin olduqca sadə olması və parametrlərə heç bir müdaxilə tələb etməməsidir: sensor işıqlandırma səviyyəsini avtomatik olaraq müəyyən edir.

Müəllif: Ülvi Abdullayev

İstifadə olunmuş ədəbiyyat:
http://wikipedia.org,
www.geektimes.com,
www.infocity.az,
www.3dsystems.com

Gyroscope Sensor (Giroskop)

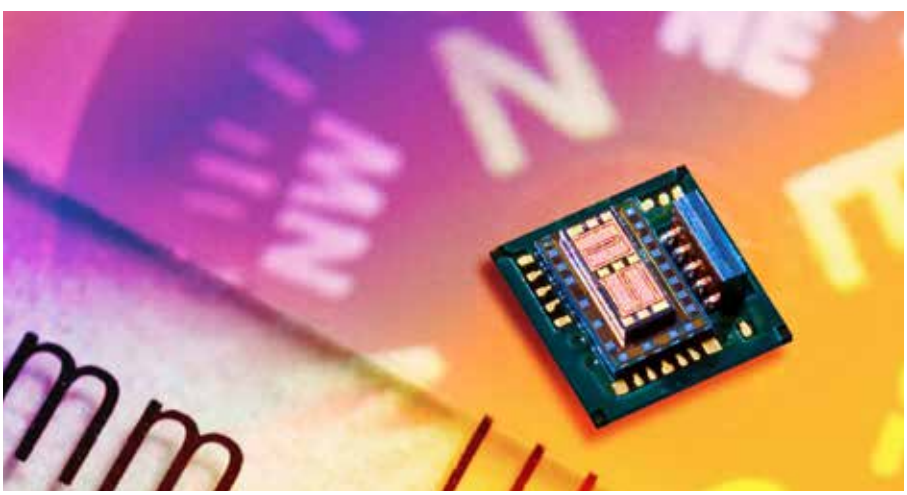
Məhdud imkanları və kiçik istifadə sahəsinə malik akselerometrin əksinə, giroskop barədə tam əksini söyləmək mümkündür. Üstəlik, giroskopun yeni imkanları və istifadə sahələri artmağa davam edir. Giroskop hələ XIX əsrin sonlarında istifadə edilməyə başlayıb. O vaxt hiroskop dəniz donanmalarında istiqaməti müəyyən etmək üçün istifadə olunurdu. İllər ötdükdən sonra unikal imkanlara malik olan giroskop aviasiyada da istifadə olunmağa başaladı. Mobil cihaza quraşdırılan giroskop öz konstruksiyasına görə çərçivənin içində fırlanan diskə bənzəyir. Hərəkət edərkən çərçivələrin yerinin dəyişməsinə baxmayaraq, diskin fırlanma oxu dəyişməz qalır. Bunun sayəsində obyektin yerini müəyyən etmək mümkün olur.



Mobil cihazlara quraşdırılmış giroskop oyunların keyfiyyətini artırır. Giroskopun köməyi ilə siz smartfonu nəinki çevirməklə, eləcə də bu çevirmə hərəkətinin sürətini dəyişdirməklə oyunu idarə edə bilərsiniz. Beləliklə, oyun gerçəyə daha yaxın və keyfiyyətli hiss olunur. Əlavə olaraq qeyd edək ki, giroskop Android və IOS platformasında işləyən smartfonların vasitəsi ilə uçuş aparatlarının idarə olunmasında da istifadə olunur.

Magnetic Field Sensor (maqnit kompas)

GPS-qəbuledicilərin yaradılması ilə rəqəmsal kompaslar da yayılmağa başladı. Düzdür, naviqasiya texnologiyalarının inkişaf etdiyi dövrdə bu cihazların xeyri o qədər də çox sayılmaya bilər. Maqnit kompas cihazın Yer kürəsinin maqnit qütblərinə nisbətən yerini müyyən edir. Kompasdan əldə edilən informasiya naviqasiya proqramlarında istifadə olunur. Praktiki olaraq, bu kompas müxtəlif proqram və oyunlarda özünü ən yaxşı tərəfdən göstərməyi bacarıb.



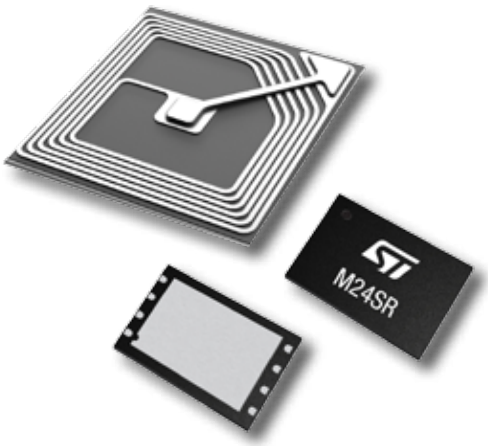
Daktiloskopik sensor (barmaq izi sensoru)

Daktiloskopiya yunan dilindən əl-barmaq izlərinin çıxarılması kimi tərcümə olunur. Məhz buna görə də smartfonların barmaq izi skanerinə daktiloskopik sensor adı verilib. Smartfon sahibi öz barmaq izini həmin sensora oxudaraq bağlı ekranı aça bilir. Proses barmaq izini analiz edən ötürücülər vasitəsi ilə aparılır. Hal-hazırda innovasiya kimi təqdim olunan bu sensorun ilk dəfə iPhone 5s smartfonunda tətbiq olunduğu deyilir. Amma bir çoxları bilmir ki, ilk dəfə barmaq izi skaneri hələ 2004-cü ildə Pantech GI100 telefonunda tətbiq olunmuşdu. 2011-ci ildə buraxılan Motorola Atrix 4G modelində həmçinin barmaq izi skaneri vardı. Buna baxmayaraq, daktiloskopik sensor məhz Apple şirkətinin iPhone 5s smartfonu buraxıldıqdan sonra məhşurlaşdı. Niyə? Çünki illər öncə mobil telefonlara quraşdırılmış bu tip skanerlər ya çox ləng işləyirdi, ya da onlardan istifadə edildikdə müxtəlif problemlər yaranırdı. iPhone 5s modelində isə ilk dəfə problemsiz işləyə bilən daktiloskopik sensor təqdim edilmişdi.

Daktiloskopik sensor müasir smartfonların əsasən ön hissəsində yerləşdirilir. Məsələn, istər Apple, istərsə də Samsung smratfonlarında barmaq izi skaneri «Home» düyməsinə yerləşdirilib. Ancaq bəzi istehsalçılar fərqli təkliflər irəli sürür. Məsələn, Google Nexus 5X modelində daktiloskopik sensor smartfonun arxasında, Sony Xperia Z5 modelində isə yan hissəsində kilid düyməsində yerləşdirlib.

NFC (Near Field Communication - yaxın təmassız əlaqə sistemi)

Kiçik radiuslu, yüksək tezlikli, simsiz və təmassız əlaqə sistemi olan NFC bir çox müasir smartfonlarda istifadə olunur. Bu sistem məlumatların cihzalar arasında



ən çox 10 sm məsafədə ötürülməsini təmin edir. NFC-in köməyi ilə ISO 14443 standartlarına malik smart-kartlarla, eləcə də digər NFC dəstəkləyən cihazlarla rabitə qurmaq olar. Cihazın ən maraqlı xüsusiyyəti odur ki, onun vasitəsi ilə smartfon ödəmə kartına çevrilə bilər və siz, məsələn, ictimai nəqliyyatdan istifadə edərkən ödəməni smartfonla həyata keçirə bilərsiniz. NFC-ni dəstəkləyən iki cihazın bir birinə yaxınlaşdırılması ilə avtomatik olaraq Bluetooth rabitəsi qurulur və məlumatların ötürülmə sürəti dəfələrlə artır.

Təhlükəsizlik baxımından bu servis hələ ki, özünü tam olaraq doğrultmayıb. Mütəxəsislər NFC vasitəsi ilə smartfona zərərli faylı yükləyərək bütün məlumatları əldə etməyin mümkün olduğunu

təsdiqləyiblər. NFC bağlantısının tam şəffaf olmadığını da aşkarlayan tədqiqatçılar, informasiyanın kartdan smartfona köçürüldüyü vaxt sistem səhvlərinin ola biləcəyini istisna etmirlər.

Qeyd edək ki, təkmilləşdirmə prosesi davam edən NFC sistemi hal-hazırda Avropanın yalnız bir neçə ölkəsində tətbiq olunur, Azərbaycanda isə geniş yayılmayıb.

Digər sensor və ötürücülər

Barometr

Mövqein müəyyən edilməsində bu sensorun rolu böyükdür. GPS siqnalına qoşulma vaxtını azalda bilən barometr atmosfer təzyiqini və dəniz səviyyəsindən hündürlüyü ölçərək istifadəcinin mövqeini müəyyən edir. Barometrin köməyi ilə flaqman smartfonlarda peyk siqnalı daha tez qəbul edilir, istifadəçinin mövqei dərhal müəyyən olunur. Bundan başqa, əgər istifadəçi dağlıq ərazidə hərəkət edirsə, barometrin köməyi ilə hündürlüyü, atmosfer təzyiqini, gəzinti zamanı sərf etdiyi kaloriyaların miqdarını da müəyyən edə bilər. Barometrin xüsusiyyətləri istifadəçinin tutduğu mövqein yalnız üfqi deyil, eləcə də şaquli parametrlərini müəyyənləşdirməyə imkan yaradır. Bu, nə deməkdir? Məsələn, siz hər hansısa ticarət mərkəzindəsinizsə, GPS-naviqator xəritədə sizin mövqeinizi nöqtə şəklində göstərəcək. Barometrin hündürlük və təzyiq ölçmə qabiliyyəti isə mövqeinizin (hündürlük daxil olmaqla) tam naviqasiyasını qeydə almağa kömək edəcək.

3D sensor

3D sensor ətraf mühiti davamlı skan edərək onun virtual modelini yüksək dəqiqliklə yaradır. Dünya bazarına çıxarılmış bu sensorlar arasında ən populyar PrimeSense şirkəti tərəfindən təqdim edilən Capri 3D sensorudur. Lakin hal-hazırda bu sahədə ən çox irəliləyiş əldə edən şirkət Xbox One üçün Kinect 3D sensorunu təqdim edən Microsoft-dur. Müasir oyunlarda bu sensorlar özünü ən yaxşı tərəfdən göstərə bilib. Onu da

qeyd etmək lazımdır ki, məhz bu 3D sensorların köməyi ilə bu yaxınlarda Microsoft holoqrafik teleportasiyanı təqdim etdi. Bu proses həmsöhbətin real zamanda skan edilmiş həcmli təsvirinin məsafəli ötürülməsindən və onun 3D modelinin hazırlanmasından ibarətdir.

Temperatur (rütubət sensoru)

Bu ötürücü ətraf mühitin temperaturunu və rütubətini smartfona quraşdırılmış xüsusi bir dəlik vasitəsi ilə müəyyən edir. Bu ötürücüdən istifadə etmək istəyənlərə Robocat şirkətinin məhsulunu tövsiyə edirik. Şirkətin istehsal etdiyi kiçik ölçülü Thermodo termometr smartfona qulaqlıq girişindən qoşulur. Şəbəkəyə qoşulma tələb etməyən bu cihaz həmçinin enerjini az sərf edir. Thermodo temperaturu həm açıq, həm də qapalı məkanda ölçə bilir.

Təhlükəsizlik

Suortmor kollecinin professoru Adam Aviv smartfonlara quraşdırılmış sensor və ötürücülər üzərindən haker hücumu riskinin yüksək olduğunu bildirir. Onun araşdırmaları göstərir ki, akselerometr və digər sensorların köməyi ilə smartfonun açardan çıxarılması və məlumatların ələ keçirilməsi mümkündür. Professor qeyd edib ki, smartfonu sensor vasitəsi ilə yarmaq proqram təminatı vasitəsilə «yarmaqdan» daha asandır. Tədqiqatçılar apardırdıqları testlərdə akseleromterin hərəkətləri qeydə alması ilə smartfonun parol yığaraq açılması arasında əlaqə qurublar. Nəticədə 43% hallarda PIN-kod, 73% hallarda isə smartfonun parolu əldə olunub. Mütəxəsislərin fikrinə görə, smartfonun nə qədər çox sensor və ötürücüsü olarsa, bir o qədər də təhlükəsizlik və müdafiə problemləri yarana bilər. Çünki çoxsaylı məlumat və verilənləri ətraf mühidən avtomatik olaraq qəbul edən sensorlara haker müdaxiləsi elə də böyük çətinlik yaratmır.

Perspektivlər

Texnologiyaların yüksək sürətlə inkişaf etdiyi indiki dövrdə yeni tip sensor və ötürücülərin yaradılması çox vaxt tələb etməyəcək. Məsələn, amerikalı ixtiraçı Ceykob Freyden bədən temperaturunun təmassız yolla infarqırmızı şüa vasitəsi ilə ölçmək üçün sensor hazırlayıb. Bunu, eləcə də bir sıra digər kəşfləri nəzərə alaraq tam əminliklə deyə bilərik ki, gələcəkdə smartfonlar bizim ilk tibbi yardımçımıza çevriləcək. MIT-in Next Lab laboratoriyasının işçiləri isə gələcəkdə smartfonlarda aritmiya və taxikardiyanı müəyyən edə biləcək sensorların quraşdırılacağını qeyd edirlər.

IBM mütəxəsislərinin sözlərinə görə isə, 2017-ci ildə smartfonlar üçün qoxu ayırd etmə funksiyası hazırlanmağa başlayacaq. Kimyəvi birləşmələrin izlərini müəyyənləşdirən sensorlar dəm qazından qrip virusuna qədər hər şeyi təhlil edə biləcək.

Ən maraqlı ixtiralar hələ irəlidədir, odur ki, elm və texnologiyanın sürətli inkişafı bizi hələ çox təəccübləndirəcək.

Hewlett Packard Enterprise

Architect

IT davamlı dəyər yaradıcısına çevrilir.

Hazırda biz buludlar, mobillik və məlumat əldə edilməsindən qazanc götürən tətbiq əsaslı İT-nin səbəb olduğu sonsuz pozuntular dövründə yaşayırıq. Bu yeni biznes xəttində (New Style of Business) İT təkcə dəstəklə kifayətlənməməli və işin aparılmasında da öz gücünü göstərməlidir. "Hewlett Packard Enterprise" Sizə əsas hibrid infrastrukturunuzu – yükləməni optimallaşdıran və tətbiq proqramlarının və test edilmənin sürətləndirilməsini təmin edən bulud-əsaslı, konvergent və proqram təminatının müəyyən etdiyi mühiti qurmağa kömək edə bilər. Artıq İT, sizin biznes sahəsinizi şaxələndirən və rəqabətdən daha sürətli inkişafınızı təmin edən davamlı dəyər yaradıcısına çevrilir.

"Hewlett Packard Enterprise", ekspertlərin son İT ideyalarının və müştərilərimizin öz infrastrukturlarını necə yenidən qurduqlarının nümunələrinin əks olunduğu çoxsaylı mənbələrə malikdir. Araşdırmalar, videolar, bloqlar, konkret tədqiqatlar və aşağıda qeyd olunanlara necə nail olunduğu haqqında daha ətraflı məlumat almaq üçün hpe.com/info/infrastructureinsights ünvanına daxil olun.

