

iPure^{cz}



Nanovrstva iPadu | Novinky v Kalendáři | Freeform #3
Přizpůsobení plochy | Affinity Designer 2



iPure.cz 350/2024, osmý ročník | **Zakladatel:** Filip Brož | **Šéfredaktor:** Radim Kroulík
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, Michal Henych, Kamil Chudačík
iPurecz, s.r.o., IČ: 06481663 | **Kontakt:** redakce@ipure.cz

Mapy od Applu na webu

Editorial ■ Radim Kroulík

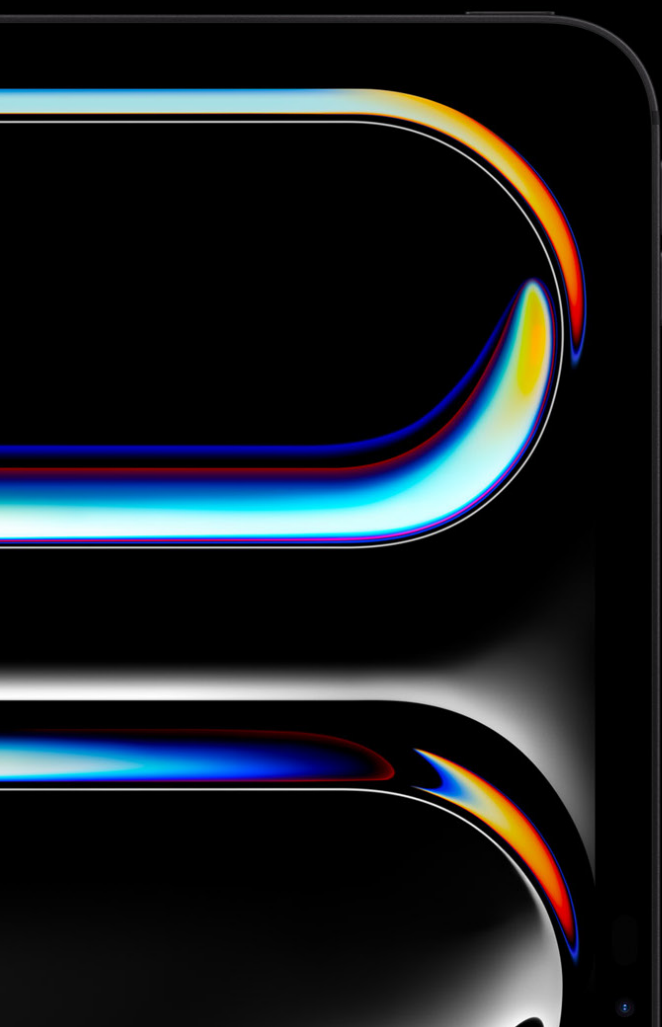
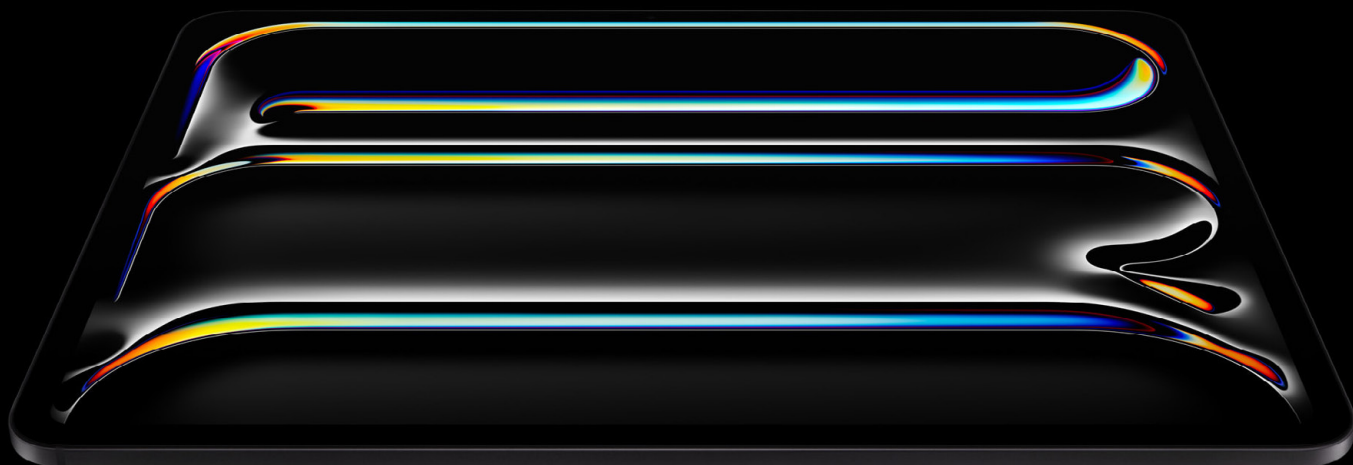
Od svého uvedení v roce 2012 ušla aplikace Mapy hodně dlouhou cestu. Na začátku byla tato aplikace pro smích a v Applu doslova padaly hlavy.

Tehdejší šéf softwaru Scott Forstall, který byl pravou rukou Steva Jobse a jedním z velkých adeptů na převzetí štafety CEO po Jobsovi, byl donucen z Applu odejít.

Po 12 letech se Mapy mohou pyšnit mnohem lepší kvalitou a mají své místo v tvrdé konkurenci. Nyní Apple posunul Mapy zase o kousek dál, když vydal beta verzi této aplikace pro webové rozhraní. Tuto novinku neocení uživatelé hluboko zavrtní v ekosystému Applu, kteří mají všechna jablečná zařízení. Ale pro uživatele, kteří mají iPhone nebo iPad a k tomu používají počítač s jiným operačním systémem, to může být užitečná novinka. Osobně jsem velký fanoušek Map od Applu a každý posun vpřed vítám.

Kromě prohlížení Map přes webový prohlížeč doporučuji i toto číslo našeho magazínu. Přeji příjemné čtení!





Nanovrstva iPadů Pro M4 Nejúžasnější úlet v nabídce Applu

Magazín ■ Honza Březina

Nový iPad Pro M4 s nanovrstvou je jedna z nejhůř racionálně obhajitelných investic, které jsem ve svém životě udělal a přesto ji považuji za jednu z nejlepších. Jak to jde dohromady? A komu taková investice dává aspoň nějaký smysl?

Dlouhé roky používám MacBook Pro v kombinaci s iPadem Pro. Postupně jsem se dopracoval k tomu, že iPad Pro 13" s M1 jsem používal ve zhruba 75 % svého času a jen 25 % pokrýval MacBook Pro 16" s M1. Obě zařízení už třetím rokem spolehlivě a stále velmi efektivně a elegantně sloužila svému účelu a já odolával pokušení je vyměnit za něco nového. Pokud k sobě budeme upřímní, tak musím přiznat, že ani u iPadu, ani u Macu jsem nepociťoval žádná zásadnější omezení, zpomalení práce nebo limity. Takže když Apple představil nové iPady Pro s M4, neměl jsem žádný konkrétní důvod, proč bych musel starší verzi s M1 vyměnit. Prostě jsem jen subjektivně chtěl.

ROZDÍL MEZI M1 A M4

Když jsem objednával nový iPad, věděl jsem, že rozdíl mezi procesory, pamětí nebo třeba úložištěm není nijak zásadní. Procesory M1 byly a stále jsou natolik výkonné a spolehlivé, že není nic, co byste na nich nemohli udělat. iPadOS nemá žádnou novou funkci, kterou by nešlo na emjedničkách používat a přiznejme si, že většinu času 20–50% nárůst výkonu na iPadu nepoznáte a nevyužijete. Nenapíšete lepší e-mail, neuděláte lepší tabulku, a dokonce při běžné práci



pravděpodobně ani neupravíte rychleji fotky nebo nepostříháte video.

Ano, pokud jste video profesionál, stříháte denně hodiny videa v ProRES, pak můžete mít racionální důvod pro upgrade. Ale ani já nepociťuji nějaké dramatické zrychlení práce. Praxe ale ukázala, že upgrade z M1 na M4 přinesl v praxi jiný nečekaný benefit. Při opravdu velké zátěži zařízení, jako je rendering videa či hromadný export RAW fotografií, se vyšší výkon M4 projevuje delší výdrží baterie na jedno nabití a výrazně menší produkci tepla. U iPadu Pro M1 cítíte, že jede opravdu na 100 %, zahřívá se a výdrž padá z 10 hodin na 2–3 hodiny. Při stejné zátěži nová M4 zůstává skoro beze změny teploty a výdrž stále pod zátěží není sice 10 hodin, ale celkem spolehlivě 3–4 hodiny. A to je znatelný rozdíl.

Chci zachytit realitu, pracovat s ní a mít ji plně pod kontrolou. To je kouzlo matného displeje, který působí mnohem jemněji, přirozeněji a má blíž k fyzickému tisku.

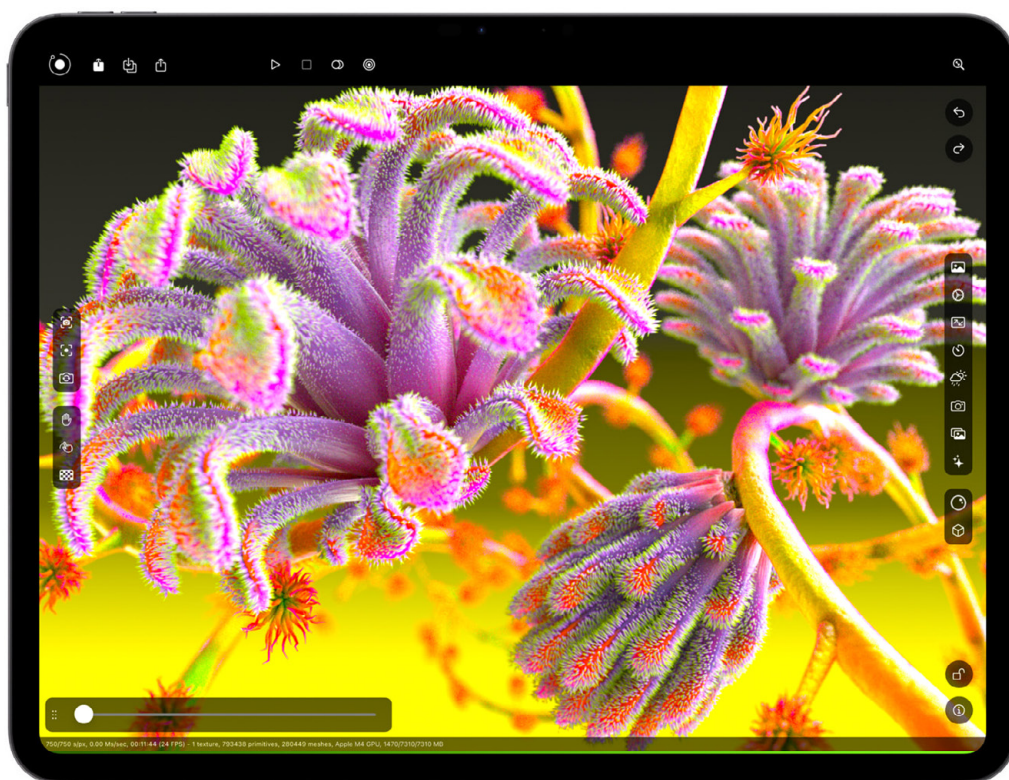
LEPŠÍ ERGONOMIE

Dalším velkým benefitem nového iPadu Pro M4 je obecně lepší ergonomie. Přesunutí kamery z kratší hrany na delší mi dělá radost doslova každý den, protože FaceID spolehlivě funguje, když vezmu tablet do ruky a držím j e j naležato, což je dle mého přirozenější.

