

iPure^{CZ}

Meta **Quest 3** | Finanční **výsledky Q4** | Aplikace **Deník**
Jak dál s iPadem? | **Asistenti** s AI



iPure.cz 313/2023, 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, Radim Kroulík
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

128 GB RAM v přenosném počítači

Editorial ■ Filip Brož

Při děsivě rychlé Keynote, kde nám Apple ukázal nové čipy M3 a MacBooky Pro, jsem si říkal, jestli někdo využije v přenosném počítači 128 GB operační paměti?

Dosud tohle byla devíza stolních počítačů, ale doba se změnila – takhle velkou RAM můžete mít v MacBooku. Pár dní poté jsem se bavil s jedním produkčním, který používá Unreal, DaVinci a odbavuje velké akce v O2 Aréně a podobně. Hned jsem se ho na to zeptal a sám mi řekl, že by dokonce potřeboval více. Aplikace typu Unreal si prý vezmou naprosto všechno. Stále je to minimum lidí, kteří takhle brutální výkon potřebují, ale jsem rád, že mám konkrétní příklad.

Ostatně novou dávku inspirace a recenzí najdete i v novém magazínu iPure. Vřele doporučuji pohled na nový Meta Quest 3, který rovněž mám doma a je to fakt super. Nebudu předbíhat. Užijte si nové číslo.





| Meta Quest 3

Recenze ■ Jan Netolička

Pořídil jsem si svůj první VR headset a nelituji ani jedné koruny.





Na TikToku se rozmohl trend, ve kterém lidé ukazovali videa z rozšířené reality – nejčastěji leželi na posteli a před sebou měli obří monitor, který ovládali prsty. Hned jsem musel zjistit, o co jde a kolik to stojí. Po pár minutách jsem měl objednaný nový headset od Mety – Quest 3. A to pouze za cenu 17 000 Kč s DPH.

OBEČNÉ INFORMACE

Meta Quest 3 nahradil stále velmi populární a cenově dostupný VR headset Quest 2 z roku 2020. Ten již v mnoha ohledech zestárnul a neměl pro mě využití zejména kvůli absenci AR. Díky ní mohu velmi pohodlně pracovat a interagovat s okolním světem. Quest 3 je dvakrát výkonnější než Quest 2, a v některých ohledech je dokonce i lepší než mnohonásobně dražší Quest Pro.

HRY

Quest 3 je plně kompatibilní s knihovnou her a aplikací pro Quest 2, takže jsem si na něm zahrál ty nejlepší VR tituly dnešní doby (**BEAT SABER**, **HALF-LIFE: ALYX**, **RESIDENT EVIL 7** a další).

Jednou z očekávaných her, které pravděpodobně míří také na Meta Quest 3, je nepochybně **GTA SAN ANDREAS VR**. Hra byla oznámena exklusivně pro Quest 2, dá se však očekávat, že vyjde také na novější Quest 3 – opravdu se již nemohu dočkat.

V roce 2023 má vyjít mnoho dalších zajímavých VR titulů, v čele s VR režimem pro **RESIDENT EVIL 4 REMAKE**, střílečka **BULLETSTORM VR**, bojovka s roboty **UNDERDOGS** nebo **ASSASSIN'S CREED NEXUS**, který známou sérii vůbec poprvé převtělí do prostředí virtuální reality.

Quest 3 také umožňuje zahrát si vybrané tituly ze služby Game Pass prostřednictvím streamovací

Quest 3 je dvakrát výkonnější než Quest 2 z roku 2020, a v některých ohledech je dokonce i lepší než mnohonásobně dražší Quest Pro.



služby Xbox Cloud Gaming – i když mám GamePass zakoupený, bohužel jsem ještě nestihl tuto službu vyzkoušet. Určitě si nezahrajeme žádné nativní VR tituly, ale hry se spíše spustí na velké virtuální obrazovce, takže to bude vypadat, jako bychom hráli například ve velkém kinosále. Služba vyžaduje předplatné Game Pass Ultimate.

Meta Quest 3 podporuje řadu AR her kombinujících virtuální realitu s okolním prostředím. Mohl jsem si v obývacím pokoji díky tomu například zaboxovat ve hře **Knockout League**.

TECHNICKÉ SPECIFIKACE

Upřímně – až do této recenze jsem si technické specifikace nezjišťoval, věděl jsem pouze, že mi baterie vydrží okolo dvou hodin. Bohužel, v praxi mi headset vydržel spíše méně.

Quest 3 je jinak stejně jako další headsety z této řady tzv. stand-alone zařízení, což znamená, že pro své fungování nepotřebuje připojení k počítači. A to je pro nás jablíčkáře úžasná zpráva. 😊

Quest pohání procesor Snapdragon XR2 druhé generace s 8 GB RAM, což je zhruba dvojnásobné zvýšení výkonu oproti Questu 2. V některých ohledech je dokonce Quest 3 po stránce výkonu lepší než Quest Pro, který sice používá stejný čip, ale první generace. Quest 3 je dostupný ve dvou paměťových konfiguracích – 128 GB a 512 GB.

Quest 3 překonává Quest Pro také v parametrech použitého displeje. Každé oko má k dispozici LCD panel s rozlišením 2064 × 2208 px. Celkové rozlišení je tedy 4128 × 2208 px, což je o něco více než rozlišení 4K. To je v praxi absolutně geniální, nemohu ani slovy popsat, jak je kvalita úžasná.

Quest 3 je stejně jako další headsety z této řady tzv. stand-alone zařízení, což znamená, že pro své fungování nepotřebuje připojení k počítači. A to je pro nás jablíčkáře úžasná zpráva.



AR

To (subjektivně) nejzajímavější na celém headsetu jsou dvě nové barevné kamery na přední straně umožňující „full-color passthrough“ obraz. Latence je prý jen 12 milisekund – v praxi jsem žádnou latenci nepocítil. Při nasazených brýlích můžu tedy vidět moje okolí, jako bych brýle neměl, nebo je můžu používat v režimu smíšené reality a nechat prolnout virtuální svět s tím skutečným.

Jediné, co mohu kamerám vytknout, je velká senzitivita na světlo – s tmavším prostředím se brýle špatně vyrovnávají. Těším se na kvalitnější kamery v dalších generacích, které poskytnou lepší rozlišení a barvy.

Nejzajímavější jsou dvě nové kamery na přední straně umožňující „full-color passthrough“ obraz. Latence je prý jen 12 milisekund – v praxi jsem žádnou nepocítil.

