ISSN: 2080-4776 **Wydanie jubileuszowe** (5… www.myapple.pl

-10%
wykorzystaj rabat
użyj tego kodu
50wydan
Do wszystkich
modeli iPhone'a
MyApple
Poleca
SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

Pięć lat i 50 numerów

Za nami pięć lat i 50 numerów MyApple Magazynu. Kiedy o tym myślę, zdaję sobie sprawę z tego, że względność czasu, o której mówią fizycy, ma jeszcze jeden wymiar. Im więcej lat za nami i większy bagaż doświadczeń, tym silniejsze wrażenie, że czas przyspiesza. Ostatnich pięć lat faktycznie minęło jakby w mgnieniu oka. Ekscytacja związana z wydaniem pierwszego numeru towarzyszy mi do dzisiaj.

Pomysł wydawania własnego cyfrowego magazynu z dłuższymi artykułami, zebranymi w formie obszerniejszej, wydawanej cyklicznie publikacji, narodził się w gronie redakcji wraz z zamiarem przebudowy strony głównej. Chodziło o to, by te dłuższe artykuły nie ginęły gdzieś w gąszczu setek kolejnych wpisów newsowych. Zależało nam na tym, by były one jakoś specjalnie wyróżnione i dostępne w trochę innym formacie. Było to ponad dwa lata przed pojawieniem się pierwszego numeru. Zaczęliśmy o nim rozmawiać w styczniu 2013 roku w San Francisco, podczas naszego wyjazdu na targi Macworld. Chcieliśmy, by nasz magazyn był oryginalny i nie powielał istniejących już na rynku tytułów. Przede wszystkim jednak musieliśmy zbudować drugą redakcję, równoległą do tej prowadzącej serwis MyApple.pl, a także znaleźć studio graficzne, które nie tylko złoży to, co podeślemy, ale będzie aktywnie uczestniczyć w pracach nad tworzeniem każdego numeru. No i musieli być to także fani i użytkownicy produktów Apple, tak jak my.

W redakcji magazynu znaleźli się ludzie nie tylko z różnych stron Polski, ale i świata. Ludzie o różnych poglądach na Apple czy otaczający nas świat. Łączyła i wciąż łączy nas jednak pasja i z pasją opisujemy, chwalimy i krytykujemy to, co dzieje się w świecie Apple.

Były oczywiście wpadki, momenty zwątpienia, musieliśmy też zrewidować nasze pewne założenia. Magazyn początkowo ukazywał się jako dwutygodnik, by ostatecznie przekształcić się w miesięcznik. Wydaliśmy także kilka numerów anglojęzycznych, które zostały bardzo dobrze przyjęte (pisał o naszym MyApple Magazine m.in. serwis iMore). Nie na wszystkie nasze pomysły starczyło nam mocy przerobowych. Cały czas jednak o nich pamiętamy, mamy też wiele nowych, które zamierzamy zrealizować.

Wszystko to, co wydarzyło się przez ostatnich pięć lat w tych 50 numerach, możliwe było dzięki grupie pasjonatów. Są lub byli z nami: Kinga Zielińska, Max Pijanowski, Steve Sande, Jacek Zięba, Patryk Wikaliński, Jacek Swoboda, Jaromir Kopp, Krzysztof Kurdyła, Marek Gawryłowicz, Michał Masłowski, Grzegorz Świątek, Rafał Pawłowski, Bartłomiej Mazurek, Daniel Światły, Adam Liszewski, Radek Szwarc, Michał Gapiński, Jakub Świtek, Marcel Gawron, Martyna Dziedziak, Norbert Cała, Agnieszka Kozerawska, Tomasz Wyka oraz Wy drodzy czytelnicy.

Niniejszy numer, będący kompilacją 50 tekstów z ostatnich pięciu lat, jest swego rodzaju podziękowaniem dla Was wszystkich. Staraliśmy się wybrać te teksty, które przez ten czas nie tylko się nie zestarzały, ale są wciąż aktualne. Są więc to głównie nasze własne opinie, przemyślenia na różne tematy szeroko związane z Apple.

Jak zwykle życzę miłej lektury i tej swego rodzaju wyprawy w czasie.

Krystian Kozerawski
MyApple Magazyn

MyApple magazyn

Wydanie jubileuszowe (51)

ISSN: 2080-4776

MyApple Magazyn

Wydawca:
MyApple s.c.
Kaliska 10
97-400 Bełchatów
NIP: 769-221-98-23
tel: 666 493 493

kontakt: magazyn@myapple.pl

/MyApplePL

Skład redakcji:

Redaktor Naczelny:
Krystian Kozerawski

Redaktorzy:
Jacek Zięba, Grzegorz Świątek, Bartek Mazurek, Michał Masłowski, Marek Gawryłowicz, Jacek Swoboda

Korekta
Agnieszka Kozerawska, Marcin Latosiński

Layout, skład, aplikacja:

Ideeconcept.pl

Dominik Kowalski, Michał Gapiński

Treści i grafiki publikowane w MyApple Magazyn są chronione prawem autorskim wydawcy oraz ich autorów, a także osób trzecich.
Znaki towarowe umieszczone w MyApple Magazyn podlegają ochronie prawnej.
Wykorzystanie z materiałów o których mowa wyżej jest zabronione bez pisemnej zgody autora lub wydawcy.
Ilustracje publikowane w MyApple Magazyn mogą stanowić własność osób trzecich. Źródła: Jonathan Zufi, Apple.com, Pixabay.com, prywatne archiwa autorów, archiwum Redakcji

#1 1/2015 7

#2 2/2015 18

#3 3/2015 31

#4 4/2015 47

#5 5/2015 56

#6 6/2015 71

#7 7/2015 86

#9 9/2015 95

#10 10/2015 99

#11 11/2015 112

#13 13/2015 116

#14 14/2015 129

#15 1/2016 135

#16 2/2016 140

#17 3/2016 149

#20 6/2016 159

#21 7/2016 165

#23 1/2017 169

#25 3/2017 176

#26 4/2017 207

#29 1/2018 214

#30 2/2018 227

#31 3/2018 231

#34 1/2019 241

#35 2/2019 247

#37 4/2019 258

#38 5/2019 263

#39 6/2019 275

#40 7/2019 283

#41 8/2019 287

#44 1/2020 294

Premium
Service Provider

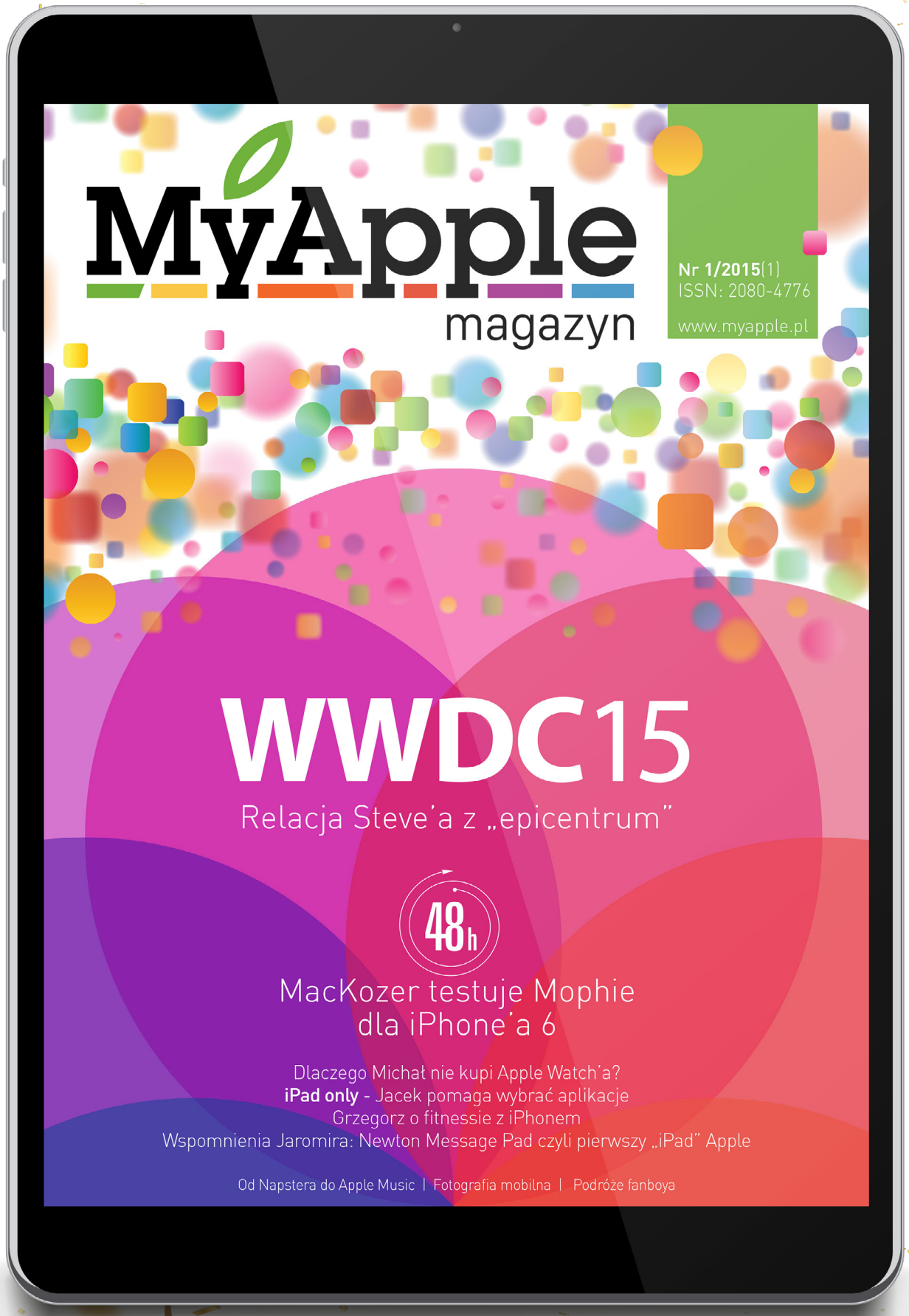
Twoje poszukiwania **idealnego** serwisu autoryzowanego właśnie dobiegły końca.

helpi

#**help**is**on**the**way**

Oszałamiający średni czas napraw 2 dni • Rzetelne diagnozowanie usterek • **Przyjazne podejście do użytkownika** Status serwisu Premium • **Bezpłatne diagnozy, nawet przy nieuzasadnionych zgłoszeniach** • Certyfikowani technicy iOS/macOS • **Elastyczność w rozwiązywaniu problemów** • Telefoniczne , SMS-owe oraz mailowe informowanie o postępach naprawy • **Atrakcyjne i konkurencyjne ceny napraw pogwarancyjnych** • Bezpośredni kontakt użytkownik -serwisant • **Darmowe odbiory kurierskie oraz paczkomatowe na terenie Polski** • Tylko oryginalne części zamienne

#1
1/2015


MyApple
magazyn
Nr 1/2015(1)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
WWDC15
Relacja Steve'a z „epicentrum"
48h
MacKozer testuje Mophie
dla iPhone'a 6
Dlaczego Michał nie kupi Apple Watch'a?
iPad only - Jacek pomaga wybrać aplikacje
Grzegorz o fitnessie z iPhonem
Wspomnienia Jaromira: Newton Message Pad czyli pierwszy „iPad" Apple
Od Napstera do Apple Music | Fotografia mobilna | Podróże fanboya

W obiektywie duszy

Kinga Zielińska

Chwile, momenty, wspomnienia, czasem widziane jak przez mgłę, innym razem jak gdyby wydarzyły się dosłownie przed chwilą. Zapachy, dźwięki, obrazy, które pozostawiły w nas trwały ślad, zmieniając na zawsze to, kim byliśmy, odciskając w pamięci piętno trwałe niczym blizna. Przypominamy sobie o nich w różnych momentach, niekoniecznie wtedy, kiedy chcemy. „Rok 1990/lato - wakacje nad jeziorem", „Impreza na działkach", „Wesele kuzyna". Albumy, klasery, koperty, pudełka po bombonierkach. Stare zdjęcia, przezrocza, negatywy.

Moje wspomnienia z dzieciństwa uaktywniają się przez oglądanie starych fotografii, najczęściej przezroczy. Aparat wyciągany był wtedy na specjalne okazje - chrzciny, śluby, komunie, 90. urodziny prababci itp. Wszyscy wtedy byli „szczęśliwi", dobrze ubrani, często sztywni. U niektórych nawet pojawiały się na głowie loczki, po to by zniknąć tuż po imprezie. To wszystko nosiło jednak znamiona paradoksalnej naturalności, bo nikt wtedy nie myślał, że zdjęcia mogą być „ulepszane". A kim był fotograf? Człowiekiem posiadającym tajemną wiedzę o tym, jak obsługiwać super sprzęt do pstrykania. Najczęściej ojciec, wujek, brat, facet, bo w końcu po co kobiecie aparat? Płeć piękna była przede wszystkim tematem

zdjęcia albo raczej pierwszoplanowym tłem fontanny, starego budynku, auta, plaży, budki ze smażonym dorszem. Czasem aż nasuwało się pytanie „Czy tatuś faktycznie był z mamusią na tych wczasach w Bułgarii?". A dziś? Dzięki selfie wiedzielibyśmy nie tylko, że tatuś był tam z mamusią, ale również, że te wakacje naprawdę im służyły (dzięki dobrej aplikacji do retuszu).

Przy wymianie swoich urządzeń nigdy nie biorę pod uwagę ich wodoodporności, koloru ani wielkości ekranu. To co się liczy przede wszystkim, to jakość wbudowanego aparatu fotograficznego.

