



I WWDC 2022

Magazín ■ Karel Oprchal

V pondělí 6. června večer byla opět po roce odvysílána všemi očekávaná keynote v rámci zahájení vývojářské konference WWDC 2022. Byli jsme netrpěliví hned z několika důvodů – Apple měl tradičně představit nové systémy pro nadcházející sezonu, ale především se tušilo, že přijde zbrusu nový hardware. A přesně to se stalo.



Nebudeme si tu ale dnes povídat o všech novinkách, které byly v pondělí představeny světu, to bychom tu totiž byli celý den. Konkrétním vylepšením a novému hardwaru se budeme opět věnovat v následujícím čísle iPure, kde se dozvíte všechny podstatné detaily. My se spolu teď jako obvykle pokusíme číst mezi řádky a podívat se na keynote z jiného úhlu pohledu, který běžně na internetu nenajdete.

WWDC 2022 je také po dlouhých třech letech konečně relativně zpátky tam, kde byla před pandemií. Apple poprvé od roku 2019 pozval vývojáře, novináře a všechny zainteresované lidi do Apple Parku, aby společně sledovali jak konferenci, tak debatovali a školili se o novinkách na poli softwaru. Možná jsem to původně špatně pochopil, ale ve skrytu duše jsem doufal, že se Apple s fyzickou WWDC už vrátí i k živému přenosu ze Steve Jobs Theater, kde se budou na podiu střídát mluvčí tak jako za starých časů, ale bohužel se tak nestalo. Samotná otevírací keynote byla „digitální“ jako všechny od roku 2020, jen ji lidé přítomní v Apple Parku mohli živě sledovat na obrazovkách rozmístěných napříč areálem, jak můžete vidět na obrázcích. Výhody fyzické WWDC máme tedy zpět, postrádáme však stále tu chemii publika,

které jásá a oslavuje, když je na jevišti představena nějaká pecka. A musím říct, že letos jich je celá řada! Na druhou stranu je však pravda, že předtopené představení novinek má v rukou Applu taky svoje kouzlo a je tam typický prostor pro velký humor a švih, jak dobře víme především z vstupů Craiga Federighiho. Je to superhrdina! Frontální povídání o novinkách na podiu před několika sty lidmi, kde se střídají řečníci, je klasický způsob prezentace, který možná už bude působit trochu křečovitě, pokud se k němu Apple někdy vrátí. Platí ale pořád to, co říkám – lidé se potkávají a dají za to všechno.

OBDIVUHODNÝ SMYSL PRO DETAIL

Pondělní keynote jsem sledoval nadvakrát, protože jsem se nemohl k živému přenosu připojit hned od začátku. Musel jsem tak úvodních 50 minut po skončení sledovat zpětně ze záznamu. Připojil jsem se k přenosu zrovna v tom nejlepším, kdy pánové zakončili téma watchOS 9 a přešli k Macu. Tam nás pochopitelně čekalo mnoho novinek od samotného nového čipu M2 v úplně novém a úplně nádherném MacBooku Air po macOS Ventura, kde si Craig neodpustil typický vtip o tom, jak byl jeho průzkumný tým pro vymýšlení názvů operačních systému zoufalý



a vyčerpaný z perfektní práce, kterou odvedli u M1, ale po několika měsících usilovného cestování napříč kalifornskou krajinou dorazil do okrsku Ventura, který dal název novému macOS. Ten bude skvěle zapadat k novým iOS 16, watchOS 9 a iPadOS 16.

Pokud jste sledovali celou keynote, mohli jste si všimnout, že Apple letos dělá několik velmi významných posunů vpřed. A jde si z toho přistupu něco odnést i do osobního života. Zprv je zajímavé z výsledků vývoje a inovací sledovat, jakým způsobem se k nim Apple dopracoval. Evidentní je totiž naprosto nevídaný smysl pro detail, který chlapci a děvčata v Apple Parku (toho času spíše na home office) mají. Každým dnem sedám k počítači s Windows 11, která jsem instaloval před půl rokem a která jsou z hlediska používání vlastně identická s Windows 10, což mi vlastně ani nevádí. Každý den taky беру do ruky iPhone, iPad a nosím

