

iPure^{cz}



ROZHOVOR:

Daniel Gamrot | Budoucnost **iPhonu** | Modré světlo
Co přinesl **iPod** | Čekáte **VR** od Applu?



iPure.cz 222/2022, šestý ročník | **Šéfredaktor a zakladatel:** Filip Brož

Redakce: Jan Březina, Jan Pražák, Marek Hajn, Daniel Březina, Jura Ibl, Karel Oprchal, Jan Netolička, Karel Boháček, Martin Adámek, Jakub Michlovský, Jakub Dressler

Editor: Marek Nepožitek | **Grafická úprava a sazba:** Cinemax, s.r.o., www.cinemax.cz

iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Postupně si zvykáme

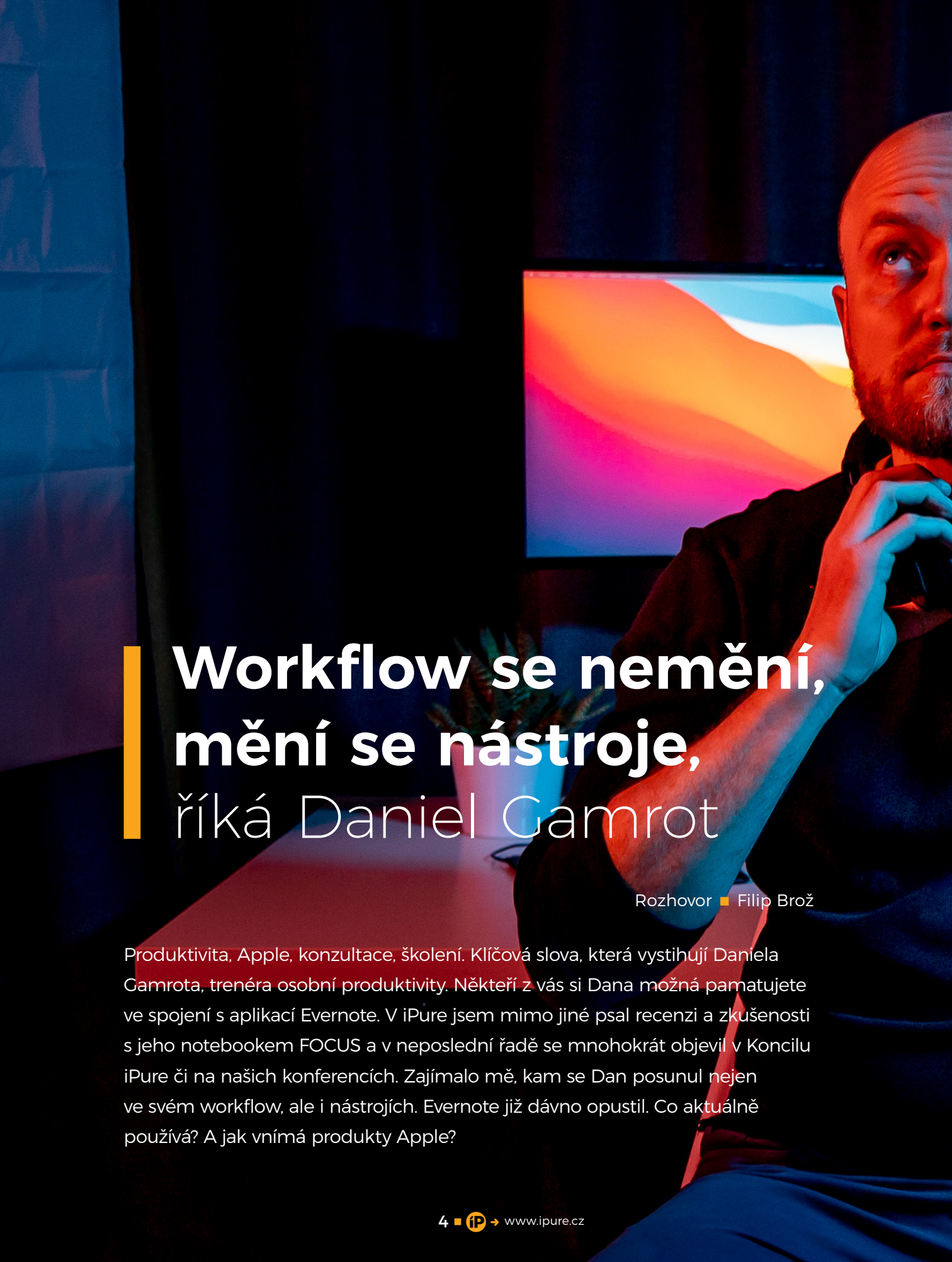
Editorial ■ Karel Oprchal

V polovině ledna jsem se zúčastnil výjezdního zasedání Akademického senátu Ostravské univerzity, kde bylo potřeba za účasti všech ústředních postav této instituce zkonzultovat vše, co aktuálně managementu školy leží na srdci. Jelikož školu spoluutvářejí nejen její zaměstnanci, ale také studenti, kterých je pochopitelně mnohem víc, za komoru studentů jsme byli pozváni i my, abychom mohli všechny záležitosti také komentovat. Co však považuji za veliký posun vpřed, je fakt, že celé zasedání automaticky probíhalo také online prostřednictvím Zoomu, a tato virtuální konference byla také rovnou použita jako oficiální archivní záznam ze zasedání. Bravo!

Nikoho totiž nemohlo překvapit, že se alespoň jeden z členů senátu z důvodu vlastní nemoci či kontaktu s nakaženým nebude moci osobně zúčastnit zasedání, takže jakmile se takoví lidé objevili, bez komplikací mohli zůstat doma a být s námi ve spojení na dálku. Usnášeníschopné zasedání v hybridní formě, nemo-cem navzdory. A tak by to mělo být! Doufám, že už nás všechny dávno opustila ta kdysi atraktivní myšlenka na nesmyslná omezování a distanc, takže se zase můžeme nadobro vrátit k milým osobním setkáním, a v případě nutnosti vstoupit do virtuálního prostoru, pokud se to touto cestou bude jevit praktičtější. Takové řešení mi přijde rozumné a udržitelné a je to bezpochyby ta nejlepší cesta, jak si udržet dobrou náladu. Nezapomínejme proto na chytré využití technologií tam, kde jsou potřeba.

O tom vám rovnou poví Filipův host v rozhovoru, který se chytrému používání technologií věnuje profesionálně. Podobně vás může nasměrovat i Honza Netolička, jehož tématem je v tomto čísle to zlotřilé modré světlo. Dejte si i jeho článek! Protože je ale taky potřeba si udělat ve věcech pořádek, podíváte se s námi do minulosti i budoucnosti. Kuba Dressler se bude věnovat iPodu, ikonickému produktu v hudebním segmentu, Danek možnostem VR v roce 2022 a Kuba Michlovský si vezme na paškál iPhone. Přijde letos aspoň v jednom z těchto odvětví nějaké milé překvapení? To bohužel nevíme nikdo – ale zase se můžeme těšit, bez čehož by to nebylo ono! Tak vám přeji fajn únor!