Je zajímavé, že pouze rok po vydání Quest Pro za 1499 dolarů, vydává Meta Quest 3, který je výrazně levnější a v mnoha ohledech lepší. Naopak už není tak překvapivé, že se již spekuluje o ukončení výroby Questu Pro – ostatně vystupování Mety celkově působí, jako by Quest Pro vůbec nikdy neexistoval. Rychle totiž dostal lepšího a levnějšího nástupce.

OVLADAČE TOUCH PLUS

S headsetem byly uvedeny také nástupci ovladačů Touch Pro určených pro headset Meta Quest Pro. Nové ovladače se jmenují Touch Plus a jejich hlavní novinkou je kromě upraveného designu vycházejícího ze zvláště Questu 3 absence prstence se senzory kolem horní části ovladače. Díky tomu jsou menší a lépe se drží. Quest 3 je ale plně kompatibilní se staršími ovladači Touch Pro, takže není třeba spolu s headsetem pořizovat i Touch Plus, pokud již máte Touch Pro. Starší ovladače Quest Touch z Questu 2 nejsou s Questem 3 kompatibilní.

Ovladače Touch Plus mají haptickou odezvu TruTouch, což je jemnější a přesnější forma




klasických vibrací, kterou nabízí také konkurenční PS VR2 od Sony. Ve hrách nachází využití také tlakový senzor v oblasti palce, který umí rozpoznat, jak moc pevně celý ovladač držím. Nejen ve hrách ovšem můžeme zužitkovat „stylus“ s tlakovým senzorem. Lze ho využít primárně pro psaní, a to jak v rámci her, tak třeba pro psaní poznámek, pokud headset využíváte spíše pracovní napříkladem v prostředí AR. Tak využívám headset nejčastěji já a psát jsem se naučil poměrně rychle a plynule. Touch Plus nevyžadují žádné externí snímače, pohyb snímají tři kamery v samotném těle ovladače.

Quest 3 podporuje tzv. handtracking. Tato technologie umožňuje helmě sledovat pohyby vašich rukou, takže vybrané hry nebo aplikace můžete ovládat bez toho, že byste museli držet ovladače. Já osobně ovladače používám při běžné činnosti minimálně (běžná činnost = sledování videí, práce, projíždění mailů apod.).

CENA

Meta Quest 3 vyšel 10. října 2023 a kdo si headset pořídí do 27. 1. 2024, obdrží zdarma

Verze se 128GB diskem stojí zhruba 17 000 Kč, zatímco 512GB varianta asi 21 500 Kč. Levnější verze tak stojí méně než polovinu ceny Quest Pro.

hru **ASGARD'S WRATH 2**, která vychází na konci roku 2023. Verze se 128GB diskem stojí zhruba 17 000 Kč (499 dolarů), zatímco 512GB varianta asi 21 500 Kč (649 dolarů). Levnější verze tak stojí méně než polovinu ceny Quest Pro. Naopak Quest 2 současně s oznámením nástupce ještě zlevnil a s pamětí 125 GB stojí 299 dolarů (zhruba 10 000 Kč), respektive 349 dolarů (zhruba 11 000 Kč) v 256GB verzi. Poměr cena/kvalita je podle mě skvělý a headset můžu doporučit všem, kteří chtějí poznat budoucnost. 



iPhony a služby

táhnou příjmy i v dalším čtvrtletí

Magazín ■ Radim Kroulík

Apple na začátku listopadu oznámil finanční výsledky za uplynulé čtvrtletí. Do výsledků za čtvrté fiskální období se promítají prodeje od července do konce září. Nikoho asi nepřekvapí, že hlavním tahounem příjmů jsou opět iPhony a služby. V ostatních segmentech prodeje drhnou.

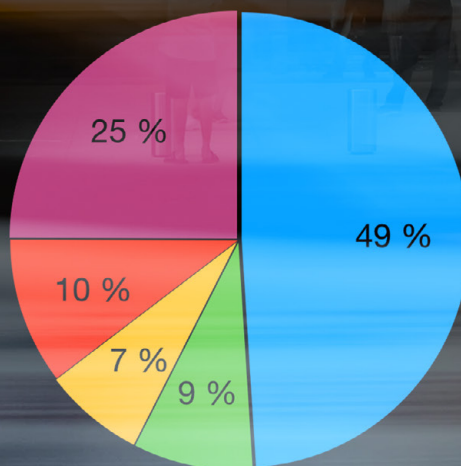
V 301. čísle jsem popisoval výsledky za třetí fiskální období. Bohužel už se nedostaneme k přesným počtům prodaných zařízení, jak tomu bylo ještě v roce 2018. Od té doby Apple změnil metodu reportování svých finančních výsledků. I tak se ale můžeme dostat k zajímavým informacím. Finanční výsledky nám také napoví, které segmenty jsou nyní pro Apple prioritou, a které jsou naopak na druhé koleji.

Během konferenčního hovoru Tim Cook zmínil také zajímavé informace, které primárně s prodeji nesouvisí. Například jsme se dozvěděli, že na světě je více než 2 miliardy aktivních zařízení. Cook zároveň všechny ujistil, že Apple hodně investuje do AI, ale dělá to zodpovědným způsobem. Celý záznam je k dispozici na [stránkách Applu](#).

Než se podíváme na jednotlivá čísla příjmů, tak je dobré si uvědomit souvislosti při porovnávání jednotlivých čtvrtletí. Logicky se srovnávají stejná čtvrtletí a sleduje se meziroční rozdíl. Asi každému dojde, že jiné prodeje budou například před Vánoci oproti červenci. Srovnávat tak nebudu příjmy, které jsem shrnoval v srpnovém čísle, ale s loňským rokem. U většiny produktů je zároveň potřeba si uvědomit životní cyklus. U iPhonů je to meziroční

Podíl příjmů podle kategorií - fiskální čtvrtletí Q4 2023

● iPhone ● Mac ● iPad ● Wearables/Home/Accessories ● Služby



porovnání jednoduché, protože Apple se drží pravidelného cyklu uvádění nové generace. Oproti tomu například iPady jsou nyní ve výrazně horší situaci. Letos jsme se žádného nového iPadu nedočkali, což se logicky negativně promítne do prodejů. Občas zkrátka není jednoduché ani porovnávat jablka s jablky.

IPHONY SLAVÍ ÚSPĚCH

V úvodu každého zveřejňování čtvrtletních výsledků vždy padnou dvě klíčová čísla. Celkové příjmy za sledované období a zisk. V zářijovém období, jak sám Apple toto čtvrtletí od července do září označuje, činily příjmy Applu 89,5 miliard dolarů. V meziročním porovnání šlo o pokles přibližně o jedno procento, když loňské příjmy činily 90,1 miliard.

V koláči všech příjmů tvoří iPhone hned 48,9 procenta. Dobré výsledky iPhoneů zároveň dokáží částečně zamaskovat slabší prodeje ostatních produktů.