Nový Pencil Pro je prostě úžasný. Haptická odezva, nové ovládání, rotace a možnost dohledat ztracený Pencil pomocí funkce Najít je prostě pecka. I nová Magic Keyboard pro iPad je jak z jiné dimenze. Lepší úhly, lepší trackpad, klávesa Esc, rychlejší nabíjení a lepší ergonomie prostě každý den dělají práci příjemnější a pohodlnější.

TANDEM OLED DISPLAY

Přiznám se, že obecně nejsem úplně fandou technologie OLED. Umí sice zobrazovat nádherně jemně a realistické barvy, ale většinou je to za cenu nižší svítivosti a tudíž i použitelnosti v reálném životě. Tandem OLED, který Apple použil jako první na světě je ale úplně jiná písnička. Přináší nádherné barvy, neuvěřitelně přirozené zobrazení a díky dvouvrstvé technologii je svítivost a kontrast minimálně na stejné úrovni, jako tomu bylo u microLED. Musím přiznat, že jsem byl skeptický a výsledek je v praxi mnohem lepší, než jsem čekal.



NANOVrstva JE ÚPLNĚ NOVÁ HRA

Protože jsem se rozhodl vyzkoušet na displeji novou, matnou nanovrstvu, musel jsem na iPad čekat víc než dva měsíce. A musím říct, že jsem z ní doslova unešený! Efektivita potlačení odlesků je neuvěřitelná a u mobilního zařízení je doslova k nezaplacení. Velmi často pracuji v kavárnách, u klientů, v dopravních prostředcích nebo i v exteriéru a odlesky jsou samozřejmostí. Tedy bývaly, už nejsou.

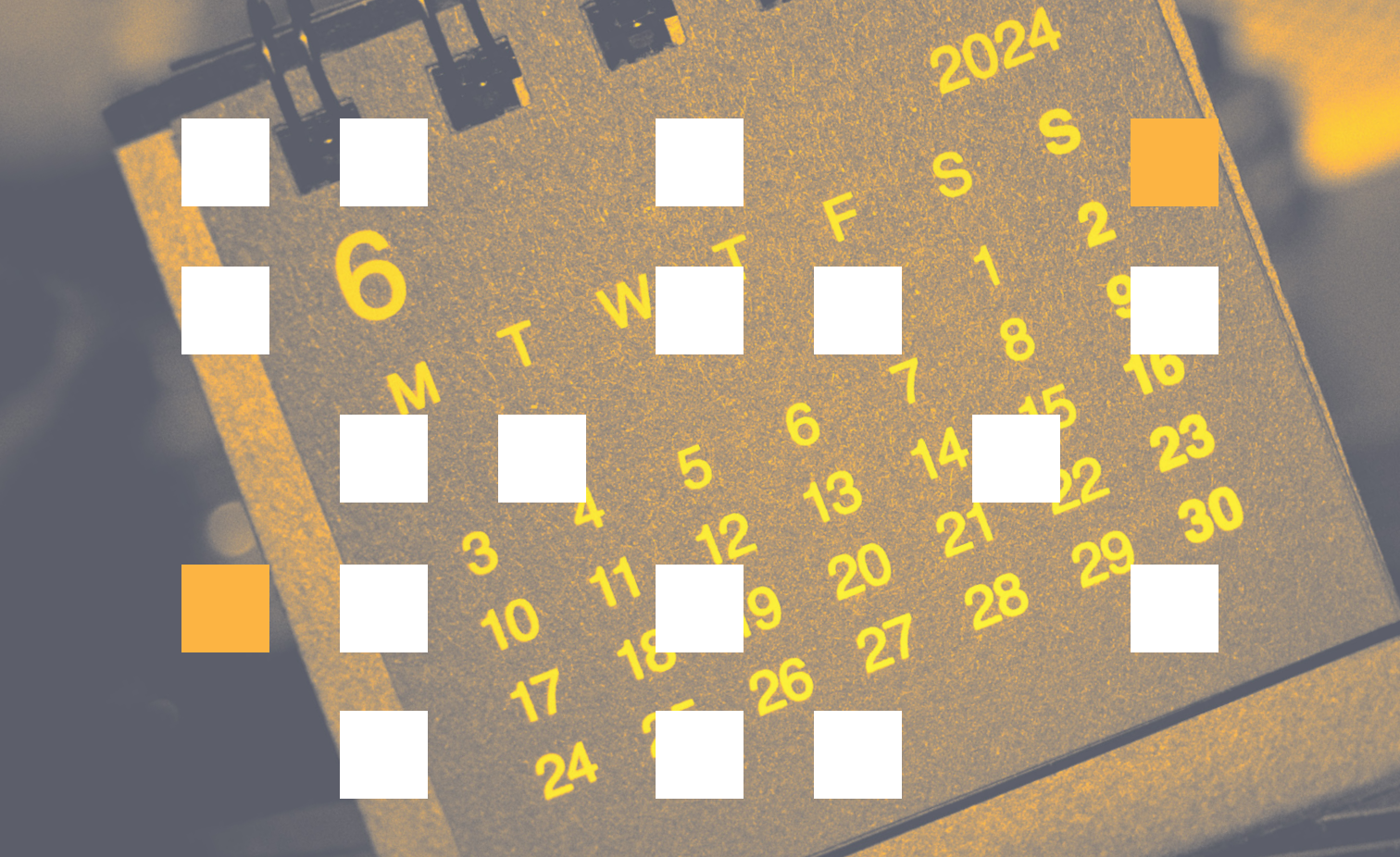
Navíc matná vrstva výrazně mění podání displeje. Lesklé displeje jsou konstruovány tak, aby dávaly uživatelům maximální kontrast, maximálně syté barvy a co nejvyšší ostrost. A absolutně rozumím tomu, že většina uživatelů z takového obrazu jása, protože je to něco, co jinde neuvidíte a je to „víc WOW“ než realita. Jako fotograf ale chci být schopen zachytit realitu, pracovat s realitou a mít ji plně pod kontrolou. A zde přichází kouzlo matného displeje, který působí mnohem jemněji, mnohem přirozeněji a má mnohem blíže k fyzickému tisku. Samozřejmě že má „mnohem horší“ – rozuměj méně sytou – černou. Samozřejmě že má menší kontrast, a dokonce menší ostrost. Ale to je to, co mně jako fotografovi vyhovuje a přináší mi to zcela jiné možnosti i pocit z práce.

PRO KOHO TAKOVÝ TABLET JE?

Koupil jsem iPad Pro M4 13" s nanovrstvou. Spolu s Apple Pencil Pro a novou klávesnicí mě stál skoro 80 000 Kč. Je to hodně? Rozhodně ano! Potřeboval jsem to? Upřímně, ne. To co na něm dělám, bych na starším modelu s M1 zvládl také. Všechno! Ale ta radost z práce, kterou mi novinka přinesla, a zejména matný displej, pro mě úplně mění pracovní prostředí a už týdny přináší čiré nadšení. Vyplatila se ta investice? Hodnocení toho, zda se něco vyplatí, je velmi subjektivní a já za sebe říkám, že ano. Přesto si uvědomuji, že pro většinu zájemců o iPad je nejrozumnější volbou iPad Air. Procesor M2 je skvělý, displej sice není Tandem OLED, ale pořád je vynikající a cena je úplně někde jinde.

A pokud už uvažujete o iPadu Pro M4 a pokukujete po verzi s nanovrstvou, vřele doporučuji si to dobře rozmyslet. Když vedle sebe postavím svůj starý lesklý iPad Pro M1 a matný iPad Pro M4, devět z deseti lidí řekne, že hezčí obraz má starší lesklý iPad. On je totiž mnohem líbivější a to, co je pro mě jako fotografa benefitem, bude mínusem pro všechny ostatní.