Workflow se nemění, mění se nástroje, říká Daniel Gamrot

Rozhovor ■ Filip Brož

Produktivita, Apple, konzultace, školení. Klíčová slova, která vystihují Daniela Gamrota, trenéra osobní produktivity. Někteří z vás si Dana možná pamatujete ve spojení s aplikací Evernote. V iPure jsem mimo jiné psal recenzi a zkušenosti s jeho notebookem FOCUS a v neposlední řadě se mnohokrát objevil v Koncilu iPure či na našich konferencích. Zajímalo mě, kam se Dan posunul nejen ve svém workflow, ale i nástrojích. Evernote již dávno opustil. Co aktuálně používá? A jak vnímá produkty Apple?



Dane, jaký je tvůj příběh – ty a Apple? Jaké bylo tvé první zařízení a proč ses rozhodl Apple používat?

Pamatuji si to naprosto přesně. Byl to iPhone 4S a důvod byl velmi prostý. V té době jsem byl čerstvě zamilovaný do své stávající ženy, která měla iPhone 3GS a trávila s ním spoustu volného i nevolného času. Moc se mi líbilo, jak iPhone fungoval, jeho jednoduchost a tak. A samozřejmě jsem nutně potřeboval mít stejnou značku telefonu, jako moje láska.

Osobně jsem tě poznal v dobách, kdy jsi začínal školit Evernote. Používáš ještě tuto aplikaci? Pamatuji si správně, že jsi byl přímo oficiální trenér Evernote?

Byl jsem Evernote Certified Consultant, což znamená, že jsem prošel jejich certifikačním procesem. Dělal jsem ho tehdy v Thajsku, což je vtipné, jelikož dlouhou dobu byla tato zkouška uzavřena pro Čechy a změnilo se to právě při mé první návštěvě Thajska. Trošku mi to hráblo do volného času, ale nechtěl jsem tu příležitost pustit.

Nebyl jsem jejich zaměstnanec, ale Evernote jsem reprezentoval skrze certifikaci. Několik let už jej ale nepoužívám, ztratil jsem v ně důvěru. Šlo

o technické problémy a to, jak se k nim stavěli. Už několik měsíců spokojeně používám Obsidian.

Čím se teď aktuálně živíš? Lze popsat tvůj běžný pracovní den?

No, moc nelze. Můj ideální týden je, že v úterý, ve středu a ve čtvrtek dělám tréninky, workshopy, konzultace. Primárně to je ze 70 % o osobní produktivitě a témata s tím spojená. Zbytek jsou virtuální prezentace. V pondělích se hlavně připravuji, ladím scénáře a agendy školení. V pátek je administrativní den. Řeším většinu e-mailů, i když se snažím odpovídat i v průběhu týdne, ale pouze na velmi malou část, která si z mého pohledu zaslouží co nejdřívější odpověď. Mám tam také prostor pro osobní vzdělávání a samozřejmě pohyb a čas s rodinou. Nejde to jednoznačně popsat.

Aktuálně jsou trendy „chytré poznámky“ aneb aplikace Obsidian. Není to složité? Dokázal bys v kostce vysvětlit své aktuální workflow pro poznámky či osobní myšlenky?

Složité to není. Workflow se nemění, mění se nástroje. Používám hlavně aplikace od Google a Obsidian. Tohle asi není na pár odstavců v článku. Mám to rozpracované v myšlenkové mapě a myslím



si, že tohle si spíše zaslouží samostatné video na YouTube.

Používáš ještě nějaké další přístupy? Co tradiční myšlenkové mapy, „skečnouty“ nebo třeba systém BuJo? A co tvůj FOCUS...

Notebook FOCUS rozhodně, zvlášť když potřebuji zklidnit a mám papírové období, například s rodinou v zimě v zahraničí, když nemám tolik výkonné práce a pracuji na koncepci. Z těch tradičních přístupů jsem stále hodně políben metodou GTD, takže hodně pracuji například s Inboxem, principem dalších kroků a tak podobně. Za posledních 13 let jsem si také na hodně věcí přišel sám. Už vím, že se nelze věnovat úplně všemu. Spíše dělat naplno ty věci, které jsou nejdůležitější. Jinak myšlenkové mapy a „skečnouty“ mám rád. Ani reMarkable mi však nenahradil papír, kterému dávám přednost.

Máš nějaké jiné „speciální“ workflow?

Nedávno jsem objevil Keyboard Maestro, natáčel jsem o tom i video. Ukázal jsem svoje základní makra a skripty, které používám. Zahodil jsem Alfred a další aplikace, a díky tomu jsem po dvou letech zase začal přemýšlet

o tom, co na Macu používám. Popřemýšlel jsem o textové expanzi, klávesových zkratkách. Moje práce se za poslední dva roky hodně změnila, jako všem. Více školím online. Nemyslím si však, že je to něco speciálního. Dále hodně používám checklisty. Moje práce je velmi jednoduchá a přímočará, buď školím, píšu nebo natáčím. Případně mám schůzky. Jsou to vše hodně opakované postupy.

Jsi více „iPad Only“ člověk, nebo jsi propadl kouzlu MacBooku s M1?

iPad jsem zahodil. Nevěděl jsem, na co ho mám používat. MacBook je lehký a udělám na něm více práce. Kdybych tolik neškolil online a nepotřeboval ty nástroje, které jsou pouze v desktopovém prostředí, například dvě plochy nebo prezentační pomůcky, tak bych o něm možná uvažoval více. Když pracuji na MacBooku a dívají se na mě nějací lidé, tak vůbec nerozumí tomu, co dělám. Mám hodně zažitě své postupy, makra, zkratky, gesta a další. MacBook je rychlejší a efektivnější a aktuálně bez něj dokážu udělat svoji práci tak dobře. Nechci snižovat kvalitu. iPad by byla jen věc navíc a neměl bych pro něj takové využití. Obecně se snažím mít méně věcí.



Kdybys mohl v iOS, iPadOS nebo macOS cokoliv změnit, co by to bylo?

Je tam spousta věcí, které jsou pro mě osobně hodně navíc. Přemýšlím... asi tradiční klišé – Siri v češtině, ač ji stejně raději používám v angličtině. Nejsem člověk, který by se hodně pipal ve funkcích a myslím, že Apple to má dost zmáknuté. Možná jen drobnost, o kterou jsem se v kontextu automatizace zajímal poslední dobou, a to Automator. Tam bych pár věcí poupravil. Jinak jsem spokojený, jelikož největší čas trávím v Obsidian a Google Chrome.

Jaké zařízení by sis přál, aby letos Apple představil?

Já používám „core produkty“, tedy iPhone, MacBook a AirPods. Největším zklamáním pro mě byly AirPods Pro (špunty). Ovládání je absolutně špatné a mačkání sluchátek je stupidní a po dvou letech mi odchází. Primárně je přitom používám hlavně v metru, abych si sem tam poslechl nějaký podcast. Nebo na procházce. Už jsem jednou vyměnil sluchátko a teď mám problém s druhým. Na tomhle by Apple mohl zapracovat. Jinak žádné speciální přání asi nemám. Místo Apple Watch používám Garmin, mám iPhone 11 Pro a už nejsem

tak velký geek, jako dříve. Jsem však zvědavý, co představí.

Tip na zajímavou aplikaci nebo službu?