Apple Watch a říkám si: „Vždyť to celé funguje tak dobře, má to tolik funkcí, které ani nepoužívám... Co snad by mohl Apple představit tento rok? Vždyť je zákonitě už nemůže nic napadnout!“ A pak si pokaždé pustím konferenci a zírám s otevřenými ústy, co to zase Craig u obrazovky předvádí, že pokaždé představuje tolik novinek, že se to ani do vyhrazeného času nevejde a je potřeba si to nastudovat na webu. A zírám podruhé, když vyskočím z celoobrazovkového režimu Windows 11, abych se zklamal tím, že je ten systém pořád úplně stejný... Mým účelům Windows opravdu vyhovují, neberte mě za slovo. Já mám místo Macu iPad Pro a jsem úplně nadšený, jen si nemohu odpustit poznámku, že je žalostné, jak hloupé Windows oproti macOS vlastně jsou. Ale on je ten důvod jasný, vychází z elementárního mentálního nastavení zaměstnanců oněch firem, kdy se Apple, jak rok co rok vidíme s každou novinkou, zřetelně

Apple letos dělá několik velmi významných posunů vpřed. Je evidentní naprosto nevídaný smysl pro detail, který chlapci a děvčata v Apple Parku (toho času spíše na home office) mají.



zaměřuje jen na zákazníka a koncového uživatele, protože tomu se s jeho produkty musí pracovat co nejlépe. Každá novinka, s kterou Apple přichází a je na ni tak pyšný, ve skutečnosti představuje řešení problému, který Apple definoval a vyřešil dřív, než vy jste o něj vůbec zavadili. Tomu se říká profesionalita a Apple za to má mít náš obrovský obdiv. Je to taky typicky americké, celá tamní společnost a právo řeší problémy, které běžný člověk neřeší, ale zjevně je to tak dobře. Pro Apple pracují lidé, kteří jsou na 150 % přesvědčeni o správnosti toho, co dělají, ať už je to barista v kavárně nebo Tim Cook na úplném vrcholu. Jsou to lidé, kteří v Applu pracují pro svou vášeň, která souzní s tím, co Apple představuje. Apple nechce na zodpovědných místech zaměstnávat lidi, kteří jen chtějí dobrou práci. Jsou to lidé se společným cílem, s nímž jsou ztotožnění a je pro ně osobní, spíš než aby ho přijali jen proto, že „This is the way they do it at Apple.“ A dělají všechno pro to, aby ho společně dosáhli.

Vidím taky jako skvělý krok to, že Apple postupně ukazuje všechny tváře, které spoluutvářejí podobu a směr Applu jako megakorporace. Apple se tím polidšťuje, protože deklaruje, že jeho charakter netvoří nikdo jiný než lidé, kteří pro něj pracují, a dává tím najevo až vibrující tvořivost jeho týmů,

jejichž šéfové vlastně chodí na kameru prezentovat vlastní inovace, vlastní práci, vlastní výsledky. Už to je psychologicky zajímavé, jak silnou roli hraje ve firmě demokracie a důraz na individualitu. Je evidentní, když se podíváte na keynotes z minulých let, že se Apple víc a víc vzdává toho, aby nechal někoho hodně vysoko postaveného mluvit o výdobytcích deseti týmů pod ním. Obrací smysl hierarchie naruby, což je správně, a velké ryby nechávají povídat o věcech, které jim přísluší, v relativně obecných frázích, nebo proto, že jsou v tom z nějakého důvodu nejlepší (jako Craig nebo Johnny Srouji, nikdo by o M2 nemluvil lépe než on). Tim Cook hraje jen tu roli, avšak nenahraditelnou, že vysílání zahájí a na konci se pod všechno podepíše a posvěť, co bylo právě světu oznámeno. Dohromady tak všichni utvářejí společenství, kde má každý svoji úlohu a v podstatě je na něm, aby svou práci dělal dobře, protože to shora koordinuje Cook, který je společně s nejvyšším vedením firmy zodpovědný za chod celého kolosu. V politice se tomu říká socialismus, tolik typický pro všechny korporátní společnosti.

MOMENT... VIDĚLI JSME PRÁVĚ APPLE CAR?

Zabíjáckou silou Applu je, jak víme, především to, že inovuje v jeden moment napříč všemi platformami.