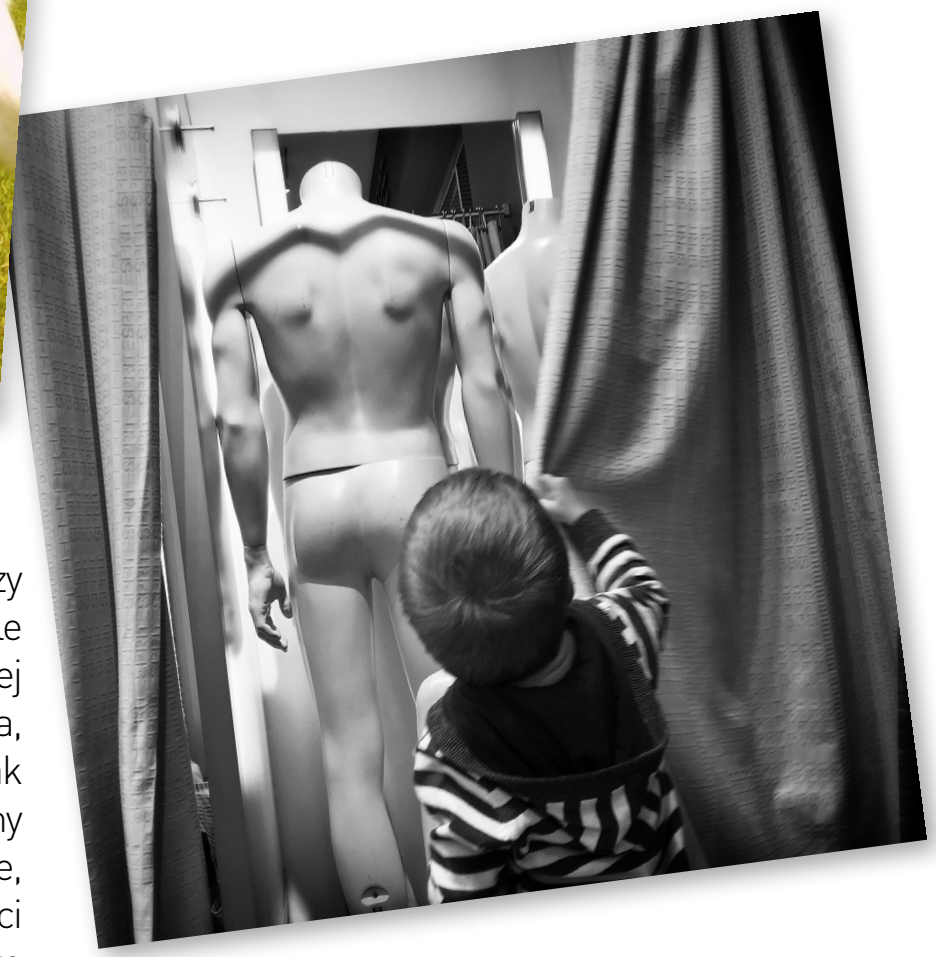
Ostatnimi czasy telefon nosimy ze sobą wszędzie (a przynajmniej ja się z nim nie rozstaję). Jego funkcje biznesowe, finansowe, społecznościowe, rozrywkowe, nawigacyjne, multimedialne, edukacyjne i fitnessowe już dawno udowodniły, że nie jest to już wyłącznie telefon w rozumieniu aparatu Bratek wiszącego niegdyś na ścianie każdego wielkopłytowego M-3. To nasz łącznik z całym światem, dzięki któremu nadajemy i odbieramy, jesteśmy świadkami i uczestnikami, twórcami i konsumentami, fotografami i modelami. Kto choć raz stracił telefon, doskonale o tym wie.

Przy wymianie swoich urządzeń nigdy nie biorę pod uwagę ich wodoodporności, koloru ani wielkości ekranu. To co się liczy przede wszystkim, to jakość wbudowanego aparatu fotograficznego. Zdjęcia robię bardzo często, w najbardziej niecodziennych i nieoczekiwanych momentach. We wszystkich warunkach oświetleniowych, o każdej porze dnia i nocy, bez

względu na szerokość i długość geograficzną. Obrazy kadruję, tnę, obracam, usuwam, niektórymi się dzielę, większość zachowuję w telefonie, w chmurze, komputerze. Dzisiejsze zdjęcia to jednak już nie tylko dostojne obrazy ze specjalnych okazji, z przygotowanymi i upozowanymi na tę okoliczność ludźmi, ale przede wszystkim migawki naszego codziennego życia. Poranne selfie po nowym mejkapie, kawa, widoczek zza szyby auta, stos papierów w pracy, lunch w modnej kawiarence, sukienka w przymierzalni, martwa natura z serialem w TV na tle stóp i kieliszka wina, zachód słońca, okładka ulubionej książki do poduszki. Okruchy każdego z pochłanianych w biegu dni, momenty, które sprawiły, że warto je pamiętać.

Nie wiem, czy to dzięki zdjęciom w telefonie, czy też może przez to, że nie jestem już dzieckiem, ale właśnie ostatnie lata pamiętam najlepiej. Łatwiej sięgnąć mi po telefon i poprzeglądać zdjęcia, niż szukać ich w albumie, co z kolei ma jednak niezaprzeczalnie większy urok. Fotografujemy całe swoje otoczenie - niebo, budynki, kałuże, drzewa, starszą panią na ławeczce, obce dzieci bawiące się przy fontannie, jedzenie. Czy to jednak wszystko z tego powodu, że wpada nam to w oko i chcemy zachować te widoki dla potomnych niczym rodzinny zjazd z 1994? Nie, to dlatego, że publikujemy je w mediach społecznościowych, chwalimy się nimi, bo czujemy, że udało się nam przeżyć lub stworzyć coś fajnego. Coś, czego przed nami nie zrobił nikt inny. Zdjęcia nie leżą już w pudełku, ale są oglądane i oceniane przez obce osoby, przez co z pozoru zwyczajne momenty awansują do rangi bardziej wyjątkowych. Czy jednak zdjęcia, które teraz robimy i zbieramy do swojej "starej szafy", będą mieć nadal taką nutkę magii, nostalgii i czy wzruszymy się przeglądając je na ekranie komputera? Nie wiem. Jesteśmy pokoleniem, które każdego dnia testuje, sprawdza, przyswaja tak ogromną ilość nowości, że może nam na to nie starczyć czasu. Jednak fakt, że możemy dziś utrwalić literalnie każdą chwilę naszego życia, powinien być znaczną zachętą, by choć próbować zbierać te momenty, które będą namiastką dawnych „zdjęć z pudełka". Uczmy się fotografii mobilnej, pamiętając o tym, że mamy przy sobie najlepsze aparaty na świecie. Bo tak naprawdę nie ważne, czym i jak fotografujemy, to czego na zdjęciu nie będzie widać (szczęścia, miłości, smutku, radości...), nigdy nie sfotografujemy aparatem, ale wyłącznie duszą.

komentuj



Fotografie: archiwum autorki

Newton MessagePad, czyli pierwszy „iPad" Apple

Jaromir Kopp

**Do dziś pamiętam dzień, kiedy pierwszy raz na własne oczy zobaczyłem w akcji Newton MessagePad 110.
Było to jakoś w 1995 roku.
Pracowałem wtedy w firmie będącej jednym z kilku autoryzowanych sprzedawców Apple we Wrocławiu.**

Tego dnia wszedł do salonu elegancki pan i zapytał o zasilacz do Apple MessagePad. Sprawdziłem w cenniku, zadzwoniłem do SADu (wówczas wyłączny dystrybutor Apple w Polsce) z pytaniem o czas oczekiwania (Internet nie był jeszcze wtedy w praktycznym użyciu) i sam zacząłem wypytywać klienta o to, czy rzeczywiście ma „Newtona".

Okazało się, że ma i do tego jeszcze bardzo intensywnie używa w marketingu oraz jako przedstawiciel handlowy. To właśnie spowodowało zapotrzebowanie na MessagePad Power Adapter, bo „Newton" zasilany był bateriami AA, które dość często (przy intensywnym użytkowaniu) trzeba było wymieniać. Klient pokazał mi urządzenie w akcji, jago aplikacje: od kalendarza po notatki i inne, to jak rozpoznaje rysowane figury geometryczne i pismo. No i się zakochałem w „Newtonie"! Niestety wtedy bez wzajemności.

Rozpowszechniające się komputery osobiste (lata 80 – 90 zeszłego wieku) szybko zyskały uznanie. Zaowocowało to tym, że wielu użytkowników zapragnęło mieć taki mały komputerek – cyfrowego asystenta zawsze przy sobie. Pierwsze urządzenia tego typu zaczęły pojawiać się w połowie lat 80 XX w. Bardziej przypominały one kalkulatory lub maleńkie notebooki z klawiaturą i zamykanym ekranem. Większość z nich (np. Atari Portfolio, który kiedyś miałem) pracowało pod kontrolą systemu podobnego do MS-DOS znanego z PC (i z nim częściowo zgodnego). Wyjątkiem były Psiony posiadające własny system EPOC (później poznaliście go jako Symbian). Tak było do połowy 1993 roku, w którym to pojawił się „Newton" od Apple.

Całe środowisko było zorientowane obiektowo, a dane z różnych programów mogliśmy łączyć. Już wtedy Apple zaimplementował obsługę gestami.

Choć Apple od lat eksperymentował z „cyfrowymi asystentami" - np. pomysł „Navigatora" z 1986 roku - to idea przenośnego urządzenia bez klawiatury rodziła się w bólach i przybierała wiele różnych form od „monstrów" wielkości grubej książki formatu B4 wyposażonych w dysk twardy po mniejsze urządzenia. I te ostatnie oraz same założenia systemu spodobały się ówczesnemu CEO Apple Johnowi Sculleyowi. Potrzeba było jeszcze kilku lat bardzo ciężkiej i stresującej pracy (jeden z członków projektu popełnił samobójstwo), wykupienia udziałów w firmie robiącej procesory ARM (których potomków używamy teraz w iUrządzeniach), aby asystent cyfrowy od Apple nadawał się do sprzedaży. Dla Sculleya „Newton" miał być produktem, który pozwoli mu wyjść z cienia Steve'a Jobsa i udowodni, że „sprzedawca słodzonej wody" (zanim trafił do Apple był szefem w Pepsico) może mieć innowacyjne pomysły.

„Newton" miał wiele cech wyróżniających go na istniejącym już rynku PDA. Po pierwsze wyposażony był w nowoczesny 32-bitowy, szybki procesor RISC ARM 610 taktowany zegarem 20 MHz. Wbudowane 640 KB pamięci RAM i 4 MB pamięci ROM (w niej mieścił się system operacyjny i dołączone aplikacje) to też było sporo. Możliwości rozbudowy zapewniało złącze na karty PCMCIA II. W standardzie był port szeregowy zgodny z LocalTalk i port podczerwieni do transmisji danych. To wszystko zamknięte w obudowie o wymiarach ~20 cm × 10 cm × 3 cm z czarno-białym ekranem o rozdzielczości 336 x 240 pikseli.

Ale od sprzętu ciekawszy był sam system. „Newton" nie miał klawiatury. Obsługiwało się go za pomocą rysika. Jedną z jego „zalet" było rozpoznawanie pisma odręcznego, z którym niestety radził sobie bardzo różnie. Powstało na ten temat wiele anegdot, a sprawa miała charakter międzynarodowy, bo autorami części oprogramowania do rozpoznawania pisma byli Rosjanie. Na szczęście można było używać również wyświetlanej klawiatury QWERTY.

Już wtedy były na rynku urządzenia bez klawiatury, obsługiwane rysikiem, ale w porównaniu z „Newtonem" wypadały blado. Miały wolniejsze procesory i znacznie prostsze oprogramowanie oraz mniejsze możliwości rozbudowy.

Moja osobista przygoda z „Newtonem" zaczęła się w 1996 roku. W sprzedaży był już model 130 z systemem Newton 2.0, a niebawem miały się pojawić rewelacyjne i mocno przeprojektowane „Newtony" 2000. Lecz ja, niestety, musiałem się zadowolić wyprzedawaną przez Siemensa przeróbką MessagePad 100, czyli „Siemens Notephone". W zasadzie różniła się ona od oryginału tylko brakiem tęczowego jabłuszka i oprogramowaniem po niemiecku. Te przykrości rekompensowała całkiem akceptowalna cena, bo „Notephone" nie odniósł sukcesu i Siemens pozbywał się resztek towaru za grosze.

Jeżeli chcieliśmy poprawić jedną literkę, to rysowaliśmy na niej prawidłową i zostawała ona zamieniona. Zaznaczanie tekstu czy innych elementów było nawet wygodniejsze niż obecnie w iOS. Po prostu przyciskaliśmy na dłużej ekran rysikiem i „grubą kreską" zakreślaliśmy tekst lub otaczaliśmy obiekt, a już zaznaczony mogliśmy przesunąć na inne miejsce czy przenieść do innej aplikacji, zmienić mu styl lub użyć w wyszukiwaniu.

System i oprogramowanie „Newtona" robiło ogromne wrażenie w połowie lat 90 zeszłego wieku. Zresztą nadal kilka funkcji zadziwia. Całe środowisko było zorientowane obiektowo, a dane z różnych programów mogliśmy łączyć. Już wtedy Apple zaimplementował obsługę gestami. Co prawda nie był to „wielodotyk", ale gesty wykonywane rysikiem na ekranie były całkiem rozbudowane. Np. aby skasować jakiś obiekt, wykonywaliśmy na nim „zygzak", a system bardzo trafnie rozpoznawał, co chcemy skasować. Jeżeli chcieliśmy poprawić jedną literkę, to rysowaliśmy na niej prawidłową i zostawała ona zamieniona. Zaznaczanie tekstu czy innych elementów było nawet wygodniejsze niż obecnie w iOS. Po prostu przyciskaliśmy na dłużej ekran rysikiem i „grubą kreską" zakreślaliśmy tekst lub otaczaliśmy obiekt, a już zaznaczony mogliśmy przesunąć na inne miejsce czy przenieść do innej aplikacji, zmienić mu styl lub użyć w wyszukiwaniu. Przydatną opcją był tryb wyrównywania rysunków, co powodowało, że narysowany krzywo prostokąt czy trójkąt był wyrównywany, a kółka stawały się idealnie okrągłe.

W pamięci ROM - poza systemem - mieliśmy kilka aplikacji, jak wspomniany już Notes, Names, czyli baza kontaktów, Dates, a w niej kalendarz, alarmy, lista zadań, i to wszystko w kilku formach graficznych. Dodatkowo dane mogliśmy synchronizować z komputerem (PC i Mac), drukować (bezpośrednio na drukarkach zgodnych z Apple LaserWriter obsługujących PostScript), wysyłać mailem lub faksem. Te ostatnie dwie funkcje wymagały dodatkowego sprzętu. Port podczerwieni pozwalał na przekazywanie danych między „Newtonami".