Zrovna dávám dohromady podobný seznam pro jednoho klienta, tedy výběr aplikací pro iOS. Určitě Obsidian na poznámky. Nejlepší věc, kterou já sám používám i na seznamy úkolů. Určitě **Keyboard Maestro**. Pro mě středobod automatizace na Macu pro definování vlastních klávesových zkratk, makra, textovou expanzi a automatizaci obecně. Pak určité služby a aplikace spojené s OBS, tedy s virtuálními prezentacemi a školením, kdy mohu snadno připojit kameru a udělat online školení po technické stránce výjimečné. S tím se pojí i Stream Deck, který je velmi užitečný právě při prezentacích. Ale je to hardware, ne služba. I když existuje mobilní aplikace, kterou se brzy chystám vyzkoušet.

Také si nemohu vynachválit českou službu myTími, tedy virtuální asistenty, kteří za mě vyřeší spoustu věcí od změny trvalého bydliště, přes povolení k parkovacímu místu nebo defekt kolečka na našem kočárku, když jsem zrovna nebyl doma. Samozřejmě i pracovní věci, řešerše, přepisy textu, kurýrní služby. Je tam toho opravdu hodně a každý si vybere, co zrovna potřebuje. 



Jaká budoucnost čeká iPhone?

Magazín ■ Jakub Michlovský

Je to už patnáct let, co Apple převrátil svět mobilních telefonů vzhůru nohama. Na jednu stranu je neuvěřitelné, kam se telefony posunuly a kolik nového toho proti původnímu iPhonu umí. Na druhou stranu, jde stále o tu stejnou dotykovou placku. Fundamentálně se vlastně nezměnilo skoro nic. A to začíná být problém.



Uživatelé to asi nebudou chtít slyšet, ale výrobci tohle už dávno ví: klasické smartphony jsou na evolučním vrcholu a nemají se už moc kam posunout. V budoucnu tedy smartphony čeká obvyklé zvyšování výkonu, vylepšování displejů, rychlejší nabíjení, lepší fotoaparáty a možná přidání nějakého čidla, které vám doteď v telefonu nechybělo. Stačí se podívat do minulosti, co se změnilo za posledních pět let. A přesně tohle se dá analogicky čekat u vývoje v dalších pěti letech. Otázka zní: Je to špatně? A rovnou si odpovím: „Vůbec, tohle je naprosto v pořádku.“ Smartphony se dostaly do stejného stavu jako notebooky, u kterých fungují mezigenerační změny podobně, ale už daleko delší dobu.

JE OHÝBÁNÍ TELEFONŮ TA CESTA?

Jestli se za těch posledních 15 let objevilo něco, co může svět telefonů znovu změnit, tak jsou to ohýbací displeje. Skládací, rozkládací, rolovací a kdo ví, jaké další konstrukce nás v budoucnu čekají, jsou skutečně značným odkloněním se, od původního iPhone. A nejde jen o odlišnost fyzickou, ale především si takováto zařízení vyžadují jiný přístup k ovládání. A opět se zeptám, jen tak do větru: „Bude iPhone s ohebným displejem?“ Budu odvážný a řeknu, že si v současnosti myslím, že bude.

Mám k tomu ale doplnění; ohebný iPhone se neobjeví dříve, než technologie ohebných displejů dospěje. A rozhodně se kvůli tomu nepřestanou prodávat a vyrábět iPhone klasické konstrukce.

Pokusím se to celé trochu vysvětlit. Současné ohebné displeje nejsou, minimálně dle mého úsudku, pro perfekcionista smýšlející Apple v takovém stavu, aby je použil. Jde třeba o to, že je vidět místo skladu a skládací telefon zatím nikdo neumí utěsnit proti prachu. Proti vodě už to možné je. Navíc mechanická odolnost ohebného displeje je pochopitelně o dost slabší než klasický panel pod tvrzeným sklem. Nicméně u všech výtek si myslím, že je to jen otázkou času, než se vyřeší. Bohužel si myslím, že to znamená ještě minimálně rok nebo dva čekání, pak by mohl být ohebný displej tak perfektní, že jej použije i Apple.

A až se ohebný iPhone objeví, bude muset Apple vymyslet hromadu úprav v iOS a dost měnit logiku používání. Když půjde o „věčko“, bude třeba nějak pracovat s notifikacemi, když je telefon zavřený. Nebo půjde o nějakou formu rozevírání, či rolování telefonu, kdy se bude měnit poměr stran obrazovky a tím pádem bude třeba přizpůsobit aplikace a vlastně celou logiku používání. Z tohoto důvodu si myslím, že klasické iPhone budou v prodeji souběžně a konzervativní zákazníci tak nebudou o nic ochuzeni.



Pokud půjde o telefon typu věčko, možná Apple přistoupí k tomu, že jej nebude profilovat jako špičkové zařízení na, či snad i nad, úroveň současných modelů Pro. Může jít o lifestylový stroj, který by tak cílil na úplně jiného zákazníka. Pokud by šlo ale zařízení rozevírací, či rolovací, kde by telefon disponoval velkým displejem, pak je cílení na profesionály docela zřejmé a takovýto telefon by jasně mířil nad modely Pro a to nejen cenou, ale možná i výbavou.

SOFTWARE ZAMÍCHÁ KARTAMI

Možná budu znít trochu jako škarohlíd, ale rychlejší procesor a nečekaně zase o něco lepší foťák mě minimálně další dvě generace nechávají docela chladnými. Těším se ale na to, kam se posune software. A nemyslím to, že se přebarví nějaká ikonka. Jde mi o pokračování v nastoleném trendu, kdy pomáhá umělá inteligence a do jisté míry

také automatizace. Bohužel v naší kotlině dost trpíme tím, že mluvíme sice krásným, ale pro zbytek velkého světa naprosto bezvýznamným jazykem. A než v tomto doženeme svět, bude to ještě chvíli trvat.

Když odhlédnu od lokálního pohledu k pohledu globálnímu, tak nás čekají velké věci a opravdu se ani nesnažím dohlédnout tam, kam až nás mohou inženýři z Applu dovést. Nicméně je i tady možné se odpíchnout od trendů, které jsou vidět už několik let: ochrana soukromí, kontrola a vyhodnocování zdravotních dat a hlavně to, že vám telefon ukáže jen ty důležité notifikace ve správný čas. Že třeba pochopí, na co se vás někdo v mailu ptá a nachystá několik odpovědí, ze kterých si vyberete. Bude to právě software, kde se v následujících letech budou dít velké věci. A budou tak velké, že vám pokrok v hardwaru přijde zcela zanedbatelný.

Když odhlédnu od lokálního pohledu k pohledu globálnímu, tak nás čekají velké věci a opravdu se ani nesnažím dohlédnout tam, kam až nás mohou inženýři z Applu dovést.



THE NEXT BIG THING

Zatímco v předchozích bodech jsem vycházel ze svého skoro desetiletého know-how při testování telefonů a snažil jsem se o realistický pohled, tak teď oboje můžu zase rozcupovat na kousky. Tohle je totiž Apple, který si může dělat, co chce, a dávat nesmyslné peníze do výzkumu a každý den zkoušet nové a nové slepé cesty.

