



## BRANŻOWE ZMIANY KADROWE

### Krzysztof Stępień



**Został nowym dyrektorem ds. produktu w Ricoh Polska.** Będzie odpowiedzialny za rozwiązania wysokonakładowe. Ukończył Politechnikę Warszawską na Wydziale SiMR oraz Szkołę Wyższą im. Bogdana Jańskiego na kierunku Zarządzanie i Marketing. Jego doświadczenie zawodowe obejmuje pracę w działach handlowo-marketingowych firm, m.in. X-Rite, Ricoh, Océ, Danka, Sharp, DM Solutions. Jest żonaty i ma jedną córkę. Jego hobby to poligrafia i historia — w wolnym czasie pogłębia wiedzę historyczną (historia Warszawy, Bliskiego Wschodu oraz wypraw krzyżowych). [P.SZ]

### Marcin Bezapko

**Będzie odpowiedzialny za sprzedaż rozwiązań Symantec dla największych klientów korporacyjnych z sektora finansowego i bankowości.** Karierę zawodową rozpoczął w 1992 roku w firmie Microstar. W okresie 2007-08, jako menedżer sprzedaży w firmie Betacom, odpowiadał za sprzedaż rozwiązań informatycznych dla administracji publicznej i sektora telekomunikacyjnego. Marcin Bezapko ma 37 lat. Interesuje się technologiami. W czasie wolnym wędkuje. [ZŁO]

# E-sport, czyli

## INFORMATYKA Na grach komputerowych da się całkiem nieźle zarobić



**Złe nastawienie:** W Polsce, mimo międzynarodowych sukcesów naszych graczy, e-sport nadal traktowany jest po macoszce przez media i działy sportowe — ubolewa Jacek Jankowski, dyrektor generalny AdAction. [FOT. BS]



Piotr Szmieliew

p.szmieliew@pb.pl • 022-333-98-28

**Gry i duże pieniądze często chodzą w parze. Nie inaczej jest w przypadku e-sportu — profesjonalnego podejścia do komputerowych rozgrywek.**

E-sport to rozgrywki w grach komputerowych między pojedynczymi graczami lub zespołami.

— Zawodnicy spotykają się na „ubitęj komputerowej ziemi”, by staczać ze sobą wirtualne pojedynki. W tych zmaganiach tkwią spore pieniądze. Jak duże? Pule największych światowych turniejów — takich jak finały World Cyber Games — przekraczają pół miliona dolarów — opowiada Jacek Jankowski, dyrektor generalny AdAction, agencji interak-

### W CO SIĘ BAWIĆ

► Najstarszymi pozycjami na liście tytułów, w których rozgrywki e-sportowe toczą się o najwyższą stawkę, są: Counter-Strike oraz Starcraft. Z nowszych pozycji można dopisać Warcraft 3, a także kolejne części serii Quake. Należy też wspomnieć o wydawanych co roku kolejnych tytułach z serii Need for Speed (wyścigi) i FIFA (piłka nożna). Coraz popularniejsze są gry na konsole, chociażby Guitar Hero III.

# „Suszarka” nowej generacji

**Dzięki Mobilnemu OCR kontrola samochodów jest możliwa nawet podczas jazdy.**

Polscy elektronikcy i programiści ze spółki IPP (Idea Projekt Produkt) stworzyli Mobilny OCR: system pozwalający kontrolować na bieżąco pojazdy w ruchu. Automatycznie wykrywa on wszystkie auta zapisane w bazie, co może być wykorzystane zarówno przez branżę usługową (logistykę, spedycję, transport miejski), jak i służby publiczne kontrolujące pojazdy (policję, straż graniczną czy inspekcję transportu drogowego).

Według Piotra Naszkowskiego, dyrektora pionu rozwoju produktów i usług w spółce IPP, Mobilny OCR jest wyjątkowy.

— Po pierwsze — potrafi samodzielnie odczytać numery tablic rejestracyjnych przejeżdżających pojazdów. Po drugie — automatycznie je weryfikuje, porównując z autami zarejestrowanymi w bazie. Po trzecie — może zdalnie przekazywać zebrane dane do dowolnego urządzenia, załączając zdjęcie i zarejestrowane zastrzeżenia — wyciża Piotr Naszkowski.