- Hibrid İT-modelinə yolunuzu sürələndirmək
- Məlumatdan daha əhəmiyyətli ideyalar əldə etmək
- Məhsuldarlıq və mobilliyi maksimallaşdırmaq üçün iş yerinizi avadanlıqlarla yenidən qurun

İT-ni New Style of Business-ə keçirmək üçün hpe.com/info/infrastructureinsights ünvanına daxil ola bilərsiniz.

intel

Brought to you by HPE & Intel.
Intel Inside. Powerful Solution Outside.

ultra technologies | Hewlett Packard Enterprise Gold Partner

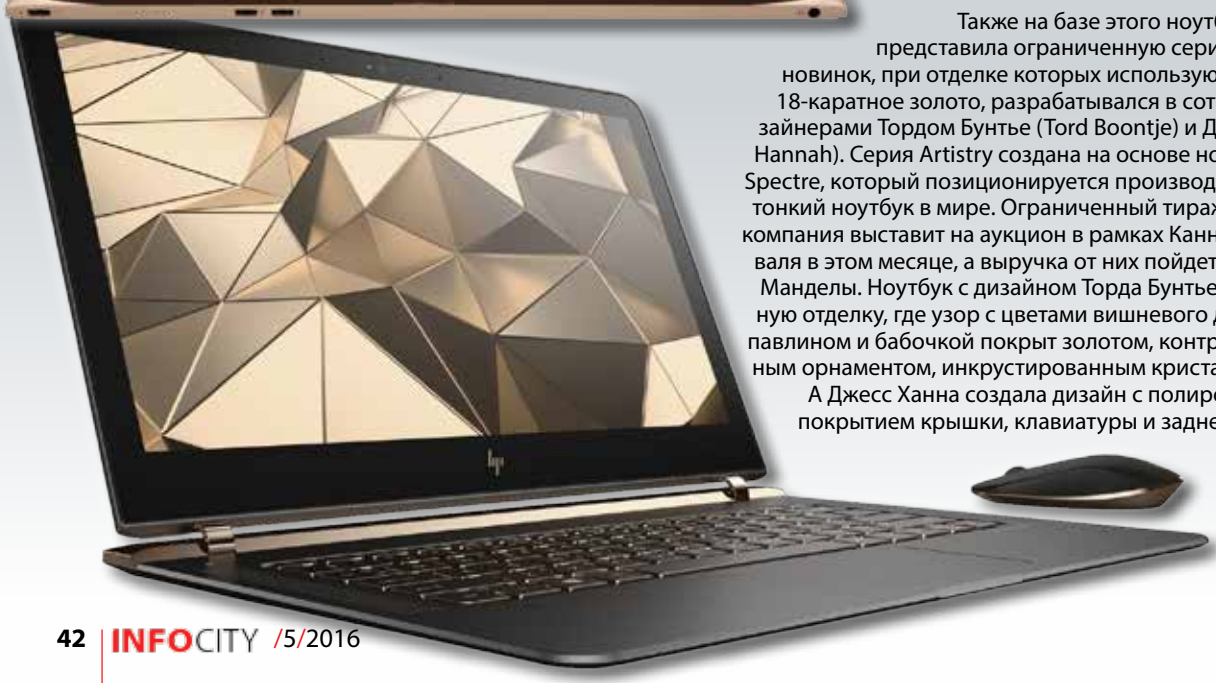
A.M.Cuma küç.,60, Bakı/Azərbaycan
+994 12 449 55 55 info@ultra.az

Huawei MediaPad T2 10.0 Pro

Компания Huawei представила новый планшет MediaPad T2 10.0 Pro. Устройство получило 10,1" IPS-дисплей с разрешением 1920x1200 пикселей и работает под управлением операционной системы Android 5.1 с оболочкой EMUI 3.1. Планшет оснащается восьмиядерным процессором Qualcomm Snapdragon 616, а также камерами с разрешением 8 и 2 Mp. Планшет получил 2 или 3 Gb оперативной памяти, 16 или 32 Gb встроенной памяти, а также возможность использования карт памяти формата microSD объемом до 128 Gb. Емкость аккумулятора составляет 6660 мА/ч. Планшет выпускается в версиях с Wi-Fi (802.11 ac/a/b/g/n) и LTE. Предусмотрена поддержка Bluetooth 4.1 и GPS / aGPS. Размеры устройства составляют 259,1x156,4x8,5 мм, а вес равен 495 гр. Планшет будет доступен в двух цветовых вариантах исполнения корпуса: белый и черный. Цена пока не объявлена.

HP Spectre 13

Компания HP представила ультрабук Spectre 13. Толщина этого 13,3" устройства составляет всего 10,4 мм. Ультрабук позиционируется как главный конкурент вышедшему в прошлом году 12" MacBook от Apple, толщина которого в самом толстом месте достигает 13,1 мм. Весит новинка от HP 1,1 кг. HP Spectre 13 заключен в корпус, выполненный с использованием углеродного волокна и алюминия, а дисплей защищает стекло Corning Gorilla Glass. Клавиатура обладает подсветкой, а touch-pad покрыт стеклом. Разрешение 13,3" IPS-дисплея составляет 1920x1080 пикселей. Устройство базируется на процессорах Intel Core i5 или i7, имеет 8 Gb оперативной памяти и SSD-накопитель с интерфейсом PCIe емкостью 256 Gb. В данной модели используется три порта USB Type-C. Цена ультрабука в минимальной конфигурации составляет 1170 долларов.



Также на базе этого ноутбука компания HP представила ограниченную серию Artistry. Дизайн новинок, при отделке которых используются бриллианты и 18-каратное золото, разрабатывался в сотрудничестве с дизайнерами Тордом Бунтье (Tord Boontje) и Джесс Ханной (Jess Hannah). Серия Artistry создана на основе нового ноутбука HP Spectre, который позиционируется производителем как самый тонкий ноутбук в мире. Ограниченный тираж таких ноутбуков компания выставит на аукцион в рамках Каннского кинофестиваля в этом месяце, а выручка от них пойдет в Фонд Нельсона Манделы. Ноутбук с дизайном Торда Бунтье получил необычную отделку, где узор с цветами вишневого дерева, бутонами, павлином и бабочкой покрыт золотом, контрастируя с цветочным орнаментом, инкрустированным кристаллами Swarowski. А Джесс Ханна создала дизайн с полированным золотым покрытием крышки, клавиатуры и задней части ноутбука. Клавиатура также отделана золотом. Логотип HP и кнопка питания инкрустированы бриллиантами.

Asus ROG Strix GL502

Компания Asus представила геймерский ноутбук ROG Strix GL502. Помимо того что серия ROG (Republic of Gamers) и так ориентирована на любителей компьютерных игр, компания отметила новинку брендом Strix, под которым ранее выпускались графические и звуковые карты, а также периферия, такая как мыши, клавиатуры и гарнитуры. Ноутбук оснащается 15,6" дисплеем с разрешением 3840x2160 или 1920x1080 пикселей. Устройство базируется на процессорах Intel Core i5 или i7 шестого поколения, а также получило графику Nvidia вплоть до GeForce GTX 980, 8 или 16 Gb оперативной памяти DDR4, HDD емкостью до 2 Tb или SSD-накопитель емкостью до 512 Gb. Поддерживаются стандарты Wi-Fi 802.11ac и Bluetooth 4.0, есть гигабитный Ethernet, три порта USB 3.0, один порт USB Type-C, видеовыходы HDMI и Mini DisplayPort. Также можно отметить клавиатуру с подсветкой.

Вес устройства, толщина которого составляет 23,5 мм, равен 2,2 кг. В качестве операционной системы производитель предлагает Windows 10. Цена и дата появления Asus ROG Strix GL502 на рынке пока не объявлены.

Samsung Galaxy Tab S2

Компания Samsung представила обновленные планшеты серии Galaxy Tab S2. Напомним, что серия ультратонких планшетов Galaxy Tab S2 была выпущена летом 2015 года. Обновления заключаются в более производительных восьмиядерных процессорах Qualcomm Snapdragon 652. Кроме этого, планшеты получили свежую операционную систему Android 6.0.1 Marshmallow. В остальном характеристики Samsung Galaxy Tab S2 остались прежними. Они также оснащаются дисплеями Super AMOLED с разрешением 2048x1536 пикселей, 8 Mp основными и 2,1 Mp фронтальными камерами, 3 Gb оперативной и 32 Gb встроенной памяти. Базовые коммуникационные возможности включают Wi-Fi (802.11 a/b/g/n/ac), GPS, ГЛОНАСС и Bluetooth 4.1. Galaxy Tab S2 9.7 оснащается аккумулятором емкостью 5870 мА/ч, а Galaxy Tab S2 8.0 - 4000 мА/ч. Новая модель Galaxy Tab S2 9.7 только с Wi-Fi оценивается в 449 евро, а вариант с LTE - в 549 евро. Модель с 8" дисплеем обновилась только в версии с LTE и стоит 479 евро.

Acer Aspire R 15

Компания Acer представила многорежимный ноутбук Aspire R 15. Устройство оснащается 15,6" сенсорным дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей. Как отмечает производитель, это самый тонкий 15" перевертыш, крышка которого способна откидываться на 3600. Ноутбук базируется на процессорах Intel Core i7/i5U шестого поколения, имеет до 12 Gb оперативной памяти DDR4, видеоадаптер до GeForce 940MX, SSD-накопитель емкостью до 512 Gb или жесткий диск объемом до 1 Tb. Размеры ноутбука составляют 370,7x256,2x19,96 мм, а вес равен 2,25 кг с SSD-накопителем и 2,25 кг - с HDD. Предусмотрен порт USB 3.1 Type-C. Время автономной работы устройства достигает 9 часов. Acer Aspire R 15 поступит в продажу в этом месяце по цене от 699 долларов в США и от 799 евро в нашем регионе.

MSI WT72

Компания MSI представила обновленную мобильную рабочую станцию WT72. Новая модель первой из ноутбуков получила новый графический процессор NVIDIA Quadro M5500 на базе архитектуры Maxwell с 8 Gb видеопамяти GDDR5. Производитель позиционирует MSI WT72 как лучшее решение для САПР и 3D-моделирования. Ноутбук оснащается 17,3" дисплеем с разрешением 1920x1080 или 3840x 2160 пикселей, процессорами Intel Core i7 (6700HQ или 6920HQ) или Intel Xeon (E3-1505M v5), имеет до 64 Gb оперативной памяти DDR4, четыре SSD-накопителя объемом по 256 Gb в массиве Super RAID и HDD емкостью в 1 Tb. Также предусмотрен пишущий привод Blu-ray, аудиосистема с сабвуфером и клавиатура SteelSeries с настраиваемой подсветкой. Есть порт Thunderbolt 3 и шесть портов USB 3.0. Цена этого ноутбука стартует с 5499 долларов за модель с дисплеем Full HD. Версии с 4K-дисплеем стоят 6299 и 6899 долларов.

HP Envy и Envy x360

Компания HP представила обновленные ноутбуки HP Envy и ноутбук-планшет HP Envy x360. HP Envy x360 в металлическом корпусе с диагональю экрана 15,6" стал на 21% тоньше предыдущей модели. Его толщина теперь составляет 18,8 мм. При этом он работает до 11 часов в автономном режиме, что на 3 часа дольше предшественника. В одной из конфигураций HP Envy x360 оснащается новейшим четырехъядерным процессором AMD Bristol Ridge FX 9800P. В других модификациях используются процессоры Intel Core i5 или i7 шестого поколения. Также устройство может оснащаться дисплеями с разрешением Full HD или 4K, иметь до 16 Gb оперативной памяти, одинарное или сдвоенное хранилище с жестким диском объемом 2 Tb и PCIe SDD емкостью до 256 Gb. В качестве коммуникационных возможностей ноутбуки предлагают разъемы USB 3.0, USB Type-C и HDMI.
Обновились также 15,6" и 17,3" ноутбуки HP Envy. Они получили порт USB Type-C и стали легче предшественников. Эти устройства работают на базе процессоров Intel Core до i7, имеют до 16 Gb оперативной памяти, HDD объемом до 1 Tb или SSD-накопители емкостью до 256 Gb. Старшая модель получила SSD-накопитель емкостью 512 Gb и дискретную графику NVIDIA GeForce 940MX. Обновленный HP Envy x360 поступит в продажу в июне по цене от 680 долларов. Цены же за ноутбуки HP Envy с 15,6" и 17,3" дисплеями будут стартовать с 780 и 1030 долларов соответственно.

Apple MacBook и MacBook Air

Компания Apple представила обновленные 12" ноутбуки MacBook. Теперь модельный ряд базируется на последних процессорах Intel Skylake. Кроме того, появилась модель с новым вариантом цветового исполнения корпуса: розовое золото. Комплектация новых устройств включает процессоры Intel Core M шестого поколения с частотой от 1,1 до 1,2 GHz. Все модели ноутбуков серии также получили 4 Ми общей кэш-памяти третьего уровня, 8 Пи оперативной памяти, более емкие аккумуляторы, обеспечивающие до 11 часов непрерывной эксплуатации, и новые графические ускорители Intel HD Graphics 5300. Небольшие изменения коснулись и серии 13" ноутбуков MacBook Air. Теперь можно приобрести эти устройства с 8 Gb оперативной памяти. Помимо розового золота, эти ноутбуки также доступны в сером, серебристом и золотом вариантах цветового исполнения.

Kindle Oasis

Компания Amazon представила новую электронную книгу Kindle Oasis - самую тонкую и легкую модель Kindle за всю историю. Устройство выполнено в «клиновидном» дизайне, что должно способствовать удобному захвату. Электронная книга также получила специальный кожаный чехол с аккумулятором. Когда книга вставляется в чехол, встроенная батарея начинает подзаряжаться от аккумулятора чехла. По словам производителя, такая система обеспечит месяцы автономной работы. Kindle Oasis оснащается 6" сенсорным дисплеем Paperwhite с плотностью 300 ppi и поддержкой 16 градаций серого. Для чтения в темное время суток и просто в условиях недостаточной освещенности предусмотрена регулируемая фронтальная подсветка с десятью светодиодами. Объем встроенной памяти составляет 4 Gb. Без чехла вес модели с Wi-Fi составляет 131 гр, а чехол добавляет к весу устройства еще 107 гр. Размеры устройства составляют 143x122x3,4-8,5 мм. Цена Kindle Oasis с поддержкой Wi-Fi и зарядным чехлом составляет 290 долларов. Также будет доступна модель с поддержкой 3G.

LG Gram 15

Компания LG Electronics выпустила в США легкий и тонкий ноутбук LG Gram 15. Напомним, что это устройство было представлено еще в конце прошлого года. Модель обладает дисплеем диагональю 15,6" с разрешением 1920x1080 пикселей, но по размерам больше соответствует стандартному 14" ноутбуку. Вес LG Gram 15 составляет всего 980 гр. Как утверждает производитель, это делает LG Gram 15 самым легким 15" ноутбуком в мире. Самая бюджетная комплектация на базе процессора Intel Core i5 стоит 1100 долларов, а цена модели с процессором Intel Core i7 стартует от 1500 долларов. Прочие характеристики включают 8 Gb оперативной памяти, SSD-накопитель емкостью 256 или 512 Gb, порты USB Type-C, USB 3.0, micro-USB и HDMI, а также слот для карт памяти формата microSD. Время автономной работы устройства достигает 7 часов.

Acer Predator 17X

Компания Acer представила мощный игровой ноутбук Acer Predator 17X. Новинка оснащается 17,3" дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей или 3840x2160 пикселей с поддержкой технологии NVIDIA G-Sync. Как отмечает производитель, ноутбук готов к работе с контентом для виртуальной реальности. Устройство работает на базе процессора Intel Core i7 шестого поколения (i7-6820HK), опционально оснащается видеоадаптером NVIDIA GeForce GTX980 с 8 Gb видеопамяти и имеет возможность установки до 64 Gb оперативной памяти DDR4. Используются SSD-накопители корпоративного уровня NVMe PCIe в массиве из трех SATA-SSD RAID 0. Отдельно производитель отмечает систему охлаждения AeroBlade с тремя вентиляторами, а также клавиатуру с цветной RGB-подсветкой. Время автономной работы ноутбука достигает 3 часов. Acer Predator 17X выйдет в продажу в июне этого года по цене от 2800 долларов.

Acer Switch Alpha 12

Компания Acer представила гибридный планшет Switch Alpha 12. Это мощное устройство получило безвентиляторную систему охлаждения LiquidLoop. Как отмечает производитель, это первое в индустрии гибридное устройство с процессорами Intel Core i шестого поколения. Планшет оснащается 12" IPS-дисплеем с разрешением 2160x1440 пикселей, многопозиционной встроенной подставкой и опциональной клавиатурой с трекпадом и подсветкой. Устройство может быть оснащено до 8 Gb оперативной памяти и SSD-накопителем емкостью до 512 Gb. Работает планшет под управлением операционной системы Windows 10 Pro или Windows 10 Home. Время автономной работы устройства достигает 8 часов. Предусмотрен порт USB Type-C. Acer Switch Alpha 12 появится в продаже в этом месяце по цене, стартующей с 699 евро.

Национальная стратегия кибербезопасности: очередной тренд или острая необходимость?

Процессы ведения бизнеса, работы правительства и обеспечения национальной безопасности претерпели коренную трансформацию за последнее десятилетие. В Азербайджане, как и во всем мире, работа этих и прочих структур во многом зависит от взаимосвязанной IT инфраструктуры, называемой киберпространством. Ни для кого уже не является секретом тот факт, что за эти годы уровень угроз в киберпространстве драматически вырос. Результаты кибератаки могут быть самыми различными: от простого временного неудобства до финансовой или социальной катастрофы. Развитие интернета и компьютерных технологий коренным образом изменило и продолжает менять центры влияния в мире и методы борьбы за это влияние. Специализированные ведомства различных стран осваивают методы деятельности хакерских групп, а иногда даже активно сотрудничают с ними, используя их знания и навыки, предоставляя взамен лояльность и защиту.