Ohebný iPhone vůbec nemusí vzniknout, Apple může držet klasické iPhony při životě neskutečně dlouho, ale bude k nim nabízet takové služby a takových software, že hardwarové finesy konkurence nechají loajální zákazníky zcela chladnými. A upřímně, tohoto si jde všimnout už teď. iPhony 13 rozhodně nemají všechny vychytávky, které má konkurence, a jsou tu i technologické směry, kde vyloženě zaspaly, ale uživatelům je to srdečně jedno.

Dovolím se tedy vymyslet ještě jeden scénář, kdy iPhone skončí zcela v zapomnění, podobně jako iPody. A ten důvod je docela jasný: Apple by musel uvést zařízení, které iPhone nahradí, a přitom nabídne ještě něco navíc. Dlouze se spekuluje nad různými implantáty, ale to si myslím, že je velmi nerealistické. Když se člověk podívá, jakou nedůvěru mají lidi k očkování, těžko se pohrnou na operace, aby jim do těla někdo vložil

elektroniku. Takže si dovolím tvrdit, že to bude muset být nějaká „nositelnost“, která se na lidské tělo aplikuje neinvazivně. Čímž se do značné míry omezuje pole působnosti. A teď se může divoce spekulovat, jestli to budou brýle, náramky, chytré kontaktní čočky, nebo snad spojení všech těchto zařízení...

V současné době to možná ani neví sám Apple, ale jistě má laboratoře plné prototypů a zkouší, jak posunout, vylepšit, nebo možná nahradit iPhone; zařízení, které se stalo symbolem naší doby a lidi jej přijali za své.

JISTOTA ABSOLUTNÍ NEJISTOTY

Skvělé je, že se s dalším iPhonem musí něco stát, někam se posune, něco se u něj změní. Může to být drobnost, která se z pohledu historie stane zcela marginální, může to být velký skok, který změní mobilní trh. Nejkrásnější je, že tohle nikdo neví. Nikdo neví, jestli to přijde teď, za tři roky, nebo vůbec nikdy. Berte tedy vše zde sepsané s jistým nadhledem, a byť si za svými vizemi stojím a mám na ně docela čich, mohu se šeredně mýlit. Těším se, že za několik dekád najde někdo tento text a já budu prohlášen za vizionáře, nebo za někoho, kdo minul terč o dvě koňské délky. 



Blokace modrého světla

Magazín ■ Jan Netolička



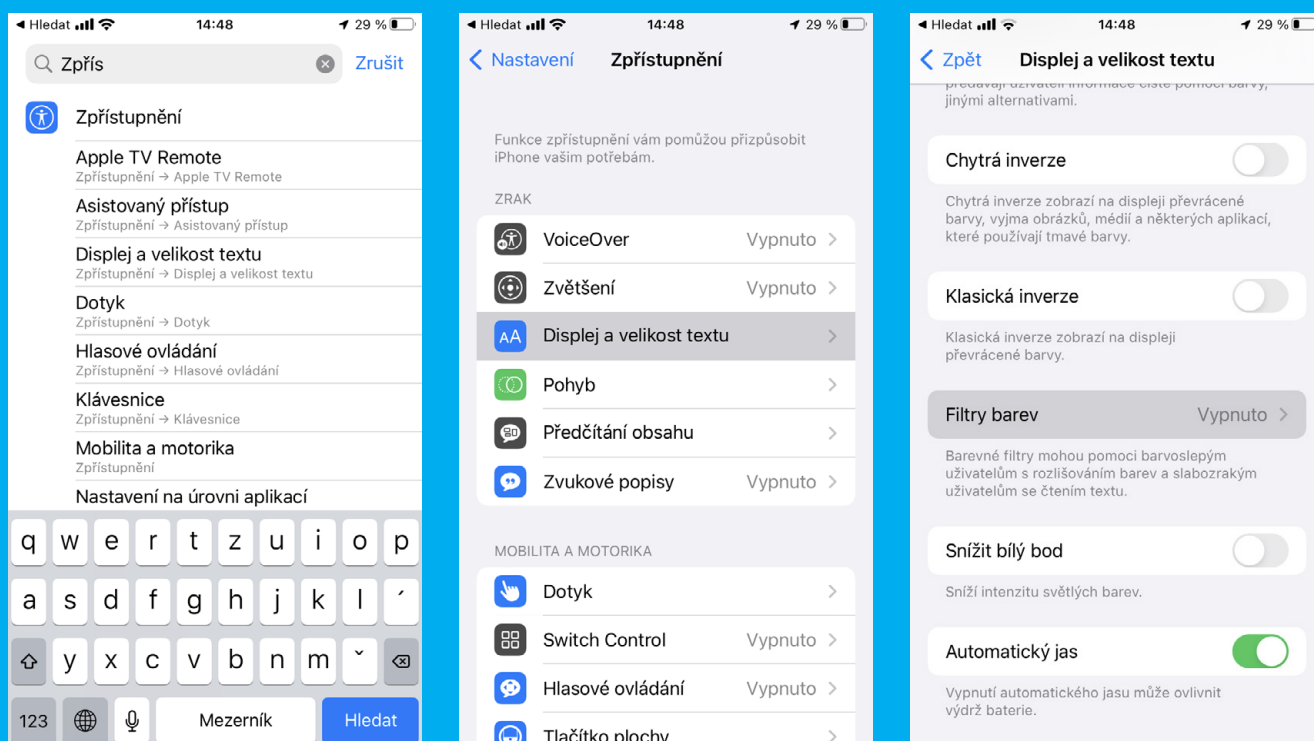
Modré světlo. Termín, který poslední dobou slyšíte všude. Určitě víte, že je to něco, co není zrovna ideální, hlavně před spánkem. Pojdte se dnes se mnou podívat na tuto problematiku trochu do hloubky, a hlavně zjistit, jak se modrého světla zbavit přímo ve vašem iPhoneu a iPadu.

Zaslechli jste již v poslední době termín „modré světlo“? Pokud ano, předpokládám, že to bylo někde ve spojení s brýlemi a spánkem. Pojdme si dnes říct co tedy vůbec to „modré světlo“ znamená a proč by nám všem mohla jeho redukce pomoci ke kvalitnějšímu spánku. A hlavně, jak ho před spánkem snadno eliminovat z vašeho iPhoneu či iPadu.

CO VŮBEC JE MODRÉ SVĚTLO?

Modré světlo je všude kolem nás již od narození. Rozdíl je vždy v jeho intenzitě a formě. Modré vlnové délky nás ovlivňují jak z přírodních zdrojů, tak i z displejů zařízení.

O barevném spektru jste možná již slyšeli na základní škole. Sluneční záření v sobě obsahuje červené, oranžové, žluté a modré paprsky světla. Kombinace tohoto spektra barevných světelných paprsků vytváří to, co nazýváme „bílé světlo“ nebo sluneční světlo. Modré světlo je tedy jednoduše pouze součástí barevného spektra. Trochu se to zkomplikuje, jakmile se koukneme na vlastnosti modrých vlnových délek.



JAK MODRÉ SVĚTLO OVLIVŇUJE SPÁNEK?

Naše oči jsou schopné vnímat všechny barvy spektra. Celá problematika spočívá v krátkých vlnových délkách a vysoké energii modrého světla. To pak má vliv na bdělost, spánkové cykly a produkci hormonů.