Nicméně Apple navzdory poklesu v příjmech dosáhl letos vyššího zisku, a to 23 miliard dolarů oproti loňským 20,7 miliardám. Finanční kondice Applu je tak stále velmi dobrá.

iPhoney jsou hlavním tahounem a tvoří téměř polovinu všech příjmů. Pohledem na čísla lze označit nové iPhoney za úspěch. Apple totiž zaznamenal rekordní čtvrtletí. „Příjmy z iPhoneů činí 43,8 miliard dolarů, což je o tři procenta více než před rokem a je to rekord za toto zářijové období,“ chlubil se při zveřejnění výsledků Cook. Ten zároveň zmínil, že nová řada iPhoneů se začala prodávat až na konci tohoto fiskálního období a lze očekávat silná čísla i v období dalším, které je navíc vždy silné kvůli Vánocům.

V koláči všech příjmů tvoří iPhoney hned 48,9 procenta. Pro Apple je tak úspěch nové generace vždy velmi důležitý. Dobré výsledky iPhoneů zároveň dokáží částečně zamaskovat slabší prodeje ostatních produktů.

SLUŽBY POKRAČUJÍ V RŮSTU

Žádný segment si z pohledu růstu nevede tak dobře jako služby. Ty mají za sebou další rekordní čtvrtletí a dvouciferný meziroční růst. Za zářijové období činily příjmy ze služeb 22,3 miliard dolarů, což je o 16 procent více než loni. Cook během



konference vyzdvihl App Store, AppleCare, iCloud, Apple Music a Apple TV+. U streamovací služby zmínil blížící se velkofilm Killers of the Flower Moon a také zámořskou fotbalovou ligu v čele s Lionelem Messim.

POKLES MACŮ A IPADŮ

iPhony a služby jsou jediné segmenty, které slavily meziroční růst. To už poslední dobou bývá pravidlem. Macům a iPadům se v prodeji totiž moc nedaří. Macy vygenerovaly příjmy v hodnotě 7,6 miliard dolarů, což je o 34 procent méně než loni. Mimochodem když se podíváme, kde se pohybují příjmy iPhoneů a služeb, tak je vidět, že Macy hrají v absolutních číslech nižší ligu. Finanční ředitel Applu Luca Maestri, který tradičně prezentuje výsledky společně s Cookem, tento pokles vysvětlil specifickou situací u dodavatelů v loňském roce. Zmínil, že přerušení provozu v továrnách v loňském červnovém období vedlo k posunu prodejů do zářijového období a tím, je meziroční porovnání výrazně ovlivněno.


Cook svým typicky optimistickým stylem nezapomněl připomenout, že Apple právě zveřejnil řadu čipů M3, a je tak do budoucna optimistický. Applu od uvedení vlastních čipů nelze upřít snahu a odhodlání inovace na poli počítačů. Nejsme si ale

jistý, jestli jsou Cook a jeho kolegové s finančními výsledky Maců dlouhodobě spokojeni.

Naopak u iPadů jsou propady prodejů logické a pravděpodobně ani Apple se výsledkům nemůže divit. Řada Pro už by zoufale potřebovala oživit, když i nadále drží design z roku 2018. Novou řadu určitě netrpělivě vyhlíží také fanoušci iPadu mini. Celá produktová řada iPadů nyní prakticky stojí před obnovou a potenciální zájemci o koupi nových strojů tak pravděpodobně vyčkávají. Tuto situaci jsem už popisoval u předchozího období, a jelikož se od té doby nic nezměnilo, tak prodeje i nadále klesají. iPady v tomto období vygenerovaly 6,4 miliard dolarů, což je o deset procent méně než loni.

Posledním segmentem, u kterého Apple zveřejňuje výsledky, je hromadná kategorie nositelné elektroniky, domácnosti a příslušenství. Vzhledem k takto obecnému pojetí nemáme šanci rozklíčovat, jaké jsou příjmy pouze z Apple Watch. Celý tento segment tvoří 9,3 miliard dolarů a je to o tři procenta méně než loni.

ZÁVĚR

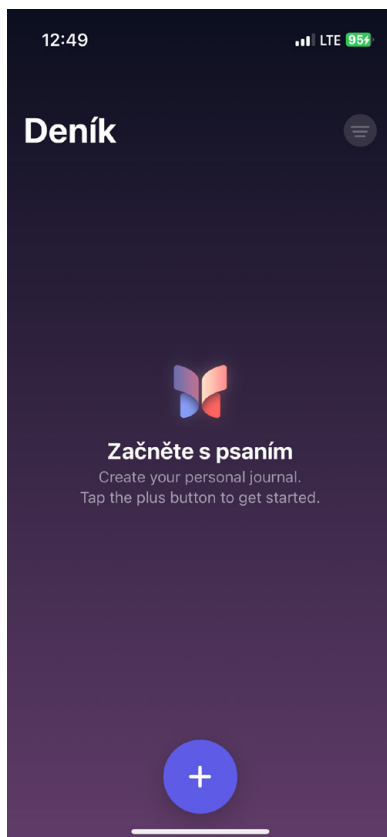
Zářijové čtvrtletí lze shrnout velmi podobně jako to předchozí červnové. iPhony a služby hrají prim, ostatní produkty pokulhávají. Tentokrát lze přidat fakt, že novým iPhoneům se v prodeji daří. 



Aplikace **Deník**

Návod ■ Jakub Dressler

Jsem rád, že se této nové aplikaci od Applu z nového iOS 17 můžu věnovat zrovna já. Těšil jsem se na ni přes půl roku, a teď ji konečně můžu testovat a používat. V tomto článku se podíváme na její přednosti i nedostatky. Mé pocity jsou zatím trošku rozpačité.



Když Apple prezentoval nový operační systém iOS 17, tak bylo všem jasné, že tento rok se budou zaměřovat i na duševní zdraví. Do svého Zdraví na iPhone, iPadu nebo dokonce i Apple Watch si můžete zaznamenávat nejen svoje aktuální pocity, ale i celkovou náladu a emoce během dne. Tyto údaje potom můžete dlouhodobě sledovat (pokud to pro vás má nějakou hodnotu), nebo je můžete nasdílet i další lidem, třeba svému terapeutovi. Já jsem si začal emoce zapisovat každý den, abych si to vyzkoušel a povedlo se mi z toho udělat každodenní rituál, kdy se zamyslím nad svým dnem.