Благодаря расширяющимся возможностям виртуального пространства сегодня даже небольшие государства со слабым военно-промышленным комплексом или же организованные (нередко террористические) группы могут оказывать мощное влияние на большие социальные группы. Так что цифровое равенство может привести к глобальным социальным изменениям, стратегическое значение которых в основном недооценивается. На фоне того что цели остаются в основном неизменными (деньги, власть, знания, влияние и т.д.), возможности их достижения значительно возросли. Благодаря интернету сегодня возможно осуществление шпионажа, саботажа, пропаганды, киберпреступлений и даже террористических актов с использованием кибероружия. Отсутствие границ в киберпространстве, а также заложенная в фундаменте интернет-технологий открытость и анонимность способствуют значительному росту числа кибератак. И при том, что осуществить такие атаки теперь стало значительно проще, дешевле и быстрее, затраты на защиту возрастают многократно.

Команда в цифровой среде может обогнуть землю за сотые доли миллисекунды, но для того чтобы проанализировать эту команду, распознать факт атаки и идентифицировать злоумышленника, могут понадобиться дни и даже месяцы. А порой используемые технологии делают такую идентификацию и вовсе невозможной. Нужно помнить, что киберпреступники всегда находятся на шаг впереди, так как любая защита разрабатывается как ответ на осуществленную атаку. В то время, как защищающаяся сторона работает над защитой от определенной уязвимости, киберпреступники уже разрабатывают новые методы атак и занимаются совершенствованием своих навыков. Так что самым важным будет то, насколько быстро будут предприняты защитные меры и насколько они смогут оказаться адекватными угрозе.

Поэтому сегодня проблема обеспечения кибербезопасности является довольно серьезной, чем может себе представить подавляющее большинство пользователей Сети. Приведем лишь несколько наиболее интересных и вместе с тем настораживающих фактов и трендов в этой области:

- **Электромагнитный взлом.** Недавно исследователи из Тель-Авивского Университета смогли взломать секретный ключ, используемый для шифрования информации на компьютере, не имея к нему физического доступа. Они считывали электромагнитные волны, излучаемые компьютером, находящимся в другой комнате за стеной.
- **Доступность технологий.** Сложные устройства стоимостью в 500000 долларов, которые ранее создавались для секретных служб с целью обнаружения, слежки и прослушивания мобильных телефонов, стали намного доступнее. Одно из таких устройств (аналогичными устройствами являются StingRay, Triggerfish, KingFish, AmberJack, Harpoon) маскируется и выдает себя за антенну оператора мобильной связи, перехватывая все переговоры и SMS, отправляемые с определенного гаджета. И сегодня киберпреступники могут воспользоваться очень компактными вариантами таких устройств, цена которых к тому же находится в пределах 1500 долларов, со всеми вытекающими последствиями.
- **Шпионские чипы в оборудовании.** Компания Apple давно выражает озабоченность, что сетевое оборудо-

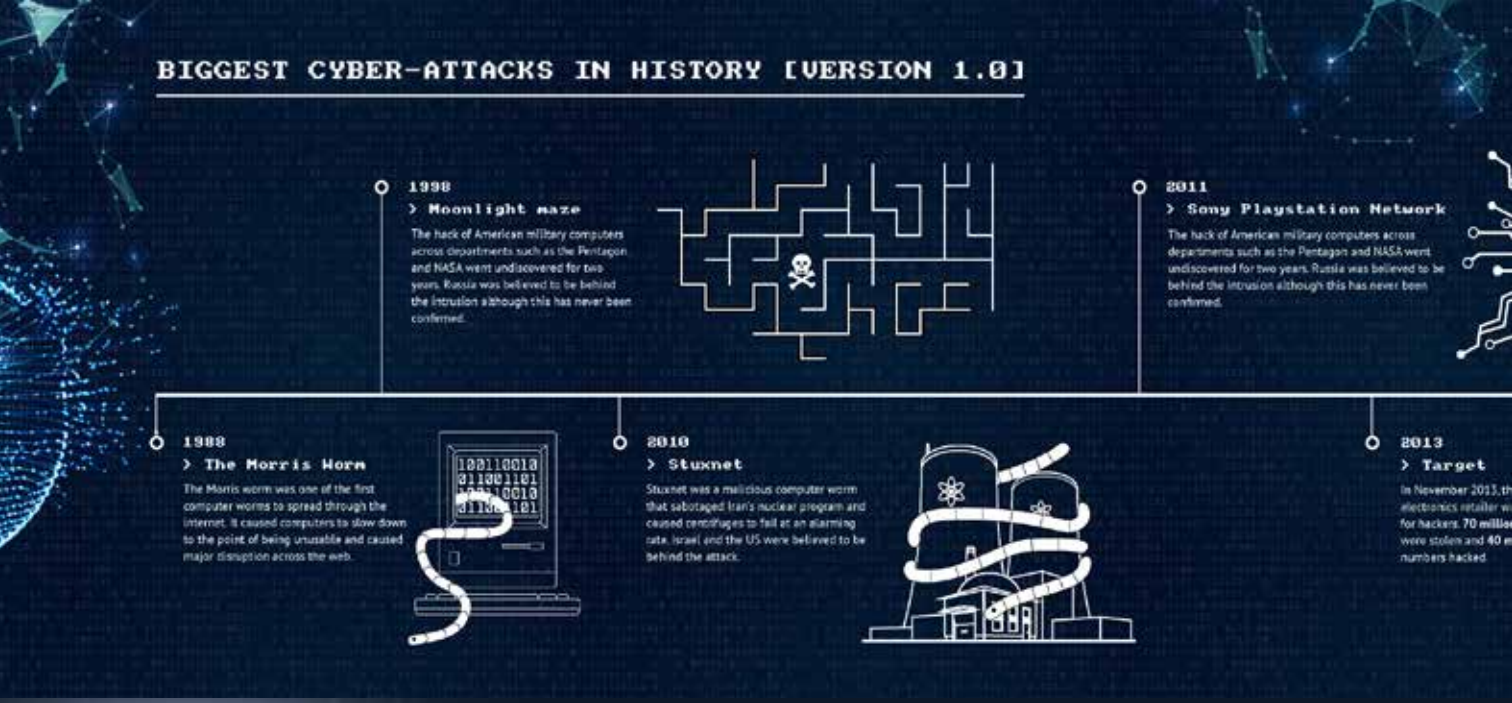
вание, заказываемое у поставщиков стандартными путями, подвергается изменениям в процессе поставки. У компании есть основания полагать, что в оборудование встраиваются дополнительные чипы и программные продукты, не предусмотренные производителем. Кстати, Apple не первая компания, выражающая озабоченность действиями Агентства

CCTV- или web-камеры, сетевое оборудование, компьютеры и т.д., но и, казалось бы, безопасные утюги, кофеварки, миксеры и прочие предметы нашего обихода, в последнее время массово обзаводящиеся электронной начинкой. Было установлено, что эти устройства самостоятельно подключаются к беспроводным сетям и передают злоумышленникам

Национальной Безопасности США (NSA) в связи с незаконным доступом к конфиденциальной информации компании. В связи с этим Apple, как и другие IT-гиганты в лице Google, Amazon, Microsoft и Facebook, планируют наладить производство собственного сетевого оборудования и серверов.

- **Утюги-шпионы.** На таких электронных торговых площадках, как Amazon и eBay, продаются электронные устройства, которые умышленно заражены специальными программами-шпионами (троянами), собирающими и отправляющими информацию на определенные серверы злоумышленников. Причем, опасность представляют не только фотографии, видео, аудио и прочую информацию о потенциальной жертве слежки, собранную с помощью скрытых камер и микрофонов.
- **Шифрование диска жертвы.** В последнее время среди киберпреступников вновь становится популярным мошенничество, основанное на заражении компьютера жертвы вирусом (в качестве одного из примеров можно привести Ransomware), который немедленно приступает к шифрованию всего содержимого жесткого диска, тем самым скрывая информацию даже от самой жертвы. Затем на экране компьютера появляется сообщение о том, что все содержимое зашифровано и для доступа к своим файлам жертве необходимо

Абзетдин Адамов,
доцент кафедры компьютерной инженерии Университета «Кавказ», Директор НИЦ Анализа данных и web-технологий (CeDAWI)



заплатить определенную сумму. Причем, для того, чтобы усложнить выявление злоумышленников, оплата должна быть произведена исключительно электронными деньгами (bitcoin). В противном случае все содержимое удаляется навсегда.

- **«Кража личности».** Другим видом киберпреступления, получившего в последнее время широкое распространение, является «кража личности» (Identity Theft). Его суть заключается в использовании персональных данных жертвы для совершения мошеннических операций. К персональным данным, которые могут быть использованы в процессе «кражи личности», можно отнести данные кредитной карты, номер банковского счета, паспортные данные, дату и место рождения, образец подписи, телефонные номера, домашний адрес, данные о членах семьи и друзьях и т.д. Одним из наиболее распространенных методов «кражи личности» стал взлом и овладение аккаунтами корпоративных и социальных сетей, а также электронных почтовых ящиков.

Ответом на современные вызовы в киберпространстве должна стать национальная стратегия кибербезопасности, призванная обеспечить защиту информационного пространства, столь важного для экономики, государства, общественной и национальной безопасности.

Необходимость выработки национальной стратегии по обеспечению кибербезопасности

Необходимо признать как действительность тот факт, что наше общество во многом зависимо от информационно-коммуникационного пространства, и данная зависимость будет со временем только расти. Проблема заключается в том, что под жестким натиском современных технологий, которые отличаются дешевизной, простотой в использовании и надежностью, другие альтернативы коммуникаций постепенно исчезают. И это повышает степень уязвимости каждой страны. И все же, у современного общества нет другого пути, кроме как стать гарантом безопасности и доступности современных технологий.

Концепция «Интернет вещей» (IoT - Internet of Things) становится реальностью. Интернет объединяет все и вся посредством сенсоров и устройств, постоянно носимых людьми (смартфоны, микрофоны, GPS-треккеры и др.). Так как деятельность государственных организаций и бизнеса становится все более информационно насыщенной, персонал получает доступ к огромным массивам конфиденциальной информации без ограничения по месту и времени. Кроме того, доступность и

дешевизна мобильных средств записи больших объемов информации (такие как Flash Memory Card) увеличивают риск умышленного или неумышленного бесконтрольного распространения важной информации.

Одним из главных приоритетов современного государства в вопросе обеспечения безопасности национального киберпространства должно быть поддержание и развитие цифровой экономики. Минимальные требования, необходимые для развития цифровой экономики, приведенные далее, напрямую связаны с безопасностью и предсказуемостью цифровой среды:

- правительство, существующее в цифровой среде и поддерживающее эту среду;
- инновационная индустрия и бизнес, чувствующие себя защищенными в цифровой среде;
- общественность, грамотная и активная в цифровой среде.

Открытое надежное и защищенное киберпространство является одним из важнейших приоритетов каждого государства в современном мире. Для этого важно иметь четкую стратегическую концепцию, предваряющую разработку надежной системы национальной безопасности в киберпространстве. Кибербезопасность - это не разовая мера, а постоянный процесс управления рисками, не имеющий конца.

Учитывая постоянное усложнение методов и подходов, используемых киберпреступниками, обеспечение безопасности киберпространства является чрезвычайно трудной стратегической задачей, которая требует координированных усилий со стороны всего общества, включая центральное правительство, муниципалитеты, частный сектор и общество в целом. При этом стратегия кибербезопасности должна преследовать четкую цель: поддержка безопасной, устойчивой и надежной электронной операционной среды, гарантирующей безопасность государства и продвигающей цифровую экономику. Требования к стратегии кибербезопасности можно сформулировать следующим образом:

- Стратегия кибербезопасности должна выступать фундаментом для четкого понимания предмета безопасности, для дальнейшего развития и совершенствования кибербезопасности, делая ее последовательной и осуществимой.
- Стратегия призвана создать культуру безопасности и помочь осознать реальность растущих рисков.
- Стратегия кибербезопасности должна быть направлена не на борьбу с последствиями кибератак, а на их предотвращение или хотя бы уменьшение продолжительности действия, а также на максимальное уменьшение негативных последствий подобных атак.
- Основываясь на международном опыте, необходимо разработать и внедрить методологию оценки степени безопасности национального киберпространства.
- Масштабы и сложность современных вызовов, а также серьезность возможных последствий поднимают эту проблематику на уровень государственной важности.

Необходимо также принять во внимание и тот факт, что угрозы, вызовы и соответствующие технологии меняются очень быстро, поэтому предугадать направление их развития практически невозможно. Это делает необходимым пересматривать стратегию безопасности каждые несколько лет или даже чаще. Таким образом, существующие стратегии безопасности должны быть скорректированы в соответствии с новыми реалиями и должны быть достаточно гибкими для быстрой реакции в постоянно меняющейся среде.

Принципы и концепции кибербезопасности

Понимание принципов кибербезопасности включает меры, способствующие повышению конфиденциальности, сохранению доступности и целостности информации, которая обрабатывается, хранится и передается в электронном виде. И очень важно строить это понимание на общепризнанных подходах, принципах и концепциях, используемых в международной практике. Необходимо соблюдать и принцип разделенной ответственности. Все, кто использует преимущества современных технологий, должны принять соответствующие меры для обеспечения безопасности собственных компьютерных систем, использовать безопасные средства коммуникации и хранения важной информации. Одной из наиболее распространенных концепций защиты является триада информационной безопасности:

1. **Конфиденциальность.** Меры по защите конфиденциальных инфор-

мационных ресурсов от несанкционированного доступа в соответствии с политикой безопасности.

2. **Доступность.** Обеспечение беспрепятственного конфиденциального доступа к информационной системе и информации на постоянной основе.
3. **Целостность.** Обеспечение защиты информационных ресурсов от несанкционированной модификации и правильного функционирования информационной системы.

Далее мы приведем классификацию целей кибератак:

- **Саботаж.** Кибератака, которая направлена на нарушение нормальной работы информационно-коммуникационных систем (Denial Of Service Attack).
- **Шпионаж.** Кибератака, направленная на несанкционированное проникновение третьей стороной в систему для чтения, изменения и удаления информации. Этот тип атаки может быть также задействован для использования системы-жертвы для атаки на другие системы.

Согласно международной практике, кибербезопасность основывается на трех главных составляющих: киберзащите, кибербразведке и киберконтрнаступлении.

- **Киберзащита** включает применение особых защитных мер, необходимых для гарантирования работы и функциональности систем. И эти меры должны уменьшать возможные риски до приемлемого уровня. Киберзащита, в свою очередь, включает следующие шаги: зашита, обнаружение, ответ и восстановление.
- **Кибербразведка** является комбинацией процессов сбора, обработки, производства и распространения информации в киберпространстве с целью выявления и предотвращения возможных кибератак и киберпреступлений. При этом для повышения эффективности данной задачи очень важно включить в процесс экспертов по анализу больших объемов данных.
- **Киберконтрнаступление** заключается в нейтрализации активной атаки, идентификации преступников и осуществлении, по возможности, ответной кибератаки с целью нанесения ущерба инфраструктуре преступника.

Проблемы применения принципа неотвратимости наказания:

- Сегодня на международном уровне осуществляются попытки признать кибератаки вооруженными атаками. Но все еще нельзя однозначно утверждать, что это станет решением проблемы, а подобное признание и последующие события не приведут к еще большим проблемам. Кстати, согласно стратегической концепции NATO, кибератака может быть квалифицирована как военная атака на члена Альянса, и после соответствующего решения могут быть приняты действия согласно 5-й статье Альянса, которая гласит, что нападение на одного члена NATO будет рассматриваться как нападение на весь Альянс.
- Роль международных организаций в решении проблем кибербезопасности остается весьма ограниченной, а многие государства (в основном развитые) не готовы к более тесному и реальному сотрудничеству по данной тематике.
- Инициаторы кибератак могут легко отвергнуть обвинения, так как доказать прямое участие лиц, групп или организаций в совершении киберпреступления практически невозможно.
- Из-за сложности обнаружения атаки в момент ее совершения, становится трудно или невозможно реализовать контрмеры и использовать международное право.

Стратегические приоритеты кибербезпасности

Существует масса рекомендуемых мер по обеспечению кибербезопасности, которые можно объединить в четыре основных группы:

1. Разработка системы с учетом рекомендаций безопасности.
2. Обеспечение защиты критических данных.
3. Обучение персонала и широких слоев населения.
4. Готовность к возможным инцидентам.

Однозначно, в киберпространстве не существует полностью защищенной системы. Вместе с тем вероятность кибератаки намного выше физической атаки, и их уровень со временем будет только расти. При этом человеческий фактор и внутренние угрозы остаются наиболее частыми причинами успешности кибератак. Персонал, имеющий доступ к важной информации, пользуется социальными сетями, облачными технологиями и портативными средствами хранения информации (USB-карты, внешние хранители). Поэтому главная задача заключается в увеличении осведомленности этого персонала в вопросах кибергигиены.