V knížce Proč spíme od Matthew Walkera, jsem se dozvěděl velmi zajímavý údaj o lidském těle. V těle máme své vlastní vnitřní hodiny. Sami jste již určitě zažili ráno, kdy jste se sami od sebe vzbudili pár minut, ne-li sekund před budíkem. Tělo jednoduše vědělo, kolik hodin právě je. Celý proces si také vědci vyzkoušeli na rostlinách, konkrétně na slunečnici, kterou dali do tmavé místnosti, a ta se bez ohledu na slunce sama ve správný čas rozevřela a otáčela.

Kdysi, po většinu lidské historie byl spánkový rytmus úzce spojen s východem a západem slunce. Vše bylo tedy naprosto přirozené. Ze sluníčka jsme dostávali znamení, že ještě není čas spát, jakmile zapadlo a byla tma, mozek se zahltl melatoninem a lidé šli spát. Melatonin, který máme v těle, nám navozuje pocit únavy a pomáhá nám usnout.

Problém dnešní doby tedy začíná ve chvíli, kdy své tělo těsně před spánkem zahltíme modrým zářením z telefonů. Právě modré vlnové délky jsou

pro tělo a mozek znamením, že ještě není čas jít spát, protože je stále den a náš melatonin odsune pocit únavy a spánku. Mimochodem, na stejném principu funguje i káva.

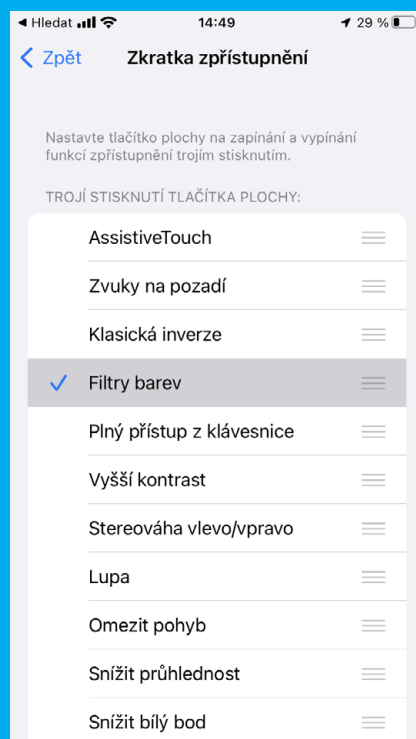
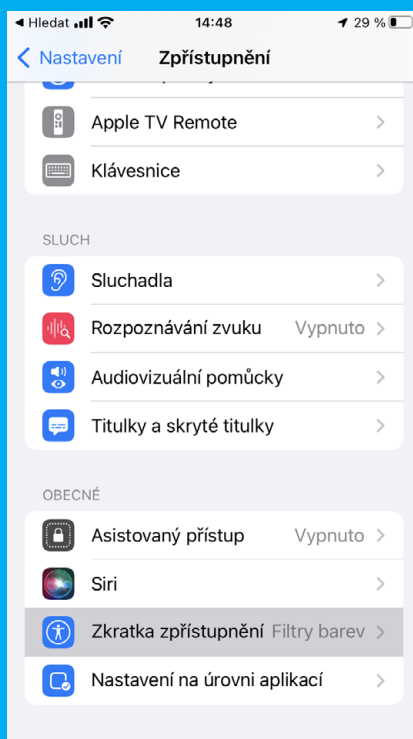
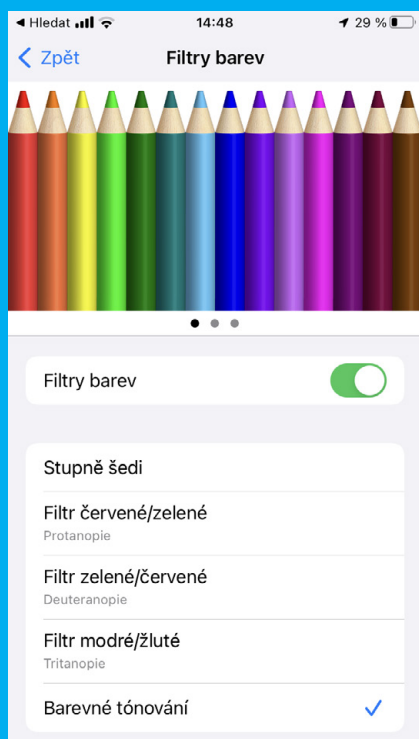
Bez potřebného melatoninu se hůře usíná – usnete později a ráno se vzbudíte s pocitem horšího vyspání, a navíc tělu dáváte i menší čas na spánek, ve kterém se děje nesčetně potřebných procesů pro správné fungování našeho těla.

JAK SE TEDY PŘED MODRÝM SVĚTLEM CHRÁNIT?

Chránit se lze velmi jednoduše. O brýlích s filtrem proti modrému světlu možná víte. Ty si samozřejmě můžete zakoupit, ale opatrně při výběru. Je hodně kopií, které ve výsledku žádné modré světlo neodstraní. Vybrat si můžete, zda chcete brýle na celodenní nošení nebo „silnější“, které si stačí vzít třeba jen hodinu a půl před spánkem.

Celodenní brýle odstraní okolo 20 % modrého světla, zatímco brýle, které jsou vhodné před spánkem, zvládnou odstranit 100 % modrých vlnových délek.

Já bych vám zde ale rád ukázal, jak se naprosto zadarmo a jednoduše chránit proti modrému světlu,



kteří na vás působí z obrazovky iPhone či iPadu. Jinak řečeno, řešení, kdy si s čistším svědomím mohou číst před spaním maily.

NIGHT SHIFT OPRAVDU NESTAČÍ

Pro ty z vás, kdo si říkáte, proč nestačí použít režim Night Shift či jiný režim na potlačení modrého světla (režim, kdy vám zežloutne obrazovka), platí, že jste ve stejné situaci jako já před pár měsíci.

Na odpověď jsem narazil u pana Hynka Medřického, který v pár sekundách ukázal, kolik modrého světla i v režimu Night Shift stále vyzařuje. Reels video naleznete zde. Je ho stále hodně na to, aby se nám spánek mohl zlepšit.

O brýlích s filtrem možná víte. Ty si samozřejmě můžete zakoupit, ale opatrně při výběru. Je hodně kopií, které ve výsledku žádné modré světlo neodstraní.

JAK 100% ZABLOKOVAT MODRÉ SVĚTLO NA IPHONU?

Stačí, když si na svém iPhone zapnete červený filtr, který vám z obrazovky odstraní již opravdu všechny modré vlnové délky: **NASTAVENÍ – ZPŘÍSTUPNĚNÍ – DISPLEJ A VELIKOST TEXTU – FILTRY BAREV – ZAPNOUT FILTRY BAREV – VYBRAT ČERVENOU PASTELKU – BAREVNÉ TÓNOVÁNÍ** posunout na maximum.