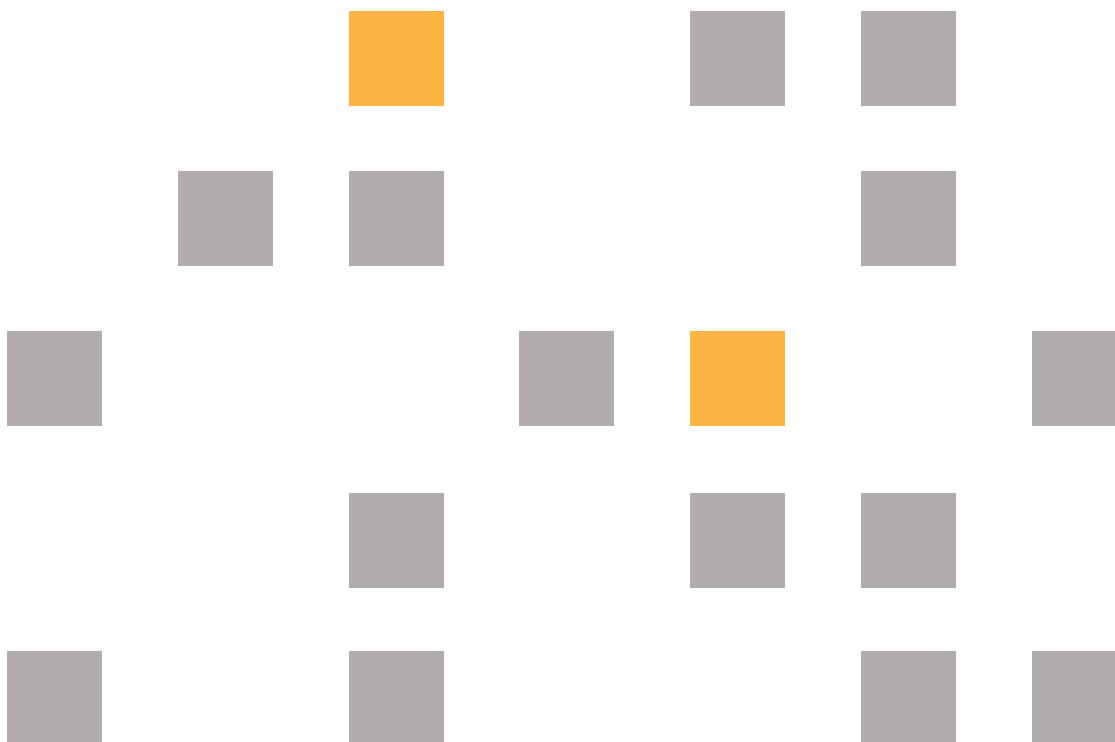
V každém případě jsem nadšený a přeji vám, abyste i vy našli zařízení, které vám bude dělat stejnou radost. 



Kalendář a Připomínky v iOS 18

Magazín ■ Michal Henych

K tomu, abyste svoje činnosti, a tedy čas, dostali v rámci možností pod kontrolu, slouží v iOS několik málo aplikací. Zjednodušeně je tvoří trojice Kalendář, Připomínky a Poznámky. Dnes se budu věnovat těm prvním dvěma, protože obě se mohou tím, co do nich zaznamenáváme, překrývat a Poznámky si necháme někdy na příště.



A bych ještě doplnil myšlenku s osobní produktivitou. Těch aplikací je trochu víc. Dnes bych do nich zařadil i Freeform, který ale zjednodušeně pomáhá se speciálním typem poznámek. Další aplikací na pomezí produktivity a fotek je Deník. A v neposlední řadě je to aplikace, která je tak trochu na pozadí, ale používáme ji hodně často, a jsou to Kontakty. No a pak vše, co souvisí s komunikací – Zprávy, Mail atd. I ty si ale necháme na jindy.

Tak pojďme na novinky v iOS z pohledu Kalendáře a Připomínek. A začnu od konce. Zásadní novinky jsou v podstatě jen dvě:

- **KALENDÁŘ** má nová zobrazení, kdy zejména v měsíčním režimu umí ukázat několik počátečních písmen v plánovaných událostech.
- **PŘIPOMÍNKY**, které mají nastavené datum, respektive čas, se zobrazují v Kalendáři.

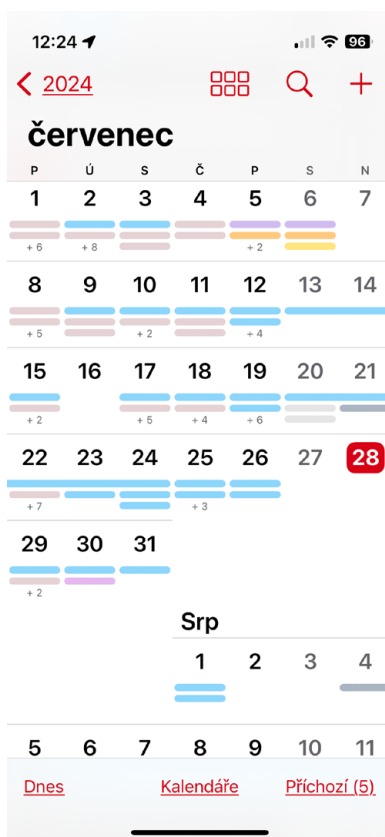
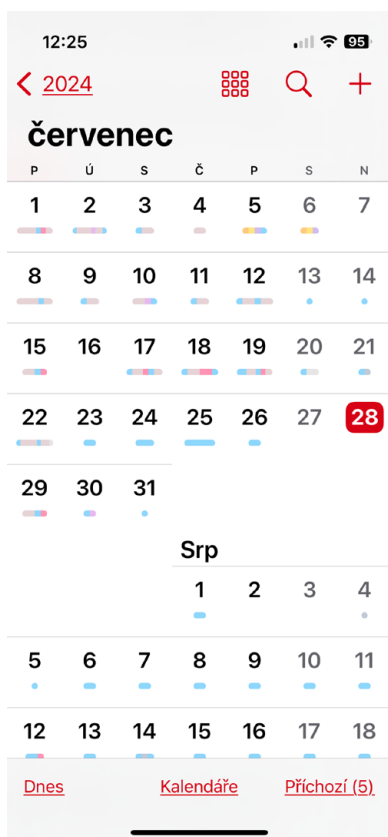
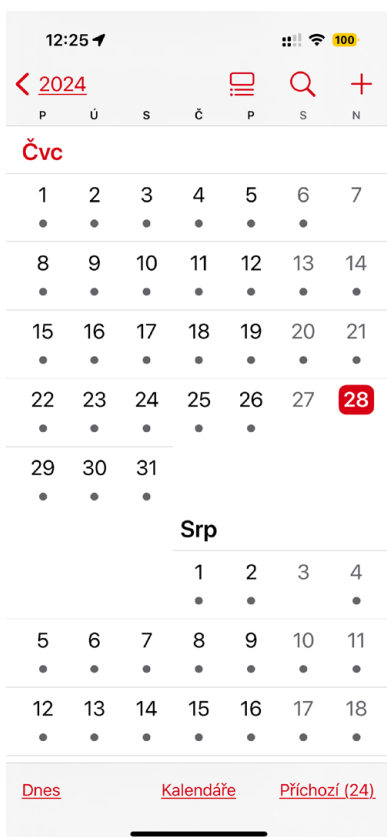
A to je vše, vážení přátelé. Což by mohlo být věčným tématem nekonečných diskuzí o tom, zda na tyto drobnosti bylo opravdu nutné čekat do 18. verze systému. Pro mě jsou ale obě celkem podstatné, takže pojďme na ně.

ZOBRAZENÍ S NÁHLEDEM AKCÍ

Z hlediska dlouhodobého plánování pro mě vždy bylo důležité takové zobrazení, ve kterém přehledně

vidím alespoň 1, ale lépe 3 měsíce, a už v tomto zobrazení se dovedu základně orientovat. Navíc kalendářů mám mnoho, plyne to z podstaty mé práce, kdy zákazníci mi často zřizují e-mail, a tedy kalendář ve své organizaci. Události pak mají typicky jiné barvy a já je potřebuji vidět v konkrétním dni najednou. iOS umí samozřejmě otevřít více kalendářů, ale v měsíčním zobrazení je to k ničemu – tam, kde máte něco naplánované, je tečka. Tedy v mém případě všude. Na iPadOS to kupodivu jde. Ano, displej je větší, ale i na iPhonu mi jde o orientaci, nikoliv o skvělou čitelnost. Navíc rozlišení displeje to rozhodně umožňuje, což dokazuje aktuální beta-verze iOS na iPhonu mini. Kalendář umí nově tato zobrazení:

- **KOMPAKTNÍ:** u každého dne vidíte jednu čáru složenou z barev kalendářů, které jsou zdrojem událostí. Pokud je událostí více z více různých kalendářů, pak je duhová. Máte-li pouze celodenní událost, zobrazuje se pouze tečka a to opět v barvě kalendáře.
- **SKLÁDANÉ:** Vidíte čáry prvních dvou událostí, opět včetně barev kalendářů a na třetím řádku pak číslo, které říká, kolik dalších událostí ten den máte.
- **PODROBNOSTI:** Zobrazení je stejné jako předchozí, jen místo čáry vidíte pár prvních písmen



události. Nutno dodat, že v aktuální beta verzi, kterou jsem nainstaloval pár dní zpět, je toto zobrazení stejné se skládaným, tj. jen čára, ale to je prostě betaverze. 😊

Poslední zobrazení je SEZNAM, kde vidíte všechny události včetně podrobností formou textu pod sebou. Za mě nepoužitelné právě pro orientaci, protože musíte „složitě“ hledat datum plánované akce.

V mé organizaci času je toto výrazný posun kupředu. Po vyzkoušení mnoha nástrojů, včetně placených, mi stále jako nejlepší zobrazení přijde webová verze GMAILU a jako jedna z nejhorších OUTLOOK, který jsem léta používal jako hlavní plánovací nástroj. Skvělý je i nativní kalendář na iPadu, ale většinu událostí zapisuji na iPhone, takže pokud jsem hledal volný termín u klienta, popř. jich chtěl

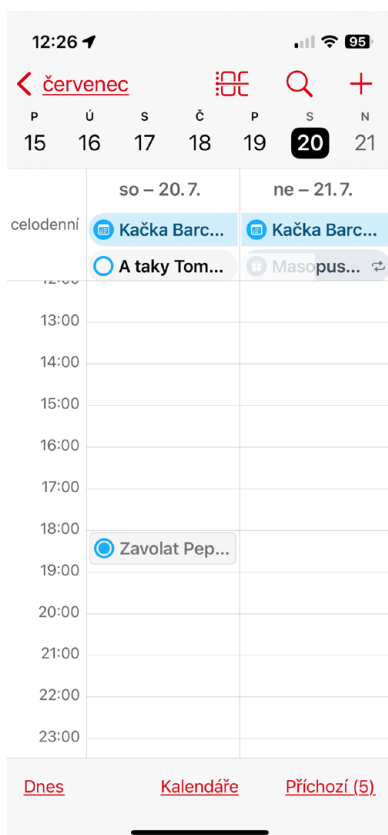
víc alternativních, vedlo to typicky k tomu, že jsem kvůli přehlednosti vyndal iPad.

Prvních několik písmen a barva mi navíc plně postačuje k rychlé orientaci. Např. nepotvrzené schůzky začínám vždy třemi otazníky a potvrzené mají na začátku jméno zákazníka, tj. v kombinaci s barvou vidím vše podstatné. Ano, je to specifické pro lidi, kteří nemají jen jeden kalendář, ale i s jedním zdrojem událostí je to velký posun v přehlednosti a díky za něj.