Inną zaletą cyfrowych asystentów od Apple była duża ilość dodatków i akcesoriów. Mieliśmy faks-modemy na karcie PCMCIA lub zewnętrzne podpinane pod port szeregowy, zestaw do drukowania na drukarkach z portem równoległym, stacje dokujące z ładowarką czy akumulatory. Mogliśmy też powiększyć przestrzeń na nasze dokumenty i programy za pomocą kart pamięci PCMCIA o pojemności 2 MB (miałem taką) i 4 MB. Dostępne były

również modemy do sieci komórkowych (jeszcze nie GSM), zewnętrzne lub na kartach PCMCIA. Sporo było też oprogramowania tworzonego przez niezależne firmy w specjalnie stworzonym do tego celu Newton Toolkit. Bardzo ciekawie było pomyślane przechowywanie informacji. Wszystkie dane zapisywane były w obiektowym formacie zwanym „Soup", identycznym niezależnie od programu. Dzięki temu aplikacje różnych rodzajów mogły otwierać te same pliki i się nimi wymieniać. Czyli notatki mogły być używane w książce adresowej lub w kalendarzu i uzupełniane o dane kontaktowe czy terminy.

Przed powrotem Jobsa do Apple, który drastycznie obciął asortyment produktów, aby ratować finanse i przyszłość firmy (jak wiemy skutecznie), powstało kilka generacji „Newtonów": MessagePad, MessagePad 100, 110, 120, 130 oraz wyposażone w znacznie mocniejsze procesory: 2000 i 2100, dodatkowo nietypowy, bo w formie netbooka z klawiaturą, eMate 300. „Newtony" nie były produktem przynoszącym dochód firmie, bo - choć miały wielu wiernych użytkowników i były entuzjastycznie przyjęte - to z racji wysokiej ceny nie stały się produktem popularnym.

Z moim „klonem" Apple MessagePad rozstałem się dzięki PDA Palm III, któremu do „Newtona" wiele brakowało, ale spełniał swoją rolę, a dzięki niewielkim rozmiarom i niskiej cenie stał się bardzo popularny. Ale to już inna historia.

komentuj

Fotografie:
1: Wikimedia / @Rama
2,3,4,5: Jonathan Zufi, http://iconicbook.com

Moscone Center w San Francisco

Krystian Kozerawski

Krzemowa Dolina i San Francisco pełne są miejsc związanych zarówno z założycielami Apple, Stevem Jobsem i Stevem Wozniakiem, jak i z historią samej firmy. Na odwiedzenie ich wszystkich trzeba poświęcić sporo czasu, rozsiane są bowiem po całej Krzemowej Dolinie oraz graniczącym z nią i znacznie szerszym obszarze zwanym „Bay Area". Ważnym punktem na tej mapie, związanym przede wszystkim z historią produktów Apple, jest miasto San Francisco i znajdujące się w nim obok siebie Yerba Buena Center for the Arts oraz kompleks konferencyjno-wystawienniczy Moscone Center.

To w Moscone odbywa się już od 2003 roku konferencja dla programistów piszących na urządzenia Apple - Worldwide Developers Conference (WWDC) - której tegoroczna edycja właśnie się zakończyła, i to w Moscone Center w latach 1985-2013 odbywały się targi Macworld, w których do 2009 roku uczestniczyło samo Apple. Tam właśnie Steve Jobs pokazał po raz pierwszy iTunes, przeglądarkę Safari, pakiet iWork, iPoda shuffle, komputer Mac Mini, pierwsze komputery iMac z procesorami Intel CoreDuo, pierwsze Apple TV, a także najbardziej rewolucyjny i najlepiej sprzedający się produkt w historii firmy - iPhone'a. Również na scenie Moscone Center zaprezentowane zostały przez niego MacBook Air i Time Capsule.

Steve Jobs ostatni raz gościł na deskach sceny targów Macworld Expo w 2008 roku. W 2009 Apple po raz ostatni pojawiło się na tej imprezie, a ze względu na poważne problemy zdrowotne Steve'a keynote poprowadził Phil Schiller. Współzałożyciel Apple gościł w Moscone Center jeszcze na kilka miesięcy przed swoją śmiercią w 2010 roku. Poprowadził wtedy keynote otwierające konferencję WWDC.

W Moscone Center odbywają się od kilku lat także inne imprezy porównywalne z konferencją Apple. Od 2012 roku swoją konferencję dla deweloperów organizuje tam też Google (Google I/O), a od 2013 roku robi to także Microsoft (konferencja /Build/).

Fani śledzący transmisje na żywo lub oglądający zapis wideo prezentacji otwierających wspomniane konferencje zwykle kojarzą tylko przestronną i zaciemnioną salę z podświetloną sceną. Warto przyjrzeć się historii i położeniu kompleksu Moscone Center w San Francisco. Jest on bowiem zwiazany zarówno z historią Apple, jak i z najnowszą historią tego miasta.

Swoją nazwę to centrum konferencyjno-targowe zawdzięcza jednemu z najsłynniejszych burmistrzów San Francisco, jakim był George Moscone, Amerykanin o włoskich korzeniach. Objął on urząd po zwycięstwie w wyborach w 1975 roku. Były to burzliwe czasy dla USA i San Francisco, zarówno w pozytywnym, jak i negatywnym tego słowa znaczeniu. Moscone wygrał z konserwatywnym kandydatem Johnem Barbagelatą, m.in. dzięki głosom licznych przedstawicieli sekty Świątynia Ludu Jima Jonesa, który w radzie miejskiej za czasów prezydentury Moscone'a został nawet przewodniczącym komisji mieszkaniowej. Jim Jones i jego sekta trafili na karty historii jednak nie za sprawą epizodu w radzie miejskiej San Francisco, a w związku z tragicznymi wydarzeniami z 1978 roku - zamordowaniem kongresmena Leo Ryana i towarzyszących mu dziennikarzy, odwiedzających założoną przez Jonesa osadę Jonestown w Gujanie, i zbiorowym samobójstwem 900 osób (członków sekty) mającym miejsce dzień później. Po tych wypadkach pojawiły się głosy oskarżające Moscone'a o to, że w wyborach w 1975 roku wykorzystał członków sekty, którzy masowo sprowadzali się do San Francisco po to tylko, by oddać na niego swój głos.

To jednak nie z powodu wsparcia szalonego Jonesa i jego sekty Moscone przeszedł do burzliwej historii tego miasta. Były to bowiem czasy walki o prawa obywatelskie różnych mniejszości, w tym i osób o innej niż hetero orientacji seksualnej. San Francisco, które znane jest obecnie jako nieformalna stolica ruchu LGBT - gdzie odbywa się jedna z największych parad Pride, w której bierze udział Apple razem z Timem Cookiem na czele - w owym czasie nie było miastem oferującym równe prawa wszystkim swoim mieszkańcom. Na czele ruchu LGBT walczącego o swoje prawa stał radny miejski Harvey Milk, który przekonał Moscone'a do odrzucenia ponownej kandydatury do Rady Nadzorczej San Francisco konserwatysty Dana White'a, który chwilę wcześniej zrezygnował z uczestnictwa w tym ciele. 27 listopada 1978 roku Dan White wtargnął do ratusza i zastrzelił George'a Moscone'a, a następnie Harvey'a Milka. Scena ta przedstawiona została w filmie „Obywatel Milk", w którym w postać Moscone'a wcielił się Victor Garber. Głównego bohatera - Harvey'a Milka - zagrał Sean Penn.

Interesujące jest to, że kompleks Moscone Center stoi w dzielnicy SOMA (South of Market - na południe od Market Street, głównej ulicy i swego rodzaju kręgosłupa miasta), w owym czasie dość biednej, której przebudowie - wiążącej się z podwyżką cen najmu - sprzeciwiał się przez wiele lat, będąc jeszcze tylko radnym miejskim, właśnie George Moscone. Już jako burmistrz

> Najbardziej charakterystycznym budynkiem całego kompleksu jest wzniesiona w 2003 roku dwupiętrowa ogromna hala Moscone West.

powołał specjalną komisję, która miała rozważyć głosy przedstawicieli mieszkańców tej dzielnicy oraz zwolenników jej przebudowy. Ostatecznie osiągnięto kompromis. Moscone nie doczekał jednak efektów przebudowy tego obszaru. Pierwsza - częściowo podziemna - hala kompleksu Moscone, zwana dzisiaj Moscone South, wzniesiona została w 1981 roku, a więc trzy lata po jego tragicznej śmierci.

Władze miasta nieprzypadkowo wybrały ten teren na budowę centrum konferencyjno-targowego. Znajduje się on blisko wspomnianej ulicy Market Street, przecinającej miasto niemal na dwie równe części. Tuż obok Moscone Center zaczyna się dzielnica finansowa, z kolei na północ od Market Street - a więc kilka przecznic dalej - znajduje się obszar pełen hoteli, centrów handlowych i luksusowych sklepów skupionych wokół ulicy Powell Street (znanej chyba głównie z linii tramwaju linowego) oraz placu Union Square. W bliskim sąsiedztwie Moscone Center swoje stacje ma regionalna kolej BART (Bay Area Local Transportation), podziemne tramwaje (Muni, które poza centrum wyjeżdżają na powierzchnię i kursują po ulicach), swoje przystanki ma też wiele linii autobusowych, trolejbusowych oraz starych miejskich tramwajów.

Kolejna hala, Moscone North, znajdująca się vis a vis tej pierwszej, wzniesiona została w 1992 roku. Rok później nad nimi miasto utworzyło park Yerba Buena (tak nazywała się pierwsza osada, w której miejscu powstało miasto San Francisco).

Najbardziej charakterystycznym budynkiem całego kompleksu jest wzniesiona w 2003 roku dwupiętrowa ogromna hala Moscone West. To w niej od tego właśnie roku odbywa się konferencja WWDC i inne wspomniane wyżej imprezy.

Na jej parterze znajduje się duża przestrzeń wystawowa. Wyższe piętra, dzięki ogromnym ruchomym ścianom, mogą być zaadaptowane do różnych celów. To właśnie na jednym z wyższych pięter przygotowywana jest sala, w której odbywa się keynote otwierające co roku konferencję WWDC i to w tak stworzonej przestrzeni prezentowane były produkty Apple na targach Macworld. W ramach tej imprezy odbywały się tam także panele dyskusyjne, m.in. z odtwórcami ról Jobsa i Wozniaka w filmie „Jobs", Ashtonem Kutcherem i Joshem Gadem. Tam też podczas Macworld w 2011 roku swój recital dał klawiszowiec zespołu Dream Theater Jordan Rudess. Moscone Center West jest pod tym względem budynkiem na wskroś uniwersalnym.

Fotografie: archiwum autora / Wikimedia

#2
2/2015

MyApple
magazyn
Nr 2/2015(2)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Apple Music
Testy @MacKozera.
8lat iPhone'a
Steve Sande i Rafał Pawłowski wspominają premierę smartfona
Max Pijanowski
o prawdziwej rewolucji
Jak naprawić iTunes
Gry mobilne i recenzja Xenowerk
Gry uliczne
Produktywność na OS X
Runtastic PRO - alternatywa dla Runkeepera
Automatyka domowa | Pierwsze selfie Jaromira | Jak zostać preppersem

Moje pierwsze „selfie” . . .
wykonane aparatem cyfrowym od Apple

Jaromir Kopp

I pewnie wielu z Was zapyta: „Co w tym dziwnego?”. Otóż to, że nie chodzi mi o aparat wbudowany w iPhona, iPada czy komputer Apple.

Był taki czas, gdy Apple chwytało się każdej komputerowej dziedziny, na jakiej - zdaniem zarządu firmy - można było coś zarobić. W 1995 roku gigant (na glinianych nogach) z Cupertino miał w ofercie ponad 30 modeli komputerów (plus dodatkowe warianty), 3 rodzaje serwerów, 10 modeli drukarek atramentowych i laserowych, 5 modeli monitorów, skaner, głośniki i „tablet” Newton (o którym pisałem w poprzednim numerze MAM). Miał też aparat cyfrowy (i to już od 1994 roku).

Początki fotografii cyfrowej (poza zastosowaniami naukowymi i kosmicznymi) to wczesne lata 70. XX wieku. Wtedy kilka firm zgłosiło pierwsze patenty (Texas Instruments, Kodak) i opracowało fotoczułe matryce półprzewodnikowe. Przedtem jako detektory obrazu były stosowane lampy elektronowe. Pierwsze produkty dostępne na rynku służące do cyfrowej rejestracji obrazów to już koniec lat 80. zeszłego wieku. Pionierem był Kodak. Jednak urządzenia nie były kierowane na rynek po-

pularny i nie odniosły masowego sukcesu. W 1990 roku Kodak opracował standard Photo CD. Służył on do zapisu i rozpowszechniania zdjęć za pomocą płyt CD. Prawdopodobnie większość z Was nawet o nim nie słyszała. Ja miałem to szczęście, że na początku lat 90. XX w. trafiły w moje ręce płyty ze zdjęciami w tym formacie. Na dysku zdjęcia były zapisane w kilku rozdzielczościach i wczytywane w zależności od potrzeby. Nie było tradycyjnego systemu plików, tylko własna struktura danych opatentowana przez Kodaka. Nawet jak na ówczesne standardy działało to dość powolnie. Ale nie to jest głównym tematem artykułu.

Apple pionierem fotografii cyfrowej

Na początku lat 90. zeszłego wieku rynek fotografii analogowej w USA był szacowany na 12 miliardów dolarów rocznie. Zarząd Apple, które i tak miało rozbuchane portfolio produktów, postanowił uszczknąć coś z tego zasobnego rynku dla siebie. Rozpoczęły się poszukiwania firmy, która zaprojektuje i wyprodukuje dla Apple „cyfrówkę" na rynek popularny, działającą z komputerem.

