

INFOCITY



Компьютерная Академия «STEP»:
«Мы даем профессию, которая позволит
вам трудоустроиться»

48-53 ←

Интернет вещей. Что не так?

58-61 ←

**Kompüter oyunlarını tərtib etmək üzrə
harada təhsil almaq olar?**

→ **62-66**

FIFA 17



74-75



Ещё больше пикселей!

28-31 ←

**«Азербайджану необходимо
внедрять более серьезные
и углубленные продукты
в финансовой сфере»**

Интервью InfoCity с главой одного
из отделов финансового департамента
Azercell Рашадом Пирвердиевым



16-18



ISSN 2218-7782



9 772218 778002 02

HUAWEI P9

CO-ENGINEERED WITH



REINVENT SMARTPHONE PHOTOGRAPHY

Accelerating next

**Hewlett Packard
Enterprise**

**Ускорение
преимуществ.**

Получите превосходство с помощью высокоскоростного решения класса All-flash корпоративного уровня

Массив HPE 3PAR StoreServ Storage класса All-flash, оснащенный встроенной защитой и непрерывным доступом к приложениям, увеличит скорость вашей работы в 10 раз¹. Менее, чем по цене \$1.50 за 1 GB². В связи с возросшими в 4,5 раза минимальными требованиями по масштабируемости для вас подойдет решение уровня Tier 1. С помощью решений для хранения данных от компании Hewlett Packard Enterprise, вы действительно сможете поднять бизнес на новую высоту, затратив при этом минимум ресурсов.

Получить больше информации можно на сайте www.bestcomp.net или по телефону +99412 541 47 47

BESTCOMP GROUP



HPE 3PAR StoreServ Storage
на процессорах Intel® Xeon® processors.
Intel Inside®. Powerful Productivity Outside.



¹ На основе сравнения относительной производительности массива All-flash HP 3PAR StoreServ 7450 Storage с массивом HP 3PAR StoreServ Storage того же размера и мощности, сконфигурированных исключительно с жесткими дисками.

² По состоянию на июнь 2015 года, при использовании твердотельных накопителей 3.84 TB cMLC в сочетании с 3PAR технологией уплотнения данных, цена массива All-flash HP 3PAR StoreServ Storage была доведена до менее, чем \$1.50 за 1 GB полезной емкости хранения на основе коэффициента уплотнения 4:1.

Intel, логотипы Intel, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel в США и/или других странах.
© Copyright 2016 Hewlett Packard Enterprise Development LP.

Contents

→ Почему образовательные технологии изменят мир сильнее, чем fintech **6**

News / Azerbaijan
8-12, 14-15

News / Mobile Operators
20-21

News / World
22-27

Mobility
ZTE Axon 7 Mini **32**



Meizu MAX **35**
Microsoft Nokia 216 **35**
LeEco Le Pro 3 **37**
TP-LINK Neffos Y5 **37**
Xiaomi Mi5S и Mi5S Plus **39**

ADEX 2016



Notebooks & Tablets



HP ProBook 400 **46**
Dell XPS 13 **47**

Peripherals & Gadgets

Epson Stylus Photo 1500W **55**
Pioneer SE-MJ553BT **57**



Digital Photo

Canon EOS M5 **68**
Sony A99 II **68**



Panasonic DMC-GH5



GoPro Hero 5 Black и Hero 5 Session **71**
Xiaomi Yi M1 **72**

Games



№10(108)/октябрь 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

A.B.C.-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.

Передача материалов
и использование их в любой форме,
в том числе и в электронных СМИ,
возможны только с письменного раз-
решения редакции.

Цена не более 1 маната

Тираж: 3500 экземпляров

ISSN 2218-7782

www.infocity.az

Хостинг предоставлен компанией



Сайт размещен на сервере

Hewlett Packard
Enterprise



CityNet



Qoşa hədiyyə!

İndi qoşul, ruter və tuneri
pulsuz əldə et.



WhatsApp-da yazın:
(077) 537 77 77



*1177

www.narcitynet.az



Процессор Intel® Xeon®

An abstract graphic consisting of several horizontal bars of varying lengths and positions, some solid blue and some with a white-to-blue gradient, creating a sense of depth and movement.

Лучшие в мире
серверы для лучших
в мире компаний

Lenovo™

Почему образовательные технологии изменяют мир сильнее, чем fintech



Fintech стал драйвером четвертой промышленной революции, которая полностью захватила мир и навсегда изменила то, как мы пользуемся банковскими услугами. Однако многие считают, что рынок до сих пор находится лишь на ранней стадии развития. Это подтверждается цифрами: объем глобальных инвестиций в fintech в I квартале этого года достиг 5,3 млрд. долларов - на 67% больше, чем за аналогичный период прошлого года. Fintech-стартапы ознаменовали сдвиг в обществе, вызванный растущей потребностью клиентов в инновационных и цифровых услугах. В действительности, по данным последних исследований, одна треть опрошенных готова распрощаться со своим банком, если он не сможет предложить им самые современные технологии.

Все просто - мы хотим больше удобств, меньше препятствий и немедленного отклика на наши запросы. Отцы-основатели fintech приняли во внимание эти ожидания, взяли традиционную концепцию финансовых услуг, сдобрив ее щепоткой инноваций, добавили технологии - и навек изменили будущее банков. Венчурные капиталисты, конечно, заметили этот сдвиг.

Что же дальше? Маловероятно, что fintech исчерпает себя в ближайшее время. Однако скорость его развития начинает замедляться - турбулентность современной глобальной экономики проверяет эти технологии на прочность. Неудивительно, что инвесторы все меньше готовы рисковать и выбрасывать деньги на перенасыщенные венчурные рынки. Это открывает новые возможности для инвесторов, которые пытаются найти и поймать ту волну технологий, которая придет на смену fintech.

Встречайте Edtech - образовательные технологии. Это самая большая, неохваченная и безопасная возможность для инвесторов в 2017 году. Образовательный рынок огромен. Размер мирового рынка составляет 5 триллионов долларов в год. При этом образовательные технологии долгое время оставались в тени более «горячих» возможностей для инвестиций - не только финансовых технологий, но и других направлений. К примеру, в 2015 году инвестиций в один только Uber было сделано больше, чем во всю отрасль edtech.

Появление и развитие качественно нового образования и обучения стало возможным благодаря инвестициям в edtech, которые к 2020 году должны достигнуть 252 млрд. долларов по всему миру. Точно так же, как цифровизация изменила отрасль финансовых услуг, она очень скоро захватит и сферу образования. За последние 150 лет большинство моделей обучения - особенно для детей - практически не изменилось. Учитель или лектор стоят перед аудиторией, объясняя идеи или представляя факты, а студенты сидят и слушают. Их обучающие материалы - это, в основном, бумажные учебники или распечатки.

Однако цифровые технологии постепенно изменяют сегодняшние классы. Все больше учеников пользуются компьютерами или планшетами, а учителя все чаще используют экраны для пояснения и иллюстрирования содержания своих уроков. Бумажные учебники заменяются интерактивными интернет-сервисами, которые содержат более современные и глубокие материалы, а также позволяют студентам изучать его в удобном для них темпе. Это важно по двум причинам. Во-первых, ученики сегодня рождаются с «цифровой ДНК». С точки зрения бизнеса образовательные учреждения должны обслуживать цифровые потребности своих клиентов - люди, которые постоянно сталкиваются с цифровыми технологиями за пределами учебных заведений, теперь ожидают той же функциональности и возможностей от обучения. Во-вторых, в мире все заметнее становится разделение общества по наличию и отсутствию у

людей цифровых навыков. Цифровые технологии скоро станут ядром каждой отрасли. Мы уже видим, как это происходит в управлении персоналом, здравоохранении и даже в индустрии моды. Достаточно ли эффективно мы готовим нашу молодежь к такой работе? Многие считают, что нет. Если мы не начнем знакомить учеников с технологиями, существующими за пределами класса, со школы, нехватка таких навыков очень скоро станет непреодолимым препятствием для них.

Образовательные технологии - это единственная отрасль с прямым доступом в школы, колледжи и университеты. Edtech также является наиболее безопасным вариантом для инвесторов. Будучи независимым от взлетов и падений финансовых рынков, направление Edtech остается стабильным и защищено от многих воздействий более широкого геополитического пространства. Его можно назвать тихой гаванью для «умных» вложений умных инвесторов. Но это всего лишь верхушка айсберга. Возможности, которые Edtech предлагает крупнейшим мировым поставщикам информации, образовательным учреждениям и любым инвесторам, которые хотят, чтобы «наверняка сработало», практически бесконечны. Хотя образовательные технологии немного опоздали на торжество цифровизации, Edtech сегодня потенциально является самой большой и прибыльной цифровой отраслью.



Дэвид Бэйнбридж
(David Bainbridge),
CEO образовательного проекта
KnowledgeMotion



Решение для интегрированной печати и управления сканированием

Решение Canon для интегрированной печати и управления сканированием uniFLOW теперь оснащено дополнительной возможностью, позволяющей мобильным работникам и гостям осуществлять печать со своих мобильных устройств. Это делает uniFLOW еще более привлекательным решением для компаний, стремящихся к гибким, изменяемым способам эффективно, надежно и экономично управлять печатью и сканированием. uniFLOW имеет встроенную систему отчетности о всех расходах на печать, копирование и сканирование. Решение предоставляет пользователям возможность отправлять конфиденциальные документы на любой сетевой принтер и распечатывать их только тогда, когда пользователи находятся у принтера и сразу забирают отпечатанные копии. uniFLOW позволяет администраторам устанавливать правила, как и где печатать документы. Это позволяет избежать очередей заданий на настольных принтерах, а также обеспечивает экономичность благодаря централизованному управлению объемами цветной печати. Все конфиденциальные данные находятся под наблюдением, что помогает предотвратить утечку информации.

www.canon.az/foryourbusiness/



Age of Security Forum - форум информационной безопасности в Баку

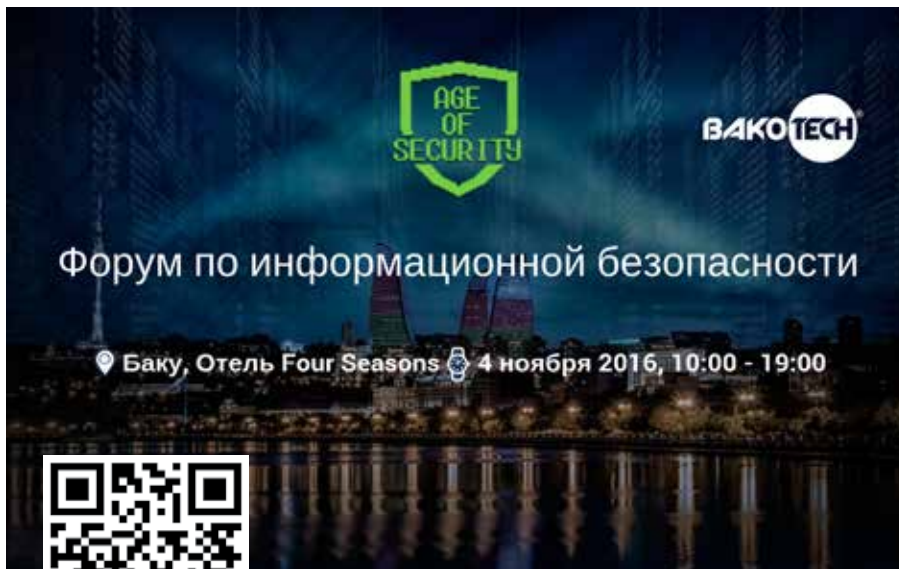
Компания БАКОТЕК, международный Value added IT-дистрибьютор, приглашает менеджеров ИБ/IT-подразделений посетить конференцию Age of Security Forum, которая состоится 4 ноября в Баку в отеле Four Seasons. Age of Security Forum - серия международных конференций, где будут представлены лидеры решений информационной безопасности согласно Gartner, лучшие практики и опыт построения эффективной защиты

Azərbaycan Respublikasının prezidenti «İnformasiya cəmiyyətinin inkişafına dair Milli Strategiyanın həyata keçirilməsi üzrə 2016–2020-ci illər üçün Dövlət Proqramı»nı təsdiq edib

Azərbaycan Respublikasının prezidenti informasiya cəmiyyətinin inkişafına dair Milli Strategiyanın həyata keçirilməsi üzrə 2016–2020-ci illər üçün Dövlət Proqramını təsdiq edib. Dövlət Başçısının rəsmi saytında bu barədə məlumat yayılıb:

Поставкой программного обеспечения Onyx Graphics в Азербайджане будет заниматься компания Softprom by ERC

Компания Onyx Graphics, лидер среди производителей растровых процессоров (RIP) и компания Softprom by ERC, крупнейший Value Added дистрибьютор в странах СНГ, сообщили о подписании соглашения. По его условиям Softprom by ERC предоставляется право на осуществление поставок и продвижение программных решений Onyx Graphics, Inc. на территории Азербайджана, Беларуси, Грузии, Казахстана, Молдовы, России и Украины. «Поставка мощных и надежных решений, с которыми работают лучшие мировые производители широкоформатных принтеров и материалов для печати, дает нам возможность обеспечить уникальными продуктами различных пользователей и тем самым создать дополнительную ценность для наших партнеров», - отметил директор по развитию бизнеса в компании Softprom by ERC Андрей Дегтяренко. К заказу в Softprom by ERC будут доступны профессиональные решения для работы с широкоформатными устройствами.



Kabel televiziyası xidmətlərindən istifadə etmək daha da ASANlaşdı

Müşərilərini müxtəlif yeniliklər və kampaniyalarla həmişə sevindirən KATV1 kabel televiziyası növbəti yeniliyə imza atıb. Abunəçilərin maksimum rahatlığını təmin etmək üçün müxtəlif tədbirlər həyata keçirən şirkətin hazırda paytaxt Bakı, Xırdalan, Gəncə və Mingəçevir şəhərlərində 20 xidmət mərkəzi fəaliyyət göstərir. Bununla kifayətlənməyən şirkət xidmət dairəsinin genişlənməsi, abunəçilərin istəklərinin daha operativ və çevik yerinə yetirilməsi məqsədilə Bakı şəhərində yerləşən «ASAN Xidmət» mərkəzlərində özünün xidmət məntəqələrini açır. KATV1 kabel televiziyasının «ASAN Xidmət» mərkəzlərindəki məntəqələrində abunəçilər aylıq İnternet və televiziya abunə haqlarının ödənməsi, qoşulma sifarişinin verilməsi, televiziya paketlərinin seçilməsi, həmçinin mövcud paketin dəyişdirilməsi və digər əməliyyatları həyata keçirə biləcəklər.

от современных киберугроз. Специальный гость Форума - Владислав Шапиро, независимый IT-эксперт, постоянный докладчик именитых мероприятий Gartner Catalyst, Gartner IDM Summit, IT Experts, основатель методологии Costidity, расскажет о том, как подготавливаться и что необходимо изменить в существующих подходах киберзащиты, чтобы соответствовать будущим вызовам информационной безопасности. В рамках всего мероприятия будут функционировать демо-зоны, где гости события смогут ознакомиться с решениями и получить ответы на интересующие их вопросы. Участие в мероприятии бесплатное при условии предварительной регистрации. Ознакомиться с программой мероприятия и пройти регистрацию можно по ссылке, отображенной QR-коде.

«Azərbaycan Respublikası Konstitusiyasının 109-cu maddəsinin 32-ci bəndini rəhbər tutaraq, «Azərbaycan Respublikasında informasiya cəmiyyətinin inkişafına dair 2014 –2020-ci illər üçün Milli Strategiya»nın təsdiq edilməsi haqqında» Azərbaycan Respublikası Prezidentinin 2014-cü il 2 aprel tarixli 359 nömrəli Sərəncamının 3.1-ci bəndinin icrasını təmin etmək məqsədi ilə qərara alıram:

1. «Azərbaycan Respublikasında informasiya cəmiyyətinin inkişafına dair Milli Strategiyanın həyata keçirilməsi üzrə 2016–2020-ci illər üçün Dövlət Proqramı» təsdiq edilsin.
2. Bu Sərəncamın 1-ci hissəsi ilə təsdiq edilmiş Dövlət Proqramında nəzərdə tutulmuş tədbirlərin icrasının əlaqələndirilməsi Azərbaycan Respublikasının Rəhbər və Yüksək Texnologiyalar Nazirliyinə həvalə edilsin.
3. Azərbaycan Respublikasının Nazirlər Kabineti bu Sərəncamdan irəli gələn digər məsələləri həll etsin.

Uber представил в Баку сервис UberSELECT!

В прошлом месяце компания Uber сообщила о запуске в Баку своего нового сервиса под названием UberSELECT. Эта опция подойдет пользователям, которые предпочитают поездки в комфортных автомобилях и повышенный уровень сервиса по доступным ценам, отмечает компания в своем блоге. В список автомобилей, предоставляемых в рамках нового сервиса, входят Kia Optima, Hyundai ix35, Toyota Camry, Ford Mondeo, Mazda 6, Skoda Octavia и аналогичные. Стоимость посадки при выборе опции UberSELECT составляет 80 гяпик, стоимость одной минуты



ожидания - 3 гяпик, а одного километра поездки - 40 гяпик. Минимальная цена поездки составляет 2,5 маната. Стоимость отмены поездки такая же, как и в сервисе UberX - 3 маната. По случаю запуска нового сервиса компания Uber предлагает пользователям особый подарок. Введите промокод BAKUSELECT и получите скидку 20% на 10 поездок до 15 ноября включительно с UberSELECT. Максимальный размер скидки при каждой поездке в данном случае составляет 1,5 маната.

Компании Delta Telecom LTD присвоен статус Lenovo Gold Partner 2016

Ведущая телекоммуникационная компания и крупнейший оператор связи Delta Telecom LTD, успешно работающая на рынке телекоммуникаций и информационных технологий, получила наивысший статус Gold Partner в регионе Закавказья и Центральной Азии от компании Lenovo - мирового лидера индустрии производства персональных компьютеров и серверных решений. Данный статус был впервые присвоен компании в регионе. Кроме того, наивысший статус партнерства между компаниями Delta Telecom LTD и Lenovo еще раз подчеркивает глубокую степень развития информа-



ционных технологий в Азербайджане. Церемония вручения почетного сертификата состоялась в Баку в начале сентября 2016 года в офисе компании. На ней присутствовали генеральный директор компании Delta Telecom LTD Рамазан Велиев, директор департамента корпоративных продаж компании Lenovo в России и СНГ Павел Зотов, руководитель департамента Lenovo Datacenter Group по работе с партнерами в Азербайджане и странах Центральной Азии Расим Бахши. Представители Lenovo отметили успех интегратора в развитии совместного бизнеса и подтвердили соответствие его компетенций высочайшим требованиям, предъявляемым Lenovo к своим партнерам по всему миру. В рамках мероприятия был вручен партнерский сертификат и сделаны памятные фотографии. Достижение столь высокого статуса стало возможным благодаря успешной реализации нескольких совместных проектов по внедрению IT-инфраструктуры в ряде организаций государственного сектора в 2016 году. Решения, реализованные сертифицированными инженерами компании Delta Telecom LTD, включали в себя серверные продукты Lenovo System X на базе процессоров x86, относящиеся к портфелю продуктов приобретенного подразделения компании IBM в 2014 году. Статус Gold Partner позволит компании Delta Telecom LTD пользоваться развитой базой знаний производителя, дополнительно повысить квалификацию технического и продающего персонала, а также планировать и реализовывать совместные с вендором маркетинговые инициативы на региональном рынке. В дальнейшем компания планирует расширить со-

трудничество в регионе, внедрять комплексные проекты на базе продуктов и совместных решений от компании Lenovo и ее альянс-партнеров, которыми выступают компании IBM, Juniper, Microsoft, VMware и многие другие.

Uber Bakıda qabaqcadan sifariş vermə sistemini işə salıb

28 sentyabr 2016-cı il tarixdə Uber beynəlxalq taksi sifariş servisi Bakı şəhərində avtomobili əvvəlcədən sifariş verməyə imkan verən Scheduled Rides sistemini işə saldı. Azərbaycan dilində «Səfəri Planlaşdır» adı ilə tanınan Scheduled Rides sistemi ilə Uber öz istifadəçilərinə taksini 15 dəqiqə ilə 30 gün arasındakı diapazonda qabaqcadan sifariş verməyə imkan yaradır. Bundan əlavə, servis müştərinə sifariş edilən vaxtdan 24 saat əvvəl, sonra isə taksinin gəlişinə 30 dəqiqə qala, habelə tarifi dəyişə



biləcəyi barədə xəbərdar edir. Tez-tez səyahət edənlər üçün nəzərdə tutulan və bu il yay mövsümünün əvvəllərində ilk dəfə Amerikanın Sietl şəhərində sınaqdan keçirilən sistem Bakıda bütün Uber X müştəriləri üçün əlçatan olacaq.



Азербайджан улучшил позиции в рейтинге ООН по уровню доступности интернет

Азербайджан улучшил свои позиции по уровню проникновения интернета среди индивидуальных пользователей в рейтинге Комиссии ООН по широкополосной связи в интересах устойчивого развития. Согласно исследованию, проведенному при составлении отчета «Состояние широкополосной связи 2016», Азербайджан занял 36-е место с показателем в 77% среди 191 страны, поднявшись на 27 пунктов по сравнению с прошлым годом. Среди стран СНГ Азербайджан занимает первое место, опережая Россию (43-е место), Казахстан (45-е место), Беларусь (68-е место), Армению (72-е место), Молдову (92-е место), Украину (93-е место), Узбекистан (106-е место), Кыргызстан (120-е место), Таджикистан (149-е место) и Туркменистан (160-е место). Соседняя Грузия расположилась на 99-й позиции. По уровню проникновения интернета среди индивидуальных пользователей (среди развивающихся стран) Азербайджан среди 147 стран также улучшил позиции на 13 пунктов, заняв 11-е место с показателем в 77%. По этому показателю Азербайджан также находится на первом месте среди стран СНГ. По показателю фиксированного широкополосного интернета на 100 жителей, показатель Азербайджана составляет

19,76% (53-е место). По степени проникновения мобильного широкополосного интернета Азербайджан закрепился на 60-м месте с показателем в 60,92%. По уровню проникновения интернета среди домашних пользователей (среди 138 развивающихся стран) Азербайджан расположился на 13-м месте с показателем в 76,7%.

Trend

Asan İmza заняла первое место на конкурсе российского «PKI-Форума 2016»

Азербайджанская технология мобильного идентификатора и электронной подписи «Asan İmza» заняла первое место на российском конкурсе по инфраструктуре открытых ключей, состоявшегося в 14 сентября в рамках между-

народной конференции «PKI-Форум Россия 2016» в Санкт-Петербурге. Она стала победителем в номинации «За существенный вклад в развитие технологий PKI» среди аналогичных решений различных стран по цифровому идентификатору, базирующегося на инфраструктуре открытых ключей (PKI). Награда и диплом победителя были вручены главе «B.EST Solutions» Яне Кримпе, участвующей на церемонии награждения, заместителем министра связи и массовых коммуникаций Российской Федерации Олегом Борисовичем Паком. В свою очередь, госпожа Кримпе отметила особую роль Министерства по Налогам и ASAN Xidmət в этом успехе, подчеркнув, что без партнерства государственного и частного секторов и целенаправленных реформ под управлением Президента Азербайджана Ильхама Алиева это было бы невозможно.



Компания Softline первой в Азербайджане и Восточной Европе получила статус Cisco Advanced IoT - Industry Expert

Компания Softline объявила об успешном прохождении сертификации и получении специализации Cisco Advanced IoT - Industry Expert, свидетельствующей о способности создавать проекты в области Интернета вещей. На данный момент компания является единственным в Азербайджане и Восточной Европе партнером Cisco, обладающим данной специализацией, что позволяет Softline расширить портфель продуктов в области сетевых технологий, объединенных концепцией Cisco Advanced Internet of things. Наличие его доказывает, что Softline соответствует не только всем критериям партнерской программы, но и подтверждает уровень экспертизы команды инженеров и менеджеров Softline в проектировании, внедрении, сопровождении и поддержке комплексных решений, основанных на передовых продуктах и технологиях Cisco Systems. «Компания Softline стремится развивать партнерские отношения с ведущими мировыми производителями программного и аппаратного обеспечения. Многолетний и плодотворный опыт партнерских отношений с компаний Cisco подтверждается наличием у компании Softline статуса Premier Certified Partner и большим количеством авторизаций, благодаря чему клиентам предлагаются оптимальные цены на продукты и высокий уровень предоставляемого сервиса. Полученная специализация поможет укрепить позиции Softline на рынке ИТ в качестве партнера по IoT, предоставляя заказчикам отличные возможности для успешного развития бизнеса», - прокомментировал Алим Салахов, директор компании Softline в Азербайджане.

Пользователи AzNET наиболее подвержены четырем типам кибератак

Пользователи азербайджанского сегмента интернета наиболее подвержены четырем типам кибератак злоумышленников, говорится в сообщении Центра электронной безопасности (CERT) Министерства связи и высоких технологий Азербайджанской Республики. По данным CERT, человеческий фактор является самой слабой точкой информационной безопасности, и в



этом плане существует четыре самые распространенные атаки, которые часто встречаются в стране. Это социальная инженерия, атаки методом подбора пароля (Brute force attacks), заражение зловредными программами с использованием зараженных файлов различного расширения и фишинг-атаки. Чтобы не стать жертвами злоумышленников, CERT рекомендует соблюдать определенные правила. В частности, чтобы обезопасить себя от угрозы социальной инженерии рекомендуется не делиться персональными данными с посторонними, так как персональная информация может упростить взлом паролей. Зачастую социальную инженерию рассматривают как незаконный метод получения конфиденциальной информации путем манипуляции. Злоумышленник может предложить пройти регистрацию на определенном сайте, который по названию может быть схожим с официальной версией известных интернет-площадок. В этом случае важно обратить особое внимание на название сайта. Аналогичный метод применяется и при фишинг-атаке, осуществляемой посредством проведения массовых рассылок электронных писем от имени популярных брендов. В письме часто содержится прямая ссылка на фейковый сайт бренда, визуально не отличающийся от настоящего. Оказавшись на таком сайте, пользователь может сообщить мошенникам ценную информацию, позволяющую получить доступ к его аккаунтам и банковским счетам. Чтобы не стать жертвой интернет-мошенничества, необходимо довериться достоверному источнику. При проведении атак Brute force злоумышленники при помощи троянских программ вычисляют необходимый для проникновения в сеть пароль методом подбора - на основании заложенного в эту программу словаря паролей или генерируя случайные последовательности символов. Спасаться от подобных атак можно, только используя в качестве пароля случайную комбинацию букв и цифр. Метод заражения зловредными программами с использованием зараженных файлов различ-

ного расширения (doc, txt, фото, видео и аудио файлы и т.д.) применяется с целью кражи информации. Трояны работают в фоновом режиме и позволяют злоумышленнику удаленно управлять компьютером, получая доступ ко всем файлам на компьютере вплоть до управления web-камерой. Чтобы обеспечить безопасность, необходимо, помимо использования антивирусной защиты, быть бдительным при загрузке полученных на электронную почту файлов различного расширения.

Trend

Azərbaycanın program istehsalı sahəsində ən uğurlu sistemlərdən birinə yeni funksiyalar əlavə edilib

Azərbaycanın təhsil sahəsində ən yaxşı sistemlərindən biri hesab olunan EduMan növbəti tədris mövsümünə hazırlıq çərçivəsində yeni funksiyalarla zənginləşdirilib. Sistemin tətbiq olunması ilə təhsil müəssisələri təhsil prosesinin maksimum şəffaflığının artırılması, rahat planlaşdırılması və tələbələrə daha effektiv təhsil vermək imkanını əldə edəcək. Yeni funksiyalar əlavə olunduqdan sonra təhsil müəssisələri aşağıdakı üstünlüklərdən faydalana biləcəklər:

- Tələbələrin operativ və rahat qeydiyyatı, elektron jurnal vasitəsilə qiymətləndirmə, dərslərin davamiyyətinin qeyd olunması, tədris prosesinin planlaşdırılması.
 - Sistem vasitəsilə müəssisəyə aid kitabxananın elektron qaydada idarə olunması.
 - Müəllimlərin diferensial əmək haqqının hesablanması, təqaüdlərin elektron qaydada idarə olunması və s.
- Qeyd edək ki, EduMan sistemi «Ultra Technologies» şirkəti tərəfindən hazırlanmış və Azərbaycan Dövlət iqtisad Universiteti (UNEC), Azərbaycan Dövlət İncəsənət Universiteti, Azərbaycan Dillər Universiteti, «Baku Oxford School»-da (BOS), habelə Azərbaycan Respublikası Təhsil Nazirliyi tabeliyində olan 5 kollecdə uğurla tətbiq edilmişdir.



Asan İmza была представлена в Ташкенте на ICTWEEK Uzbekistan

С 19 по 23 сентября в Ташкенте проходила Неделя информационно-коммуникационных технологий ICTWEEK Uzbekistan 2016, объединяющая целый ряд специализированных мероприятий. В этом году неделя ICTWEEK Uzbekistan собрала предпринимателей, руководителей и специалистов из России, Великобритании, США, Республики Корея, Бельгии, Казахстана, Азербайджана, Израиля, Китая, Швейцарии и других стран. В целом, к работе мероприятия было привлечено свыше 400 делегатов. На Интернет-форуме, состоявшемся в рамках узбекской недели ИКТ, компания B.EST Solutions представила азербайджанскую технологию мобильной электронной подписи Asan İmza. Глава компании B.EST Solutions Яна Кримпе выступила на мероприятии с докладом на тему мобильного идентификатора, в ходе которого продемонстрировала возможности и преимущества технологии цифровой подписи, ознакомила участников с реальной ситуацией в сфере развития электронных услуг и инновационных решений с применением инструмента мобильного ID. Она отметила, что благодаря инновационным качествам и простоте услуги Asan İmza, в настоящее время общее количество электронных услуг, предоставляемых посредством данной услуги в Азербайджане, измеряется сотнями, для получения доступа к которым требуется всего лишь наличие мобильного телефона и SIM-карты мобильной подписи, являющегося стандартным для всех мобильных операторов страны. Интерес участников вызвали такие электронные услуги с использованием Asan İmza, как электронное налоговое и таможенное декларирование, онлайн-регистрация юридического лица, онлайн-открытие корпоративного банковского счета, регистрация трудовых договоров

между работодателями и сотрудниками, регистрация поступления в вузы, интеграция мобильного идентификатора с телефонными справочными центрами, интернет- и мобильный банкинг и т.п.

«Applab» yerli developerlərin uğurunu paylaşır: «Kvotter» mobil sosial şəbəkəsi istifadəyə verildi

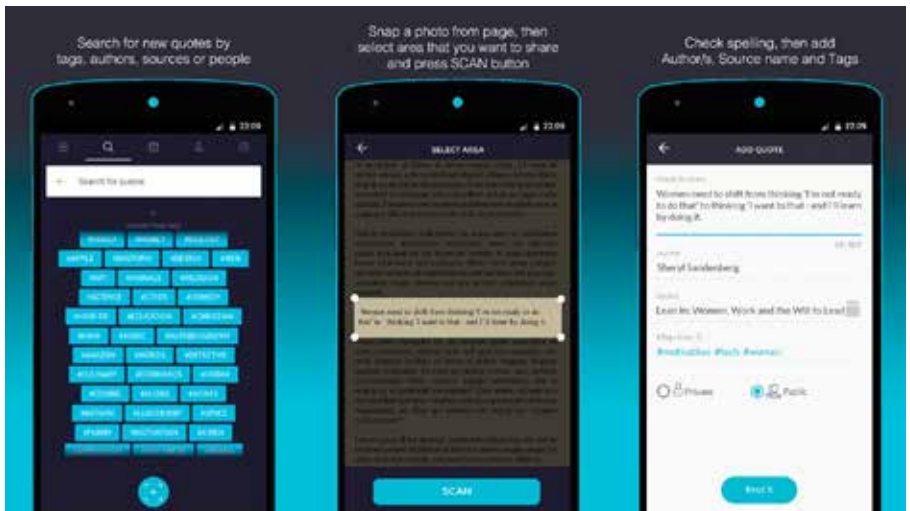
A zərbaycanın ilk Mobil Operatoru və Aparıcı Mobil İnternet Provayderi Bakcell şirkəti böyük məmnuniyyətlə «Applab» proqramının iştirakçısı olan «Kvotter» layihəsinin növbəti uğurunu elan edib. Belə ki, «Kvotter» adlı tətbiqin beta versiyası Android platformalı cihazlar üçün istifadəyə verilib. «Kvotter» kitablardan sitat paylaşmaq üçün yeni mobil sosial şəbəkədir. Tətbiqi yüklədikdən sonra oxuduğunuz kitabdan bəyəndiyiniz sitatın şəklini çəkərək həmin tətbiq vasitəsilə yazını əvvəlcə mətnə çevirər, sonra müəllifin və kitabın adını qeyd edib həm yaddaşda saxlaya, həm də dostlarınızla paylaşa biləcəksiniz. Bundan əlavə, tətbiqdən istifadə edərkən dostlarınızın hazırda nə oxuduqlarını və hansı sitatları paylaşıqlarını da görmək və bəyənmək mümkün olacaq. «Kvotter» tətbiqini yükləmək üçün bu keçiddən istifadə etmək olar:

Qeyd edək ki, bir müddət öncə Applab iştirakçılarının «Telefonica Open Future» proqramının startaplar üçün akselerasiya proqramı olan «Wayra UK» şirkətinə təqdim etdiyi 11 layihədən 4-ü xüsusi maraqla qarşılanıb və növbəti seçmə prosesindən müvəffəqiyyətlə keçib. «Kvotter» də bu uğurlu layihələr sırasında. Son seçmə mərhələsindən uğurla keçən layihələrə 70000 ingilis funt sterlinqi məbləğində investisiya yatırılacaq. Bu investisiya xidmətlərin təşkili və inkişaf məqsədlərinə bərabər paylarla yönəldiləcək. Qeyd edək ki, «Bakcell» və «Wayra UK» şirkətləri arasında əməkdaşlıq əlaqələri 2015-ci ilin sonlarında qurulub. Əməkdaşlığın əsas məqsədi Azərbaycanlı developerlərin startap layihələrini inkişaf etdirmək və onlar üçün beynəlxalq bazara çıxış imkanı yaratmaqdır.