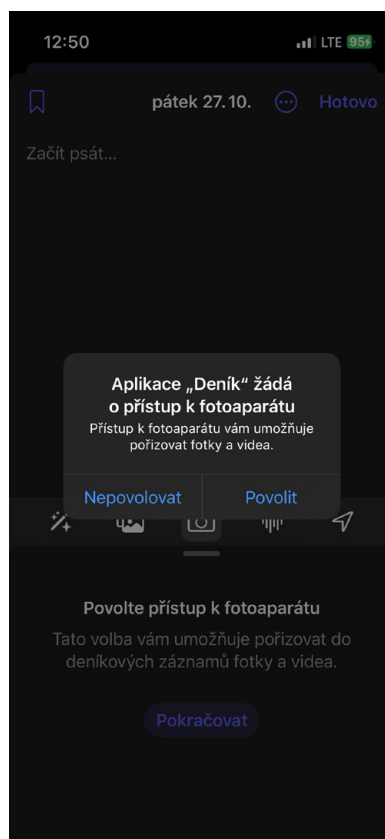
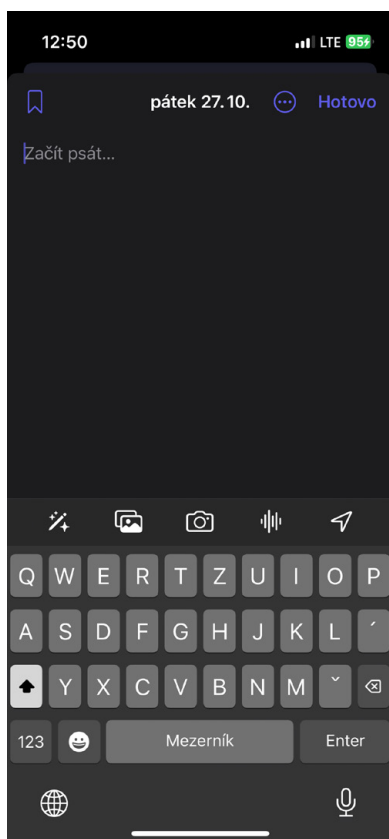
Další novinkou měla být aplikace Journal, česky Deník. Apple ji prezentoval jako nový způsob, jak si uchovávat vzpomínky. Už nebudeme mít jen super videa udělaná z našich fotografií. Teď si budeme moci i zapisovat svoje zážitky. Do Deníku si podle Applu můžete zaznamenat každý moment z vašeho dne, a k tomu si přidat ještě oblíbenou hudbu, fotografie nebo třeba cvičení. Teď tady máme první verzi této aplikace. Pojďme si rozebrat, co zatím Deník nabízí a co bych si přál vylepšit.

PRVNÍ OTEVŘENÍ

První, co vidíte při otevření této aplikace, je uvítací strana se základními informacemi. „Pište

o svých zážitcích a zamýšlejte se nad hlubšími souvislostmi. V začátcích vám mohou pomoci deníkové návrhy a podněty k psaní.“ To jsou první slova, která uvidíte. Po zvolení možnosti **POKRAČOVAT**, zavítáte do základního menu. To je opravdu velmi prosté, bez zbytečností. Co jiného byste taky od Applu očekávali. Dole můžete vidět velké **KOLEČKO SE ZNAKEM +**. Když na něj kliknete, otevře se vám nový záznam. Při prvním záznamu se vás iPhone bude ptát na možnosti nastavení a na povolení různých věcí. Mě osobně zaujalo, že vás aplikace žádá o přístup k mikrofonu nebo fotoaparátu. Tyto dotazy jsem vždy chápal tak, že se jedná o vaši ochranu před aplikacemi třetích stran. Možná jsem to ze své paměti vytěsnil, ale nepamatuji si, že by jiná aplikace z rodiny Applu chtěla tyto přístupy. Apple je přece bezpečný. Ale to nechme stranou. Vyberte si možnost, která je vám příjemnější.

Další položkou, kterou vám aplikace ihned nabídne, jsou **NÁVRHY NA PSÁNÍ DENÍKU**. Tady se dostáváte k první věci, která je ještě stále nedodělaná. Samozřejmě je nutné podotknout, že testuji úplně první verzi Deníku. Jsem si jist, že do oficiálního vydání aplikace vše bude fungovat dobře. Přesto si myslím, že je rozumné si tuto funkci zapnout už teď. Pokud to neuděláte, můžete svoje rozhodnutí změnit v **NASTAVENÍ**. Poté už máte před sebou plně



nastavenou aplikaci, kterou můžete ihned využívat k záznamu vašich myšlenek a zážitků.

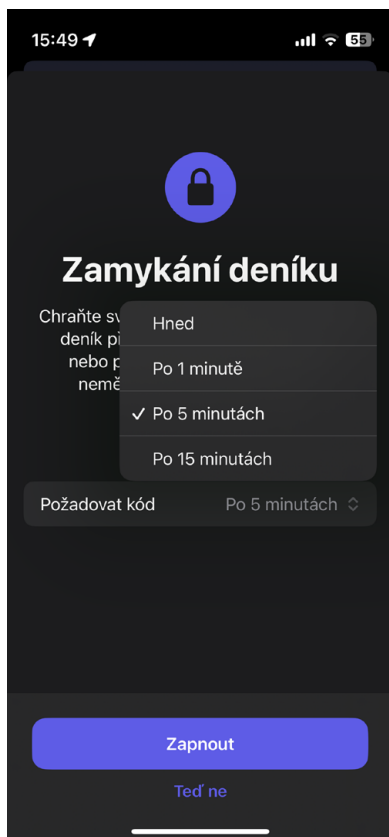
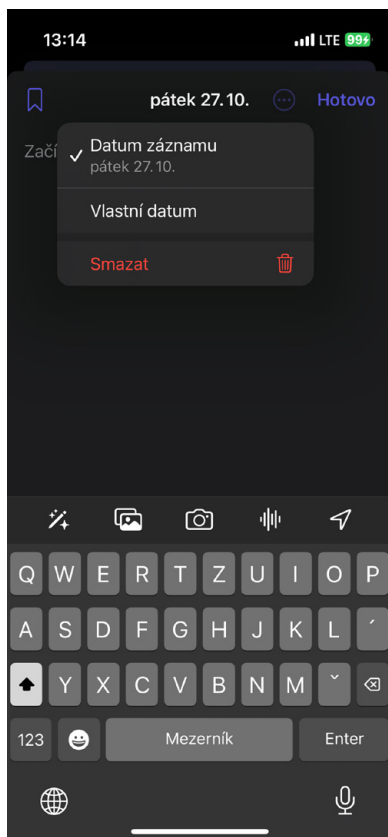
CO SI ZAPSAT?