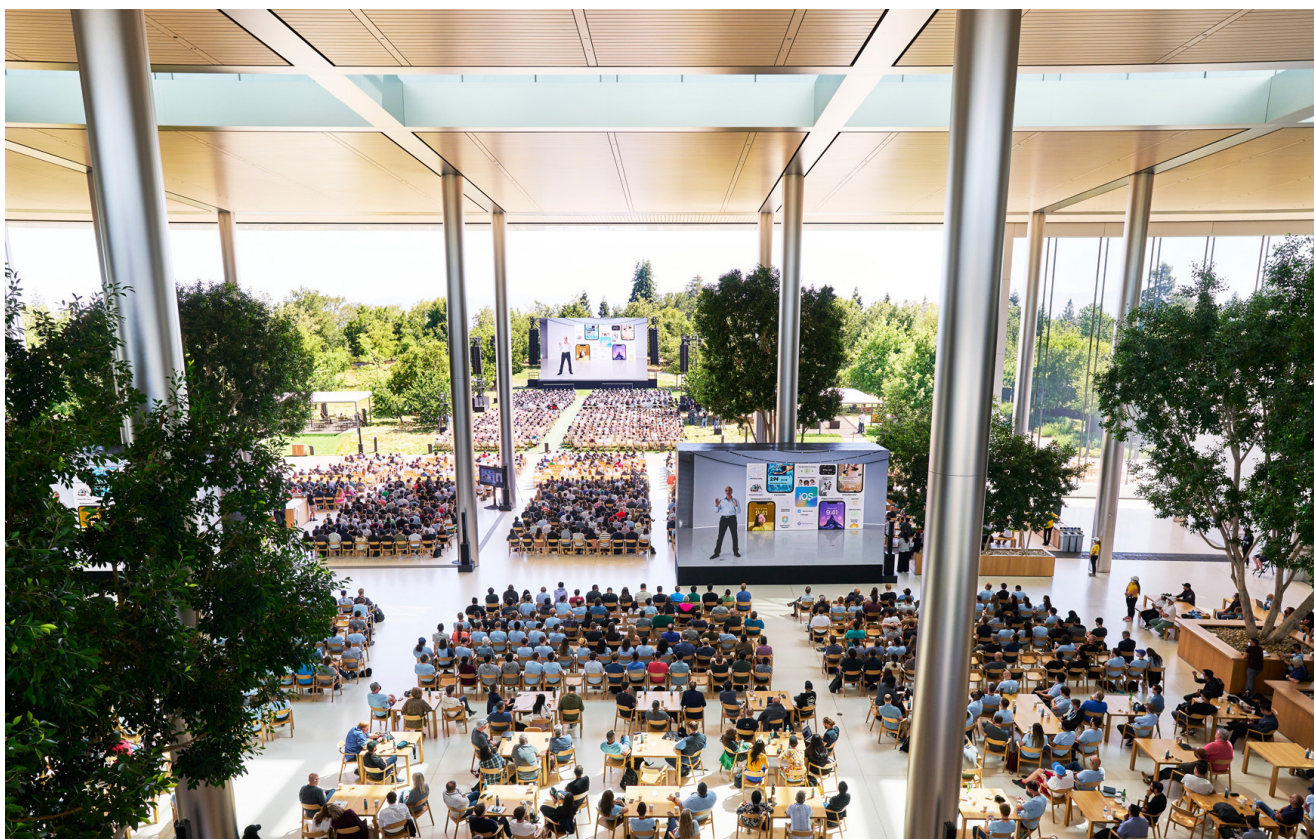


Jedná se o koordinované frontální tažení, kdy nezůstane kámen na kameni, vývojářům a inženýrům všechno projde rukama tam a zpátky, aby konečný výsledek byl komplexní, kontextuální a naprosto pragmatický. Žádné výjimečné řešení pro výjimečné případy, API na všechno a pro všechny, ať to má každý co nejjednodušší. To je typický Apple. Není teď tak úplně podstatné, které novinky který OS přinese, ať už je to rozšířený Mail (ó ano) pro Mac, iPad i iPhone nebo nová funkce Stage Manager, která nebude jen na macOS, nýbrž i na iPadOS, čímž dramaticky rozšíří všem uživatelům workflow. Oceňme prostě tu genialitu, která se za těmito kroky skrývá, protože Apple myslí skutečně na všechny typy jeho uživatelů a snaží se jim jít vstříc způsoby, které by mě ani ve snu nenapadly. Nikdy mi nechybělo nic jako Stage Manager a v podstatě všechny ostatní funkce, které na podzim přijdou, ale jsem opravdu potěšen tím, že je budu mít,

protože ony skutečně posunou možnosti již používaného hardwaru na další úroveň. Je to jeden ze způsobů, jak Apple udržuje svoje zákazníky ve varu, protože svým jedinečným uvažováním nepřestává přicházet s funkcemi, které zaprvé může nabízet jen on a zadruhé jsou nečekané a udělají obrovskou radost.