27 октября в Баку пройдет Dell EMC RoadShow 2016

27 октября 2016 года в Баку в отеле Marriott состоится региональная конференция Dell EMC RoadShow 2016. На однодневном мероприятии EMC RoadShow 2016 технические консультанты расскажут о лучшем в отрасли портфеле СХД на флэш-дисках и о конвергентной инфраструктуре, внедрение которой позволит на 41% сократить затраты времени на поддержание системы, и представят стратегии построения современного ЦОД на базе решений EMC, Dell и VMware. Программа мероприятия и дополнительная информация доступна на сайте конференции. Участие бесплатное, количество мест ограничено, обязательна предварительная регистрация и получение подтверждения от организаторов.



Накапливайте баллы за каждый полет и путешествуйте больше с программой AZAL Miles!

Как зарегистрироваться?



- Через официальный сайт авиакомпании www.azal.az
- С помощью Мобильного приложения AZAL-MILES
- Используя бланк-вкладыш



В личном кабинете Вы можете



- Проверить наличие баллов на Вашем счету
- Производить изменение персональных данных
- Связаться с координаторами программы AZAL-MILES

Как накопить баллы?



- Летайте рейсами Азербайджанских Авиалиний
- Совершайте полеты, покупки по совместным банковским картам
- Пользуйтесь услугами партнеров программы
- Получайте дополнительные баллы по акциям программы AZAL-MILES



Как потратить баллы?

- Используйте баллы для покупки авиабилетов на рейсах Азербайджанских авиалиний
- Повышайте класс обслуживания с эконома до бизнес класса

Привилегии

Летайте чаще, повышайте статус участия в программе и получайте уникальные привилегии Серебряного, Золотого и Платинового уровня.



Статус Classic и виртуальная карта автоматически создается при регистрации



Silver

от 5000 баллов

Gold

от 10000 баллов

Platinum

от 20000 баллов

	Silver	Gold	Platinum
Число баллов за каждый евро базового тарифа	1,25	2	3
Свободный выбор места	за 72 часа до вылета	в любое время	в любое время
Двойные баллы в месяц дня рождения	✓	✓	✓
Изменение даты поощрительного билета (до вылета)	бесплатно	бесплатно	бесплатно
Приоритетный статус в очередях на бронирование	✗	✓	✓
Доступ в бизнес-лаунж	✗	✓	✓
Дополнительный багаж 23 кг	25 евро (с 50 евро при оплате в кассе)	бесплатно	бесплатно
Приоритетная регистрация и посадка	✗	✓	✓
Услуга встречи и сопровождения пассажира в аэропорту	✗	✗	✓

Для дополнительной информации: ☎ +99412 598 88 80 🌐 www.miles.azal.az ✉ azalmiles@azal.az



Компания Axoft открыла представительство в Азербайджане

29 сентября компания Axoft, один из крупнейших IT-дистрибьюторов на территории России и стран СНГ, официально объявила о выходе на IT-рынок Азербайджана и старте работы для всей партнерской сети на территории страны. Компания специализируется на дистрибуции широкого спектра лицензионного программного обеспечения и сконцентрирует свои усилия на работе с партнерами, что позволит предложить им более выгодные условия сотрудничества и предоставить новые сервисы. В рамках мероприятия, посвященного старту работы компании на азербайджанском рынке, топ-менеджеры Axoft рассказали об изменениях в работе дистрибьютора и планах по развитию бизнеса в Азербайджане. «Мы готовы вкладывать огромные силы и средства в развитие нашей деятельности в Азербайджане. И главной целью нашего присутствия в стране станет не столько помощь партнерам в вопросах преодоления кризиса, а совместная адаптация к новым рыночным условиям, чтобы открыть новые перспективы для сотрудничества уже в 2017 году», – отметил в приветственной речи Генеральный директор Axoft Михаил Прибочий. Также М.Прибочий представил собравшимся Директора представительства Axoft Azerbaijan Оксану Степенко. Далее Директор по развитию бизнеса в странах СНГ Екатерина Иванова и Руководитель отдела поддержки и развития продаж Евгений Куртуков рассказали о продуктах, которые Axoft намерена предлагать через партнерскую сеть, о планах и инициативах совместного сотрудничества, о бизнес-модели компании и эксклюзивных статусах Axoft. Участие в мероприятии также приняли представители вендоров-партнеров Axoft: Глава представительства компании Kerio в России и СНГ Андрей Дюбин, Директор

по работе с партнерами компании Positive Technologies Оксана Полякова и Руководитель управления по работе с партнерами в России, Закавказье и Беларуси «Лаборатории Касперского» Юлия Соколова. Представители всемирно известных разработчиков программного обеспечения рассказали о работе своих компаний, об основных решениях и схемах продаж, а также разобрали с гостями кейсы успешных внедрений.

ADA universiteti ölkədə «ASAN İmza»-nı tətbiq edən ilk ali məktəb oldu

Azərbaycanın təhsil sisteminə daim öz yenilikləri ilə öndə gedən ADA Universiteti ölkədə fəaliyyət göstərən ali məktəblər arasında ilk dəfə olaraq öz fəaliyyətində «Asan İmza» mobil elektron imza xidmətinə tətbiq etməyə başlayıb. Belə ki, cari tədris ilində universitetin magistr pilləsinə qəbul olunmuş tələbələr üçün qəbulun rəsmi qeydiyyatı ilk dəfə olaraq elektron qaydada «Asan İmza»nın köməyi ilə bu məqsədlə yaradılmış «ADA Asan İmza» portalında aparılacaq. «Asan İmza» ilə qeydiyyatın elektronlaşdırılması həm prosesi sürətləndirib, həm də gələcəkdə universitetdə xidmət prosesində innovativ texnologiyaların tətbiq edilməsi üçün yeni imkanlara yol açıb. Sözügedən innovasiyanın tətbiq olunması xüsusilə ölkə regionlarında yaşayan və ADA Universitetinə yeni qəbul olunan tələbələr üçün mühüm əhəmiyyət kəsb edir. Belə ki, artıq onlar universitetə qəbulun qeydiyyatı ilə bağlı sənədlərini təqdim etmək üçün vaxt və vəsait sərf edərək paytaxta gəlməli olmayacaqlar, əvəzində həmin əməliyyatı elektron qaydada həyata keçirə biləcəklər. «Asan İmza» ilə gələn digər yenilik isə ADA Universitetinin magistr pilləsinə qəbul olunan tələbələr üçün ali məktəbdə öz təhsillərinə başlamaq üçün zəruri olan Şərəf Andını elektron qaydada imzalaya bilmələridir. 15 sentyabr Bilik günü keçirilən imzalama mərasimində ali təhsil ocağına yeni daxil olan tələbələr öz

«Asan İmza»-ları ilə Şərəf Andını imzalayıb, bununla da ADA Universitetində təhsil alacaqları müddətdə nümunəvi davranışa və yüksək əxlaq normalarına riayət edəcəklərinə dair and içiblər. Qeyd etmək lazımdır ki, «ADA Asan İmza» portalı ADA Universitetinin mövcud və gələcək elektron xidmətlərinin cəmləşdiriləcəyi vahid elektron məkandır. «B.EST Solutions» şirkətinin ADA Universiteti üçün hazırladığı portalda hazırda qəbulun onlayn qeydiyyatı və Şərəf Andının imzalanması elektron xidmətləri yer alır.

Uber, MasterCard və Unibank birgə layihəyə başlayıb

Şəhəriçi avtomobil sifarişləri üçün mobil tətbiq hazırlayan Uber beynəlxalq texnologiya şirkəti MasterCard və Unibank ilə birgə layihəyə start verir. Unikal sayılabiləcək həmin layihə Uber-in tərəfdaş sürücüləri üçün nəzərdə tutulub. Layihədən faydalanmaq istəyən Uber sürücülərinə əvvəlcə Unibank-ın Bakı və Abşeronda yerləşən filiallarından birində VÖEN hesabı açmaq təklif olunur. Bunun dərhal ardından sürücüyə «Albalı Plus» MasterCard debet kartı təqdim olunacaq. Uber tərəfindən VÖEN hesabına köçürülən vəsait avtomatik olaraq həmin karta yatırılacaq və bundan sonra sürücü kartında olan vəsaitdən rahat istifadə edə biləcək. Uber-in tərəfdaş sürücüləri Unibank filialında VÖEN hesabını açıdıqdan və «Albalı Plus» MasterCard debet kartını əldə etdikdən sonra Unibank-ın təqdim etdiyi bir sıra bank xidmətlərindən, o cümlədən, «SMS Banking», «Mobile Banking» və



«Internet Banking»-dən pulsuz yararlanı biləcəklər. Eyni zamanda, sürücülər kartdan nağdlaşdırmaya görə heç bir komissiyon haqqı ödəməyəcəklər. Kart ilə nağdsız ödəniş etdikdə isə sürücüyə xərc olunan məbləğin 20%-dək «cash back» vəsait geri qaytarılacaq, kartdakı qalıq məbləğ isə illik 6%-dək faiz gəliri hesablanacaq. Beləliklə, əsas məqsədi Uber-in tərəfdaş sürücülərinin qazandıqları vəsaitlərdən rahat istifadə etmələri olan yeni layihə istifadəçilərə çox sayda önəmli imkanlar yaradır.

В Ganjlik Mall открылся кинотеатр CinemaPlus с технологией Dolby Atmos

В Ganjlik Mall открылся первый в Азербайджане кинотеатр CinemaPlus с технологией Dolby Atmos. Компания Dolby, впервые представив систему Dolby Atmos в известном голливудском кинотеатре Dolby Theatre в апреле 2012 года, совершила революцию в области объемного звука для кинотеатров. Первой картиной, чей саундтрек был сделан в этом формате, стал мультфильм «Храброе Сердце» («Brave») студии Pixar. Кинотеатры высокого уровня уже давно ведут процесс переоборудования систем звукоусиления, и теперь технология, наконец, пришла и в азербайджанский кинотеатр. Dolby Atmos позволяет услышать не только горизонтальное направление источника звука, но и его вертикальную сторону. В кинотеатрах с установленной системой Dolby Atmos возможно услышать звук льющегося дождя, который доносится сверху, а проходящий поезд ощутить по вибрациям пола. Источник звука перестает быть привязанным к определенной точке кинозала и может доноситься абсолютно с любой стороны, делая картину на экране более реалистичной. Технология способна поддерживать до 128 независимых объектов и просчитывать до 64 потоков звука. Кстати, технология уже несколько лет поддерживается AV-ресиверами ряда известных производителей, что делает доступной возможность реализовать Dolby Atmos в домашнем кинотеатре.



PASHA Bank вывел информационную безопасность на новый уровень благодаря решениям IBM Security

Компания IBM объявила о том, что PASHA Bank, ведущий коммерческий банк в Азербайджане, выбрал решения IBM для модернизации системы информационной безопасности. Системным интегратором проекта стала компания «Инфосистемы Джет» - бизнес-партнер IBM. В настоящее время в банке установлена система, которая сочетает управление событиями информационной безопасности и защиту баз данных. Она основана на решениях IBM Security и обеспечивает автоматизированный сбор, хранение и анализ событий, поступающих из порядка 100 компонентов информационной инфраструктуры, включая специализированные банковские системы. В результате, служба безопасности банка получила возможность существенно снизить время реакции на инциденты. «Обеспечение безопасности данных клиентов - одна из приоритетных задач PASHA Bank. Внедрение автоматизированной системы значительно упростило ее решение. Мы получаем полную картину событий в ИТ-инфраструктуре и можем определить, являются ли зафиксированные аномалии нарушениями ИБ, какова степень их опасности для информационных систем и данных, и своевременно принимать меры», - сказал профильный топ-менеджер PASHA Bank. Для банков, работающих в Азербайджане, модернизация ИТ-инфраструктуры и систем информационной безопасности является оправданной стратегией в условиях рыночной конъюнктуры и возрастания требований со стороны регулятора. «PASHA Bank получил возможность обеспечить более высокий уровень информационной безопасности путем использования передовых технологических защит информации. Установленная система поможет банку противостоять текущим и будущим угрозам, сохраняя уровень надежности услуг для клиен-

тов», - сказал Илья Кравцов, директор филиала IBM в Азербайджане. Установленная в банке система основана на решении IBM Security QRadar SIEM. Анализ рынка и сравнение характеристик продуктов нескольких международных поставщиков помогли сделать выбор в пользу этого решения. «Мы провели обучение и ряд консультаций для специалистов PASHA Bank по правилам работы с системой управления событиями ИБ. Теперь они могут самостоятельно дорабатывать сценарии обнаружения инцидентов, чтобы увеличивать полноту контроля и уменьшать количество ложных срабатываний», - сказал Тимур Ниязов, руководитель направления SOC и защиты баз данных Центра информационной безопасности компании «Инфосистемы Джет».

В рамках BakuTel 2016 состоится подписание документов по сотрудничеству в сфере ИКТ

Министерство связи и высоких технологий Азербайджанской Республики подпишет с Министерством связи и массовых коммуникаций Российской Федерации соглашение по сотрудничеству в сфере связи и информационных технологий. Документ будет подписан в рамках 22-й Азербайджанской международной выставки и конференции BakuTel 2016, которая в этом году пройдет с 29 ноября по 2 декабря. Также в рамках выставки предусматривается подписание меморандума о взаимопонимании по сотрудничеству в сфере электронного правительства с Министерством связи и информации Сингапура. Отметим, что в рабочий план BakuTel 2016 включено проведение IV Заседания рабочей группы высокого уровня по развитию информационного общества Регионального Содружества Связи (РСС), I Заседания рабочей группы и министерской встречи по ИКТ стран-участниц Совета сотрудничества тюркоязычных государств, IV Регионального форума по управлению Интернетом.

В течение нескольких последних месяцев на рынке мобильных операторов России происходят знаковые события, говорящие о серьезной трансформации. А именно трансформации работы с абонентами, которая проявляется в стремлении операторов связать мобильный счет с банковским. Процесс может оказаться сложным, особенно учитывая тот факт, что мы все уже привыкли к мысли, что класть деньги на телефон - это нормально, а привязывать банковский счет к телефону опасаются еще очень многие. Но как бы то не было, прогресс остановить невозможно, и превращение мобильного телефона в своеобразный электронный кошелек должно стать отличной альтернативой существующим платежным системам, как традиционным, так и самым современным, уже занявшим хоть и небольшую, но определенную долю даже на азербайджанском рынке финансовых услуг.

банкомат, on-line банк, в офисе и т.д.), и деньги моментально и без комиссии окажутся на его карте. При этом неважно, в какой точке России или мира он находится. Единственное «но»! Карты «МегаФона» эмитированы, пусть и не столь большим, банком Round, и поэтому оператор автоматически становится конкурентом серьезным банковским структурам вроде «Сбербанк», Альфа Банк, ВТБ 24 и Тинькофф Банк. Пластиковые карты с привязкой к мобильному счету предлагает и оператор «Билайн». В этом случае также используются карты платежной системы Mastercard. Этот оператор предлагает и возможность оплатить с мобильного счета массу услуг, включая коммунальные, транспортные расходы, погашение кредитов, штрафы за нарушение ПДД и т.д. Клиенты Tele2 также оплачивают со счета мобильного задолженность по кредиту, коммунальные услуги, интернет и TV.

В то же время, пока «МегаФон» только начал экспериментировать с банков-

альную банковскую карту Master Card. Эта карта появляется без визитов в банк или офис МТС и ей можно платить на современных терминалах и в интернете. После истечения срока действия все средства на карте поступают на номер МТС, использованный при выпуске. И в МТС отмечают, что нынешний набор функциональности - только начало. Вокруг нового интерфейса будет строиться вся экосистема мобильных финансовых сервисов МТС, запустятся новые продукты, в том числе кредитные. И в этом случае интерес оператора лежит в создании кратчайшего пути к формированию у людей привычки платить телефоном. А благодаря агрессивной рекламной стратегии, которая не чужда операторам мобильной связи не только в России, но и во всем мире, о таких возможностях узнает масса людей, большинство из которых до сих пор даже и не помышляло о собственной кредитной карте. Кроме этого, операторы МТС, «Вымпелком», «МегаФон» и Tele2 до-

«Азербайджану необходимо внедрять более серьезные и углубленные продукты в финансовой сфере»

Но в начале давайте совершим небольшую экскурсию по услугам российских операторов мобильной связи, чтобы понять, какие услуги в финансовой сфере они сегодня предлагают. В конце августа текущего года «МегаФон» представил банковскую карту, счет которой объединен со счетом мобильного телефона. С помощью такой карты абоненты «МегаФон» могут расплачиваться везде, где принимают карты платежной системы Mastercard, а средства при оплате будут списываться с баланса телефона. Ежемесячно на остаток на счете карты будут начисляться деньги из расчета 8% годовых. С помощью этой карты клиенты «МегаФона» также получили возможность совершать переводы по России без комиссии. Для этого другому абоненту «МегаФона» нужно просто пополнить его мобильный счет любым привычным способом (через терминал,

скими картами, в МТС, которому с февраля 2012 года принадлежит собственный банк «МТС-банк», приняли решение в перспективе отказаться от «пластика» вовсе. Вместо физических карт оператор планирует продвигать приложение «МТС Деньги», позволяющее оплачивать товары и услуги смартфоном везде, где есть кассовые терминалы с бесконтактными считывателями. Оператор считает, что банковские карты какое-то время останутся для консервативной аудитории, но будущее - за оплатой смартфоном. Для совершения операций достаточно установить приложение «МТС Деньги», разработанное компанией CardsMobile, специализирующейся на бесконтактных мобильных платежах и идентификационных сервисах на базе технологии NFC. После этого абонент МТС может сразу же заполнить вирту-

говорились с недавно созданной в России компанией «Мобильные платежи» о введении функции оплаты покупок непосредственно с абонентского счета мобильного телефона. Процесс оплаты будет проходить с помощью отправки USSD-запроса, после чего покупатель получает платежный код и сообщает его кассиру. После введения кода на кассе происходит списание средств со счета абонента.

Не стоит сбрасывать со счетов и такие системы, как Apple Pay или Samsung Pay, которые, безусловно, хотят побыстрее открыть для себя новые рынки. Так что мы вступаем в эпоху трансформации предоставления о платежах, которая может привести к серьезным изменениям на рынке финансовых услуг в целом. Ведь сервисы мобильных оплат становятся популярными во всем



даря этому они могут кооперироваться и выводить какие-то коммуникационные продукты на рынок. Но, на мой взгляд, подобная кооперация мешает развитию основных услуг мобильных операторов. Что же касается Азербайджана, то мы были более прогрессивны в этом отношении с самого начала. Мы пытаемся внедрять опыт европейских стран. Например, мы стали первым оператором, запустившим на рынке систему, позволяющую «одолжить» небольшую сумму у Azercell, если у вас закончились деньги на счету. Мы также были первыми, кто позволил своим клиентам пересылать деньги со своего счета на счет другого абонента.

Рынок Азербайджана по объемам значительно отличается от российского, поэтому кооперация с банком не стала бы рентабельным или прибыльным бизнесом для любого оператора страны. Наша основная надежда и связываемые с ней перспективы развития возлагаются на принятие закона «О платежных услугах», проект которого был разработан в ЦБА еще в конце 2014 года. В нем как раз и определены возможности получения лицензий на осуществление некоторых мобильных финансовых услуг со стороны операторов. Azercell был непосредственным участником подготовки данного законодательства, и мы неоднократно встречались с представителями ЦБА. К сожалению, серьезный кризис и последовавшая за ним девальвация национальной валюты вызвали проблемы, которые мы сегодня ощущаем в экономике. Поэтому рассмотрение законопроекта было отложено.

- Разве скорейшее принятие этого закона не должно было бы стимулировать развитие мобильных безналичных платежей, привлекая новых пользователей и делая данные платежи прозрачнее?

- Абсолютно с вами согласен. Но на сегодняшний день суть проблемы заключается в следующем. Времена легких денег, когда в экономику вливались огромные средства от добычи нефти, прошли. Сегодня такого комфорта, обусловленного ростом рынка на благодатной почве, нет ни в финансовой, ни в других сферах. Поэтому нам нужно внедрять более серьезные и углубленные продукты в финансовой сфере. И в плане развития финансовых услуг в этом направлении именно мобильные операторы имеют очень много возможностей. Вопрос заключается не только в эмиссии на

мире, избавляя людей от необходимости носить с собой наличные. Достаточно привести лишь следующие цифры: на конец 2015 года в мире действовал 271 мобильный сервис, связанный с платежами, и насчитывали эти сервисы «мобильных денег» 411 млн. аккаунтов почти в 100 странах по всему миру!

Основой для решения проблем, возникающих с подобными платежными системами и сервисами в нашей стране, призван стать закон «О платежных услугах», проект которого подготовлен Центральным банком Азербайджана (ЦБА). Согласно документу, у нас в стране электронные деньги смогут выпускать банки, а также местные филиалы зарубежных банков. Таким же правом будут обладать юридические лица, имеющие лицензию на оказание почтово-финансовых услуг, местные организации в области электронных денег, а также местные филиалы иностранных организаций, действующих в области электронных денег. В их число могут войти также операторы мобильной связи, которые наверняка будут стремиться

получить подобную лицензию. О том, какая трансформация в этом случае может произойти на рынке платежных систем, в интервью InfoCity рассказал глава одного из отделов финансового департамента ведущего телекоммуникационного оператора страны Azercell Рашад Пирвердиев.

- В чем заключаются основные отличия азербайджанского и российского рынков мобильных платежей, осуществляемых операторами сотовой связи?

- Если вы внимательно присмотритесь к тем действиям, которые осуществляют мобильные операторы России, то станет понятно, что эти движения на финансовом рынке связаны с тем, что они выступают в партнерстве с определенными банковскими структурами. В случае с МТС - это родственник «МТС-банк», с которым у оператора общие учредители. «МегаФон» же остановил свой выбор на таком банке, как Round, который и вовсе не входит в Топ-30 известных российских банков. Благо-

рынок собственных пластиковых карт в сотрудничестве с каким-либо банком. Сюда входят и бесконтактные платежи, и оплата коммунальных услуг и т.д. Для развития этого сектора у нас есть все условия, включая уровень пенетрации сети, огромное число абонентов и возможность использовать телефон как электронный кошелек. Но запуск подобных сервисов от операторов мобильной связи упирается в отсутствие законодательной базы.

В сфере электронных платежей в Азербайджане сегодня существуют вроде бы и не запрещенные, но нерегулируемые со стороны государственных органов области. Среди таких сервисов можно выделить сбор денег с ряда cash-in терминалов, отдельные сервисы электронных кошельков и т.п. Поэтому данный законопроект, кроме того что даст мобильным операторам возможность внедриться в сектор финансовых услуг, содержит элементы регуляции подобных новообразований. Также хочу отметить, что ЦБА - очень прогрессивная структура, отлично показавшая себя в подготовке законопроекта. На всех стадиях они прислушивались к мнению мобильных операторов и других игроков рынка. Чувствовалось, что есть видение и понимание вопроса.

- Вы полностью исключаете возможность координации с банками страны в вопросах запуска новых продуктов на рынке финансовых услуг?

- На самом деле мы очень тесно сотрудничаем с ЦБА и рассматриваем возможные совместные инициативы, тем более что мобильные операторы как одни из крупнейших ритейлеров в стране, могут влиять на всю ситуацию в финансовом секторе. Вы наверняка знаете, что на сегодняшний день в ЦБА существует общая кредитная база пользователей, которая распространяется среди других банков. Мы предлагаем связать ее с нашими данными, предоставив ЦБА огромную базу абонентов с их кредитными историями, ведь своевременность оплаты счетов за пользование мобильным телефоном - это самый лучший показатель платежеспособности абонента. Нам же, в свою очередь, было бы интересно получить доступ к определенным данным базы ЦБА, чтобы появилась дополнительная возможность гарантированно предоставлять определенные лимиты для абонентов, использующих тарифы с постоплатой. Подобные схемы уже при-

меняются в той же России и Казахстане, где были созданы общие базы контроля кредитоспособности клиента вместе с Центральными Банками. Надеюсь, что и с ЦБА нам удастся достичь определенного соглашения по этому вопросу.

В кризисной ситуации наши продукты помогут оздоровлению и развитию всего финансового рынка, который является ядром и основой для процветания государства, всех экономических областей и секторов. Поэтому я считаю, что кооперация с банками в каких-то разумных пределах все же необходима. И здесь мы готовы к сотрудничеству.

- Принятие закона откроет двери и для входа на рынок таких платежных систем, как Apple Pay и Samsung Pay. Вы не боитесь конкуренции?

- На сколько я знаю, в рамках данного законопроекта рассматриваются некоторые моменты, связанные с внедрением электронных денег и даже криптовалют. Сам по себе закон выглядит очень и очень прогрессивно. Поэтому с его принятием Apple Pay и Samsung Pay, которые по сути являются определенного рода электронными деньгами, смогут зайти на азербайджанский рынок и станут локомотивом развития электронных платежей с помощью мобильных операторов. Тем более, как показывает мировая практика, такая экспансия открывает колоссальные перспективы. Совмещение баланса мобильного счета с возможностью оплаты - это самый удобный вариант, который избавляет абонентов от необходимости делить баланс на две части, как это происходит в текущей ситуации: отдельный баланс на вашем телефоне и отдельный баланс, привязанный к какому-то карточному счету в банке, что усложняет систему платежей. А когда вы получите возможность держать деньги на одном балансе, и эта возможность будет привязана к мобильному телефону, который практически всегда с вами, то почувствуете преимущества при всех видах оплат. Так что я буду только приветствовать развитие подобных схем, будь то собственные решения AzerCell или любого вендора, которыми абонент будет пользоваться с помощью наших телефонов.

- При получении лицензии после вступления в силу закона «О платежных услугах» понадобится ли оператору наличие какого-либо Уставного фонда?

- В рамках законопроекта мы не сможем получить полную банковскую лицензию. В принципе, она нам и не нужна, так как AzerCell не планирует предоставлять услуги, свойственные непосредственно банкам. Наша цель - совершенствовать финансовые услуги в виде платежей. Только добавлю, что одним из условий законодательства было то, что, даже если оператор получает лицензию на определенный вид финансовых услуг, в его структуре должен быть создан отдельный департамент в формате банка. Мы предполагаем, что в этом департаменте будет работать до 10 человек, на чьи плечи ляжет решение всех вопросов с мобильными финансовыми платежами. Регулятором же будет ЦБА, так как у них есть определенные структуры, осуществляющие контроль.

- Давайте заглянем в будущее. Закон «О платежных услугах» принят. Какой промежуток времени понадобится AzerCell, чтобы предложить готовый продукт рынка?

- Максимум через шесть месяцев мы представим какие-то минимальные продукты, а в течение года будем готовы практически «взорвать» рынок. Если быть откровенным, определенные базовые разработки в этом направлении компанией уже давно ведутся. И это будет не обычный электронный кошелек с ограниченными возможностями. Хочу отметить, что наши решения будут одними из защищенных на рынке, так как опыт работы в сфере безопасности у AzerCell огромен. Мы понимаем, что заберем определенную долю рынка у банков, существующих платежных систем и других схожих продуктов на рынке. Но это реальность. И нам кажется, что чем раньше это произойдет, тем это будет рациональнее с точки зрения всего финансового рынка. Кроме того, у нас уже сегодня есть как минимум три продукта, по которым ведутся переговоры с партнерами из финансового сектора, - с процессинговым центром AzeriCard и еще двумя банками. Но это будут скорее продукты банка.

Очень надеюсь, что грамотно построенная политика государства сможет в следующем году восстановить определенные макроэкономические показатели в столь перспективном регионе, как Азербайджан, и мы сможем двигаться дальше, предлагая абонентам новые и качественные сервисы, связанные с финансами. Я настроен очень оптимистично и думаю, что 2017 год станет годом больших возможностей для AzerCell и для всего Азербайджана в целом.

Bakutel



29 НОЯБРЯ - 2 ДЕКАБРЯ 2016

БАКУ ЭКСПО ЦЕНТР

22-я Азербайджанская Международная
ВЫСТАВКА И КОНФЕРЕНЦИЯ
«ТЕЛЕКОММУНИКАЦИИ И
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

www.bakutel.az

Поддержка



МИНИСТЕРСТВО СВЯЗИ И
ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ
АЗЕРБАЙДЖАНСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

Организаторы



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



www.facebook.com/BakuTel

Новая выгодная кампания iPhone 6S от Azercell

Компания Azercell Telekom поставила перед собой цель сделать доступным скоростной мобильный интернет для большей части населения Азербайджана. С 30 сентября текущего года всем абонентам Azercell будет представлена новая кампания, в рамках которой абоненты смогут на выгодных условиях приобрести смартфон iPhone 6S. Оплачивая ежемесячно 99 манатов на протяжении 18 месяцев, кроме смартфона, вы также получаете пакет Hedsiz Internet. В месячную оплату входит подключение к мобильному интернету объемом в 30 Gb и возможность использовать услугу 4G Azercell со ско-

шесть номинаций. Основной целью организации конкурса, проводимого в номинациях «Лучший ресурс, созданный с использованием электронных досок», «Лучшие электронные ресурсы в образовании», «Лучшие электронные методические рекомендации/документы для учебы», «Самая удачная обучающая методика, проводимая на расстоянии (distant)», «Лучший электронный ресурс для использования в обучении» и «Самый интеллектуальный школьный сайт», является вдохновение преподавателей, активно пользующихся информационными технологиями в учебном процессе и ознакомление самой широкой аудитории пользователей с лучшими электронными способами обучения. Победители конкурса будут награждены ноутбуками, планшетными



ростью до 100 мб/сек. Для того чтобы присоединиться к кампании, абоненты могут обратиться в расположенные в столице Азербайджана и регионах Абонентские Службы Azercell, офисы Azercell Express, а также официальные дилерские центры компании.

Конкурс «Электронное образование» в очередной раз пройдет в партнерстве с Nar

Нар в течение долгого времени продолжает поддерживать традиционный конкурс «Электронное образование», проводимый Министерством образования Азербайджанской Республики. Конкурс «Электронное образование», проводимый в трех направлениях (учитель, ученик и школа), проводится на основе

компьютерами, принтерами и прочими специальными призами. Nar, считающий одним из своих приоритетов поддержку образования и просвещения, применение технологий в учебном процессе, испытывает чувство гордости оттого, что и в этом году находится в числе организаций, поддерживающих конкурс «Электронное образование».

Компания Bakcell провела ребрендинг линейки корпоративных продуктов

Компания Bakcell сообщила о полном обновлении своей линейки корпоративных продуктов. Наряду с остальными нововведениями, линейка корпоративных продуктов Bakcell, ранее именуемая Gold, получила новое название - Bakcell



Business. «Bakcell непрерывно отслеживает показатели и ситуацию на рынке страны. Это помогает нам быть более гибкими и в еще большей мере отвечать телекоммуникационным потребностям локальных компаний, вне зависимости от их размера и сферы деятельности. Принимая во внимание общее состояние деловой среды Азербайджана, а в особенности потенциал малого и среднего бизнеса, мы создаем конкурентоспособные и инновационные решения, способные оказать значительную поддержку данному сектору экономики, - говорит Главный исполнительный директор компании Bakcell Николаи Беккерс. - Мы хотим, чтобы каждый наш клиент увидел до какой степени для нас важны их нужды, и что мы всегда готовы поддержать их бизнес». Отныне, текущие и потенциальные корпоративные клиенты Bakcell смогут получить ответы на интересующие их вопросы о выгодных предложениях для их бизнеса по ссылке <http://business.bakcell.com>.

Azercell ликвидирует тарифный план Biznes 20

С 1 ноября 2016 года ликвидируется разговорный пакет Biznes 20 для физических корпоративных абонентов. Пользователи могут сменить тарифный план, обратившись в центры клиентского обслуживания. Абоненты, не сменившие тарифный план до указанного периода, будут автоматически переведены на тарифный пакет Optimist Danişiq, в рамках которого ежемесячная абонентская плата составляет 29 манатов. В его рамках предлагается 300 минут внутрисетевых разговоров и 300 минут разговоров с абонентами в сетях других операторов, 30 минут международных звонков, 3 Gb интернет-трафика и 300 SMS. Представленные в тарифном плане разговорное время, SMS и интернет пакеты действуют только во время фактурного периода.

Trend

Azercell объявляет о старте очередной «Студенческой стипендиальной программы»

Начиная с 30 сентября ООО Azercell Telekom дает старт очередной «Стипендиальной программе» для студентов на 2016-2017 учебный год. Молодые люди, желающие стать профессионалами в своей области, создать фундамент для будущей карьеры, могут обратиться к «Стипендиальной программе». Цель программы - проявить заботу о студентах, успешных в учебе и умеющих отличиться, помочь студентам с высоким потенциалом в формировании их в качестве профессионалов.



Талантливые студенты, принятые по программе, до конца текущего года будут получать стипендию, определенную компанией Azercell. Также для этих студентов будут созданы условия для развития карьеры. Чтобы принять участие в «Студенческой стипендиальной программе», следует посетить официальную веб-страницу компании (www.azercell.jobs). Обратиться к «Студенческой стипендиальной программе» могут студенты, получающие образование на последних двух курсах высших учебных заведений Азербайджана. Информация о ходе и результате отборных туров будет послана на электронную почту кандидатов. Заявления будут приниматься только в режиме on-line с 31 октября 2016 года.



