

iPure^{CZ}



1976



1977



1995



1998



2001



2007



2015



INTERVIEW:

Valašský Apple Store | Gordon Moore | Steam Deck
Přepis audia na text | Nástupce Tima Cooka



iPure.cz 282/2023, sedmý 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, Michal Rada

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

Apple krámek

Editorial ■ Filip Brož

Každý obchod nebo iniciativa zaměřené na Apple se počítají. I tak jednoduše by se to dalo říct. Vždy mám radost, když se někdo aktivně zapojí do komunity.

Rozhovor s majitelem valašského obchodu s výrobky Apple mluví za vše. Rozhodně doporučuji přečíst a nejlépe i navštívit.

Velkou radost mám i z nové služby Apple Music Classical. Samozřejmě, že již pěknou dobu fungují konkurenční řešení v čele s IDAGIO, ale Apple tohle prostě umí lépe, zvláště když to nestojí peníze navíc. K dokonalosti chybí ještě pár věcí, třeba aby Apple Music Classical nesdílel stejnou knihovnu jako Apple Music (skladby se pak míchají), nebo podpora pro CarPlay, ale věřím, že to Apple rychle vyřeší. Již v dalším čísle se můžete těšit na podrobnou recenzi.

Užijte si začátek jara a fajn čtení.



| Valašský **Apple Store**

Rozhovor ■ Michael Vita



Česká applovská komunita je malá, a pokud do ní skutečně proniknete, zjistíte, že se v podstatě zná každý s každým. Když jsem před lety vlastnil jednu z největších sbírek starých zařízení Apple (minimálně u nás, ne-li v celé Evropě), seznámil jsem se s Honzou Březinou, Filipem Brožem a taky Vládou Janečkem z magazínu SuperApple. Psal jsem pro něj článek o otevření Apple Musea v Praze a pak pár dalších.





Když jsem potom začal podnikat, tak mi zrovna on dohodil prvního zákazníka. Z této zakázky jsem si domů mimo jiné odnesl za odměnu staršího 27" iMaca. Po upgradu mi sloužil v kanceláři dalších pár let, ale na sklonku loňského roku se odporoučel do křemíkového nebe. Potřeboval jsem rychle jiný. Chtěl jsem stejně velký, takže bylo jasné, že budu muset sáhnout po nějakém kusu z druhé ruky. A tak jsem se 30. prosince vydal do zasněžených Valašských Klobouk za Filipem Hynkem, který v této pohraniční oblasti založil a provozuje svůj valašský Apple Store.

Filipe, díky že jsi přijal nabídku na rozhovor pro iPure. A začnu asi otázkou, kterou jistě dostáváš nejčastěji. Co tě přivedlo k tomu otevřít si prodejnu s iPhony a dalšími výrobky Apple?

Hlavním důvodem, proč jsem si chtěl otevřít prodejnu s produkty Apple, byl jasný – už dříve byl Apple můj koníček a zajímal jsem se o vše kolem něj. A za druhé jsem chtěl do našeho valašského okolí přivést něco, co tady chybí. Mým snem bylo zpřístupnit lidem v oblasti tuto dražší značku. A tak jsem propojil svůj koníček s prací. Podnikat jsem začínal v 19 letech s repasovanou výpočetní technikou veškerých značek, ale nejvíce za celé 4 roky podnikání se mi osvědčila a přirostla k srdci značka Apple.

A to nejenom svou spolehlivostí, ale i tím, jak dlouho výrobce jednotlivá zařízení podporuje aktuálním operačním systémem. Můj zákazník si tak v mém obchodě může koupit například tři roky starý iPhone za velmi zajímavou částku a má téměř jistotu, že jej Apple další 2 až 3 roky bude ještě podporovat formou aktualizací systému iOS.

Většina produktů, co máš v nabídce, nejsou nové. O jaké výrobky se jedná? Co s nimi všechno děláš, než je dáš do prodeje?

Nabízím veškerý sortiment Apple – od iPhoneů, přes iPady, Watch, Macy až po celé jejich příslušenství. Z 95 % prodávám pouze použité převážně z německých leasingových firem a zbylých 5 % je repasovaných nebo vykoupených od mých zákazníků. Jak jsem již zmínil, moje produkty jsou hlavně použité, které dělím podle kosmetických vad. Zakládám si na kvalitě a spokojenosti zákazníků, a proto veškerá použitá zařízení před vystavením do prodeje projdou podrobným testováním a případným čištěním, aby byla zcela funkční. Pokud je třeba, nechávám vyměnit i baterii, aby budoucí zákazník nebyl při používání zařízení ničím limitován. Navíc nákupem u nás dáváte věcem druhou šanci a zabraňujete tímto i případnému nerecyklování a můžete alespoň trochu zpomalit proces spalování elektroniky.



Apple byl můj koníček a zajímal jsem se o vše kolem něj. Chtěl jsem va Valašsko přivést něco, co tady chybí, a mým snem bylo zpřístupnit lidem v oblasti právě tuto značku.

Když jsem hledal pro sebe onen zmíněný iMac, jeden z důvodů proč jsem nakonec jel za tebou, byla skutečnost, že na zařízení dáváš roční záruku. Jak často se ti zařízení vrací na reklamaci?

Za celou dobu mého působení bychom reklamace doslova spočítali na jedné ruce. To je i jeden z důvodů proč jsem se na začátku rozhodl své podnikání spojit právě se značkou Apple, poruchovost jejich výrobků je opravdu malá. Reklamace nejsou přímo pozitivní pro firmu, ale nic není stoprocentní a chyba se vždy může vyskytnout i na novém zařízení, a proto se snažím vyjít každému co nejvíce vstříc a nabídnout vhodné řešení. Dokonce mě dokážou reklamace posunout, když se vyskytne nová chyba, tak vím, čemu věnovat větší pozornost při testování dalšího zařízení. Je třeba si uvědomit, že záruka, kterou dávám svým zákazníkům, není nijak limitována jen na úkony, které se zařízením dělám před uvedením do prodeje, jako je například výměna baterie. Záruku poskytuji na výrobek

jako celek. Například mezi iPhony, co jsi mi přinesl z vaší firmy, je pár kusů modelů XS, o který je stále celkem zájem. Je to telefon, který Apple začal prodávat už před 5 lety. Telefon zkontroluj, dopředu mu veškerou potřebnou péči, a pak na tento starý telefon přidám plnou roční záruku a umístím jej do svého obchodu.

Začal jsem o tvém obchodě mluvit jako o valašském Apple Storu, ale tyto prostory nejsou ty, kde jsem si vyzvedával svůj iMac. Začínal jsi v místním podnikatelském inkubátoru. Co je třeba, aby se do něj člověk dostal? Jsou tam nějaké podmínky?

Ano začínal jsem tady kousek přes náměstí v našem valaškoklobouckém podnikatelském centru. A jsem opravdu vděčný, hlavně Petru Kozlovi, že jsem právě tam měl možnost rozjet svoje podnikání. Co se týče podmínek, tak ano, musel jsem splnit pár podmínek, abych tam mohl být. Ale nejsou



to podmínky, které by nebyly splnitelné. Důležité je hlavně zaujmout svým podnikatelským záměrem, tak aby tvému projektu věřili a dali ti šanci.

Nedávno jsi otevřel novou prodejnu, kde právě spolu sedíme. Co bys o ní mohl říct?

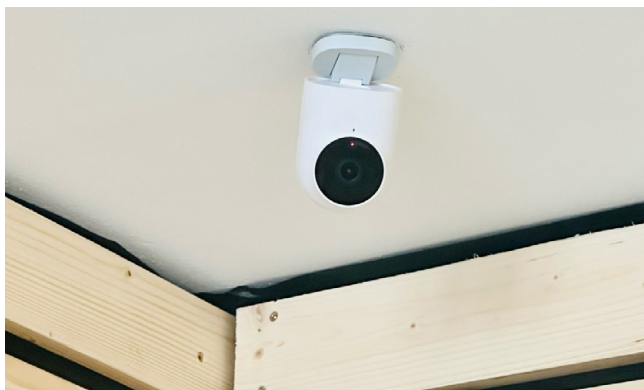
Novou prodejnu jsem otevřel začátkem března tohoto roku a jsem neskutečně rád, že jsem skočil do rizika a mohl tím posunout svoje podnikání a zpřístupnit prodejnu více lidem. Nová prodejna vypadá přesně dle mých představ, i když stále je na čem pracovat, ale podstatné je, že má bezbariérový přístup, který chyběl v minulé prodejně, novinkou je také výloha a posezení. Styl jsem chtěl zachovat stejný, to znamená, že nesmělo chybět dřevo, rostliny a jednoduchost. Je to tady u nás takový valašský podpis. Největší chloubou je u mě právě nádech dřeva, portrét Steva Jobse s citátem, historie loga Apple z plexiskla a elegantní bezpečnostní stojánky na zařízení. Přemýšlel jsem

právě i nad tím, aby se i zákazníci v prodejně cítili komfortně a konečně jsem jim umožnil vyzkoušet si pohodlně jakýkoliv vystavený model iPhone, iMacu, MacBooku nebo dokonce i Apple Watch. Další, čím může prodejna zákazníka zaujmout, je určitě Apple Home, která zákazníkům ukáže, jak lze vše zjednodušit – jak chod prodejny, tak i domácnosti. Když jsem tě oslovil ohledně Apple Home, tak jsem měl popravdě ze začátku pochybnosti, jak to vůbec bude fungovat, ale dnes můžu říct, že to byla skvělá volba a chytrou domácnost všem jenom doporučuji!