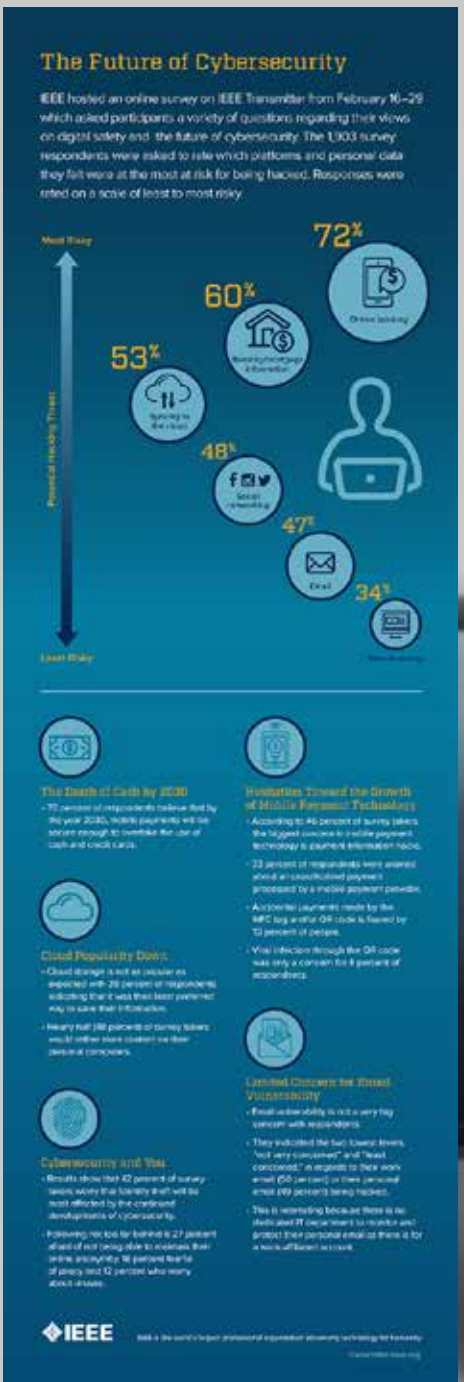
Таким образом, одним из важнейших факторов, определяющих успешность национальной стратегии, является то, какое место в этих вопросах будет отведено общественности. Как уже было

сказано выше, проблемы кибербезопасности должны интересовать не только государство и бизнес, но и общество в целом. Поэтому необходимо понимать, что образовательные программы, ведущиеся с этой целью, не должны быть нацелены только на специалистов в области информационной безопасности, а должны охватывать самые широкие слои населения. Ведь многие сотрудники, имеющие доступ к конфиденциальной информации, пользуются личными компьютерами и устройствами хранения информации. Этими же компьютерами могут пользоваться и другие члены их семей. Так что не трудно представить, с какими рисками можно столкнуться в случае отсутствия базовых знаний в области информационной безопасности. В качестве примера можно привести практику, используемую в США для повышения уровня осведомленности граждан:

- Национальный месяц кибербезопасности (NCSAM). С 2001 года октябрь в США является национальным месяцем кибербезопасности. Инициатива проведения месяца кибербезопасности осуществляется при поддержке Министерства национальной безопасности (NSF). В рамках этого месяца проводятся серии мероприятий по всей стране, призывающие к бдительному использованию киберпространства под девизом «Наша общая ответственность».
- День конфиденциальности личных данных (Data Privacy Day). 28 января каждого года проводится День конфиденциальности личных данных с участием первых лиц государства. В рамках этой кампании осуществляется ряд мероприятий и тренингов на всей территории США, Канады, в странах Европы, а также в некоторых других странах для того, чтобы привлечь внимание к важности защиты личной информации.

В заключение хотелось бы привести список стратегических приоритетов, которые должны быть отражены в национальной стратегии кибербезопасности:

- **Осознание угрозы:** повышение уровня обнаружения, анализа, смягчения последствий и ответа на сложные угрозы, направленные против государства, критических инфраструктур и прочих жизненно важных систем.
- **Кибергигиена:** образовательные программы для широких слоев граждан, предоставляющие необходимые информационные ресурсы и средства для личной зашиты on-line.
- **Партнерство правительства с бизнес-структурами:** сотрудничество с бизнесом для пропаганды безопасной и отказоустойчивой инфраструктуры, сетей, продуктов и сервисов.
- **Правительственная инфраструктура:** моделирование лучшей практики по защите правительственных систем, включая системы, поддерживающие on-line транзакции государственных услуг для граждан.
- **Международное взаимодействие:** продвижение безопасной, устойчивой и доверительной глобальной электронной среды, поддерживающей национальные интересы.
- **Закон и нормативные документы:** поддержка эффективной законодательной основы и правоохранительной системы для преследования киберпреступников.
- **Знания, опыт и инновации:** поддержка развития трудовых ресурсов, глубоко специализированных в области кибербезопасности с предоставлением доступа к передовым исследованиям и разработкам в этой области для поддержания собственных разработок и инноваций.



Epson EB-500

Компания Epson представляет обновленную серию короткофокусных проекторов с увеличенным ресурсом лампы и новым объективом. Все модели серии EB-500 (EB-520, EB-525W, EB-530, EB-535W и EB-536Wi) используют технологию Epson 3LCD, которая обеспечивает исключительное качество изображения и точную цветопередачу. Благодаря высокой контрастности изображение получается четким и насыщенным, что делает возможным использование проектора в ярко освещенных помещениях. А новый короткофокусный объектив обеспечивает более резкую картинку и обладает улучшенной фокусировкой. В проекторах Epson новой серии используются лампы, которые служат на 66% дольше, чем в более ранних аналогичных моделях. Благодаря этому стоимость владения устройством значительно снижается. Также помогает экономить ресурс лампы и функция паузы A/V mute, которая приглушает яркость изображения на 70%, позволяя сделать перерыв в презентации и переключить внимание зрителей от экрана на учителя или докладчика. Вертикальная и горизонтальная коррекции трапецеидальных искажений позволяют смещать устройство относительно центра экрана. Функция On Screen Display (OSD) поможет легко настроить несколько проекторов с помощью USB-накопителя, USB-кабеля или по локальной сети, просто копируя настройки с самого первого устройства. А поддержка двух интерактивных стилусов у модели Epson EB-536Wi дает возможность двум докладчикам одновременно добавлять заметки к изображению на любой части экрана. При этом каждый стилус может использовать собственные настройки.

LG 24MP88HV

Компания LG Electronics сообщила о старте продаж в СНГ монитора 24MP88HV с практически безрамочным дизайном (толщина рамок составляет всего 2,5 мм) и подставкой ArcLine. Монитор оснащается 23,8″ IPS-матрицей с разрешением 1920x1080 пикселей, яркостью 250 кд/м^2 и контрастностью 1000:1. Дисплей охватывает более 99% цветового поля sRGB. Также поддерживаются технологии «Отсутствие мерцания» и «Режим чтения», режим разделения экрана Screen Split 2.0 и «Картинка-в-картинке». Для подключения источника видеосигнала предусмотрены интерфейсы D-sub, HDMI. Углы обзора по горизонтали и вертикали достигают 178^0. Цена монитора LG 24MP88HV составляет порядка 270 долларов.

Seagate Innov8

Компания Seagate Technology представила внешний накопитель Innov8, который позиционируется производителем как первый в мире десктопный накопитель на базе жестких дисков с питанием по интерфейсу USB. Кроме этого, Innov8 получил рекордную емкость в 8 Tb. Накопитель поддерживает интерфейс USB 3.1, что и обеспечило возможность получения питания и передачи данных по одному кабелю, без необходимости в дополнительном блоке питания с подключением к розетке. Seagate Innov8 заключен в алюминиевый корпус, может устанавливаться как вертикально, так и горизонтально. В комплект также входит программное обеспечение Seagate Dashboard для резервного копирования. Рекомендованная розничная цена Seagate Innov8 для рынка США составляет 349 долларов.

Oculus Rift

28 марта стартовали поставки финальной версии шлема виртуальной реальности Oculus Rift. Цена потребительской версии этого шлема составляет 599 долларов в США и 699 евро в Европе. Для полноценной работы с Oculus Rift потребуется персональный компьютер со следующими минимальными характеристиками: процессор Intel Core i5-4590, графика NVIDIA GTX 970 или AMD 290, а также 8 Gb оперативной памяти. Потребительская модель Oculus Rift обладает доработанным дизайном по сравнению с версиями для разработчиков. Шлем оборудована двумя OLED-экранами, а также обеспечивает объемный 360^0 звук и поставляется с парой интегрированных наушников.

Huawei VR

Компания Huawei представила собственный шлем виртуальной реальности под названием Huawei VR. Устройство предназначено для работы с новыми флагманскими смартфонами Huawei P9 и P9 Plus. Huawei VR по размеру, дизайну и функциональности напоминает Samsung Gear VR. Шлем позволяет просматривать сферическое 360⁰ видео и играть в игры для виртуальной реальности. На правой стороне расположен touch-pad, кнопки возврата, настройки громкости и фокусировки. Поскольку шлем работает со смартфонами Huawei P9 и P9 Plus, здесь используется порт USB Type-C, а не micro-USB. Устройство имитирует экран диагональю 130" с расстояния до 2 м и обеспечивает разрешение 1080p. Цена на Huawei VR пока не объявлена, но в продаже шлем появится уже в этом году.

DJI Matrice 600

Компания DJI представила дрон Matrice 600, созданный специально для профессиональных кинорежиссеров. Новинка способна поднимать в воздух тяжелую видеоаппаратуру и дополнительную электронику весом до 6 кг. Дрон совместим с камерами линейки Zenmuse, включая Zenmuse X и Z15. С Zenmuse X5 заряда батареи хватает на 36 минут полета, а с более большими и массивными камерами - до 16 минут. Чтобы добиться такой автономности, DJI установила в Matrice 600 шесть фирменных аккумуляторов Intelligent Batteries. Благодаря новому контроллеру полета A3 управлять Matrice 600 будет очень просто, а с помощью приложения DJI GO можно управлять различными настройками камеры, в том числе фокусом в зависимости от подвеса и используемой камеры. Дрон также поддерживает трансляцию в формате 1080p. Специально для съемки 360⁰ видео в Matrice 600 есть шасси, которое автоматически убирается после взлета. Цена DJI Matrice 600 в комплекте с шестью батареями и контроллером полета A3 составляет 4599 долларов.

HTC Vive

Компания HTC объявила о начале поставок шлема виртуальной реальности HTC Vive. Напомним, что этот шлем виртуальной реальности компания впервые представила в марте 2015 года на выставке MWC 2015. Он создан в сотрудничестве с компанией Valve и позиционируется как конкурент Oculus Rift. Предзаказ можно было оформить с 29 февраля 2016 года по цене в 799 долларов для США и 899 евро для стран Европы. Потребительская версия HTC Vive получила особенности представленной ранее версии Vive Pre для разработчиков, в число которых входят беспроводные контроллеры с отдачей и кнопками-триггерами с двойным ходом, фронтальная камера, а также более яркие встроенные дисплеи. В комплект поставки HTC Vive входят сам шлем со встроенной камерой и возможностью телефонной связи, два беспроводных контроллера, сенсоры определения местоположения и движения пользователя по комнате.

LaCie 12big Thunderbolt 3

Компания LaCie представила настольный RAID-массив на 12 дисков LaCie 12big Thunderbolt 3. Общая емкость накопителя может достигать рекордные 96 Tb, что в совокупности с высокой пропускной способностью интерфейса Thunderbolt 3 и поддержкой технологий RAID 5 и 6 является одним из лучших решений для занимающихся профессиональной обработкой видео высокого разрешения формата. Новинка имеет на 50% большую емкость по сравнению со всеми доступными на сегодняшний день решениями от конкурентов. Массив поставляется с жесткими дисками Seagate корпоративного класса и 5-летней гарантией. Хранилище позволяет одновременно редактировать различные потоки ProRes 422 HQ, ProRes 444 XQ и несжатого 10- или 12-битового HD-видео. LaCie 12big позволяет сохранить до 100 часов 4K-видео в формате ProRes 444 XQ в режиме RAID5 и комплектуется жесткими дисками Seagate с 256 Mb кэш-памяти и скоростью вращения шпинделя 7200 rpm. Фирменная утилита LaCie RAID Manager позволяет управлять массивом LaCie 12big с помощью интуитивно понятного пользовательского интерфейса. Приложение также предоставляет ряд дополнительных возможностей, в том числе по управлению настройками процессора, автоматической пересборке RAID и диагностике накопителей. Хранилище можно подключать к ноутбукам через порт USB Type-C, а также к компьютерам, оснащенным портом USB 3.0. LaCie 12big поступит в продажу летом этого года в модификациях на 48, 72 и 96 Tb.

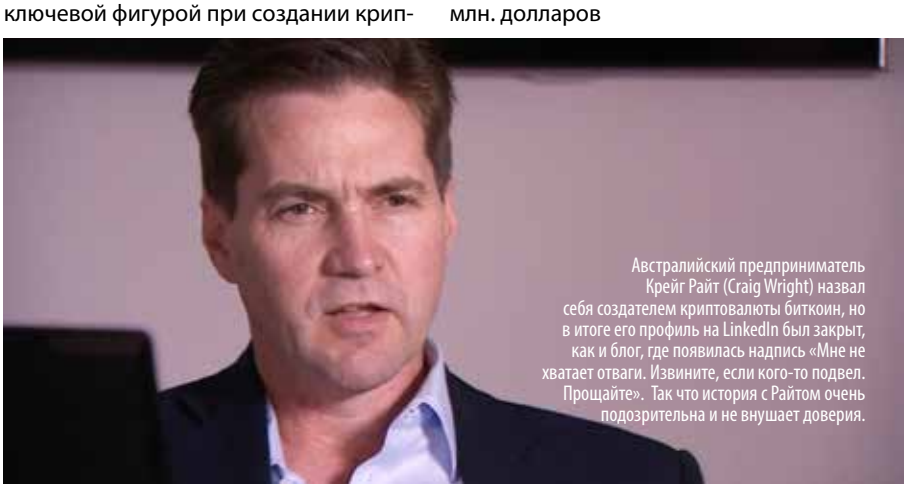
Изменит ли BLOCKCHAIN наше будущее?

Технология блокчейна, которая лежит в основе цифровой валюты биткоин, все чаще и чаще упоминается в новостях. Банки предполагают, что эта технология станет будущим финансовых транзакций, тем временем как добытчики алмазов надеются с ее помощью решить проблему нелегальных сделок с алмазами, так как реализация блокчейна важна не только для криптовалют.

Биткоин, блокчейн и их создатель

Блокчейн (blockchain) - это никем не контролируемая база знаний о том, кто сейчас владеет чем-то. Технически, это цепочка (именно отсюда здесь слово chain) блоков информации о транзакциях. Эта цепочка, распределенная между участниками сети, учетная книга, которую нельзя подделать или внести в нее несанкционированные изменения. Этот алгоритм, кстати, лежит и в основе функционирования биткоина. Но вообще блокчейн можно использовать для фиксации и контроля любой собственности - дома, акций или интеллектуальных прав на фильм. Такой принцип называют децентрализованным консенсусом, так как централизованный требует наличия единой базы данных (например, база данных банка или кадастровый реестр), по записям в которой определяется подлинность совершенной операции. Централизованный подход плох тем, что единая база может быть уничтожена, изменена, недоступна или не существовать. Плюс - у единой базы есть управляющий с большими возможностями ею манипулировать. Так что децентрализованная база гораздо лучше, хотя человечество к ней пока не привыкло.