PŘIPOMÍNKY JAKO SOUČÁST KALENDÁŘE

Tohle je věčné téma a řešení není jednoznačné. Mají být připomínky viditelné v Kalendáři, nebo ne? I autoři software v tom tápou a např. Google to v minulosti několikrát změnil. Selský rozum říká, že ano, protože pokud má připomínka jasné datum, popř. i čas, pak má být v kalendáři jednoduše vidět. Navíc často je to tak, že i nějaký čas na splnění zkonsumuje. Někdy krátký (např. „Zavolat Pepovi“) může trvat minutu, ale taky hodinu. Pak by ale asi bylo logičtější, aby to byla rovnou událost v kalendáři s naplánovaným časem. Jaký je ale minimální čas? Já ve svém kalendáři typicky pracuji s minimálně hodinou, výjimečně 30 minut, ale dost často pouze půlden – dopoledne a odpoledne. Opět to

Mají být připomínky viditelné v Kalendáři, nebo ne? Selský rozum říká, že ano, pokud má připomínka datum, popřípadě i čas.



plyne z podstaty mé práce. Nejčastější dle mého pozorování je ale právě hodinová událost, a tak by množství připomínek znamenajících krátké události mohlo výrazně zaplnit kalendář. Nakonec jsem dospěl k tomu, že:

- Připomínky bez času mám v seznamech v poznámkách
- Připomínky s místem (při příchodu na lokaci, nastoupení do auta...) mám občas v připomínkách, typicky však spíše ne, a tím pádem aplikaci nepoužívám
- Hlavním nástrojem plánování je kalendář, kde tyto drobnosti nejsou, a tak občas na něco zapomenu, ale není toho mnoho, a tak s tím umím žít. 😊

Z mojí trojice klíčových aplikací uvedené na začátku se stala dvojice, obětoval jsem Připomínky. No a iOS18 mě minimálně vede k přemýšlení, zda to opět nezkusit.

Připomínky jsou tedy vidět v kalendáři a můžete je zde i vytvářet. Pokud mají jen datum, jsou nahoře, podobně jako celodenní událost, mají-li i čas, jsou přímo v příslušný čas. Je viditelné, že je to připomínka, protože začínají zaškrťávacím kolečkem. Jednoduchým klepnutím je tedy můžete označit jako hotové. Vytvářet je můžete jak v aplikaci Připomínky, tak v Kalendáři. Při zápisu nové události se přepnete nahoře do vytváření

Připomínky jsou tedy vidět v kalendáři a můžete je zde i vytvářet. Pokud mají jen datum, jsou nahoře, podobně jako celodenní událost.

Připomínky. V aktuální betaverzi nelze zobrazení připomínek vypnout ani v nastavení kalendáře, ani v nastavení připomínek. V kalendáři je pak vidět pouze koncové datum, nikoliv datum předběžné připomínky, kdy vám pouze přijde oznámení. Já bych asi rád viděl (např. světlejší barvou v kalendáři) i toto datum, protože pak by vše bylo opravdu na jednom místě.

Shrnuto a podtrženo: obě zásadní novinky mohou být významným zlepšením pro mnoho lidí, ale záleží na vaší konkrétní organizaci práce, a zejména u Připomínek to může znamenat, že musíte změnit svůj proces práce s nimi (chcete-li, bude nutno si přenastavit zvyky a hlavu). Nicméně jsem dost zvědav na to, jak bude vypadat funkčnost obou aplikací v ostré verzi, jejíž vydání už se blíží. 📅



Freeform

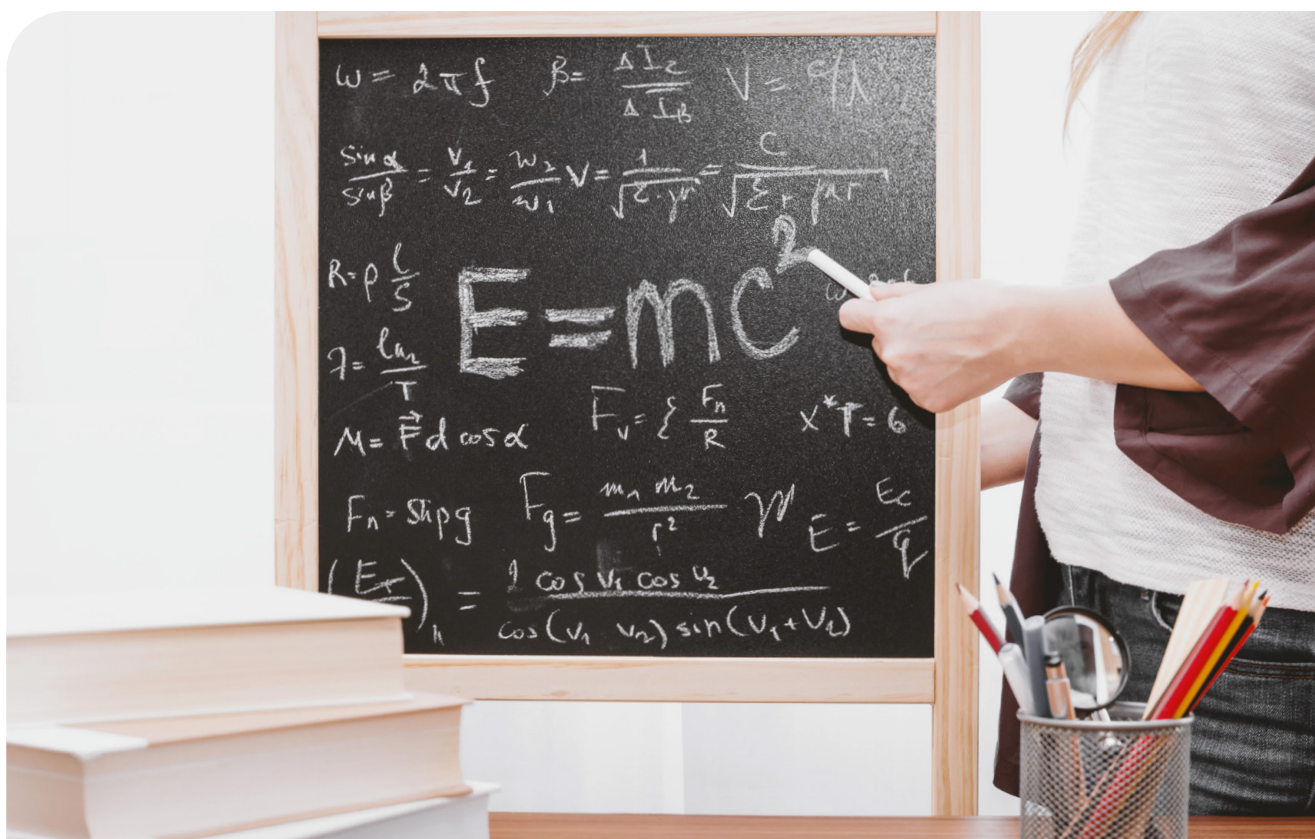
Ukaž, co umíš a co dovedeš

Magazín ■ Karel Oprchal

V prvním a druhém díle našeho povídání o aplikaci Freeform, která se dle mého názoru konkrétně v mém oboru těší mnohem menšímu zájmu, než by si zasloužila, jsme se zaměřili na představení aplikace jako takové a následně na příklady jejího konkrétního využití ve školním prostředí. Referoval jsem o svých zkušenostech a nastínil možnosti dalšího využití, které záleží jen na rozhodnutí vyučujícího. V závěrečném díle této prázdninové minisérie se proto podíváme na obecnější, nicméně možná mnohem zásadnější, vliv Freeformu na vzdělávání, který může mít zapojením do výuky.

Zapojení technologií do výuky, jinými slovy digitalizace školství, je bezpochyby jedním z top 5 témat, ne-li vůbec tématem č. 1, pokud se zaměříte na současnou trendy v pedagogice a na to, čím se současné školství zabývá. Jak školu dětem co nejlépe přiblížit, jak co nejméně bolestivě překlenout tu propast mezi životem ve skutečném světě a přítomností ve škole, kde je od člověka náhle vyžadována pozornost, píle, vlastní iniciativa, snaha, ukázněnost, vzornost (slovo, které z hloubi duše nenávidím), a všechny další vlastnosti, povahové rysy i pozitivní projevy chování jednotlivce i skupiny. A to, jak má učitel fungovat, aby se nezbláznil, ale to je zase jiná kapitola...

Informační technologie v každém případě už před lety zaplavily naše životy, a tak je logické, že si stále více prokousávají svoji cestu i do něčeho v zásadě tak konzervativního a málo progresivního, jako je školský systém. To ale de facto platí o všech veřejných systémech vzdělávání na světě, jen přístup lidí do nich zapojených se mnohdy dramaticky liší. No, a aby toho nebylo málo, jako třešnička na dortu všech nejasností a neotřepaných názorů přišla před dvěma lety AI, tedy umělá inteligence, která dle všech jejích vývojářů přináší revoluci absolutně všeho a hlavně lepší zítřky. Sami už jistě víte, že tomu fakt nevěřím.



MOBIL PRŮ DO ŠKOLY NEPATŘÍ

Zrovna dnes, kdy dopisuji tento článek, jsem četl na X příspěvek vyjadřující se k **zákazu používání mobilních telefonů** na šesti základních školách ve městě Vsetín. Zákaz je podložen ve skutečnosti pravdivými argumenty, že používání mobilních telefonů má veskrze negativní vliv na výkon dítěte při procesu učení, ať už se jedná o jeho sníženou schopnost se soustředit nebo vliv sociálních sítí na školní kolektiv, to, že si děti mezi sebou nepovídají a jsou díky telefonům o přestávkách jako těla bez duše – jen přítomní vedle sebe, ale jako by o sobě vůbec nevěděly. Či všeobjímající pochybnosti související s ochranou osobních údajů, kdy je dobře známo, že se děti navzájem permanentně natáčejí a fotí, čímž porušují školní řád i zákon, protože neustále zachycují na tom či onom záznamu někoho, kdo si to nemusí přát a jehož souhlas na každý jeden záznam rozhodně nedostali. Sám nejen ze školení vím, jaký to je problém jen chtít děti vyfotit v rámci propagace školy nebo na školní akci, a lidé si své vystavenosti Velkému bratru obecně jsou více a více vědomi a začínají se tomu bránit. Je proto zcela logické a po všech stránkách obhajitelné, že nejen pro české politiky a jinak zodpovědné osoby se zdá být pouze jedno řešení možné, a to na nezbytně dlouhou dobu úplně

odstranit mobilní telefony z blízkosti – v tomto případě – dětí.