Nar представил жителям столицы тариф «Говорит Баку»

Nar представил столичным пользователям совершенно новый тариф «Говорит Баку». Теперь жители Баку, подключившиеся к этому тарифу, смогут говорить по всем направлениям внутри страны по цене 3 гяпика за минуту. Более того, они получат возможность бесплатной отправки 300 SMS и 300 Mb интернет-трафика. В рамках тарифа «Говорит Баку», месячная абонентская плата которого составляет 3 маната, стоимость минуты звонка по всем направлениям или отправки 1 SMS - 3 гяпика, а 1 MB интернета - всего 29 гяпиков. Для подключения к тарифу «Говорит Баку» достаточно отправить сообщение со словом «Bakı» на короткий номер 777 или же набрать *777#54#YES. Желающие подключиться к тарифу могут также сделать это, приобретя в магазинах Nar специальный пакет «Говорит Баку». Отметим, что новые пользователи Nar, подключаясь к тарифу «Говорит Баку», получают в качестве подарка разговорный баланс в размере 2 манатов. Эта сумма может быть использована для звонков по всем направлениям внутри страны, отправки SMS или пользования интернетом.

Абоненты Bakcell получили возможность перейти с предоплатных тарифных пакетов на постоплатные

Начиная с 26 сентября 2016 года, абонентам Bakcell предложена возможность перехода с предоплатных тарифных пакетов на постоплатные тарифы. Воспользоваться этой возможностью могут только те абоненты Bakcell, кому будет предложен новый тариф на телефон с номера 055 619 99 64, и кто примет подобный звонок

от Bakcell. Абоненты не должны будут подписывать какие-либо контракты или платить дополнительную плату для перехода на постоплатный тариф. Чтобы подтвердить свое согласие не переход, абонент должен будет ответить на посланное ему SMS, отправив цифру «1» на тот же номер. Смена тарифного плана будет произведена в течение нескольких минут после отправки абонентом SMS-подтверждения. В ходе процесса смены тарифного плана абоненту будет предоставлена соответствующая информация, на основании которой он сможет принять решение о переходе на предложенный тариф, после чего для номера может быть выделена кредитная линия, равная по сумме размеру ежемесячной абонентской платы данного тарифа + 10 манатов. Более подробную информацию о данной услуге можно получить, обратившись в центры клиентского обслуживания Bakcell, а также позвонив или отправив SMS на номер 555.

Новый игровой портал GəncOL от Azercell

Для абонентов, увлекающихся виртуальными развлечениями, Azercell Telekom запустил игровой портал GəncOL. Посредством этого портала все абоненты Azercell получают возможность играть или стать подписчиками всемирно известных EA, Java и прочих on-line игр. На игровой портал GəncOL можно войти посредством раздела «Развлечение» на портале www.gencol.az или по ссылке oyun.gencol.az. Абонент может получить 1 игру за 1,5 маната, загрузив ее единожды или, став подписчиком службы, приобретать по 3 игры в неделю за 1,99 маната. Для пользователей тарифного пакета GəncOL компания Azercell предоставляет 50% скидку на все игры. Для того, чтобы присоединиться к тарифу GəncOL, абоненты SimSim должны отправить ключевое слово «G5» или «G8» на номер 7575.

Самозашнуровывающиеся кроссовки Nike поступят в продажу 28 ноября

Компания Nike наконец объявила дату выхода в продажу самозашнуровывающихся кроссовок, прообразом которых послужила обувь главного героя фильма «Назад в будущее 2» режиссера Роберта Земекиса, вышедшего в 1989 году. PR-директор Nike Хайди Бургетт (Heidi Burgett) сообщил в Twitter, что кроссовки HyperAdapt 1.0 с адаптивной системой автоматического шнурования, анонсированные в марте этого года, поступят в продажу 28 ноября в некоторых магазинах Nike в США. Цена новинки пока неизвестна, но вряд ли она будет низкой, учитывая использование датчика и функцию автоматического шнурования. Каждый кроссовок имеет внутреннюю кабель-



с поддержкой голосового управления. Устройство подключается непосредственно к порту HDMI телевизионной панели, а питание подается через разъем Micro-USB. Здесь задействованы 1,3 GHz четырехъядерный процессор MediaTek и графический контроллер Mali450 MP4. Устройство получило 1 Gb оперативной и 8 Gb встроенной памяти. Есть двухдиапазонный модуль Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, а также контроллер Bluetooth 4.1. Размеры устройства составляют 85,9x30,0x12,6 мм, а вес не

Mobil tətbiq vaxtaşırı olaraq, hər növbəti sifariş alıb yerinə yetirmədən əvvəl sürücüdən smartfon kamerası ilə avtoportret çəkərək mərkəzə göndərməyi tələb edir. Bundan sonra alınan şəfli bazadakı etalonla müqayisə edilir. Şəkillər fərqli çıxarsa sürücünün qeydiyyatı dondurulur və məsələ aydınlaşdırılır. Uber-də qeyd edirlər ki, yeni sistem Microsoft Cognitive Services platformasına arxalanır, Real-Time ID Check şəfli-eyniləşdirmə sistemi isə sürücüləri onların hesablarından sanksiyasız istifadə olunmasından qoruyub bununla da sənişinlərin təhlükəsizliyini artırır. Pilot proqramı çərçivəsində sürücülərin demək olar ki, hamısı, 99%-i yoxlanıldı. Selfi-eyniləşdirmənin cəmi bir neçə saniyə vaxt aldığına nəzərə alıqda aydın olur ki, bu, sürücülər üçün heç də ağır bir iş olmayacaq.

Нейронная сеть научилась распознавать объекты, замаскированные на фотографиях

Очень часто для того, чтобы сохранить информацию на изображении в тайне, объекты «замыливались» и ни одна система не могла распознать, что же на самом деле было изображено. Однако теперь этот способ может оказаться не таким действенным, как раньше. Исследователи из Техасского университета создали систему машинного обучения, способную идентифицировать не только замаскированные лица, но и текст. Нейронную сеть научили



«видеть» даже сквозь пикселизацию и узнавать, что скрывает сервис YouTube инструментом размывания. Исследователи взяли за основу разработки открытую программную платформу машинного обучения Torch и соединили ее с алгоритмами распознавания лиц и текста, после чего начали обучение нейронной сети. Точность распознавания составляет 80-90%, если речь идет о роликах на YouTube и 50-75% для изображений, обработанных при помощи фоторедакторов.

ную систему, изготовленную из лески, и датчик давления в подошве. Когда вы обуваете кроссовок, пятка нажимает на датчик в подошве и леска затягивает шнурки. Отрегулировать силу натяжения можно с помощью двух кнопок по бокам язычка. Светодиоды на заднике загорятся, когда заряд батареи будет исчерпан. Для полного заряда батареи необходимо 3 часа, после чего можно использовать кроссовки в течение двух недель до следующей подзарядки.

Amazon Fire TV Stick с голосовым помощником Alexa

Компания Amazon представила телевизионный брелок Fire TV Stick нового поколения, в комплекте с которым будет поставляться пульт Alexa Voice Remote

превышает 30 гр. Цена Amazon Fire TV Stick составляет 40 долларов.

Uber ABŞ-da sürücüləri şəfli ilə eyniləşdirmə sistemini tətbiq etməyə başlayır

Uber şirkəti ABŞ-da Real-Time ID Check adlı təhlükəsizlik sistemini tətbiq etməyə başlayıb. Texnologiyanın mahiyyəti sürücünü şəfli vasitəsilə tanımaq və eyniləşdirməkdən ibarətdir.



В США впервые испытали дорожное покрытие из солнечных панелей

В городе Сэндпойнт (штат Айдахо) стартап Solar Roadways установил опытные образцы дорожного покрытия, которое вырабатывает электричество, а зимой растапливает снег и лед. Всего на центральной площади было положено 30 шестиугольных плиток, однако пока не все они находятся в рабочем состоянии. Солнечные панели покрыли 14 м². Solar Roadways использовали шестиугольные модульные плитки SR3 на 48 W, выполненные из закаленного стекла. В каждом элементе покрытия установлено четыре нагревательных элемента, которые будут растапливать снег и лед в зимний сезон. Также каждая плитка оборудована 300 светодиодами с поддержкой 16 млн. различных цветов. Подсветка играет декоративную роль.



Отметим, что стартап из Айдахо разрабатывает солнечные покрытия 2 года назад. Третье поколение шестиугольных плиток Solar Roadways представили в конце прошлого года, но только сейчас впервые оборудовали ими открытый участок в городской среде. Solar Roadways готовит еще один проект совместно с Министерством транспорта штата Миссури. Часть территории вдоль знаменитого шоссе 66 оборудуют покрытием с солнечными батареями со встроенной светодиодной подсветкой, которая заменит дорожную разметку и указатели.

Elon Musk Marsın məskunlaşdırılması ilə bağlı nəhəng plan haqqında danışdı

Tesla və SpaceX şirkətlərinin başçısı Elon Musk Meksikanın Qvadalaxara şəhərində təşkil olunmuş 67-ci Beynəlxalq Astronavtika Forumunda (IAC) Marsda 1 milyon insanı məskunlaşdırma planını təqdim etdi. Bugünkü elmi-texniki inkişafı nəzərə alaraq Mars idarəolunan kosmonavtika üçün nail oluna biləcək ən son məqsəddir. Bu planetdə yaşayış məntəqəsinin qurulması, SpaceX



başçısının fikrincə, bəşəriyyət üçün son dərəcə mühüm məsələdir, çünki Yer üzündə hər hansı global qarşısınınmaz bir fəlakət baş versə, belə bir yadplanetli meqapolis insan sivilizasiyasını qoruyub saxlaya bilər. İdeya bir çox dəfə istifadə oluna bilən sürətlənmə bloklarını və kosmik gəmilərini istehsal edərək uçuşları maksimum dərəcədə ucuzlaşdırmaqdan ibarətdir. Maskın insanları Marsa göndərmək planı belədir: əvvəlcə kosmik gəmi planetimizin orbitasına çıxarılır, bundan sonra daşıyıcı raketin 1-ci pilləsi Yerə qayıdıb yanacaq modulunu gəmiyə çatdıracaq növbəti uçuş üçün hazırlanır. Modulu özünə birləşdirən gəmi Marsa uçacaq, daşıyıcı raket isə yenidən Yerə qayıdacaq. Birinci pillə kimi təkmilləşdirilmiş Falcon 9 versiyası istifadə olunacaq. Bu raketin 42 ədəd metan yanacağı ilə işləyən, xüsusi impulsu 382 saniyə olan Raptor mühərriki olacaq. Yanacaq, yəni metan, elə Qırmızı planetin özündə istehsal olunacaq, bu isə öz növbəsində məskunlaşma prosesini həm asanlaşdıracaq, həm də ucuzlaşdıracaq. Kosmik gəmi 100 nəfər sərnəşin, insanların məişət ehtiyaclarını və tikinti işlərini təmin edəcək bir neçə yüz ton yük daşıya biləcək. Növbəti mərhələdə daha böyük, 200 nəfərlik gəmi hazırlanmalıdır. Saniyədə 6 kilometr sürətlə hərəkət edən gəmi Mars planetinə 90 gün ərzində çata biləcək. Gələcəkdə isə bu müddətin 30 günə qədər azaldılması nəzərdə tutulub. SpaceX şirkətinin başçısı hesab edir ki, uçuşun maliyyəti sərnəşin başı 100 min dollar təşkil edəcək. Lakin qeyd etmək lazımdır ki, proqramın bütün bəndləri uğurla yerinə yetirildiyi təqdirdə belə Marsda özünü təmin edə biləcək yaşayış məntəqəsinin qurulması üçün 40 il 100 il arasında bir müddət tələb olunacaq.

Snapchat выпускает очки Spectacles со встроенной камерой

Команда разработчиков популярного мессенджера Snapchat представила солнечные очки Spectacles со встроенной видеокamerой, которая позволит

легко создавать контент для раздела Memories («Воспоминания») в Snapchat. Беспроводная камера снимает 10-секундные ролики и отправляет их на смартфон по Bluetooth или Wi-Fi. Видео передается напрямую в приложение



Snapchat. При съемке загораются светодиоды на оправе, чтобы окружающие были в курсе производимой съемки. Полный зарядки очков хватит на целый день работы камеры. Цена Spectacles, которые доступны в трех цветовых вариантах, составляет 130 долларов.

Amazon, Facebook, Google, IBM və Microsoft süni intellekt yaratmaq uğrunda öz səylərini birləşdirir

İnəhəngləri süni intellekt (AI) sistemlərinin inkişafı ilə bağlı məsələlərin və mümkün problemlərin həllinə yönəldilmiş Partnership on AI adlı layihəyə start verməyi qərara aldılar. Bu təşəbbüsdə Amazon, Facebook, Google, IBM və Microsoft iştirak edir. Qeyd olunduğu kimi Partnership on AI qarşısına qoyulan məqsəd süni zəka sistemləri ilə bağlı tövsiyələrin nəzərdən keçirilməsi və formalaşdırılması, eləcə də cəmiyyəti müvafiq texnologiyaların inkişafı və insan həyatına təsiri barədə məlumatlandırmaqdır. Layihə iştirakçıları öz əmin olduqlarını bildiriblər ki, süni intellekt sistemləri həyat keyfiyyətinə ciddi şəkildə yüksəldəcək və bəşəriyyətə global problemlərin həllində yardım edəcək. Partnership on AI çərçivəsində AI sistemlərinin insan cəmiyyətinə və insan fəaliyyətinin müxtəlif sahələrinə mümkün təsiri araşdırılacaq. Bu məqsədlə səhiyyə, nəqliyyat və s. sahələr üzrə müxtəlif işçi qrupları yaradılacaq. Hər qrup ayrı ayrılıqda süni intellektin müxtəlif sahələrdə tətbiq olunması məsələlərinə baxacaq.



Электрический кроссовер Generation EQ от Mercedes

Компания Mercedes представила новый электрический кроссовер класса «люкс» Generation EQ на платформе EVA (Electric Vehicle Architecture), разработанной специально для электромобилей. На базе такого шасси компания может создавать любые типы и размеры электромобилей, не только компактные кроссоверы. Mercedes EQ станет новым брендом концерна Daimler, наряду с марками Mercedes-Benz, Mercedes-AMG, Mercedes-Maybach и smart. На приборной доске автомобиля расположен 24" экран, а боковые зеркала заменены на камеры и дисплеи, встроенные в двери. Все приборы на сенсорном управлении, кнопок нет. EQ сможет проехать на одном заряде аккумуляторов до 500 км, а разгоняется с 0 до 100 км/ч за 5 секунд. Используются литий-ионные батареи емкостью 70 кВт/ч и два электромотора на 408 л.с. Пока это только прототип, и в продажу электромобиль поступит не ранее, чем через 3 года.

BlackBerry yeni smartfon yaratmayacaq

В BlackBerry şirkəti özü aparat təminatını hazırlamayacağını, bundan sonra tərəfdaşlar üçün qurğuların hazırlanması üzrə outsorsinq xidmətlərini təqdim edəcəyini bəyan edib. BlackBerry markalı smartfonlar bazarda öz mövcudluğunu davam etdirsə də, şirkət bundan sonra öz səylərini tamamilə proqram təminatı sahəsinə yönəldərək mobil qurğuların

yaradılmasına vəsait ayırmayacaq. «Şirkət aparat təminatı üzrə bütün daxili işləri dayandıraraq bu məsələni öz tərəfdaşlarına həvalə edəcək, - deyə, BlackBerry şirkətinin icraçı direktoru və idarə heyətinin sədri Con Çen bəyan edib. - Bununla da biz yatırım həcmi azaldıb onun gəlirliliyini artırmağa nail olacağıq». Üç il əvvəl BlackBerry Foxconn (Hon Hai Precision Industry) ilə strateji əməkdaşlıq müqaviləsi imzalamışdı. Həmin sənədin şərhində həərəkət edərək iki şirkət müəyyən BlackBerry smartfonlarını yaradırdı. Foxconn şirkəti ilə yanaşı BlackBerry başqa avadanlıq istehsalçıları ilə də əməkdaşlıq edir. Belə ki, bu il bazara təqdim olunmuş BlackBerry DTEK50 modeli Çin məşəli TCL korporasiyası tərəfindən hazırlanmış Alcatel Idol 4 telefonunu çox xatırladır. Bundan başqa, BlackBerry PT BB Merah Putih şirkəti ilə birgə müəssisə quracağını bəyan etmişdi. Həmin əməkdaşlıq əsasında BlackBerry loqotipli smartfonlar istehsal edilib satışa çıxarılacaq. Şirkətin özünə gəlincə o, smartfonlarla bağlı bütün elmi tədqiqat və konstruktor fəaliyyətini dayandıraraq tamamilə Android əməliyyat sisteminin qorunmalı versiyalarının hazırlanması, habelə BlackBerry Hub+ servisi üzərindən işlədilən yüksək təhlükəsizliyə malik tətbiqlərlə məşğul olacaq.

Google добилась прорыва в области синтеза речи с помощью искусственного интеллекта

Команда Google DeepMind ранее уже не раз отличилась в создании успешных алгоритмов нейронных сетей. Например, команда создала искусственный интеллект AlphaGo, который оказался весьма хорош при игре в го и обошел одного из лучших игроков в эту настольную игру. В настоящее время при создании нового искусственного интеллекта WaveNet разработчики используют два основных метода для создания программ генерации человеческой речи. Один подразумевает использование огромной коллекции слов

и фрагментов речи, произнесенных одним человеком, из-за чего сложно манипулировать со звуками и интонациями голоса, а другой формирует слова электронно, в зависимости от того, как они должны звучать. Интонации здесь задавать проще, но результат звучит гораздо менее естественно. Чтобы создать синтезатор, звучащий близко к человеческой речи, команда в качестве входящих данных передала нейронной сети аудиозаписи реальных людей. WaveNet обучается соответствию текста определенным формам колебаний волны и затем на основании этой базы знаний формирует из тек-



стовых отрывков отдельные звуковые волны. Разработчики из DeepMind заявляют, что их метод сокращает дистанцию между самыми лучшими синтезаторами и настоящей человеческой речью более чем вдвое. Ознакомьтесь с образцами синтезированной речи вы можете на сайте <https://deepmind.com>.

Microsoft и Adobe стали партнерами на облачном рынке

Корпорация Microsoft объявила о сотрудничестве с компанией Adobe. Благодаря этому партнерству компании смогут расширить число пользователей своих облачных продуктов, добавив к ним обширную базу клиентов друг друга. В рамках соглашения Adobe сделает Microsoft Azure предпочтительной платформой для распространения облачных корпоративных маркетинговых инструментов и сервисов для работы с графическими материалами и документами. Adobe будет использовать Microsoft SQL Server и сервисы машинного обучения Azure, доступные в пакете Microsoft Cortana Intelligence Suite. В свою очередь, Microsoft выберет маркетинговую платформу Adobe Marketing Cloud в качестве приоритетного облачного сервиса для CRM-системы Dynamics 365. Объединившись, компании составят конкуренцию Salesforce, которая борется с Adobe на рынке облачных систем для маркетинга, а также находится в противоречивых отношениях с Microsoft.



Дрон Karma от компании GoPro

Почти год прошел с момента появления первой информации о дроне GoPro Karma, и вот аппарат представлен официально. Это складной дрон, который получил необычный пульт дистанционного управления с сенсорным дисплеем, похожий на портативную игровую консоль. Karma располагает собственным трехосевым стабилизатором для крепления камеры, причем этот стабилизатор можно отсоединить и использовать отдельно. GoPro заявляет о совместимости с камерами Hero 5 Black, Hero 5 Session и Hero 4. Если говорить о возможностях дрона, то он способен развивать



скорость до 56 км/ч, удаляться от пилота на расстояние до 1 км и подниматься на высоту до 4,5 км. Karma может без проблем летать при скорости ветра до 10 м/с. Размеры дрона составляют 303x411x117 мм при массе в 1 кг. Аккумулятор позволяет новинке продержаться в воздухе до 20 минут. Цена дрона составляет 800 долларов, а в случае приобретения совместно с камерой Hero5 либо Hero5 Session цена составит 1100 или 1000 долларов соответственно.

... и Mavic Pro от DJI

За прошедший год в индустрии дронов наметилась тенденция создавать компактные решения. GoPro сделала упор

именно на этом факте, не раз отмечая во время презентации Karma то, что дрон складывается и удобен при транспортировке. Последняя разработка китайской компании DJI под названием Mavic Pro следует за этой тенденцией. Квадрокоптер вдвое меньше по размеру и весу по сравнению с флагманской серией Phantom. За счет складного корпуса устройство можно уместить не только в рюкзаке, но даже в небольшой сумке. Mavic Pro оснащается складными прочными винтами, которые не нужно снимать. Кроме этого, DJI удалось сохранить в Mavic Pro ключевые функции серии Phantom. Покупатель получает полный набор фронтальных и нижних сенсоров, позволяющих уклоняться от препятствий, отслеживать объекты, осуществлять автономную посадку и сохранять стабильность в помещениях в отсутствие спутникового сигнала. Камера использует тот же 1/2,3" CMOS-сенсор, что и Phantom 4, позволяющий снимать видео в формате 4K. Угол обзора устройства со-

ставляет 78°. Присутствует и подвес с трехосной системой стабилизации, как у флагманских устройств. Дрон способен провезти до 27 минут в автономном полете, а максимальная скорость в спортивном режиме составляет 65 км/ч. Вес дрона составляет 734 гр. Используется аккумулятор весом 240 гр емкостью 3830 мА/ч. Mavic Pro может передавать видеопоток на расстояние до 7 км посредством нового фирменного интерфейса беспроводной связи OcuSync. Дрон не только может обходить препятствия и отслеживать объекты, но и получил поддержку новые программные режимы слежения, в том числе управления жестами. Пульт дистанционного управления тоже был существенно переработан. Теперь он гораздо компактнее и также напоми-

нает игровой контроллер. При этом на самом пульте появился LCD-экран, на который выводится основная информация вроде высоты, скорости, дистанции и ориентации. Цена Mavic Pro составляет 1000 долларов, а без пульта управления в комплекте устройство обойдется в 750 долларов.

Mark Tsukerberg Facebook-un Şimali İsveçdəki data mərkəzinin fotosəkillərini paylaşır

Data mərkəzlərinin külli miqdarda enerji sərf etməsi həmişə texnologiya şirkətlərinin problemlərindən biri olub. Bu problemi müxtəlif şirkətlər müxtəlif yollarla həll etməyə çalışıb. Məsələn, Google bu məqsədlə süni intellektdən istifadə edərkən, Microsoft data mərkəzlərini suyun altında qurmaq barədə düşünürdü. Facebook isə məsələnin həlli üçün çox sadə bir yol tapdı və öz data mərkəzinə soyuq iqlimli ölkədə, İsveçin Qütb dairəsindən cəmi 112 kilometr uzaqlıqdakı Lulea şəhərində yerləşdirdi. Mərkəz çoxdandır ki, tikilib və istifadəyə verilib, lakin



şirkətin başçısı Mark Tsukerberg data mərkəzinin fotosəkillərini yalnız ötən ay sosial şəbəkənin istifadəçilərinə nümayiş etdirib. Mavi, göy və boz rənglərin çoxluq təşkil etdiyi şəkillərə baxarkən elə bir təəssürat yaranır ki, sanki dondurucu soyuq Facebook data mərkəzinin hər tərəfini bürüyüb.



Yaxın 5 il ərzində ABŞ-da özünü idarə edən taksilər adı taksilərdən daha çox rəğbət görəcek

Lyft şirkəti gələcəkdə sənişin nəqliyyatı bazarını kökündən dəyişəcək özünü idarə edən taksilərlə bağlı proqnoz verib. Lyft yeni sistemi artıq Arizona ştatının Feniks şəhərində, eləcə də San Fransiskoda sınaqdan keçirməyə başlayıb. Layihədə iştirak edən avtomobil nəhənglərindən biri General Motors Lyft şirkətinə bu ilin yanvar ayında 500 milyon dollar həcmində sərmayə qoyub. Lyft təsisçilərindən biri Con Zimmer qeyd edir ki, növbəti 5 il ərzində robotlaşdırılmış avtomobillərin payı ABŞ ərazisində sifarişlərin yarısından çoxunu təşkil edəcək, 2025-ci ildə isə avtomobilə sahib olmaq DVD əhvalatına bənzəyəcək. «O vaxta qədər isə yollarda həm adi, həm də robotlaşdırılmış avtomobillər hərəkət edəcək», - deyər, Zimmer qeyd edir. Yeri gəlmişkən, Uber şirkəti indidən robotlaşdırılmış avtomobillərdən adı müştəriləri çatdırmaq üçün istifadə edir. Bu servis Pensilvaniyanın Pitsburq şəhərində sınaqdan keçməkdədir. Düzdür, hələ ki, bu avtomobillərdə sükan arxasında təcrübəli sürücülər növbə tuturlar və onlar lazım gəldikdə avtomobilin idarə edilməsini öz üzərinə götürməyə hazırdırlar. Belə avtomobillər indilik maksimal ətraflı şəkildə hazırlanmış xəritələr üzrə, yalnız müəyyən marşrutlarla hərəkət edir.

Samsung обещает сравнять цены SSD и HDD в начале следующего десятилетия

Kомпания Samsung заявила, что к 2020 году SSD-накопители емкостью 512Gb будут стоить столько же, сколько сейчас стоят HDD объемом в 1 Tb. Чтобы добиться поставленной задачи, Samsung потребуется почти на 66% снизить себестоимость чипов флеш-памяти,

служащих основой твердотельных накопителей. Для этого компания вынуждена будет продолжать наращивать выпуск микросхем 3D V-NAND и одновременно увеличивать число слоев в них. Первые шаги в данном направлении уже делаются. Так, на 2017 год намечен запуск серийного произ-



водства SSD-накопителей на базе чипов V-NAND четвертого поколения, которые компания анонсировала в августе на конференции Flash Memory Summit 2016. Напомним, что в настоящее время на массовом рынке компания Samsung предлагает накопители 3D V-NAND третьего поколения, которые предусматривают 48 слоев в каждой микросхеме. В частности, этот тип флеш-памяти применяется в недавно анонсированном семействе SSD-накопителей потребительского класса 960 Pro и 960 EVO. Альянс Toshiba и Western Digital

также преуспел в данном направлении, разработав технологию BiCS 3D NAND, которая в сравнении с 48-слойной памятью может предложить в 1,4 раза большую плотность упаковки данных. Массовый выпуск устройств хранения данных на ее основе также запланирован на 2017 год.

Электрический концепт Volkswagen I.D.

На автосалоне в Париже компания Volkswagen представила электрический концепт I.D. В отличие от многих других концептов, представители немецкого автоконцерна сообщили конкретные параметры автомобиля, а также рассказали, что Volkswagen I.D. будет оснащен автопилотом. Правда, полностью автоматический режим управления появится не сразу. Новинка пойдет в серию к 2020 году, а автопилот, который позволит убрать руки с руля и заниматься своими делами, появится лишь спустя 5 лет. Электрокар построен на базе модульной электрической платформы MEB. Новинка будет оснащаться электродвигателем мощностью 125 кВт / 170 л.с. Запас хода составит от 400 до 600 км. Цену обещают на уровне бензинового Volkswagen Golf сопоставимой мощности. Функцию цифрового ключа в автомобиле будет выполнять мобильный телефон. При покупке I.D. владельцы будут получать по электронной почте специальный цифровой ключ к своей машине. Ключей будет несколько, и все они будут персонализированы, то есть будут не только открывать и запирают автомобиль, но и хранить информацию о настройках руля, сидений, любимой музыке, радиостанциях и т.п. В компании говорят, что представленные технологии - это даже не завтрашний, а послезавтрашний день автомобилестроения.

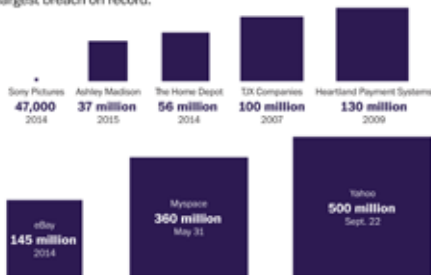


Yahoo! iri miqyaslı haker hücumuna məruz qaldığından düz 2 il bixəbər qalıb

22 sentyabr 2016-cı il tarixdə Yahoo! şirkəti öz serverlərindən azı 500 milyon istifadəçinin hesablarının oğurlandığını etiraf edib. Bu, görülməmiş miqyasda bir hücumdur. Buradan oğurlanmış verilənlərin həcmi bütün digər elektron şirkətlərin serverlərindən oğurlanan verilənlərin həcmindən 3 dəfə çoxdur. Şirkət hesab edir ki, oğurluq hadisəsinin arxasında «dövlət müstəvisində dəstəklənən qüvvələr» durur. Hakerlər Yahoo! istifadəçilərinin elektron poçtları,

Scaling past data breaches

Yahoo's data breach affected about 500 million accounts, making it the largest breach on record.

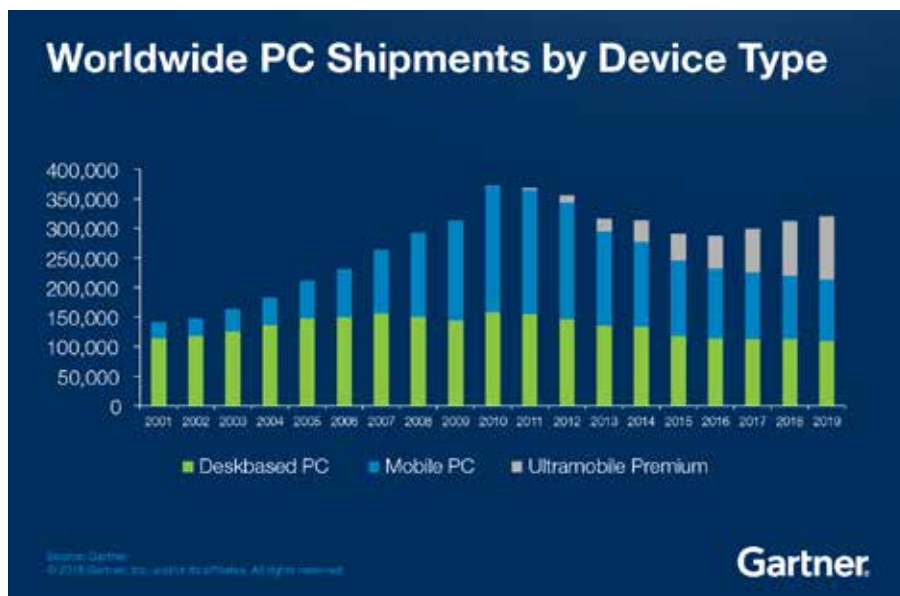


Note: Dates are when officials confirmed a data breach occurred.

telefon nömrələri, doğum tarixləri barədə məlumatları əldə etmiş ola bilərlər. Lakin təxmin edilir ki, hakerlər istifadəçilərin ödəniş kartları, bank hesabları barədə məlumatlara çata bilməyiblər, çünki həmin məlumatlar sistemdə mövcud deyil. İndi Yahoo! 2014-cü ildən bəri parollarını dəyişməyən bütün istifadəçilərə təkidlə bunu etməyi tövsiyə etsə də, onları buna məcbur etmir. Maraqlısı odur ki, bu haker hücumu iki il əvvəl, 2014-cü ildə baş verib, Yahoo! isə bundan yalnız bu yaxınlarda, başqa bir haker hücumuna məruz qaldıqda xəbər tutub. Serverləri sındıran hakerlərin şəxsiyyətləri hələ ki, müəyyənəndirilməyib.

По мнению Gartner, производители ПК должны освоить новые бизнес-модели или покинуть рынок

В предстоящие несколько лет ведущим производителям ПК предстоит сделать важный выбор для их же будущего, а именно до 2020 года кардинально пересмотреть свои стратегии или уйти с этого рынка, считают специалисты Gartner. По словам вице-президента компании по исследованиям Трейси



Цай (Tracy Tsai), существовавшая прежде модель ведения бизнеса по выпуску и реализации компьютеров больше не работает. В качестве подтверждения этому госпожа Цай приводит тот факт, что рост рыночной доли пяти крупнейших производителей мобильных ПК на 11% за последние пять лет, позволивший им в первой половине 2016 года контролировать в совокупности 76 % рынка, был достигнут ценой снижения доходов. При этом в последующие 5 лет тенденция не изменится, и парк компьютеров продолжит сокращаться, а вместе с ним будут снижаться и прибыли компаний, работающих в этом сегменте, предупреждает аналитик. Gartner видит перед ПК-вендорами четыре пути дальнейшего развития. Наиболее консервативный и в то же время самый рискованный подразумевает сохранение существующих стратегий и ассортимента продукции, что потребует больших затрат для покрытия издержек. Альтернативный сценарий предполагает сохранение существующих типов продукции, но применение к ним новой модели реализации. Третий сценарий объединяет принцип освоения новых ниш рынка при традиционной модели продаж. И, наконец, четвертый и самый агрессивный путь модернизации бизнеса производителей ПК, с точки зрения Gartner, включает одновременную переориентацию на новые типы продукции и смену модели получения дохода от ее реализации.