Člověk by si řekl, že v pohraničí nebude o dražší prémiovou značku zájem. Jak se obchodu daří? Kolik prodáš telefonů za měsíc?

Z počátku to trvalo trochu delší dobu, ale postupem času jsem si své zákazníky získal. Přicházeli jako noví, někteří se začali vracet a stali se z nich věrní zákazníci, kteří sebou vezmou i své známé.

Další, čím může prodejna zákazníka zaujmout, je určitě Apple Home, která zákazníkům ukáže, jak lze vše zjednodušit – jak chod prodejny, tak i domácnosti.



Tady na Valašsku a po vesnicích kolem funguje propagace firmy jednoduchým způsobem doporučováním. To funguje velmi dobře, pokud je pozitivní doporučení. O to víc se člověk musí snažit a o své zákazníky se starat tak, aby byli spokojeni. Spustil jsem také e-shop, kterému se začíná velmi dobře dařit. Díky němu a sociálním sítím mi začínají přibývat zákazníci i z větší dálky. Průměrně měsíčně prodám 30 až 50 iPhonů. Nicméně každý měsíc je jiný, takže asi jako všichni i já cítím jinou nákupní sílu před Vánoci a pak třeba po Novém roce. Celkově ale mohu říct, že obchod postupně, ale jistě roste, za což jsem moc rád. Jsem moc vděčný za to, že do mé firmy lidé vkládají tolik důvěry a já na oplátku dělám vše pro to, abych je nezklamal a zákazníci se mohli na produkty z mého obchodu spolehnout.

Jaké máš plány do budoucna?

Do budoucna mám hodně plánů, chtěl bych svým zákazníkům poskytnout ještě větší výběr sortimentu, služeb a nabízet věrnostní slevy. Jeden z mála plánů je, že chci určitě rozšířit tým, tak abych mohl nabídnout servis na počkání, momentálně to stále není možné, ale věřím, že již brzy bude.

A co jsme se už spolu bavili, tak bych chtěl, aby lidé nevnímali naši prodejnu jen jako prodejnu.

V prostorech bych chtěl dělat taky různé akce, jako třeba živé promítání Apple Keynote a podobně. A pokud to můžu prozradit, tak s tebou ladíme možnost uspořádat malou výstavu starých počítačů Apple – hned tady u této stěny, kde jsem nechal udělat časovou linku vývoje loga značky. To by se lidem mohlo hodně líbit.

Na závěr mi to nedá a musím se zeptat na citát od Steva Jobse „Design, není to, jak věci vypadají, design, je to, jak fungují,“ který máš na zdi. Proč sis vybral zrovna tento?

Tento citát nejvíce vystihuje celé Filipovy iPhony. Za slovem „použitý“ někteří lidé vidí i případná skrytá negativa, které znají například ze svých předešlých nepodařených nákupů – zakoupená použitá elektronika nefungovala na 100 %, byla nefunkční, rozbitá, chyběly součástky nebo se rychleji pokazila. U mě toto neplatí.

Prodávám kvalitní použitá zařízení, která můžou mít sice nějakou kosmetickou vadu na kráse, ale na funkčnost tyto vady nemají vliv, a přesně tuto pointu, vystihuje i tento citát. Je to stále ta kvalitní prémiová značka Apple.

Filipe, moc díky za rozhovor, jsem rád, že sis na nás našel čas, a mohl jsem tě opět navštívit tady na Valašsku. Těším se na další spolupráci. 📍



Pocta Gordonu Moorovi

Magazín ■ Karel Oprchal

24. března 2023 nás navždy opustil Gordon Moore, jedna z největších osobností světa technologií vůbec. Spoluzakladatel Intelu, podnikatel, vynálezce a velký vizionář, který v podstatě předpověděl nadcházející vývoj integrovaných obvodů až do dnešní doby. Tzv. **Moorův zákon** je stále chápán jako předloha i jediná správná cesta vpřed, ale i když se na tom v oboru málokdo stoprocentně shodne, zřejmě už můžeme jistou dobu pozorovat odklon od tohoto zákona. Bez Gordona Moora bychom ale asi nikdy nebyli tam, kde jsme teď.

To, co jsme všichni za posledních šest desetiletí považovali za jisté podobně jako Newtonovy pohybové zákony, však původně žádný zákon nebyl a vlastně pořád není. Pojem Moorův zákon použil poprvé Moorův kamarád **Carver Mead** poté, co Moore formuloval svoji tezi v časopise **Electronics** v dubnu roku 1965. Moorův článek se i díky těmto diskuzím na akademické půdě stal tak populárním, že v podstatě proslavil celý časopis na celou dobu jeho existence až do roku 1995. A co že vlastně Gordon Moore tehdy napsal? Kromě výpočtů přišel s dnes již notoricky známým grafem, který měl předpovědět, jak se budou v následujících letech vyvíjet výkon a cena obvodů v závislosti na počtu tranzistorů na dané ploše. Na základě svých dosavadních pozorování měl za to, že se počet těchto tranzistorů v integrovaném obvodu při zachování plochy a ceny zdvojnásobí za zhruba 18 měsíců. To znamená, že cena nebude díky technologickému pokroku růst a stále výkonnější technologie budou dostupnější a dostupnější. Tento časový úsek byl posléze upravován na 12 i 24 měsíců, ale obecně je chápáno, že cyklus vývoje nových generací procesorů je dva roky. Můžeme vidět, že např. Apple se toho drží zuby nehty.

POČÍTAČ PRO VŠECHNY

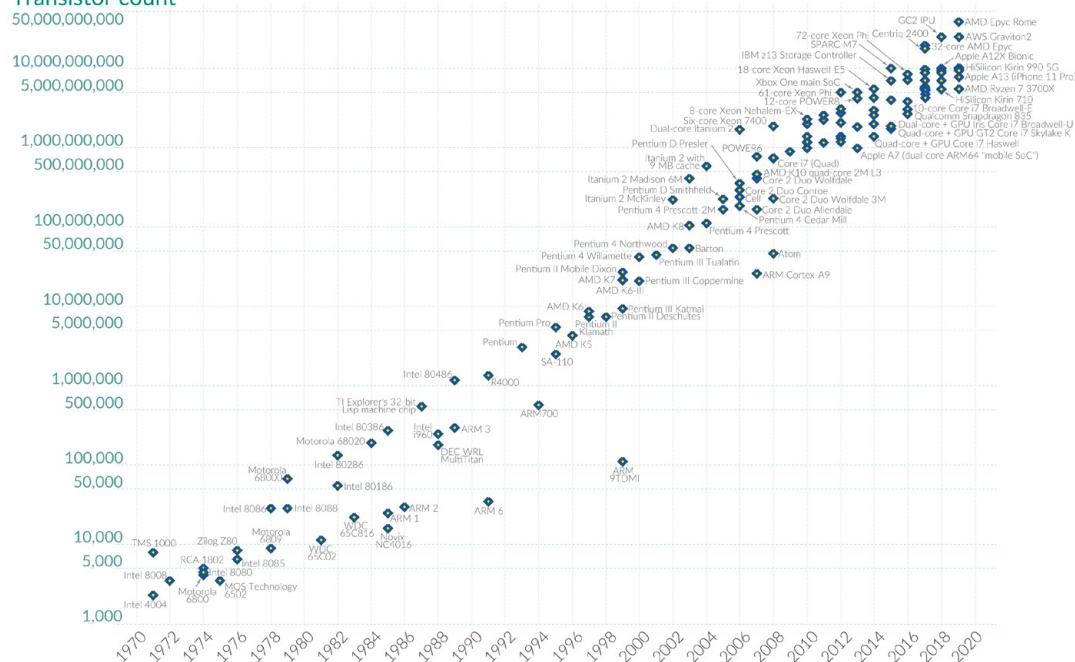
Dá se ale jen s malou jistotou říci, zda je Moorův

Moore's Law: The number of transistors on microchips doubles every two years

Moore's law describes the empirical regularity that the number of transistors on integrated circuits doubles approximately every two years. This advancement is important for other aspects of technological progress in computing – such as processing speed or the price of computers.