Možná se vám zdá zvláštní, že v podstatě obhajují toto rozhodnutí a souhlasím s tím, aby se více českých obcí rozhodlo stejně, když jsem se na těchto stránkách nejednou nechal slyšet, že sám mám více než 5 hodin u obrazovky denně a nepříjde mi to jako problém, a že jsem pro proměnu školství v tom smyslu, aby se technologie začaly účelně využívat. Jenže účelné využívání zejména mého iPhone a iPadu je právě můj argument, který používám, když říkám, že nevidím problém vyloženě v tom množství času, které člověk denně probědní u té či oné obrazovky. Pokud mu to dává smysl, a ještě lépe se to dá označit za práci nebo rozvojovou aktivitu, tedy třeba četbu nebo studium, je to z mého úhlu pohledu vesměs v pořádku – takový člověk se umí ovládat, ví přesně, co na svém telefonu, tabletu či počítači dělá, a ví, že neztrácí čas. Sám na sobě vidím, jak se moje používání mobilu mění podle toho, zda jsem s přítelkyní, rodinou, přáteli nebo sám. Můj čas na sociálních sítích je de facto pouze komunikace s přítelkyní a pár dalšími lidmi, a jakmile jsme spolu, saháme po telefonu jen tehdy, kdy se chceme podívat, zda se po nás někdo nutně nesháněl. Jak jsem zde ale také psal, mnozí z mých studentů mi minulý školní rok řekli, že stráví



na telefonu i 8 a více hodin denně, zatímco většina tohoto času jsou jen sociální sítě, zejména TikTok, tedy tupé projíždění absolutní obsahové prázdnoty, která nedělá nic jiného, než že se zarává hlouběji a hlouběji do mozku toho konkrétního uživatele, respektive celé této části společnosti. A to je děsivé.

DĚTI DALEKO OD OBRAZOVKY

Pokud se někdo neumí ovládat, a jsou to právě děti, které jsou k závislostem nejen na sociálních sítích, nýbrž obecně na technologiích nejnáchylnější, patří se jim telefony zabavit na dobu, kdy se po nich požaduje nějaká konkrétní činnost, a to také proto, aby se jim postupně ukázalo, že je do budoucna potřeba i sám od sebe umět upnout svoji pozornost na to, co je právě důležité, protože i ve třídě přítomný učitel je živoucím důkazem toho, že to není nemožné. Takový zákaz platný pro děti staví tedy i učitele před určitý nárok, ve kterém by ale bez obtíží

měli být schopni obstát – mají se pochopitelně primárně věnovat třídě. Stejně jako doktor při interakci s pacientem nepíše svojí ženě, taky řidič autobusu při výkonu své práce to nedělá, ba ani číšník v restauraci, kuchař či recepční. Je to úplně jedno, co kdo dělá, ale pokud se na to chce soustředit, mobil musí zahodit, respektive musí si zakázat to, co ho na tom elektronickém zařízení rozptyluje, pokud ho potřebuje k práci.

Přesně proto je špatně, pokud se začnou všechny možné pracovní pozice nahrazovat roboty; evidentně to povede k rozkladu společnosti, a to přímo od dětí. Nehledě na to, že koukání do blikající obrazovky po dobu několika hodin denně je i pro mozek dětí ve věku okolo 10 let vyložení škodlivé, až nebezpečné. Psychiatři by potvrdili, že blikající obrazovka před očima dítěte v nadměrné míře – a ty konkrétní časy byly již mnohokrát zveřejněny – narušují zdravý vývoj lidského mozku a v nejhorším

Stejně jako doktor při interakci s pacientem nepíše svojí ženě, taky řidič autobusu při výkonu své práce to nedělá, ba ani číšník v restauraci, kuchař či recepční.



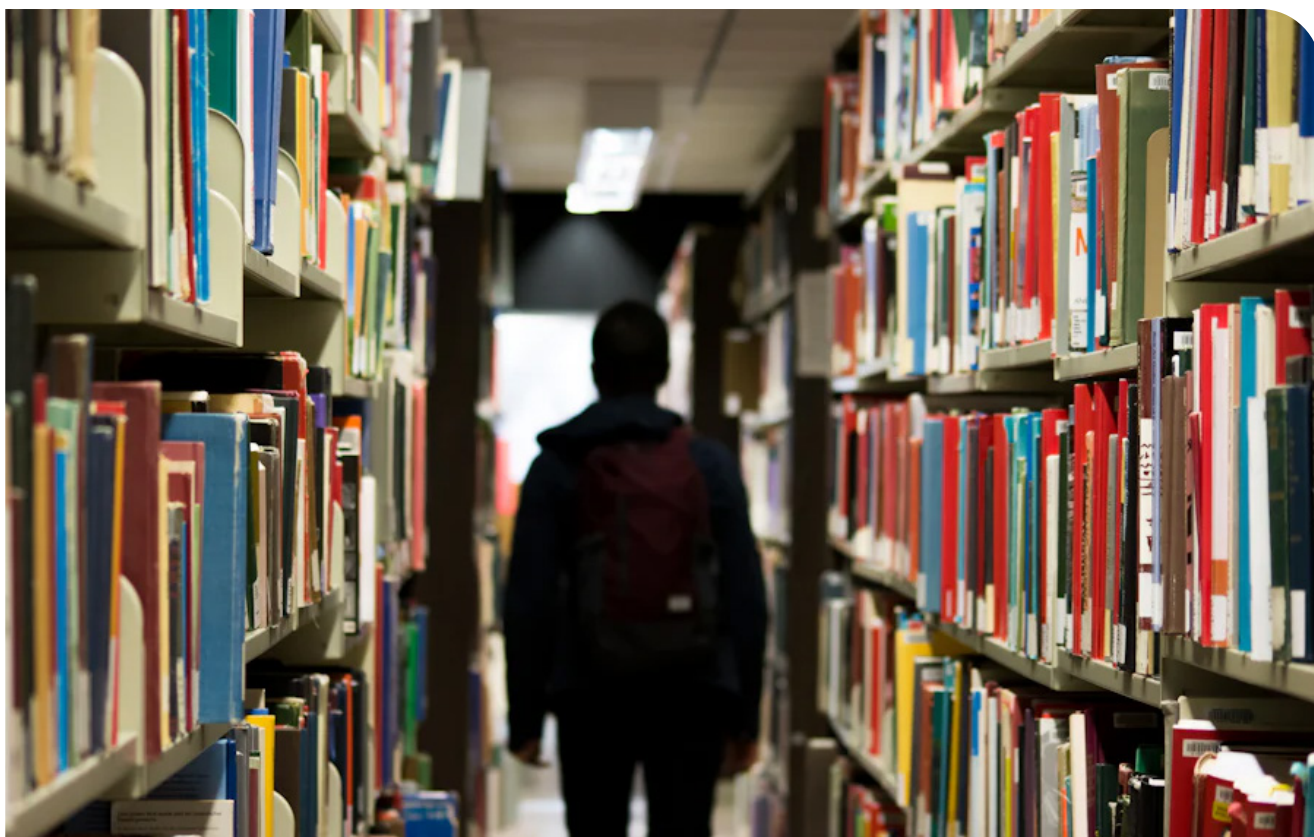
případě způsobují, že mozek človíčka permanentně vystaveného obrazovkám je na papíře nerozeznatelný od člověka závislého na kokainu, to jsem na vlastní uši slyšel v rozhovoru s předním českým psychiatrem působícím v USA. Pokud se tedy máme vůbec bavit o technologiích ve výuce, měli bychom primárně vést debatu na téma technologií ve škole jako takové, a následně podle všeho plánovat výuku tak, že počítače a tablety poskytnuté školou budou zprostředkovávat jedinou a zároveň smysluplnou interakci dětí s technologiemi v rámci výuky a času ve škole vůbec. Není to debata o tom, zda Freeform do výuky patří nebo ne, je to debata o tom, že když už se rozhodneme ve výuce technologie použít, je mnohem vhodnější než cokoli jiného použít právě Freeform.

NOVÝ STANDARD PRO PRÁCI VE SKUPINÁCH

Pojďme tedy navázat na druhý díl a dokončit to, čím jsme před dvěma týdny začali. Na základě mé zkušenosti se nicméně sama nabízí myšlenka, jak by mohla práce s Freeform v hodinách potenciálně vypadat, kdyby měla škola k dispozici dostatek iPadů pro své studenty, protože nutit lidi k investici do zařízení od Applu nemůžete. Tento nebo podobný projekt by se dal formulovat i opačně, že

by bylo zadání o něco otevřenější nebo individuální pro jednotlivé skupiny, které by jim učitel nasdílel buď v samostatném Freeform, nebo třeba jako textový dokument, na tom už asi nesejde. Studenti by ale měli za úkol projekt vypracovat ve Freeform a ne na obrovský plakát, jako to bylo v našem případě, který by byl takovou interaktivnější a modernější powerpointovou prezentací, na níž by taky mohlo mnohem jednodušeji simultánně pracovat hned několik lidí.

Ať už by výstupem této činnosti byl freeformový projekt jako takový, nebo jeho ústní prezentace před třídou nebo učitelem, Freeform rozhodně může plnit funkci relativně univerzální školní platformy, na níž studenti fyzicky i virtuálně spolupracují a kooperují v rámci skupinových prací, protože pracují na digitálním projektu, zatímco jsou spolu. Komunikace mezi nimi tak může nerušeně probíhat, protože jsou si nablízku, ale nemusí řešit problém s pracovním místem nebo nedostatkem pomůcek, protože se každý může neomezeně pohybovat po virtuální pracovní ploše a provádět jakékoli úpravy, kdykoli se mu zachce. A dokonce u toho ani nemusí být přítomni všichni, protože Apple samozřejmě i do Freeform zabudoval funkci SharePlay, respektive zjednodušenou spolupráci skrze hovor FaceTime, takže můžete se svými kamarády nebo



Co je ovšem také zásadní a velmi pozitivní nejen na Freeform, ale obecně na těchto formách práce, je skutečnost, že se tímto způsobem de facto úplně vyhnete podvádění pomocí umělé inteligence.

kolegy bezproblémově fungovat, i když zrovna nejsou s vámi. Jen si na to vezměte nabíječku, každé zařízení během hovoru přes FaceTime spotřebuje strašně moc energie a dost hřeje, především pokud zvolíte videohovor.