HP Inc. покупает принтерный бизнес Samsung за 1,05 млрд. долларов

Компания HP Inc. покупает принтерный бизнес компании Samsung Electronics за 1,05 млрд. долларов в сделке

наличными, что поможет вендору еще шире вести наступление на рынок устройств печати с новым портфелем принтеров формата A3. Приблизительно 6000 человек персонала, включая 2000 инженеров и 1000 человек персонала продаж перейдут в HP Inc. после закрытия сделки, которая будет также включать приобретение более 6500 патентов Samsung. HP Inc. планирует полностью интегрировать команду Samsung в свою команду разработки лазерных принтеров и сделать принтерное подразделение Samsung в Корее главным центром разработки в своем бизнесе принтеров формата A3. Новая линейка принтеров от HP Inc. позволит также значительно повысить удобство обслуживания оборудования в сегменте устройств формата A3, где устройства были известны неудобством их обслуживания и поддержки.



В HP Inc. также считают, что сделка открывает путь к большему сотрудничеству между Samsung и Canon, которые были партнерами в разработке механизма печати HP на протяжении более трех десятилетий. По условиям сделки, закрытие которой ожидается в пределах 12 месяцев, Samsung договорилась вложить от 100 до 300 млн. долларов в акции HP Inc., купив их на открытом рынке.

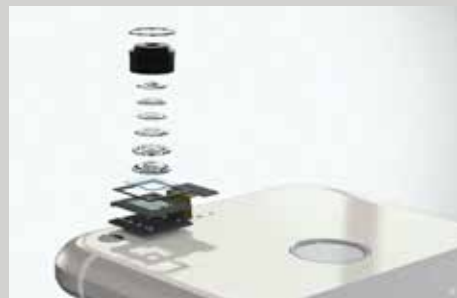
4 октября в Сан-Франциско компания Google провела презентацию, в ходе которой было представлено множество новинок. Самыми ожидаемыми из них, конечно же, стали смартфоны Pixel и Pixel XL. Точнее, полное их название звучит как Pixel phone by Google. Это первые смартфоны, разработанные и выпущенные непосредственно компанией Google, так как предыдущие устройства линейки Nexus создавались в партнерстве с крупными производителями электроники, и на их корпусах стояли логотипы этих компаний. На устройствах линейки Google Pixel будет лишь буква «G». Хотя до начала презентации из-за многочисленных утечек о новинках было известно практически все, их анонс не стал менее ожидаемым.

В году в модели Nexus 6P. Стекло вставка заметно выросла в размерах и теперь занимает почти половину задней панели на металлическом корпусе. Также Google оставила на задней стороне «самообучаемый» сканер отпечатков пальцев, который со временем начинает срабатывать быстрее и точнее. На нижнем торце разместили универсальный разъем USB Type-C, а по бокам вы найдете прорези для динамика и микрофона. 3,5-мм аудиоразъем для наушников Google решила не убирать и оставила его на верхнем торце смартфонов. Смартфоны будут доступны в черном, синем и серебристом цветовых исполнениях корпуса.

Как мы уже отметили выше, в обычной модели смартфона Pixel установлен 5" дисплей с разрешением Full HD,

мА/ч в обычном Pixel. Есть поддержка быстрой зарядки и, как отмечают в Google, всего за 15 минут можно набрать заряд для 7 часов автономной работы смартфонов.

Этот год стал знаковым в плане экспериментов с фотокамерами смартфонов. Не стала исключением и Google.



Ещё больше пикселей!

Google Pixel

Следуя моде последних лет, Google представила смартфоны Pixel в двух размерах. Первая модель получила дисплей диагональю 5", а версия XL оснащена 5,5" экраном. В плане технических характеристик и внешнего вида устройства практически идентичны, и именно дизайн новинок еще до презентации стал причиной многочисленных споров среди пользователей. Некоторые увидели в новой линейке прямое сходство со смартфонами Apple, а другим они напомнили аппараты от HTC, хотя именно это предположение не лишено оснований, так как тайваньская компания помогает Google в производстве Pixel и Pixel XL.

Pixel и Pixel XL развивают идеи, реализованные в прошлом

тогда как разрешение экрана 5,5" Pixel XL составляет 2560x1440 пикселей. В обоих устройствах применяются AMOLED-дисплеи. В плане технических характеристик Pixel и Pixel XL отвечают всем стандартам флагманов второй половины 2016 года. Оба устройства получили четырёхъядерные процессоры Snapdragon 821 и 4 Gb оперативной памяти. Что же касается встроенной памяти, то оба смартфона будут доступны в модификациях с 32 и 128 Gb. В Pixel XL также установлен аккумулятор емкостью 3450 мА/ч, а младшая модель получила аккумулятор на 2770

В Pixel и Pixel XL установлены новые 12,3 Мп сенсоры Sony IMX378 с размером пикселя 1,55 мкм. В прошлом году Google сделала большой скачок в плане качества съёмки, заказав у Sony специальный сенсор IMX377 с увеличенным размером пикселей. Можно предположить, что с новой камерой Pixel и Pixel XL должны делать фотографии лучше предшественников. Также присутствует режим HDR+, который пока недоступен на устройствах других производителей. В Google уверяют, что Pixel и Pixel XL делают снимок моментально с нулевой задержкой спуска затвора, что позволяет снимать быстро движущиеся объекты, получая резкие снимки. Популярный ресурс DxOMark поставил камере Pixel и Pixel XL 89 баллов, что является самым высоким результатом на сегодняшний день. Кстати, сервис





Google Photo на Pixel и Pixel XL позволяет совершенно бесплатно хранить фотографии и видео в исходном качестве в безграничном количестве.

Так как Pixel и Pixel XL стали первыми смартфонами, которые позиционируются как продукция Google, то компания подготовила для них несколько эксклюзивных функций. Работают аппараты под управлением новой версии операционной системы Android 7.1 Nougat, но вместо старого лончера Google Start на них установлен Pixel Launcher с новым пользовательским интерфейсом, круглыми иконками приложений и функцией Launcher Shortcuts, которая позволяет вызывать контекстное меню программ для быстрого доступа к разным функциям. Кроме того, Pixel и Pixel XL стали первыми смартфонами с новым цифровым помощником Google Assistant. Он полностью заменил собой Google Now и вызывается долгим нажатием на кнопку «Домой». Оба смартфона будут поддерживать фоновые обновления операционной системы. Новые смартфоны также обладают степенью защиты по стандарту IP53, который предусматривает защиту от пыли, брызг воды и дождя.

На момент подготовки материала была известна только цена модели Pixel с 32 Gb встроенной памяти. По предзаказу в США, который стартовал 13 октября,

она составляет 649 долларов. Продажи же начнутся 20 октября. Прием предварительных заказов стартует 13 октября, продажи начнутся 20 октября. Похоже, что времена, когда считалось, что смартфоны на платформе Android должны быть на порядок дешевле устройств от Apple, безвозвратно прошли.

Google Assistant не только на Pixel

В ходе анонса новых смартфонов компания Google также объявила, что ее интеллектуальный голосовой помощник

Google Assistant, представленный на последней конференции Google I/O, может быть интегрирован сторонними разработчиками и производителями в свои продукты. Этот продукт дебютирует на смартфонах линейки Pixel, а затем появится на всех устройствах с операционной системой Android 7.1 Nougat. Кроме того, позже он станет доступен на массе устройств, начиная от микрокомпьютеров Raspberry Pi до полноценных потребительских продуктов, нацеленных на массовый рынок. Как отмечают в Google, эффективность технологий искусственного интеллекта увеличилась с 89,6% в 2014 году до 93,9% в текущем.

Программа по интеграции Google Assistant получила название Google Actions. Такое название образовано из двух категорий, на которые помощник делит все запросы: Direct Actions (прямые действия) и Conversation Actions (разговорные действия). К первой категории относятся запросы, в которых пользователь дает прямые указания и предоставляет достаточно информации, например, «включи свет». Ко второй категории относятся запросы, по поводу которых помощник или бот стороннего разработчика должен спросить какие-нибудь уточнения, например, при вызове такси через Uber помощник подключится к боту Uber, а тот уточнит точку назначения и вид тарифа. Google Assistant SDK для разработчиков и компаний станет доступен уже в следующем году.

VR-гарнитура Google Daydream View

После новых смартфонов Google представила первую гарнитуру виртуальной реальности с поддержкой новой платформы Daydream. Google Daydream View была анонсирована еще на конференции для разработчиков, но теперь компания раскрыла его внешний вид и прочие подробности. Так как устройство теперь будет надеваться непосредственно на голову, то для того чтобы обеспечить максимальный комфорт, корпус был обшит тканью с мягким наполнителем в местах контакта с лицом. Благодаря этому Daydream View стал гораздо легче своих аналогов. Представители Google отмечают, что он на 30% меньше обычных шлемов от Samsung и Huawei, а также может использоваться вместе с оптически-ми очками.





Daydream View совместима только со смартфонами, которые поддерживают платформу Daydream, а это пока все те же Pixel и Pixel XL. Ожидается, что с Daydream View можно будет использовать большее число устройств с подходящими техническими характеристиками, но конкретные модели в рамках презентации не были названы. Синхронизация между смартфоном и гарнитурой происходит автоматически и без каких-либо проводов, сразу же после установки телефона внутрь гаджета. Важным элементом Daydream View является специальный контроллер, который используется для управления в играх и приложениях. С его помощью можно целиться в VR-играх, используя его в качестве меча, волшебной палочки или оружия. Хранить пульт можно непосредственно внутри гарнитуры. В продажу Daydream View поступит в ноябре этого года по цене в 79 долларов.

Smart-роутер Google WiFi

При создании роутера для «умного» дома Google WiFi компания сотрудничала с такими лидерами рынка беспроводных решений, как TP-LINK и ASUS. Новое устройство поможет пользователям избежать плохого уровня сигнала в доме, автоматически

выбирая и устанавливая оптимальные настройки частоты и канала. Google WiFi интегрируется с экосистемой домашних устройств и может легко настраиваться со смартфона. Вместо полного выключения Google WiFi можно перевести в специальный режим сна с энергосбережением. Еще одной особенностью устройства стала возможность управления через мобильное приложение. Есть также функция, позволяющая настраивать и контролировать доступ к сети для детей.



Цена Google WiFi также составит 129 долларов, но если вы захотите приобрести комплект из трех устройств, то он обойдется в 299 долларов. Кроме экономии, такое решение поможет создать небольшую локальную сеть с воз-

можностью автонастройки. Оформить предзаказ на Google WiFi можно будет начиная со следующего месяца.

Google Home стал умнее

Компания Google вновь обратила внимание зрителей на домашнюю точку доступа к своим сервисам со множеством полезных функций под названием Google Home. Компания планирует, наконец, начать выводить устройство за пределы США, значительно расширив функционал. Напомним, что в Google Home уже реализованы такие функции, как будильник, таймер, медиаплеер, центр управления «умной» домашней техникой. Кроме того, это



своеобразная точка доступа в сеть со специфическими возможностями, включая возможности поиска информации в интернете, заказа еды или такси и многое другое. Главной изюминкой системы стала плотная инте-



грация с экосистемой Google, включая Android, лежащую в основе множества смартфонов, Chromecast и т.д.

Google Home может с легкостью подключаться к беспроводным колонкам по всему дому и управлять ими. Аналогично происходит и с устройствами на базе Android TV. Пользователь может попросить включить музыку из своего



Chromecast Ultra мало чем отличается от предшественника. Вся начинка заключена внутри компактного круглого корпуса с отходящим от него кабелем и разъемом HDMI. Главным внешним отличием стал логотип компании в виде буквы «G» на передней крышке. Цена Chromecast Ultra, который станет доступен в ноябре, составит 69 долларов.



плейлиста, запустить подкасты и многое другое. Кроме поиска в интернете, Google Home позволяет проверять свои планы, задачи и мероприятия в календаре. Уже сейчас заявлено множество сервисов с полной поддержкой Google Home, среди которых YouTube Music и Google Play Music, Spotify, Pandora, iHeartRadio и TuneIn. Устройство поддерживает контекстный поиск по неконкретным запросам, например, поиск песни определенного артиста из какого-либо фильма. Также поддерживается управление устройствами от Nest, SmartThings, Philips Hue и IFTTT.



Нижняя часть корпуса Google Home теперь будет сменной и может быть изготовлена из ткани или металла. Аппарат будет доступен всем желающим по цене 129 долларов уже в следующем месяце. И это цена на 40 долларов меньше аналога Amazon Echo. Также владельцы получают бесплатный доступ к YouTube Red на 6 месяцев.

Google Chromecast Ultra с поддержкой 4K-контента и режимом HDR

Стриминговое устройство Chromecast 2 с момента анонса было распродано тиражом более 30 млн. экземпляров, что говорит о взрывной популярности

этого гаджета от Google. Но компания решила не останавливаться на достигнутом и в третьем поколении Chromecast, которое получило добавку Ultra, реализовала поддержку видео с разрешением 4K, Dolby Vision и режим HDR. Благодаря улучшенному модулю Wi-Fi, видео теперь загружается в 1,8 раза быстрее, но, кроме того, заявлена также поддержка Ethernet посредством специального переходника, приобретаемого отдельно. Внешне

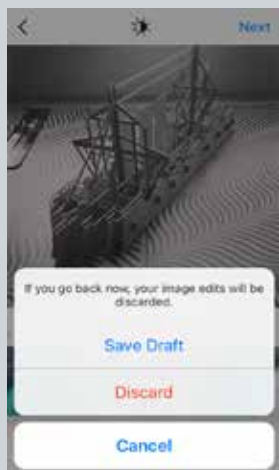


Qualcomm представляет систему двойных камер Clear Sight



Компания Qualcomm решила создать единый стандарт для двойных камер в смартфонах с технологией Clear Sight, которая имитирует работу человеческого глаза. Как известно, сетчатка человеческого глаза состоит из двух типов клеток. Первые распознают цвета, но в основном работают при хорошем освещении, а другие лучше функционируют в темноте, но практически не несут никакой информации о цвете. С помощью технологии Clear Sight две камеры в смартфоне будут имитировать оба типа клеток. Один сенсор будет собирать информацию о цвете, а второй - о контрастности. При этом оба сенсора должны иметь одинаковые разрешение и фокусное расстояние. Полученные с двух сенсоров снимки отправляются на обработку в специальный процессор изображения Spectra, который объединяет полученные данные и дает на выходе одно качественное изображение. Про дату выхода первых устройств с поддержкой технологии Qualcomm Clear Sight пока ничего неизвестно.

Instagram научился сохранять черновики



Команда разработчиков популярного фотосервиса Instagram запустила новую и давно ожидаемую функцию, предоставляющую возможность сохранять черновики. Теперь вы можете сохранить примененные фильтры и правки к оригинальному фото для будущего поста. Черновики доступны под значком камеры в разделе «Библиотеки». Черновик можно сохранить, если к фотографии применялся фильтр или какая-то другая редакторская правка.

TP-Link Neffos X1 и X1 Max

Компания TP-Link расширила свою линейку смартфонов Neffos моделями Neffos X1 и X1 Max. Оба устройства заключены в металлические корпуса и отличаются экранами с рамкой всего в 0,6 мм. Neffos X1 Max получил 5,5" дисплей с разрешением 1920x1080 пикселей и стеклом 2.5D, 13 Мр основную камеру с сенсором Sony и фазовым автофокусом, а также 5 Мр фронтальную камеру. Neffos X1 отличается 5" дисплеем с разрешением 720x1280 пикселей. Neffos X1 и X1 Max базируются на восьмиядерном процессоре MediaTek Helio P10. Модели Neffos X1 будут представлены с 2/3 Gb оперативной и 16/32 Gb встроенной памяти, а X1 Max с 3/4 Gb оперативной и 32/64 Gb встроенной памяти. Также в обоих смартфонах есть возможность расширения памяти с помощью карт памяти формата microSD. Аккумуляторы обладают емкостью 2250 мА/ч и 3000 мА/ч соответственно. Поддерживается работа с двумя SIM-картами в сетях LTE. Смартфоны работают под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow. Цена Neffos X1 и X1 Max стартует с 199 и 249 евро соответственно.



ZTE Axon 7 Mini

Компания ZTE представила смартфон Axon 7 Mini с превосходными звуковыми возможностями, обеспеченными с помощью стереодинамиков с технологией Dolby Atmos и отдельным аудиочипом. Смартфон, заключенный в металлический корпус, оснащен 5,2" AMOLED-дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей. Устройство получило сканер отпечатков пальцев, 16 Мр основную и 8 Мр фронтальную камеры, восьмиядерный процессор Qualcomm Snapdragon 617, 3 Gb оперативной и 32 Gb встроенной памяти, а также аккумулятор емкостью 2705 мА/ч с поддержкой технологии Qualcomm Quick Charge 3.0. Смартфон предусматривает возможность работы с двумя SIM-картами, но второй разъем может быть занят картой памяти формата microSD. Есть модули Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0 и порт USB 2.0 Type-C. Работает смартфон под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow. Цена ZTE Axon 7 mini составляет 299 евро.



Компания LG Electronics представила новый флагманский смартфон LG V20, который стал наследником LG V10. Устройство также получило два дисплея и двойную камеру, правда, в отличие от LG V10 с двойной фронтальной камерой, у LG V20 двойной стала основная камера. LG V20 оснащается 5,7" основным дисплеем с разрешением 2560x1440 пикселей и вспомогательным IPS-экраном с разрешением 160x1040 пикселей, фронтальной 8 Мр камерой, основной двойной камерой с 16 Мр модулем, апертурой F1.8 и оптической стабилизацией изображения, а также 5 Мр модулем с апертурой F1.9. Устройство базируется на процессоре Qualcomm Snapdragon 820, имеет 4 Gb оперативной и 64 Gb встроенной памяти. Есть слот для карт памяти формата microSD, модули LTE Cat 12, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.2 и NFC, а также порт USB Type-C. Емкость съемного аккумулятора составляет 3200 мА/ч. Работает смартфон под управлением Android 7.0 Nougat. Устройство заключено в алюминиевый корпус со сканером отпечатков пальцев на задней панели, а степень защиты смартфона подтверждена военным сертификатом MIL-STD 810G. Цена LG V20 составляет около 800 долларов.

Philips Xenium E570

Компания China Electronics Corporation, обладающая правами на мобильные бренды Philips и Xenium, представила телефон Philips Xenium E570. Это классический моноблок с аппаратной цифровой клавиатурой, получивший внушительный аккумулятор емкостью 3160 мА/ч. По заявлению производителя, в режиме ожидания телефон может проработать до 170 дней, а в режиме разговора - до 58 часов. Также телефон можно использовать для подзарядки других гаджетов. Philips Xenium E570 оснащается 2,8" TFT-дисплеем с разрешением 240x320 пикселей, 2 Мр камерой, поддерживает работу с двумя SIM-картами, имеет модуль Bluetooth A2DP и слот для карт памяти формата microSD. Размеры устройства составляют 133,5x58,6x15,7 мм, а вес равен 156 гр. Цена Philips Xenium E570 составляет около 80 долларов.



Приложение CardioBot для Apple Watch доступно в iTunes



В один день с запуском iOS 10 и watchOS 3, в iTunes с категории Health & Fitness появилось приложение CardioBot от азербайджанского разработчика Меджида Джабраилова. Как известно, Smart-часы Apple Watch любой модели позволяют измерять пульс пользователя каждые 4 минуты в течение дня. С помощью данных о вашем пульсе и приложения CardioBot можно определить качество сна, выявить периоды наиболее активных тренировок и т.д. Приложение CardioBot позволяет также:

- отслеживать минимальную, среднюю и максимальную частоту сердцебиения в течение дня;
- улучшить качество сна с помощью функции Bedtime в новой операционной системе iOS 10, выявляя особенности и производя детальный анализ сна;
- создать специальный график тренировок, отображающий активные периоды сжигания веса и занятий с высокой интенсивностью;
- узнать об изменениях частоты вашего сердцебиения с помощью простых и красивых графиков.

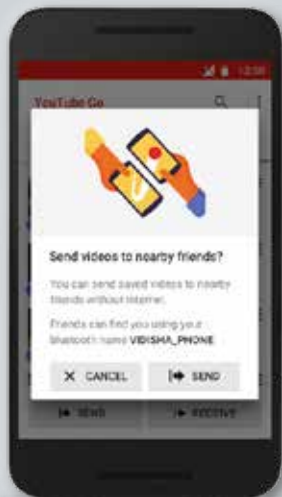
CardioBot требует наличия iPhone с iOS 10 с установленным приложением Health. Показания пульса снимаются с Apple Watch. Цена приложения CardioBot составляет 1,99 доллара.



SanDisk представила первую в мире карту памяти формата SD объемом 1 Tb

Прототип карты памяти SanDisk SDXC объемом 1 Tb был продемонстрирован на выставке Photokina в Кельне. Как отмечают представители SanDisk, подобный накопитель должен пригодиться тем, кто активно снимает видео в формате 4K и 8K, записывает 360° видео и создает контент для устройств виртуальной реальности.

Приложение YouTube Go позволяет смотреть видео без подключения к Сети



Активные пользователи мобильных устройств с подключением к беспроводным сетям довольно давно мечтают о появлении возможности просмотра видео в режиме off-line и экономии трафика при просмотре любимых видео через популярнейший видеохостинг YouTube. Компания Google услышала пожелания и представила приложение YouTube Go, которое позволяет сохранять видео для отсроченного просмотра, даже если в этот момент вы не будете подключены к сотовой сети или Wi-Fi. Приложение предоставляет доступ к превью видео и позволяет выбирать качество видео с указанием размера скачиваемого файла. Кроме того, видео можно быстро передать на другой телефон по Bluetooth. YouTube Go запоминает расположение видео, поэтому вам не придется искать его в папках. К сожалению, данный сервис пока доступен только в Индии.

В Картах Google появился режим охоты на покемонов



Игра Pokemon GO стала настолько популярной, что команда разработчиков картографического сервиса Google решила добавить охоту на покемонов в качестве нового вида активности наряду с бегом, ходьбой, ездой на автомобиле, поезде или велосипеде. После очередной прогулки вы можете зайти в раздел «Хронология» и указать, когда именно и где вы не просто ходили или бежали, а занимались поиском виртуальных монстров. Также это может быть полезно в том случае, если вы не хотите играть в Pokemon GO в уже посещенных местах.

HTC Desire 10 Pro и Desire 10 Lifestyle

Компания HTC представила смартфоны среднего уровня HTC Desire 10 Pro и Desire 10 Lifestyle. Обе новинки получили схожий дизайн и предлагаются в четырех цветовых исполнениях корпуса: черном, темно-синем, белом и светло-голубом. HTC Desire 10 Pro оснащается 5,5" IPS-дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей, 20 Мр основной и 13 Мр фронтальной камерами. Аппарат базируется на восьмиядерном процессоре MediaTek Helio P10 с 3/4 Gb оперативной и 32/64 Gb встроенной памяти. Поддерживается работа с двумя SIM-картами. Есть слот для карт памяти формата microSD, модули LTE, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.2, GPS, ГЛОНАСС и NFC. Аккумулятор обладает емкостью 3000 мА/ч. HTC Desire 10 Lifestyle получил 5,5" дисплей Super LCD с разрешением 720x1280 пикселей, 13 Мр основную и 5 Мр фронтальную камеры, четырехъядерный процессор Qualcomm Snapdragon 400, 2/3 Gb оперативной и 16/32 Gb встроенной памяти, а также аккумулятор емкостью 2700 мА/ч. Прочие характеристики совпадают. Работают смартфоны под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow с оболочкой HTC Sense UI. Цена HTC Desire 10 Lifestyle стартует с 325 долларов.



Fly Nimbus 9

Бренд Fly представил новый бюджетный смартфон Nimbus 9 (FS509). Смартфон поддерживает работу с двумя SIM-картами и базируется на операционной системе Android 6.0 Marshmallow. Fly Nimbus 9 оснащается 5" TN-дисплеем с разрешением 480x854 пикселей, 5 Мр основной и 0,3 Мр фронтальной камерами. Аппаратной основой стал четырехъядерный процессор, 1 Gb оперативной и 8 Gb встроенной памяти с возможностью расширения картами памяти формата microSD.

Есть поддержка работы с двумя SIM-картами, модули HSDPA+/HSUPA, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0, GPS и FM-радио. Аккумулятор обладает емкостью 1900 мА/ч, что обещает до 150 часов автономной работы в режиме ожидания или до 7 часов - в режиме разговора. Размеры смартфона составляют 141,2x72,3x10,4 мм, а вес равен 140 гр. Цена Fly Nimbus 9 не превышает 80 долларов.





Компания Meizu представила новый смартфон Max с 6" IPS-дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей. Новинка выполнена в цельнометаллическом корпусе со скошенными впереди гранями. На передней стороне смартфона находится фирменная multifunctional кнопка mTouch со встроенным сканером отпечатков пальцев. На нижней грани расположились универсальный разъем USB Type-C, микрофон, мультимедийный динамик и выход для наушников. На правой стороне находятся кнопки включения и регулировки громкости, а на левой - гибридный слот для двух SIM-карт или одной SIM-карты и карты памяти формата microSD. Несмотря на 6" дисплей размеры смартфона составляют 163,4x81,6x7,9 мм. Meizu Max получил аккумулятор емкостью 4100 мА/ч с поддержкой технологии быстрой зарядки mCharge. Прочие характеристики включают восьмиядерный процессор MediaTek Helio P10, 3 Gb оперативной и 32/64 Gb встроенной памяти, 13 Мр основную камеру Sony IMX258 с диафрагмой f/2,2 и 5 Мр фронтальную камеру. Работает смартфон под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow. Meizu Max с 32 Gb встроенной памяти будет стоить 270 долларов, а версия с 64 Gb встроенной памяти и стилусом mPen в комплекте оценена в 299 долларов.

Microsoft Nokia 216

Компания Microsoft представила новый телефон под брендом Nokia, несмотря на объявленную ранее продажу телефонного бизнеса Nokia компаниям HMD и Foxconn. Кроме стандартной модели Nokia 216, в линейку также вошла модель Nokia 216 Dual SIM. Nokia 216 представляет собой классический телефон с аппаратной цифровой клавиатурой. Он оснащается 2,4" дисплеем с разрешением 240x320 пикселей, слотом для карт памяти формата microSD, аккумулятором емкостью 1020 мА/ч и двумя VGA-камерами (основной и фронтальной). Обе камеры получили светодиодные вспышки. Как обещает производитель, заряда аккумулятора достаточно для 18 часов автономной работы в режиме разговора, до 24 или 19 дней в режиме ожидания для версий с одной или двумя SIM-картами соответственно. Размеры телефона составляют 117x49,9x13,05 мм. Цена Nokia 216 и Nokia 216 Dual SIM не превышает 50 долларов.



VirCities - оригинальная экономическая стратегия для Android и iOS



Игра VirCities предлагает насладиться богатством и властью, став мэром одного из девяти виртуальных городов. Для достижения заветной цели придется найти общий язык с сотнями и тысячами горожан: редакторами популярных газет, бизнесменами и даже простыми рыбаками. За каждым из персонажей стоит настоящий человек, что делает игру непредсказуемой и увлекательной. Первое сложное решение в VirCities - выбор профессии. Здесь экономикой управляют сами пользователи, и нет фиксированных цен на игровые товары и ресурсы. Но работа - далеко не единственный способ разбогатеть. Рыбаки продают улов, любители спорта развивают тренерские навыки, а поклонники силовых методов участвуют в боях против городских банд и других игроков. Заработать можно даже на развитии собственной игровой газеты - за хорошие статьи другие игроки присылают пожертвования, а со временем можно начать продавать в них рекламные блоки. Но все, кто мечтает о богатстве и славе, выбирают пассивный доход - развиваются в бизнесе или политике. Для бизнесменов есть возможность открытия собственных предприятий, торговля акциями, объединение в корпорации и даже наем менеджеров, если дело идет в гору. Без хороших управленцев здесь не проживет ни одна крупная компания. Новинка доступна на iOS и Android и не особенно требовательна к ресурсам смартфона.

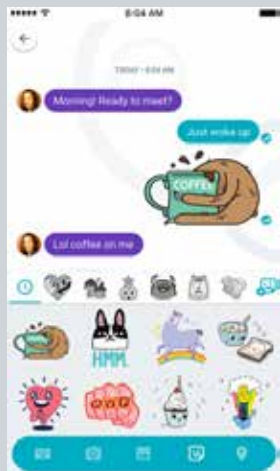


iOS



Android

Мессенджер Allo с ассистентом Google выходит на iOS и Android



Вслед за сервисом для видеозвонков Duo компания Google выпустила новый мессенджер Allo. Отличие новинки от Viber, WhatsApp или Telegram заключается во встроенном цифровом помощнике Google Assistant, представленном ранее в этом году на конференции для разработчиков I/O 2016. Эта функция полностью меняет представление об использовании мессенджеров. Человек может общаться с Google Assistant как в отдельном чате, так и использовать его в обычной переписке. Google Assistant можно спросить о погоде, адресе ближайшей пиццерии, расписании в кинотеатрах и т.д. Также можно попросить его включить или выключить Wi-Fi, создать напоминание и установить таймер. На сегодняшний день ассистент не умеет отвечать пользователю на русском языке, но при этом отлично его понимает. Также Google Assistant работает и во время переписки с другим человеком. Он может предлагать быстрые ответы, которые не ограничиваются только текстом. Чтобы в переписке воспользоваться услугами Google Assistant, необходимо начать вводить «@» и выбрать во всплывающем окне «@google». Во всем остальном Allo предлагает тот же набор функций, что и другие мессенджеры. В нем доступно большое количество бесплатных стикеров от независимых разработчиков, во время отправки сообщения можно регулировать размер текста, имеется поддержка SMS, можно рисовать на фотографиях перед отправкой и т.д. Также в Allo можно создавать групповые чаты и переписки в режиме инкогнито, где сообщения удаляются по истечении заданного пользователями времени.



iOS



Android

Samsung Galaxy On7 2016

Компания Samsung представила в Китае смартфон Galaxy On7 2016, который приходит на смену прошлогодней модели. Смартфон заключен в металлический корпус и получил сканер отпечатков пальцев. Samsung Galaxy On7 2016 оснащается 5,5" дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей, 8 Мр фронтальной и 13 Мр основной камерами. Аппарат базируется на восьмиядерном процессоре Qualcomm Snapdragon 625, получил 3 Gb оперативной и 32 Gb встроенной памяти с возможностью расширения картами памяти формата microSD. Аккумулятор устройства обладает емкостью 3300 мА/ч и поддерживает возможность быстрой зарядки. Работает Galaxy On7 2016 под управлением операционной системы Android 6.0.1 Marshmallow. Размеры новинки составляют 151,7x75x8 мм, а вес равен 167 гр. На китайском рынке Samsung Galaxy On7 2016 предлагается в золотистом, розово-золотом и черном цветовых вариантах по цене порядка 240 долларов.



Fly Stratus 6

Бренд Fly представил ультрабюджетный смартфон Fly Stratus 6 (FS407, цена которого составляет всего 45 долларов. Fly Stratus 6 оснащается 4" TN-дисплеем с разрешением 480x480 пикселей и 2 Мр основной камерой. Фронтальная камера отсутствует. Аппарат базируется на 1,2 GHz четырехъядерном процессоре Spreadtrum SC7731C, имеет 512 Mb оперативной и 4 Gb встроенной памяти с возможностью расширения картами памяти формата microSD объемом до 32 Gb. Поддерживается работа с двумя SIM-картами, есть модули HSDPA+/HSUPA, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1 и FM-радио. Аккумулятор обладает емкостью 1300 мА/ч, что обеспечивает до 5 часов автономной работы в режиме разговора. Размеры смартфона составляют 123x61,5x10,5 мм, а вес равен 120 гр. Работает Fly Stratus 6 под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow.

LeEco Le Pro 3

Китайская компания LeEco представила новый флагманский смартфон LeEco Le Pro 3, базирующийся на новейшем процессоре Snapdragon 821. LeEco Le Pro 3 оснащается 5,5" дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей и стеклом 2.5D, 16 Мр основной и 8 Мр фронтальной камерами, 4/6 Gb оперативной и 32/64 Gb встроенной памяти, а также аккумулятором емкостью 4070 мА/ч с поддержкой функции быстрой зарядки Qualcomm Quick Charge 3.0. Смартфон заключен в металлический корпус, есть сканер отпечатков пальцев, а вот вместо 3,5 мм разъема для наушников предлагается использовать универсальный USB Type-C. Поддерживается работа с двумя SIM-картами, есть модули LTE, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.2 и GPS. Работает новинка под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow с фирменной оболочкой EUI 5.8. LeEco Le Pro 3 с 4 Gb оперативной и 32 Gb встроенной памяти в Китае обойдется примерно в 270 долларов, а модель с 6 Gb оперативной и 64 Gb встроенной памяти оценена в 300 долларов.

TP-LINK Neffos Y5

Компания TP-LINK представила недорогой смартфон Neffos Y5, работающий под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow. Neffos Y5 оснащается 5" дисплеем с разрешением 720x1280 пикселей, 8 Мр основной и 2 Мр фронтальной камерами, а также аккумулятором емкостью 2130 мА/ч. Аппарат базируется на четырехъядерном процессоре Qualcomm Snapdragon 210, имеет 2 Gb оперативной и 16 Gb встроенной памяти, которую можно расширить с помощью карт памяти формата microSD объемом до 32 Gb. Смартфон поддерживает работу с двумя SIM-картами, оснащен модулями LTE, Bluetooth 4.1, Wi-Fi 802.11b/g/n, GPS и ГЛОНАСС. Размеры устройства составляют 144x72x8,8 мм, а вес равен 153,5 гр. Цена Neffos Y5 составляет около 140 долларов.

Компактные модели сканеров отпечатков пальцев от BIO-key



Компания BIO-key представила три компактных сканера отпечатков пальцев для компьютеров, работающих под управлением операционной системы Windows 10. Первое устройство EcoID создано специально для владельцев настольных компьютеров и поставляется вместе с коротким USB-проводом. Две другие модели SideTouch и SideSwipe предназначены для обладателей ноутбуков. Сотрудники компании BIO-key утверждают, что, благодаря использованию их новой продукции, пользователи могут быть уверены в сохранности и надежной защите своих данных. Все три новинки прошли сертификацию для работы с функцией Microsoft Windows Hello и уже доступны в продаже по цене от 39,39 доллара.