Our World
in Data

Transistor count



Data source: Wikipedia (wikipedia.org/wiki/Transistor_count)

OurWorldinData.org – Research and data to make progress against the world's largest problems.

Licensed under CC-BY by the authors Hannah Ritchie and Max Roser.

zákon skutečně faktem, či jen **sebenaplnující předpověď**. Gordon Moore při psaní svého vědeckého článku vycházel z pozorování, kde si všimnul jakéhosi exponenciálního růstu v počtu tranzistorů na jednotku plochy a tuto křivku v podstatě protáhl. Připadalo mu to jak logické, tak i ekonomicky smysluplné, protože zvyšující se prodeje postupně masově dostupného hardwaru by zároveň živily pokrok. Problém nastal v tom, že toto perfektní sdělení se všem zalíbilo a on sám se ho v Intelu držel, takže jakmile se Intel rychle stal světovou jedničkou ve výrobě polovodičových součástek, všichni se s ním snažili udržet tempo a tím se skrytě také drželi Moorova zákona, čímž mu v průběhu let dávali za pravdu a potvrzovali jeho platnost, aniž by možná chtěli. Moorovo přání se tak dost možná stalo skutečností, nepochybně ale hlavně jeho zásluhou. Nedá se v podstatě říci, zda byl Gordon Moore skutečným vizionářem, nebo spíš ultimátním katalyzátorem vývoje procesorů

na této planetě, ale v každém případě můžete na přiloženém grafu vidět, že až do 10. let 21. století se všechny procesory tohoto Moorova pravidla držely a jejich postupný vývoj odpovídal **dvouletému zdvojnásobení** výpočetního výkonu, respektive hrubé síly.

A nejsou to jenom procesory našich počítačů. Moorův zákon se rychle stal ideálem správného růstu technologické firmy a měřítkem efektivity výzkumu a jeho uvádění do praxe. Společnosti po celém světě začaly na základě Moorova zákona stanovovat své vize a dlouhodobé plány, čímž neskutečně nastartovaly ekonomiku a staly se tak hybateli bohatnutí západní společnosti **od 80. let dále**. Všichni víme, jaký boom byl od 90. let s nástupem internetu a expanzí osobních počítačů. Princip Moorova zákona platí také na parametry úložišť, velikosti pixelů digitálních kamer, prostě všechno. Moorův zákon se stal svatým grálem technologické a sociální změny a na to napojeného ekonomického

Nejsou to jenom procesory našich počítačů. Moorův zákon se rychle stal ideálem správného růstu technologické firmy a měřítkem efektivity výzkumu a jeho uvádění do praxe.



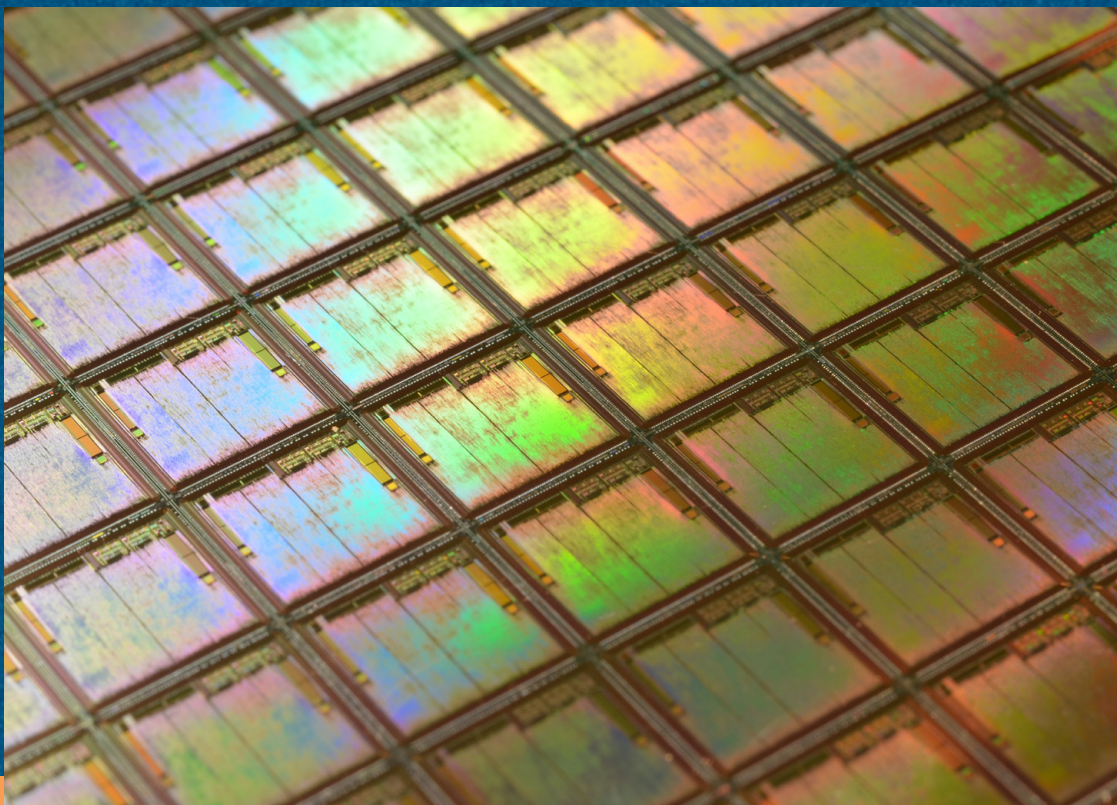
růstu, jednoduše definoval naše uvažování a vnímání zdravého trhu technologií.

Je to stav, který dnešní generace už nezažije. Lidé jako Moore stáli u zrodu úplně nové éry a skutečně změnili svět. My, kteří si 90. léta a přelom milénia ještě pamatujeme, vnímáme moc dobře, jaké to bylo s každým novým produktem uvedeným na trh. To nadšení ze všeho, co přinášel. Ať už to byla televize, Hi-Fi věž, nový digitální fotoaparát, monitor, sluchátka, všechno bylo neustále lepší a lepší a rozdíl mezi tou poslední a novou generací byl mnohdy i propastný. Jak všichni ale víme, tak to dnes již nefunguje. Od konce 10. let 21. století se začalo vše zpomalovat. Růst ceny nových produktů začal pomalu zrychlovat, rozdíl mezi jednotlivými generacemi existujících produktů se začal smršťovat, až se mnohdy stal spíše kosmetickým, řešícím problémy jednotek procent uživatelů, protože obecně vzato technologie jednoduše překročily jakousi mez, kdy už jsou prostě příliš dobré. Občas se sice objeví nový produkt, který si od své první generace také bryskně zažije tento proces, ale už po pár letech se díky překotnému vývoji pozastaví na určité úrovni a už moc dál nejde. Příčinou může být mj. také software, který se podle určitých zdrojů zpomaluje rychleji, než se hardware zrychluje. Typickým příkladem jsou Apple Watch,

které se už téměř 4 generace neposunuly skoro nikam. V případě iPhoneu dostanete tu 5 % navíc, tu lepší displej, tu hlasitější reproduktory, ale co z toho máte? Rozdíl nemá laik jak docenit a je tu ten fakt, že smartphone dnes mají všichni. Jinými slovy došlo k pokrytí trhu dostupnou technologií; všichni jsme dnes schopni z téměř každého zařízení vyřídit drtivou většinu věcí. Otázkou ale zbývá, co dál?

JE MOORŮV ZÁKON MRTVÝ?

Nad touto otázkou se vedou už zhruba 10 let vášnivé diskuze a zdaleka neberou konce. Moorův zákon je dnes téměř 60 let popsáný trend, který se po celou dobu své existence ukazoval být pravdivý, ať už z toho či onoho důvodu (viz výše), ale důvody zpochybnit jej nebo aspoň definovat, jak ho nadále upravit, aby se udrželo tempo vývoje a technologie nezačaly společně s globálním trhem nebezpečně stagnovat, se pochopitelně množí. Dnešní svět je na technologie a jejich stav naprosto navázán, jak jsem již ostatně varoval ve svém [článku o ChatGPT](#), takže snaha udržet Moorův zákon v platnosti tady je. Díky němu to všechno máme, a pokud je na Moorově zákonu jen kousek pravdy a není to pouhé sebenaplňující se proroctví, musí to jít. Musí existovat způsob, jak se posunout ještě dále a neustále naše technologie zlepšovat, byť by