JAK FILTR SPUSTIT

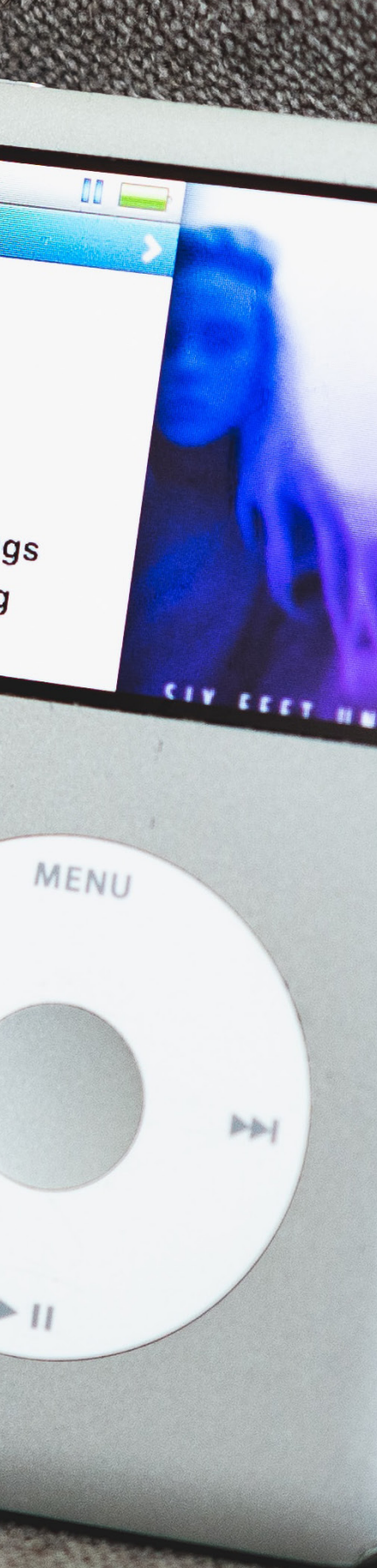
Aktivovat (a deaktivovat) filtr jde následně velmi jednoduše pomocí této zkratky: **ZPŘÍSTUPNĚNÍ – ZKRATKY ZPŘÍSTUPNĚNÍ – FILTRY BAREV**. Filtr se vám následně spustí při trojstisku Home Button tlačítka či zamykacího tlačítka na Face ID telefonech.

Zapnutí červeného filtru na iPhone je velmi jednoduché, nemyslíte? Myslím si, že je to malý doplněk do každodenního života, který nám opravdu může pomoci s lepším spánkem. Řešili jste vy sami tuto problematiku? Jaké řešení používáte? Určitě mi dejte vědět! Já se momentálně rozhoduji, zda si koupit právě brýle s ochranou proti modrým vlnovým délkám a zkusit mít ještě kvalitnější spánek. 

Legenda jménem iPod

Magazín ■ Jakub Dressler

„S iPodem Apple vynalezl zcela novou kategorii digitálních hudebních přehrávačů, které vám umožní strčit celou vaši hudební sbírku do kapsy a poslouchat ji, ať jste kdekoli,“ uvedl Jobs v tiskové zprávě. „S iPodem už nikdy nebude poslech hudby stejný.“



Před pár měsíci iPod oslavil 20 let. Jak jsem psal již dříve v článku o iPhone 13 mini, svět elektroniky jsem začal vnímat až kolem roku 2010. O člověku jménem Steve Jobs jsem se dozvěděl až v den jeho smrti. Když můj bratr donesl iPhone 3GS domů, byl to pro mě jen chytrý telefon za strašně moc peněz. Sám jsem měl v kapse Sony Ericsson K750i. Proto jsem si říkal, že by bylo pro naše čtenáře zajímavé podívat se na iPod s odstupem času a zamyslet se, proč se dodnes prodává.

TROCHA HISTORIE

Psal se rok 2001. Na trhu už pár přehrávačů bylo, ale byly nepohodlné na ovládání a měly spoustu dalších nedostatků. Dva roky před tím způsobila revoluci hudební služba Napster od Shawna Fanninga a Seana Parkera. Hned po pár měsících využívalo Napster okolo 60 milionů lidí. Tato služba ale dlouho nevydržela. V roce 2000 skupina Metallica žalovala Napster a o rok později soud vyhrála. Napster tedy skončil a lidé si zase museli získávat digitální muziku jinde. Navíc v září 2001 byl spáchán teroristický útok v New Yorku a většina lidí v Americe tehdy moc nemyslela na muziku. Přesto, v úterý 23. října 2001, Steve Jobs změnil historii. Právě představil novinářům iPod!

Po návratu do Apple Steve Jobs začal dělat velké změny a jeho společnosti se zase začínalo dařit. Cesta k iPodu začala v roce 2000, když Apple koupil práva k službě SoundJam a přetvořil ji do iTunes, které představili světu v roce 2001 na Macworld Expo v San Franciscu. Teď už byl před nimi jediný problém – dát světu přehrávač.

Jen pro srovnání – v té době byl asi nejpopulárnější přehrávač Rio PMP300. Tento přehrávač byl poháněn baterií typu AA, měl vnitřní paměť 32 MB (s rozšířením maximálně 128 MB) a nebyl nijak jednoduchý na ovládání. Když Steve Jobs představil iPod, bylo to úplně o něčem jiném. Z dnešního pohledu „šílený tloušťák“ vážil 184 gramů, měl až 10 GB vnitřní paměti, 2" displej, a cena byla 400 dolarů. Tehdy se objevila poprvé ikonická reklama: „Say hello to iPod – 1,000 songs in your pocket.“ To byl ale skok! Ze 128 MB na 10 GB paměti!



Hlavní výhodou ale bylo ovládání. Applu se povedlo za pár měsíců vymyslet unikátní ovládání – scroll wheel. Toto byl nápad Phila Schillera, kterému vadilo (stejně jako všem ostatním), že u konkurence musíte zmáchnout pokaždé tlačítko Další, když hledáte písničku. Dostal nápad, který udělal z iPodu na ovládání neuvěřitelně jednoduché a rychlé zařízení. Díky scroll wheel jste se mohli přesouvat mezi písničkami během několika sekund místo otravného klikání.

U iPodu jste si tedy vystačili s 5 tlačítky a jednou dotykovou plochou. Přesto měl i pár nevýhod. iPod neměl podporu jiného počítače než počítačů od Apple. Navíc stál již zmíněných 400 dolarů, což byl asi dvojnásobek ceny ostatních přehrávačů. Přes to všechno se iPod začal prodávat dobře a ještě více se mu začalo dařit s 2. generací. Lidé začali milovat iPod i díky bílým sluchátkům, která začala být módním doplňkem. Dr. Michael Bull, kterému se později začalo přezdívat Professor iPod, řekl: „iPod se stal první kulturní ikonou 21. století.“ V Applu si samozřejmě uvědomovali, že se iPod a jeho bílá sluchátka stávají něčím unikátním, a tak hned vytvořili další již ikonickou reklamu s tančícími lidmi a jejich sluchátky.

Dalším mezníkem byl rok 2003, když Apple umožnil instalaci iTunes na platformě Windows. Také

představili iTunes Music Store, kde hned na začátku bylo přes 200 000 písní, kde se dala muzika legálně a hlavně za poměrně nízkou cenu koupit. Díky tomu se iTunes Music Store brzy stal nejpopulárnějším obchodem s digitální hudbou.