Блокчейн, как и биткоин, - детище гениального автора, известного под псевдонимом Сатоши Накамото. До последнего времени его личность была неизвестна, но 2 мая этого года австралийский предприниматель Крейг Райт (Craig Wright) назвал себя создателем криптовалюты биткоин. Райт одновременно связался с BBC, The Economist и GQ, чтобы передать журналистам всю необходимую информацию. В частности, он предоставил доказательства того, что именно он получил первые биткоины и провел с ними первую операцию в январе 2009 года. Во время встречи с журналистами BBC Райт подписывал сообщения криптографическими ключами, которые были созданы во время разработки биткоина и были частью первых блоков криптовалюты, созданных от имени Накамото. Авторы The Economist отмечают, что на самом деле Райт мог получить эти ключи от другого лица, который скрывается за именем Накамото, либо от связанных с ним людей. По словам Райта, он был ключевой фигурой при создании криптовалюты, однако вместе с ним работали и другие люди. Одним из них был криптограф Хал Финни (Hal Finney). Сам Райт отошел от развития проекта еще в 2011 году. В ближайшее время Райт намерен опубликовать подробные доказательства того, что именно он скрывается под именем Накамото. Согласно данным из уже удаленного профиля Райта на LinkedIn, создатель биткоина возглавляет компанию DeMorgan Ltd., которая занимается исследованием и продвижением криптовалюты среди банков, а также создает электронные кошельки и обменники. По данным BBC, на виртуальных счетах Райта может находиться около 1 млн. биткоинов, что составляет около 450 млн. долларов



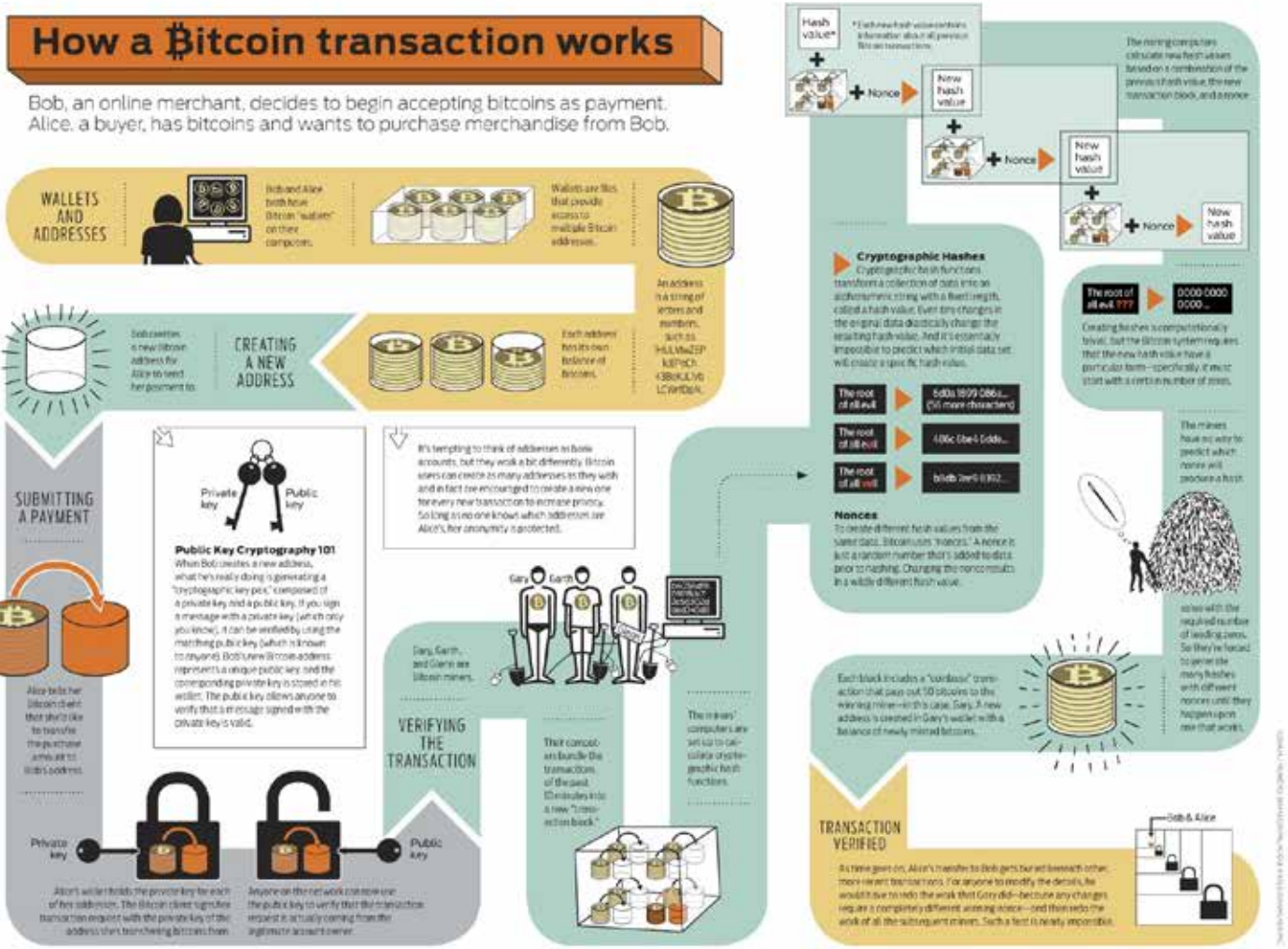
Австралийский предприниматель Крейг Райт (Craig Wright) назвал себя создателем криптовалюты биткоин, но в итоге его профиль на LinkedIn был закрыт, как и блог, где появилась надпись «Мне не хватает отваги. Извините, если кого-то подвел. Прощайте». Так что история с Райтом очень подозрительна и не внушает доверия.

В публикации от 2008 года Сатоши Накамото определил свое изобретение как «цифровая полностью пиринговая наличность». Для того чтобы биткойн работал подобно наличным, система должна корректно переводить цифровые монеты (то есть не отправлять их не на тот кошелек) и препятствовать двойной трате. Для воплощения мечты Сатоши Накамото о децентрализованной платежной системе этих целей нужно было достичь, не прибегая к доверенной третьей стороне, каковой в традиционных финансах являются банки.

Ну а теперь давайте вернемся к блокчейну. Именно он заменяет доверенную третью сторону. Эта база данных, хранящая историю каждого биткоина, позволяет в любой момент установить, кто и чем владеет. Распределенное хранилище продублировано на тысячах разбросанных по миру компьютеров (узлах сети биткоин) и открыто для просмотра каждому. Открытость блокчейна не противоречит его надежности и защищенности, которые обеспечиваются комбинацией математических тонкостей и вычислительной «грубой силы», встроенный в механизм консенсуса - процесса, в ходе которого узлы приходят к соглашению о том, как отразить в блокчейне очередную порцию биткоин-платежей.

Принцип работы

Предположим, вы хотите заплатить кому-то за его услуги. У вас обоих есть биткоин-кошельки - программы, осуществляющие доступ к блокчейну (но не идентифицирующие пользователей). Транзакция начинается с того, что ваш кошелек предлагает сети внести изменение в блокчейне: уменьшить баланс вашего кошелька и увеличить баланс кошелька вашего партнера. Сеть в несколько этапов проверяет корректность изменений. По мере того как транзакция распространяется по сети, узлы проверяют, сверяясь с блокчейном, действительно ли вы владеете биткоинами, которые пытаетесь потратить. Если все в порядке, то специальные узлы (майнеры) объединят вашу транзакцию с другими, проверенными транзакциями в рамках нового блока. Процесс завершается повторяющимся вычислением криптографической хеш-функции, превращающей блок в строку известной длины. Как и многое в криптографии, хеш-функция необратима. Опираясь на данные, можно легко получить хеш, но по значению хеша невозможно восстановить данные. Хеш не содержит данных, но служит их уникальным идентификатором. Любые изменения в



блоке, даже изменение одной цифры в одной транзакции, приведут к изменению его хеша.

Значение хеш-функции и некоторые другие данные составляют заголовок предлагаемого блока. Этот заголовок становится основой для математической задачи, где снова требуется вычислять хеш. Задача может быть решена только методом проб и ошибок. По всей сети майнеры перебирают триллионы и триллионы возможных вариантов в поисках ответа. Когда майнер наконец находит решение, другие узлы быстро его проверяют (снова односторонняя функция: найти решение сложно, проверить просто). Узел, убедившийся в корректности блока, включает его в блокчейн. Хеш заголовка блока становится его идентификатором. Теперь блок - часть блокчейна. Ваш платеж за услугу, как и другие транзакции блока, считается подтвержденным.

Стадия поиска решения обладает тремя качествами, определяющими безопасность биткоина. Во-первых, вероятностный характер выигрыша. Нельзя предсказать, какой майнер решит задачу, как и нельзя предсказать, кто в конечном итоге обновит блокчейн. Можно лишь утверждать, что это с большей вероятностью будет мощный майнер, а не случайный злоумышленник. Так что подделывать блокчейн очень сложно. Во-вторых, история. Каждый заголовок блока содержит хеш заголовка предыдущего блока, тот - хеш предыдущего и так далее, вплоть до первого блока. Таким образом, блоки составляют цепочку. Обладая исходными данными, легко независимо вычислить заголовок последнего блока. Стоит внести изменение в любой, даже очень старый блок, - изменится его заголовок, а, следовательно, и заголовки всех последующих блоков. Последний заголовок в поддельной цепочке сигнализирует о некорректном изменении, и сеть ее отклонит.

Есть ли способ обойти этот механизм? Представим, что вы передумали оплачивать услугу и пытаетесь переписать историю так, чтобы биткойны остались в вашем кошельке. Если бы вы были майнером, то могли бы решить задачу и сгенерировать новую версию блокчейна. Но пока вы бы это делали, остальные участники сети успели бы продлить подлинную цепочку. Узлы сети работают над самой длинной известной им цепочкой. Эти правила разрешают ситуации, когда два майнера находят разные решения задачи почти одновременно, что служит причиной временного раздвоения (форка) цепочки. Правило самой длинной цепочки препятствует злоумышленнику, и чтобы заставить сеть принять измененный ею блок, вы должна продлевать свою версию блокчейна быстрее, чем вся остальная сеть продлевает свою. Считается, что без контроля над более чем половиной вычислительной мощности сети (так называемая «атака 51%») это невозможно.

Весьма заманчивые перспективы

Но пока оставим в стороне вопрос о сложности подделки блокчейна. Зададим лучше другой: зачем вообще присоединяться к этому процессу? И ответ здесь предельно ясен, так как третья составляющая процесса

подтверждения транзакций - мотивация. Майнер, создавший новый блок, получает 25 биткоинов (около 8000 долларов). Все это само по себе не делает биткоин особенно привлекательной валютой. Ее цена нестабильна и непредсказуема, а общий объем монет в обращении намеренно ограничен. Но механизм блокчейна работает отлично. По данным сайта blockchain.info, отслеживающего статистику сети, в день совершается 120 тыс. транзакций на сумму около 75 млн. долларов! Цепочка состоит из 380 тыс. блоков и занимает 45 Gb.

В большинстве случаев блокчейн хранит информацию о биткоине, но есть и другие применения. Создатели построили открытую платформу: набор разработок, доступных для изучения и совершенствования. Классический пример открытой платформы - сам интернет. Среди других примеров - операционные системы вроде Android и Linux. Разработчики приложений на базе блокчейна не должны получать разрешение или платить за использование технологии. «Наконец-то в интернете появилась общественная база данных», - говорит Крис Диксон (Chris Dixon) из венчурной компании Andreessen Horowitz, проинвестировавшей несколько биткоин-стартапов, в числе которых разработчик кошельков Coinbase и биткоин-стартап под названием «21», производящий устройства для майнинга, ориентированные на массовый рынок.

Технологии и продукты на основе блокчейна

Блокчейн-приложения можно разделить на три категории. Первая категория использует тот факт, что любой актив может быть передан посредством блокчейна. Один из стартапов, развивающих эту идею, - Colu. Он создал механизм, позволяющий «окрашивать» мелкие биткойн-транзакции (так называемую «биткойн-пыль») так, чтобы они представляли акции, облигации или ценные металлы.

Ко второй категории относится ведение защищенных реестров прав собственности на что-либо. Эти приложения используют блокчейн как «машину правды». Биткойн-транзакция может содержать дополнительную информацию, которая также включается в блокчейн. Следовательно, транзакции могут удостоверять права на все что угодно.

Приложение Everledger, к примеру, использует блокчейн для учета предметов роскоши. Записав в блокчейн отличительные признаки драгоценного камня, мы обеспечим доказательства в случае кражи. Onename хранит с помощью блокчейна личные данные, стремясь избавиться от паролей, Coinspark выполняет роль нотариуса и т.д. Заметим, что в этих приложениях, в отличие от самого биткоина, требуется некоторый уровень доверия. Клиент должен верить, что сервис сохранит данные корректно.

В третью категорию попадают наиболее амбициозные проекты - «умные контракты», исполняющиеся сами при определенных условиях. Биткоин можно «программировать» так, чтобы монеты стали доступны лишь при выполнении заданных условий. В частности, с помощью этого механизма реализован запрет майнерам тратить полученные за нахождение блока биткоины, пока к цепочке не добавится еще 99 блоков, что добавляет дополнительную мотивацию поддерживать корректность блокчейна. Lighthouse, проект, запущенный Майком Хирном (Mike Hearn), одним из ключевых разработчиков биткойна, представляет собой децентрализованную краудфандинг-платформу, построенную на описанных выше принципах. Если проект собирает заявленную сумму, его создатели получают деньги, в противном случае средства возвращаются спонсорам. Хирн утверждает, что его схема будет дешевле, чем решения без использования биткойна, и одновременно более независимой, так как правительства не смогут прервать работу не понравившегося им проекта.

Только в феврале 2016 года две компании, разрабатывающие технологические решения на основе технологии блокчейна, получили в сумме более 105 млн. долларов инвестиций. Редкий банк с Уолл-стрит еще не успел организовать собственное подразделение по работе с новой технологией. Операторы финансовых рынков и трейдеры вовсю экспериментируют. В Нью-Йорке, например, выпускают и погашают первую в мире исключительно электронную крипто-облигацию, австралийская биржа тестирует системы исполнения заказов через блокчейн, в Эстонии и Украине блокчейн внедряется для обеспечения прозрачности государственных процессов, таких как голосование или тендеры. Например, эстонская компания Guardtime стоит во главенстве цифровых изменений в стране, используя собственную версию блокчейна - Keyless Signature Infrastructure, которая помогает правительству управлять и защищать данные граждан, почти в 1000 on-line сервисах. «Мы использовали возможности технологии блокчейна в кибербезопасности, предоставляя обнаружение несанкционированного доступа в реальном времени для защиты важных инфраструктур, - рассказывает глава компании Мэт Джонсон. - Мы также помогаем глобальным телекоммуникационным компаниям, таким как Ericsson, защищать и следить за целостностью их основных сетей. В эру больших данных и интернета вещей быть способным назначить цифровую подпись каждому биту информации также очень полезно. Проверка и запись на каждой стадии разработки программного обеспечения или товара поможет улучшить его качество и надежность.»

Из знакомого только пользователям и разработчикам криптовалюты биткоин слова блокчейн превратился в технологию, ценность и пользу которой разглядел крупный бизнес - причем не только IT-компании, но и многие другие отрасли во главе с финансовым сектором.

IT-компании и блокчейн

Корпорация IBM прилагает усилия к развитию корпоративного применения технологии блокчейна, в том числе предлагая блокчейн в

качестве услуги разработчикам. Чтобы помочь разработчикам побыстрее вникнуть в особенности корпоративного применения блокчейна, компания IBM передала почти 44000 строк кода открытому проекту Hyperledger консорциума Linux Foundation с целью облегчить создание безопасных распределенных журналов для обмена практически любой ценной информацией. «Это один из самых стремительно развивающихся проектов в рамках Linux Foundation на нашей памяти», - заявил старший вице-президент корпорации IBM Systems Том Росамилиа (Tom Rosamilia) в своем докладе на организованной компанией IBM конференции PartnerWorld Leadership. В то же время корпорация IBM также сделала ряд заявлений, наметивших связь между данной технологией и бизнес-консалтингом, с перспективой на быстрое внедрение технологии распределенных журналов в различных отраслях экономической деятельности. Новый набор связанных с блокчейном услуг в облаке IBM Cloud помогает разработчикам создавать и управлять блокчейн-сетями, которые вдохнут жизнь в новый класс приложений с распределенными журналами. Разработчики могут генерировать цифровые активы и сопутствующую бизнес-логику, способствующую более безопасной и конфиденциальной передаче активов между участниками тестовой сети блокчейна с защищенными правами доступа.

С помощью новых блокчейн-сервисов от IBM, доступных на платформе Bluemix, разработчики получат доступ к полностью интегрированным IT-инструментам для разработки, развертывания, запуска и контроля блокчейн-приложений в облаке IBM Cloud. Блокчейн-приложения к тому же можно запускать на мейнфреймах семейства IBM z Systems, вводя дополнительный уровень безопасности, готовности к работе и производительности при обработке конфиденциальных и подотчетных данных. Блокчейн-приложения с помощью API могут получать доступ к существующим транзакциям на распределенных серверах и компьютерах z Systems, поддерживая таким образом новые виды процедур оплаты, заключения сделок, снабжения и ведения бизнеса.