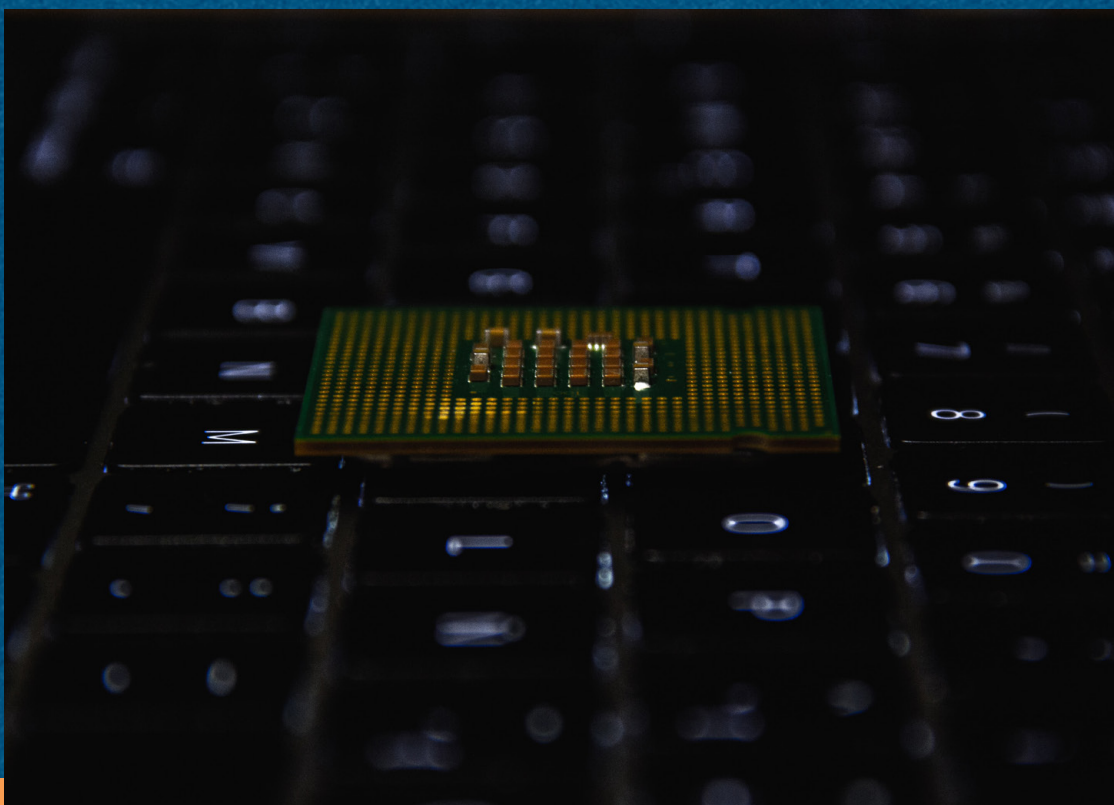


se dvouletý cíl snad měl posunout dále do budoucnosti, nebo měl vývoj nabýt úplně nových rozměrů a kvalit. Máme za to, že prostě nějakým způsobem možný je.

Jak já tuto věc chápu, domnívám se, že v principu Moorův zákon funguje a jeho efekt nebude nikdy zpochybněn. Moore totiž ve svém článku nestudoval pouze vztah hustoty tranzistorů a ceny výsledného produktu, tedy že čím více tranzistorů vyrobím a prodám, tím levnější budou, nýbrž také potenciální nespolehlivost takto komplexního výrobku. Ve svém článku uvedl, že ač bude cena výroby dalších tranzistorů klesat, šance na to, že procesor nebo jiný produkt nebude kvůli vadě jednoho z nich fungovat, zároveň stoupá. Čím složitější tedy produkt je, tím vyšší je pravděpodobnost jeho havárie. To zní logicky, ne? Vracíme se tím obloukem zpátky k ChatGPT a softwaru, který je lepší a lepší, ale ve finále svému hostitelskému hardwaru do jisté míry škodí. Vidíme tuto tendenci i ve světě, v politice, neustále bobtnajících byrokratických režimech řešících stále méně smysluplné záležitosti, zdržující všechno okolo. Je fajn být sofistikovaný, ale důležitá tu je ta produktivita a efektivita, která se nám tu a tam začne vytrácet a kdy je pak potřeba se umět vrátit zpět k podstatě věci. Pokud Moorův zákon povýšíme z deskriptivního výroku o vývoji technologií na úroveň jakéhosi

quasi filozofického postulátu, rozhodně bychom ho neměli považovat za mrtvý, ba spíše naopak. Řekl bych, že je dnes aktuálnější víc než kdy jindy, nebo spíše stejně jako na konci každé důležité epochy v historii lidstva.

Máme si tedy myslet, že se nejen technologicky, ale i civilizačně blížíme ke konci? To je strašně těžké určit, na světě se děje nespočet špatných, ale i neskonale skvělých věcí, z nichž obojí nemají v historii obdoby. Pořád platí, že dnešek, i tento den, je objektivně tím nejlepším obdobím, které jsme si pro život na této planetě mohli vybrat, protože lidé se nikdy neměli lépe. Alespoň podle toho, co dovedeme změřit... Možná jste zaznamenali, že se **CEO NVIDIA Jensen Huang** při jednom ze svých nedávných vystoupení nechal slyšet, že Moorův zákon je mrtvý. Pokoušel se tímto výrokem obhájit žalostný nárůst cen nejnovějších grafických karet RTX, které jsou sice výkonnější než předchozí generace, ale také násobně větší, hladovější a složitější. A určitě měl pravdu, kromě toho, že výrobní cena čehokoli dnes raketově stoupá, což Moorovu zákonu nenahrává, se NVIDIA vydala na cestu podobnou Applu v tom, že své grafické karty již nevyrábí jen jako jeden čip a chlazení. Naopak je opatřuje grafickým procesorem, ale vrací se také zpět také k čipům sloužícím konkrétním úlohám, jako třeba známé funkci DLSS pro vyhlazování obrazu a další zlepšení



výkonu karty, jehož samotné GPU není schopné. Grafické karty NVIDIA jsou dnes tedy velmi komplexní a integrovaná zařízení, podobně jako čipy M od Applu.

HRANICE MOŽNÉHO

To se zdá být nejlepším dosavadním řešením a rozvinutím Moorova zákona, co doposud na spotřebitelské úrovni známe. Sám Moore **totiž uvedl zřejmé**, a sice že není možné chtít donekonečna věci vyrábět menší. Všechno se skládá z atomů, které mají svoji velikost (0,1–0,5 nm) a složení, a to je konečným limitem úplně všeho v tomto vesmíru. A faktem je, že 3nm a 2nm technologie už tento limit dost výrazně atakují. Vzdálenosti mezi jednotlivými tranzistory jsou tam už tak malé, že je komunikace mezi nimi potenciálně nestabilní a elektrony nesoucí elektrický signál **mohou uniknout z obvodu pryč**. Prostě proletí skrz. Chtělo by to tedy nahradit křemík, pokud chceme v Moorově zákoně pokračovat, anebo začít plošně aplikovat jiné technologie (např. **trojrozměrnou integraci**), čímž Moorův zákon buď upravíme, nebo časem opustíme (např. **cloud computing**). Technologie, jak je známe, ale už podle samotného Moora neměly dlouhého trvání, protože logicky už nezbývá moc prostoru ke zlepšení. Proto se NVIDIA rozhodla zvětšovat svoje produkty a tím kompenzovat nefunkčnost Moorova

zákona v současné fázi pokroku, protože jinak by mohla svoje továrny zavřít. Bohužel to ale znamená, že v honbě za vyšším výkonem musíme zvyšovat svoji **spotřebu elektrické energie**, které, jak víme, je výhledově méně a méně. Dalším faktorem je to, že z hlediska Moorova zákona jsme **mohli vyhnat frekvence**, na nichž procesory pracují, mnohem výše, protože jsme díky menším tranzistorům mohli snížit napětí procesoru, jenže to má za následek mnohem větší produkci tepla. Hypoteticky to tedy může vést ke stavu, kdy více energie spotřebuje chlazení než procesor sám...

Z výše uvedeného vyplývá, že zřejmě opět stojíme na začátku nové éry, kdy konec té předchozí byl symbolicky protkán produktivním životem Gordona Moora a lemován jeho smrtí. Je-li to skutečně tak, čeká nás strukturální proměna byznysu, běžného života i způsobu, jak chápeme počítač. Z hlediska fyziky totiž už moc prostoru ke zlepšení toho, co již máme, nezbývá, a tak jednoho dne bude muset nastat moment, byť daleko v budoucnu, kdy dosavadní životní styl opustíme. Podobně jako po industriální revoluci přišla revoluce digitální a nic lidstvu nebezpečného neohrozilo, ani teď si dovoluji nemít strach. Je akorát otázkou, jaká revoluce to bude tentokrát. O příchodu počítačů se ale taky nikomu ani nezdálo, dokud nepřišly, a s tím, co přijde teď, to bude zrovna tak. 