Od té doby se iPodu náramně dařilo. Miliony prodaných kusů, rozšíření verzí a snížení ceny – to všechno dopomohlo k nebývalému úspěchu iPodu. Apple v dalších letech představil iPod mini, iPod Shuffle, iPod Nano a iPod Touch. Potom ale přišel rok 2007 a s ním iPhone. Když Steve Jobs prezentoval iPhone, tak jej představil jako spojení iPodu, telefonu a internetu. Ukázal světu další vývojový stupeň. A prodeje iPodu začaly padat, protože jeho funkce převzal iPhone, ale Apple se nehodlal vzdát svého ikonického zařízení. Přišel s iPodem Touch, což byl „iPhone bez SIM karty“ za 200 dolarů. A světe, div se – iPod Touch se prodával velmi dobře. A očividně se prodává dodnes, protože Apple jej má stále ve své nabídce.

IPOD DNES

Nikdo nemůže iPodu upřít úspěch. Mnoho lidí našlo svoji cestu k produkci Apple právě přes iPod. Já si ale pokládám otázku, proč bychom si měli koupit iPod v roce 2022. iPod Touch sice umí spoustu



věcí – můžete se dívat na filmy a seriály v Apple TV+, hrát hry v Apple Arcade a samozřejmě poslouchat hudbu. A to vše za 5 999 korun za 32GB verzi. Bez koruny šest tisíc? Opravdu? Dokázal bych pochopit, kdyby si někdo chtěl koupit iPod Shuffle, protože nemůže nebo nechce mít Apple Watch a chce chodit běhat bez iPhone. Podle mě by Shuffle byl daleko užitečnější než Touch. Je miniaturní, připevníte si jej na oblečení a jdete. Na sport a offline procházky přírodou by to bylo ideální zařízení.

Kdo by si ho tedy mohl koupit? Napadají mě dvě skupiny lidí – zaměstnanci a děti. Zaměstnanci jako jsou řidiči nebo baristi. Pro ně by mohl iPod být něco jako mediální centrum. V kavárně si dokážu představit, že by iPod společně s HomePodem mohli skvěle vytvářet atmosféru. Řidiči by také mohli využívat iPod jako mediální centrum své kabiny. iPod má ale malou baterii, hudbu sice dokáže přehrávat okolo 20 hodin, ale video je na tom výrazně hůř – 4,5 hodiny. A pak samozřejmě děti. Toto je velmi častý argument.

Malý, „levný“ a když se rozbije, tak to tak neboli. Takové vstupní zařízení do světa Applu. Ale pořád mi tam vadí ta cena 5 999 Kč. iPhone SE, který by byl asi nejbližší, co se velikosti týče, stojí v základní

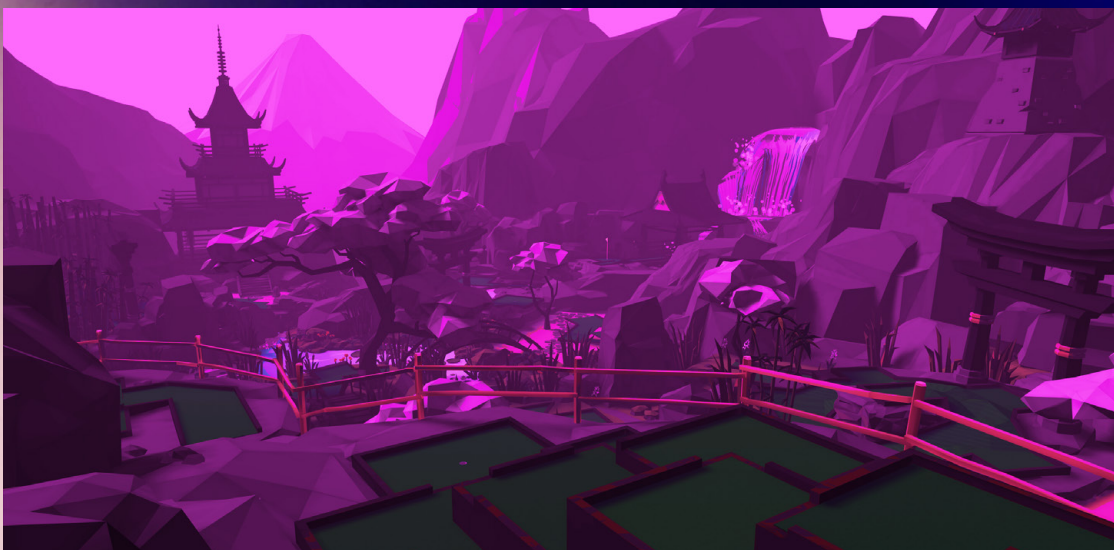
verzi 11 690 Kč za 64GB verzi. Já bych třeba svému dítěti nekoupil iPod už jen proto, že bych se mu nemohl dovolat. A na hraní doma, přehrávání muziky a filmů... To už je lepší ten iPhone, protože umí to, co iPod, ale měl bych navíc i přehled o svém dítěti. iPod nemá GPS, nemá možnost SIM karty... Takže vlastně jediná logická varianta mi přijde ta kavárna. Ale pochybuju, že někdo bude chtít dávat 6 000 korun jen za iPod.

iPod změnil svět, ale už se stal minulostí. Je to prostě stará a překonaná technologie. Stejně jako budou chytré telefony za pár let. Prostě přijde jiná a lepší technologie. Při pátrání po historii iPodu jsem se přesvědčil o tom, že Apple nedělá revoluce. Prostě vezme to, co už máme, a zdokonalí to. A díky tomu máme Apple rádi. Podle mě bude verze iPod Touch z roku 2019 tou poslední. Když se podíváte na stránku apple.com, tak už iPod nenajdete v liště produktů. Apple určitě chápe, že iPod je čím dál více neaktuální. Ale to přece vůbec nevadí. iPod dal světu hrozně moc. Kdo ví, jak by se bez něj Applu dařilo. Na konci 90. let byl Apple v koncích a nebýt návratu Steve Jobse, nebýt jeho víry v internet a digitální distribuci muziky... Kdo ví, jaká by byla historie bez iPodu. 

Konkurenceschopná VR od Applu

Magazín ■ Daniel Březina

Rok 2022 se zatím tváří jako rok virtuální a rozšířené reality. Sony vydá dlouho očekávanou PlayStation VR 2, Oculus plánuje vydat Pro verzi svého Questu a dle různých rumorů to vypadá, že i Apple letos konečně vstoupí na trh zařízení nové generace. Co by měl headset od Applu splňovat, aby byl lepší než konkurence, a co od něj už tak automaticky očekáváme?



Hypotetický headset od Applu budu srovnávat primárně s Meta Quest 2. A to z jednoduchého důvodu. Quest 2 je totiž nejprodávanější a nejpoužívanější VR ve dvou různých kategoriích. Ať už se jedná o PCVR, tedy o zařízení, ke kterému potřebujete výkonný herní počítač, nebo o kategorii standalone headset – zařízení, ke kterému nic dalšího nepotřebujete. Zároveň se Quest 2 stal v USA naprostým vánočním trhákem.