Pierwszym aparatem od Apple był QuickTake 100. Była to pierwsza „cyfrówka" na rynek popularny, która odniosła znaczący sukces. Doszło do tego, że Time Magazine umieścił QuickTake 100 od Apple na swojej liście „Stu najważniejszych i najbardziej wpływowych gadżetów od 1923 do chwili obecnej" i to w 2010 r.

Choć premiera aparatu Apple miała miejsce w lutym 1994 roku (model 100), to w moje ręce „wpadł" dopiero w 1996 model 150, zastąpiony rok później przez model 200. Jak wiemy, w 1997 roku do firmy wrócił Steve Jobs, który pozamykał wszystkie niedochodowe lub źle rokujące linie produktów. A w 1997 roku QuickTake miała już silną konkurencję w postaci aparatów Kodaka, Casio, Sony, Fuji i innych.

Pracowałem wtedy w pierwszej i jedynej „kawiarence" internetowej we Wrocławiu: „Internet Cafe Baza", która oczywiście funkcjonowała wyłącznie na sprzęcie Apple. Firemka miała też status autoryzowanego sprzedawcy Apple, więc i pewne „chody" u wyłącznego wówczas dystrybutora, czyli SAD Apple IMC Poland. Cena QuickTake 150 wynosiła około 650 dolarów (w Polsce ceny Apple podawano wtedy w dolarach), czyli przy ówczesnym kursie jakieś 1700 zł. Miesięcznie zarabiałem między 500 a 700 zł, więc nawet nie marzyłem, aby taki aparat nabyć. Na szczęście temat „kawiarni internetowych" był bardzo gorący i SAD chciał wykorzystać fakt, że jedyna kawiarenka internetowa we Wrocławiu pracowała na sprzęcie Apple. Udostępnił więc aparat QuickTake 150 na dogodnych zasadach do użytku w kawiarni, a po godzinach co ważniejsi pracownicy mogli sobie aparat wypożyczać.

I tak powstało moje pierwsze „selfie"!

Musicie wybaczyć jakość i „poprawność” moich zdjęć zamieszczonych w artykule. Wytłumaczeniem niech będą możliwości tego rewolucyjnego jak na tamte czasy produktu.

Obie początkowe wersje cyfrówki Apple miały identyczny kształt i parametry. Z wyglądu bardziej przypominały lornetkę niż aparaty analogowe czy obecne kompaktowe cyfrówki. Oczywiście nie miały wyświetlacza pokazującego obraz z obiektywu i kadrowało się za pomocą wizjera. Wyświetlacz podawał jedynie informacje o ilości zdjęć, jakie możemy wykonać, aktywności lampy błyskowej, ustawionej rozdzielczości, energii w baterii czy opcji samowyzwalacza.

Obiektyw był typu „focus free”, współpracował z matrycą 0,3 Mpx [!]. Zdjęcia o rozdzielczości 640 x 480 lub 320 x 240 pikseli były zapisywane we wbudowanej na stałe pamięci EPROM o pojemności 1 MB. Pozwalało to na zrobienie 32 zdjęć w niskiej rozdzielczości lub 8 w wysokiej. Rozdzielczość można było zmieniać przed każdą fotografią. Migawka (1/30 do 1/175) i przesłona (ƒ/2.0 do ƒ/16) ustawiane były automatycznie. Zasilanie aparatu zapewniały trzy baterie AAA, które wystarczały na zrobienie kilkudziesięciu zdjęć.

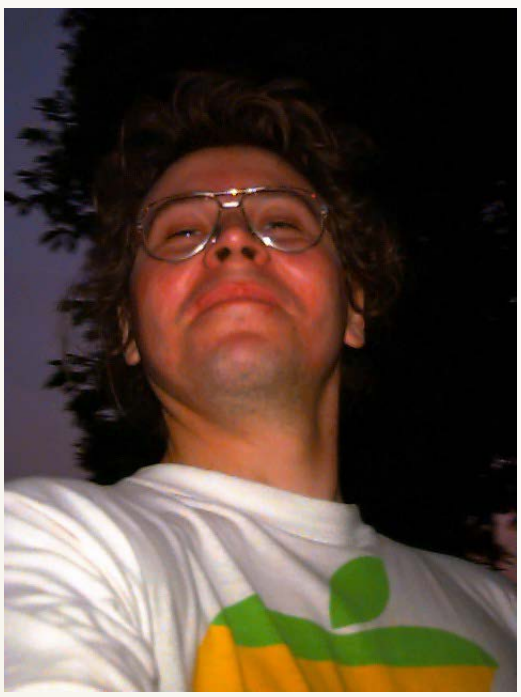
QuickTake 100 i 150 różniły się w zasadzie tylko dołączonym zestawem do zdjęć „makro”. W modelu 150 był on w standardzie, a do 100 można go było dokupić. Składał się z nakładki na obiektyw, wizjer i lampę błyskową. Po założeniu pozwalał on na robienie zdjęć z odległości ~30 cm od obiektywu.

Aby zobaczyć zrobione zdjęcia, należało podłączyć QuickTake do Maka za pomocą kabla LocalTalk (RS-422). W komputerze musiało być zainstalowane oprogramowanie QuickTake wraz z rozszerzeniami, dzięki któremu podłączony aparat zgłaszał się jako dysk, co pozwalało na kopiowanie zdjęć w formacie QuickTake. Program pozwalał na przeglądanie zdjęć

przed zgraniem ich na dysk i wybór formatu pliku (QuickTake, PICT, BMP, JPEG, PCX, TIFF). Dodatkową jego zaletą była możliwość sterowania aparatem podłączonym do komputera. Sam proces zgrywania zdjęć trwał chwilę (transmisja kablem szeregowym), ale nie był przesadnie długi.

Choć mogłem zrobić tylko 8 fotografii w przyzwoitej jakości, to i tak zabawa była świetna! Nie ponosiło się kosztów wywołania, a efekt można było zobaczyć bez czekania na odbitki robione w punkcie. Wiem, że teraz brzmi to dziwnie, ale wtedy takie możliwości były niespotykane. Zabawa z fotografią cyfrową nabierała dodatkowych walorów, jeśli się było szczęśliwym posiadaczem notebooka od Apple (ja miałem PowerBooka 165). Choć miał on matrycę w 16 odcieniach szarości, to umożliwiał zgranie zdjęć „w terenie", zwolnienie pamięci w aparacie i przejrzenie ich w trybie monochromatycznym.

Nie wiem, jak to się stało, ale - jak widzicie na fotografii - wpadłem na pomysł, aby sobie samemu robić zdjęcia trzymając aparat w wyciągniętej ręce – czyli byłem pionierem cyfrowego selfie w Polsce! Nie było to łatwe, bo bez nakładki „makro" QuickTake łapał ostrość z odległości metra, co niestety trochę widać na tych zdjęciach. Jakoś z analogowym aparatem nigdy na taki pomysł nie wpadłem.



W swoim archiwum iPhoto (teraz już Zdjęcia) naliczyłem około setki fotografii zrobionych za pomocą QuickTake 150 w czerwcu i lipcu 1996 roku.

Następne zdjęcia w archiwum cyfrowym mam już z 1997 roku i są one wykonane aparatem AGFA o podobnych parametrach, też bez wyświetlacza, ale z większą pamięcią wbudowaną, bo aż z 2MB i w klasycznej obudowie kompaktowej.

Niestety często w latach 90. zeszłego wieku Apple dobrze zaczynało, ale nie potrafiło wykorzystać początkowego sukcesu swoich produktów. Tak samo było z QuickTake. Ostatni model 200 był w zasadzie wierną kopią Fuji DS-7 (tego modelu dla Apple już nie robił Kodak, lecz właśnie Fuji) i nie zachwycał tak jak poprzednicy. Już wspominałem, że Jobs po powrocie do firmy „wykończył" linię aparatów cyfrowych Apple. Jednak jakiś sentyment musiał pozostać i przejawił się pod postacią kamery Apple iSight do wideokonferencji w iChat już w 2003 roku. Następnie kamery zostały zainstalowane w iMac G5 i intelowych MacBookach, a do systemu trafiło oprogramowanie do robienia „selfie": Photo Bootch. A potem nastały czasy fotografowania iPhonem.

Fotografie:
3,6: archiwum autora
1,2,4,5: Jonathan Zufi, http://iconicbook.com

Gry uliczne

Kinga Zielińska

No i stało się - dla @mackozera wyszłam popracować na ulicę. Ale spokojnie - tylko po to, by poobserwować ludzi i przybliżyć Wam temat ulicznej fotografii mobilnej, z angielska zwanej street photography.

Uwielbiam obserwować ludzi, i to nie w kontekście tzw. obcinek („masz za małe leggingsy” - tak, kobiety to robią!), ale dla ich samych sylwetek, ruchów, relacji między nimi, emocji, spojrzeń, ekspresji szczęścia czy też smutku. Wydawałoby się, że to prosta sprawa, bo obserwacja to coś co robimy od dziecka. Dzieci to najlepsi obserwatorzy otoczenia, najsprawniejsi odbiorcy naszych zachowań, zarówno tych dobrych, jak i niestety złych. To dzięki przyglądaniu się małe dziecko uczy się swojego świata, próbując przystosować się do panujących w nim zasad. Doskonale wie, kiedy mama jest szczęśliwa, smutna lub czy zachowanie jakiegoś człowieka odbiega od ogólnie przyjętych standardów. A teraz pomyślcie, żeby dać takiemu dziecku do ręki aparat. Nie telefon (bez przesady), ale taki zwykły pstrykacz dla dzieci. Nie dość, że maluch z takim sprzętem wzbudzi raczej w otoczeniu pozytywne emocje, to fotografowani przez niego ludzie z pewnością nie poczują się skrępowani i zachowają otwartość. Tyle dziecko, a my? Okazuje się, że wszystko jest w porządku do momentu, gdy spacerując ulicami fotografujemy budynki, pejzaże, robaki, kwiatki itp. Problem pojawia się w chwili, gdy zaczynamy robić zdjęcia obcym ludziom. Wówczas nie

wygląda to już tak różowo, jak wtedy gdy staje przed nimi kilkuletni przejęty szkrab z aparatem. Nierzadko pojawia się wtedy domniemany sprzeciw, podejrzliwość i więcej niż wyczuwalna chęć uniknięcia tej sytuacji. Nie wiem jak Wy, ale ja czuję się wtedy trochę jak złodziej, który kradnie komuś chwilę z jego życia, zapisując ją sobie na wieczność.

Nie jestem profesjonalnym fotografem, ale wychodząc na ulicę z iPhonem czuję się trochę jak agent służb specjalnych Instagramu (tu mogłabym zanucić „Mam tę moc, mam tę moc, rozpalę co się tli...”). Zapytacie, dlaczego tak się dzieje za sprawą zwykłego telefonu? Nie rzuca się w oczy, jest mały, szybki, niezawodny, a w razie potrzeby pozwala sięgnąć po „szpiegowskie” nakładki ułatwiające robienie zdjęć z ukrycia (jak np. COVR photo). Nie mogę też nie wspomnieć o możliwości natychmiastowej edycji ujęcia i podzielenia się ustrzeloną zdobyczą „tu i teraz”, bezpośrednio z miejsca akcji.
Coraz częściej zdarza się, że znani fotografowie - wychodząc ze studia na ulicę - też przerzucają się ze swoich opasłych lustrzanek na telefony, doceniając uzyskaną w ten sposób zwinność, dyskrecję i wygodę. Większość z nich wie również, że pracując „na ulicy” lustrzanką muszą być dobrze ubezpieczeni albo umieć szybko.. biegać. Mając w ręku wyłącznie telefon unikają tych wymogów, zyskując dodatkowo tak potrzebną wówczas niewidoczność i „przezroczystość”.

Z drugiej strony rola agenta/szpiega też nie jest zawsze tą najbardziej pożądaną, ponieważ są sytuacje, w których bez kontaktu wzrokowego z obiektem planowane ujęcie traci całe swoje znaczenie i sens. Czasem właśnie to skrzyżowanie wzroku obiektu z okiem aparatu tworzy atmosferę ulotności, zaskoczenia i niepowtarzalności sceny. Jest to jednak niełatwe i może prowadzić do konfliktów. W tych sytuacjach z reguły czuję wielką obawę, że lada chwila usłyszę coś niemiłego i ze szpiega-fotografa zamienię się w turystę-pstrykacza bezdusznie naruszającego czyjąś osobistą sferę. Pamiętajmy więc, że w znakomitej większości jesteśmy zwykłymi śmiertelnikami z kiepskim ubezpieczeniem i takimi sobie umiejętnościami katapultowania się z miejsca zdarzenia. Czasem więc (jeśli nie zepsuje to chwili) warto najzwyczajniej podejść i zapytać o pozwolenie, albo wierzyć, że fotografowany nie zauważy, że nagle stajecie koło niego i nerwowo bawicie się telefonem. A Wy ustawiacie się do kadru dnia, szukacie aplikacji, w której można by najlepiej to zdjęcia wykonać, na końcu pstryk i aaa.. zapomnieliście włączyć HDR albo wyłączyć lampy! No dobra, nie zdarzyło mi się oberwać (jeszcze), ale spotkałam już osobę nieżyczącą sobie, żebym fotografowała jej psa. No cóż, to oczywiście jej przywilej, choć z drugiej strony prawo stanowi, że przestrzeń publiczna - z wyłączeniem wizerunku znajdujących się w niej osób - może być swobodnie uwieczniana na zdjęciach. Jak zawsze w takich sytuacjach najlepszym doradcą jest zdrowy roz-

sądek i nieprzekraczanie tej cienkiej granicy, za którą z niewinnego fotografa zmieniamy się w nachalnego paparazzo.

Fotografia uliczna jest dla mnie osobiście dość stresująca z wiadomych względów, dlatego staram się stosować kilka technik, żeby ułatwić sobie jej uprawianie. Robię ludziom zdjęcia od tyłu (wtedy nie wiedzą, że są fotografowani). Udaję, że robię zdjęcie np. fontannie, tak naprawdę chcąc uwiecznić na nim ludzi w jej sąsiedztwie. Płacę osobie fotografowanej (tak, wiem, brzmi to śmiesznie, ale działa). Warto poćwiczyć na grajkach, przebierańcach na rynkach. Zdarza mi się też poprosić o zgodę. Wiadomo, że na wszystko jest apka, i na to też mogę takową polecić - SneakyPix, która robi zdjęcia, podczas gdy wszyscy myślą, że rozmawiasz przez telefon. Potrzeba jest tu matką wynalazków i z pewnością po jakimś czasie każdy z Was dorobi się własnego arsenału sztuczek, trików i narzędzi.