IBM также подключает к блокчейну данные из Интернета вещей (IoT). С помощью своей IoT-платформы Watson IBM сможет задействовать при наполнении блокчейна такие виды информации, как координаты радиочастотного позиционирования, считываемые штрих-коды или данные, полученные с устройств. Устройства смогут взаимодействовать с блокчейн-журналами с целью обновления или визирования данных по умным контрактам. Например, по мере того как подключенная к Интернету вещей посылка переходит с одного раздаточного пункта на другой, местонахождение и температура посылки может записываться в блокчейн. Это позволяет всем заинтересованным сторонам обмениваться статусом посылки и сведениями о ней, пока она курсирует между сторонами, обеспечивая таким образом соблюдение условий определенного контракта. Более того, для ускорения проектирования и разработки блокчейн-приложений IBM откроет так называемые станции техобслуживания (IBM Garages) в Лондоне, Нью-Йорке, Сингапуре и Токио, чтобы дать возможность экспертам компании IBM

ВЫБЕРИТЕ
ЛУЧШИХ
РАБОТНИКОВ
НА ВЫСТАВКЕ
Career
AZERBAIJAN
10-я Юбилейная
Азербайджанская Международная Выставка
«КАРЬЕРА»
7-9 ОКТЯБРЯ 2016 Баку Экспо Центр
Организатор
ceo
caspian event organisers
Тел.: +994 12 447 47 74
Факс: +994 12 447 85 58
E-mail: careerexpo@ceo.az
www.ceo.az
www.careerexpo.az
www.facebook.com/CareerAzerbaijan

сотрудничать с разработчиками по вопросам дизайна и реализации блокчейна для бизнес-нужд.

«Через несколько месяцев концепция IBM по превращению блокчейна в мощный межотраслевой бизнес-инструмент станет реальностью, а наши клиенты начнут пробовать в работе инновационный код, сервисы и компьютеры z Systems, оптимизированные под распределенные журналы, - отмечает старший вице-президент подразделения IBM Research Арвинд Кришна (Arvind Krishna). - Этот прогресс упростит разработчикам переход от понимания потенциала блокчейна к непосредственному его использованию с целью реорганизации своих бизнес-процессов с помощью новых продвинутых средств».

Немалый интерес к блокчейну проявляет и корпорация Microsoft. В октябре прошлого года Microsoft представила решение «блокчейн как сервис» (BaaS) - защищенную среду на базе платформы Azure, где клиенты корпорации могут испытать в деле различные блокчейн-технологии: от смарт-контрактов до сервисов уплаты налогов. Однако подбор партнеров для сотрудничества в этой области довольно необычен. Например, Microsoft выбрала для запуска своего нового сервиса не биткойн-стартап BitPay или сервис Factom, а новую и пока что сравнительно неизвестную компанию ConsenSys, разрабатывающую распределенные приложения. За прошедшие месяцы Microsoft привлекла к сотрудничеству многие другие проекты: от альткоинов с инновационными блокчейнами (Emercoin) до провайдеров услуг по созданию собственных блокчейн-решений (MultiChain).

Как утверждает директор по технологической стратегии Microsoft Марли Грей (Marley Gray), сокращения притока новых блокчейн-компаний на платформу Azure не предвидится, особенно если учесть, что она предназначена в первую очередь для разработки и тестирования. «Мы хотим, чтобы у наших клиентов был доступ к каждому блокчейну, - говорит Грей. - Возможно, два каких-то парня в гараже форкнули биткоин, чтобы проверить гениальную идею, и мы хотим, чтобы им ничего не мешало. Мы открыты для всех и помогаем даже малейшим игрокам». По словам Грея, Microsoft планирует масштабировать платформу Azure BaaS до «сертифицированного блокчейн-рынка» в самое ближайшее время, и для этого технологические провайдеры должны пройти серьезную проверку безопасности. Однако до тех пор платформа должна содействовать обучению, сотрудничеству и уточнению требований и пожеланий пользователей.

Однако сами блокчейны в настоящее время разрабатываются сторонними клиентами, а не Microsoft. Например, клиенты, желающие запустить в виртуальной машине блокчейна Ethereum, должны воспользоваться шаблоном от провайдера BlockApps. Грей утверждает, что такой подход открывает новые возможности для сотрудничества устоявшихся компаний и новых игроков и что новый сервис Azure должен подстегнуть инновации в блокчейн-секторе.

Международная платежная корпорация Visa также собирается исследовать возможности, открывающиеся в области технологии блоковой цепи, и разработать сеть на базе блокчейна в рамках своей программы инновационных исследований. Такой вывод можно сделать из недавно опубликованного объявления о приеме на работу, где сказано, что компания ищет старшего инженера по программному обеспечению для предполагаемой работы с распределенным реестром. Тому, кто успешно пройдет собеседование и займет эту должность, надо будет иметь дело с блокчейном и другими инновационными финансовыми технологиями. В качестве члена команды Visa Research (исследовательское подразделение Visa) инженер займется разработками и исследованиями. Однако, находясь в тесном контакте с отделами по продукции и технологиям, он также примет участие в разработке оптимальных методов применения новых технологий на практике.

Интерес к блоковой цепи, который демонстрирует Visa, вполне соответствует идеям, которые были высказаны в финансовом обзоре VisaEurope, опубликованном в конце 2015 года. Тогда компания заявила, что блокчейн не является больше «делом выбора». Он стал реальностью, с которой приходится жить. Таким образом, Visa следует тенденции, заданной целым рядом финансовых корпораций, банков и государственных органов, которые в последнее время включаются в исследование и эксперименты с блокчейном. Среди них ORIX Corporation, ORIX Bank Corporation, банк Shizuoka, NTT DATA Corporation, NTT DOCOMO Ventures, EPAM, ISITC, JPMorgan, Linux Foundation, Банк Англии, Sony и многие другие.

Блокчейн наступает по всем фронтам

В скором времени NASDAQ начнет использовать систему на основе блокчейна для торговли бумагами непубличных компаний. Банк Англии, ранее не отличавшийся технологической продвинутостью, рассыпается в смелых прогнозах, называя в опубликованном в конце прошлого года

исследовании блокчейн «важной инновацией с далеко идущими последствиями» для финансовой индустрии. На взгляд политически ангажированных наблюдателей, потенциал блокчейна выглядит куда серьезнее.

Не так давно стартап Chainanalysis, работающий над использованием блокчейна для цифровой идентификации его пользователей, подписал с Европолом договор о совместной работе. В рамках Европейского центра по борьбе с киберпреступностью партнеры будут пытаться определять плательщиков и получателей китбервалютных платежей. Договор подкреплен раундом посевных инвестиций на сумму в 1,6 млн. долларов от Point Nine Capital. Комплаенс стартапу обеспечивает Barklays.

Европейский центральный банк начал исследование вариантов использования блокчейна. Аналитики связывают этот интерес с техническими неполадками в работе Target2-Securities, европейской платформы расчетов по ценным бумагам. 7 крупных азиатских банков также исследуют блокчейн. Крупнейшие банки региона работают над решениями в областях международных переводов и рынка капитала, а Народный банк Китая (People's Bank of China) даже рассматривает возможность выпуска собственной цифровой валюты.

Инновационный центр шейха Мохаммеда бин Рашида, вице-президента ОАЭ и эмира Дубая, объявил о создании исследовательской группы, посвященной блокчейну. В новый Глобальный блокчейн-совет войдут представители правительственных организаций, крупных международных технологических компаний и блокчейн-стартапов. В качестве пилотного проекта будет реализована платформа для поддержки биржевой торговли сырьем.

Японский финансовый гигант Mizuho совместно с Microsoft Japan и блокчейн-стартапом Currency Point работает над платформой синдицированного кредитования. Проект находится на стадии проверки возможности его реализации с использованием предложения BAAS (blockchain-as-a-service) от Microsoft.

Accenture объявляет о партнерстве с Digital Asset Holdings LLC, Broadridge и PricewaterhouseCoopers. Цель создания нового альянса - продвижение продуктов, основанных на блокчейне

и предназначенных для финансовой индустрии. JP Morgan Chase тестирует международные долларовые переводы с использованием распределенного реестра. В тесте участвуют около 2200 клиентов, моментально переводящих деньги между Лондоном и Токио. Руководство банка утверждает, что тестирование - лишь первый этап глобального внедрения системы переводов в реальном времени. А Королевский банк Канады работает над пилотным проектом переводов с использованием блокчейн-технологии Ripple. В настоящий момент проект находится на стадии проверки работоспособности концепции, чтобы банк мог оценить предоставляемые платформой возможности.

Велики ли риски?

Как бы технология блокчейна ни была открыта и многообещающа, находятся скептики, обращающие внимание на проблемы масштабируемости и на возможные уязвимости в безопасности. То, что работает для биткоина и нескольких нишевых приложений, может быть не в состоянии поддерживать тысячи сервисов с миллионами пользователей. Принципиальных брешей в предложенном дизайне биткойна пока не было найдено, но тем не менее, исследователи обнаружили тактики, позволяющие хитрому и хорошо обеспеченному майнеру скомпрометировать блокчейн, не контролируя 51% сети, о чем мы писали выше. А концентрация в одних руках крупной доли сети более вероятна, чем можно было бы подумать. Майнинг, который на первых порах являлся уделом энтузиастов, сейчас контролируется большими «пулами», с которыми мелкие майнеры делятся своими ресурсами. Сеть зависит от операторов крупных ЦОД, многие из которых находятся в провинциях Китая, где электричество дешево, например, во Внутренней Монголии.

Беспокойство вызывает и влияние на окружающую среду. Не имея других способов гарантировать добросовестность майнеров, сеть заставляет их производить дорогостоящие вычисления (proof-of-work). Без этого нельзя получить награду. Таким образом, все участники этой игры должны что-то поставить на кон. Отсюда проистекает выполнение «бесполезных» вычислений. По данным blockchain.info, майнеры производят 450000 триллионов попыток решений в секунду, а каждая попытка требует энергии. Майнеры не разглашают характеристики своего оборудования, поэтому никто не знает точно, сколько электричества потребляет сеть. Если бы все использовали самое эффективное оборудование, годовой расход энергии составил бы примерно два тераватт-часа - немногим больше, чем потребляет 150-тысячный город в Калифорнии. Делая пессимистичные предположения об эффективности майнинга, получим примерно 40 тераватт-часов, почти две трети от потребления 10-миллионного округа Лос-Анжелес. Это, конечно, самая приблизительная оценка, и по мере роста числа пользователей расход энергии может вырасти.

Несмотря на такое расточительство, возможности биткойна ограничены. Разработчик биткоина ограничил максимальный размер блока 1 Mb, что вмещает около 1400 транзакций. Биткоин может обработать до 7 транзакций в секунду, тогда как для Visa этот показатель равен 1736 транзакций в секунду только в Америке. Блоки можно увеличить, но чем больше блок, тем дольше он распространяется по сети, что увеличивает риск разделения

цепочки. Более ранние платформы сталкивались с похожими проблемами. Когда миллионы пользователей подключались к интернету в 90-х прошлого века, скептики предсказывали, что его работа остановится. Но интернет, как и биткойн сейчас, не остановился. Специализированные компьютеры для майнинга могут быть очень эффективными. Были, например, предложены более экономные альтернативы механизму proof-of-work, а сейчас разработчики работают над дополнением Lightning, которое могло бы обрабатывать множество мелких транзакций вне блокчейна. Растущая скорость подключения к интернету позволит большим блокам распространяться с достаточной скоростью.

Но основные изменения требуют согласия сообщества, а оно состоит из людей, не привыкших к компромиссам. Взять хотя бы споры по поводу увеличения размера блока. Один лагерь настаивает на том, что большие блоки приведут к еще большей централизации майнинга и приблизят биткоин к традиционным обработчикам платежей. Другой возражает, что, если ничего не предпринимать, то система может прийти в негодность уже в следующем году, так как транзакции будут ждать подтверждения часами.

Исследователи истории технологий утверждают, что прорывные технологии появляются задолго до процессов, способных их использовать. Первые электрические моторы представляли собой громоздкие сооружения, не сильно отличавшиеся от своих предшественников - паровых машин. Потребовались десятилетия, чтобы производители поняли, что множество распределенных электромоторов могут кардинально поменять технологии производства товаров. В отчете о цифровых валютах Банк Англии усматривает похожую ситуацию в современном финансовом секторе. Благодаря дешевым вычислительным ресурсам, финансовые компании оцифровали свои внутренние процессы, но сами организации изменились не сильно. Платежные системы по-прежнему в большинстве своем централизованы. Все платежи утверждает центральный банк. Когда компании производят расчеты между собой, синхронизация внутренних реестров занимает несколько дней, препятствуя движению капитала и увеличивая риски.

Распределенные реестры, подтверждающие транзакции за минуты или секунды, могут сильно продвинуть нас в решении этой проблемы и приблизить к воплощению идеи цифрового банкинга. Они, помимо всего прочего, могут сэкономить много денег. Например, по данным испанского банка Santander, к 2022 году расходы финансовой индустрии за счет блокчейнов сократятся на 20 млрд. долларов в год. Вендорам по-прежнему надо доказать, что они справятся с масштабом транзакций, на порядки превышающим таковой у биткоина, но крупные банки уже продвигают стандарты, оформляющие новую технологию. Так, банк UBS предложил создать стандартную «монету для расчетов» (settlement coin), а разработка стандартов архитектуры распределенных реестров является первоочередной задачей блокчейн-стартапа R3 CEV, в который, помимо UBS, вложились Goldman Sachs, JPMorgan и еще 22 банка.

Проблемы банков не уникальны. Компании и организации любого рода страдают от сложных в поддержке и несовместимых друг с другом баз данных. Попытки наладить взаимодействие между ними влекут высокие транзакционные издержки. Эту проблему намеревается решить амбициозный блокчейн-проект Ethereum, задуманный 21-летним канадским вундеркиндом-программистом Виталиком Бутерином. Распределенный блокчейн Ethereum способен справиться с большими объемами данных, чем биткойн. Ethereum включает собственный язык программирования, позволяющий писать сложные «умные контракты», например, платеж, автоматически перечисляющий средства после получения посылки, или контракт, автоматически рассылающий дивиденды, как только прибыль превысит заданный уровень. Бутерин надеется, что подобная сложность позволит создавать «децентрализованные автономные организации» - виртуальные компании, представляющие собой всего лишь набор выполняющихся в сети Ethereum контрактов.

Одна из сфер, где такие идеи могут иметь революционные последствия, - Интернет вещей, сеть миллиардов прежде «безголосых» бытовых устройств, о чем говорит и устремление IBM. Отслеживать и обслуживать миллиарды таких устройств централизованно попросту невозможно. Такой вид управления будет уязвим к атакам хакеров и к слежке. Так что распределенные реестры кажутся хорошей альтернативой. Программируемость, которую предлагает Ethereum, позволяет не только регистрировать и отслеживать собственность людей, но и использовать ее новыми способами. Например, зарегистрированный в блокчейне Ethereum ключ от автомобиля можно продавать и арендовать на любых условиях, которые можно сформулировать на языке умных контрактов. Это проложит путь к принципиально новым пиринговым схемам аренды и совместного использования автомобилей. Более того, самоуправляемые автомобили, над которыми сегодня ведут работу сразу несколько автоконцернов, дело ближайшего будущего. И они вполне могут превратиться в «самовладеющие». Такие машины будут откладывать часть заработанных на аренде денег на бензин, ремонт и оплату парковки, согласно заранее запрограммированным правилам.

Но не так важно, какая конкретно реализация блокчейна добьется успеха, важен энтузиазм по поводу распределенных реестров, охвативший как стартапы, так и крупных игроков рынка. Реестры, поддерживающие себя без участия компаний или государства, заставят нас по-новому взглянуть на окружающий мир, а осознание того, что децентрализованный реестр может быть не менее надежным, чем централизованный, станет причиной фундаментальных перемен.

Пока что блокчейны - новая технология, нашедшая лишь нишевое применение, и сомнения относительно их масштабируемости в определенной мере обоснованы. Более того, блокчейны встретят сопротивление на уровне мировых элит. В то же время, у мира с математически точной и устойчивой к манипуляциям системой записи много преимуществ.

IDC
Analyze the Future
IDC IT SECURITY AND DATACENTER TRANSFORMATION ROADSHOW 2016
07 ИЮНЯ 2016
JW MARRIOTT ABSHERON BAKU
idcitsecurity.com/baku

Hasselblad H6D-100c и H6D-50c

В этом году компании Hasselblad исполняется 75 лет. Столь знаменательную дату производитель отметил выпуском совершенно новой камеры среднего формата H6D. Камера не является улучшением существующих моделей системы H, но сохранила принцип модульности и характерные элементы конструкции, а также высокое качество изготовления. Первыми моделями серии H6D стали камеры H6D-100c и H6D-50c. В них используются задники с датчиками типа CMOS разрешением 100 и 50 Mp соответственно. Диапазон выдержки ограничен значениями 1/2000 сек и 60 мин, что шире, чем у других камер системы H. Кроме того, расширен диапазон светочувствительности и увеличена скорость съемки. Новые камеры полностью совместимы с объективами системы H. Особенностью модели H6D-100c является функция съемки видео с разрешением 4K. В оснащении камер можно выделить интерфейс USB 3.0 с разъемом Type-C, сенсорный экран, интерфейсы Wi-Fi и HDMI, слоты для карт памяти CFast и SD. Камера Hasselblad H6D-50c оценена производителем в 22900 евро, а H6D-100c - в 28900 евро.