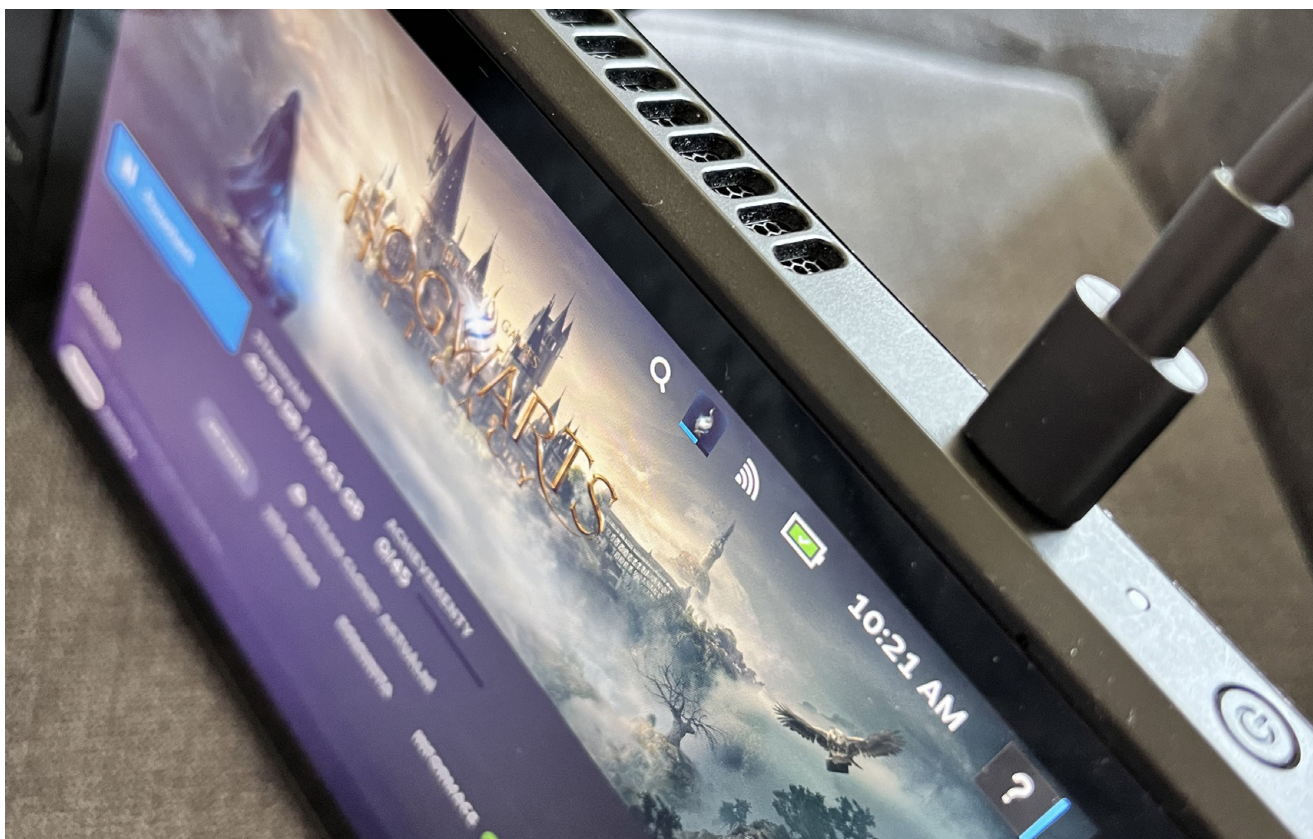


Steam Deck

Konečně mohu hrát
áčkové tituly na cestách

Magazín ■ Jan Netolička

Ve svém životě jsem v oblasti zábavní techniky nikdy moc neexperimentoval a neriskoval. Mou první konzoli PlayStation 2 kupoval táta, to samé platí i o následném Xboxu 360.



PlayStation 4 a PlayStation 5 už jsem si pořizoval sám, ale tam člověk už tak nějak tušil, co za své peníze dostane. Nejruznější experimenty jako Ouya mě minuly, ale když došlo na oznámení Steam Decku, již jsem hodně cestoval, a právě hraní nejen nejnovějších titulů mi ve volných chvílích chybělo.

KROK DO NEZNÁMA

Koupě Steam Decku byla velký krok do neznáma. Měl jsem chuť pro jednu udělat nejistý krok do neznáma a dát Valve šanci. Doufal jsem, že s trochou štěstí můžu být od začátku součástí něčeho zajímavého. Něčeho, co pro mě představovalo vyloženě (skoro) vysněnou herní konzoli.

SWITCH SNŮ

Mám doma PlayStation 5 i Switch, ale přesto mi jedno zařízení chybělo. V podstatě by se dalo označit za „Switch s bohatší nabídkou her“. A to, jak jsem již zmínil, především kvůli cestování.

Povětšinou totiž upřednostňuji větší, náročnější tituly oproti menším indie hrám, které nabízí právě Switch. Největší problém tedy nastává, když se tzv. zažeru do nějakého nového titulu na svém PlayStationu a najednou mě čeká několikatydenní

cesta do zahraničí. Právě od Steam Decku si slibuji, že mi tento áčkový problém vyřeší. Navíc některé hry zkrátka tak nějak přirozeně patří do postele, MHD a na toalety.

NENÍ TO JEN POZITIVNÍ

Ať už níže zazní cokoliv, vězte, že Steam Deck považuji za malý zázrak. Je to úžasné zařízení schopné opravdu nevidaných činů. Uživatelské rozhraní funguje jako handheldová konzole – naprosto výborně. Na dosah prstu máte spoustu zajímavých nastavení, kdy si klidně za chodu hry můžete pohrát s omezo-vačem FPS i vytěžováním hardwaru, a zásadně tak prodloužit výdrž baterie.

Celý Steam Deck navíc neskutečně skvěle padne do ruky a vůbec vám nepřijde, že je dvakrát těžší než Switch. Avšak co víc, vracet se ke zcela neergonomickému, placatému Switchi je po pár hodinách se Steam Deckem jako vracet se od ovladače DualSense ke gamepadu prvního PlayStationu.

JAK JE TO S VÝKONEM?

Steam Deck pohání procesor Zen 2 postavený na moderní architektuře RDNA 2 se čtyřmi jádry o frekvenci 2,4 až 3,5 GHz. O grafiku se stará 8 jader rovněž architektury RDNA 2 s celkovým výkonem 1,6 TFLOP. Pokud vám čísla nic moc neříkají,



následující srovnání vás přesvědčí o tom, že Steam Deck má výkonu na rozdávání.

Nintendo Switch vládne výkonem 0,5, Xbox One S 1,4 a PlayStation 4 1,8 teraflops. Svým výkonem je tak Steam Deck někde na úrovni předchozí konzolové generace (například PlayStation 4), což ale stačí i na nové hry, protože díky menšímu displeji nepotřebuje vykreslovat tak vysoké rozlišení. Výkonné kombo CPU a GPU pak doplňuje 16 GB DDR5 paměti RAM.

Steam Deck vstoupil na trh ve třech konfiguracích lišících se velikostí a druhem vestavěné paměti. Nejlevnější varianta (cca 11 000 Kč) nabízí disk eMMC s kapacitou 64 GB, tedy levnější a méně výkonnou variantu SSD. Prostřední verze (cca 14 000 Kč) už obsahuje disk NVMe SSD s kapacitou 256 GB a nejdražší (něco přes 17 000 Kč) obsahuje disk SSD o velikosti 512 GB s ještě vyšší načítací rychlostí.

Úložiště všech verzí lze rozšířit pomocí karty Micro SD, ze které je možné hry rovnou spouštět, logicky ale nejde o tak elegantní řešení jako v případě interního disku.

Je pravda, že rok po vydání už nejde o nejvýkonnější handheld, alespoň co se týče hrubého výkonu, ale stále jde o neskutečně výkonné zařízení vzhledem ke své ceně a vlastně i velikosti. Já jsem Steam Deck s 256 GB pořídil v bazaru za rovných 10 000 Kč.

VÝDRŽ BATERIE A DISPLEJ

Dominantou zařízení je pak 7" displej IPS LED s rozlišením 1280 × 800 px a maximální frekvencí 60 Hz. Jedná se tedy skutečně o dominantu? Full HD to totiž není, ovšem jeho podání barev je tak dobré, že si vlastně není nač stěžovat. Nižší rozlišení ale zamrzí o něco více a podle mě jde o jednu ze slabín zařízení, kterou sice méně nároční hráči lehce

Navíc některé hry zkrátka tak nějak přirozeně patří do postele, MHD a na toalety.



Dominantou zařízení je pak 7" displej IPS LED s rozlišením 1280 × 800 px a maximální frekvencí 60 Hz. Jedná se tedy skutečně o dominantu?

přehlédnou, ale díky podpoře upscalingových technologií, jako je AMD FSR, jde trochu o promarněnou příležitost udělat všechny hry o něco hezčí.