Traktujcie fotografię uliczną jako hobby, nałóg i zabawę, która pozwoli Wam zobaczyć okiem telefonu wielu naprawdę ciekawych - choć niewidocznych gołym okiem - ludzi.

komentuj

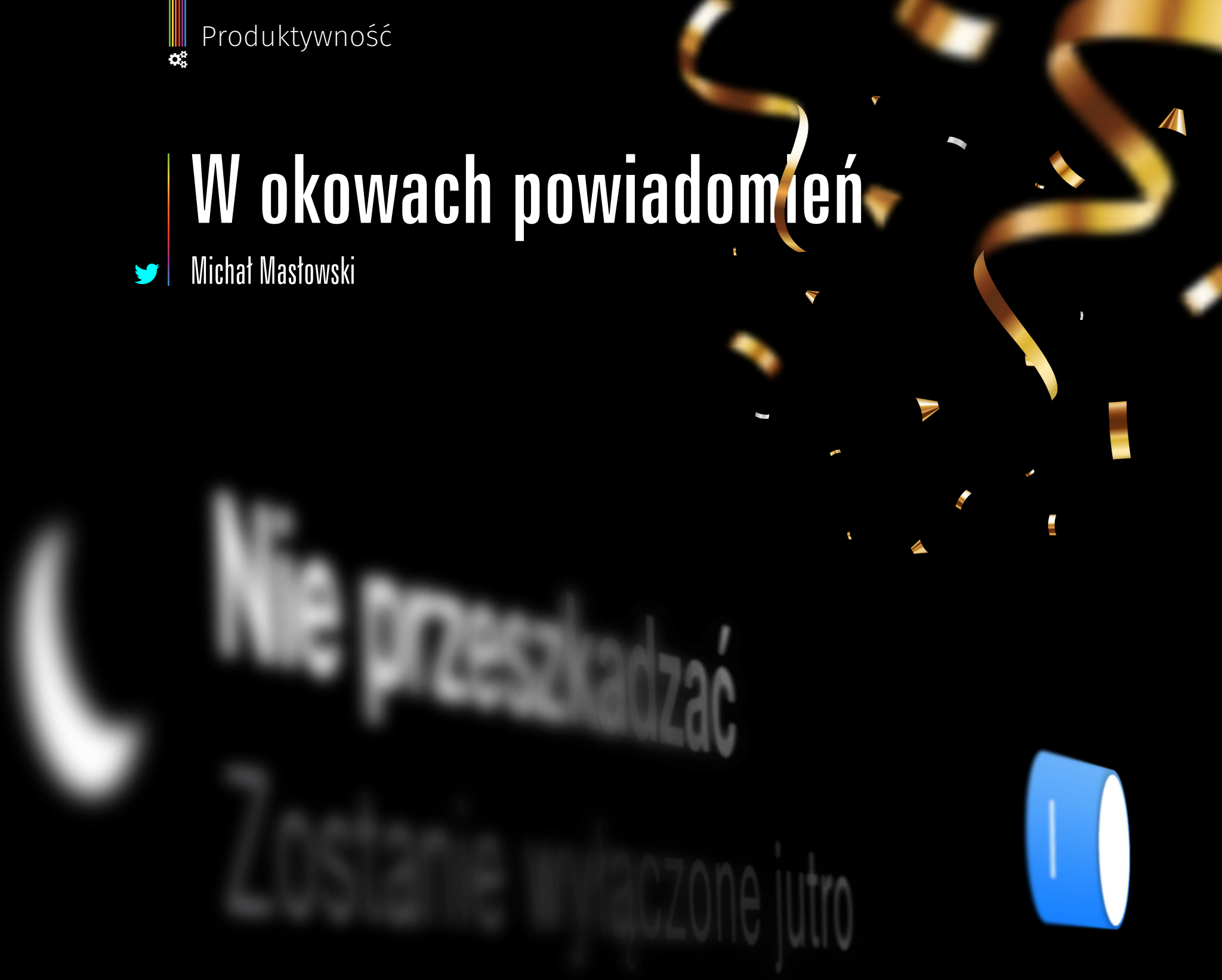
STARY RYNEK

#3
3/2015

MyApple
magazyn
Nr 3/2015(3)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Quo Vadis iPodzie?
Krystian Kozerawski
Czego chcemy od iPhone'a 6s?
Jacek Zięba
Jak nakarmić żyrafę?
Kinga rozmawia z Michałem Koralewskim
Kasa ma się zgadzać
Fanboy w Mountain View
W okowach powiadomień
Daniel chce Apple Watcha
Test pokrowców BookBook
O postrzeganiu produktów Apple
Drukarki od Apple
Apple Watch
Plusy i minusy 2 miesiące po zakupie
Steve Sande

W okowach powiadomień

Michał Masłowski



Przed chwilą usiadłem do komputera. Mam bardzo ważny tekst do napisania. Termin jego oddania mija za trzy godziny. Mam dokładnie przemyślane, co chcę i powinienem napisać. Powinno zatem pójść łatwo, szybko i przyjemnie.

Słomiany zapał

Jestem pełen werwy. Przecież najtrudniejszy moment już za mną. Wymyśliłem, o czym ma być mój tekst. To zawsze przychodzi mi w największych bólach. Sam sobie wówczas wmawiam, że jak już się zmuszę, siądę i zacznę pisać, to potem idzie mi już jak z płatka. Pracuję wówczas jak zawodowa maszynistka. Ba! Jestem arcymistrzem klawiatury, zaraz będę miał tekst gotowy!

Napisałem tytuł artykułu. Staram się na nim nie koncentrować, wszakże można go potem zawsze zmienić. Wiem jednak, że jeśli chodzi o tytuł, to w moim przypadku zawsze pierwsza myśl jest najlepsza. Nigdy po napisaniu tekstu nie udaje mi się zaproponować czegoś trafniejszego. Skoro więc tak jest, to jednak poświęcam na niego nieco więcej czasu. W ten sposób mija pierwsze pięć minut. Ale przynajmniej już mam tytuł.

W międzyczasie dostaję kolejne dwa maile. Obydwa, a jakże, niezwykle ważne.

Zróbmy sobie przerwę na Twittera

Po tak fantastycznym początku jestem wciąż pełen zapału. Przecież świetnie mi poszło z tym tytułem. Tymczasem dostaję powiadomienie z Tweetbota. Ktoś dodał mnie „do wiadomości” pisząc tweeta. A wspomniał o niezwykle ważnej rzeczy, czyli o jakimś wyścigu triathlonowym, który odbył się w ostatni weekend. Nie mogę więc nie obejrzeć podlinkowanego filmiku. Prawdę powiedziawszy, to mógłbym zrobić to potem, ale przecież mam wciąż mnóstwo czasu na ten artykuł. Nic się nie stanie, gdy na chwileczkę oderwę się od ciężkiej pracy. Odnoszę się zatem do treści wiadomości. Piszę dwa, trzy zabawne (w moim mniemaniu oczywiście) tweety. Przeglądam przy okazji, co się dzieje na Twitterze. A tam oczywiście same niezwykle ważne sprawy! Tym oto sposobem minęło dwadzieścia minut, a ja wciąż mam tylko tytuł.

Posłuchajmy muzyki

Dobra, tak być nie może. Biorę się za siebie! Piszę dwa pierwsze zdania, gdy nagle zmienił się utwór w Apple Music na kolejny z jakiejś zaproponowanej przez Apple playlisty. Oczywiście wyskoczyło stosowne powiadomienie. O, nie znam tego! A ładnie grają! Chwilę stukam palcami w rytm muzyki. Brzmi prawie jak Slayer! Podoba mi się! Przełączam się więc na iTunes i patrzę, kto to gra. Chwilę klikam, dodaję ostatnią płytę tego zespołu do „Mojej muzyki”. Następnie wykonuję kolejną irracjonalną rzecz. Biorę iPhone’a do ręki i sprawdzam, czy ta płyta aby na pewno dodała się także do „Mojej muzyki” na iPhonie. A na iPadzie się dodała? Sprawdzam oczywiście. Tak, dodała się wszędzie! Ależ to wspaniale jest rozwiązane! Urzeka mnie ta synchronizacja. Przesłuchuję pierwszy utwór z tej płyty, potem drugi. Mija kolejne dziesięć, może piętnaście minut, a ja mam napisany może jeden akapit.

Tylko jeden ważny mail

Otrząsam się, wyłączam iTunes. Klepię w ciszy i skupieniu kilka słów. Dostaję maila. O nie! Rzucam okiem na treść powiadomienia. Hmmm, może być ważne. Dobra, klikam w powiadomienie, co automatycznie przenosi mnie do programu pocztowego. Niestety mail jest na dwa ekrany i niestety jest ważny. Czytam, myślę dłuższą chwilę, czy odpowiadać teraz czy potem. Decyduję, że jednak to ważna sprawa i powinienem odpowiedzieć teraz. Zamiast pisać tekst, odpisuję na maila. W międzyczasie dostaję kolejne dwa maile. Obydwa, a jakże, niezwykle ważne. Poddaję się i po wysłaniu odpowiedzi na tego pierwszego maila, przeklinając w duchu swoje własne roztrzepanie, zamykam jednak program pocztowy. Niech się dzieje co chce. W ten spo-

sób straciłem kolejne cenne minuty. Odpisałem co prawda na maila, ale to nie przybliżyło mnie nawet o centymetr do skończenia tekstu, nad którym siedzę już drugą godzinę.

Zrozpaczony, rozbity i bolejący nad brakiem produktywności, znowu siadam do pisania artykułu. Tępym wzrokiem wpatruję się w to, co napisałem. Czytam tekst od początku, bo już nie pamiętam nawet, jak się zaczynał. Próbuję go merytorycznie ocenić i niestety wiem jedno. Jest do niczego. Przyznaję po cichu sam przed sobą, że artykuł napisany w przerwie między jednym powiadomieniem a drugim, między sprawdzeniem Twittera a odpowiedzeniem na maila, nie może być dobry.

Wyłączam maila, wyłączam muzykę, wyłączam Tweetbota. Zaczynam praktycznie od początku. Piszę zaciekle całe kilkanaście minut bez przerwy. Gdy już zaczynam być z siebie dumny, przychodzi powiadomienie na Slacku. Oczywiście ciężko mi je zignorować. Ktoś przecież coś bardzo chce ode mnie i to natychmiast. Wdaję się więc w krótką rozmowę. W ten sposób mija kilka minut.

Każdy, tylko nie ja

W tym samym czasie dostaję kolejne powiadomienie, że współpracownik dokonał edycji pliku na Dropboxie. Nareszcie! Przecież czekam na to od tygodnia! No, co za leń! Cały tydzień to robił! Jak można być tak roztrzepanym i niezorganizowanym, żeby aż tak spóźniać się z wyznaczonymi zadaniami?! Ciekawe, co go tak rozkojarzyło?!

Krzycząc w myślach na kolegę, który faktycznie zalegał ze swoją robotą, zaczynam dostrzegać ironię całej sytuacji. Kątem oka spoglądam na zegarek i już wiem, że mam problem. W tej samej chwili wyskakuje mi kolejne powiadomienie. Tym razem to najbardziej dramatyczne. To OmniFocus zaraportował, że właśnie minął termin na oddanie tekstu, nad którym siedzę już trzecią godzinę. W tej samej sekundzie dzwoni telefon, a w nim słychać zawiedziony głos współpracownika „Pół godziny temu wysłałem ci maila z przypomnieniem, że deadline na tekst jest nieprzekraczalny. Dlaczego nie odpowiedziałeś?!”

Nie przeszkadzać!

Macie tak samo? Poznajecie tę sytuację w swoim przypadku? U mnie występuje ona nader często. Powiadomienia gonią powiadomienia. Ciągle ktoś coś chce, a wszystko ma być na teraz. Jeżeli nie odpowiadam na maila w ciągu godziny, to mogę być pewny, że zaraz ktoś do mnie zadzwoni z pytaniem, czy żyję.

Mam dwie metody radzenia sobie z takimi wszelkiego rodzaju rozpraszaczami. Pierwsza metoda jest prosta. To sprawa czysto techniczna, ukryta w systemie OS X, który umożliwia włączenie trybu „Nie przeszkadzać” w Centrum powiadomień. Korzystam z niego, gdy tylko dopada mnie choroba opisana w tym artykule. Po drugie jednak staram się przestawić tę zapadkę w mojej własnej głowie. Zmuszam się do tego, aby nie przerywać pracy samemu sobie. Staram się w momentach, gdy np. mam wykonane 80% zadania i dopada mnie naturalna chęć odpoczynku (jest luz, przecież już prawie mam zrobione!), kończyć jednak rozpoczętą pracę. Robię tak dlatego, że przez lata nauczyłem się, iż wyrzuty sumienia - gdy spóźniam się lub gdy w ogóle nie wykonuję pewnych zadań - są o wiele większe niż satysfakcja z dobrze wykonanej pracy. Te wyrzuty sumienia mnie zabijają, nie chcę ich więc ponownie doświadczać, boję się ich! Włączam zatem tryb „nie przeszkadzać” i - stosując moje ulubione sportowe powiedzenie - „staję na pedałach”. Taki mam patent na to, aby jednak od czasu do czasu coś udało mi się zrobić na czas.

Miałem skończyć ten tekst do północy. Jest 23:26. Ależ satysfakcja!