Co je ovšem také zásadní a z mého úhlu pohledu velmi pozitivní nejen na Freeform, ale obecně na těchto formách práce, je skutečnost, že se tímto způsobem de facto úplně vyhnete podvádění pomocí umělé inteligence. Jestli si někdo nechá zpracovat nějaký textík, vygenerovat obrázek nebo někde opravit chyby, to už není podstatné, protože takto student skutečně použil AI jako nástroj k dosažení svého složitějšího cíle, který sám následuje, a ne že by nechal robota dělat něco za sebe. Pokud se AI při generování textu dopustí nějaké chyby, bude to evidentně studentova chyba, protože si to neohlídal. Je to jednoduché, protože pokud se zaměříme na to, aby cílem (školní) práce bylo prokázat či obhájit, že

jako student rozumím tomu, co jsem vypracoval, nastudoval, udělal, je jasné, že studenti budou muset zapojit vlastní hlavu a že tento výstup za ně AI jednoduše neudělá. Jestliže se za hotový projekt nebude považovat odevzdání projektu, byť vyrobí Freeform nebo sofistikovanou powerpointovou prezentaci dá tak jako tak dost práce, ale komentář k němu, vysvětlení a obhajoba, máme problém s AI vyřešený. Je to jednoduše jen o tom zaměření se na formativní mezilidskou interakci a trochu upustit od sumativního sběru výsledků. Děti se budou muset něco naučit nazpaměť a ještě se to naučí přednést před někým, což je přesně to, co dnes téměř nedělají, respektive to není hlavním podkladem pro jejich hodnocení. A bohužel většinou nesmějí pracovat ani s AI, takže váhám, která z možností je vlastně horší... Zapojit Freeform na školám již dostupných iPadech by ale mohl být fajn první krok k pozitivní změně. 



út čvc

23

Převážně oblačno
↑28° ↓19°

Brno
27°

17
27°

18
26°

19
25°

20
24°

20:45
22°

21
22°

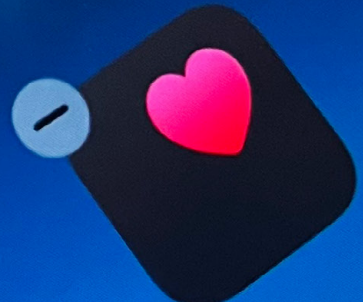
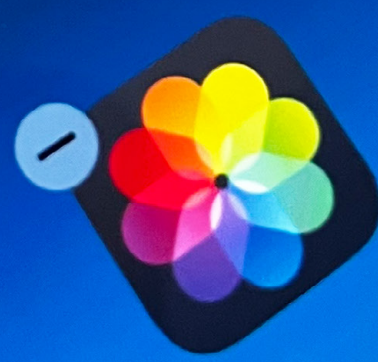
st

čt

pá

so

ne



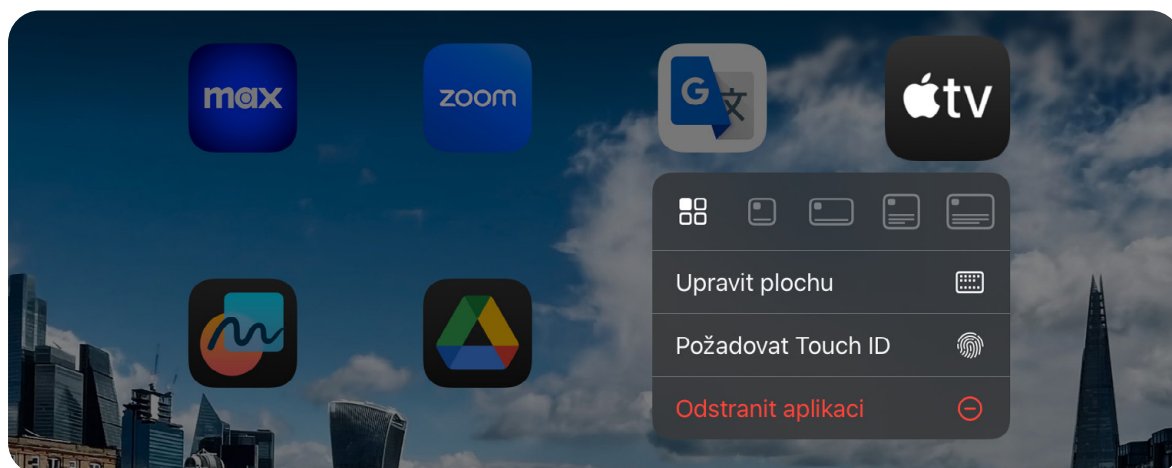
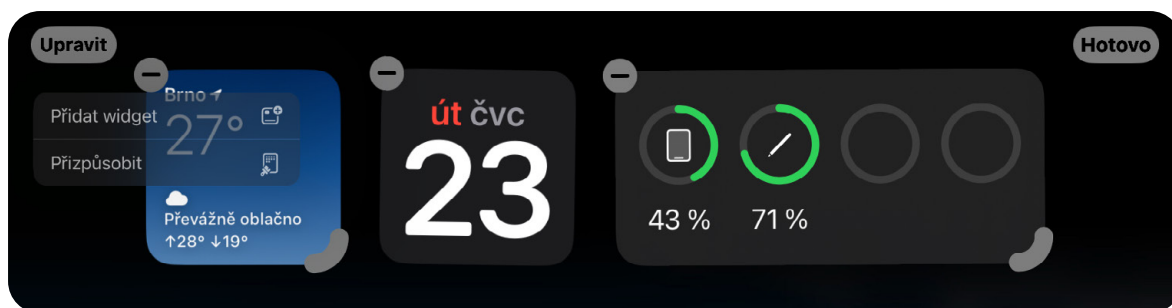
Customizace plochy po novém

Návod ■ Jakub Dressler

Veřejné betatestování je v plném proudu. Teď si už každý může do svého zařízení nainstalovat nový systém. Co se týká pracovní plochy, tak nejde o revoluci, jako třeba v případě aplikace Fotky, ale spíše o evoluci. V minulých týdnech jsem zběžně komentoval novinky v této oblasti, ale možná je na čase si rozebrat téma customizace plochy důkladněji.

Než se ale dostanu k iOS 18, tak musím splnit to, co jsem slíbil v minulém článku. Mám pro vás několik zajímavostí ohledně pracovní plochy našich plochých miláčků. Věděli jste, že podle některých výzkumů máme ve svém telefonu v průměru 80 aplikací? To máme průměrně 80 ikon, které jsou originálním designem určité firmy. Každá se snaží být signifikantní, jedinečná a jednoduše zapamatovatelná. Některé mají hlubší smysl, aniž byste o tom vůbec tušili.

Například taková aplikace Diktafon. Obrázek vyobrazený na této ikoně až nápadně připomíná vizualizaci audio dat slova Apple. Jen si to schválně zkuste. Spusťte nahrávání, vyslovte slovo Apple, a uvidíte sami. Nebo taková ikona Map. Před několika lety se změnila. Co obsahuje? Pokud se podíváte na mapu Apple Parku, tak si můžete všimnout, že na ikoně je část Apple Parku (ústředí Applu) a křižovatka na jihozápadní straně budovy. A co Akcie? Tuto aplikaci jste nejspíš vymazali hned, jak se vám iPhone dostal do rukou. Tato ikona také není navržena náhodně. Je to skutečný graf vývoje akcií společnosti Dell, a to právě v době, kdy je poprvé překonala cena akcií Applu. A v neposlední řadě, aplikace Hodiny nebo Kalendář se mění na základě aktuálního času nebo data. Ale to není až takové tajemství, to ví každý.



ÚPRAVA PLOCHY

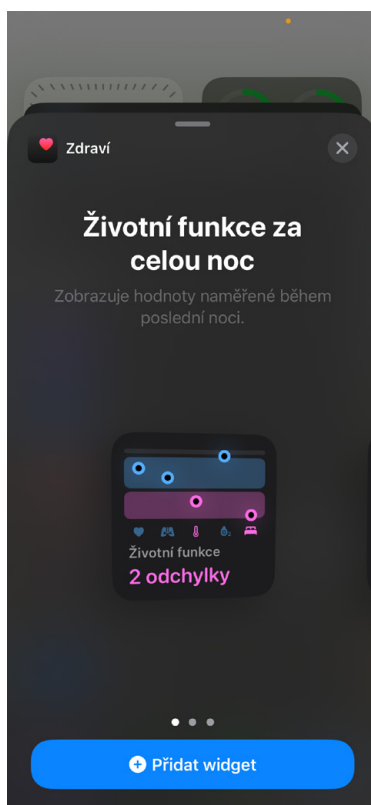
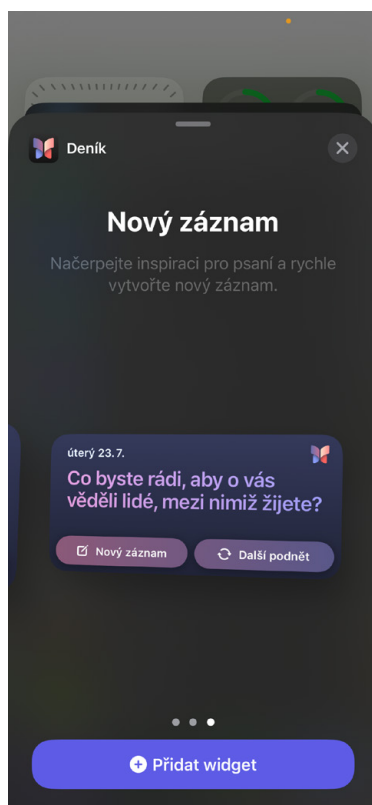
Neznám nikoho, komu by unikl fakt, že si můžeme libovolně rozložit aplikace a widgety na ploše. Nadvláda Applu skončila! No, ne tak úplně. Stále se totiž musíte držet staré dobré mřížky. Ale to není žádná hrůza. Podle mě se vše docela zjednodušilo, i když se to na první pohled nemusí zdát. Oproti změnám ve Fotkách, je to opravdu jednoduché. Stačí jen pochopit logiku věci.