Карманный фотоприпртер HP Sprocket

Компания HP представила компактный фотоприпртер HP Sprocket, размеры которого меньше некоторых современных смартфонов. При этом устройство способно печатать фотографии размером 2x3". HP Sprocket использует для печати такую же технологию, которую взяли на вооружение Polaroid и LG для своих карманных фотоприпртеров. Она называется ZINK Zero Ink и вместо нанесения чернил на бумагу активизирует кристаллы красящего вещества с помощью тепла. Пользователю придется лишь позаботиться о покупке специальной бумаги для печати. Цена фотоприпртера HP Sprocket составляет 129,99 доллара. В комплект также входит набор из 10 листов HP ZINK Photo Paper. Каждый дополнительный комплект, содержащий в себе 20 листов бумаги, обойдется в 9,99 доллара.



В Картах Google теперь отображается направление движения



Попав в неизвестное место и запустив на смартфоне Карты Google, порой бывает сложно определить, в каком направлении вы смотрите и куда нужно идти. Особенно это актуально для тех мест, где нет заведений, по которым можно было бы ориентироваться. В последнем обновлении своего картографического сервиса Google решила эту проблему с помощью изменения индикатора местоположения пользователя. Если раньше это была просто синяя точка, то теперь от нее исходит луч света, который меняет свой размер и форму в зависимости от точности данных. Чем шире этот луч, тем менее точно он указывает ваше направление. В большинстве случаев указатель достаточно точно указывает направление, куда повернут смартфон.

Новый спортивный браслет Cubot V2

В прошлом месяце компания Cubot представила новый спортивный браслет Cubot V2. Одним из его главных достоинств стал достаточно большой 0,88" OLED-дисплей, способный отображать время, пульс, количество пройденных шагов, сожженных калорий и прочую полезную информацию. Cubot V2 представляет собой цельное устройство с достаточно толстым ремешком, которое будет доступно на рынке в трех цветовых исполнениях: черный, серый и голубой. Браслет способен также сообщать о новых уведомлениях и входящих звонках. Если владелец где-то оставил смартфон, то при отдалении на небольшое расстояние Cubot V2 сообщит и об этом. Также поддерживается много других полезных функций, как удаленное управление камерой смартфона. Cubot V2 совместим с мобильными устройствами под управлением Android 4.3 и iOS 8 или более свежих версий этих операционных систем. Цена устройства составляет 25 долларов.

Samsung Galaxy A8 (2016)

Компания Samsung представила обновленную версию смартфона Galaxy A8. Модель 2016 года стала заметно толще прошлогодней (7,2 мм против 5,9 мм). Вырос на 30 гр и вес смартфона. Изменения в размерах и весе связаны с тем, что производитель установил в Galaxy A8 (2016) аккумулятор емкостью 3300 мА/ч. Поставляется Galaxy A8 (2016) с предустановленной операционной системой Android 6.0.1 Marshmallow с новейшим пользовательским интерфейсом Grace UX. В Samsung Galaxy A8 (2016) установлен 5,7" AMOLED-дисплей с разрешением 1920x1080 пикселей, который поддерживает функцию Always On Display. Также Galaxy A8 (2016) оборудован сканером отпечатков пальцев в кнопке Home. В Galaxy A8 (2016) установлена 16 Мр основная камера с диафрагмой F/1.9 и 8 Мр фронтальная камера. Работает Galaxy A8 (2016) на базе восьмиядерного процессора Exynos 7420, имеет 3 Gb оперативной и 32 Gb встроенной памяти. Цена новинки в Южной Корее составляет около 580 долларов.



ASUS Zenfone 3 Monarch и Ultimate

Компания ASUS представила в Китае две новые модели серии Zenfone 3. Флагманский смартфон ASUS Zenfone 3 Monarch оснащается 5,7" дисплеем Super AMOLED с разрешением 2560x1440 пикселей, а также 23 Мр основной камерой, базирующейся на сенсоре Sony IMX318 с системой оптической стабилизации изображения. Аппаратной основой этой модели стали процессор Qualcomm Snapdragon 820, 6 Gb оперативной и 256 Gb встроенной памяти UFS 2.0. Также можно отметить наличие порта USB Type-C и технологии быстрой зарядки Quick Charge 3.0. ASUS Zenfone 3 Ultimate отличается от Monarch меньшими объемами памяти: 4 Gb оперативной и 64 Gb встроенной. Оба смартфона заключены в металлический корпус. ASUS Zenfone 3 Monarch поступит в продажу в сером, золотистом и серебристом корпусах по цене 749 долларов, а цена ASUS Zenfone 3 Ultimate составляет 499 долларов.





Xiaomi Mi5S и Mi5S Plus

Компания Xiaomi представила новые флагманские смартфоны Mi5S и Mi5S Plus, работающие под управлением фирменной операционной системы MIUI 8. Xiaomi Mi5S получил 2,4 GHz процессор Snapdragon 821 и ультразвуковой сканер отпечатков пальцев Sense ID, расположенный на передней панели под стеклом. Смартфон оснащен 5,15" дисплеем с разрешением Full HD, защищенный стеклом Gorilla Glass 4, 16 Мр основной камерой с сенсором Sony IMX298 и светодиодной вспышкой, 8 Мр фронтальной камерой, а также аккумулятором емкостью 3400 мА/ч и портом USB Type-C. На рынке доступны модели с 4/6 Гб оперативной и 32/64/128 Гб встроенной памяти по цене, стартующей от 260 долларов.

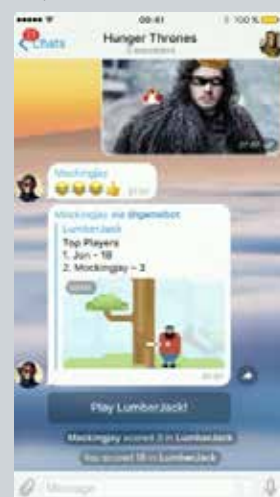
Xiaomi Mi5S Plus получил 5,7" дисплей с таким же разрешением, но с функцией распознавания силы нажатия, 2,25 GHz четырехъядерный процессор Qualcomm Snapdragon 821, а также 13 Мр двойной модуль основной камеры. Этот смартфон будет продаваться в двух версиях с 4 Гб оперативной и 64 Гб встроенной памяти по цене в 345 долларов и с 6 Гб оперативной и 128 Гб встроенной памяти по цене в 389 долларов.

Moto E3

Компания Lenovo, которой сейчас принадлежит Motorola, объявила о старте продаж в Европе смартфона Moto E третьего поколения. Устройство было представлено в июле 2016 года и получило самый большой дисплей за всю историю серии. Moto E3 оснащается 5" дисплеем с разрешением 720x1280 пикселей. Кроме этого, смартфон получил 8 Мр основную камеру со светодиодной вспышкой, 5 Мр фронтальную камеру, 1 GHz четырехъядерный процессор MediaTek MT6735p, 1 Гб оперативной и 8 Гб встроенной памяти. Емкость аккумулятора составляет 2800 мА/ч. Есть слот для карт памяти формата microSD, модели 4G LTE, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0 LE и GPS. Работает смартфон под управлением операционной системы Android 6.0 Marshmallow. Цена Moto E в Великобритании составляет 100 фунтов стерлингов.



Telegram запустил игровую платформу внутри мессенджера



Разработчики мессенджера Telegram объявили о запуске собственной игровой платформы, которая позволит пользователям играть прямо в чате. Игры распространяются через ботов @gamee (им руководит одноименная гейм-студия) или @gamebot. Выбрать игру можно напрямую общаясь с ботом или вызвать его в одном из чатов, чтобы сыграть с друзьями. Все результаты сохраняются вне зависимости от чата, и при смене лидера игроки получают уведомления, чтобы включиться в игру снова. Пока на платформе доступно 30 игр. Разработчики могут создавать собственные игры с помощью специального API. При этом разрабатывать можно не только простые игры, а многопользовательские 3D-шутеры и стратегии реального времени. Учитывая, что создаются они на HTML5, игры загружаются по запросу как обычные веб-страницы. Поиграть в чате можно на iPhone 4 и старше, а также на Android-устройствах с версией ОС 4.4 и старше. Для этого понадобится Telegram версии 3.13 или более поздней. Игровая платформа не потребует ни байта свободного пространства на гаджете пользователя, утверждают в компании.

Huawei запускает производство смартфонов в Индии

Компания Huawei объявила о запуске производства смартфонов в Индии в сотрудничестве с ведущим мировым производителем электроники - компанией Flex India. В начале октября производственная фабрика компании Flex, расположенная в городе Ченнаи, начала выпуск одной из моделей смартфонов Honor. Всего руководством фабрики планируется изготовить 3 млн. устройств к концу 2017 года. Кроме этого, компания Huawei намерена усилить клиентскую поддержку, открыв на территории Индии более 200 сервисных центров, при этом 30 из них будут эксклюзивными.

С 27 по 30 сентября в Baku Expo Center проходила II Азербайджанская Международная Оборонная Выставка ADEX 2016.

Инициатором выставки выступило Министерство оборонной промышленности Азербайджанской Республики, а поддержку выставке оказало Министерство обороны Азербайджанской Республики. Организацией проведения выставки занималась компания Caspian Event Organisers.

Выставка ADEX проводится второй раз, но ее уже можно считать самой масштабной выставкой вооружений в регионе. В этом году в работе выставки приняли участие 216 компаний из 34 стран мира, а на стендах были представлены 29 официальных делегаций из 21 страны. География участников расширилась и в этом году пополнилась благодаря Латвии, Черногории, Хорва-



тии, Чехии и Эстонии. Всего же на ADEX 2016 побывали делегации и гости из 44 стран мира. С демонстрационным показом военной техники выступили такие известные компании, как Aselsan, CETC,

хии. Самыми многочисленными по количеству представленных компаний оборонного сектора стали Турция (42 компании), Израиль (14 компаний) и Россия (14 компаний). Активнейшее уча-

ADEX 2016:

демонстрация новейшего оружия и военной техники



Damen, MBDA, Norinco, IAI, Roketsan, Rosoboroneexport, Thales и другие. В работе выставки также приняли участие национальные стенды Азербайджана, Беларуси, Израиля, Китая, Пакистана, Российской Федерации, Сербии, Турции, Франции и Че-

стие в проекте приняли Министерство оборонной промышленности Азербайджанской Республики и относящиеся к нему структуры и заводы, Министерство обороны Азербайджанской Республики, а также Национальное агентство по разминированию территорий Азербайджана (ANAMA).

В целом на выставке ADEX в этом году были продемонстрированы достижения в следующих направлениях: техника и вооружение сухопутных войск и военно-воздушных сил, вооружение военной авиации, системы и средства ПВО, имущество и средства специального назначения, информационные технологии, космические технологии, административное и техническое обеспечение армии. Отличительной особенностью ADEX 2016 стало полномасштабное экспонирование в рамках

единой концепции широкого спектра современных средств защиты и обороны, охранной техники, систем промышленной, транспортной безопасности, защиты информации и связи, средств пожарной безопасности, средств спасения. Отдельно также стоит отметить открытую площадку выставки, которая полностью была занята компаниями из разных стран мира. Вниманию посетителей на этой площадке были

РСЗО «Полонез» (Беларусь)

Настоящей изюминкой белорусской экспозиции, которая к тому же пользовалась и повышенным вниманием на ADEX 2016, по мнению экспертов и специалистов, стала впервые представленная за рубежом реактивная система залпового огня (РСЗО) «Полонез». Данную систему к тому же можно на-

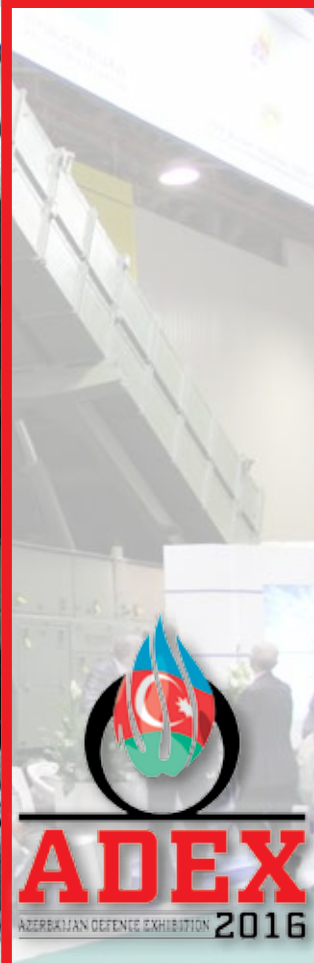


представлены новейшие беспилотные летательные аппараты, танки, системы ПВО, военные машины.

Команда InfoCity постаралась подготовить для своих читателей небольшой репортаж, включающий обзор, на наш взгляд, самых интересных достижений оборонной промышленности. Самый большой интерес вызвали стенды Турции, России, Пакистана, Израиля, Беларуси, ну и конечно же Азербайджана. Безусловно, только этим материалом сложно охватить всю выставку, но еще раз напоминаем, что в последний день она бывает открыта для посещения всеми желающими. Так что остается подождать всего один год.

звать главным экспонатом II Азербайджанской международной оборонной выставки. По словам представителя этой страны на ADEX 2016, система РСЗО «Полонез» имеет в активе 8 ракет с дальностью поражения от 200 до 280 км. Он также отметил, что эта система обладает теми уникальными тактико-техническими характеристиками, которые ставят ее в один ряд с высокоточными оперативно-тактическими комплексами типа «Искандер».

РСЗО «Полонез» предназначена для высокоточного поражения открыто расположенной и укрытой живой силы, небронированной и бронированной военной техники, а также других объ-



ектов. Все элементы системы залпового огня «Полонез» базируются на колесных шасси МЗКТ-7930 «Астролог». В частности, на четырехосных шасси белорусского производства строятся те же российские оперативно-тактические ракетные комплексы «Искандер».

Снайперская винтовка NST 14.6 и снайперский пулемет Şimşək (Азербайджан)

Другим видом вооружений, впервые продемонстрированным на ADEX 2016, стала 14,5 мм крупнокалиберная снайперская винтовка азербайджанского производства NST 14.6. Дальность выстрела этой винтовки составляет 2 км, а дальность поражения - 1,6 км. Следует отметить также, что убойное действие пули сохраняется на расстоянии 4 км. Длина самой винтовки с прикладом составляет 190 см, а вес равен 19 кг. В магазин вмещается 5 патронов, система огня - одиночная. Существует пламегаситель, который уменьшает отдачу на 50%. Имеется также крепление для оптического прицела.



Особое внимание привлек и снайперский пулемет Şimşək. Он предназначен для установки на танках и бронетехнике, а также оснащен камерами дневного и ночного видения. Заводское производство таких пулеметов было налажено в этом году, так что этот вид профессионального огнестрельного оружия уже находится на вооружении азербайджанской армии.



Бронированные машины от AZCAN (Азербайджан)

АZCAN запускает новую линейку продукции, включающую бронетранспортеры и грузовики, специально разработанные для производства на заводе в Азербайджане и последующей поставки как в страны дальнего и ближнего зарубежья, так и для нужд национальной армии. Спецтехника AZCAN оснащена такими функциями, как защита от химической атаки и обнаружение опасных веществ, антирадарными устройствами, а также системами самонаведения, дистанционного огня и другими. Все эти инновационные системы были представлены на выставке ADEX.

Высокоточные самоуправляемые ракеты от Roketsan (Турция)

Наиболее широко в этом году была представлена продукция оборонного комплекса Турции. Огромный интерес посетителей вызвали продукты компании Roketsan, которая продемонстрировала высокоточные самоуправляемые ракеты дальнего поражения с системами INS- и GPS-навигации. По словам представителей компании, данные ракеты в различных комплектациях имеют дальность поражения от 40





до 120 км. Они также отметили, что эти ракеты предназначены для использования в ракетных системах Qasirğa.

Кроме того, на выставке были продемонстрированы 107 и 122 мм ракеты Teber с новейшими технологиями лазерного прицела, а также ракеты T-300 с дальностью поражения от 90 до 110 км. Они существуют в модификациях со специальной технологией навигации, а также управляемые оператором.

Беспилотные летательные аппараты (БПЛА) Zərbə (Азербайджан)

Безусловно, кроме тяжелого вооружения, особый интерес на ADEX 2016 у гостей выставки вызвали военные беспилотные летательные аппараты.



Одним из них стал БПЛА Zərbə, сборка которого происходит на предприятии AZAD Sistemlər производственного объединения Şərq Министерства оборонной промышленности Азербайджанской Республики. Собранный в нашей стране беспилотный летательный аппарат оснащается самым современным разведывательным оборудованием и тактическими атакующими системами уничтожения. В частности, БПЛА имеет высокий уровень защиты от электронных препятствий и способен выполнить боевое задание даже в условиях потери спутниковой GPS-связи. Zərbə способен круглосуточно



находиться в воздухе и наносить удар по врагу при любых погодных условиях. Он может эффективно применяться против живой силы и различной военной техники, а располагается на базе бронемашин K1. Следует также отметить, что этот БПЛА был создан по поручению Президента Азербайджана в самые сжатые сроки.

Беспилотные летательные аппараты (БПЛА) «Orbiter 4» и «Orbiter 1K» (Израиль)

Израильская компания Aeronautics LTD, которая занимается производством беспилотных систем для суши, воды и воздуха, впервые представила на международной выставке оборонной промышленности ADEX 2016 в Баку БПЛА «Orbiter 4» и «Orbiter 1K». БПЛА «Orbiter 4» является пере-

довой многоцелевой платформой, которая может одновременно нести два типа полезной нагрузки и непрерывно находиться в воздухе более 24 часов. Его максимальная взлетная



масса составляет 50 кг, а максимальная высота полета - около 5,5 км. «Orbiter 4» может выполнять задачи на удалении до 250 км от базы в зоне прямой видимости.

«Orbiter 1K» может выполнять функции воздушного беспилотного разведчика и барражирующего боеприпаса. БПЛА способен обнаружить и уничтожить как неподвижную, так и движущуюся цель. В случае если задание было отменено, аппарат вернется в базовый лагерь и приземлится с парашютом. Запущенный с помощью катапульты «Orbiter 1K» может летать в течение 2-3 часов, неся

двухканальную систему видеонаблюдения, способную работать в дневных и ночных условиях. Он имеет низкую оптическую, тепловую, акустическую и радиолокационную заметность при автономной навигации. Согласно замыслу разработчиков, данный аппарат может использоваться для борьбы с терроризмом и заменить более дорогостоящее высокоточное ракетное вооружение.

Крылатые авиабомбы QFAB-100SAB (Азербайджан)

Крылатые авиабомбы QFAB-100SAB локального производства предназначены для уничтожения бронетехники и живой силы противника. Сброшенная с самолета бомба обладает дальностью полета до 100 км. То есть, установив цель, военный самолет сбрасывает бомбу на безопасном расстоянии в

воздухе, а далее боеприпас самостоятельно достигает и уничтожает установленную цель.

Помимо видов вооружения, описанных выше, на ADEX 2016 можно было познакомиться с новейшими достижениями в области производства бронированных жилетов (Чехия), дистанционно-управляемыми полицейскими бронированными машинами (Турция), системами самоуправляемых ракет (Пакистан), последними радарными и модернизированными танками Т-72 (Россия). Была представлена и масса оружия общего оборонного и атакующего назначения (пистолеты, винтовки и минометы). Так что мы вам настоятельно рекомендуем не пропустить III Азербайджанскую Международную Оборонную Выставку ADEX 2017.



Следите за расписанием сезона выставок Caspian Event Organisers 2017 года на сайте www.ceo.az.



Alienware 13, 15 и 17

Компания Dell представила обновленную линейку геймерских ноутбуков Alienware. Alienware 13, 15 и 17 получили обновленный дизайн, стали тоньше на 25% и немного легче. Главное изменение в дизайне - смещенные шарниры, позволяющие отводить назад горячий воздух. Все модели будут доступны также в конфигурациях с новой графической картой NVIDIA GeForce GTX десятой серии на базе архитектуры Pascal (1080 - у 17" модели, 1070 - у 15" модели и 1060 - у 13" модели). В результате это позволит работать со шлемами виртуальной реальности Oculus Rift и HTC Vive. Также в ноутбуках появилась поддержка технологии NVIDIA G-Sync для сглаживания игрового процесса. Опции дисплеев включают разрешение от 1920x1080 пикселей до 3840x2160 пикселей. Будут доступны модели с процессорами до Intel Core i7, 32 Gb оперативной памяти и SSD-накопителями емкостью до 1 Tb. В ноутбуках могут быть установлены 68 Вт/ч или 99 Вт/ч литий-ионные батареи. Alienware 17 также может включать технологию Tobii, добавляющую управление ноутбуком с помощью взгляда.



HP ProBook 400

Компания HP обновила линейку ноутбуков ProBook 400, ориентированную на использование в корпоративном сегменте. Ноутбуки получили новый дизайн, стали тоньше, а также появились новые цветовые решения. Также в линейке ноутбуков HP ProBook 400 появились конфигурации на основе процессоров Intel Core седьмого поколения с архитектурой Kaby Lake, поддержкой до 16 Gb оперативной памяти DDR4 2133 MHz, опции с сенсорным дисплеем или дисплеем с разрешением 4K. В HP ProBook 400 входят модели с диагональю от 13,3" до 17,3". Ноутбуки HP ProBook 400 получили порт USB 3.0 Type C, Ethernet, VGA, USB 3.0, USB 2.0, слот для карт памяти формата SD, модули Wi-Fi 802.11ac и Bluetooth 4.0. Ноутбуки соответствуют военному стандарту MIL-STD 810G по прочности и оснащаются клавиатурой, защищенной от попадания влаги. Цена на ноутбуки стартует с 499 долларов. За эту сумму можно приобрести модель с минимальными характеристиками и процессором AMD седьмого поколения. За 599 долларов предлагается ноутбук с 13,3" дисплеем с разрешением 1366x768 пикселей и процессором Core i3-7100U.

Dell XPS 13

Компания Dell представила обновленный ультрабук XPS 13. Устройство получило новые процессоры Intel Core седьмого поколения, что позволило существенно увеличить время автономной работы. Кроме того, появилась версия в цвете «розовое золото», порт Thunderbolt 3 и ускоренный Wi-Fi. В версии с дисплеем с разрешением Full HD время автономной работы может достигать 22 часов, а с дисплеем с разрешением QHD+ - 13 часов. В остальном параметры ультрабука практически не изменились. Цена Dell XPS 13 за конфигурацию с дисплеем с разрешением Full HD, процессором Intel Core i3, 4 Gb оперативной памяти и SSD-накопителем емкостью в 128 Gb составляет 799 долларов.



Dell Vostro

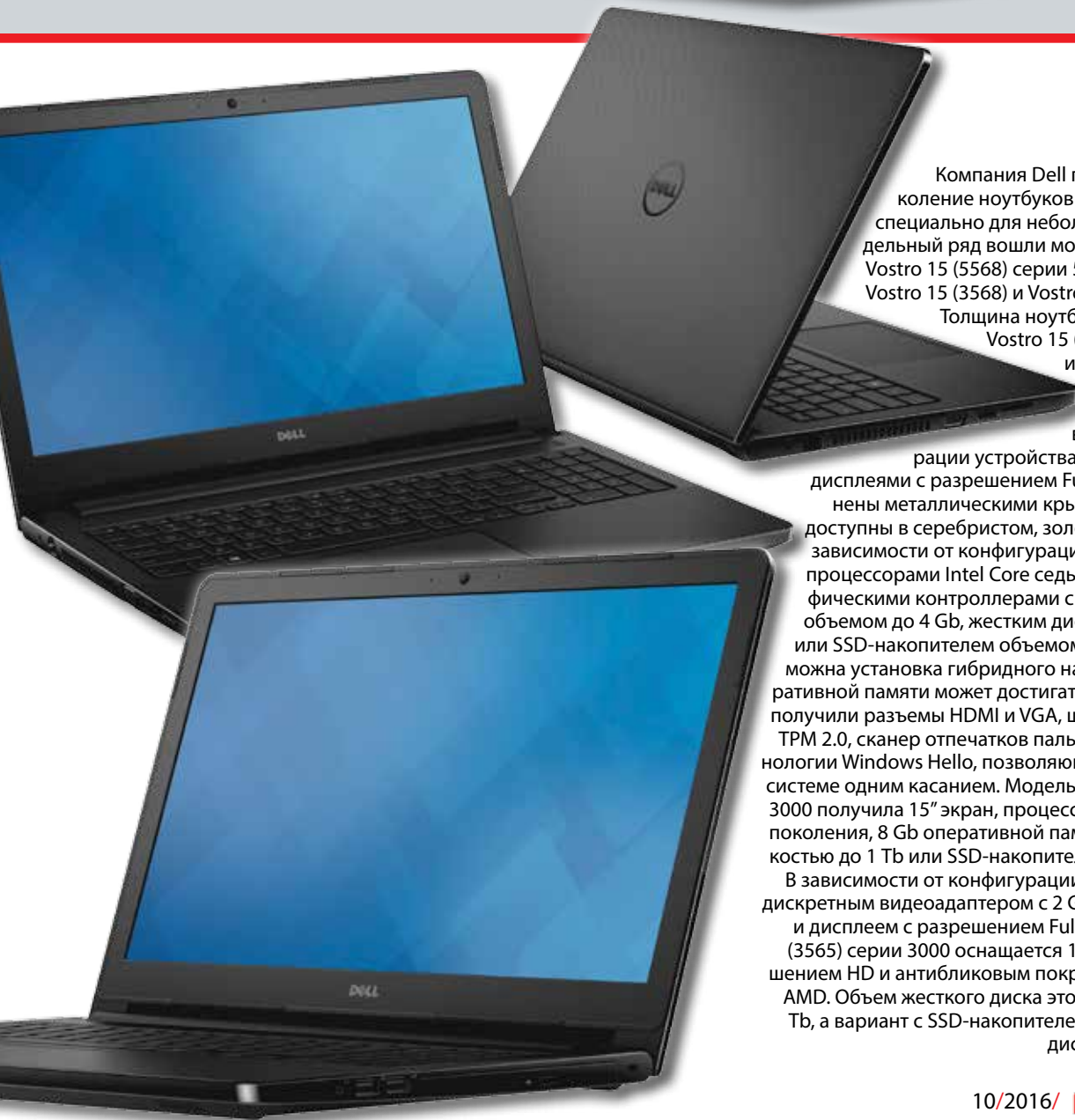
Компания Dell представила новое поколение ноутбуков Vostro, разработанное специально для небольших компаний. В модельный ряд вошли модели Vostro 14 (5468) и Vostro 15 (5568) серии 5000, а также ноутбуки Vostro 15 (3568) и Vostro 15 (3565) серии 3000.

Толщина ноутбуков Vostro 14 (5468) и Vostro 15 (5568) серии 5000 с 14"

и 15" экранами соответственно составляет всего 18,5 мм. В зависимости от конфигу-

рации устройства могут быть оснащены дисплеями с разрешением Full HD. Новинки дополнены металлическими крышками, которые будут доступны в серебристом, золотом и синем цветах. В зависимости от конфигурации модели оснащаются процессорами Intel Core седьмого поколения и графическими контроллерами с видеопамью GDDR5 объемом до 4 Gb, жестким диском емкостью до 1 Tb или SSD-накопителем объемом до 256 Gb. Также возможна установка гибридного накопителя. Объем оперативной памяти может достигать 32 Gb. Модели также получили разъемы HDMI и VGA, шифровальный модуль TPM 2.0, сканер отпечатков пальцев с поддержкой технологии Windows Hello, позволяющей получить доступ к системе одним касанием. Модель Vostro 15 (3568) серии 3000 получила 15" экран, процессор Intel Core седьмого поколения, 8 Gb оперативной памяти, жесткий диск емкостью до 1 Tb или SSD-накопитель объемом до 256 Gb.

В зависимости от конфигурации доступны варианты с дискретным видеоадаптером с 2 Gb выделенной памяти и дисплеем с разрешением Full HD. Ноутбук Vostro 15 (3565) серии 3000 оснащается 15,6" дисплеем с разрешением HD и антибликовым покрытием, процессорами AMD. Объем жесткого диска этой модели составляет 1 Tb, а вариант с SSD-накопителем может использовать диск емкостью до 128 Gb.



14

сентября в Баку состоялось официальное открытие

Компьютерной Академии «STEP». Азербайджанский филиал стал 44-м филиалом в 16 странах Европы, Азии и Южной Америки. Стоит отметить, что выпускники Компьютерной Академии «STEP» работают в крупнейших международных компаниях по всему миру, среди которых такие корпорации, как Microsoft, IBM, Cisco, Hewlett Packard Enterprise, Siemens, Amazon и многие другие. С момента же создания Академии общее

и большинство людей, получивших высшее классическое образование, мы познали все его позитивные и негативные стороны. Команда смогла переосмыслить весь этот процесс и выработать четкую позицию по тому, что же можно внести нового в образование, чтобы оно стало более эффективным и результативным как в краткосрочной, так и в длительной перспективе по отношению к конкретному студенту. И так получилось, что наши посягательства на образование не везде были восприняты адекватно. Порой приходилось даже вступать в стычки с классическими учебными заведениями, чтобы отстаивать свои идеи,

наши идеи вызывали неприятие у системы. Сейчас «STEP» - это огромная компания, которой есть что показать в качестве результата. Ведь всегда, когда к вам приходит человек с горящими глазами и фонтанирующими идеями, вы десять раз подумаете, может быть он и гений, а может быть - сумасшедший. И единственным способом проверить это может стать лишь готовый результат. Если результат есть, значит вы были правы, начав с ним сотрудничать. Когда мы начинали, еще не было никаких результатов, но сегодня, по прошествии 17 лет с момента открытия Академии, я часами могу говорить про них.

«Мы даем профессию, которая позволит вам трудоустроиться»

число выпускников превысило 80 тысяч человек. В Баку филиал Академии работает на базе учебного корпуса Бакинского профессионального лицея № 9, расположенного по адресу ул. Корголы Рагимова, 70. Всего в начавшей действовать в Баку Академии, получившей всестороннюю поддержку Министерства образования, смогут получать образование до 2100 человек.

В связи с началом деятельности Академии в Баку, столицу нашей страны посетил Генеральный директор Компьютерной Академии «STEP» Дмитрий Корчевский. С ним и с Директором филиала Академии в Азербайджане Алексеем Слепцовым мы встретились накануне открытия и провели достаточно интересную беседу о трендах в профессиональном образовании, перспективах профильного обучения и методах построения работы с учениками и преподавателями Академии.

- Что значит образование в понимании создателей Компьютерной Академии «STEP», чем оно отличается от того, которое дают вузы?

- Мы всегда старались и стараемся позиционировать Академию как необычное учебное заведение. Как

ведь с самого начала мы переизобретали образование. Создавали свой, уникальный метод. Система же не давала нам возможности реализовываться в рамках стандартных форм, поэтому мы вышли за ее границы и начали развиваться самостоятельно.

- Вы встречаете серьезные препятствия со стороны классической системы образования?

- Одна из функций традиционной системы образования - держать оборону. Понимая это, мы пытались найти в системе возможности, чтобы обойти бюрократию, и часто находили. Было время, когда мы получали лицензию, а на следующий день нас ее лишали. Но в Украине, где и начиналась работа по созданию Академии, в этом плане не столь жесткая и непробиваемая структура. У нас была возможность работать без всеобщего одобрения. То есть не нужно было иметь лицензию просто для того, чтобы существовать. Фактически мы, наверное, лет 10 штурмовали систему, пока она нас не пустила.

Сегодня, открывая филиал Академии в Азербайджане, я с полной уверенностью могу сказать, что мы уже пережили детскую проблему роста, когда

И еще один нюанс. Как можно изменить эффективность образования? Конечно, можно пригласить экспертов, выслушать их оценку. И у нас есть экспертные заключения, которые говорят, что Академия - это удивительный продукт, достойный самых высоких похвал. Но ведь можно посмотреть собственно на результаты самих студентов. И такого рода «оценок» достаточно много. Например, победа команды наших учеников в мировом чемпионате Microsoft Imagine Cup, в котором участвовало 450 тысяч студентов со всего мира. Для нас это было лишнее и очень приятное подтверждение того, что мы все делаем правильно. Поэтому, когда мы заходим в новую страну, то уже не приносим идеи в стиле «А давайте попробуем?». Мы приносим готовые и успешные кейсы и говорим: «Смотрите, если вы попробуете, то у вас будет такой результат». И именно здесь проявляется гибкость системы той страны, в которой может открыться филиал Академии. Конечно, есть страны, классические системы которых наглухо закрываются от нас. И там приходится проходить весь путь с самого низа, показывая с нуля, что мы можем реально принести невероятную

пользу людям. А есть страны, которые встречают нас открыто и оказывают всемерную поддержку. И это на самом деле экономит не только наше время, но и время, которое страна планировала бы затратить на обучение квалифицированных специалистов.

Азербайджан по сути стал первой страной, распахнувшей перед нами двери на государственном уровне. И я считаю, что в этом безусловно заслуга Президента. А сравнивать нам есть с чем, так как филиалы Академии работают не только в европейских странах, но и в странах Ближнего Востока, а также в Казахстане и Грузии. В ближайших планах открытие филиала в Кыргызстане, где мы также ведем переговоры на высоком уровне, желая предоставить стране возможность сэкономить время. Так вот, ни в одной стране я еще не получал ощущения готовности, скажем, так, не к нашей экспансии, а к экспансии именно ИТ, как в Азербайджане.