Co si zapsat je samozřejmě na vás. Aplikace vám umožňuje interakci s dalšími aplikacemi z dílny kalifornského giganta. Apple tedy sliboval i nástroje pro vývojáře, kteří by mohli nabízet propojení i se svými aplikacemi. Jen budoucnost ukáže, jaký smysl v tom třetí strany uvidí. Hned nahoře máte známou možnost (ikona kolečka a tři tečky) pro úpravy. Zde si můžete zvolit, jestli chcete psát s dnešním datem, nebo si vybrat datum jiné. Nad klávesnicí máte rozšiřující menu, kde najdete tyto možnosti: **NÁVRHY**, **FOTOGRAFIE**, **FOTOAPARÁT**, **ZÁZNAM ZVUKU** a **POLOHA**. Jak jsem se zmínil již dříve, zatím v agendě **NÁVRHY** nic není. V ostatních najdete to, co byste očekávali. Jak si ale přidávat oblíbenou hudbu, svoje cvičení nebo jiné věci, které prezentoval Apple?

Pokud bude aplikace ve stejné podobě jako v první betaverzi, tak si tyto věci budete muset nasdílet do aplikace **DENÍK** přes aplikace **HUDBA**, **KONDICE** nebo jiné. To uděláte klasickým způsobem – když kliknete na možnost **Sdílet**, tak mezi doporučenými aplikacemi uvidíte i **DENÍK**. To mi přijde krkolomné, až „neaplovské“. Věřím ale, že v ostré verzi tyto možnosti najdeme v agendě **NÁVRHY**. Čeho se ale zatím nedočkáme, bude to, že si nebudeme moci do deníku naimportovat informace o duševním zdraví zaznamenané v aplikaci **ZDRAVÍ**. To Apple na prezentaci neuváděl, a proto tuto možnost ani neočekávám, i když by se mi velmi líbila.

Zbytek je už jen na vaší fantazii. Do textu, který se zobrazí v druhé polovině displeje, můžete psát, cokoli chcete. Nahoře se bude shromažďovat veškerý materiál, který k záznamu doplníte. Vše vypadá docela hezky, telefon automaticky vytvoří koláž, která se bude zobrazovat podle počtu informací. Vše koresponduje s filozofií aplikace, vše je jednoduché a přehledné.

Apple sliboval i nástroje pro vývojáře, kteří by mohli nabízet propojení i se svými aplikacemi. Jen budoucnost ukáže, jaký smysl v tom třetí strany uvidí.



Nechci říct, že ted' si budeme všichni na posteli psát deníky, ale spíš to, že to všichni minimálně zkusíme a třeba se to některým zalíbí.


BEZPEČNOST

O svoji bezpečnost se bát nemusíte. Aplikace vás sama vyzve, abyste si nastavili **FACE ID** pro vstup. Můžete si nastavit i to, jestli chcete Deník znovu uzamknout po 1, 5 nebo 15 minutách nečinnosti. Jak jsem se zmiňoval výše, aplikace bude chtít povolení k přístupu do fotogalerie, poloze nebo mikrofonu. Přístupy můžete odeprít znovu v **NASTAVENÍ**. O svoje data se tedy nemusíte bát.

ZÁVĚR

Pokud používáte jinou aplikaci, tak si myslím, že Deník jen tak využívat nebudete. Ne že by se vám nemusel nutně líbit, nebo by vám přišel nepraktický. Jedná se spíše o to, že znám lidi, kteří mají stovky zápisů v konkurenčních aplikacích a představují, že ted' začnou najednou využívat něco nového a za starým způsobem udělají tlustou černou čáru... To mi prostě nepřijde pravděpodobné.

Pro ty z vás, kteří si stejně jako já deník nikdy nepsali, se může Deník stát prvním krokem. Nechci říct, že ted' si budeme všichni na posteli psát deníky, ale spíš to, že to všichni minimálně zkusíme a třeba se to některým zalíbí. Přece jen tuto aplikaci Apple neudělal jen tak. Museli cítit (nebo mít data), že uživatelé něco podobného chtějí. Anebo se prostě jen chtěli pořádně obout do duševního zdraví svých zákazníků.

Myslím, že finální produkt je dobrý. Má sice svoje nedostatky, ale zatím máme teprve první verzi. Jen se trochu bojím, aby se Deník nedostal do skupiny aplikací, kde jsou Podcasty nebo Knihy – tedy aplikace, na které Apple tak nějak zapomíná. Ať ale bude budoucnost Deníku jakákoliv, už ted' můžeme říct, že se jedná o jednoduchý a efektivní nástroj k záznamům. A až budou podporovány chytré návrhy, tak to bude téměř dokonalé. Doufám, že se za pár týdnů na tom společně shodneme. 



Dozvuky děsivé keynote
Hluché období iPadu

Magazín ■ Karel Oprchal



Začíná už být evidentní, že nové iPady letos nebudou. Za měsíc tu už skoro máme Vánoce a jestli jsme si po zářijové keynote mysleli, že letos už nic nepřijde, tak dnes je to téměř jisté. Koneckonců halloweenská keynote byla protkána číslem 3 a iPad by se mezi Macy už nevešel. iPad jako vánoční dárek ale není vůbec špatný nápad. Vyplatí se?

Pokud váháte, nejste sami. Vyplývá to i ze čtvrtletních finančních výsledků zveřejněných minulý týden, o nichž se tady rozepisují kolegové. iPady také díky dlouhé době od posledního uvedení novinky tolik netáhnou a jejich prodeje za poslední kvartál i rok mírně poklesly. Obecně se jich dnes prodá podobně jako počítačů, největší oblibě se samozřejmě těší iPhony. Ale to jen na okraj – pojďme si zrekapitulovat, kdy byly naposledy představeny nové iPady. Je totiž zajímavá i ta psychologie prezentace nových modelů, protože čím více se zákazník v čase vzdaluje od představení posledního modelu, tím méně ochotný je ho koupit (ještě navíc za plnou jablečnou cenu). Pokud nebyl model už dlouho aktualizován, jako by tím výrobce dával najevo nějakou... neschopnost, skomírání, nezáměr.