Mobilny OCR automatycznie weryfikuje pojazdy

zastrzeżone (skradzione lub takie, których kierowcy popełnili wykroczenie) dzięki przenośnej kamerze z urządzeniem odczytującym tablice rejestracyjne. Stojący przy drodze Mobilny OCR kontroluje przejeżdżające samochody i weryfikuje je w bazie danych. Jeśli wykryje pojazd w niej figurujący, wówczas wysyła zgłoszenie do wytypowanej jednostki. System dostarcza pełną wiedzę o pojeździe: numer rejestracyjny, zdjęcie oraz szczegółowe informacje: kiedy i za co w przeszłości auto było zatrzymane lub dlaczego jest poszukiwane. W ten sposób np. policyj-

ny radiowóz, który stoi w dowolnej odległości od urządzenia, może zatrzymać podejrzany samochód do kontroli na podstawie informacji zapisanych w kartotece pojazdu. Urządzenie stworzone przez zespół ze spółki IPP może monitorować drogę o szerokości do 12 metrów. Mobilny OCR może przekazywać sygnał na dwa sposoby. Na bliższą odległość bezpośrednio do odbiorcy sygnału (np. radiowozu) za pomocą sieci WLAN lub na dowolną odległość przez przekaznik telefonii komórkowej.

Marcin Złoch  
m.zloch@pb.pl • 022-333-99-32



► **Trzy składniki:** Rozwiązanie autorstwa IPP działa dzięki współpracy kilku urządzeń — kamery mobilnej ze specjalnym oprogramowaniem OCR, przekaznika sieci bezprzewodowych oraz komputera, który jest adresatem sygnału — wymienia Piotr Naszkowski, dyrektor pionu rozwoju produktów i usług w spółce IPP. [FOT. ARC]

**POKAŹ TWARZ**

**Spory rozmiar**

► Lenovo Ideapad Y730 wyposażono m.in. w system głośników Dolby Home Theater, ekran 17 cali i system rozpoznawania twarzy VeriFace.



**TATA pojedzie z Exactem**

Marubeni Motor Poland, diler samochodów Tata, kupił cały pakiet Exact Globe od Exact Software Poland. Firma korzystała będzie z modułu księgowości finansowej, środków trwałych, gospodarki magazynowej

oraz rejestrów VAT. System Globe zasilany danymi o sprzedaży ma umożliwić analizę operacji gospodarczych, głównie od strony logistycznej i finansowej. W przyszłości Exact Globe zostanie połączony z napisanym w Polsce oprogramowaniem do obsługi sieci dilerskiej. [ZŁO]

**Solbet ma umowę z Macrologic**

Grupa Solbet, producent betonu komórkowego, wybrała Macrologic na dostawcę systemu ERP. Instalacja oprogramowania Xpertis obejmie pięć zakładów produkcyjnych. System ma zwiększyć efektywność planowania produkcji. [ZŁO]

**Biznes i technologia**

Już za tydzień: Co nowego pojawi się w naszych biurach?

Puls Biznesu  
Środa 3 IX 2008

(19)

# gry o pieniądze

tywnej organizującej polską edycję turnieju Kode5.

Podobne odczucia ma Maciej Piotrowski, wicedyrektor marketingu firmy Komputronik.

— Nasze wsparcie dla ligi cybersport.pl w dużym stop-

niu wpływa na sprzedaż — zapewnia.

Warto dodać, że grupa docelowa — jako otwarta na nowinki techniczne — jest bardzo atrakcyjna dla producen-

tów sprzętu elektronicznego. Bardzo dużą część produktów tworzy się specjalnie dla graczy, na przykład większość nowoczesnych kart graficznych lub najmocniejszych modeli

procesorów. O akcesoriach typu podkładki, myszki, karty graficzne czy słuchawki nie wspominać.