Fotografia: archiwum redakcji

komentuj

O postrzeganiu produktów Apple

Grzegorz Świątek

Great, wonderful, remarkable, awesome, outstanding. Między innymi takimi określeniami Steve Jobs opisywał produkty i usługi firmy Apple, które prezentował podczas swoich wystąpień. Ja jednak wstrzymałbym się od przypisywania im świetności, cudowności, niezwykłości, niesamowitości i innych tego typu określeń. Bez przesady. Do doskonałości się dąży, lecz nigdy się jej nie osiąga. Jeśli miałbym w kilku słowach opisać produkty oznaczone logotypem nadgryzionego jabłka na obudowie, to użyłbym m.in. sformułowań typu estetyczne (choć podobno o gustach się nie dyskutuje), spełniające wymagania użytkowników (o czym świadczy np. wielkość ich sprzedaży), charakteryzujące się dużym stopniem niezawodności (nie mylić z niezawodne) oraz coraz bardziej nudne...

Rozpatrując urządzenia, które pojawiły się na rynku w odstępie kilku lat, zauważamy ogromne różnice, z generacji na generację - niewielkie.

Oczywiście jeśli rozpatrywać pojedynczy produkt Apple w oderwaniu od pozostałych z tej samej linii lub urządzenia, które pojawiły się na rynku w odstępie kilku lat, to w moim mniemaniu ostatnie określenie nie miałoby racji bytu. Jeśli jednak brać pod uwagę następujące po sobie generacje, to user experience, czyli wrażenia, doświadczenia i emocje związane z tymi urządzeniami są coraz mniej entuzjastyczne. Jeśli miałbym narysować mój prywatny wykres „fajności" urządzeń Apple, gdzie na osi x oznaczone byłyby chronologicznie kolejne ich generacje, a na osi y stopień radości z użytkowania tych urządzeń, czy jak kto woli „fajność", to z pewnością zależność tę opisywałaby funkcja malejąca. Jest to spowodowane faktem, że różnice, które występują między kolejnymi generacjami, są tak subtelne, że dla „zwykłego śmiertelnika" prawie niezauważalne. Do wspomnianych „zwykłych śmiertelników" zaliczyć należy osoby, które po prostu używają urządzeń produkowanych przez Apple jako narzędzi do pracy czy dostarczania rozrywki i nie zwracają uwagi na takie, według nich, szczegóły, jak np. aktualizacja systemu. Po drugiej stronie są ci, którzy zauważą zmianę odcienia koloru ikony aplikacji Safari w nowej wersji systemu, którą ściągają zaraz po tym, gdy tylko Apple ją udostępni. Jednak większość ludzi - zarówno „zwykłych śmiertelników", jak i tych drugich, nazwijmy ich „geekami" - kupując nową rzecz oczekuje od niej czegoś lepszego niż od jej poprzedniczki i nie dotyczy to tylko smartfonów czy komputerów, ale większości przedmiotów. Wracając do urządzeń Apple - oczywiście, przy okazji premiery kolejnej generacji można zachwycać się wydajniejszymi procesorami, większą gęstością pikseli wyświetlanego obrazu czy nowymi killer ficzerami systemów. Myślę jednak, że niewiele osób zauważy różnice w płynności działania iOS 6 na iPhonie 4S, iOS 7 na iPhonie 5S czy wreszcie iOS 8 na iPhonie 6, o ile takie w ogóle istnieją. Przez ostatnie lata urządzenia Apple wyposażane były w bardziej wydajne podzespoły i bardziej wymagające systemy operacyjne, co w ostatecznym rozrachunku równoważyło się, a użytkownik otrzymywał jedynie kilka drobnych, ułatwiających pracę funkcji systemu operacyjnego.

Rozpatrując urządzenia, które pojawiły się na rynku w odstępie kilku lat, zauważamy ogromne różnice, z generacji na generację – niewielkie. Pewnie to i dobrze, bo nie musimy uczyć się ich obsługi na nowo. To, że kolejne generacje są do siebie podobne, jest zarówno ich wadą, jak i zaletą. Z pewnością do plusów zaliczyć należy fakt, że sięgając po nowe urządzenie mamy pewność, iż wszystko działa niemal tak samo jak w przypadku poprzednika.

Wkrótce po wyjęciu z opakowania i przeprowadzeniu konfiguracji, wracamy do pracy i w jej ferworze nawet nie pamiętamy, że mamy przed oczami nowe urządzenie. No właśnie...

Już samym zakupom urządzeń Apple towarzyszyły zazwyczaj duże emocje, przynajmniej w moim przypadku. Gdy kupowałem swojego pierwszego iPhone'a, nie mogłem doczekać się momentu, w którym go rozpakuję i uruchomię. Byłem wtedy daleko poza domem i nie miałem swojego komputera, a w celu aktywacji urządzenia należało połączyć je z programem iTunes. Znalezienie osoby, która zgodziła się mi pomóc, zajęło kilka godzin, a ja w tym celu zrezygnowałem tamtego dnia z pracy. Z każdym kolejnym urządzeniem było już nieco inaczej. Po dobrze już znanej procedurze konfiguracji następowało rozczarowanie, choć raczej nazwałbym to brakiem pozytywnego zaskoczenia. Te same aplikacje (za sprawą synchronizacji), tak samo lub bardzo podobnie wyglądający i działający system, brak większych nowości. Z jednej strony dobrze, że wszystko działa podobnie jak wcześniej, z drugiej brakuje tych pozytywnych zaskoczeń. Po godzinie użytkowania czujemy, jakby nowe urządzenie było z nami od zawsze. Jednak zadać można pytanie - czy ciągle musimy być zaskakiwani czymś nowym? Może to przyzwyczajenie sprawia, że przestajemy zauważać zalety tego, co mamy? Urządzenie spełnia nasze oczekiwania, a czasem nawet mile zaskakuje. Czego chcieć więcej?

Taki stan rzeczy panował jeszcze na początku poprzedniego roku. Od tamtego czasu coś drgnęło. Za sprawą takich zmian, jak zastosowanie wyświetlaczy Retina w MacBookach Pro, a później implementacja technologii Force Touch, znaczne zwiększenie przekątnej ekranu w iPhone'ach, odchudzenia iPada, wreszcie wprowadzenie nowych 12 calowych komputerów, wykres funkcji ilustrujący „fajność" zmienił kierunek i zaczął rosnąć. Czas pokaże, jak będzie się on kształtować w najbliższych latach.

komentuj

Fotografie: Håkan Dahlström, materiały Apple

„Macintosh? A! To ten komputer do grafiki”

czyli o drukarkach Apple

Jaromir Kopp

W latach 90. XX w., czyli wtedy gdy zacząłem używać komputerów Apple, co bardziej zorientowani rozmówcy kojarzyli Macintoshe na dwa sposoby: jako komputery, które się nie „wieszają” i jako sprzęt dla grafików. I mieli rację.

Choć pierwsze komputery Macintosh miały monitory pracujące tylko w czerni i bieli oraz rozdzielczość 512 x 342 punkty na 9” monitorze [!], to posiadały kilka wyjątkowych cech. Graficzny interfejs użytkownika, QuickDraw i proporcjonalne kroje pisma. Inne komputery i systemy nie miały GUI („Okienek”), nie miały zaawansowanego języka opisu ekranu i manipulacji grafiką, a litery i wszystkie inne znaki były takiej samej szerokości (tak jak w systemowej czcionce Curier czy Monaco). Kolejne czynniki, które umożliwiły - właśnie za sprawą komputerów Mac - cyfrową rewolucję w grafice i wydawnictwach, to PostScript od Adobe oraz sieć LocalTalk i drukarki laserowe... od Apple.

Apple jak zwykle nic nie „wynalazł”.

Tak jak w przypadku opisywanych w poprzednim wydaniu MAM aparatów cyfrowych, Apple nie było pierwszą firmą, która wprowadziła do sprzedaży drukarki laserowe zajmujące

mniej niż ćwierć pokoju. Pierwszy był w 1984 r. Hewlett-Packard ze swoją drukarką opartą na mechanizmie Canona LBP-CX. Kosztowała ona prawie 3 500 $, pracowała w trybie znakowym lub graficznym pod kontrolą języka PCL3 i obsługiwała jeden komputer. Reklamowano ją jako drukarkę, przy której można prowadzić rozmowy przez telefon, co było niewykonalne (z powodu hałasu) przy ówczesnych drukarkach igłowych lub rozetkowych. Nie odniosła wielkiego sukcesu.

> Sercem drukarki była Motorola 68000 (tak jak w Macintoshach), ale taktowana szybszym zegarem 12 MHz (a nie 8 MHz). Do tego miała 1,5 MB RAM. Macintoshe miały wówczas 0,5 MB pamięci.

Apple za sprawą Jobsa podeszło do tematu zaawansowanych drukarek inaczej. Po pierwsze pracowało już nad swoim systemem graficznym. Po drugie postanowiło użyć w drukarce języka opisu strony PostScript stworzonego przez nowo powstałą firmę Adobe, którego prapoczątek - tak jak i systemu Maka - miał miejsce w laboratoriach Xeroxa. Po trzecie drukarka miała działać w sieci LocalTalk. I tak powstała drukarka LaserWriter.

Nie samym sprzętem zdobywa się rynek.

Należy koniecznie wspomnieć, że sukces Apple i jego ekosystemu graficznego bez wsparcia firm tworzących oprogramowanie nie miałby miejsca. Jeszcze gdy świat nic nie wiedział o Makach i już wtedy opracowywanej drukarce laserowej (1983), znaleźli się ludzie, którzy zostali dopuszczeni do tych tajemnic. Jednym z nich był założyciel firmy programistycznej Aldus. Postanowił on wykorzystać potencjał drzemiący w połączeniu graficznego interfejsu Maka i mocy drukarki laserowej z językiem PostScript. Tak powstał PageMaker. Aldus to ta firma, która stworzyła też format plików graficznych TIFF, a potem (1994 r.) została przejęta przez Adobe.

To, co dobre, nie może być tanie.

Choć Apple LaserWriter miał w zasadzie ten sam mechanizm co HP LaserJet, to z racji znacznie bardziej zaawansowanego języka graficznego i systemu rasteryzacji musiał mieć wbudowany o wiele mocniejszy komputer. Sercem drukarki była Motorola 68000 (tak jak w Macintoshach), ale taktowana szybszym zegarem 12 MHz (a nie 8 MHz). Do tego miała 1,5 MB RAM. Macintoshe miały wówczas 0,5 MB pamięci. Chociaż mocno zwiększało to koszt produkcji, to dawało nieznane wówczas możliwości. Fonty używane przez drukarkę były wektorowe i skalowalne (nie bitmapowe jak w HP), a drukarka sama mogła interpretować grafikę wektorową ze swoją pełną rozdzielczością 300 dpi. To wszystko oraz licencja na PostScript skutkowało ceną dwa razy większą niż HP LaserJet (6 995 $).

Liczą się możliwości.

Co spowodowało, że Macintosh i Apple na długie lata pozostał standardem w DTP? Poza systemem oraz oprogramowaniem od Aldusa i nie tylko, przeważyła wbudowana w Apple LaserWriter i Macintoshe obsługa sieci AppleTalk i interfejsy LocalTalk. Produkt konkurencyjny działał tylko z jednym komputerem, a w świecie PC standardów sieciowych jeszcze nie było. Drukarka od Apple mogła pracować nawet z kilkunastoma komputerami połączonymi stosunkowo tanimi kablami i rozdzielaczami LocalTalk. To czyniło jej zakup znacznie bardziej opłacalnym.

Ponieważ większość drukarek LaserWriter miała tylko interfejsy Apple, to dość tanio można było je kupić na rynku wtórnym.

Pierwsze spotkanie.

Tak jak i Macintoshe, drukarki LaserWriter zobaczyłem po raz pierwszy w firmie Printy Poland (Printy Land), w której się zatrudniłem w 1992 roku głównie z powodu możliwości poznania tajemniczych produktów Apple. Były to już kolejne modele: Personal LaserWriter NT i szybsza, z większą pamięcią (choć starsza) LaserWriter IIf.

W firmie na 6-8 stanowisk komputerowych mieliśmy aż trzy drukarki, dwie Personal i jedną IIf. Wszystko połączone siecią LocalTalk. Zajmowałem się wtedy „składem” pieczątek i wizytówek za pomocą Aldus FreeHand 3.xx. Drukowanie zazwyczaj przebiegało sprawnie, ale gdy na jednej stronie A4 znalazło się kilkanaście różnych czcionek (czasem klienci mieli fantazję), to potrafił nas zaskoczyć „O kurde error”, czyli po angielsku „An error occurred”. Powodowane to było zbyt małą pamięcią w Personal LW NT. Czasem pomagało włączenie w opcjach drukarki „Unlimited

Downloadable Fonts”, co bardzo spowalniało wydruk i nie zawsze przynosiło pożądany efekt. Wtedy albo musieliśmy dzielić pracę na dwa arkusze, albo starać się „wbić” na najlepszą drukarkę w firmie, czyli LaserWriter IIf. Niestety zarezerwowana była dla osób robiących poważniejsze składy i gdy mieli oni sporo drukowania, a my niegodni składacze pieczątek próbowaliśmy sobie ułatwić pracę, to po prostu odłączali kabelek LocalTalk między ich a naszymi stanowiskami. Na szczęście nie działo się to często.

Ponieważ większość drukarek LaserWriter miała tylko interfejsy Apple (LocalTalk, AAIU), to dość tanio można było je kupić na rynku wtórnym. Dzięki temu miałem w domu własną Personal LaserWriter NT, a identyczny mechanizm jak w HP pozwalał na używanie tanich i popularnych tonerów. Znam firmę, w której te drukarki pracują nieprzerwanie od 20 lat!

Produkcję ostatnich modeli LaserWriter zakończono (jak większość niekomputerowych projektów) w 1997 roku. Do tego czasu pojawiło się ponad dwadzieścia modeli, w tym słynne Color LaserWriter 12 „Kobra”.