Все понимают, что мир поменялся, и образование должно поменяться, чтобы соответствовать быстро растущим трансформациям, огромному количе-

ству постоянно обновляемой информации. Старая система не готова к таким изменениям по причине того, что она не столь гибкая. Но есть страны, которые это понимают и стараются оказывать максимальное содействие заходу на рынок инноваций. Сгладить процесс перехода. Кроме этого, никто сегодня точно не знает, каким должно быть образование. Все понимают, что старая модель не удовлетворяет требованиям, а вот новой схемы нет. Есть много идей, но вы представьте, насколько огромная ответственность падает на плечи тех, кто делает ставку лишь на какую-то конкретную идею. Взять к примеру Финляндию. Эта страна сделала ставку на очень удивительный и, на мой взгляд, рискованный шаг. Но шаг с невероятным потенциалом. Они изменили всю парадигму школьного образования. По сути это революция, которую реализовала одна страна, взявшая на себя ответственность за риски, потому что, если этот шаг окажется неверным, будет потеряно целое поколение. Конечно, я немного сгущаю краски, не все будет настолько ужасно и катастрофично, но это очень серьезный поступок. Так вот, возвращаясь к готовности внедрять инновации в образовании, еще раз скажу, что это стратегическая задача, которая должна решаться на самом высоком уровне. Тем более что ряд стран, осуществляющих подобные эксперименты, показывает в стратегической перспективе невероятный рост как экономический, так и культурный.

Кстати, в СССР в 60-е годы прошлого века тоже был всплеск инноваций в образовании. Была оттепель в отношениях между инноваторами и государством. Именно тогда стал известен Генрих Альтшуллер (изобретатель, автор теорий развития творческой личности и решения изобретательских задач), а в мире стали широко практиковаться течения вроде школы Монтеessori. В тех странах, где они были развернуты, стали выявляться очень талантливые личности. Даже в Украине я знаю несколько сильных, ярко отличающихся выходцев из школы Монтеessori. И в основном это известные бизнесмены. Это и есть пример тех инноваций в образовании, которые показали реальный результат.

По некоторым причинам страны от них до сих пор отказываются.

Кстати, теорию реше-



ния изобретательских задач (ТРИЗ) я сейчас пытаюсь использовать в плане инженерного подхода к образованию и вижу, насколько ее идеи остались без практической реализации. Не потому что они плохие, а потому, что просто не хватило силы дотянуть их до того уровня, где их можно развернуть. Вот сейчас идеи ТРИЗ реализуются практически во всем мире, а у нас от них многие по-прежнему отворачиваются.

- Что такое диплом Компьютерной Академии «STEP»?

- Это средство труда, и я бы даже сказал - это орудие труда. Многие, с кем мне приходится встречаться, являются наследниками постсоветского взгляда на образование. Они придают диплому значение как бумаге, которая информирует того, кто ее держит, что человек провел какое-то время в институте и получал какие-то знания. Сакральный смысл этой бумаге добавили и основоположники нашей системы образования, у которых были четкие понятия, что образование должно быть стандартизировано, а страна как основной заказчик должна была получать такие же стандартизированные кадры. Ведь существовали четкие стандарты индустриализации, которые определяли госзаказ. Наличие диплома упрощало большое количество цепочек дальнейшего продвижения, отменяя все процедуры по тестированию человека. И мы почему-то такую упрощенную схему приняли как наиболее эффективную. Но если немного внимательнее взглянуть в нее, то становится понятно, что она стала якорем, удерживающим страну от развития. Бумага, отмечающая факт окончания вуза, не может диктовать работодателю больше, чем может дать информации о себе сам человек.

К сожалению, многие пока не могут понять, что является ценностью об-



Генеральный директор Компьютерной Академии «STEP» Дмитрий Корчевский



На панно, названном «IT-гиганты» и размещенном на втором этаже Компьютерной Академии «STEP», вы можете увидеть фотографию нашего соотечественника - ученого-математика Лютфи Заде, разработки которого сегодня используются в нейронных сетях

разования. Спросите большую часть окончивших вузы: «Для чего вы пошли учиться?». Ведь если мы идем за дипломом, а не за знаниями, то будем делать все, чтобы получить диплом. Отсюда рождается коррупция и взяточничество, а ценность знаний становится ниже, чем результат. Поэтому мы в Академии сразу отмели подобный подход. Диплом не является ценностью, особенно сегодня, когда образование становится непрерывным процессом обучения. Ценность - это знания.

- Срок обучения в Академии составляет 2,5 года? Это много или мало?

- Ну точно не много. Мы же не предлагаем курсы, в рамках которых можно «немножко нахвататься». Есть уровень профессионального использования и еще более глубокий уровень профессионального понимания. И мы все это по-разному понимаем. Например, в русском языке есть большая проблема, заключающаяся в том, что слов, описывающих образование, очень мало. Под образованием каждый из нас понимает комплекс совершенно разных вещей. Например, если я вас сегодня научу играть на скрипке, будет ли это считаться образованием? Что это? Получение каких-то начальных навыков? Вот, мы и начинаем вспоминать термины, которые определяют образование. Знания, умения, навыки - давайте использовать эти слова. Есть еще и такое слово, как компетенция. Это наш инструмент для понимания. Трехмесячные куры пользователя - разве это образование? А курсы кройки и шитья? Но все это описывается словом «образование», которое дает и маленькие наборы знаний и невероятно большой

профессиональный комплекс, определяющий всю профессию. Но в нашем языке нет четкой дифференциации. Поэтому приходится, говоря об образовании, детализировать, о каком именно образовании идет речь.

У Академии есть система профессионального образования, направленная на получение профессии. В голове у многих профессиональное образование ассоциируется с не очень звучным термином, как ПТУ. Но ведь любое образование направлено на профессию. Просто есть научное образование, у которого нет понятной прикладной составляющей, а у нас она есть. Образование состоит из знаний, умений, навыков и компетенций. Если задать вопрос простому человеку на улице, то он не разделит эти понимания. Даже на уровне когнитивных вещей это почти синонимы, но на самом деле между ними существует невероятная разница. Понимая эти слова, уже можно взглянуть на образование под правильным углом. Знания - это то, что связано с теорией, не имеющей практического применения. Например, знания о том, как кататься на велосипеде, не помогут вам сесть и проехать на нем. Умение - это практическое применение знаний. Когда вы садитесь на велосипед и начинаете крутить педали, то получаете умение. Применение знаний рождает умение. Навык - это умение, доведенное до автоматизма, когда вы едете на том же велосипеде и разговариваете по телефону, не задумываясь о способе применения первого. Когда объединяется много навыков, то получается компетенция. Это применение информационного поля, знаний и навыков для решения каких-то конкретных при-

кладных, а чаще всего коммерческих задач. Именно компетенция - это то, что нужно работодателю.

Когда вы проходите собеседование при устройстве на работу, вас интервьюируют на умение работать в коллективе, проверяют, сможете ли вы написать программу, владеете ли языком. И не в общих чертах, так как работодатель знает весьма конкретно, какие задачи выполняет его компания, и что ему от вас нужно. И компетенция состоит из огромного количества пересеченных знаний, умений и навыков, которые он у вас проверяет. Что же делает школа, которая должна готовить к будущей жизни? Она дает набор знаний и умений, которые требуются, чтобы существовать в жизни. Институты же являются теми учебными заведениями, которые пытаются давать компетенции, но они снова дают знания и умения. И это тот разрыв, который мы устраняем, делая ставку на компетенции.

Я вам по секрету скажу, что 2,5 года - это очень мало. Ведь что происходит? Рынок генерирует новые требования, а старые не убирает. 16 лет назад первый выпуск Академии показал, что года с трудом хватает. Каждый новый год появлялись новые требования индустрии. И наша программа увеличилась сначала до 1,5 года, потом до 2 лет, а затем до 2,5 лет. И не стоит забывать, что эффективность подготовки зависит от качества входящего материала. Если студент готов вкалывать, то результат за 2,5 года будет просто феноменальным. А если его не научили в школе работать, он не тратит должное время на домашнюю работу, то и за 5 лет вы не добьетесь должного результата. Поэтому, возвращаясь к многозначности слова «образование», его разделяют на образование и самообразование. И это еще одна ментальная ошибка, которая нас тормозит. Образование -

«Образование - это исключительно самообразование. Студент не может прийти в Академию, дать деньги и расслабиться. Он не может физически быть лишь наблюдателем в этом процессе. Это просто невозможно»

это исключительно самообразование. Студент не может прийти в Академию, дать деньги и расслабиться. Он не может физически быть лишь наблюдателем в этом процессе. Это просто невозможно.

Я проводил исследования на эту тему в течение 5 лет. Через них прошло около 10 тысяч респондентов. И сейчас я не смогу передать, какой в голове у среднего человека бардак в отношении понимания идеологии, целей и задач образования. Все же на самом деле очень просто. Им с детства вложили, что образование именно такое, и большинство воспринимает это как аксиому. Поэтому работодатели недовольны качеством сегодняшних выпускников. Вообще нет ни одной страны, полностью довольной качеством своего образования. Есть страны, которые что-то предпринимают, а есть те, которые не обращают на это внимание, отстраняются. И вот те страны, которые сегодня готовы меняться, закладывают фундамент будущего лидерства. А Академия «STEP», которая из маленькой компании, 17 лет назад занимавшей помещение площадью 50 м² в Одессе, превратилась в огромное профессиональное учебное заведение с широчайшей сетью филиалов по всему миру, способствует этому. Сегодня у нас число выпускников только из украинских филиалов превышает цифру в 80 тысяч человек. Часть из них работает в крупнейших компаниях мира, часть помогает развитию IT-отрасли Украины, и успехи многих мы еще не можем отследить.

- А как строится система оценок в Академии?

- Она коренным образом отличается от общепринятых. Оценка - это мотивация, которая должна стимулировать и показывать направление движения, но никак не ограничивать. Она не может и не должна стать стопором для студента. Оценка показывает, что сегодня ты плохо работал и тебя хвалить нельзя или наоборот. Поэтому мы используем и стандартные оценки, к которым люди привыкли и с трудом отвыкают после школы, и совершенно иной метод. Ведь основной принцип Академии заключается в том, что обучение должно соответствовать жизни. А какой аналог оценки можно взять из реальной жизни? Не с материальной составляющей вроде денег или прочих поощрений, так как завязывать финансы на учебном процессе неправильно? Мы разработали схему, которая позволя-



ет в учебном процессе использовать модель поощрения, наиболее близкую к реальной. Кроме обычной системы оценок, у нас используются системы, которые близки к игровой индустрии. Виртуальные денежные знаки, которые дают представление о твоём уровне, рейтинге среди других учащихся. Кроме того, на эти виртуальные деньги вы можете в нашем on-line магазине делать покупки. А ассортимент там немаленький, включая брендированную продукцию от наших партнеров. Дети на это реагируют куда более позитивно. У взрослых же система мотивации

другая. Они заточены на результат и это им помогает. Например, знаю взрослых студентов, которые очень радуются, когда занимают первое место в группе. В нашем облаке у них существует виртуальное рабочее место, где можно следить за своими результатами, видеть, как меняется положение в группе.

- Но и родители сами тоже мотивируют детей за оценки...

- Это глупо на самом деле. Опять же встает вопрос ценностей. Что вы спра-

шиваете у ребенка, когда он приходит со школы? Какую оценку он получил? Это служит тому, что у ребенка закладывается ценность - оценка. И он борется именно за оценку, за расположение преподавателя, а не за знания. Мы не ломаем школьную систему оценок, а просто создаем свою, которая показывает более высокую эффективность. И такой подход по факту показывает более высокий результат, так как осуществляется со смыслом, а не на автомате. Например, недавно мне позвонил сын и сказал, что не хочет ходить в школу. Ребенок готов отказаться от компьютерных игр, прогулок, спорта и школы, чтобы только ходить в Академию. Для него это совершенно иной мир, ради которого он готов отдать все. Я даже знаю родителей, которые в качестве наказания обещают не пускать детей в Академию. Так что во главу угла как у детей, так и их родителей должна ставиться ценность знания, развития, новизны, а не оценок. Кстати, мой же ребенок перестал играть в компьютерные игры после того, как научился их сам писать. Это безумно интересно и намного круче, чем все остальное.

- Существует ли в Академии система оценок для преподавателей?

- Здесь мы работаем по классической схеме, где мотивация является зарплатой, бонусами, системой поощрений и оценок. Геймификация в случае с учителями не нужна. Мы собираем команду единомышленников, заражаем их собственными идеями и подходом к образованию. Они понимают, что не просто работают в бизнесе, а являются инноваторами и создают социальные ценности. Они приносят пользу миру, а это великолепный мотиватор. Мы берем профессионалов только из индустрии, потому что я верю, что только работающий человек может чему-то научить, хотя и в вузах можно встретить профессиональных носителей компетенций. А уже из них отбираем людей, имеющих педагогический потенциал. А он, как показывает практика, есть у каждого. Это может быть маленький огонек, который нужно разжечь так, чтобы потом этот огонь зажигал других. Есть среди таких людей и талантливые педагоги, но они об этом не знают. Талант можно раскрыть и вручить им в руки инструмент для того, чтобы они стали хорошими педагогами. Процесс не быстрый, но он дает очень хорошие результаты. Кроме того, у нас проводится масса тренингов для педагогов.

Не стоит особняком в отношении Академии и IT-отрасль. Если в медицинских вузах обычно действующие хирурги преподают после операций своим студентам, то в IT такое представить очень сложно, потому что практически невозможно совмещать две работы, основная из которых требует постоянного совершенствования. Поэтому у нас люди работают какое-то время в роли преподавателей, после чего возвращаются в компании, чтобы не терять свою профессиональную ценность.

Многие преподаватели приходят к нам с целью набрать себе команду молодых специалистов. И это очень хорошее начинание, потому что они чаще всего преподают на полустационаре или по вечерам. Они сразу говорят, что пришли в Академию по причине нехватки квалифицированных специалистов и хотели бы подготовить студентов к выполнению определенных задач в своей компании. И потом они возмещают все свои неудобства благодаря этой команде. Собственно говоря, все IT-компании, которые с нами сотрудничают в странах, где есть филиалы Академии, работают с этой позиции. Многие отправляют нам своих сотрудников, чтобы те читали

Внутри Академии

Прием в Академию будет осуществляться каждые полгода. Можно и «включиться» в процесс, если преподаватель сочтет уровень студента достаточным, чтобы зачислить его на II или более поздний семестр. В Академии есть класс роботов, где в ближайшей перспективе появятся квадрокоптеры, 3D-принтеры и прочее оборудование, которое позволит расширить интерес учащихся. Планируется также, что в физкультурном зале на третьем этаже будут проводиться соревнования квадрокоптеров и роботов. 17 компьютерных аудиторий оснащены по современным стандартам. Основное оборудование, за которым студентам придется проходить обучение, базируется на компьютерах All-in-One компании Lenovo. Производитель очень лояльно подошел к открытию филиала в Азербайджане, и поэтому сейчас идут тесные переговоры о стандартизации всех филиалов Академии «STEP» под такие же стандарты. Также есть класс компьютеров Apple. В каждой аудитории 15 мест для учеников и одно место для преподавателя. Помещения оснащаются проекторами Epson и камерами видеонаблюдения. Родители, которые приводят детей в рамках обучения в Малой Компьютерной Академии, могут провести время в буфете или просто прогуляться по Академии. Предусмотрена тестовая лаборатория для желающих сдать экзамены на сертификаты по стандартам Prometric, Pearson VUE и Certipoint. Кроме спортивного зала, на третьем этаже здания размещен конференц-зал на 260 посадочных мест. Администрация Академии готова к сотрудничеству и предлагает IT-компаниям, проводящим различные мероприятия, помочь в их организации на бесплатной основе.

Один урок длится 120 минут с 10-минутным перерывом. Большую часть урока преподаватель не стоит у доски, а непосредственно работает с учениками. Задания на дом включают проработку теории, а в Академии студенты получают практические навыки. Это позволяет

преподавателям постоянно держать процесс обучения под контролем. Для максимальной загрузки в день ученики посещают два урока. Кстати, это достаточно удобный формат для учащихся в вузах и для работающих людей. В данный момент в Профессиональную Компьютерную Академию осуществляется прием учащихся по трем специализациям для учеников старше 15 лет. Это компьютерная графика и дизайн, разработка программного обеспечения, а также сетевые технологии и системное администрирование. Программа обучения постоянно видоизменяется по мере появления на рынке и становления актуальными новых технологий.

Также действует Малая Компьютерная Академия «STEP», в рамках которой предлагаются специальные курсы обучения для детей два раза в неделю. Группы разделены на детей от 8 до 11 лет, срок обучения которых длится 5 лет, и от 12 до 14 лет, срок обучения которых длится 3 года. В детское обучение заложена база всех трех специализаций и робототехника. График занятий составлен с учетом того, чтобы дети могли успевать на уроки в общеобразовательной школе. Занятия проводятся также и по выходным.

Оплата возможна ежемесячно, по семестрам и за весь курс. Перед зачислением в Академию абитуриент сдает тесты, после прохождения которых становится студентом. Если ваших знаний недостаточно, чтобы приступить к занятиям, то в течение 6-12 уроков для вас будет проведен бесплатный курс, который позволит достичь необходимого уровня. Языки обучения в филиале Академии «STEP» в Азербайджане - азербайджанский и русский. В Академии не исключают, что в ближайшей перспективе может появиться и группа с английским языком обучения.

Получить более подробную информацию вы можете на сайте филиала Академии «STEP» <http://itstep.az> или по телефонам (055) 713 19 12, (050) 713 19 12.

«Мы не ломаем школьную систему оценок, а просто создаем свою, которая показывает более высокую эффективность. И такой подход по факту показывает более высокий результат»

лекции или берут полный курс на себя. Это абсолютно нормально, особенно в случае, когда компетенции невероятно быстро развиваются.

В Баку мы уже подписали меморандумы о сотрудничестве с рядом компаний, среди которых ULTRA Technologies, R.I.S.K. и другие. Они готовы с нами сотрудничать в плане предоставления преподавателей, тем более что в текущих экономических условиях это станет также неплохой возможностью для дополнительной заработка, так как зарплаты у преподавателей в Академии достаточно высокие. Здесь каждый получит огромную пользу от сотрудничества.

- Как складываются отношения с профильными вузами, в которых есть сильные кафедры, обучающие IT?

- Поймите, мы строим параллельный образовательный мир. Мы не конкуренты ADA, БГУ или Университету «Кавказ» в Азербайджане. «СТЕР» - это дополнение и чуть-чуть другая парадигма. У вузов свои программы, свои аудитории. Они работают с выпускниками школ, а у нас в одном филиале, например, учится человек в возрасте 62 лет. Еще один пример могу привести. В Москве в нашу Академию пришла учиться программированию 80-летняя женщина, потому что ее интересуют биржевые торги. Мы рассчитываем на то, что в Академию придет учиться человек в любом возрасте. Точно так же, как может прийти и 16-летний выпускник школы, параллельно поступивший в вуз, мы открыты и для людей, которые сейчас просто потерялись в жизни. Потому что серьезные сокращения сегодня происходят и в банковской сфере, и в торговой. Практически во всех сферах, где сейчас происходят глобальные изменения, происходят сокращения. Например, в ближайшие годы мы ждем очень большой наплыв водителей, так как с развитием беспилотных систем ситуация на этом рынке может лишиться работы массу людей.

- Ваше отношение к виртуальному образованию? Насколько перспективна эта область?

- Если говорить откровенно, то как к виртуальному сексу. Это инструменты образования, но не образование. Дистанционное обучение, методики доставки контента и контроля, но никак не само образование. Дистанционное

образование не дает навыки и умения. Тем более не дает оно и компетенции. Может быть это хорошо для тех направлений, где от вас потребуются только знания и умения, например, в философии, в иностранных языках. Приведу простой пример, почему я считаю, что для прикладного образования дистанционное обучение неэффективно. Научитесь кататься на велосипеде дистанционно? А жонглировать или играть на скрипке.

- А как же многочисленные видеокурсы, которые позволяют уверенно ориентироваться в Photoshop и прочих программах?

- Что мы подразумеваем под работой с таким графическим редактором, как Photoshop? Те же знания, умения, навыки, компетенции. А теперь спросите себя: «Какие компетенции требуются для работодателя?». Есть два уровня образования - любительское и профессиональное. Давайте рассмотрим первое. Например, я говорю, что умею играть на скрипке. Я смогу воспроизвести какую-то мелодию, развлеку друзей. Но умение профессионально играть на скрипке рождается через 10 лет усердной работы. А я научился играть за 3 месяца и отнюдь не стал профессионалом. Может быть я смогу в подземном переходе зарабатывать, но это совершенно не тот уровень. Вы же не возьмете в профессиональный оркестр скрипача, научившегося играть за 3 месяца. Даже по прошествии 5 лет обучения игре на скрипке меня не в каждый оркестр возьмут, а вот через 10 лет я уже сам смогу выбирать оркестр по душе. Вот и просто уметь работать в Photoshop - это тот же стартовый, непрофессиональный уровень. А есть уровень профессиональный, который подразумевает совокупность компетенций.

Самое интересное заключается еще и в том, что нет такой компетенции, как знание Photoshop. Вернее, это не профессиональная компетенция, которая вас трудоустроит. Использование Photoshop является навыком в грозди компетенций, которые запрашивают работодатели. Те же рекламные агентства, когда объявляют о вакансии гипотетического дизайнера, подразумевают, что человек будет знать основы и принципы дизайна, несколько графических пакетов, понимать, что такое композиция, уметь работать с шрифтами, разбираться в цветовых палитрах, иметь какие-то понятия о полиграфии и web-дизайне.

Не верхушка айсберга определяет специалиста, а то, что скрыто под водой. К тому же человек, получивший знания через интернет, никогда не научится работать в команде, а это очень важно, так как тоже является частью профессиональных компетенций, которые не связаны только с техническими знаниями. Они включают умение слушать начальство, умение работать и отдаваться работе, умение грамотно расходовать свое время, находить решения в каких-то сложных ситуациях. Это все тоже забывают, когда говорят о профессиональном образовании. И всему этому мы учим в Академии.

- Значит вы все-таки не можете предположить, что преподаватель Академии может быть самоучкой. Пусть даже он стал профессионалом, основываясь на видеоуроках и самостоятельном оттачивании своих компетенций?

- Почему же? Мы можем предполагать, что наши преподаватели являются профессионалами-самоучками, ведь большая часть людей так или иначе росла и училась самостоятельно. Но давайте вспомним, что системное образование - это когда у вас есть проводник и он вас ведет, например, на Килиманджаро. А самообразование - это когда вы поднимаетесь на вершину пика самостоятельно, совершая по пути больше ошибок. С проводником вы обязательно дойдете, так как он делает процесс более быстрым, комфортным и менее рискованным. А самостоятельно можете и остановиться на пути, так и не завершив восхождение. Так и в случае с образованием. Школа должна обеспечить человека возможностью жить в обществе, вооружить его всеми социально значимыми знаниями. Мы же не школа, мы - учебное заведение, ориентированное на профессиональное образование. Мы даем профессии в IT-сфере, сопровождая учеников к вершине.

Canon 4K XEED 4K501ST

Корпорация Canon представила новый мультимедийный 4K-проектор Canon XEED 4K501ST, который имеет возможность подключения посредством порта HDMI 2.0. Эти соединения позволяют проектору воспроизводить 4K-контент со скоростью 60 кадров в секунду. Новая модель получила обновление системы освещения AISYS и оптической технологии. Источник света обеспечивает яркость в 5000 люмен во всем диапазоне зумирования. Используемая технология позволяет отображать картинку с разрешением 3840x2160 или 4096x2160 пикселей. Кроме того, XEED 4K501ST оснащен технологией Canon Aspectual, что позволяет повысить качество изображения и улучшить коэффициент контрастности. Новинка предназначена для использования при организации всевозможных конференций. Проектор обеспечивает поддержку технологии защиты данных HDCP 2.2 и новые технологии шифрования информации. В продажу Canon XEED 4K501ST поступит в ближайшее время.



LG 38UC99, 34UC79G и LG 34UM79M

Компания LG представила сразу три новых широкоформатных монитора с соотношением сторон 21:9. Каждая из новинок обладает особенностью, выделяющей ее на фоне других подобных решений. Самой дорогой моделью является монитор LG 38UC99 с изогнутым 38" экраном с разрешением 3840x1600 пикселей. Монитор оснащен портом USB Type-C и двумя динамиками мощностью 10 W. В продаже LG 38UC99 должен появиться в этом месяце по цене в 1500 долларов. Модель LG 34UC79G отличается диагональю в 34". Главной особенностью этой новинки является высокая частота обновления в 144 Hz. Также монитор поддерживает технологию AMD FreeSync. Приобрести LG 34UC79G можно будет в октябре этого года за 700 долларов. LG 34UM79M оснащен 34" плоским экраном, но при этом он поддерживает Google Cast и позволяет одновременно просматривать контент в Netflix и рабочие документы. В продаже эта модель появится в ноябре и будет стоить 600 долларов.



Samsung CFG70 и CF791

Компания Samsung Electronics анонсировала на выставке IFA 2016 три модели мониторов: 24" и 27" CFG70, а также 34" CF791.

Как отмечает производитель, это первые изогнутые игровые мониторы, созданные с использованием технологии Quantum Dot, увеличивающей точность цветопередачи и энергоэффективность. Мониторы обладают 125% охватом по sRGB спектру. Монитор Samsung CFG70 получил изгиб 1800R и разрешение 1920x1080 пикселей. Время отклика матрицы составляет 1 мс, а частота обновления равна 144 Hz. Монитор Samsung CF791 получил 34" «кинематографический дисплей» с соотношением сторон 21:9 и разрешением 3440x1440 пикселей. Радиус изгиба матрицы составляет 1500R, время отклика равно 4 мс, а частота обновления составляет 100 Hz. Также поддерживается технология AMD FreeSync, которая синхронизирует частоту обновления экрана с видеокартой AMD. Кроме этого, монитор получил стереодинамики мощностью 7 W. Ориентировочные цены этих мониторов составляют 399, 499 и 999 долларов соответственно.



Epson Stylus Photo 1500W

Компания Epson представила новый фотопринтер с возможностью беспроводного подключения по Wi-Fi. Epson Stylus Photo 1500W - это шестицветное устройство формата A3+. Дополнительные светло-пурпурный и светло-голубой картриджи обеспечивают более точную цветопередачу, а сочетание печатающей головки Epson Micro Piezo и высокого разрешения печати до 5760x1440 dpi позволяет добиться высочайшей детализации отпечатков. Epson Stylus Photo 1500W поддерживает печать со смартфонов и планшетов, работающих под управлением iOS и Android, с помощью бесплатного приложения Epson iPrint. Функция Pictbridge позволяет печатать фотографии напрямую с фотокамеры. Цена устройства составляет порядка 600 долларов.



Компания Pioneer представила новые беспроводные наушники под названием SE-MJ553BT. Модель получила крупные драйверы диаметром 40 мм, встроенный микрофон, а также возможность управления вызовами и воспроизведением музыки на смартфонах и плеерах с поддержкой Bluetooth. Разработчики сообщают, что новая модель наушников с подавлением эффекта эха и шумов рассчитана на 15 часов автономной работы в режиме разговора или прослушивания музыки. За комфортное ношение гарнитуры отвечает оголовье, дополненное кожаной вставкой, мягкие амбушюры, а благодаря складной конструкции наушников с поворотными чашками модель не занимает много места при транспортировке. Pioneer SE-MJ553BT поддерживают профили A2DP, AVRCP, HFP и HSP, а также работают с кодеками SBC и AAC. Дальность связи, которую обеспечивает беспроводной интерфейс Bluetooth 3.0, достигает 10 м. Память наушников может поддерживать работу с 8 подключенными устройствами. На рынке новинка появится в следующем месяце. Информация о цене пока отсутствует.



Acer Predator Z271T, XB251HQT и XB271HUT

К открытию выставки IFA 2016 компания Acer представила 3 модели геймерских мониторов с поддержкой технологии Tobii. Данная технология отслеживает траекторию движения глаз пользователя с помощью инфракрасных датчиков и специального программного обеспечения. Также мониторы поддерживают технологию NVIDIA G-Sync для более плавного видео. Монитор Predator Z271T представляет собой 27" модель с изогнутым дисплеем с разрешением 1920x1080 пикселей. Радиус кривизны составляет 1800R, частота обновления равна 144 Hz, а время отклика - 4 мс. Монитор Predator XB251HQT получил 24,5" плоский дисплей с разрешением 1920x1080 пикселей, частотой обновления 240 Hz и временем отклика 1 мс. Монитор Predator XB271HUT оснащается 27" плоским дисплеем с разрешением 2560x1440 пикселей, частотой обновления 165 Hz и временем отклика 4 мс. Predator Z271T появится в продаже в октябре этого года по цене в 799 евро, а XB271HUT - в декабре по цене в 899 долларов. Сроки выхода и цена Predator XB251HQT пока не объявлены.





Новый проектор Acer Predator Z650, получивший поддержку технологии ColorPurity, благодаря которой достигается более четкое изображение вкупе с широкой цветовой палитрой, позиционируется как устройство для геймеров.

Проектор со встроенными стереодинамиками мощностью 20 W и технологией DTS Sound позволяет получать изображение с диагональю 100" на расстоянии всего 1,5 м, при этом не теряя FHD-качества изображения. Устройством предусмотрен режим GameAuto, за счет которого осуществляется пок кадровый анализ отображаемого контента, а также мгновенная настройка контрастности изображения. Режим BrightFPS отвечает за подстройку изображения во время ярких или подсвеченных моментов игры, а режим DarkFPS - за подстройку затемненных. Predator Z650 также оснащен функцией создания снимка, которая поможет запечатлеть лучшие игровые моменты, а после установить полученный результат в качестве фона при загрузке игры. Проектор Predator поставляется в комплекте с сумкой для транспортировки и двумя парами активных 3D-очков. Цена устройства составляет порядка 1200 долларов.

LG 27UD88

Компания LG Electronics представила новый IPS-монитор LG 27UD88 с разрешением 4K, отличающийся высокой точностью передачи цветов и предназначенный для пользователей, работающих с графикой, фотографиями и видео. Диагональ дисплея в 27" с разрешением 3840x2160 пикселей позволяет работать одновременно с несколькими приложениями, для чего предусмотрена специальная функция Screen Split 2.0. Всего поддерживается 14 вариантов размещения окон, включая режим «картинка в картинке». Максимально на экране можно расположить 4 приложения одновременно. Высокое разрешение и поддержка более 99% цветового поля sRGB минимизируют возможные цветовые потери. Точность цветопередачи гарантирована тестами независимой тестовой лаборатории Intertek. LG 27UD88 совместим со всеми ноутбуками и MacBook с портами USB Type-C и Thunderbolt 3, а также является первым монитором с разъемом USB Type-C, получившим сертификат VESA. Подставка монитора оснащена шарнирами, позволяющими наклонять его и поворачивать на 90°. Цена LG 27UD88 составляет 700 долларов.



За последнее десятилетие развитие технологий породило рост опасений по поводу безопасности и конфиденциальности, а встроить систему безопасности в каждое устройство практически невозможно. Интернет вещей уже столкнулся с рядом серьезных нарушений безопасности, которые продемонстрировали все его слабые места. Хакеры неоднократно взламывали подключенные к интернету радионяни, и, как минимум, известен один случай, когда злоумышленник что-то говорил спящему ребенку. Они находят путь к холодильникам и телевизорам, отправляют спам и тайно управляют устройствами. В то же время исследователи взламывают автомобили и медицинские устройства, чтобы продемонстрировать их уязвимость. В первом случае возможна потеря управления автомобилем, а во втором - отказ дефибриллятора или инсулиновой помпы.

Недавнее исследование, проведенное американской компании Vormetric, показало, что IoT-устройства использует 56% американцев в возрасте

Взломанное устройство по мониторингу за состоянием здоровья может угрожать жизни», - пишут они на сайте компании.

Эти опасения небезосновательны. ведь когда создавался интернет, никто не думал, что в первую очередь он должен быть безопасным. Сегодня, после каждой новой угрозы и кражи данных, специалисты прилагают все силы, чтобы заткнуть очередную брешь. Все это ведет к появлению разнообразных инструментов, подходов и методов, ни один из которых не способен решить задачу сам по себе. В течение следующих нескольких лет производители и специалисты по безопасности должны решить, что делать с потенциальной уязвимостью Интернета вещей. Необходимо провести переоценку инструментов безопасности и научиться применять их более умно. Это может потребовать применения брандмауэров, похожих на те, что сегодня используются для современных вычислительных устройств и компьютерных сетей, что ограничит круг лиц, имеющих доступ к устройствам и данным. Но в таком случае подключенные

технологии не смогут использоваться в определенных системах.

Рост числа опасностей

Вычислительные мощности сегодня позволяют найти пресловутую иголку в стоге сена, и это уже не только метафора. Например, несколько лет назад розничный американский гигант Target по, на первый взгляд, хаотическим покупкам одной старшесклассницы определил, что девушка беременна. Магазин прислал школьнице спецпредложения одежды для будущих мам, что и выдало ее ничего не подозревавшему отцу. Банки уже используют прогнозную аналитику, чтобы определить, что клиент собирается сменить финансовое учреждение. Развлекательные сервисы вроде Netflix используют специальные алгоритмы для того, чтобы предлагать фильмы, музыку и другие товары. Но эти возможности блекнут по сравнению с той подробной информацией, которая будет собираться и анализироваться с полноценным развитием Интернета ве-

Интернет вещей. Что не так?

до 20 до 30 лет и 46% людей старше. Наиболее популярными гаджетами, которые подключаются к Интернету вещей, являются автомобили (24%) и фитнес-трекеры (18%). Заметно меньше люди пользуются камерами видеонаблюдения (9%), термостатами (8%), лампочками и умными часами - по 7%. 61% опрошенных больше всего боится, что будут взломаны их автомобили и камеры наблюдения. При этом люди меньше переживают о возможности взлома других устройств. И это говорит о том, что они плохо понимают, насколько опасной может быть утечка информации, объясняют авторы исследования. «Умный термостат или лампочка, к примеру, может указать, когда люди находятся дома, тем самым выдавая ценную информацию ворам.