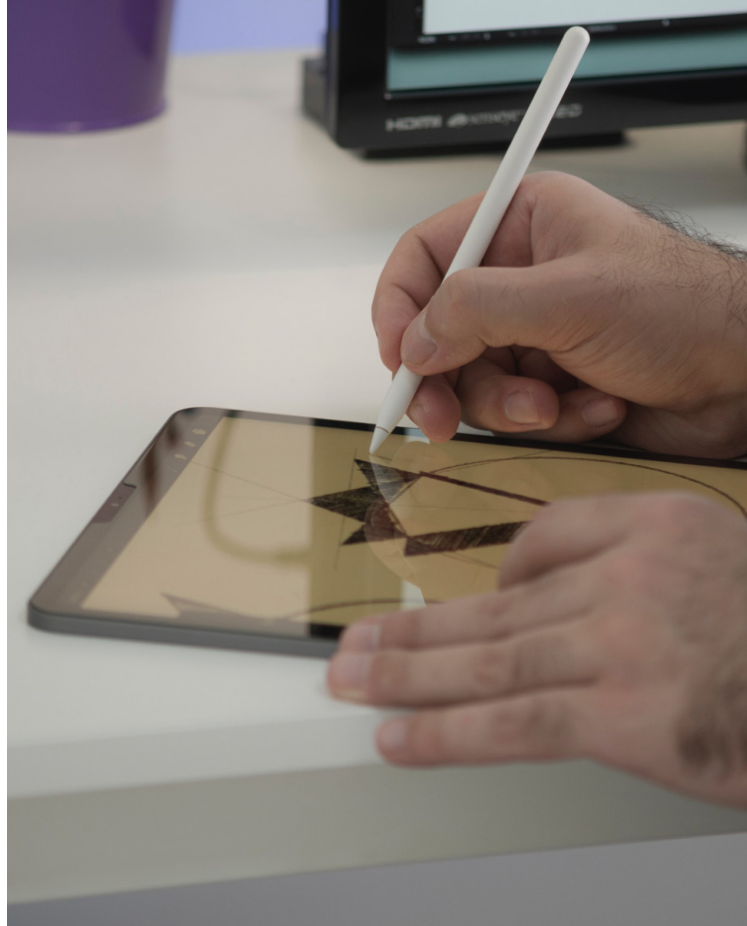
Kdo ví, který z těchto důvodů to je tady, pakliže ne nějaký jiný, Apple v každém případě představil poslední iPady v říjnu 2022. To jen tak hodil do pléna desetiminutové video o nových levných iPadech a iPadech Pro, což se ani nedá nazvat představením, a tím jsme skončili. O půl roku dříve, v březnu 2022, jsme pak dostali k dispozici iPad Air s M1, což byl pro nás docela šok, ale pro širokou veřejnost relativně nepodstatná informace. Úplně nejhůř je na tom nebohý iPad mini, který byl

naposledy upgradován taky po dlouhé době před neuvěřitelnými více než dvěma lety v září 2021. Otázka tedy zní, co teď?

JEN ČIPY NESTAČÍ

Pokud bude Apple chtít nějakým výrazným způsobem nakopnout prodeje iPadů, bude na to muset jít jinak než na Mac. Zásadní rozdíl, který si všichni uvědomujeme, je ten, že iPad není Mac. A není to vlastně ani počítač, je to prostě tablet s vlastním operačním systémem, který umí tak trochu všechno a tak trochu nic a stojí docela dost peněz. Zato je to ale dost dobrý kus hardwaru, který vám vydrží nekřesťansky dlouho, skvěle se používá, vyřídíte na něm plno věcí, je všestranný a vlastně je docela fajn ho mít. Především Air, ten se rozhodně doma neztratí.

iPad ale trpí tím, že nemá žádnou jasnou „voličskou základnu“, myšleno v nadsázce jasně definovanou skupinu lidí, kteří lační po nejnovějším modelu. U iPhoneu ani Macu o tom nemůžeme pochybovat, Mac se prodává méně, ale pořád tam jsou lidé, co ho berou a vždy budou brát vážně. V případě iPadu jsme to jen my nadšenci, kteří se těšíme na každé nové vydání, ale to nestačí. Na rozdíl od Macu, který je prostě pracovní nástroj, a každý si může vybrat, zda chce Mac spíš



na práci nebo spíš na zábavu, si iPad lidé kupují hlavně na zábavu. Byl tak de facto i představen Stevem Jobsem v roce 2010 – jako zařízení pro konzumaci obsahu. Byl vedle iPhoneu obrovský, byl na filmy a hry drahý, ale všichni jsme ho chtěli. Dnes je ale trh dál a my čekáme vlastně víc, čekáme sofistikovanost. A současný charakter cílové skupiny iPadu je takový, že upgraduje „jednou za nikdy“. Lidé kupující si zařízení na zábavu nepotřebují nové modely, pokud to pro ně není investiční záležitost. To za ty peníze radši vezmou rodinu na dovolenou.

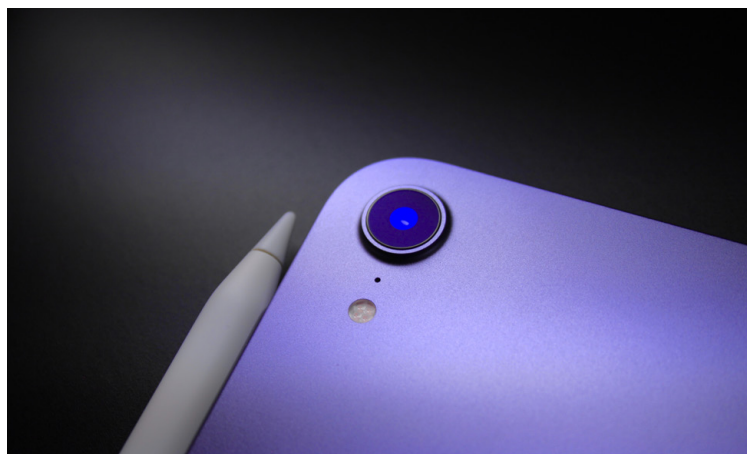
Apple by tak dnes potřeboval strhnout na sebe pozornost opravdu solidní novou nabídkou, aby to vůbec stálo za prezentaci videem. Je pochopitelné, že poslední děsivá keynote trvala půl hodiny

Současná cílová skupina upgraduje „jednou za nikdy“. Lidé kupující si zařízení na zábavu nepotřebují nové modely, pokud to pro ně není investiční záležitost.

a stihly se během ní fancy halloweenské animace, intro i představit tři nové čipy a tři počítače – byly to jen nové čipy a byl to Mac, který teď potřebuje získat maximum pozornosti, takže i kdyby se novinky daly shrnout do tiskové zprávy, Apple by keynote stejně natočil. Apple potřebuje reinkarnovat gaming na Macu. Pokud se ale mají upgrady nových iPadů do budoucna omezit (nebo se nedej Bože už omezily) jen na obměnu vnitřností, nepotřebujeme už ani desetiminutové mini-keynotes a iPady zanedlouho přestanou bavit úplně všechny.

BABO RAĎ!