Všimli jste si ale okolo **40. minuty** té sekce o brutálním rozšíření CarPlay? Možná tomu nebude věnována náležitá pozornost, ale já se domnívám, že to, co Apple právě ukázal, je výsledek těch let vývoje technologií pro automobilový průmysl, o čemž se již několikrát sám Tim Cook nechal slyšet. Apple jasně deklaroval, že nebude vyrábět auta, a je to úplně logické. Nedovedu si představit, proč by to Apple měl dělat, když technicky auto nemá s počítačem nic společného a vyvinout další vůz se spalovacím motorem nebo elektromotorem by bylo něco jako nosit dříví do lesa. V čem ale všechny značky

Domnívám se, že to, co Apple právě ukázal v oblasti CarPlay, je výsledkem let vývoje technologií pro automobilový průmysl, o čemž se již několikrát sám Tim Cook zmínil.



v tomto průmyslu očividně tápou, je software. Předražené navigační systémy v autech, bezpochyby přemrštěné peníze investované do vývoje grafického rozhraní ovládacích prvků, které se stávají čím dál tím více digitálními, mnohdy problematické ovládání chytrých funkcí auta, protože menu jsou komplikovaná a auta stále schopnější... Problémů je několik a Apple už dávno ukázal, že se díky iPhone dá např. nahradit klíček pro odemykání. Bez klíčku dnes i nastartujete a tak je naprosto logické, že Apple hodlá se svými obrovskými zkušenostmi s laděním softwaru a hardwaru se vši parádou vstoupit do automobilového průmyslu, aby konečně nastolil řád.

Když už dnes v autech funkce CarPlay existuje a když většina lidí, kteří vlastní nebo chtějí „chytřé“ auto, mají iPhone (protože je nejprodávanější ve své kategorii), CarPlay nemusí zůstat jen přílohou nastavbou pro případ, že máte iPhone. CarPlay může a měl by být komplexním, koherentním prostředím, které je zároveň mozkiem celého auta. Do budoucna se z toho dost možná stane speciální operační systém, něco jako carOS, kterému Apple vytvoří samostatnou divizi, a automobilky budou vyrábět auta s operačním systémem Applu pro lidi, kteří mají alespoň iPhone. Tím by se geniálně propojily dva světy dohromady,

kde by značky dále vyráběly auta, což dělají nejlépe, a Apple by jim dodával software na míru, co by i splňoval estetické požadavky jednotlivých značek – určitě nechcete mít budíky z Kia Ceed, když řídíte Lamborghini... Software by byl tedy jednotný napříč všemi auty, ale naladěný přesně na motorizaci a počítačový systém konkrétní modelové řady. Tipuji, že tam jednou bude M1... A možná by to ani nemuselo stát tolik peněz.

NIKDY TO NEPŘESTANE

I když se to nemuselo zdát, i letošní WWDC bylo vzrušující od začátku do konce. Apple opět posunul operační systémy blíže k sobě, sjednotil nespočet zbytečných diskrepancí a otevřel dveře další vlně inovací a vylepšení, jichž se budeme moci dočkat v následujících měsících a letech. Apple dnes už uvažuje v několikaletých obzorech, plánuje daleko do budoucna a jeho role stále sílí. Už neuvidíme tolik skokových vylepšení ani revolučních nápadů, ale pozvolný a táhlý posun kupředu, pochopitelně neznámo kam, ale rozhodně na lepší místo než kde jsme teď. Apple rozumí, že IT je potřeba v mnoha ohledech úplně předělat, přenastavit naše chápání počítače (hardwaru) a jeho funkcí (softwaru), protože se z něj musí konečně stát vítaný společník každého z nás. Nikdy ale náš chlebodárc. 