щей. Те же системы мониторинга здоровья, которые побуждают человека делать физические упражнения и есть больше здоровой пищи, могут использоваться страховой компанией для повышения процентных ставок и исключения пациентов высокого риска. А работодатель сможет использовать сведения о геноме и здоровье человека, например, предрасположенность к заболеваниям сердечно-сосудистой системы, раку или инсульту, чтобы не вступать с ним в трудовые отношения или не повышать в должности.

По мере того как маяки, датчики, камеры и умные очки повсеместно распространяются, а собранные ими данные отправляются в подключенный мир, становится возможным узнать, где находится человек и что он делает в данный момент. Модели поведения и потребления - от еды до развлечений - могут стать достоянием общественности. Более того, с усовершенствованием вычислительных устройств и алгоритмов системы лучше предсказывают поведение. Тот же случай в сети Target, определивший беременность молодой девушки, померкнет перед новыми аналитическими возможностями, с помощью которых можно будет определить, что человек собирается делать и когда он заболит или умрет.

Компаниям, которые разрабатывают продукты и системы для Интернета вещей, необходимо четко понимать, когда использовать персональные данные можно, а когда персональные идентификаторы требуется снять. Хотя задача кажется совсем несложной, на самом деле это не так-то просто. Дело в том, что растущее количество цифровых данных все чаще позволяет

установить, кем кто является, даже если отсутствуют данные первичной идентификации. Например, в устройстве может не использоваться статический IP-адрес, то есть персональные данные вроде бы в безопасности. Но если проанализировать информацию из журналов событий, данные о звонках и текстовых сообщениях, временные метки башен сотовой связи, пунктов приема платежей и компьютеров, а также данные операций по кредитным картам, то установить личность человека проще простого.

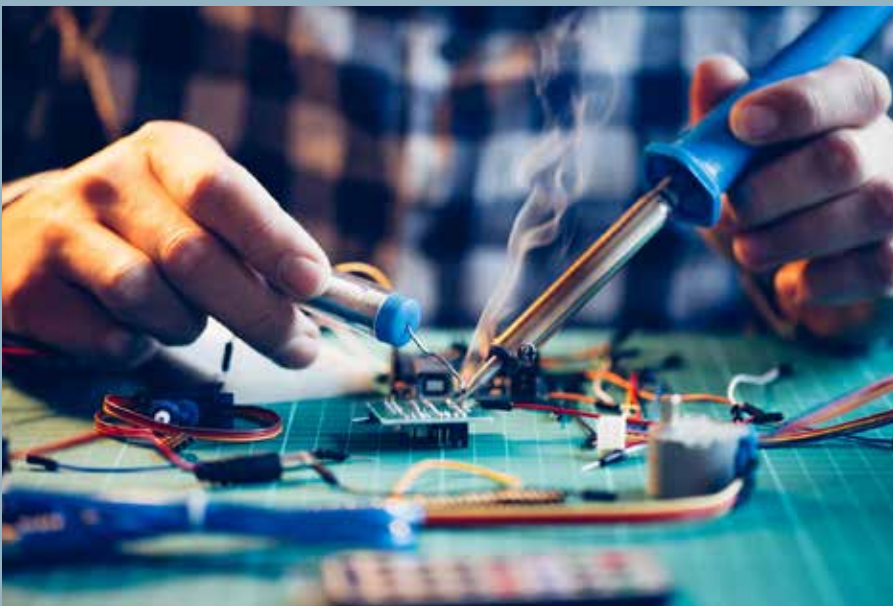
С поступлением потоков данных с дронов и камер наблюдения, мониторов геолокации и носимых устройств умных транспортных средств и бытовой техники, датчиков и приложений для мобильных телефонов и планшетов, социальных медиа и журналов событий устройств появляется угроза того, что общество превращается в «технологичных лягушек, сидящих в котле на медленном огне, которые вскоре превратятся в суп из собственных данных», - пишет Ребекка Херольд, внештатный преподаватель Норвичского университета в городе Де-Мойн штата Айова. К сожалению, добавляет она, законодатели обычно начинают решать проблемы только после их возникновения - и только тогда, когда «случилось что-то скверное».

Сегодня уровень безопасности многих устройств чрезвычайно низок. Вопрос не в том, будет ли распространяться вредоносное ПО, а в том, какие меры примут производители для того,



чтобы должным образом обезопасить системы. В подключенном мире риски возрастают многократно. И пока невозможно обеспечить стопроцентную защиту и предотвратить все преступления, ставки чрезвычайно высоки, причем угроза распространяется не только на подключенные стиральные машины и системы освещения. Например, 3D-принтеры могут обойти требования правового регулирования и изготавливать огнестрельное и другое оружие. Такие устройства из пластика - даже если из них можно сделать лишь один выстрел - невидимы для металлоискателей и прочих охранных систем в аэропортах, на стадионах и в других общественных местах. Некоторые организации открыто заявляют, что намерены игнорировать законы, касающиеся 3D-оружия. При всем при этом нелегальное стрелковое оружие - это только начало. 3D-принтеры смогут производить в домашних условиях гранаты и ракетные установки, из которых легко сбить самолет гражданской авиации. Благодаря этой технологии может получить развитие изготовление контрафактной продукции и массовое производство поддельных лекарственных средств.

Другая опасность заключается в серийном производстве недорогих дронов. Сегодня беспилотный летательный аппарат можно приобрести за несколько тысяч долларов. В течение следующих нескольких лет спрос на них может резко возрасти. По оценкам Федерального управления гражданской авиации США, к 2020 году по стране будут летать уже 10000 гражданских дронов. Легальные способы применения беспилотников включают сельское хозяйство, добычу полезных ископаемых, наблюдение за окружающей средой, промышленную безопасность, прогнозирование погоды, доставку товаров и рекламную фотографию. Но существует вероятность того, что их могут использовать для менее благородных целей - выслеживания знаменитостей и политических лидеров, кражи вещей, сбрасывания бомб и распространения бактерий вроде сибирской язвы, а





также синтетических вирусов и иного биологического оружия. Точно так же тучи роботов-насекомых и почти невидимых наноботов смогут выполнять опасное строительство и работы по сносу сооружений, находить выживших после катастроф, принимать участие в картировании климата и погодных условий с высоким разрешением, опылять культурные растения и участвовать в военных действиях. Эти крошечные устройства будут оснащены самыми разнообразными датчиками, превосходящими органы чувств человека. Но, как и в случае с беспилотниками, такие технологии несложно использовать для совершения преступлений, убийств, шпионажа и террористических актов. Марк Гудман, бывший офицер полиции, ныне руководитель Института преступлений будущего (исследовательского и информационного центра, изучающего вопросы безопасности и риска в отношении новых технологий), говорит, что многие современные инструменты просто великолепны. Он верит, что

они могут внести большие изменения в наш мир, но в руках террористов эти технологии делают наше будущее не таким радужным.

Мир в эпоху Интернета вещей

К 2020 году более половины новых крупных бизнес-процессов будут включать различные элементы Интернета вещей, прогнозирует Gartner. Влияние технологий на жизнь потребителей и бизнес постепенно усиливается. Это будет происходить по мере снижения затрат на оснащение материальных предметов датчиками и модулями для подключения к ним других предметов - устройств, систем и людей. Сроки проектов из профильного сегмента будут затягиваться, появится черный рынок устройств и контента для подмены, а расходы на информационную безопасность придется увеличить. Этот рост может составить до 20%. «Все чаще случается так, что Интернет вещей находит применение в сферах, в которых раньше это не было целесообразным», - отмечает вице-президент и заслуженный аналитик Gartner В. Рой Шульц (W. Roy

Schulte). - Интернет вещей подходит практически для любой индустрии, но не для каждого приложения. Так что не будет никаких особых приложений для Интернета вещей. Появятся приложения, которые будут использовать Интернет вещей ради получения преимуществ при выполнении крупных и мелких задач. Поэтому от бизнес-аналитиков и разработчиков информационных процессов потребуются умение и инструменты для внедрения аспектов Интернета вещей в их системы». На основании этих выводов аналитики Gartner и спрогнозировали 3 тренда, связанные с развитием Интернета вещей.

Первый тренд - срыв сроков

К концу 2018 года 75% всех проектов в сфере Интернета вещей займут до двух раз больше времени на реализацию, чем запланировано. По оценкам Gartner, три из четырех подобных проектов столкнутся с увеличением планируемого срока завершения максимум до двух раз, что приведет к превышению установленных бюджетов. Чем амбициознее и сложнее будут проекты, тем больше будет перерасход. Руководители некоторых проектов будут вынуждены пойти на компромиссы, чтобы не допустить срыва сроков. В результате будет нанесен ущерб производительности, безопасности или интеграции с существующими процессами. В среднесрочной или отдаленной перспективе такие проекты потребуют модернизации или даже закрытия и повторного внедрения. В принципе подобную ситуацию мы сегодня наблюдаем на рынке смартфонов, где производители в погоне за ранее объявленными сроками анонсов, выпускают на рынок устройства, не прошедшие полностью тесты на безопасность.

«Товарным предприятиям достанется больше всех, - говорит вице-президент Gartner по исследованиям Альфонсо Белоса (Alfonso Velosa). - Им потребу-



ются выпускать более «умные» подключенные устройства, хотя часто это будут уже ответные меры на выпуск продуктов для Интернета вещей от конкурентов. Однако даже при выполнении внутренних проектов у компаний могут возникнуть кадровые проблемы. Большинство этих проблем будет обусловлено внедрением новой технологической модели. Одновременно новые бизнес-модели потребуют изменения в процессах и культуре, что также усложнит ситуацию. Попытки решить обе из них и приведут к удлинению сроков реализации проектов».

Второй тренд - сформируется черный рынок

К 2020 году сформируется черный рынок размером более 5 млрд. долларов, на котором будут продаваться поддельные датчики и видеозаписи, которые могут использоваться для совершения противоправных действий и для посягательства на частную жизнь. Природа решений для Интернета вещей (как они внедряются и какие типы данных они генерируют и потребляют) приведет к новым последствиям в области безопасности и охраны частной жизни, к которым организации должны готовиться. Эта проблема быстро набирает вес, заставляя руководителей компаний сталкиваться со сложностями, к которым они не готовы.

Единственная гарантия, которую сейчас обязаны дать производители решений, - это гарантия тщательного

всестороннего тестирования выходящих на рынок технологий. Это важно не только для того, чтобы доказать их работоспособность, но, главное, чтобы создать и продемонстрировать механизмы защиты от технических ошибок и противоправного их использования. «Интернет вещей обладает колоссальным потенциалом по непрерывному сбору данных о нашей окружающей среде, - прокомментировал Тед Фрайдман (Ted Friedman), вице-президент и заслуженный аналитик Gartner. - Полнота этих данных будет играть важную роль в принятии персональных и бизнес-решений. Наличие черного рынка поддельных и сломанных датчиков и видеоданных будет означать, что важная информация может быть скомпрометирована, а также замещена неточными или умышленно модифицированными данными. Это приведет к появлению и росту количества продуктов и услуг для защиты частной жизни, активному обсуждению способов защиты частной жизни и роли технологий и государства в этом процессе».

Третий тренд - вырастут расходы на обеспечение безопасности

П о мере увеличения количества используемых в сфере Интернета вещей устройств расширится разнообразие уникальных требований к архитектуре, дизайну и внедрению Интернета вещей в различных сферах различных отрас-

лей. В результате, ожидают в Gartner, к концу 2020 года доля расходов на IT-безопасность вырастет до 20% от общего годового бюджета на безопасность по сравнению с ростом менее чем на 1% в 2015 году. «Крупные поставщики защитного ПО и провайдеры услуг уже обозначили перспективы безопасности интернета вещей в преддверии становления этого рынка, - заявил вице-президент Gartner по исследованиям Эрл Перкинс (Earl Perkins). - Небольшие стартапы предлагают нишевые решения для защиты Интернета вещей, обеспечивающие сегментацию сетей, аутентификацию между устройствами и шифрование данных, а также облачные услуги для обеспечения защиты. Крупные компании покупают эти стартапы, если их продукты согласуются с намеченными дорожными картами и позволяют заполнить пробелы в продуктовых портфелях».

Расходы на безопасность Интернета вещей - не единственная трудность, с которой могут столкнуться предприятия. Не менее серьезной задачей обещает стать и совместимость устройств, ведь на рынке уже много производителей, а в перспективе их станет еще больше. Расширение концепции умных городов, основанных на технологиях Интернета вещей, потребует синхронизации и взаимной адаптации всех устройств, упрощения решений и их эксплуатации, а также создания определенных норм и стандартов в области Интернета вещей.



Kompüter oyunlarını tərtib etmək üzrə harada təhsil almaq olar?

Cəmi bir neçə il əvvəl «oyun industriyası üzrə təhsil» ifadəsi təəccüblə qarşılanardı. Bugün bu barədə artıq ciddi şəkildə danışmaq olar. Maddi qazanc baxımından ilk uğurlu oyunlar hələ ötən əsrin 70-ci illərində çıxmışdı. Hazırda isə oyun tərtibatçılığında ixtisaslaşan şirkətlər inkişaf edərək eyni zamanda mütəxəssislərə olan tələbatı da artırır. Bazar kortəbii formalaşır, mütəxəssislərdə aranan əsas üstünlüklər isə onların dərrakəsi və geniş praktiki təcrübələri. Vəziyyət getdikcə dəyişir və tərtibatçılar üçün irəli sürülən tələblər artır. Lakin oyun tərtib etməkdə peşəkar təhsil almağa imkanları olan rəssam və proqramçılardan fərqli olaraq geym-dizaynerlərin hələ də öz şəxsi təcrübələrinə aralanmaqdan başqa çarələri yoxdur.

Geym-dizayner nə deməkdir?

Tərtibatçı komandada bu mütəxəssisin yerini və rolunu daha yaxşı anlamaq istəyirsinizsə, yaxşısı budur, «dizayn» sözünü bir kənara atın. Çünki bir çoxumuz bu sözün mənasını qrafika ilə əlaqələndiririk. Həbluki, qrafikanın geym-dizaynerə heç bir dəxli yoxdur. Onun gördüyü iş daha yaxın olan kəlimə isə «mühəndis»dir. Bəli, geym-dizayner oyun layihəsinin məntiqini quran bir növ baş mühəndisdir. Qarşısında duran vəzifələr olduqca genişdir. O, həm güclü məntiqə, həm də riyaziyyat, informasiya texnologiyaları, ingilis dili və sair biliklərə sahib olmalıdır. Başqa sözlə, oyun tərtibatçılığı üçün geniş biliklər tələb olunur. Əsl mütəxəssis həm proqram məntiqini, oyun psixologiyasını anlayır, həm ehtimal

nəzəriyyəsini bilir, həm də differensial tənlikləri həll etməyi bacırır.

Təbii ki, bütün bu təcrübə və biliklərə sahib olan mütəxəssisləri tapmaq asan deyil, amma belələrinə ehtiyac getdikcə artır. Nəticədə belə mütəxəssislər üçün nəzərdə tutulan məvacib həcmi də artaraq öz növbəsində lazimi insanları oyun tərtibatçılığını peşə olaraq seçməyə təşviq edir.

Oyun industriyası üzrə təhsil?

Oyun industriyası üçün mütəxəssislərin çatmazlığı hiss olunur. İlk növbədə bu, geym-dizaynerlərə, prodüserlərə və layihələrdə taktiki qərarlar verən digər mütəxəssislərə aiddir. Bu insanlar yeni kompüter oyununun əsas ideyalarını yaradır, sənədləşdirir və icraçılara çatdırırlar. Onlar oyunun əvvəlcədən necə düşünülməsinə, elə də tərtib olunmasına nəzarət edirlər. Geym-dizayner hələ oyun tərtib olunmağa başlamadan əvvəl onun necə olacağını görməli,

gördüyünü rəssamlara və proqramçılara çatdırmalıdır.

Geym-dizayner vəzifəsinə namizədlərin bir çoxu oyun industriyasına qoşulmağa can atırlar, amma onlardan tələb olunan işi düzgün başa düşümlər. Təbii ki, belələri oyun tərtibatçılığı ilə məşğul olan şirkətlərdə yaxşı vəzifə ala bilməyəcəklər. Lakin təhsil bu işdə marağı olan insana həm bilik, həm də şirkətlərin istədiyi geym-dizayner olmaq üçün inkişaf etmə istiqaməti verir. Alınan təhsil gələcək mütəxəssis üçün həm məsələnin ümumi mənzərəsini göstərir, həm oyun tərtibatçılığının metodologiyasını öyrədir, həm də tələbə layihələrinin həyata keçirilməsi vasitəsilə ona ilkin təcrübə qazandırır. Bütün bunlar, şübhəsiz, iri tərtibatçı şirkətdə iş tapmaq şansını artırır.

Təhsili harada almaq olar?

Geym-dizayn üzrə təhsil, nə qədər təəccüblü olsa da, qrafikadan başlamışdı. Daha sonra ABŞ-a köçən





Kanadanın DigiPen məktəbi burada oyun tərtibatçılığı üzrə tam kompleks təhsil aldıqdan sonra məzunlara bakalavr dərəcəsi verən ilk təhsil qurumlarından biridir. Bu, 2008-ci ildə baş verdi. Sahədə ilk addım atanlardan biri isə hələ 1996-cı ildə oyun tərtibatçılığı üzrə kurslar təşkil edən Şotlandiyanın Abertay Dundee universiteti olmuşdur.

Eyni zamanda cari əsrin əvvəllərində dünya oyun industriyasında baş verən kəskin artışı öz növbəsində oyun tərtibatçılığı üzrə təhsil verən məktəblərin inkişafına təkan verdi. Bunların arasında Almaniyanın Oyun Akademiyası (Games Academy), San-Fransiskonun İncəsənət Akademiyası (Academy of Art University), habelə Darmşadt tətbiqi elmlər universiteti (Darmstadt University of Applied Sciences) vardı. Hal-hazırda geym-dizayna xüsusi diqqət yetirən ölkələrdən biri Finlandiyadır. Buna yol açan amil kimi məşhur Angry Birds mobil hit seriyasını yaradan Rovio Entertainment və Clash of clans oyununu yaradan Supercell şirkətləri göstərilə bilər. Bu şirkətlərin əldə etdiyi uğur oyun industriyasında inanılmaz investisiya bənu yaratdı. Bu şirkətlərdə mobil hitlər yaradan və sonradan oradan ayrılan mütəxəssislər yeni studiyalar açaraq bazarda prodüser və feym-dizayner tələbatını artırdılar. Bu

isə, öz növbəsində Finlandiyada həmin sahə üzrə peşə təhsilini stimullaşdırdı. Oyun üzrə təhsil Almaniyada da inkişaf etməkdədir. Bu ölkədə artıq bir neçə ildir ki, komyuniti menecerdən başlayaraq geym-dizaynerə qədər oyun industriyasında tələb olunan bütün ixtisaslar üzrə təhsil verilir. Bu təhsil qurumları ilə yaxından tanış olaq.

Abertay Dundee Universiteti (Şotlandiya)

Abertay Dundee universitetinin 125 illik tarixi var. Kompüter oyunları üzrə kurslar burada 1996-cı ildən etibarən aparılır. Məhz bu universitetdə dünyada ilk dəfə olaraq kompüter oyunlarının tərtibatı ilə



bağlı diplom verilməyə başladı. Tədris proqramı geym-dizayn və proqramlama daxil olmaqla videooyun tərtibatının müxtəlif aspektlərini əhatə edir. Tədris proqramının sonunda məzunlar dörd ixtisasdan biri üzrə diplom alırlar: geym-dizayner, proqramçı, layihə meneceri, ya da kreativ direktor. Tədris prosesində tələbələr kiçik studiyalar quraraq birgə səylərlə oyun tərtib edirlər. Yeri gəlmişkən qeyd edək ki, oyun ruhu Abertay Dundee universitetində hələ kompüter kursları başlamadan əvvəl hiss olunurdu. Universitet məzunlarından biri Deyv Cons hazırda Rockstar North kimi tanınan DMA Design studiyasının təsisçisidir.

Games Academy, Berlin (Almaniya)

Berlinlə oyun studiyalarında işləmək üçün tələb olunan təhsili almaq üçün akademiya var. 2000-ci ildə fəaliyyətinə başlayan Akademiya oyun tərtibatının hər hansı müəyyən aspekti üzərində fokuslanır. Burada gem-dizaynerlər, proqramçılar, rəssamlar, animatorlar və audio-dizaynerlər hazırlanır. Müəllimlər arasında nəzəriyyəçilər yoxdur. Onların böyük əksəriyyəti alman studiyalarının, o cümlədən, Crytek, Royal Revolt mobil oyununu yaradan Keen Games, habelə DarkOrbit və Drakensang Online-in müəllifi Bigpoint studiyasının əməkdaşlarıdır. Bakalavr səviyyəli tədris 2 il davam edir və 20 min avroya başa gəlir. Oyun tərtibatının əsaslarını öyrənmək istəyənlər isə 500 avroya iki həftəlik intensiv kurs keçə bilərlər.

Darmstadt University of Applied Sciences (Almaniya)

Tətbiqi elmlər universitetində tədris edilən geym-dizayn kursu tələbələrə sadəcə oyun nəzəriyyəsi və dramaturgiya deyil, eləcə də proqramlaşmanın və modelləmənin əsasları sahəsində bilik verir. Burada sizə aydın şəkildə

sübut edəcəklər ki, işin texniki tərəfi də olduqca mühüm və vacibdir. Universitetə konkurs əsasında daxil olmaq olar. Yaradıcılıq konkursunda abituriyentlərdən yalnız özlərini görkəmli şəkildə təqdim etmək tələb olunur. Məzunlar adətən alman studiyalarının birində, o cümlədən, Yager, Bigpoint və Crytek-də işlə təmin olunurlar. Odur ki, tədris prosesində siz ən müasir oyun texnologiyaları ilə tanış ola biləcəksiniz.





oyun tərtibatının müxtəlif sahələri ilə bağlı ixtisas sahibi olmaq olar. Məsələn, burada real vaxtda interaktiv simulyasiya üzrə kompüter elmləri bakalavri adını da almaq olar. DigiPen tələbələri mütamadi olaraq IGF və digər oyun festivallarında iştirak edib qaliblər arasında yer alırlar.

San-Fransisko İncəsənət Akademiyası (ABŞ)

İncəsənət Akademiyası oyunların vizual qismi ilə bağlı 20-dən çox ixtisas, o cümlədən, art-direktor, kreativ direktor, prodüser, tekstura üzrə rəssam və s. üzrə bakalavr və magistr hazırlayır. Tələbələri Electronic Arts, Crystal Dynamics, Rockstar Games və digər studiyalar diqqətlə izləyir və onların arasından özünə kadrlar seçir. Bu səbəbdən tələbələr işə düzəlmə problemlərinin olmadığını deyə bilərlər. Tədris proqramı sertifikatlaşdırılmışdır.

DigiPen Texnoloji Universiteti (ABŞ)

DigiPen universitetinin tarixi 1988-ci ildən başlayır. Kanadada qurulan bu qurumun əvvəllər təhsil ilə bir əlaqəsi yox idi. Belə ki, əvvəllər bu ad altında kompüter modelləşdirməsi və animasiya ilə məşğul olan bir şirkət

fəaliyyət göstərirdi. Lakin 1994-cü ildə Nintendo-nun dəstəyi ilə DigiPen kompüter qrafikası məktəbini açdı, iki il sonra isə bakalavr diplomunu vermək hüququnu qazandı. Beləliklə, DigiPen dünyada yalnız kompüter oyunları üzərində ixtisaslaşan ilk ali məktəb ünvanını əldə etdi. Bu ali məktəbdə

Ubisoft kampusu (Kanada)

İri oyun şirkəti həmişə yeni kadrlar axtarışında olur və bir çox halda bu kadrları elə özü yetişdirir. 2005-ci ildə Ubisoft Monrealin Kvebek



Game Design

universiteti nəzdində kampus açaraq orada tələbələrə Ubisoft mütəxəssisləri tərəfindən üçboyutlu modelləşdirmə, animasiya, habelə personaj və səviyyə dizaynı üzrə verilən mühazirə kursunu təqdim etməyə başladı. Şirkət bu təşəbbüsün həyata keçirilməsi üçün 1 milyon dollar ayırdı. Bu məbləğin böyük hissəsi Ubisoftda işə götürülmə şansı yüksək olan ən istedadlı tələbələrin stipendiyasına xərclənir.

Vankuver kino sənəti məktəbi (Kanada)

Vancouver Film School tələbələrə bir illik oyun dizaynı kursunu təklif edir. Bu kursların keçənlər oyun dizaynının müxtəlif aspektləri barədə məlumata, eyni zamanda işlə təmin olunmaq üçün yetərli portfolio toplaya bilərlər. Tədris müddətinin bir qədər qısa olmasına baxmayaraq bu məktəbin məzunları industriyada rəqəblə qarşılanırlar.

Keçmiş SSRİ məkanında da bir neçə proqram və ya ayrıca kurslar təşkil etmək cəhdi oldu. Lakin oyun industriyası üçün kadrlar hazırlayan ilk ümumtəhsil proqramı yalnız 2014-cü ildə Rusiyanın Milli Tədqiqat universiteti nəzdindəki Ali biznes-informatika məktəbində təşkil oluna bildi. Səkkiz aylıq peşəkar hazırlıq kursu tələbələrə geym-dizayner, prodüser, oyun layihəsi rəhbəri vəzifələrində tələb olunan əsas bacarıqlara yiyələnməyə imkan yaradır.

Sözü gedən tədris proqramı müəyyən biznes məqsədlərinə yönəldilib, bu səbəbdən dərs demək üçün ekspert praktiklər cəlb olunublar. Məzunların əksəriyyəti tədris tamamlandıqdan sonra iri oyun tərtibat studiyalarına işə düzülirlər, ya da öz studiyalarını yaradırlar. Hər payız burada «Oyun Internet layihələrinin menecmenti» adlı peşəkar hazırlıq proqramına, habelə həftəlik «Onlayn oyunlarından qazanc əldə etmə praktikası» adlı ixtisas artırma proqramına dinləyici qəbulu elan olunur.



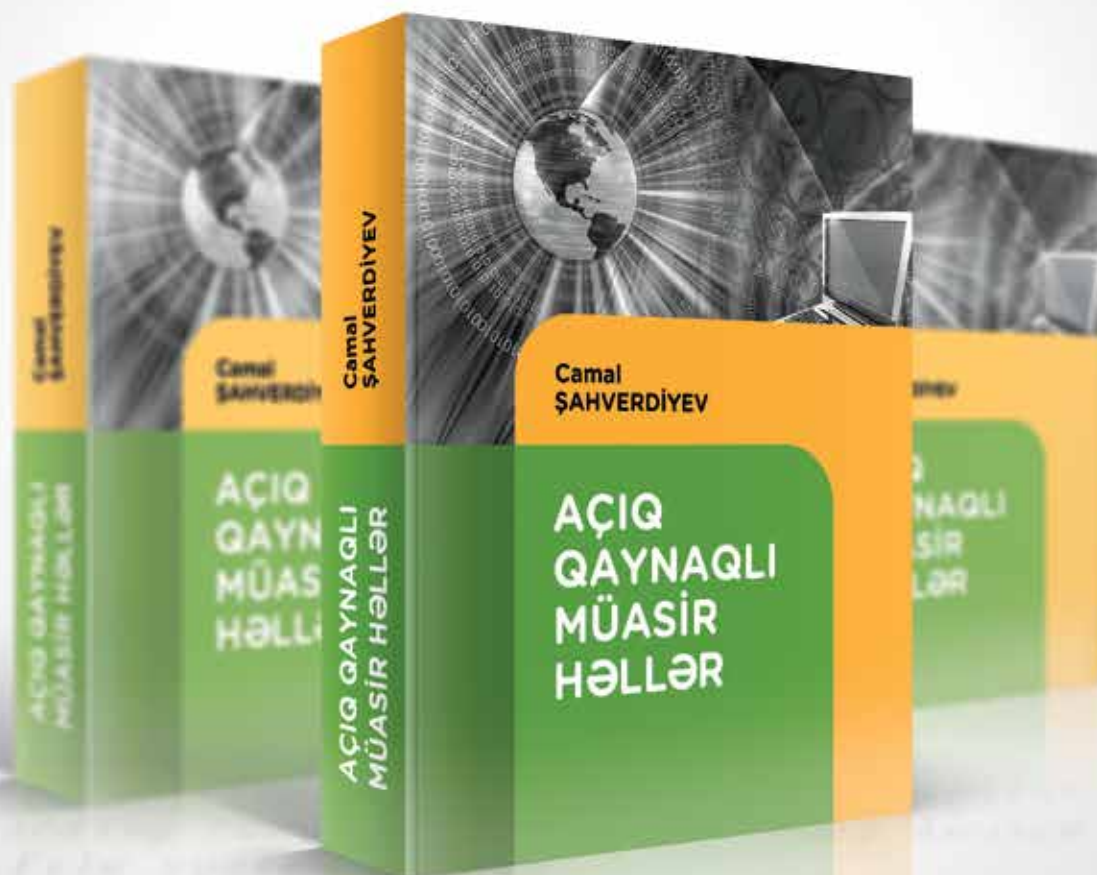
Belə ki, Los Angeles Times bu kursları oyun studiyaları rekruterləri arasında ən çox sevilən kurs adlandırır. Buradan məzun olanlar BioWare, Rockstar Games, Capcom, Ubisoft və digər studiyalarda işləyirlər. Onların yaratdığı layihələr arasında isə Mass Effect 3, Star Wars: The Old Republic, Halo 4 və Sleeping Dogs göstərilə bilər.

Xatırlatmaq yerinə düşər ki, təkçə ixtisas üzrə təhsil almaq uğur üçün yetərli deyil. Bu, sadəcə insana lazımı biliklərin verilməsi və onu gələcək inkişaf yolunda düzgün istiqamətləndirilməsi üçün tələb olunan bir mərhələdir. Əldə edilən bilik və bacarıqları hər kəs özü bildiyi kimi tətbiq edir.

Camal
ŞAHVERDİYEV

AÇIQ QAYNAQLI MÜASİR HƏLLƏR

İnformasiya texnologiyalarına aid olan gündəmin əksər mövzularını özündə əks etdirir. Dövrümüzün gündəlik tələblərini tam qarşılayan açıq qaynaqlı həllər toplusudur. Kitab istənilən özəl və dövlət qurumlarda işləyən mühəndislərə daxili tələblərin, yerinə yetirilməsində çox köməkçi olacaqdır.



OPEN
SOURCE
CLUB

KİTABI ÖDƏNİŞ ETMƏDƏN WWW.OPENSOURCE.AZ
INTERNET SƏHİFƏSİNDƏN ƏLDƏ EDİB,
OXUYA BİLƏRSİNİZ.

Canon EOS M5

Компания Canon представила высококлассную беззеркальную камеру EOS M5 со сменной оптикой, которая унаследовала некоторые возможности любительской зеркальной камеры EOS 80D, анонсированной в феврале 2016 года. Новинка получила 24,2 Мр CMOS-сенсор формата APS-C (22,3x14,9 мм) со светочувствительностью от 100 до 25600 единиц ISO и систему автофокусировки Dual Pixel CMOS AF для скоростного отслеживания движущихся объектов. Canon EOS M5 оснащается последним процессором DIGIC 7, обеспечивает серийную съемку на скорости до 7 кадров в секунду со следящей автофокусировкой и съемку видео в формате Full HD со скоростью 60 кадров в секунду. Предусмотрена поддержка беспроводных технологий Bluetooth, NFC и Wi-Fi. Сенсорный дисплей диагональю 3,2" может наклоняться на 85° вверх и 180° вниз. Также есть электронный OLED-видоискатель. Размеры устройства составляют 115,6x89,2x60,6 мм, а вес камеры без объектива равен 427 гр. Canon EOS M5 поступит в продажу в следующем месяце. В США ее цена в комплектации body составит 979,99 доллара.



Sony A99 II

Компания Sony представила флагманскую полнокадровую зеркальную камеру A99 II с байонетом A. Камера получила 42,4 Мр сенсор Exmor R BSI CMOS (35,9x24 мм) со светочувствительностью до 102400 единиц ISO, пятиосную систему стабилизации изображения и 79-точечную систему фазовой автофокусировки с технологией 4D Focus и 399 точками определения фазы. Как обещает производитель, полнокадровый автофокус сможет отслеживать быстро движущиеся объекты, что особенно полезно, учитывая возможность серийной съемки со скоростью до 12 кадров в секунду (8 кадров в секунду в режиме Live View). Поддерживается съемка видео в формате 4K. Камера оснащается XGA OLED-видеоискателем и 3" дисплеем. Корпус камеры, выполненный из магниевого сплава, стал на 8% меньше, чем у A99. Также есть два слота для карт памяти формата SD. Продажи Sony a99 II стартуют в следующем месяце. В США цена новинки в комплектации body составит 3199 долларов.

Leica Sofort

Компания Leica Camera представила необычное пополнение для своего портфолио. Им стала пленочная камера мгновенной печати Leica Sofort, использующая формат Fuji Instax. Также Leica выпустила фирменную пленку в черно-белом и цветном вариантах. Leica Sofort оснащается оптическим видоискателем и поддерживает такие режимы, как автоматический, для вечеринки, спорта и макро. Имеется режим автопортретов и автоспуска с двумя разными выдержками. Для любителей селфи дополнительно предусмотрено прямоугольное зеркало на передней панели. Фокусное расстояние можно настраивать вручную, независимо от выбранного программного режима. Можно использовать как пленку Fuji Instax, так и фирменную, цена которой составляет 14 евро за черно-белый вариант и 12 евро за цветной вариант. Пленки рассчитаны для съемки 10 фотографий. Сама же камера Leica Sofort оценена производителем в 300 долларов.