Na druhou stranu Apple podle všeho neplánuje **žádný zásadní overhaul**, protože jediné skutečně nové novinky nemají někdy příští rok přijít nikam jinam než do iPadu Pro, a sice údajně displej s OLED, čip M3 a nové velikosti 11" a 13", čili opět nic zásadního, pokud je to vůbec pravda. Nemají přijít žádné experimenty jako ohebné šasi ani macOS do iPadu, dokonce ani design bych nečekal jiný a výkon taky objektivně není kam posouvat... Je to s iPadem podobné jako s MacBookem Air, kdy se schopnosti i výkon vrcholného a mnohem dražšího iPadu Pro velmi blíží MacBooku se stejným čipem, ale reálné schopnosti MacBooku




Apple umí být vidět, ale vždycky k tomu musí být pádný důvod. Kdyby nepřišel Apple Silicon, Mac by asi jen klesal a Applu to došlo včas.

by měly být obecně širší. Apple tedy svůj vlastní produkt, kterým nicméně dominuje trhu, do jisté míry dostal do patové situace. Je to paradoxní, ale je to tak.

Kdyby iPhone nebyl jakožto mobilní telefon esenciálním zařízením, dopadl by asi stejně. Když se na to podíváme kolem a kolem, Applu se – snad – daří dělat radost komunitě Macu díky stále lepším čipům vlastní výroby, což je jediné, čím dnes mohli k Macu obrátit pozornost veřejnosti. Apple umí být vidět, ale vždycky k tomu musí být pádný důvod. Kdyby nepřišel Apple Silicon, Mac by asi jen klesal a Applu to došlo včas. Na rozdíl od Macu ale v iPadu dnes nelze měnit nic, čím by se Applu podařilo přepsat definici výkonného tabletu či něco podobného. To

všechno Apple už má a „netáhne“ to jenom díky tomu, že iPad prostě lidi nepotřebují. U iPhoneu je to bez debat – s nadsázkou řečeno každý chce iPhone. Všichni potřebujeme telefon.

iPad je ale pro většinu z nás extra, jen málokdo pracuje jako já, že s sebou nosí jenom tablet (a ještě aby to byl iPad Pro) a počítač nechává doma. Úplní hardcore terénní uživatelé pak s sebou nosí obojí. Lidé mají radši koncept osobního počítače na cokoli a využívat místo toho tablet (tedy jako počítač) je pro ně stále nějak nepřirozené. Ani počítače „dva v jednom“ od konkurenčních výrobců se neprodávají tak jako klasické notebooky, protože jsou dražší a jsou zaměřeny spíše kreativně, podobně jako iPad, což většina uživatelů vyloženě nepotřebuje. iPad je dnes na své kreativní já de facto úplně adaptován, pokud odhlédneme od jeho mediálně konzumní stránky, není to pracovní nástroj jako takový. Možná je to tedy jen tím systémem, který je velmi dobrý pro tablet, ale je neúplný pro práci, čemuž se tu ostatně věnuji nejen já s železnou pravidelností. Apple má tak před sebou nelehký úkol a sice jak jinak udělat něco, co už je skvělé, a zároveň to nepokazit. Musí nás zase donutit chtít iPad, ale jinak než to dělali doposud. 

Siri jako asistentka s AI?

No, moc se netěšte.

Magazín ■ Michal Rada

Jsme tu pro to, abychom vám přinášli tipy a praktické návody, ale sem tam se obecná edukace o zajímavých tématech souvisejících s technologickými trendy taky hodí. A tak rozjždíme nový seriál o umělé inteligenci, ve kterém si postupně posvítime na to nejzajímavější z téhle oblasti a pořádně si to rozebereme. Dnes si vezmeme na paškál Siri a ostatní umělé asistenty a asi zchladíme mnohá nereálná očekávání z nástupu AI.





V poslední době se mluví o poměrně razantním vývoji umělé inteligence ze strany Applu, který má vyřešit poněkud zastaralou a lehce dementní Siri. To by samo o sobě jistě bylo skvělé, ale pojďme si říct, co od toho opravdu můžeme čekat.

Problematika tzv. chytrých asistentů je tady již přes 20 let a zatím se nepodařilo vytvořit univerzálně funkční řešení, které by alespoň z poloviny nahradilo sekretářku nebo nějaký externí mozek, jak bohužel mnohé aplikace slibují. Asi nejdál je v tom Google Assistant, který má ovšem i po devíti letech vývoje dost problémů sám se sebou.

JAK FUNGUJÍ ASISTENTI?

Jak vlastně inteligentní asistenti fungují a co můžeme čekat od jejich spojení s umělou inteligencí? Na tuhle otázku není jednoduchá odpověď. Umělou inteligenci jsme se díky generativním chatbotům naučili vnímat

spíš jako partáka pro diskusi anebo jako tvůrce nějakého výstupu. Pokud například potřebujete vytvořit do školy nějakou ročníkovou práci na konkrétní téma, tak to s umělou inteligencí dnes už není žádný problém. Generovat smysluplný čitelný text obsahující určité informace je pro jazykové modely docela snadné. Tedy dnes už je to snadné.

Ale to není to, co bychom teď potřebovali. Ono to totiž s tím umělým asistentem není tak úplně jednoduché. Musíme si uvědomit, že aby takový asistent skutečně fungoval jako asistent, musí toho umět daleko víc, než si jenom vymýšlet neomezené množství textů na nějaká libovolná témata. Měl by být schopen především pochopit, co se po něm chce a předložit to v takové podobě, aby to v daném kontextu opravdu šetřilo čas. A tady i nejmodernější generativní umělá inteligence naráží na problémy.

Co si budeme povídat, všechny ty chatboty jsou postavené na tom, že kladete otázku, na kterou

Problematika tzv. chytrých asistentů je tady již přes 20 let a zatím se nepodařilo vytvořit univerzálně funkční řešení, které by alespoň z poloviny nahradilo sekretářku.



Vytvoření ročníkové práce do školy předpokládá naplnění požadovaného počtu stran a není o tom, abyste dané téma vysvětlili co nejstručněji.

vám má být poskytnutá co nejobsáhlejší textová odpověď a celé je to založené na tom, že z té odpovědi si vy vyberete to, co zrovna potřebujete, anebo ji použijete celou. Kupříkladu i zmíněné vytvoření nějaké ročníkové práce do školy předpokládá naplnění požadovaného počtu stran a není o tom, abyste dané téma vysvětlili co nejstručněji. To je prostě zcela jiná úloha. Hezky je to vidět na různých službách, které vám slibují sumarizaci textů. U dlouhých textů taková sumarizace už může dávat smysl, ale zkrátit 500 znaků na jednu větu, tam AI dosud selhává. Takhle jsou stavěné prakticky všechny generativní modely umělé inteligence založené na jazykovém rozpoznání a pochopení obsahu.

Úloha asistenta je ale úplně jiná. Ten nemá pochopit téma, o kterém má psát co nejvíc nebo určitý počet znaků textu, ale má pochopit kontext, ve kterém se o daném tématu bavíte.