Facebook Surround 360

Компания Facebook представила 14-камерную установку Surround 360, способную создавать сферические фотографии и видео, а затем публиковать их в Сети с помощью специального программного обеспечения. Такое решение позволяет записывать сферическое видео, а специальное программное обеспечение будет «склеивать» видео в формате 4K, 6K и даже 8K для воспроизведения в очках или шлеме виртуальной реальности. Кстати, в компании отмечают, что в первую очередь их камера предназначена для работы со шлемом виртуальной реальности Oculus Rift. Отличием Facebook Surround 360 от других похожих устройств станет то, что видеооператорам не придется покупать дорогостоящее программное обеспечение для работы со сферическим контентом. Facebook не планирует продавать свою камеру сторонним производителям, а вся документация будет опубликована летом этого года на GitHub.

Lytro Cinema

Компания Lytro объявила о решении покинуть рынок компактных камер и сконцентрироваться на сегменте виртуальной реальности. И первым продуктом, созданным в рамках новой концепции деятельности компании, стала камера Cinema. Правда, новинка ориентирована вовсе не на создание объектов в виртуальной реальности, а больше предназначена для кинематографистов. Cinema - это специализированная камера светового поля. Ее разрешение составляет 755 Mp (40K), а скорость съемки достигает 300 кадров в секунду. Если говорить доступным языком, камера передает 400 Gb видеоданных в секунду. Уникальные возможности камеры позволяют уже после съемки видео изменять глубину резкости, точку фокусировки, выдержку или динамический диапазон. Более того, технология светового поля может избавить создателей фильмов от необходимости использовать пресловутые зеленые экраны, так как Cinema позволяет «захватывать свет» на определенном расстоянии, а все, что расположено дальше, в кадр попросту не попадет. Покупатели Cinema получат также фирменное программное обеспечение для работы с камерой и персональное облачное хранилище. Цена камеры составляет 125000 долларов, но производитель предполагает варианты сдачи Cinema в аренду.

Panasonic Lumix GX80

Компания Panasonic представила новую системную беззеркальную камеру Lumix GX80 со сменной оптикой. Это компактная и недорогая модель формата Micro Four Thirds, которая оснащается 16 Mp сенсором Live MOS (17,3x13 мм) и процессором Venus Engine, а также 5-осевой системой стабилизации изображения Dual I.S. и 49-точечной системой автофокусировки. Светочувствительность достигает 25600 единиц ISO. Камера способна проводить серийную съемку на скорости 8 кадров в секунду, а также снимать видео в разрешении 4K (3849x2160 пикселей) со скоростью 24 и 30 кадров в секунду, а видео в формате Full HD - со скоростью 60 кадров в секунду. Поддерживается функция постфокусировки Post Focus, позволяющая изменять точку фокуса на уже отснятом материале. Поворотный дисплей камеры обладает диагональю 3". Есть модуль Wi-Fi. Размеры камеры составляют 122x70,6x43,9 мм, а вес равен 426 гр с учетом карты памяти и аккумулятора. Цена Panasonic Lumix GX80 в США составляет 800 долларов.

Mobil reklam bazarı: ümidlər tükənməz

Ümumiyyətlə, mobil reklam bazarının indiki vəziyyətindən danışanda, əvvəlcə bəzi məqamlara aydınlıq gətirmək lazımdır. Belə ki, bu bazarda ümidlərin tükəndiyi iddiası o qədər də doğru deyil. Əksinə, mobil reklam bazarı bütün dünyada ildən ilə inkişaf etməkdədir və gözlənildiyinə görə, 2017-ci ildə masaüstü brauzerlərdə rerklam yatırımları həcminin 50%-ni ötüb keçəcək. Azərbaycanda mobil İnternetin yayılması olduqca yüksək sürətlə davam edir. Amma bu, mobil mühitin bütün texnoloji imkanları ilə bərabər hələ ki, ənənəvi reklamverənlər tərəfindən qoyulan yatırım həcminin kəskin artmasına gətirib çıxarda bilməyib. Nə isə ki, yatırımlar tədricən artmağa davam edir, çünki buna təkan verən amillər var.

1. Qurğuların adambaşı sayı artır

Keçmişdə smartfon, ya da planşet nisbətən bahalı sayılırdı. Lakin son illər ərzində istehsalçılar bir sıra budcə modeli buraxmağa başlayıblar və həmin modellərin qiymətləri get-gedə azalır. Qurğu sayının artması mobil rabitə operatorlarını bir tərəfdən mobil İnternetə çıxış infrastrukturasına qoyulan yatırım həcmini artırmağa, digər tərəfdən isə, xidmətlərin qiymətini aşağı salmağa vadar edir.

2. Məzmun və xidmətlərin istehlak modeli dəyişir

Mobil mühit məzmun istehlakı paradiqmasına kəskin dəyişiklər gətirib. Belə ki, sessiyaların müddəti (istifadəçinin müəyyən sahəyə «bir dəfəlik» girişinin vaxtı) azalır, eyni zamanda, onların sayı artır, İnternetə giriş hər yerdən mümkün olur, istehlakçı vərdişlərinin əhəmiyyəti getdikcə itir (xəbərlərlə tanış olmaq üçün xəbər saytına girməyin yerinə istifadəçi sosial şəbəkədən keçid alır).

3. Mobil mühitdə gəlirlərinin böyük qismini əldə edən, ya da pulu yalnız buradan qazanan biznes sahələri çoxalır

Elektron ticarətlə məşğul olanların bir çoxu,, habelə musiqi, kino, kitab kimi məzmun istehsal edib satanlar, eləcə də mobil tətbiq istehsal edənlər mobil reklam bazarının tam hüquqlu oyunçularına çevriliblər.

4. Verilənlər sahəsində inqilab baş verib

Smartfonlarda qurğu sahibləri haqqında masaüstü kompüterlərə nisbətən daha geniş məlumat toplanır. Bu məlumatlara sahibin maraq göstərdiyi sahələr, onun hansı vaxt hara istiqamətləndiyi barədə məlumat, səyahət etdiyi ölkələrin siyahısı, nəhayət, istehlakçı vərdişləri daxildir. Belə məlumatları targetinq üçün istifadə imkanı mobil rabitə kanallarını digərlərinə görə üstün vəziyyətə gətirir.

Aşağıda sadalanan amillər mobil reklam bazarına bir sıra özünəməxsus xüsusiyyətlər qazandıraraq onu ümumilikdə rəqəmsal reklam bazarından fərqləndirir:

- Targetinq və yerləşdirmələrin « on-going» optimallaşdırılması ənənəvi media-planlamanı əvəz edir;

- Bazar desentrallaşır, inventar satınalmaları əsasən banner şəbəkələri, hətta RTB platformaları üzərindən aparılır. Müxtəlif qiymətləndirmələrə görə, bunların həcmi ümumi yatırım həcminin 60 ilə 75%-i arasındadır;
- Performans nəticələrinə istiqamətlənmiş reklamverənlərin payı, eləcə də kiçik və orta biznesin ümumi təsir gücü artır (pərakəndəçilik, ictimai iaşə, xidmətlər, e-ticarət).

Banner və videoreklamı nəzərdə tutaraq mobil reklama xarclənən vəsaitlərin həcminə görə telekommunikasiya seqmenti birmənalı olaraq ön plana çıxır və burada mobil rabitə operatorların xüsusi gücü var. Bu, təbiidir, çünki həmin şirkətlər

abunəçilər üçün çox sayda servislərin hazırlanmasına və tətbiq olunmasına böyük yatırımlar ayırır. Gündəlik tələbat mallarının istehsalçıları da, xüsusilə gənc təbəqəni əhatə etməyə çalışan şirkətlər də bu sahədə fəallıq göstərir, çünki gənclər televiziyaya az baxırlar və İnternetdən əksər hallarda məhz mobil qurğu vasitəsilə istifadə edirlər.

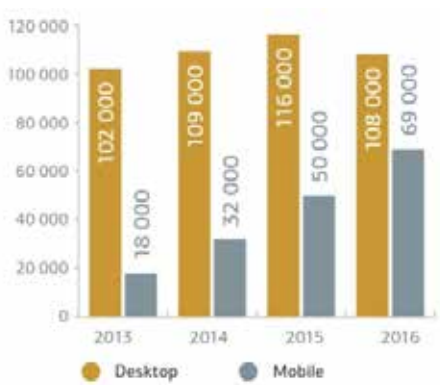
ümumi media mühitindəki payının artmasına maneçilik törədən, bütöv bir kompleks təşkil edən çox sayda səbəbləri göstərmək olar. Bunlardan biri ölçmə və audit aparmaq üçün vərdiş etdiyimiz alətlərin olmamasıdır. Hələ ki, mobil reklam bazarının real vəziyyəti ilə ənənəvi reklamverənlərin şübhəli və inamsız yanaşması arasında

Digər reklamverənlərin yatırımları daha kiçik həcmlidir. Səbəb kimi onu göstərmək olar ki, həmin şirkətlər mobil reklamdan konkret məsələləri həll etmək məqsədilə istifadə edir. Eyni zamanda, reklamverənləri sahələr üzrə deyil, ayrı-ayrılıqda təhlil edərkən, mobil reklama qoyulan yatırımların rəqəmsal reklama xərclənən vəsaitlərdən birbaşa asılı olduğu ortaya çıxır. Bu trend sadəcə telekommunikasiya müştərilərini şamil etmir, çünki onların bu kanala yatırım yerləşdirmək üçün özlərinə məxsus motivasiyası var.

Bazar iştirakçıları artıq neçə ildir ki, mobil reklamın trendə çevrildiyini vurğulayırlar. Lakin mobil reklamın

Mobil reklam xərclərinin payı bütün dünyada artmaqdadır. Əsasən bu, kompyuter reklam payının azaldılması səbəbindən baş verir.

Dünyada rəqəmsal reklam xərcləri (mln. $)



Digital BBDO

disbalans hökm sürür. Üstəlik, bütün texniki üstünlüklərə baxmayaraq, mobil reklamın nöqsanları da var. Əsas problemlərdən biri, imtinaların və «klik itirilmələrinin» yüksək faizidir. Bannerə təsadüfi basma, qeyri sabit qoşulma və sair amillər, əlbəttə ki, göstəricilərin keyfiyyətini aşağı salır, bu da, öz növbəsində, reklamverənlərin heç də ürəyini açmır.

Digər tərəfdən, mobil mühitdə məzmun və servislərin istehlakı məfhumunun düzgün qavranılmadığını da qeyd etmək lazımdır. Buna bənzər vəziyyət sosial şəbəkələrin gur inkişaf etdiyi vaxtlar da yaşanmışdı. O vaxtlar hamı, hər sosial şəbəkədə, nə məqsədini, nə də səmərəliliyini düşünmədən, özünə nümayəndəlik açırdı. İndi isə, demək olar ki, eyni vəziyyət mobil məhsulların hazırlanması və inkişaf etdirilməsi sahəsində baş verir. Düzdür, bir-iki il bundan əvvəlki vəziyyətlə müqayisədə indi artıq hər kəs mobil istifadəçilər üçün dost saytların yaradılmasının zəruri olduğunu qəbul edir (və bunda mobil mühitə uyğun olmayan saytları istisna edərək nəticə təqdim edən axtarış sistemləri böyük rol oynayır). Lakin mobil tətbiqlərə gəlincə, onların böyük əksəriyyətinin istifadəçiyə kommunikasiyaların effektivliyini dərin və dəqiq şəkildə izləmək imkanı verməsinə baxmayaraq, vəziyyət dəyişir. Son vaxtlar dəbdə olan KPI (Key Performance Indicators - effektivliyin həlledici (açar) göstəriciləri) bəzən həmin effektivliyin göstəricisi olmaya da bilər. Çünki effektivlik sadəcə tətbiqi mütamadi istifadə edənlərin sayından deyil, eləcə də həmin istifadəçilərin neçəsinin tətbiqin qarşıya qoyduğu məqsədlərin öhdəsindən gəldiyindən də asılıdır. Əgər biz elektron ticarət barədə danışırıqdsa, onda bu tətbiqin müştərilərindən neçəsinin ilk dəfə, neçəsinin isə təkrar alış etdiyini və s. bilmək lazımdır.

Mobil tətbiqlərin istehlak spesifikası istehsalçıları funksionala son dərəcə diqqətlə yanaşmağa məcbur edir, çünki müştərinin diqqətini cəlb etmək üçün rəqabət eyni anda bir neçə cəbhədə aparılır:

- «İlk seçim» edilərkən, yəni, müştəri bir dəqiqəlik boş vaxtını tətbiq seçib ondan faydalanmaq üçün ayıranda;
- «Tətbiq, yoxsa sayt» seçimini edərkən;
- «Silinməyə ilk namizəd» seçərkən, yəni, telefon hafizəsi dolduqda ilk növbədə hansı tətbiqin silinəcəyi.

Mobil tətbiq hazırlayarkən, bir çox reklamverən funksionala ilk növbədə özünə faydalı olan şeylər artırmağa çalışır. Lakin bu, səhv yoldur, çünki mobil tətbiqlərin istifadə xüsusiyyətləri elə formalaşıb ki, ön planda istifadəçi təcrübəsi durmalıdır. Reklamverənlər üçün isə bu, işə bir neçə departamentin cəlb olunmasını, hərtərəfli və dəqiq təhlilin aparılmasını, nəhayət, müştəriyə qarşı son dərəcə təmiz niyyətli olmağı tələb edən alışılmamış bir üslubdur. Bu baxımdan mobil tətbiqlərini uğurla inkişaf etdirən bank sektorunun reklamverənlərini örnək kimi göstərmək olar.

Mobil İnternetin ən böyük reklamverən seqmentlərindən biri oyun seqmentidir. Məlumatlara görə, 2015-ci ilin əvvəllərində mobil qurğular üçün nəzərdə tutulan məşhur Clash of Clans oyununun dünya miqyasında irəliləməsinə gündə 1,5 milyon dollar xərclənirdi. Hazırda isə bu rəqəm 3 milyona çatdırılıb. Bu isə, ildə 1 milyard dollardan artıq deməkdir! Belə layihələrin sayı çoxdur. Reklamverənlər isə bu qədər pulları xərcləməyin anlamını başa düşməkdə çətinlik çəkirlər. Amma məsələ ondadır ki, oyunu reklam etmə modeli yatırımın qayıtmasının naməlum qalmasını qəbul etmir, odur ki, müəlliflər həmişə, yatırılan hər dolların nə qədər mənfəət gətirəcəyini yaxşı bilirlər.

Qeyd olunanlara baxmayaraq, əminliklə demək olar ki, yaxın bir neçə il ərzində mobil reklam bazarı öz inkişafına istiqrarlı şəkildə davam edəcək. Bu, ilk növbədə qurğu sayının artması və əsas nöqsanların aradan qaldırılması hesabına baş verəcək. Eyni zamanda, daha uzaq gələcək üçün rəqəmsal kommunikasiya kanallarının arasındakı sərhədlərin silinəcəyini, masaüstü kompüter, portativ qurğu və məişət elektronikasını şamil edən vahid rəqəmsal mühitin yaranacağını proqnozlaşdırmaq mümkündür.

2016-cı ilə gəlincə, cari il ərzində mobil reklam seqmentində həlledici trend kimi video qəti surətdə qərarlaşacaq, çünki videoreklam həcmi Azərbaycanda iti sürətlə artdığına görə müştəri yatırımlarının əsas qismi məhz bura cəlb olunur.

ufi Approved Event

Bakutel

6-9 ДЕКАБРЯ 2016

БАКУ, АЗЕРБАЙДЖАН

22-я Азербайджанская Международная

ВЫСТАВКА И КОНФЕРЕНЦИЯ «ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

www.bakutel.az

Поддержка

МИНИСТЕРСТВО СВЯЗИ И ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ АЗЕРБАЙДЖАНСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

Организаторы

ITE ceo caspian event organizers Iteca CASPIAN

Тел. : +994 12 4041000
Факс : +994 12 4041001
E-mail : telecoms@iteca.az

Место проведения

BAKU EXPO CENTER

www.facebook.com/BakuTel

DARK SOULS III

Фанаты ждали Dark Souls III с замиранием сердца, ведь предыдущие игры серии задали очень высокую планку. Но сейчас с уверенностью можно сказать, что у разработчиков все получилось, и мы получили не просто идеальный сиквел серии, а, пожалуй, лучшую игру серии. Dark Souls III стала кульминацией всего опыта, который накопила студия за годы своего существования. Нет смысла описывать новый сюжет или как-то раскрывать то, что будет происходить на протяжении игры. Но сюжет есть, подается он все так же через диалоги, описания предметов и редкие ролики. События здесь связаны с другими играми серии, причем не только предыдущих частей Dark Souls, но и даже с Demon's Souls.