Panasonic Lumix DMC-G85

Компания Panasonic представила беззеркальную камеру Lumix DMC-G85 формата Micro Four Thirds со сменной оптикой. Она заменит модель Panasonic G7, выпущенную в прошлом году. Новинка также ведет съемку видео в формате 4K, имеет электронный OLED-видоискатель, 16 Мр сенсор и поворотно-откидной сенсорный экран диагональю 3". Lumix DMC-G85 получила пятиосную систему оптической стабилизации изображения Dual IS 2. В камере был улучшен видоискатель, система спуска затвора, а также появилась защита от воздействия воды и пыли. Поддерживается серийная съемка на скорости 9 кадров в секунду. Есть встроенный модуль Wi-Fi 802.11b/g/n. Цена Panasonic Lumix DMC-G85 без объективов в комплекте составляет 900 долларов.



Fujifilm GFX 50S

Компания Fujifilm объявила о разработке среднеформатного беззеркального фотоаппарата GFX 50S со сменной оптикой, рассчитанного исключительно на профессиональных фотографов. В новинке будет использован 51,4 Мр КМОП-сенсор (43,8x32,9 мм), позволяющий снимать фотографии с разрешением до 8256x6192 пикселей. Полные характеристики фотоаппарата пока не раскрываются, но известно, что он рассчитан на работу с объективами нового семейства G Mount.

Компания Fujifilm уже готовит 6 таких объективов: GF 63mm F2.8 R WR, GF32-64mm F4R LM WR, GF 120mm F4 Macro, GF23mm F4 R LM WR, GF110mm F2 и GF45mm F2.8 R WR. Все объективы поступят в продажу в 2017 году вместе с самой камерой. Фотокамера Fujifilm GFX 50S будет наделена съемным видоискателем и дисплеем с изменяемым углом наклона. Вес устройства составит приблизительно 800 гр. Цена устройства, как считают аналитики, не будет превышать отметку в 5000 долларов. Отмечается также, что в перспективе Fujifilm планирует представить в новом продуктовом семействе фотокамеры с разрешением до 100 Мр.



Panasonic DMC-GH5

На выставке Photokina 2016, которая прошла в Кельне с 20 по 25 сентября, компания Panasonic представила прототип камеры DMC-GH5, ставшей наследницей беззеркальной камеры Lumix GH4. Panasonic DMC-GH5 получит возможность снимать видео в формате 6K со скоростью 30 кадров в секунду и 10-битное видео в формате 4K со скоростью 60 кадров в секунду. Режим 6K Photo позволит извлекать из видео фотографии с разрешением 18 Мр. Для сравнения отметим, что у Lumix GH4 сейчас поддерживается режим 4K Photo. Также новинка сможет снимать улучшенное замедленное видео. Камера получит 18 Мр сенсор и возможность серийной съемки со скоростью 8 кадров в секунду. Пока Panasonic не озвучивает подробные технические характеристики Lumix DMC-GH5 и ориентировочную цену. А в продаже новый флагман от Panasonic появится в начале 2017 года.



GoPro Hero 5 Black и Hero 5 Session



19 сентября компания GoPro представила свою новую флагманскую экшн-камеру Hero 5 Black и ее компактную версию под названием Hero 5 Session. GoPro Hero 5 Black получила 2" сенсорный дисплей и встроенный GPS-модуль. Камера способна снимать фотографии с разрешением 12 Мр и включает поддержку RAW. Более того, GoPro Hero обзавелась голосовым управлением и защитой от воды без дополнительного футляра. Она способна выдержать погружение под воду на глубину до 10 м. Впервые для камер GoPro предусмотрен электронный стабилизатор изображения. Поддерживается съемка видео в формате 4K со скоростью до 30 кадров в секунду и с разрешением Full HD со скоростью до 120 кадров в секунду.

Компактная версия GoPro Hero5 Session также способна вести съемку видео в разрешении 4K со скоростью до 30 кадров в секунду и может управляться голосовыми командами. Обе камеры

оснащены модулями Wi-Fi и Bluetooth. Кроме этого, они подключены к фирменному платному облачному сервису GoPro, где можно просматривать, редактировать и

раздавать контент с компьютера или смартфона. Цена GoPro Hero 5 Black составляет 399 долларов, а GoPro Hero5 Session обойдется покупателям в 299 долларов.

Panasonic Lumix DMC-LX10

Компания Panasonic представила высококлассную компактную камеру Lumix DMC-LX10, пришедшую на смену модели LX100, выпущенной в 2014 году. Lumix DMC-LX10 заключена в металлический корпус, оснащается 20,1 Мр CMOS-сенсором и объективом Leica DC Vario-Summilux с трехкратным оптическим зумом, охватывающим фокусные расстояния от 24 до 72 мм в 35 мм эквиваленте. Камера поддерживает съемку видео в формате 4K со скоростью до 30 кадров в секунду. Устройство также оснащено 3" сенсорным дисплеем, который может откидываться на 180° для удобной съемки селфи. Камера Panasonic Lumix DMC-LX10 поступит в продажу в следующем месяце по цене в 699 долларов.



Xiaomi YI M1

Digital Photo

Компания Xiaomi продолжает осваивать новые для себя рынки. Мы уже писали о таких продуктах китайского производителя, как стиральная машина, Smart-пылесос и велосипед. Теперь Xiaomi представила цифровой фотоаппарат Xiaoyi M1 (YI M1). Эта беззеркальная камера формата Micro Four Thirds со сменной оптикой оснащается 20 Мр CMOS-сенсором Sony IMX269 со светочувствительностью до 25600 единиц ISO. Помимо фотографий, предусмотрена возможность съемки видео в формате 4K со скоростью до 30 кадров в секунду. Сенсорный дисплей диагональю 3" имеет разрешение 720x480 пикселей. Есть модули Bluetooth и Wi-Fi 801.11b/g/n, но по неизвестным причинам камера не получила встроенную вспышку и электронный видоискатель. Приобрести камеру Xiaoyi M1 можно на JD.com. Цена устройства стартует с 330 долларов за комплект с зум-объективом 12-40mm f/3.5-5.6.



Olympus PEN E-PL8

Компания Olympus пополнила линейку беззеркальных камер PEN новой моделью PEN E-PL8 формата Micro Four Thirds. Устройство, получившее дизайн в стиле ретро, оснащается 16,1 Мр сенсором Live MOS и процессором TruePic VII с трехосной системой стабилизации изображения. Значение светочувствительности варьируется в пределах от 100 до 25600 единиц ISO. Камера позволяет вести серийную фотосъемку с частотой до 8 кадров в секунду и видеосъемку в формате 1080p со скоростью до 30 кадров в секунду. Благодаря 3" сенсорному дисплею, который откидывается на 180° вниз и поднимается на 80° вверх, Olympus PEN E-PL8 прекрасно подойдет для любителей съемки автопортретов. Есть модуль Wi-Fi. Цена Olympus PEN E-PL8 в комплектации body составит 549 долларов.



Panasonic Lumix DMC-FZ2500

В дополнение к высококлассной компактной камере Lumix DMC-LX10 компания Panasonic представила ультразвук Lumix DMC-FZ2500, который приходит на смену Lumix DMC-FZ1000, выпущенной в 2014 году. В FZ2500 используется тот же 20 Мр сенсор, что и в Lumix FZ1000, и объектив Leica с 20-кратным оптическим зумом, охватывающим фокусные расстояния от 24 до 480 мм в 35 мм эквиваленте. Lumix FZ2500 способна снимать видео в кинематографическом формате (4096x2160 пикселей) на скорости до 24 кадров в секунду, видео с разрешением 4K (3840x2160 пикселей) на скорости до 30 кадров в секунду, а также видео с разрешением Full HD на скорости до 60 кадров в секунду. Камера оснащена 3" сенсорным вращающимся дисплеем и электронным OLED-видеоискателем. Есть поддержка беспроводных сетей Wi-Fi. Panasonic Lumix DMC-FZ2500 поступит в продажу в следующем месяце по цене в 1199 долларов.



Nikon KeyMission

Компания Nikon представила новинки в линейке экшн-камер KeyMission. Камера KeyMission 170 обеспечивает обзор в 170° и оснащается 8,3 Мр 1/2,3" сенсором CMOS. Она способна снимать видео с разрешением 4K со скоростью 30 кадров в секунду. С этой камерой можно погружаться под воду на глубину до 10 м, а также она выдержит падение с высоты до 2 м и сможет работать при температуре до -10°C. Другая новинка под названием KeyMission 80 представляет собой компактную камеру начального уровня для повседневной жизни. Устройство оснащается двумя объективами с разрешением в 12 Мр на задней панели и 5 Мр - на фронтальной. Камера снимает видео в формате 1080p на скорости 30 кадров в секунду. Степени защиты позволяют погружаться с KeyMission 80 под воду на глубину до 1 м и ронять ее с высоты до 1,5 м. Обе камеры оснащены модулями Wi-Fi и Bluetooth. Цена KeyMission 170 и KeyMission 80 составляет 399 и 279 долларов соответственно.

FIFA 17 привносит массу новшеств в популярную серию футбольных симуляторов. Главным изменением стал сюжетный режим, где, вжившись в роль начинающего футболиста, вам предстоит пройти путь до звезды мирового класса. Удачные контракты, первые взлеты, черные полосы и другие особенности жизни футболиста - все это предстоит пережить вместе со своим персонажем. В FIFA 17 также серьезно переработана физическая модель, а также внедрена активная система искусственного интеллекта. Благодаря новой системе, производящей постоянный пространственный анализ, увеличивается активность игроков без мяча и изменяется алгоритм движения, реакции и чтения ситуации игроками. Благодаря новым возможностям в атаке увеличивается количество создаваемых игроком моментов, а также разнообразие их завершения.



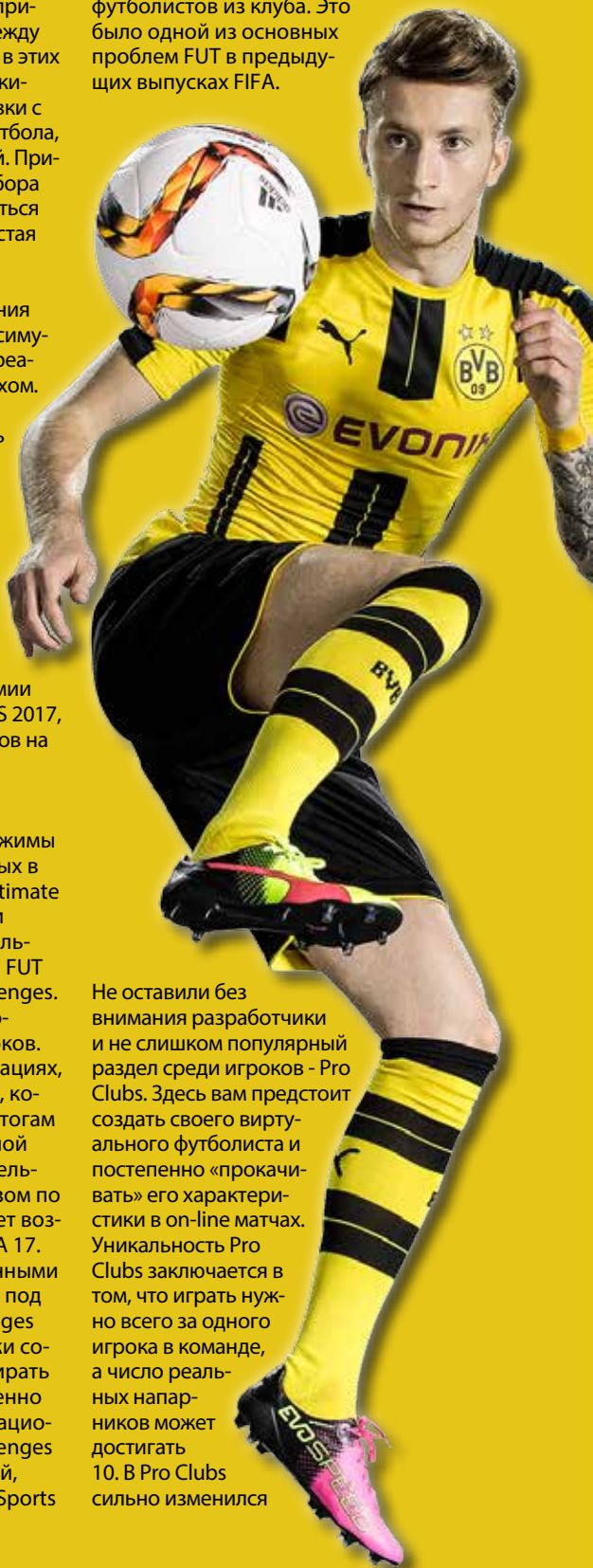
EA Sports каждый год удается по-настоящему удивлять свою требовательную многомиллионную армию поклонников. Но в этом году разработчикам, пожалуй, удалось превзойти все ожидания. Главной новинкой FIFA 17 стал сюжетный режим Journey, в котором рассказывается история молодого и талантливого, но вымышленного английского футболиста Алекса Хантера. Вместе с главным героем вам придется начать с самых низов любительского спорта и постепенно, шаг за шагом, прокладывать себе путь на вершину британского футбола. Помимо Алекса, заметные роли в этом режиме сыграют его дед - легенда английского футбола, его лучший друг детства Гарет Уокер, по-

степенно превращающийся в главного соперника, и мать Алекса, которая всячески поддерживает своего сына. Режим Journey похож на интерактивный футбольный сериал, который длится примерно 10-15 часов в перерывах между матчами и тренировками. Именно в этих промежутках нас ждут настоящие кинематографические сюжетные вставки с участием главных героев-звезд футбола, поклонников Хантера и его друзей. Причем история, в зависимости от выбора и действий игрока, может развиваться по-разному, за что отвечает ветвистая система диалогов.

Это не первый случай использования сюжетного режима в спортивных симуляторах, но EA Sports удалось его реализовать с феноменальным размахом. Вплести сюжетный режим в спортивный симулятор ранее пытались разработчики NBA 2K 16. Даже приглашали известного режиссера Спайка Ли. А EA Sports перевела игру на новый графический движок Frostbite, договорилась со многими звездами футбола и тренерами, пригласила в качестве сценариста-консультанта английского писателя Тома Уотта, а композитором выбрала лауреата премии Оскар Аттикуса Росса. Так что у PES 2017, которая вышла чуть раньше, шансов на успех практически не оставалось.

Кроме режима Journey, заметные улучшения получили и другие режимы игры, главное место среди которых в FIFA 17 по-прежнему занимает Ultimate Team. В новой игре разработчики придумали для него два увлекательных режима с разными задачами: FUT Champions и Squad Building Challenges. Теперь в FUT еженедельно проводятся on-line турниры среди игроков. Побеждая в будничных квалификациях, вы проходите в основной турнир, который играется в выходные. По итогам месяца будет проводиться большой турнир среди победителей и недельных призеров и т.д. Главным призом по итогам первой части сезона станет возможность поехать на FIWC по FIFA 17. Разумеется, не останутся обделенными и другие призеры. Второй режим под названием Squad Building Challenges ориентирован на мастеров сборки составов в FUT. Здесь вам надо собирать в составе команды преимущественно игроков из одной лиги и одной национальности. В Squad Building Challenges есть несколько категорий заданий, отличающихся по сложности. EA Sports

постаралась удивить и подарила игрокам не только новый увлекательный режим, но и заставила их хотя бы частично не продавать сразу ненужных футболистов из клуба. Это было одной из основных проблем FUT в предыдущих выпусках FIFA.



Не оставили без внимания разработчики и не слишком популярный раздел среди игроков - Pro Clubs. Здесь вам предстоит создать своего виртуального футболиста и постепенно «прокачивать» его характеристики в on-line матчах. Уникальность Pro Clubs заключается в том, что играть нужно всего за одного игрока в команде, а число реальных напарников может достигать 10. В Pro Clubs сильно изменился

FIFA 17

редактор персонажа, формы и клуба. Теперь количество возможностей по созданию гербов, причесок, цвета футболок и прочего выросло в разы. Второе важное изменение затронуло систему «прокачки» футболиста. Если раньше, чтобы улучшить характеристики, нужно было выполнять во время матча задания разной степени сложности (забить три гола, совершить меньше трех потерь за матч и т.д.), то теперь улучшение параметров футболиста просчитывает компьютер на основе ваших действий во время матча. Разумеется, в Pro Clubs будет учитываться и манера вашей игры.

В карьерном режиме тоже произошли изменения. Теперь вы можете настраивать внешность тренера. У каждого клуба, в зависимости от его статуса, появилась стоимость и конкретные цели в игре. И, конечно, нельзя не сказать о новых лигах в FIFA 17, где появилось японское первенство.

Что же касается игрового процесса, то особых изменений здесь не произошло. Создается впечатление, что на его доработку у разработчиков просто не осталось сил. Но все же какие-то изменения по сравнению с FIFA 16 есть. Виртуальные футболисты стали техничнее и быстрее обращаться с мячом, появились удары низом, которые фанаты так долго просили, силовая борьба поднялась на ступеньку вверх. В целом игра стала чуть быстрее и проще, но это нельзя назвать революцией. Новой особенностью игрового процесса стало и общеконд-

ное движение. Если в той же FIFA 16 была масса ситуаций, когда футболисты, управляемые компьютером, вели себя неадекватно (бежали не в те зоны, долго разворачивались и вообще совершали простые ошибки), то сейчас разработчики исправили многие проблемы. Так что играть в комбинационный и не прямолинейный футбол в FIFA 17 стало намного проще и приятнее.

Очень заметно изменилась и картинка игры. Что особенно поражает, так это освещение. Когда камера в начале матча облетает стадион, замечаешь, как лучи прожекторов постепенно



рассеиваются в воздухе. Сам свет стал объемным и теперь мягко падает на поверхность. Лица футболистов перестали блестеть, а цвет травы стал менее ядовитым. Это же касается цвета формы игроков и мяча. Картинка стала реалистичнее и натуральнее. Выросла и детализация, из внешности футболистов исчезла «кукольность», а по визуальному ряду игра догнала PES.

EA Sports, как всегда, приятно удивила, сделав FIFA 17 абсолютно по всем параметрам лучше предыдущего выпуска. Разработчики попытались угодить абсолютно всем, и у них это получилось. В отличие от PES 2017, FIFA 17 стала полноценным и масштабным обновлением футбольного сериала, а по сути и вовсе новой игрой, которая, как минимум, год будет безоговорочным лидером жанра.



Дата выхода игры:
27 сентября 2016

Разработчик: EA Sports

Издатель: Electronic Arts

Официальный сайт игры:
www.easports.com/fifa

Жанр игры: Футбольный симулятор

Платформы:
PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC

Мультиплеер: Есть

Возрастные ограничения: 3+



Рекомендуемые системные требования для PC:

- Операционная система: Windows 7/8.1/10 (64 Bit);
- Процессор: Intel i5-3550K 3,40 GHz / AMD FX 8150 3,6 GHz;
- Оперативная память: 8 Gb;
- Видеокарта: NVIDIA GTX 660 / AMD Radeon R9 270;
- DirectX 11.0;
- 50 Gb свободного места на жестком диске.

Pro Evolution Soccer futbol simulyatorunun 20 yaşı tamam olub. Yeni PES 17-nin yolunu səbirsizliklə gözləyənlərin ağlında bir standart sual vardı: görəsən, bu dəfə Yaponiyanın Konami studiyası FIFA-dan daha yaxşı oyun tərtib edə bilib mi? Nəticə isə belə oldu: PES tarixinin ən yaxşı oyununu tərtib etməsinə baxmayaraq yenə də FIFA 17-yə rəqib çıxa bilmədi.

PES 17 bu dəfə oyunçulara taktik manevr imkanını bəxş etdi. Əlbəttə ki, bu, çox xoşdur. Başqa sözlə, sadəcə düymələrə cəld basan deyil, eləcə də sahəni görən və futboldan yaxşı başı çıxanlar qalib gəlirlər. Artıq bir qədər ləng, amma futbol taktikasını bilən oyunçunun qalib gəlmə şansı cəld paslaşma və sürətli hücum etməyi bacaranın şansı qədər olub. PES 16 versiyasında ciddi problemlərdən biri də qapıçılar idi. Onlar demək olar ki, qarıya gələn bütün zərbələri buraxırdılar. PES 17 versiyası qapıçıların əvvəlki gücünü onlara qaytara bildi. Əlbəttə, onlar FIFA 16 qapıçıları kimi inanılmaz qurtarışlar edə bilmirlər, lakin eyni zamanda əvvəlki versiyanın əllərindən heçnə gəlməyən qapıçılardan xeyli yaxşıdırlar. Artıq qapıçılar qüvvətli zərbələri barmaqlarının ucu ilə dəf edə bilirlər, yaxın küncə vurulan zərbələrin çoxunun qarşısını alırlar. Bununla yanaşı, PES 17 əvvəlki versiya ilə müqayisədə daha astdır. Bu, o deməkdir ki, siz indi oyunda pauza götürüb bundan sonra hücumu necə aparacağınız barədə düşüncə bilərsiniz. Pauzanı 6 mürəkkəblik səviyyəsindən birində götürə bilərsiniz. Oyun 4-cü səviyyədən başlayaraq maraqlı olmağa başlayır, çünki bundan əvvəlki həddindən ziyadə asandır.

PES 2017

PRO EVOLUTION SOCCER

PES 17-ni daha dəqiq incələdikdə məlum olur ki, hər komandanın oyun tərzı başqasından fərqlidir. Mısal üçün, Dortmundun «Borussiya» klubu ilə katalonların «Barselona»sı tamamilə fərqli oyun nümayiş etdirir, onların hücum etməsi də, müdafiə olunması da fərqlidir. Tərtibatçılar oyuna müdafiədən hücumla 5 səviyyəli keçid sistemini qaytarıblar, eləcə də oyunçuların sahədə düzülüşlərini də çeşidləndiriblər. Əslinə baxanda, əvvəlki versiya ilə müqayisədə elə də ciddi dəyişikliklər baş verməyib. Tərtibatçılar PES oyununun artıq ənənəvi hala gəldiyi problemi də həll etmişdirlər. Söhbət hansı oyunçunun hansı komandaya aid olduğundan gedir. Belə

ki, tərtibatçılar yay transfer yeniliklərini tamamilə görməməzlikdən gəlirlər və bu səbəbdən bəzən çox gülməli səhvlərə yol verirlər.

Əgər geympadı çevik istifadə bilərsiniz və ya klaviaturanın düymələrini cəld basa bilərsiniz, PES 17-də heç bir fənd işlətmədən də oynamaq olar. Müdafiəçini də birə-bir mübarizədə fənd işlətmədən keçmək mümkün olub. Ümumiyyətlə, PES həmişə olduğu kimi indi də güclü, keçilməz müdafiəsi ilə fərqlənə bilməyib. Fiziki və vizual baxımdan son versiya, əlbəttə ki, əvvəlkilərdən daha yaxşıdır. Lakin bu dəfə oyunçudan oyunçuya keçməkdə, xüsusilə onları müdafiəyə



yönləndirərkən problemlər yaranır. Buna baxmayaraq hakimlərə deyiləcək söz yoxdur. Onlar həmişə yerində sarı kart göstərir, oyundan kənar vəziyyəti də gözədən əsla qaçırmırlar.

Vizual baxımdan oyunun yaratdığı təəssürat birmənalı deyil. Menyuya baxanda elə bil ki, on il əvvəl tərtib olunmuş oyundur. Amma sahə və sahədəki oyunçular daha canlı və rəngarəng görünür. Əlbəttə, FIFA-nın 3D-qazonunu burada görməyəcəksiniz, lakin buna baxmayaraq oyun gözə yenə də yaxşı görünür. Superulduzları tribunlardan belə asanlıqla tanımaq olur, üstəlik, virtual futbolçuların kim olduqları təkcə üzdən deyil, eləcə də bədənələrinin



formasından və hərəkətlərindən aydın olur. Misal üçün, Ronaldonu dərhal onun xırda addımlarla qaçmağından, Peşqan ilə qaçarkən əllərini yelləməkdən çətinlik çəkmədən tanıya bilərsiniz. Amma məşhur futbolçuların xaricində vəziyyət dəyişir. Gözümüzün önünə eyni sifətlər, qərribə baxışları və əyri saç düzümləri ilə bir-birindən fərqlənməyən idmançılar çıxır. Hətta virtual Robert Levandovskinin belə özünə qətiyyəni oxşamayan sarışın asiyalı sifəti var.



Təəssüf ki, PES 17-nin açıq-aşkar lisensiya problemləri var. Oyunda nə İspaniyanın LaLiga Santanderi, nə də İngiltərə Premyer Liqası yoxdur. Hətta mövcud liqalarda belə Juventus və Bavariya kimi aparıcı komandaların olmaması ciddi nöqsandır. Aydındır ki, Electronic Arts öz eksklüziv hüquqlarından

keçmək istəmir, lakin FIFA-nın hüquq sahiblərinin öz yeganə rəqibini belə sıxma-boğmaya salması nəticədə ən çox geymerləri məyus edir. Lisensiya problemləri isə gedərək artır. Misal üçün, milli komandalarda olmaları lazım olan oyunçuların yerinə başqalarını görürük. Nə etməli, ümid edək ki, gələcəkdə bu problemlər bir şəkildə ən azından qismən də olsa, aradan qaldırılacaq.

Yenə də təkrar etmək lazımdır ki, bütün sadaladığımız nöqsanlara baxmayaraq Pro Evolution Soccer 2017 serialın tarixində ən yaxşı oyundur. Ümumi görünüş, oyunun fizikası, futbol düşüncəsi və geympley ən yüksək səviyyədə tərtib olunub. PES 17-də bu ümumi ahəngi biabırçı şəkildə pozan, dediyimiz kimi, lisensiya problemləridir.



Buraxılış tarixi:
15 sentyabr 2016

İstehsalçı: Konami

Nəşriyyatçı: Konami

Rəsmi veb-sayt:
www.konami.com/wepes/2017

Oyunun janrı:
İdman simulyatoru

Platforma: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PCE

Multipleyler: Var

Yaş məhdudiyyəti: 3+

PC üçün tövsiyə edilən sistem tələbləri:

- Əməliyyat sistemi: Windows Vista SP2 / 7 8 / 10;
- Prosessor: Intel Core i3 530 / AMD Phenom II X4 925;
- Əməliyyat yaddaşı: 2 Gb;
- Videokart: NVIDIA GeForce GTX 260 / AMD/ATI Radeon HD4850 / Intel HD Graphics 4000;
- 8 Gb boş yer.



Cossacks 3

«К

азаки 3» стали третьей частью военно-исторической серии стратегий в реальном времени, действие которой разворачивается в XIX веке. Игрокам доступны 12 наций, 70 различных типов юнитов, около 100 возможностей исследования, 140 исторических сооружений, возможность постройки кораблей и атак врагов с моря. В игре представлено 5 исторических одиночных кампаний, а в мультиплеерных битвах поддерживается до 8 игроков.



Чем запомнились нам первые «Казак»? На фоне Warcraft 2 и Age of Empires, игра от студии GSC Game World, поразила чрезвычайно детализированной графикой, внешним видом юнитов и строений, которые в игре были более разнообразными, чем у конкурентов. Также очень понравилось, что у игры была превосходная оптимизация. «Казак» были совсем нетребовательными к «железу». Так что пропустить третью часть игры, которая

предстала с множеством графических инноваций, никак было нельзя.

Уже по предварительным скриншотам, появившимся до официального выхода игры, можно было составить впечатление об игре. Она изрядно похорошела, но при этом полностью сохранила свой фирменный стиль. Все юниты выглядят так, как выглядели раньше, пушки также ездят сами по себе, из мушкетов также вырывается белый дым, а крестьяне все также сгибаются под тяжестью тюков, переносимых на склады. Но при этом разница огромна. Во-первых, теперь картинку можно приближать и отдалять. Во-вторых, в разы повысилась детализация, и даже при максимальном приближении юниты выглядят превосходно, а на земле вы не увидите крупные клетки пикселей. В-третьих, вода стала очень красивой. В-четвертых, интерфейс игры стал удобней, современной и красивее. При этом размер игры составляет всего 3 Gb, что по нынешним меркам совершенно мало.

Конечно, есть минусы, среди которых плоская земля, по которой юниты передвигаются словно по зеленому листу бумаги. Отсутствует ощущение реальной поверхности. Есть также недоработки со звуковым сопровождением. Вся фоновая музыка, несомненно,

эпична и торжественна, но в «Казак» 3» совершенно отсутствуют вкрадчивые мелодии, которые бы больше соответствовали основной массе событий, происходящих в игре. Бой барабанов и трубные завывания не совсем уместны, когда ты только начал игру, мирно строя шахты и валя лес. В то же время, когда вы направите свое войско на противника, может зазвучать спокойная мелодия, совершенно не соответствующая развитию событий. Но, в то же время у разных стран собственные саундтреки с учетом национального колорита. Казакские песни у Украины, творения европейских композиторов-классиков у Франции и Пруссии, восточные мотивы у Турции и Алжира.

На старте игра предлагает выбрать следующие режимы: мультиплеер, режим случайной битвы с полностью редактируемым сценарием, а также несколько одиночных кампаний за Римскую Империю, Великобританию, Россию, Украину и Францию, причем последняя сделана с упором на развитие флота. К оптимизации игры претензий нет никаких! Те системные требования, которые выдвинули разработчики, похоже, еще изрядно завышены. Новинка вовсе не требовательна к «железу» и работает с максимальными настройками графики даже на недорогом ноутбуке.



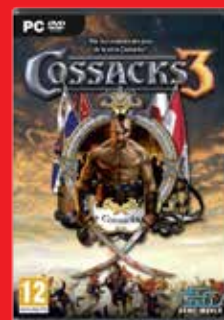


Нет никакого смысла пересказывать сюжетную кампанию игры, как и в случае любых других стратегий. Только слишком не увлекайтесь строительством и добычей ресурсов, так как быстро проиграете искусственному интеллекту игры даже на минимальном уровне сложности. Не стройте стратегию и на добыче ресурсов, потому что их быстрое исчезновение на базе чревато бунтом населения и войск. Кстати, в течение года разработчики собираются выпустить 4 дополнения, которые будут включать в себя одиночные кампании, миссии и мультиплеерные карты. Кроме того, ожидается выход бесплатного обновления с 8 нациями.



Игру можно назвать ярким представителем уже изрядно подзабытого взгляда на стилистику жанра. Но время неумолимо меняет наше отношение к подобным играм. Перед нами фактически ремейк игры 15-летней давности, пусть и хорошей. Если вы хотите получить от «Казачков 3» какой-то особый игровой опыт, то будете разочарованы, ибо игра была создана для геймеров, испытывающих чувство ностальгии. Тем более что по такому же пути движется и ряд других студий, переиздающих исторические стратегии в реальном времени. Но разработчикам из GSC Game World удалось, сохранив дух оригинала, полностью передать картинку и внести современные нотки в интерфейс игры. Поэтому, если вы считаете себя поклонником воен-

но-экономических стратегий старой школы, если вам нравится классическая механика добычи ресурсов, строительства инфраструктуры и набора армии для последующей войны, то «Казачки 3» - игра, созданная специально для вас!



Дата выхода игры:
20 сентября 2016

Разработчик:
GSC Game World

Издатель:
GSC Game World

Официальный сайт игры:
www.cossacks3.com

Жанр игры: RTS

Платформы: PC, MAC

Многопользовательский режим: Есть

Возрастные ограничения: 12+

Рекомендуемые системные требования для PC:

- Операционная система: Windows 7 (64 bit);
- Процессор: Intel Core i5-3470 3,2 GHz / AMD FX-6300 3,5 GHz;
- Оперативная память: 4 Gb;
- Видеокарта: Nvidia GeForce GTX 560 / AMD HD 6870;
- 6 Gb свободного места на жестком диске.

26-28 АПРЕЛЯ 2017
БАКУ ЭКСПО ЦЕНТР

7-я Каспийская Международная
ВЫСТАВКА
**«ДОРОЖНАЯ ИНФРАСТРУКТУРА
И ОБЩЕСТВЕННЫЙ ТРАНСПОРТ»**



**НОВЕЙШИЕ РЕШЕНИЯ
В ОБЛАСТИ IT и ITS**

- Системы телематики
- Системы управления пассажиропотоками
- Системы распознавания транспортных средств
- Навигационные системы
- Интеллектуальные системы управления транспортом
- Радио-коммуникационное оборудование

Организаторы



Тел. : +99412 404 10 00
Факс : +99412 404 10 01
E-mail : transport@iteca.az

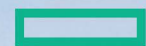


**road
&traffic**

#Road&Traffic

[www.fb.com/RoadTrafficAzerbaijan](https://www.facebook.com/RoadTrafficAzerbaijan)

www.roadtraffic.az



**Hewlett Packard
Enterprise**

Save big on **storage** sized
for your business



**Hewlett Packard
Enterprise**

**Gold
Partner**

ultra
technologies

60 A.M.Juma str. Baku/Azerbaijan
(+994 12) 449 55 55 www.ultra.az



EURODESIGN YOUR TECHNOLOGY DESIGNER



Ждём вас на **Bakutel**
с 29 ноября по 2 декабря.



EURODESIGN CSC
24, Bakikhanov street, "Bridge Plaza"
AZ 1065 Baku, Azerbaijan

Tel.: +99412 510 29 49/59
Fax: +99412 498 64 56
E-mail: office@eurodesign.az
Web: www.eurodesign.az