Například, když asistentovi řeknete napiš babičce, že v neděli přijdu na oběd, měl by pochopit, že má vytvořit zprávu kontaktu, který je označen jako vaše babička a že ta zpráva má říkat něco o tom, že přijдете v neděli na oběd. Chceme po něm tedy zprávu „Ahoj, v neděli přijdu na oběd.“ Ne zprávu typu „Vážená paní babičko, dovoluji mi sdělit Vám, že se tuto neděli dostavím na oběd. Důvodem je, že bude neděle a já budu mít hlad a uvítal bych oběd...“ Vidíte ten rozdíl? Poměrně častý případ, jak se ukazuje, fungování umělé inteligence je dotaz typu napiš šéfovi, že jsem nemocný a že se omlouvám, ale dnes zůstanu doma. Na tohle vám klasická generativní umělá inteligence sestaví e-mail přibližně o 400 znacích, kde vysvětlí, že mu není dobře, že na něj pravděpodobně něco leze, že pravděpodobně zůstane doma, bude se mu několikrát omlouvat za způsobené potíže a ujistí ho, že kdyby bylo z práce něco potřeba, tak bude sice doma, ale bude



schopen vzdáleně pracovat. A to není odpověď, kterou na danou věc potřebujete, když chcete rychle poslat někomu nějakou zprávu.

Obdobné potíže budete mít, i pokud asistentovi řeknete nějakou nestandardní formou, že vám má domluvit oběd s milenkou. Tahle legrace totiž musí být rozdělena do několika úkolů, jako je třeba rozpoznat milenkou nebo jednu z milenek, které máte napsané v kontaktech, a dohodnout s ní nějaký oběd. Klasická generativní AI k tomu nemá dost podkladů, a to nejenom proto, že nevidí do vašich kontaktů a do vašeho kalendáře. Siri pochopitelně do vašeho kalendáře vidí, ale přesto musíte dotazy pokládat skoro pregnantně, aby vám rozuměla.

V tuhle chvíli, když v angličtině řeknete „Dej mi do kalendáře oběd s milenkou zítra ve 12.30 v restauraci U zkaženého masa,“ tak to udělá. Dá vám schůzku do kalendáře. Už ji ale nepošle milence jako pozvánku a nezarezervuje vám stůl v dané

restauraci a neupozorní vás, že vaše schůzka co začíná přesně v poledne je na druhém konci města a tedy to do vaší restaurace nemůžete stihnout. Takové rozdělení úkolu do určitých vláken, která běžně vycvičená lidská asistentka umí rozpoznat, prostě AI dosud rozpoznat neumí.

A proto nečekejme od Siri propojené s AI nic světoborného. Samostatnou kapitolou je pak jazyk, ve kterém má asistent fungovat. I když se to na první pohled nemusí zdát, tak logické myšlení v angličtině je naprosto odlišné například od logiky myšlení ve španělštině nebo nedej bože v češtině. Nestačí tak umět pouze rozpoznat text, ale musí se trénovat jazykové modely pro samotnou logiku rozdělení jednoho požadavku na více kroků, jak jsem psal o několik řádků výše. V angličtině to totiž vypadá v hovorové větě jinak, než když to samé řeknete v češtině. Takovým hezkým příkladem je na první pohled jednoduchý dotaz: „Najdi

Domluvit oběd s milenkou? Klasická generativní AI k tomu nemá dost podkladů, a to nejenom proto, že nevidí do vašich kontaktů a do vašeho kalendáře.



mi hospodu, kde se můžu večer ožrat.“ Cítíte tu ironii? Co chci? Aby mě Siri vyhledala na internetu text „Hospoda, kde se můžu ožrat“? Ne, chci jen najít hospodu v mé blízkosti. V angličtině funguje jeden termín a to slovo „find“ a zbytek je kontext. Nicméně v angličtině by se takový požadavek rozhodně neřekl jen prostým překladem z češtiny. A pochopitelně i naopak. Find má v češtině několik významů: najdi, vyhledej. A to jsou dvě odlišné věci, podrobnostmi vás v IT magazínu nebudu zatěžovat, to si nechám do nějakého lingvistického časopisu. Ale věřte mi, moc jednoduché to není.


Takže, až bude Siri napojená na lepší AI, bude to rozhodně v angličtině. Mimochodem, právě kvůli takovýmhle drobnostem, které jsou však naprosto zásadní, nemáme a upřímně taky hned tak mít nebudeme, Siri v češtině. Nejde o jazyk, ale o takzvaný jazykový kontext.

OPRAVDU TO CHCEŠ UDĚLAT?

Když už jsme u umělých asistentů a rozpoznání kontextu, ve kterém mají fungovat, pojí se s tím ještě jeden na první pohled nezřetelný problém. Aby velké firmy dokázaly tak trochu zjemnit nedostatky při rozpoznání a zejména pochopení informace, jsou jejich asistenti stále naučeni ptát se, jestli mají nějakou věc opravdu udělat. Kupříkladu když Siri řeknete,

aby poslala vaší babičce nějakou zprávu, tak je sice schopná připravit text té zprávy z vašeho diktování, ale přesto se vás minimálně jednou zeptá, jestli má zprávu opravdu odeslat. Je to určitě správně, o tom žádná. Ale představte si, že byste takhle fungovali s živou asistentkou. Vy jí řeknete, ať domluví oběd s kolegou a ona se vás za neustálého pomrkávání řasami začne ptát: „Fakt myslíš Pavla? Myslíš opravdu toho Pavla Nováka, co sedí přes chodbu? Chceš s ním opravdu poobědvat? A chceš s ním obědvat kolem poledne, nebo v 8 večer? Znamená to, že mám dohodnout schůzku? A budeš pak chtít tu schůzku do kalendáře?“ A to je chvíle, kdy by asistentka u svého nadřízeného zřejmě skončila.

U virtuálních asistentů nám tenhle jejich virtuální autismus a neustálé potvrzování nevádí, a to prostě proto, že jsou pro nás stále tak trochu jen hračkou. Neznám nikoho, kdo by používal virtuálního asistenta alespoň vzdáleně tak často a tak intuitivně, jako asistenta živého. Tady prostě ještě nejsme a dlouho nebudeme a umělá inteligence v tom moc nepomůže – naopak se může stát, že s rozvojem umělé inteligence obliba virtuálních asistentů klesne, protože od nich budeme mít velká očekávání a oni prostě budou přinejlepším stejně výkonní jako doposud.

Co vy na to? Máte s AI asistenty nějaké zkušenosti? A co od nich vlastně očekáváte? 



NEXT