Například v minulých systémech jsme měli jedno tlačítko + na přidávání widgetů. To se ale muselo změnit, protože teď si můžete nastavit zobrazení ikon. Takže místo tlačítka + teď máme tlačítko **UPRAVIT**. Po kliknutí na něj se vám ukážou dvě možnosti: **PŘIDAT WIDGET** a **PŘÍZPŮSOBIT**. Přidat widget tedy můžete touto cestou, ale jde to i jinak. Pokud máte na ploše aplikaci, která podporuje widgety, a podržíte na ní prst, tak se vám objeví menu, kde si můžete vybrat velikost widgetu. Pokud ale nevíte, co jaký widget zobrazuje, tak jděte raději přes menu **UPRAVIT** v levém horním rohu. Velikost už existujícího widgetu můžete měnit i novým vystouplým okrajem, který najdete v pravém dolním rohu widgetu (tedy při módu úpravy plochy). Když už jsme u toho, tak si zkuste znovu projít celé menu widgetů. Apple přidává nové varianty s novými operačními systémy. Možná tam najdete novinky, které se vám budou hodit.

Nesmíme ale zapomenout na **PŘÍZPŮSOBIT**. Tato volba se týká čistě aplikací. Máte na výběr, jestli chcete mít zobrazení aplikací velké nebo malé, nebo jestli chcete upravovat barvy ikon aplikací. K velikosti mám jedno – větší zobrazení vás zbaví názvů aplikací dole. Což je moc pěkné na pracovní ploše, ale ne už tak přehledné v skupinách aplikací nebo v Knihovně aplikací. Barevné varianty aplikací vypadají taky zajímavě, tedy pokud o něco takového máte zájem. Pokud například chcete sladit svoji plochu s aplikacemi, tak nově už můžete. Pokud vám nejde trefit barvu, nezapomeňte použít pipetu.

NOVÉ WIDGETY

Už jsem se zmínil o nových widgetech. Procházet si čas od času toto menu se opravdu hodí, protože nejen Apple, ale i vývojáři neustále něco přidávají. Mně osobně přijdou nejzajímavější novinky z dílny Applu. Jelikož nemáme žádný souhrnný widget Zdraví, tak se vám rozhodně bude hodit widget **VITALS**. Nemusíte si ho dávat na hlavní pracovní plochu, klidně si ho dejte na -1. obrazovku (ano, ona stále ještě existuje). Tam si totiž jedním pohledem na displej můžete zkontrolovat, jak na tom aktuálně jste. A pokud chcete mít ještě větší přehled, tak si do chytré sady s Vitals hodte ještě **TRÉNINKOVOU ZÁTĚŽ**. Tu najdete pod **KONDICÍ**.



Dalším zajímavým tipem jsou nové widgety aplikace **DENÍK**. Fungují jako takové zkratky na psaní do deníku. Můžete mít malý s rychlým přechodem k psaní nebo i větší s takzvanými podněty, tedy otázkami, které vám generuje sama aplikace, a které jsou určeny k zamyšlení. Ještě větší novinkou pro mě bylo zjištění, že widgety na uzamčené obrazovce nabízejí mnohem více akcí: **SÉRIE**, **NÁVRHY PSÁNÍ DENÍKU**, **ZVUKOVÝ ZÁZNAM**, **FOTOAPARÁT**, **FOTKY**, **MÍSTA** nebo **STAV MYSLI**. Škoda, že tyto možnosti máme jen tam. Ale očividně je to myšleno tak, že chcete okamžitě zachytit nějakou situaci nebo myšlenku a nemáte času nazbyt. A tak vezmete svůj nabušený iPhone 15 Pro Max s displejem Always On a jedním kliknutím jste tam.

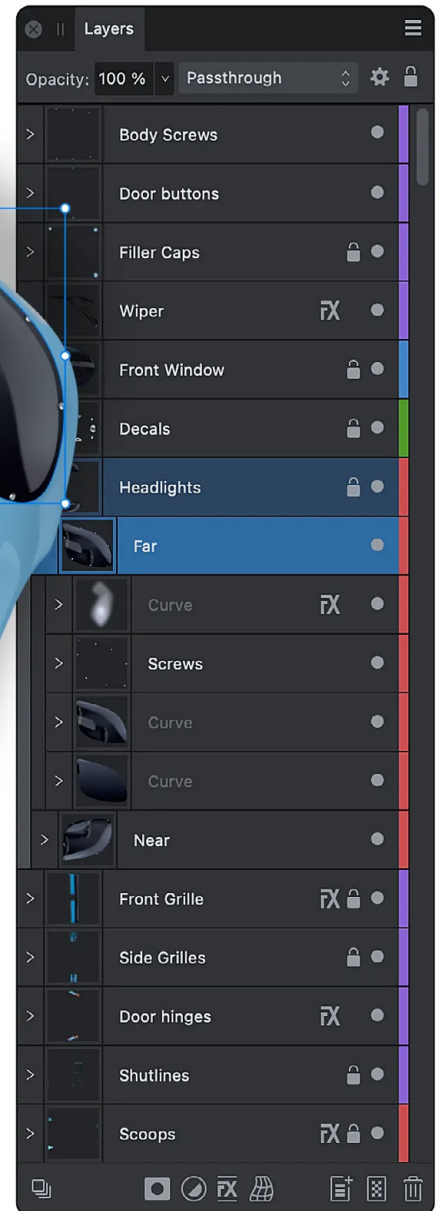
UZAMČENÁ PLOCHA

Co se týká uzamčené plochy, tak tam se revoluce taky nekonala. Čekal bych alespoň nějakou změnu, ale nic. I když dvě věci by se asi našly. **NÁVRHY TAPET** teď najdete nejen v menu nastavení nové tapety, nově je najdete i v aplikaci **FOTKY**. Popravdě nechápu proč, ale jsou tam. Druhá novinka je lepší. Jak jistě víte, můžete si změnit ony dvě dolní zkratky na obrazovce. Standardně tam byla svítilna a (nelogicky) fotoaparát. Obě tyto možnosti můžete nahradit nebo

přímo odebrat. Odvážím se tvrdit, že většina lidí si nechá svítilnu na svém místě, ale fotoaparát půjde okamžitě pryč. Podle mě jsou nejzaváhavějšími adepty na nové místo na výsluní uzamčené obrazovky **PŘEHRÁT NA HODINKÁCH** (hledání Apple Watch přes zvukovou odezvu), **OTEVŘÍT APLIKACI** (před Zkratky), **FILTRY BAREV**, **SHAZAM** nebo **OVLADAČ APPLE TV**. Možností je ale mnohem více, takže si projděte seznam. Rozhodně tam najdete tu nejlepší možnost pro vás. A pokud ne, tak si místo nějaké zbytečnosti nechte místo volné, ať vynikne vaše tapeta.

ZÁVĚR

Novinky v customizaci plochy byly mnohými vymodlené. Já jsem osobně rád za větší ikony. Plocha se mi zdá bez názvů aplikací čistší a elegantnější. Barevné úpravy aplikací jdou mimo mě. Už tak někdy musím hledat aplikace. Pokud by všechny měly jednu barvu, tak se v nich nevyznám vůbec. Ale za nové widgety jsem rád. Hlavně za ty na uzamčené obrazovce. Ještě radši bych byl, kdyby Deník nebyl výsostným privilegiem iPhoneu. Na iPhoneu máte jen čtyři možnosti widgetů, ale já tam potřebuji potřebnější informace. A na iPadu bych využil jiné. Tak se třeba jednou dočkám. A co vy? Jak hodnotíte letošní změny? Kladně? 



Affinity Designer 2

aneb silná konkurence pro Adobe Illustrator

Magazín ■ Radim Kroulík

Potřebujete pracovat s grafikou, ale nemáte s náročnými aplikacemi žádnou zkušenost? Affinity Designer 2 může být právě pro vás.

Dopředu bych rád upozornil všechny profesionální grafiky. Tento text určitě není pro vás a je možné, že z některých informací či z absence informací na vás půjdou mráčky. Pokusím se tu popsat příběh toho, jak se uživatel dokáže dostat doslova z nuly na užitečnou úroveň používání grafických softwarů a proč by právě Affinity Designer 2 mohl být pro vás. A ještě jedno upozornění – toto nemá být návod, jak obejít či nahradit práci profesionálních grafiků. Jejich práce mě vždy fascinovala a byla by doslova urážka si myslet, že bez jakýchkoliv zkušeností můžete jejich práci zastat. To tak nějak platí o jakémkoliv profesi a činnosti.

Z KANCELÁŘE KE GRAFICE

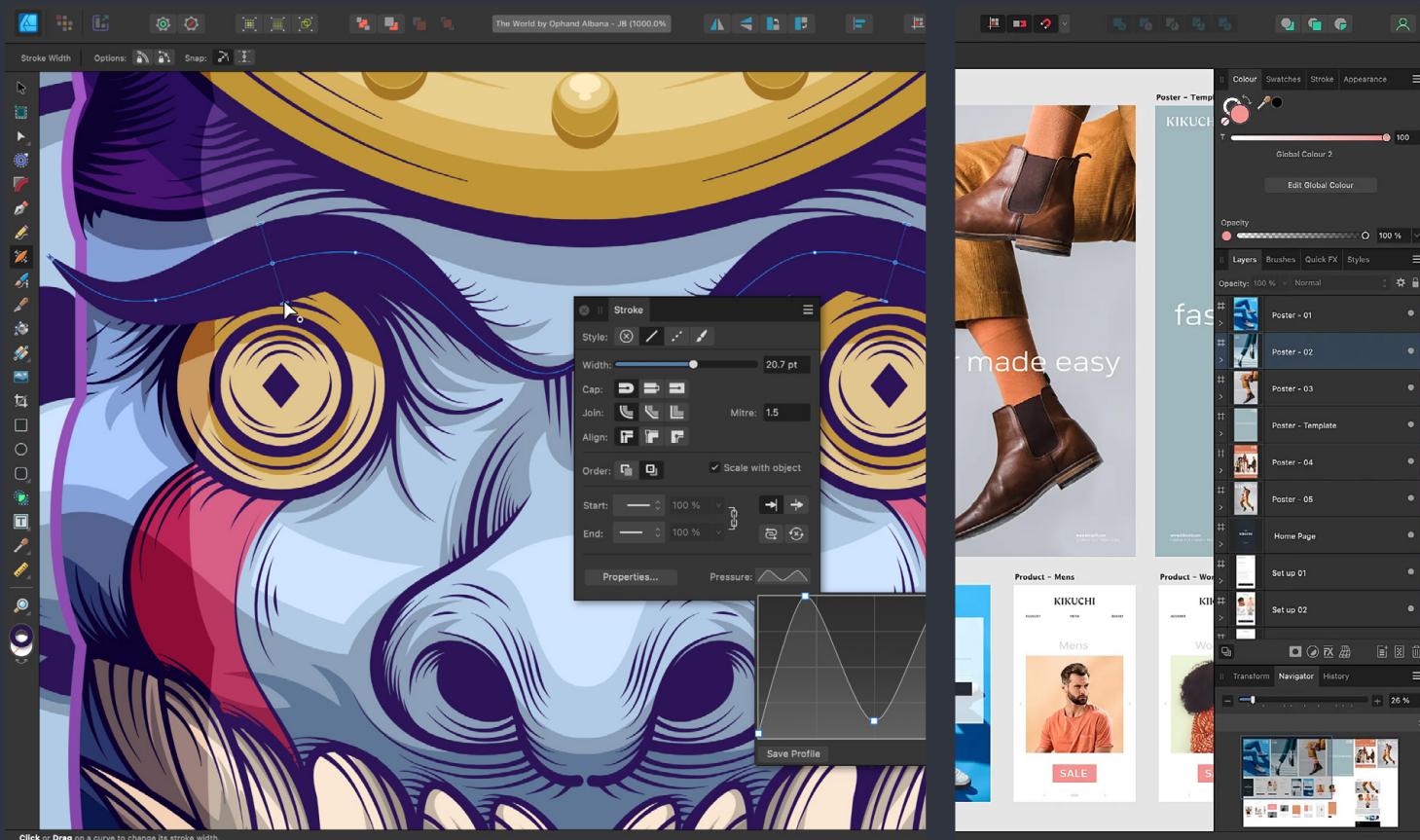
Při studiu na vysoké škole jsem si v podstatě vystačil s iWork, Mailem a Safari. Jakmile jsem se dostal k marketingu sportovního svazu, tak jsem zjistil, že velkou přidanou hodnotou bude, když se dostanu alespoň k základům práce s grafikou. Bez jakékoliv dovednosti jsem byl totiž odkázán na práci našich externích grafiků, což není efektivní z pohledu času ani rozpočtu.