Co musím pochválit, jsou perfektní pozorovací úhly. Jas je také dostatečně silný, i když viditelnost na přímém slunci je vcelku průměrná. Achillovou patou jako u všech handheldů je pak pochopitelně výdrž baterie, která se dle oficiálních údajů pohybuje mezi 2 až 8 hodinami podle toho, jak moc zařízení zatěžujete. Já se s áčkovými tituly dostávám na výdrž okolo dvou hodin.

KDYŽ NEHCETE NIC ŘEŠIT, KDYŽ CHCETE PROSTĚ HRÁT

Nebudu nic skrývat a podruhé přiznám, že jsem rozmazlený. Na Switchi i velkých konzolách prostě zapnete hru a intuitivně hrajete. Na Steam Decku to platí jen u titulů se „zelenou fajfkou“, a těch není mnoho. U ostatních je to „hit or miss“, tedy někdy

si můžete rovnou zahrát, jindy se budete s ovládáním prát a pokoušet se ho přenastavit... Je to prostě práce navíc, na kterou většinou nemám ani čas, ani chuť. Proto, aniž bych Steam Deck cíleně uklidil do šuplíku, byl tak nějak přirozeně odsunut na spodek herního řetězce a brát si ho budu nejspíš opravdu jenom na cesty.

Nakonec stejně radši sedím, před televizí nebo se Switchem kvůli vědomí, že ať už na těchto zařízeních zapnu cokoli, bude to stoprocentně a okamžitě fungovat a od hraní mě nebude nic zdržovat a odrazovat.

Co si z mého povídání a testování tedy odnést? Pokud doufáte v to, že budete Steam Deck používat úplně stejně jako Switch, PlayStation či Xbox, dočkáte se jen v omezené míře. Pokud vám ale nevadí přizpůsobovat se a dělat kompromisy, je Steam Deck opravdu skvělým herním zařízením, které má na trhu konzolí své místo. 



HERMES

TAB SET

TAB CLEAR

ALL CLEAR

MR. REL.

*

1/4

P

O

I

U

Y

T

R

E

W

Q

I

!

SHIFT LOCK

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

D

F

G

H

J

K

L

;

M

N

B

V

C

X

Z

A

S

Aplikace přepisující zvuk do textu nejsou jen pro lenochy

Návod ■ Michal Rada

Ať už jste novináři, studenti, profesionální psavci, anebo jste prostě líní či megaproduktivní se zvukem, následující aplikace by se vám mohly hodit. Já sám velice rád používám diktování, ale dost často chci prostě nejprve obsah nahrát (namluvit) a pak si ho teprve přepsat. A k tomu diktování nepomůže, takže sáhneme po aplikaci, která dokáže ex-post přepsat zvukovou nahrávku do textu. A to je šikovná a efektivní metoda.

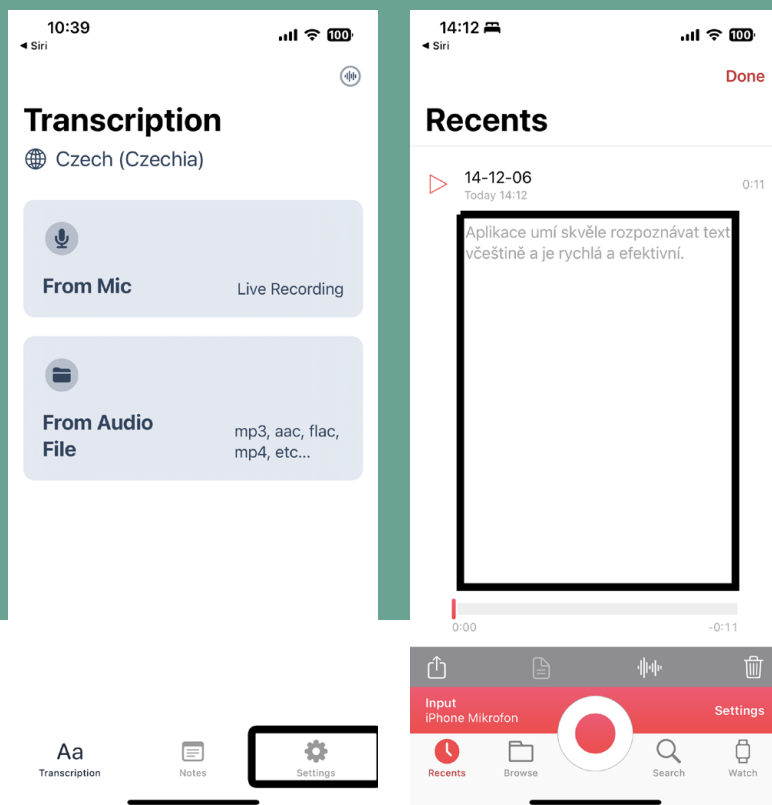
Když vás popadne nápad, není na co čekat. Ať už sedíte na toaletě, nebo běžíte do posilovny. Přemýšlení formou slov je velice efektivní. Pokud chcete třeba napsat kapitolu do své diplomové práce nebo článek na téma diktování, jednou z nejlepších metod je si představovat, že výsledný text

čtete nahlas. To se sice hezky řekne, ale hůř udělá. Málokdo dokáže jen tak najednou mluvit na požadované téma, aby jeho projev byl plynulý. Pokud mezi takové šťastlivce patříte, pak je diktování v reálném čase pro vás jako stvořené. Ale většinou to z hlavy, či přesněji z pusy, tak rychle nejde. Nahrát si svoje poznámky či postřehy je ale stále velice efektivní. Co když je pak chcete přepsat do textu? Ruční přepisování audiozáznamu patří dnes už mezi středověké metody mučení, na všechno teď máme aplikace. Pokud si myslíte, že vám v tom pomůže systémové diktování od Applu, tak nepomůže, protože umí jen přepis, respektive diktování, textu v reálném čase.

VOICE TO TEXT PRO – PŘEPÍŠE A UCHOVÁ

📲 [Voice to Text Pro – Transcribe v App Storu](#)

První aplikací, již si představíme, je VTT (Voice to text Pro). Aplikace je pro iOS/iPadOS a funguje přesně tak, jak byste asi čekali. Po její instalaci máte k dispozici dvě tlačítka režimů. První rozpoznává text nahrávaný (diktovaný) v reálném čase z mikrofonu, druhá rozpozná text ze zvukového souboru. Na hlavní obrazovce je ale důležité ještě jedno tlačítko, a to nastavení jazyka rozpoznání. Seznam pochopitelně obsahuje i češtinu, jinak bych



vám aplikaci nedoporučoval. Dole jsou tři karty: **TRANSCRIPTION** (přepisování), **NOTES** (Přepsané texty) a **SETTINGS** (Nastavení).

Pokud chcete přepsat text z mikrofonu, prostě jen zmáčknete první tlačítko režimu a hned se začne přepisovat, tlačítkem pro zastavení nahrávání ukončíte a s textem můžete dál pracovat. Ale samozřejmě daleko zajímavější je druhý režim, tedy rozpoznání ze zvukového souboru. Po stisknutí tlačítka se otevře aplikace pro výběr souborů přes klasickou systémovou aplikaci soubory. Vyhledáte uložený soubor a ten jednoduše otevřete. Aplikace VTTP udělá dál všechno za vás, začne soubor po jednotlivých minutových úsecích rozpoznávat a vy hned vidíte postup rozpoznávání zaznamenaného textu. Asi jedinou vadou na kráse je, že aplikace zároveň přehrává, co rozpoznává, takže se opravdu nejedná o tichý režim a může to být i docela rušivé, a to hlavně, když rozpoznává nějaký delší soubor, protože aplikace jej rozdělí do cca minutových úseků, a ty zpracovává postupně. Bohužel tedy rozpoznává pouze takovou rychlostí, jakou jste zvukový soubor nahráli.

V každém případě se po ukončení rozpoznávání otevře velké editační pole, ve kterém je vidět výsledný text a máte zde několik možností jak s ním pracovat. Automaticky se rozpoznávání ukládá

jako poznámka přímo v aplikaci, takže oni nepřijedete a všechny své diktované a rozpoznané texty máte k dispozici v jedné aplikaci a na jednom místě. Výsledný text ale můžete také přidat k již existující poznámce v aplikaci, zkopírovat ho do schránky jako klasický prostý text anebo jej sdílet pomocí klasického Share Sheetu. Právě ukládání a uchování všech výsledků je skvělá funkce aplikace, i když se uchovávají jen samotné texty a nikoliv vazba na původní zvukové soubory.