DESIGN A POUŽITÉ MATERIÁLY

Design je velmi subjektivní záležitost, každý má jiné preference. Ale asi každý musí souhlasit s tím, že Apple má jedinečný design. Každý pozná iPhone, každý pozná MacBook. Kdybych dnes vedle vás položil různé headsety, od různých firem, byly by pro vás designově zaměnitelné. Tady šla společnost Meta o malý krok dál, a svůj Quest 2 alespoň rozlišila barvou. Quest 2 je bílý, všechny ostatní headsety jsou zaměnitelně černé/tmavé.

Připomíná mi to situaci na trhu s mobily před příchodem iPhone. Všechny telefony vypadaly stejně, občas někdo přišel se zajímavým designem, ale mainstream byl jasně daný. Až pak přišel iPhone a změnil jak designový směr, tak i funkční. I Steve Jobs si na památné keynote z ledna roku 2007

stěžoval na to, že telefony jsou zaměnitelné plastové cihly se zbytečnými plastovými tlačítky.

Nyní trocha (krátké) historie k Meta Quest. První verze stála v základu 399 USD, měla gumový pás kolem hlavy, který držel její tvar, a textilní výplň v samotném headsetu. Nebylo to nic extra, ale za tu cenu to bylo velmi příjemné. Quest 2 stojí v základu 299 USD a místo gumového pásu kolem hlavy nabízí pouze obyčejný pásek s plastovými přezkami a molitan jako výplň headsetu. Samotný headset zůstal plastový. V praxi to je tak, že si k headsetu dokoupíte pořádný pás kolem hlavy, který nabízí přímo Meta, a pohodlnou výplň headsetu od výrobců třetích stran.

Nebál bych se, že headset od Applu bude působit jako levná plastová krabíčka. Problém je, že u headsetu se musí řešit i hmotnost samotného zařízení, respektive její distribuce. U základního Questu 2 je celkových 500 gramů soustředěných na přední část hlavy. Při koupi lepšího pásu kolem hlavy se pocítová váha sníží, podobně jako u batohu, když použijete hrudní pásy. Bude headset od Applu hliníkový? A jaká bude výplň headsetu? Bude se v tom člověk potit už po deseti minutách? A jak to bude absorbovat pot?

EKOSYSTÉM

Další bod, u kterého je jisté, že bude splněn. Headset od Applu vám dovolí si pustit hudbu z Apple Music



nebo prohlédnout fotky. Pokud to headset umět nebude, bude to nejen velké zklamání ze samotného headsetu, ale hlavně velké zklamání z Applu, který razí svůj ekosystém za každou cenu.

Quest 2 je na tom o poznání hůř. Teprve nedávno přibyla možnost komunikovat s člověkem pomocí Messengeru, případně dostávat notifikace, že vám přišla nová zpráva. Relativně nová je i možnost propojit Quest 2 s telefonem, který v sobě má Android. To potom můžete dostávat všechny telefonní notifikace. Ještě jednou zdůrazním, že tohle se od headsetu od Applu očekává už tak nějak automaticky. A samozřejmě bez nutnosti zdlouhavého párování. Prostě to má fungovat.

Zajímavé bude sledovat využití funkcí Handoff, případně Universal Control. Bude možné začít brouzdat webovou stránkou na iPhone a přejít plynule do virtuální reality? Universal Control nabízí ale mnohem zajímavější využití. Už dnes můžete ve virtuální realitě tvořit rozsáhlé 3D scény. Například environment pro jednu z nejúspěšnějších VR her, Walkabout Mini Golf, je tvořen ve virtuální realitě. Samotné 3D objekty se vymodelují na počítači a konkrétní level se vytváří ve VR. Jednoduchá kooperace mezi MacBookem a VR headsetem by byla bombastická.

APLIKACE A SMYSL ZAŘÍZENÍ

Okruh s největším počtem otázek. Co bude smyslem headsetu od Applu? K čemu bude sloužit? Bude to primárně herní zařízení? Bude to zařízení určené pro průmysl, podobně jako headsety od firmy Varjo? Definuje úplně novou kategorii použití a ukáže nám směr, kterým se bude celé odvětví vydávat? Nebo nás bude čekat s druhou generací obrat, jako jsme to viděli u Apple Watch?

Ruku v ruce s tím jdou aplikace. Ještě před více než rokem bych si tím nebyl jistý, ale dnes si troufám tvrdit, že headset od Applu bude podporovat aplikace pro iOS. Úplně stejně jako je dnes podporují Macy s Apple Silicon. Apple si tak odškrtně povinný marketingový tah „máme nejvíc aplikací pro virtuální realitu“.

Otázkou je, co nativní aplikace, určené pouze pro virtuální realitu. U představení každého zařízení nám Apple ukázal, jak se bude používat, jaké aplikace si na něm představuje. Ať už se jednalo o nativní aplikace, profesionální aplikace od Applu nebo o aplikace vývojářů třetích stran.

Velkou neznámou jsou také vývojářské nástroje. Dnešní vývojářské nástroje jsou optimalizované primárně pro iOS vývoj, macOS je s malým odstupem na druhém místě. Obě dvě platformy



Nejenom my, uživatelé, čekáme na headset od Applu. Celé odvětví je ve stavu vyčkávání, kam ho Apple posune.

jsou ale 2D. Virtuální realita pracuje s třetím rozměrem a vývojářské nástroje pro 3D grafiku má Apple velmi rozpačité, skoro až nepoužitelné. Aktuálně preferuje používání herního engine Unity, v minulosti hrál ale prim herní engine Unreal. Nechce se mi věřit, že Apple nenabídne nativní vývojářské nástroje pro zařízení budoucnosti. Internetem kolují drby, že aktuální soudní spor s firmou Epic, která vytváří již zmíněný Unreal Engine, slouží k oslabení pozice Epicu. Microsoft byl nedávno nakupovat v herních vodách, tak proč by nemohl i Apple...

V roce 2017 představil Apple vývojářům nástroj pro tvorbu AR aplikací. Bylo to velmi neobvyklé. Ke každému vývojářskému nástroji jsme vždy dostali alespoň základní ideu, základní aplikaci, jak si to Apple představuje v praxi. U ARKitu doteď nic nativního ukázáno nebylo. Pár příkladů od vývojářů třetích stran sice bylo prezentováno,

ale nic převratného, natož použitého v praxi. Celá budoucnost VR/AR od Applu bude samozřejmě stát na aplikacích. Meta si buduje silnou pozici na trhu. Kromě vývojářů za úspěšnou online hrou Population: One, vlastní také nejlepší a nejprodávanější VR hru – český Beat Saber. K tomu si připočtete exkluzivní hry od ILM Labs s tematikou Star Wars, nebo připravované GTA: San Andreas. Co bude mít Apple?

Nejenom my, uživatelé, čekáme na headset od Applu. Celé odvětví je ve stavu vyčkávání, kam ho Apple posune. Na jednu stranu to je úžasná zpráva, že je Apple stále vedoucím, za kterým všichni pochodují, na druhou stranu je to velmi smutné. Meta se sice extrémně snaží, ale podráždí jí nohy vlastní minulost a toxicita značky. Tak schválně, jaké budou odpovědi na položené otázky a kdy se jich dočkáme? 

NEXT