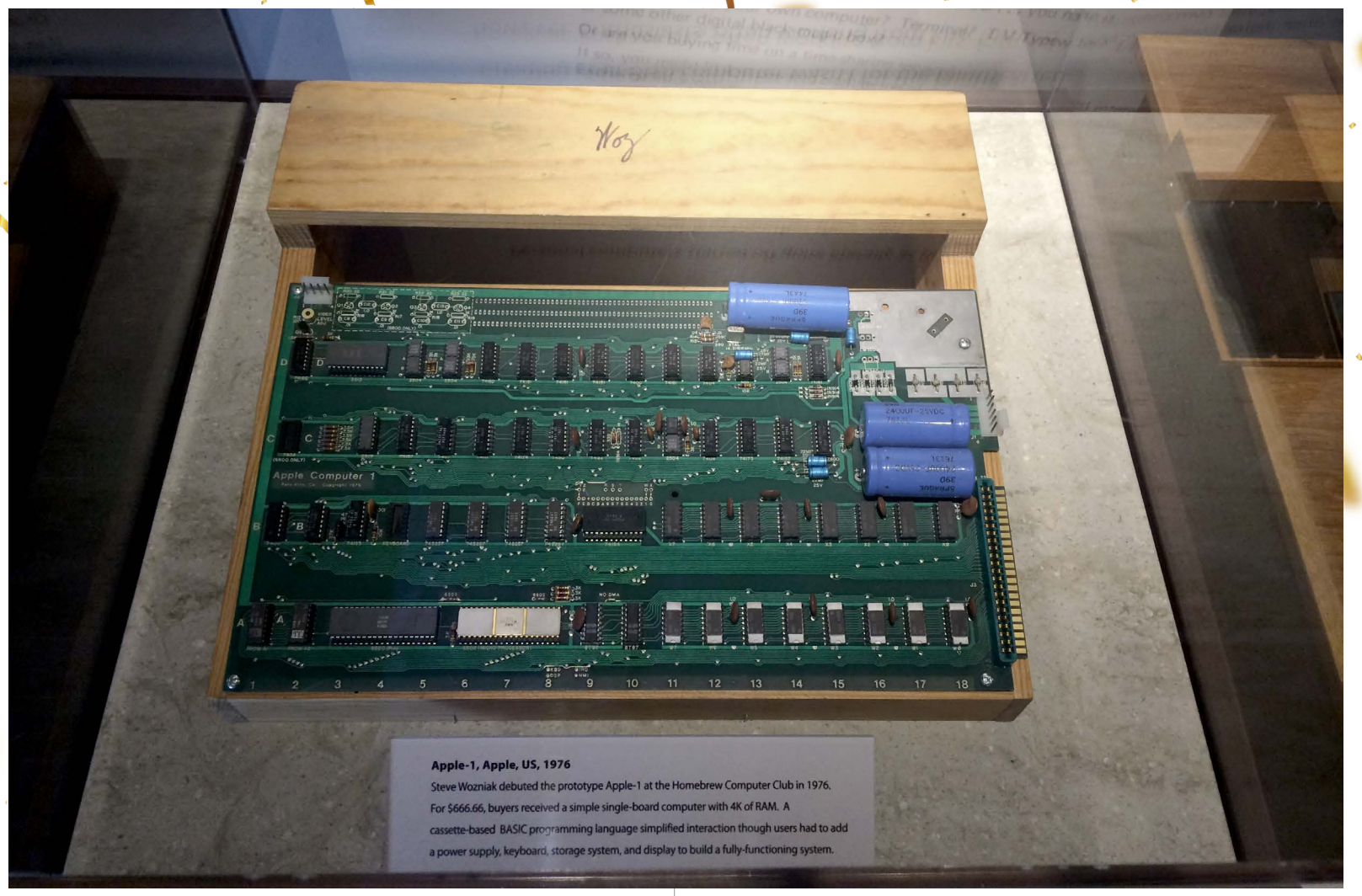
Zdjęcia sprawnej LaserWriter 4/600 PS wykonałem w Mac Studio Reklamy Wrocław. Dziękuję!

Fotografie: archiwum autora

Muzeum Komputerów

w Mountain View

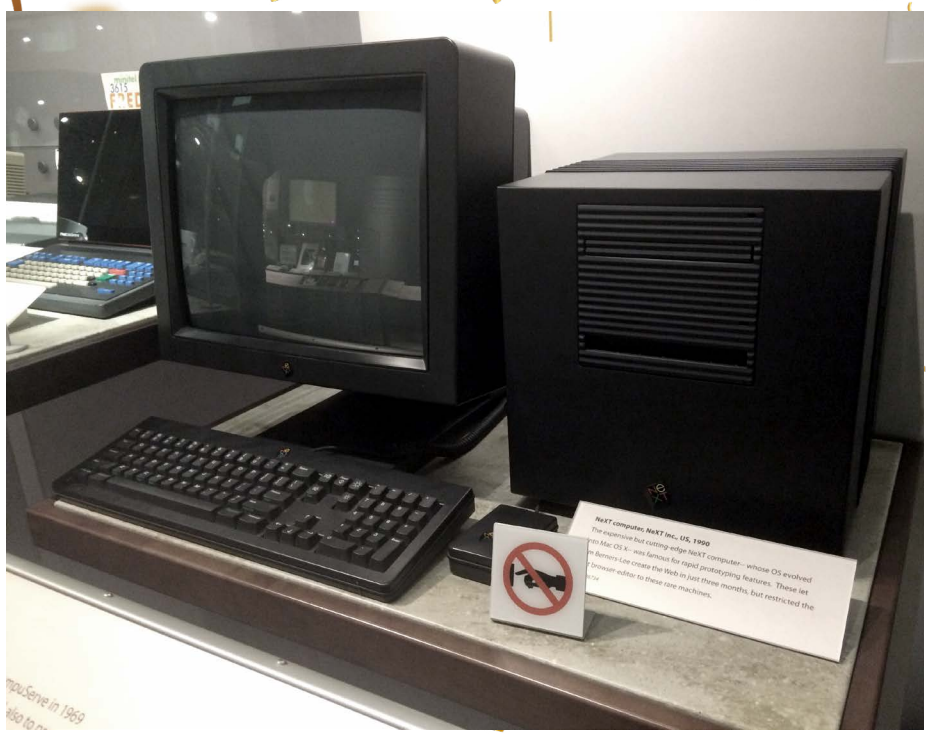
Krystian Kozerawski



Krzemowa Dolina pełna jest miejsc zawiązanych z historią Apple i założycieli tej firmy, ale nie tylko. Jej nazwa nie jest przecież przypadkowa. To tam od kilkudziesięciu lat mieszczą się siedziby i laboratoria wielu firm, które na zawsze zapisały się w historii komputerów. Nic dziwnego zatem, że znajduje się tam, a dokładnie w Mountain View, słynne Muzeum Historii Komputerów.

Komputery stanowiły ważny element mojego dorastania. Gdzieś na przełomie 4 i 5 klasy szkoły podstawowej, czyli w roku 1985, zawładnęły zupełnie moją wyobraźnią. Nie oznacza to oczywiście, że od razu dostałem swój własny komputer. Musiałem jeszcze na niego trochę poczekać. Pochłaniałem za to jednym tchem wszystkie magazyny dostępne wtedy na rynku i czytałem zarówno o nowych, jak i historycznych już maszynach. Pisano tam o konstrukcjach z lat 40. i 50., jak Eniac i Univac, czy o komputerach z lat 70., np. o Altair 8800 czy o dziele Steve'a Wozniaka - komputerze Apple I. W książkach i prasie pojawiały się czasem nazwy zupełnie dla mnie wtedy egzotyczne, jak choćby Xerox Alto. Poza mniej lub bardziej dostępnymi na polskim rynku w drugiej połowie lat 80. maszynami, wśród których wymienić trzeba Commodore 64, Amigę, Atari XL/XE i ST czy ZX Spectrum i komputery Amstrad/Schneider z serii CPC, poznałem także - przede wszystkim dzięki miesięcznikowi Komputer - konstrukcje Apple II, Lisa i Macintosh oraz nową firmę Steve'a Jobsa i stworzoną przez niego maszynę NeXT z opartym na Uniksie systemem operacyjnym z rewolucyjnym interfejsem użytkownika. Większość z tych wymienionych przeze mnie urządzeń zobaczyłem dopiero po 25 latach, a było to właśnie w Muzeum Historii Komputerów w Mountain View.

Jego początki sięgają końca lat 60. ubiegłego stulecia i obejmują wschodnie wybrzeże USA, gdzie powstały pierwsze kolekcje maszyn. W 1975 roku w stanie Massachussetts utworzono Muzeum Komputerów, którego zbiory zasiliły z kolei otwartą w 1996 roku placówkę mieszczącą się w na terenie dawnej bazy NASA w Moffet Field na granicy miast Mountain View i Sunnyvale. Dopiero w 2003 roku zbiory przeniesiono do budynku, w którym obecnie się znajdują, a który wcześniej należał do jednej z bardziej znanych firm produkującej graficzne stacje robocze - Silicon Graphics.

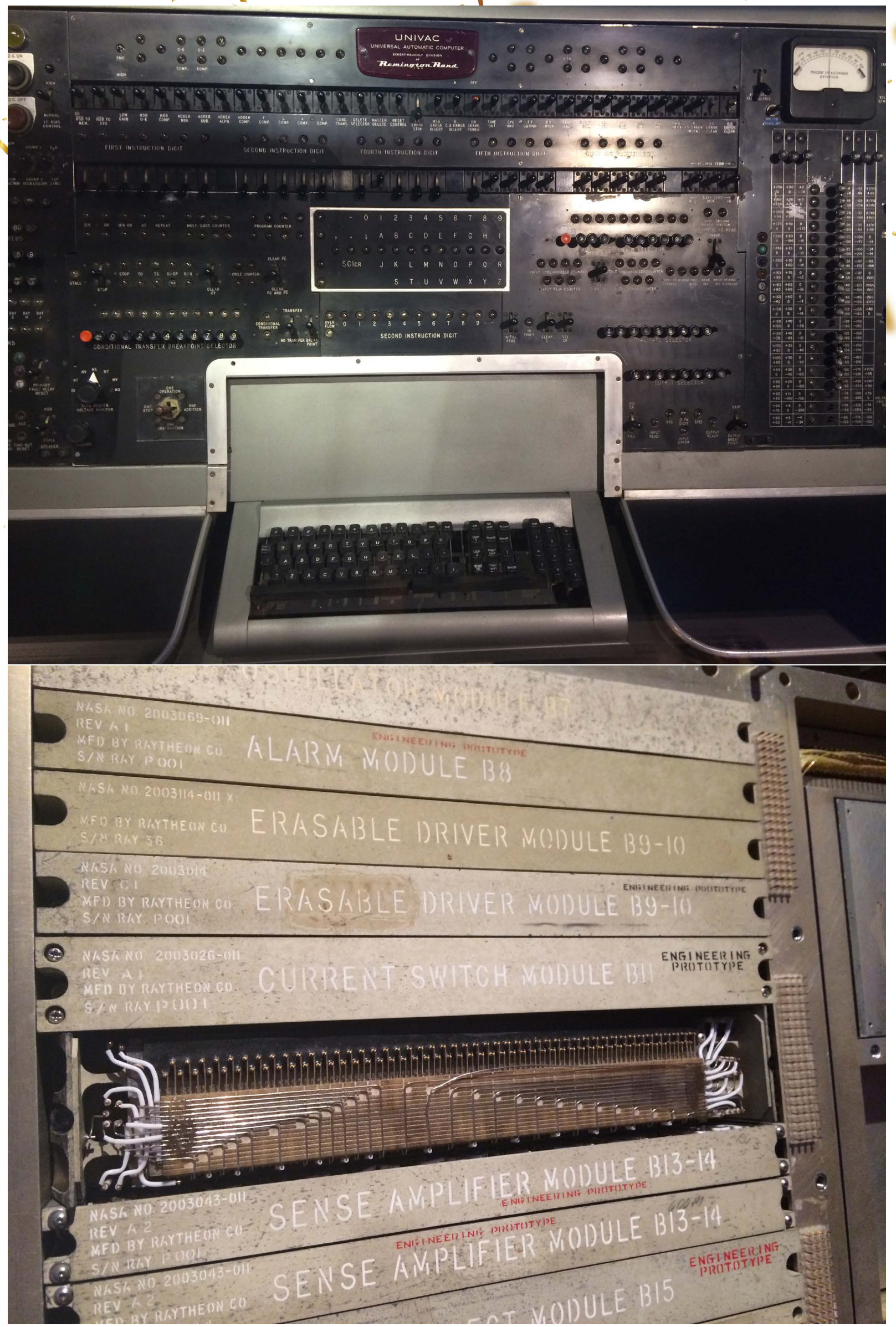


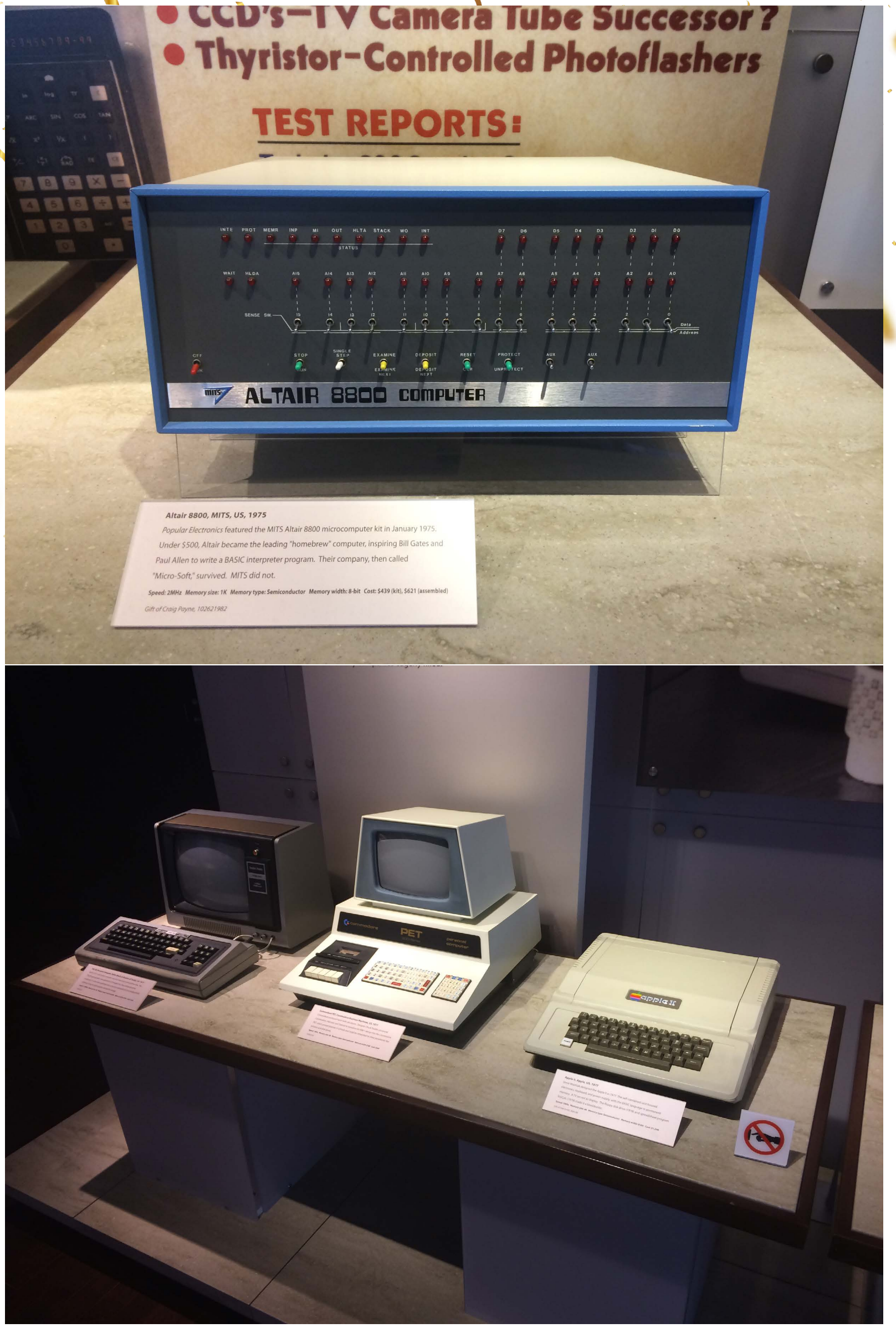
> W Muzeum Komputerów w Mountain View wystawione są nie tylko oryginalne maszyny, ale także różnego rodzaju rekonstrukcje urządzeń. Organizowane są także wystawy czasowe...