Nyní to funguje tak, že od grafiků dostanu šablonu nějakého vizuálu, se kterou jsem schopen dále

pracovat, a to jak pro webovou grafiku, tak pro věci do tisku. V některých případech jde pouze o změnu rozměrů, což je ta jednodušší práce, protože v ní prakticky není potřeba z mé strany žádná kreativita. To už neplatí v případech, kdy dostanu nápad na nějakou grafiku a minimálně v základu vycházím z předchozích šablon. Pokud si se svým záskem do konceptu grafiků nejsem jistý, tak jim to pošlu na konzultaci. Jsem rád, že jsem se dostal alespoň na nějakou základní úroveň práce a nemusím tak grafiky žádat o to, aby v jejich vizuálu zkusili například jiný font nebo posunout konkrétní věc o kousek do strany.

Už ani nevím proč, ale jako první mi přišla aplikace Pixelmator. Myslím, že v té době získala nějaké ocenění od Applu a ještě k tomu měli akci na nákup aplikace. Stačilo se podívat na pár youtubových videí, trochu si v aplikaci „blbnout“ a člověk pochopí základy, jako že existují vrstvy, nástroje a export do různých typů souborů.

Pro online grafiku to bylo dostačující, ale jak se nabalovalo množství věcí, které jsem chtěl dělat, tak jsem zjistil, že pouze s touto aplikací si nevystačím. Potřeboval jsem totiž pracovat s vektorovou grafikou a připravovat podklady pro tisk od malých letáků až po billboardy a velké plachty.



SKVĚLÝ POMĚR CENA/VÝKON

Většina uživatelů pravděpodobně bude tvrdit, že Adobe je králem na trhu. Ovšem kombinace toho, že jsem měl prakticky nulové znalosti o grafice a k tomu MacBook Air (ještě ten bez retina displeje), tak zrovna Illustrator nepřipadal příliš v úvahu. Řekl bych, že ani nyní, kdy mám iMac M1 s 16 GB RAM by Illustrator neběžel podle představ a možná je to jen můj pocit, ale obecně aplikace od Adobe podle mě nejsou příliš optimalizovány na základní řady Maců. O tom jsem se přesvědčil před pár týdny, kdy jsem testoval Adobe After Effects a i při základních operacích jsem měl pocit, že iMac vzlétne. Z tohoto důvodu jsem velmi rychle opustil také Adobe Illustrator.

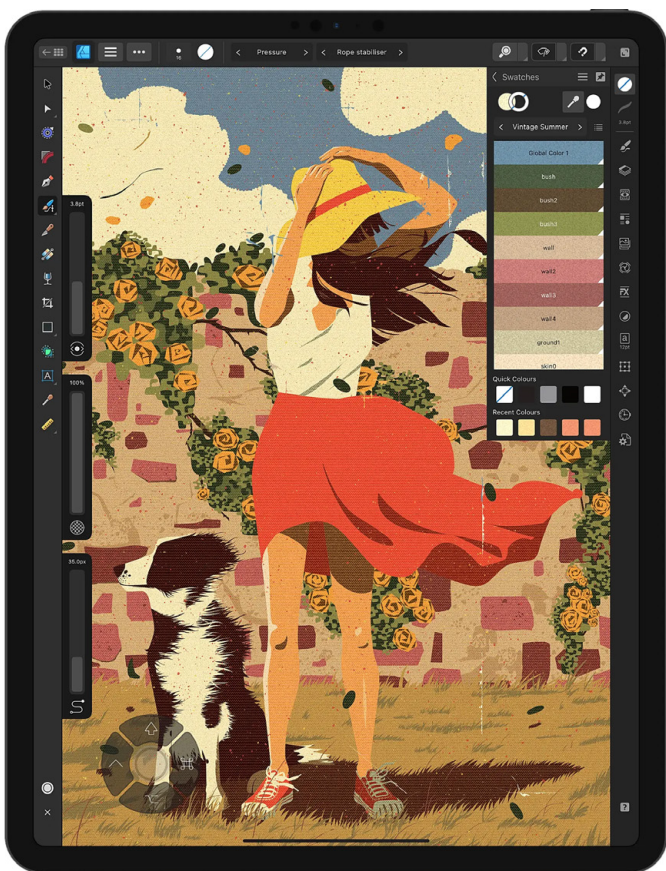
Při hledání alternativ jsem narazil na Affinity Designer. Tato aplikace se na svých stránkách pyšní la oceněním na WWDC 2015 za Apple Design Award.

Aplikace nabízela vše, co jsem potřeboval. Základní uživatelské rozhraní bylo velmi podobné Pixelmatoru, takže už jsem tolik netápal, k dispozici byla kompletní práce s vektorovou grafikou a mohl jsem připravovat tisková data. K tomu Affinity tuto aplikaci nabízí za jednorázový nákup a tehdy byla cena 650 korun, což je za aplikaci na profesionální grafiku naprosto směšná částka. Kromě aplikace pro Mac existuje také aplikace pro iPad, která je také velmi vydařená a občas ji používám raději než tu na Mac.

DESIGNER, PHOTO, PUBLISHER

Affinity nyní nabízí hned tři různé aplikace. Designer pro grafiku, Photo pro práci s fotkami a Publisher pro vydávání časopisů a jiných tiskovin. Aplikace se navzájem skvěle doplňují, takže když v Designeru máte nějakou fotografii, na kterou potřebujete pokročilejší nástroje, kliknete v menu

Affinity nyní nabízí hned tři různé aplikace. Designer pro grafiku, Photo pro práci s fotkami a Publisher pro vydávání časopisů a jiných tiskovin.



na **EDIT IN PHOTO**, a daný dokument se přesune pro další úpravy do aplikace Photo a vy nemusíte nic exportovat ani ukládat. Navíc rozhraní všech tří aplikací je velmi podobné, a je tak poměrně snadné se pohybovat napříč aplikacemi.

Všechny tři aplikace jsou pak dostupné pro Mac, Windows i iPad. Aplikace si můžete koupit samostatně anebo si koupit kompletní licenci všeho. Zrovna nyní probíhá velká akce a všechny tři aplikace pro všechny platformy můžete získat za 2 150 korun a k aplikacím navíc probíhá půlroční zkušební verze. Designer pak samostatně pro Mac stojí 890 korun, pro iPad 239 korun a ve všech případech se jedná o jednorázové platby bez jakéhokoliv předplatného.

Zrovna před pár týdny jsem se o této problematice bavil s jedním kolegou, také grafickým začátečníkem/samoukem, který do té doby používal Photoshop. Navedl jsem ho na Affinity Designer a změnu si nemůže vynachválit.

Nechci se stoprocentní jistotou tvrdit, že aplikace na iPad zvládne úplně všechno jako verze pro Mac a Windows, ale řekl bych, že pokud to není úplně shodné, tak to bude velmi podobné. Momentálně po několika letech používání mě ale nenapadá nic, co by aplikace pro iPad nezvládla. Rozhodně nejde o situaci, jakou máme nyní s Final Cut Pro. Velmi

často tak dělám část grafiky na iMacu a zbývající část dělám „v terénu“ na iPadu. Hlavní nevýhodou iPadu zůstává pouze nemožnost mít v panelech otevřených více dokumentů zároveň. Ani Stage Manager vám neumožní dát dvě aplikace vedle sebe. Pokud pracujete s více dokumenty zároveň, tak musíte vždy vyskočit z dokumentu, otevřít jiný dokument a takhle přeskakovat tam a zpět. Na Macu samozřejmě můžete otvírat panelů více a mezi dokumenty rychle přeskakovat.

JEDNODUCHOST A SÍLA V JEDNOM

Kdybych měl udělat srovnání Affinity a Adobe, tak bych došel k příkladu iWork a Microsoft Office. Bezpochyby Excel a Word toho umí více než Numbers a Pages, ale pro mě je vždy práce s aplikacemi iWork mnohem příjemnější a intuitivnější a pojí se zde jednoduchost s dostatečnou silou k tomu, co potřebuji.

Nedívím se, že Apple dal aplikacím od Affinity ocenění, protože jsou tvořeny skoro, jako by je dělal Apple sám. Začátky práce s grafikou vás mohou velmi rychle zavalit a budete mít pocit, že nemáte šanci osvojit si základy. Pokud máte ambici si s grafikou pohrávat, pak Affinity Designer 2 je skvělou volbou. Především pokud nemáte výkonný Mac a nechcete utrácet za drahé předplatné. 

NEXT