JUST PRESS RECORD - TICHÝ A PLÍŽIVÝ ROZPOZNÁVAČ

[Just Press Record v App Stor](#)

Druhá aplikace je svým původním účelem záznamník a jednoduchý editor zvukových poznámek. V aplikaci přímo můžete nahrávat zvukové soubory ve formátu a v rozsahu dle nastavení nahrávání, můžete do ní ale také importovat soubory přes klasické Sdílení z jiných aplikací. Navíc aplikace ukládá zvukové soubory v jednotlivých složkách v klasickém souborovém systému na iCloud Drive, takže s nimi můžete pracovat bez nutnosti jejich vytahování z aplikace. Jednotlivé poznámky můžete nahrávat a nahrávky poté pojmenovat, je k dispozici i několik základních úprav, jako je oříznutí či zkrácení zvukového záznamu. Začátek a konec

nahrávání lze indikovat zvukovým signálem, což se ukazuje jako opravdu praktická funkce, a aplikace umí nahrávat i na pozadí, a tedy když není zrovna aktivně otevřená. Další skvělou výhodou je, že aplikace Just Press Record má verzi i pro hodinky Apple Watch, takže nahrávky můžete pořizovat na hodinkách a ty se pak automaticky synchronizují s mobilní verzí aplikace.

Co nás ale na JPR zajímá nejvíc, je možnost rozpoznávání nahraného textu. To se děje automaticky nebo individuálně, záleží na tom, jak si to nastavíte v jednoduchém a přehledném menu v aplikaci. Mezi podporovanými jazyky pochopitelně nechybí čeština a rozpoznávání je dostatečně rychlé a efektivní. Aplikace posílá text k rozpoznání prostřednictvím systémového rozhraní, a tedy není nutné, aby aplikace zároveň daný soubor přehrávala. Rozpoznávání také funguje podstatně rychleji, než je reálná stopáž nahrávky. Rozpoznávání textu v aplikaci navíc fun-

stále probíhá, o tom vás navíc indikuje ještě indikátor probíhající akce. Z aplikace můžete sdílet jak zvukové nahrávky, tak i výsledný přepsaný text, anebo obojí v kompaktním archivu. Aplikace má obrovskou výhodu, a tou je rychlé rozpoznávání bez nutnosti přehrávání v originální rychlosti. Také verze pro hodinky je skvělým pomocníkem, když to zrovna rychle potřebujete. Rozpoznávání zvuku je u tohoto záznamníku spíš doplňkovou funkcí, ale já takhle používám JPR docela často.

VOICE EXPRESS – ALTERNATIVA PRO MACOS

📲 Aplikace Voice Express v Mac AppStore

Co se týče macOS, tak tady překvapivě příliš mnoho podobných aplikací nenajdete. Mohlo by se zdát, že u desktopového systému bude takových aplikací naopak víc a budou mít daleko lepší a pokroči-

Ruční přepisování audiozáznamu patří dnes mezi středověké metody mučení. Na všechno teď máme aplikace, ale systémové diktování od Applu vám zde nepomůže.

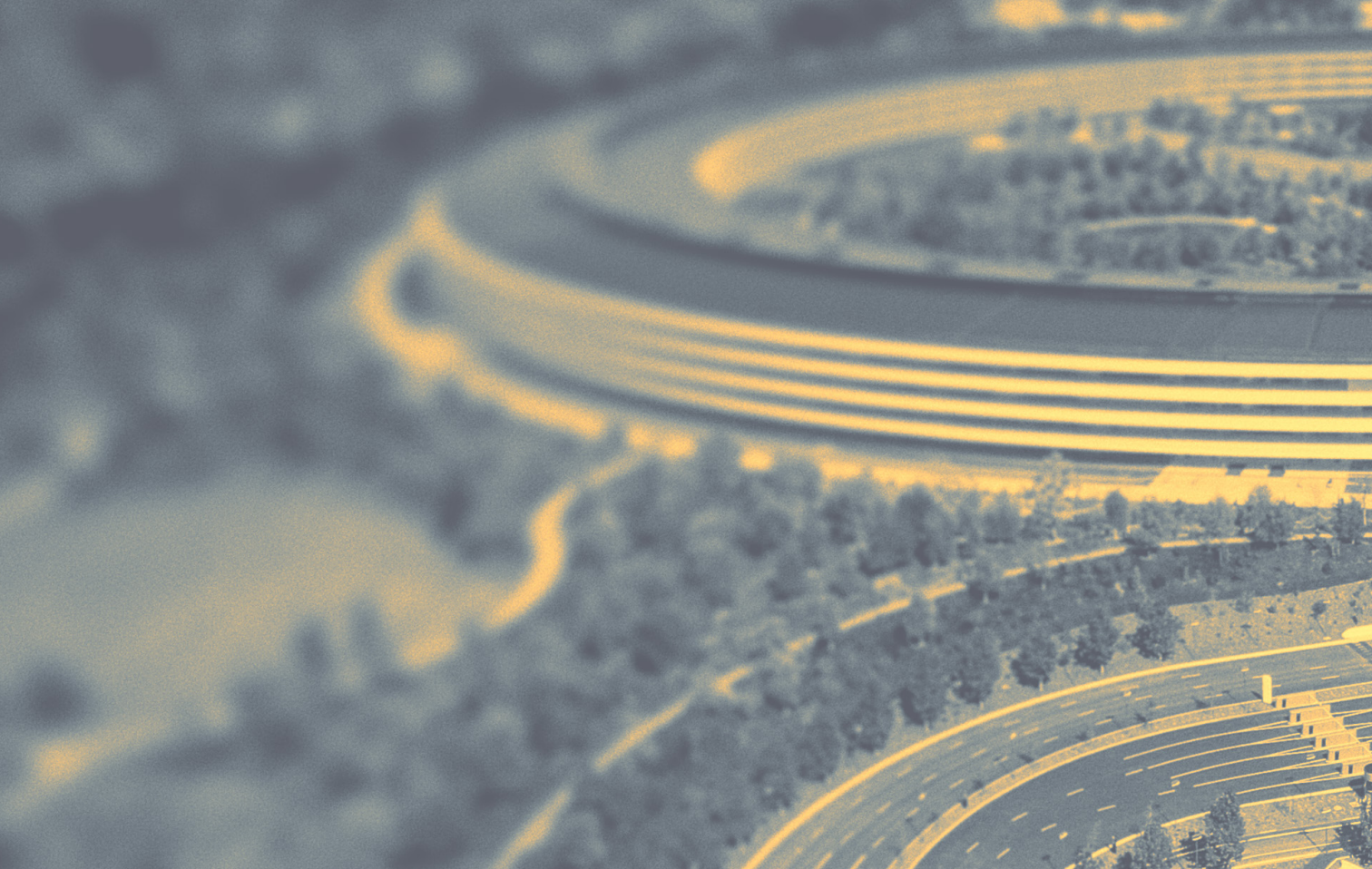
guje na pozadí, takže s aplikací můžete dál pracovat, anebo se mezitím věnovat nějaké jiné činnosti v jiné aplikaci. O skončeném rozpoznávání vás poté informuje to, že v podrobnostech daného souboru rovnou vidíte textové pole s celým rozpoznáním textem. Pokud by při rozpoznávání došlo k nějaké chybě, máte v panelu nástrojů souboru tlačítko Read, které spustí rozpoznávání znovu.

Po spuštění aplikace máte ihned k dispozici velké tlačítko pro záznam zvuku, stejným tlačítkem se záznam také zastavuje nebo pozastavuje. Aplikace má přehledné a jednoduché uživatelské rozhraní, ve kterém máte k dispozici i nastavení aplikace. Po rozkliknutí příslušné záložky v dolní části aplikace se dostanete k seznamu posledních nebo všech nahrávek. Ty jsou v souborovém systému řazeny v adresářích podle datu jejich pořízení, datum je v univerzálním mezinárodním formátu, takže se adresáře podle data řadí správně. Každý soubor je pojmenován především časem záznamu, ale můžete si soubory pojmenovat pochopitelně dle svého. Po rozkliknutí jakéhokoliv souboru začne automatický přepis textu ve zvoleném jazyce, pokud to tak to máte nastaveno v nastavení aplikace. Podobu přepisování je tlačítko pro přepis neaktivní, a tak poznáte, že přepis

lepší možnosti, bohužel opak je pravdou. Což o to, aplikací které slibují rozpoznávání textu ze zvukového záznamu anebo přímo z mikrofonu (což je díky vestavěnému diktování vlastně nesmysl), najdete pro Mac poměrně hodně. S podporou češtiny a užitečnými funkcemi už je to ale docela tristní.

Obě výše zmíněné aplikace můžete v jejich tabletovém režimu používat i na Macu, ale jak asi chápete, prostě to není ono. Hledal jsem dlouho, poctivě, a našel jsem. Aplikace Voice Express podporuje češtinu a umí rozpoznávat z mnoha zvukových formátů. Nepodporuje sice přímé diktování v reálném čase, ale to vůbec nepotřebujete.