Основа игры осталась прежней, то есть снова в обиходе щиты, вдумчивые атаки, медленный подход к противникам и достаточно долгая анимация лечения. Базовые возможности по повышению уровня, торговец и кузнец доступны сразу, а дополнительных персонажей, которые дадут возможность изучать магию, чудеса или пироманию, вы встретите по ходу игры, как и множество других персонажей, с которыми придется столкнуться так или иначе. Система жизни и смерти в Dark Souls III отошла в сторону, а вместо нее разработчики реализовали систему «горения». Стоит персонажу поджечь себя с помощью нового предмета, и у него будет больше здоровья.

Разработчики сделали для каждого оружия свои особенные преимущества. Некоторые виды оружия используют вместо стойки парирование, другие же позволяют провести какую-то атаку, иногда очень сильную. Например, есть один меч, который после такой атаки подбрасывает противника в воздух и загорается, а затем несколько секунд продолжает гореть, нанося дополнительный урон огнем. Оружие ломается, но вы можете купить порошок для его починки в полевых условиях. Возможностей улучшения стало гораздо больше. Появилось более 10 камней, которые позволяют добавить различные свойства вашему оружию. Но вместе с новой системой была полностью устранена механика апгрейда брони, так что приходится под каждого босса, в зависимости от используемого им оружия, подбирать свой комплект брони. Кстати, с самого начала арсенал доступных предметов экипировки у продавца небольшой, но вы будете находить специальные предметы, которые помогут каждому торговцу расширить список предложений, включая магические способности и варианты по перековке оружия.

Локации в Dark Souls 3 заметно увеличились, а узких мест и коридоров стало меньше. Значительно возросло число

обширных зон с разными этажами и секретами, даже нашлось место паре миров, которые не нужны для прохождения, но в них можно найти много чего интересного, сразившись с особо сложным противником или боссом, конечно же. Кстати, в начале самой игры боссы довольно простые. Затем сложность боссов и мобов выравнивается, и начинают появляться первые воины, обычно нападающие парами и действующие, как красные фантомы. В некоторых местах им на помощь приходят и сами фантомы, благодаря чему адреналин начинает выплескиваться со страшной силой. Ну а под конец игры идут быстрые и очень крутые боссы.

Внешне игра выглядит гораздо лучше других игр серии. Может быть ей не хватает мрачности, мелких деталей и проработки, но во второй половине игры есть просто потрясающие в визуальном плане локации, которые полностью реабилитируют игру в плане графики, а иногда заставляют просто любоваться картинкой. Все работает быстро, качественно и красиво, а звук в игре вообще великолепен.

Dark Souls III вобрала в себя все преимущества и подзабытой Demon's Souls, и недавней Bloodborne. Игра стала современной и удобной, но в

то же время, самой сложной частью серии. Здесь необходимо старательно искать подход к каждому противнику и боссу, учиться менять тактику на ходу и использовать в бою все доступные средства. Кроме этого, здесь просто необходимо тщательно исследовать уровни. Приятно, что за 7 лет своего существования серия по-прежнему при-

влекает к себе внимание. Каждая новая часть подхватывала идеи предыдущей, дополняла их новыми и преподносила их совершенно по-новому. При прохождении Dark Souls III вы не почувствуете, что играете в одну и ту же игру на протяжении стольких лет.

Дата выхода игры:
12 апреля 2016

Разработчик:
From Software

Издатель:
Namco Bandai Games

Официальный сайт игры:
www.darksouls3.com

Жанр игры: Action / RPG

Платформы: PC, PS4, Xbox One

Корпоративный режим: Есть

Возрастные ограничения: 16+

Рекомендуемые системные требования для PC:

- Операционная система: Windows 7 SP1 / 8.1 / 10 (64 бит);
- Процессор: AMD FX 8150 3,6 GHz / Intel Core i7 2600 3,4 GHz;
- Оперативная память: 8 Gb;
- Видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 750/ATI Radeon HD 7850;
- 50 Gb свободного места на жестком диске;
- DirectX 11.

Vaxtla eksperimentlər davam edir

QUANTUM BREAK

Oyunun hazırlanması ilə məşğul olan Remedy Entertainment studiyası bizə Max Payne seriyasından və Alan Wake layihəsindən tanışdır. İlk başda Quantum Break eksklüziv olaraq Xbox One üçün nəzərdə tutulsa da, buraxılışdan cəmi bir neçə ay əvvəl birdən-birə məlum oldu ki, oyunu həmçinin PC-də oynamaq olacaq. Oyun üzərində işləyənlər arasında Şon Eşmor («X-men»), Dominik Monaqan («Üzüklərin əfəndisi», «Sağ qalmaq») və Eydan Gillen («Taxtların oyunu») var. Oyunun müxtəlif səviyyələri arasında yerləşdirilmiş uzunmüddətli videoəlavələr bir neçə variantda çəkilib. Hansı versiyanı görəcəyiniz oyun əsnasında etdiyiniz seçimlərdən asılı olacaq.

Oyunun baş qəhrəmanı Cek Coys vaxtla aparılan uğursuz eksperimentin iştirakçısı olub. Eksperimenti təşkil edən Monarch Solutions şirkəti Ceki ortadan qaldırmaq istəyir, o isə, öz növbəsində ona nə olduğunu anlamağa çalışır. Məsələ orasındadır ki, eksperimentdən sonra Ceyk vaxta hökm etmə bacarığına sahib olub. O, vaxt axınını dondura bilir, düşmən güllələrinin qarşısında maneə qurur, bir yerdən o birinə olduqca yüksək sürətlə keçə bilir və s. Amma bu bacarıqların bəzilərinə həm də Monarch Solutions şirkətinin elit agentləri malikdirlər.

Vaxtla eksperimentləri kənara qoysaq, görərik ki, Quantum Break üçüncü şəxs tərəfindən görüntülənən adi ekşndır. Burada oyunçu çoxsaylı düşmənlərin hücumlarını dəf etmək, bəzən isə, bosslarla döyüşmək üçün sığınacaqlardan aktiv şəkildə istifadə edir. Döyüşlərin bir qismi «yarıq» adlanan zonalarda keçir. Bu zonalarda vaxt axını qeyri-adi şəkildə pozulub. Burada adi qaydalar işləmir, yarıqdan çıxmaq isə sadəcə Çekin üstün bacarıqları ilə mümkündür. Məsələn, çıxış üçün uyğun anı tapmaq, vaxtı irəli və geriyə çəkərək mümkün ola bilər.

Quantum Break-də hekayənin özündən ziyadə təsiredici təqdimat daha mühümdür. Məsələ orasındadır ki, personajları həqiqi aktyorlar canlandırır, oyunun özü isə süjet olaraq teleserial ilə bağlıdır. Serial uğurla iki funksiyanı yerinə yetirir. Bir tərəfdən, serial vəziyyətə fərqli nöqteyi-nəzərdən baxmaqla Monarch Solutions-ın məqsədini daha aydın başa düşməyə kömək edir. Əhvalatın yarısını keçib başa düşürsən ki, bu burada hər şey kəskin şəkildə ağ və qaraya boyanmayıb. Burada hamı intriqalarla məşğuldur, odur ki, heç kimə inanmaq olmaz. Bu düşüncə, eləcə də bütün baş verənlər oyunçunu əvvəldən axıradək böyük həyəcan içində saxlayır. Üstəlik, serial və oyun möhkəm simbioz yaradır və bu əlaqə sizi daha diqqətlə baxmağa və oynamağa məcbur edir.

Bəzi yazılı qeydlərin, ya da obyektlərin köməyi ilə oyunun əlavə səhnələrini əşkar etmək olar. Bu səhnələr, öz növbəsində, personajların ağlında nəyin olduğunu anlamaq üçün və

irəlidə qarşıya çıxan yol ayrıclarında qərar verməyə kömək edən yeni məlumatlar verir. Bəzi hərəkətlər süjetin gedişatına birbaşa təsir göstərir, hətta bir qədər düzəliş də etməyə yol açır. Misal üçün, əgər Cek radio cihazını yandırsa, serialın bəzi personajları bir qədər sonra radio səsini eşidəcəklər. Mükəmməl art-dizayn, animasiya, habelə düzgün seçilmiş rakurslar sayəsində Quantum Break tamsüjetli, maraqlı film təəssüratı yaradır. Başqa bir mühüm cəhət isə ondan ibarətdir ki, siz sadəcə müxtəlif düymələrə basa basa oyunu müşahidə etmirsiniz, əksinə, bütün hekayənin, eləcə də, istər atışma olsun, istərsə də, süjet çarxı - bəzi səhnələrin formalaşmasında birbaşa iştirak edirsiniz.

Quantum Break oyununu adi atışma oyunu kimi oynamaq düzgün olmazdı. Oyun sizi effektli, sürətli və baxımlı şəkildə öldürməyə həm də onun üçün təşviq edir ki, sizə oyun əsnasında o qədər də bol silah və sursat verilmir. Ancaq siz yüksək tempə və əlçatan alətlərə olduqca tez alışacaqsınız. Bundan sonra isə anlamağa başlayırsınız ki, burada əlinizin altında nə az, nə çox, məhz lazım olduğu qədər imkanlar var. Oyunçu oyuna alışan kimi, çətinlik səviyyəsinin xətti tədricən yuxarı doğru yüksəlməyə başlayır. Quantum Break sizinlə bərabər səviyyədə oynamağa başlayan kimi oyun həqiqətən maraqlı olmağa başlayır. Hər atışma «A» nöqtəsindən «B» nöqtəsinə improvizasiya edilmiş marşruta çevrilir və bu vaxt ekranda doğrudan da cəlbedici, eyni zamanda çox qəddar şeylər baş verməyə başlayır.

Döyüşlərin hamısı əla görünür, gözəl hiss edilir. Animasiya, oyundaxili operatorun işi, xüsusi effektlər, oyunun fizikası, eləcə də silahın və fövqəladə bacarıqların istifadə edilməsindən alınan taktil təəssüratlar Quantum Break oyununu Max Payne 3 və Uncharted trilogiyası səviyyəsinə qaldırır. İnsan oyunda baş verənlərə inanmaq istəyir və inanır. Oyun müəllifləri sizə nəfəsinizi dərməyə məhz buna ehtiyac yaranan vaxt imkan verirlər və döyüşmək yerinə oyunçuya müxtəlif səviyyələrdə gəzməyi təqdim edirlər. Burada Remedy mükəmməl qrafika nümayiş etdirir. Detallarda isə vacib süjet təfsilatı ilə yanaşı həm də yumor gizlənir. Əlbəttə, oyunda özünə qarşı ironiyanın «şiti çıxarılmayıb», amma Quantum Break-i diqqətlə keçərkən

həqiqətən dahiyanə şeylərə rast gələcəksiniz. Səviyyələrdə gəzməkdən başqa Cek həm də bir az tullanır, bir az dırmaşır, bəzən də öz bacarıqlarını istifadə edərək tapmaca həll edir.

Əslində, Quantum Break bu oyunda hər hansı bir inqilabi şey ortaya qoymayıb. Bundan əvvəl də oyun yaradıcıları geymerlərə oyun süjetini tamamlayan seriallar təqdim ediblər. Real aktyorlar oyun süjetlərinin qurulmasında iştirak ediblər. Vaxtı idarəetmə ideyası da yeni deyil - artıq dəfələrlə başqaları tərəfindən təklif olunub. Amma bu, heç də pis deyil, çünki Quantum Break burada verdiyi sözü tutub və oyunçuya müəlliflərin nəzərdə tutduqları hər şeyi çatdırıb. Nəticədə, ortaya elmi-fantastik əhvalatdan bəhs edən mükəmməl, gözəl və sözün əsl mənasında kinematoqrafik döyüş filmi çıxıb.

Buraxılış tarixi:
5 aprel 2016

İstehsalçı:
Remedy Entertainment

Nəşriyyatçı:
Microsoft Game Studios

Oyunun janrı: Action

Rəsmi veb-sayt:
www.xbox.com/en-US/games/quantum-break

Platforma: PC, Xbox One

Yaş məhdudiyyəti: 18+

PC üçün tövsiyə olunan texniki göstəricilər:

- Əməliyyat sistemi: Windows 10 (64-bit);
- Prosessor: Intel Core i7-47940, 4 GHz;
- Əməliyyat yaddaşı: 16 Gb;
- Videokart: NVIDIA GeForce 980 Ti və ya AMD Radeon R9 Fury X, 6 Gb videoyaddaşlı;
- Sərt diskdə boş yer: 55 Gb;
- DirectX 12.

SAMOROST 3

...ещё больше грибов!

Сюрреалистический Samorost в 2003 году стал сенсацией в Чехии и фактически породил отдельный жанр минималистских квестов. Потом вышли вторая часть Samorost, Machinarium и Botanicula, а у жанра появилось множество последователей и подражателей. Теперь же лидер студии Amanita Design Якуб Дворски (Jakub Dvorsky) вновь вернулся в игровую индустрию. А причиной возвращения стала именно Samorost 3.

Дворски представил собственную версию «Маленького принца». Посреди бесконечного черного космоса левитируют странные планеты, на одной из которых живет смешной гном в колпаке и валенках. При этом большинство планет, комет и астероидов - совсем крошечные. В первой части гномик должен был спасти родину от столкновения с астероидом, во второй - найти собаку, похищенную инопланетянами. Механику первых двух частей Samorost многие называют примитивной, но интересные загадки, музыка и необычный визуальный стиль оправдывали такой подход. Игры напоминали то ли сказку, то ли сон со странными зданиями, сомнительными механизмами, улиткой с молотком, белкой с лицом девушки и т.д.

За время, прошедшее с момента анонса первой Samorost, жанр претерпел серьезные изменения. Даже в Machinarium и Botanicula появилось множество элементов современных квестов. Но в своей новой работе Дворски принципиально игнорирует все это. Перед нами все та же трогательная история в минималистских тонах, где космический корабль можно построить из ванны и пластиковой бутылки, редкие диалоги сменяются картинками, а большинство действий игрока сводится к «кликанью» по активным точкам. Да, появилась возможность иногда взаимодействовать с окружающим миром с помощью предметов, но таковых, как правило, не больше двух. Полноценного инвентаря по-прежнему нет, нет мини-игр и спецспособностей, нет перемещений во времени, переключения между персонажами и всего прочего, чем сегодня другие разработчики так любят наполнять квесты.

Но выросли масштабы игры. Третья часть Samorost получила больше тридцати локаций против семи в каждой из двух предыдущих, так что на прохождение игры у вас уйдет почти 6 часов, а не 1-2, как раньше. Да и сюжет получился более насыщенным. Посетив девять уникальных планет, ваш персонаж должен победить огромного железного дракона.

Безусловно, такие игры заинтересуют далеко не всех геймеров.

Бред и извращенная логика, когда вам, например, нужно будет засунуть ключ в тело какого-то насекомого или заставить петь трех крокодилов, дирижируя ими с помощью камышей, оставляют в полном недоумении. Проще предположить, что авторы переели каких-то галлюциногенов, иначе просто будет сложно объяснить и принять окружающий нас сюр и фантасмагорию. Но если уж вы примете игру такой, какая она есть, перед вами откроется удивительный, необычный и крайне интересный мир, который живет, дышит и постоянно чем-то поражает. Ну а в поисках ускользающей логики теперь всегда можно обратиться к книге с подсказками.

Samorost 3, как и прошлые игры Якуба Дворски, совсем не о загадках и даже не о жуках-кометах и поющих крокодилах. Они о том, как маленькие, но храбрые герои бросают вызов, казалось бы, непреодолимым обстоятельствам и совершают путешествие, полное опасных и забавных ситуаций. Порой это вызывает грусть, если бы не общее чувство юмора, пронизывающее игру. А за то, что авторы спустя 13 лет снова подарили нам такое путешествие, хочется сказать огромное спасибо!

Дата выхода игры:
24 марта 2016

Разработчик: Amanita Design

Издатель:
Amanita Designt

Официальный сайт игры:
http://samorost3.net

Жанр игры: Adventure

Платформы:
Android, iOS, Mac, PC

Возрастные ограничения: 6+

Рекомендуемые системные требования для PC:

- Операционная система: Windows XP / 7 / 8 / 10;
- Процессор: 1,7 GHz Dual Core;
- Оперативная память: 1 Gb;
- Видеокарта: Intel HD 4000;
- 1 Gb свободного места на жестком диске.

nettyaward

MİLLİ İNTERNET MÜKAFATI
НАЦИОНАЛЬНАЯ ИНТЕРНЕТ ПРЕМИЯ

RƏSMİ DƏSTƏK:

PARTNYORLAR:

MƏLUMAT DƏSTƏYİ:

www.netty.az

info@netty.az

EURODESIGN
EURODESIGN
YOUR TECHNOLOGY
DESIGNER
www.eurodesign.az

SAMSUNG

Galaxy J5 6 | J7 6

/SamsungAzerbaijan