— Światowy rynek e-sportowy to biznes przez duże B,

a w Polsce — prężnie rozwijająca się pasja, która ma szansę doścignąć niebawem Zachód — przekonuje Maciej Figiel, przedstawiciel firmy Multimedia Vision.

**Imponująca puła**

Polacy odnoszą spore sukcesy. Nasze drużyny wygrywają duże turnieje — PGS-Gaming MyM zdobyła tytuł mistrza świata w San Jose; wygrała 40 tys. dolarów. Ten sam zespół nagrodzono tytułem drużyny roku 2007 podczas Games Convention w Lipsku.

Wśród największych światowych turniejów należy wymienić — poza wspomnianym World Cyber Games — Electronic Sports World Cup z tegoroczną pułą nagród wysokości 200 tys. dolarów.

Duże turnieje organizowane są również w Polsce — jednym z nich jest Heyah Logitech Cybersport Powered by Komputronik. Ale — w przeciwieństwie do innych krajów — o sukcesach trudno usłyszeć w mediach.

— W wielu państwach sporty elektroniczne cieszą się dużą popularnością, największą w Niemczech, Francji, USA czy Korei. Imprezy tam organizowane można porównywać — pod względem docierania do odbiorców — do innych sportowych imprez — twierdzi Jacek Jankowski.

Co ciekawe, gracze dostają też wynagrodzenie za grę dla drużyny.

— Polskie drużyny potrafią zaoferować graczom miesięczne wynagrodzenie. Mówi się tu o kwotach rzędu nawet 2 tys. zł — twierdzi Artur Wróbel, redaktor naczelny serwisu esports.pl.

**Korzyść dla każdego**

Według Artura Wróbla, na e-sporcie mogą zarobić wszyscy: poczynając od graczy, organizacji ich skupiających, przez sponsorów, producentów sprzętu i usług, na mediach kończąc. Nie można też zapominać o rynku akcesoriów komputerowych, którego rozwój stymuluje sport elektroniczny.

— Wykorzystanie bardzo znanego gracza do promocji znakomicie wpływa na sprzedaż. Marka legendy e-sportu bardzo dobrze pozycjonuje produkt i nikt nie ma wątpliwości, dla kogo jest przeznaczony. Klientami są nie tylko zawodnicy, ale przede wszystkim fani, grający okazjonalnie dla rozrywki — uważa Łukasz Pilarczyk, dyrektor produktu w firmie Creative.

— Dzięki wspieraniu cybersportu nasza marka prezentowana jest w niezwykle atrakcyjnym kontekście, jakim jest e-sport — zapewnia Robert Bujok, szef działu marketingu Heyah.

REKLAMA

PB-16984

Incom S.A. zaleca oryginalny Windows® Vista™ Business

## WIĘCEJ MOŻLIWOŚCI!

Komputery ADAX DELTA VBD8400 i ADAX DELTA VBD8400 VPRO z systemem Windows® Vista Business oraz wydajnym procesorem Intel Core™2 Duo E8400 z częstotliwością 3GHz przeznaczone są przede wszystkim do małych i średnich firm.

Zgrabne połączenie niebanalnej stylistyki i sprawdzonych komponentów zapewnia wysoki komfort i stabilność pracy, którą potwierdzają wyniki testów WHQL oraz obecność komputerów ADAX w Windows® Vista™ Hardware Compatibility List (HCL)

ADAX DELTA VBD8400 VPRO gwarantuje niespotykaną dotąd wydajność oraz zwiększony poziom bezpieczeństwa i niskie koszty utrzymania dzięki technologii Intel VPro.

**1939 brutto**  
**ADAX DELTA VBD8400**

**2079 brutto**  
**ADAX DELTA VBD8400 VPRO**

Dwurdzeniowy procesor Intel Core™2 Duo E8400  
**Oryginalny Windows® Vista Business**  
Pamięć RAM 2GB Dual  
Nagrywarka DVD RW LabelFlash  
Dysk twardy 250GB SATA2  
Czytnik kart  
Klawiatura, mysz

Podane ceny są sugerowanymi cenami brutto.

www.incom.pl  
infolinia: 71/343 80 00

Inc. Windows i Vista są znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.