Také tahle aplikace má poměrně jednoduché ovládání. Po jejím spuštění prostě jenom příslušným tlačítkem nahrajete anebo přetáhnete zvukový soubor, v horní liště vyberete jazyk a o vše ostatní už se postará aplikace sama. Ani v menu aplikace nečekejte záplavu funkcí, tahle aplikace je postavena na jednoduchosti. Kromě klasické možnosti uložit text v některém z podporovaných formátů, nebo pracovat s textem ve schránce, už zde najdete pouze normální ovládání okna aplikace a pochopitelně i stručné nastavení. Aplikace funguje skvěle a rychle, text ze zvukového souboru omezené délky rozpozná na pozadí, takže se o nic nemusíte starat. 



Nástupce Tima Cooka

Magazín ■ Jakub Dressler

V minulém článku jsem se věnoval přínosu Tima Cooka pro společnost Apple. Dnes bych se rád zaměřil na jeho možné nástupce. Začínají se totiž objevovat spekulace o tom, že by Tim Cook mohl skončit na své pozici, což není žádným překvapením. Jako CEO pracuje už přes 10 let a proměnil Apple v nezastavitelnou mašinu. Jaká bude budoucnost Applu? Kdo zaujme jeho místo?



Jak jsme si ukázali v minulém článku, Tim Cook má za sebou úchvatnou kariéru v Applu. Do funkce CEO nastoupil po Stevu Jobsovi, který vedl firmu velmi charismatickým způsobem, kdy jeho slovo bylo svaté. Tim je jiný. Je to stratég a dokázal ušetřit všude, kde se jen dalo. Díky tomu Apple dokázal generovat zisky, ať už se dělo ve světové ekonomice cokoliv. V čele Applu už oslavil 10 let, a to v srpnu 2021. Kdy Tim odejde do zaslouženého důchodu?

Je téměř jisté, že v čele kalifornského giganta bude Tim Cook do roku 2025. Pokud bude chtít pokračovat, dal bych ruku do ohně, že by mu to představenstvo firmy dovolilo. Přece jen je to business a Tim z Applu udělal tu nejvýkonnější mašinu na peníze, co dovedl. Někteří insideri ale tvrdí, že Tim už dále pokračovat nebude. Říkají, že počká na uvedení nového opravdu jedinečného produktu a potom odejde. Popravdě udržovat si pracovní tempo, které má Tim Cook, je velmi náročné a jemu už je přes 60 let! Možná bude chtít dodat Applu nový směr, nabrat trochu nového dechu, a tak vybere svého nástupce. Navíc Cook sám řekl, že dalších deset let ho v čele Applu neuvidíme. Kdo tedy po něm povede společnost s více než 100 000 zaměstnanci? Pojdme se podívat na všechny možnosti.

KATE ADAMS

Naše seznamování s možnými nástupci Tima Cooka je vlastně i seznamováním se s nejužším vedením celé společnosti. Kate Adams je hlavní právnická zástupkyně Apple (Senior Vice President of Legal and Global Security). Dohlíží tedy na všechny právní záležitosti od dodržování předpisů až po správu a řízení společnosti. Pracuje v Applu od roku 2017, což z ní dělá v Applu tak trochu nováčka. To by ale nemuselo být vůbec na škodu. Nová krev, nový pohled – to by se mohlo hodit. Má za sebou velmi působivou kariéru – pracovala v kanceláři soudkyně Nejvyššího soudu, na Ministerstvu spravedlnosti USA nebo u tehdejšího hlavního soudce Odvolacího soudu pro první obvod.

EDDY CUE

Eddy je velmi sympatický Senior Vice President of Services. Právě on dohlíží na hladký chod všech služeb Apple – od Apple Music, přes Apple TV+ až po Apple Pay. Jeho výsledky jsou vynikající, to můžete určitě všichni potvrdit. K Applu se připojil v roce 1989, takže patří k nejzkušenějším ve firmě. Podílel se na vytváření Apple Online Store v roce 1998, iTunes Store v roce 2003 a App Store v roce 2008. Studoval na stejné škole jako Tim Cook



(Univerzitě Duke), kde získal titul v oboru počítačových věd.

CRAIG FEDERIGHI

Craig všichni moc dobře známe. Určitě se shodnu s mnohými z vás, že se jedná o jednoho z hlavních adeptů na nástupce CEO Applu. Podle mě se jím i stane. Ale nepředbíhejme. Craig je velmi charismatický manažer, který má funkci Senior Vice President Software Engineering. Má tedy pod sebou stovky vývojářů, kteří mají za úkol vytvořit nové operační systémy pro jablečné stroje. Je o nějakých osm let mladší než Cook. Ví, jak řídit firmu Steve Jobs, a je velmi technicky zdatný. K domněnce, že by to mohl být právě on, kdo nastoupí na místo CEO Applu, mě vede i to, že hned po Timovi je to on, kdo je nejvíce vidět. Náhoda? Nemyslím si.

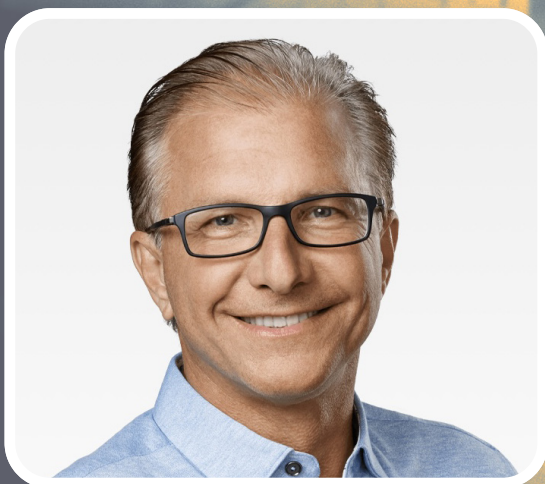
JOHN GIANNANDREA

John Giannandrea je Senior Vice President Machine Learning and AI Strategy. Před Apple pracoval v Googlu a je to odborník na umělou inteligenci a strojové učení. V Apple je nováčkem, takže bych byl velmi překvapený, kdyby se právě on stal nástupcem Tima Cooka. Přesto by mohl dát Apple nový směr, to je potřeba uznat. Má pod sebou i vývoj Siri, a ta by nový směr rozhodně uvítala.

GREG JOSWIAK

„Joz“ je nejdéle sloužící Vice President v Cookově týmu. Má na starosti celosvětový marketing a ovlivňuje tedy produktové portfolio Applu. Pracuje v Cupertino od roku 1986 a do Applu nastoupil hned po škole. V prvních letech pracoval na prvních počítačích Macintosh a pracoval v podpoře vývojářů třetích stran pro Mac. Sehrál také důležitou roli

Craiga všichni moc dobře známe. Určitě se shodnu s mnohými z vás, že se jedná o jednoho z hlavních adeptů na nástupce CEO Applu. Podle mě se jím i stane.



Samozřejmě, všichni výše zmínění by tuto práci zvládli také, ale já bych si nejvíce přál jeho. Steve dodal Applu sex appeal, Tim rozvahu a systematičnost a Craig...

při uvádění takových produktů jako je iPhone nebo iPod. Je velmi zkušený, zná dobře celý Apple a je taky velmi dobrý stratég. I on se tedy musí řadit mezi kandidáty.

Dalším členům se podrobně věnovat nebudu. Mezi ně patří **SABIN KHAN** (Senior Vice President Operations), **LUCA MAESTRI** (Senior Vice President and Chief Financial Officer), **DEIRDRE O'BRIEN** (Senior Vice President Retail + People), **JOHNY SROUJI** (Senior Vice President Hardware Technologies), **JOHN TERNUS** (Senior Vice President Hardware Engineering) a **JEFF WILLIAMS** (Chief Operating Officer). Nechci říct, že tito lidé by neměli šanci, ale je to spíše nepravděpodobné. Výše zmíněné jsem zmínil hlavně proto, že by v určitém směru mohli posunout Apple hodně dopředu. Uvidíme, co přinese budoucnost, ale já bych si vsadil na služby nebo software. Apple se podle mě bude ubírat po cestě totálního pohlčení zákazníka – už

teď nabízí nejen zařízení, ale i hudbu, filmy, hry a mnoho dalšího. Podle mě bude chtít být celým naším světem. Vše kolem nás, veškerý obsah a praktické úkony budeme moci dělat ať už se softwarem, nebo hardwarem od Applu. Jen si představte naše domovy plné technologií Applu, auta poháněná carOS a mnohem víc.

Pokud by vás zajímal můj skromný názor, tak si myslím, že pro práci CEO by se nejvíc hodil Craig Federighi. Samozřejmě, všichni výše zmínění by tuto práci zvládli také, ale já bych si nejvíce přál jeho. Steve dodal Applu sex appeal, Tim rozvahu a systematičnost a Craig... Ten by mohl být více orientovaný na operační systémy. Mohl by posunout například Siri nebo Apple Watch o hodně dál. Prostě by se Apple mohl zaměřit na software a zdokonalit ho, vyhrát si s ním. A to bych nejvíc uvítal. A jaký je váš favorit? Napište nám na Twitter nebo do komentářů na webu iPure.cz. 



NEXT →