Muzeum Komputerów w Mountain View szczyci się największą na świecie kolekcją tego typu maszyn i akcesoriów. Znalazły się w niej m.in. niemiecka maszyna szyfrująca Enigma (złamana przez polskich deszyfrantów), komputer Univac, komutery pokładowe z lotów Apollo czy z rosyjskich rakiet kosmicznych, a także superkomputery Cray 1, 2 i 3. To właśnie tam mogłem zobaczyć komputer Xerox Alto wraz z jego systemem operacyjnym i graficznym interfejsem użytkownika, które zainspirowały Steve'a Jobsa i innych twórców Lisy i Macintosha. Także tam zobaczyłem z bliska, choć przez szybę, jeden z pierwszych komputerów Apple I, podpisany i podarowany muzeum przez samego Steve'a Wozniaka czy maszynę, która była przedmiotem westchnień chyba każdego fana komputerów w latach 70. - wspomnianego już wyżej Altair 8800. W Mountain View pierwszy i jak dotąd jedyny raz mogłem z bliska przyjrzeć się komputerom Apple][, Lisa i maszynie NeXT, o której czytałem jako nastolatek. Kolekcja muzeum jest oczywiście o wiele większa. Znaleźć tam można wiele komputerów dobrze znanych osobom, które wychowały się w latach 80. Są więc konstrukcje Commodore, m.in. mało znana w Polsce maszyna PET, komputery Sir Clive'a Sinclaira (ZX 80, 81 i ZX Spectrum), Atari 800 i inne.

W Muzeum Komputerów w Mountain View wystawione są nie tylko oryginalne maszyny, ale także różnego rodzaju rekonstrukcje urządzeń. Organizowane są także wystawy czasowe, a że historia komputerów nie została i długo jeszcze nie będzie napisana do końca, co kilka lat podziwiać można w nim nowe kolekcje. Jedną z ostatnich jest ta poświęcona Google Street View.

Fotografie: archiwum autora


UNIVAC
UNIVERSAL AUTOMATIC COMPUTER
Remington Rand
FIRST INSTRUCTION DIGIT
SECOND INSTRUCTION DIGIT
FOURTH INSTRUCTION DIGIT
FIFTH INSTRUCTION DIGIT
CONDITIONAL TRANSFER BREAKPOINT SELECTOR
SECOND INSTRUCTION DIGIT
NASA NO 2003069-011
REV A1
MFD BY RAYTHEON CO
S/N RAY P001
ENGINEERING PROTOTYPE
ALARM MODULE B8
NASA NO 2003114-011 X
MFD BY RAYTHEON CO
S/N RAY 36
ERASABLE DRIVER MODULE B9-10
NASA NO 2003014
REV C1
MFD BY RAYTHEON CO
S/N RAY P001
ENGINEERING PROTOTYPE
ERASABLE DRIVER MODULE B9-10
NASA NO 2003026-011
REV A1
MFD BY RAYTHEON CO
S/N RAY P001
CURRENT SWITCH MODULE B11
ENGINEERING PROTOTYPE
NASA NO 2003043-011
REV A2
MFD BY RAYTHEON CO
S/N RAY P001
SENSE AMPLIFIER MODULE B13-14
ENGINEERING PROTOTYPE
NASA NO 2003043-011
REV A2
MFD BY RAYTHEON CO
SENSE AMPLIFIER MODULE B13-14
ENGINEERING PROTOTYPE
ENGINEERING PROTOTYPE


CCD's—TV Camera Tube Successor?
Thyristor-Controlled Photoflashers
TEST REPORTS:
ALTAIR 8800 COMPUTER
Altair 8800, MITS, US, 1975
Popular Electronics featured the MITS Altair 8800 microcomputer kit in January 1975. Under $500, Altair became the leading "homebrew" computer, inspiring Bill Gates and Paul Allen to write a BASIC interpreter program. Their company, then called "Micro-Soft," survived. MITS did not.
Speed: 2MHz Memory size: 1K Memory type: Semiconductor Memory width: 8-bit Cost: $439 (kit), $621 (assembled)
Gift of Craig Payne, 102621982
PET
personal computer
apple][

CRAY RESEARCH, INC.
CRAY

#4
4/2015

MyApple
magazyn
Nr 4/2015(4)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Disco Polo
w Apple Music
Max Pijanowski
Samochód
z Cupertino?
Grzegorz Świątek
Nowe danie z drobiu
Red Game od iFun4all
Krystian Kozerawski
Spowiedź „pirata”
Jaromir Kopp
Urok Polaroidów
Daniel Światły
203 mld $
gotówki
54 mld $
długu
...w Apple ubyło pieniędzy
Michał Masłowski
iPod idealny | iPhone - służyć i chronić | Fotografia na urlopie

Dyskretny urok polaroidów

Daniel Światły

Na łamach magazynu MyApple pięknie dla Was o fotografii mobilnej pisze Kinga Zielińska. Czasem jednak obszary tematyczne łączą się, zazębiają i przenikają. Szczególnie teraz, w środku sezonu urlopowego, gdy możemy poświęcić więcej czasu temu, co lubimy i co nas interesuje. Nadarza się więc okazja, by wymienić poglądy. Albo inaczej: przedstawić swój punkt widzenia. Bo skoro wszyscy w redakcji używamy iPhone'ów, a kilkoro z nas robi zdjęcia, energia tego tematu niejako wisi w powietrzu i czeka, by się do niej podłączyć.

Kolekcjonujemy wspomnienia. Złe odsuwamy na bok, i choć niechętnie do nich wracamy, staramy się przekształcić je w mądrość i doświadczenie. Dobre zaś pielęgnujemy w pamięci. Mamy różne sposoby, by wspomnienia ożywiać, pobudzać, odświeżać. Zbieramy listy, pamiątki, bibeloty. Prowadzimy dzienniki. I robimy zdjęcia.

Polaroid poprzez błyskawiczność i niski koszt fotografowania pozwalał na celowanie obiektywem gdzie bądź. Nawet najbardziej banalne ujęcie stawało się elementem magii wspomnienia, dokumentem przeżycia.

Jeszcze niedawno fotografowanie miało otoczkę tajemnicy i smak niepewności. Trzeba było odczekać chwilę, by dostać do ręki wywołaną kliszę i przygotowane odbitki. Ich oglądanie dawało radość, ale często też przynosiło odrobinkę rozczarowania. Oj, to był taki fajny moment, ale zdjęcie nie wyszło. A teraz, tutaj, później nie można go zrobić jeszcze raz, inaczej, lepiej.

Do Polski nigdy w pełni nie dotarła moda na aparaty Polaroida, pozwalające na niemal natychmiastowe uzyskanie fotografii, naświetlające obrazki z pominięciem kliszy, bezpośrednio na specjalnych papierkach. Aparat wysuwał je z charakterystycznym brzęczeniem, wystarczyło złapać za narożnik i przyglądać się z uwagą, jak stopniowo pojawiają się detale i nabierają konturów, kolorów,

wyrazistości. Po pięciu minutach zdjęcie gotowe. A ten proces wpatrywania się z wypiekami na twarzy w papierek był niemal magiczny, niepowtarzalny. Niczym rodzinny, przyjacielski, miłosny rytuał. Stawał się nieodłączną częścią wspomnienia, jak same fotografie na charakterystycznych papierkach z ramką. Polaroidach. Nie wiem, co zdecydowało o „kultowości" polaroidowej fotografii. Czy ramki, czy specyficzne barwy i niska rozdzielczość. Czy też owa błyskawiczność. Krótki, niby taki sam, ale zawsze niepowtarzalny i właściwy tylko dla danego przeżycia proces machania papierkiem, by prędzej pojawił się na nim obrazek (wierzono, że machanie ma taki wpływ; nie ma). Cokolwiek było tym decydującym składnikiem, spowodowało, że polaroidy stały się zapiskami z życia czynionymi „na gorąco". Bez ciężaru odpowiedzialności za drogi sprzęt, negatyw i czas konieczny, by zdjęcie prawidłowo naświetlić, a potem uzyskać dobrą odbitkę. Polaroid poprzez błyskawiczność i niski koszt fotografowania pozwalał na celowanie obiektywem gdzie bądź. Nawet najbardziej banalne ujęcie stawało się elementem magii wspomnienia,

dokumentem przeżycia. Przedłużało trwającą chwilę o ten króciutki moment wyłaniania się polaroidowego obrazka.

Dziś sprzęt i papierki Polaroida interesują tylko artystów i zapaleńców. Doświadczenie kilku minut oczekiwania, aż dojrzeje zdjęcie na papierku, odeszło do lamusa całej gamy emocji retro, takich jak przekładanie czarnej płyty na drugą stronę albo wczytywanie gry z magnetofonu Atari. Wydawać by się mogło, że czar prysł i nikt za nim specjalnie nie tęskni. Przecież jest era cyfrowej fotografii. Zdjęcia są widoczne natychmiast. Gdy nie wyjdą, można je powtórzyć. A koszt wykonania jest znikomy. Za odbitki trzeba zapłacić, ale na papier trafia jedynie ułamek fotografii. Coraz rzadziej zresztą, bo funkcję tradycyjnych zdjęć w stojących ramkach przejmują tapety na ekranach smartfonów.

A skoro już o smartfonach mowa... Cyfrowe aparaty fotograficzne przyniosły komfort błyskawicznego przeglądu zrobionych zdjęć, nadal jednak pozostał problem doboru sprzętu. Jego klasy, ceny, wagi i przeznaczenia. Tym sa-

mym więc odpowiedzialności za zdjęcie. Paraliżującej świadomości, że pewnych rzeczy nie wypada fotografować drogim aparatem lub odwrotnie – tematy wydają się zbyt poważne, by do nich podchodzić ze sprzętem tanim. Jest jednak jedno narzędzie, które zwykłego użytkownika uwalnia od tego typu rozterek. To smartfon. W zjawisku fotografii mobilnej przetrwał tajemniczy duch polaroidowych zdjęć. Owszem, nie ma rytualnego wyłaniania się obrazu na papierku. Jest jednak misterium dokumentacji złapanej chwili, która trwa. W której jeszcze jesteśmy, właśnie ją przeżywamy. Fotografia mobilna łapie owo „tu i teraz" lepiej niż jakakolwiek inna. Nie liczy się sprzęt, znaczenie ma tylko to, co widzimy, odczuwamy i fotografujemy. Może czasem polaroidowo nieporadnie, niedoskonale, ale za to niezwykle subiektywnie. Nie w artystycznym sensie, choć nie mam wątpliwości, że mobilne zdjęcia mogą być i bywają sztuką. W sensie spojrzenia, które indywidualnie uchwycone może być cenne, jak wspomnienie, któremu towarzyszy.

Fotografuję od lat. Każdemu wyjściu, wycieczce, wyjazdowi towarzyszyło pytanie: jaki wziąć sprzęt. A przeglądowi zdjęć po powrocie do domu - rozterki: mogłem zrobić to i to inaczej, innym obiektywem i aparatem. Złe to myśli i niepotrzebne frustracje, jeśli impulsem dla fotografowania była przyjemność budowy archiwum wspomnień, a nie praca zarobkowa. Parę lat temu przestałem się przejmować i zacząłem robić zdjęcia wyłącznie iPhonem. Mogłem skupić się tylko na tym, co przeżywam i chcę uwiecznić. Odnaleźć czystą inspirację i ją utrwalić. Nie modyfikować jej, nie poddawać analizie, co zrobić i jak, by zdjęcie było lepsze, bo zobowiązuje sprzęt lub posiadana wiedza o fotografii. Wyłączam ją, odsuwam i nagle zdjęcia smartfonem mają magię spontanicznej chwili, magię polaroida. Magię tego, że zaraz mogę je obejrzeć na małym ekraniku, z kimś lub sam. Wysłać do rodziny lub znajomych. Na lata zapisać stopy zanurzone w jeziorze, gdy siedziałem na molo. Ławkę na deptaku. Takich ławek są tysiące, ale przecież ta jedna jest ważna, bo nasza. Pęknięte okulary przeciwsłoneczne, kolorową piłkę na trawie, rower porzucony na skraju łąki...

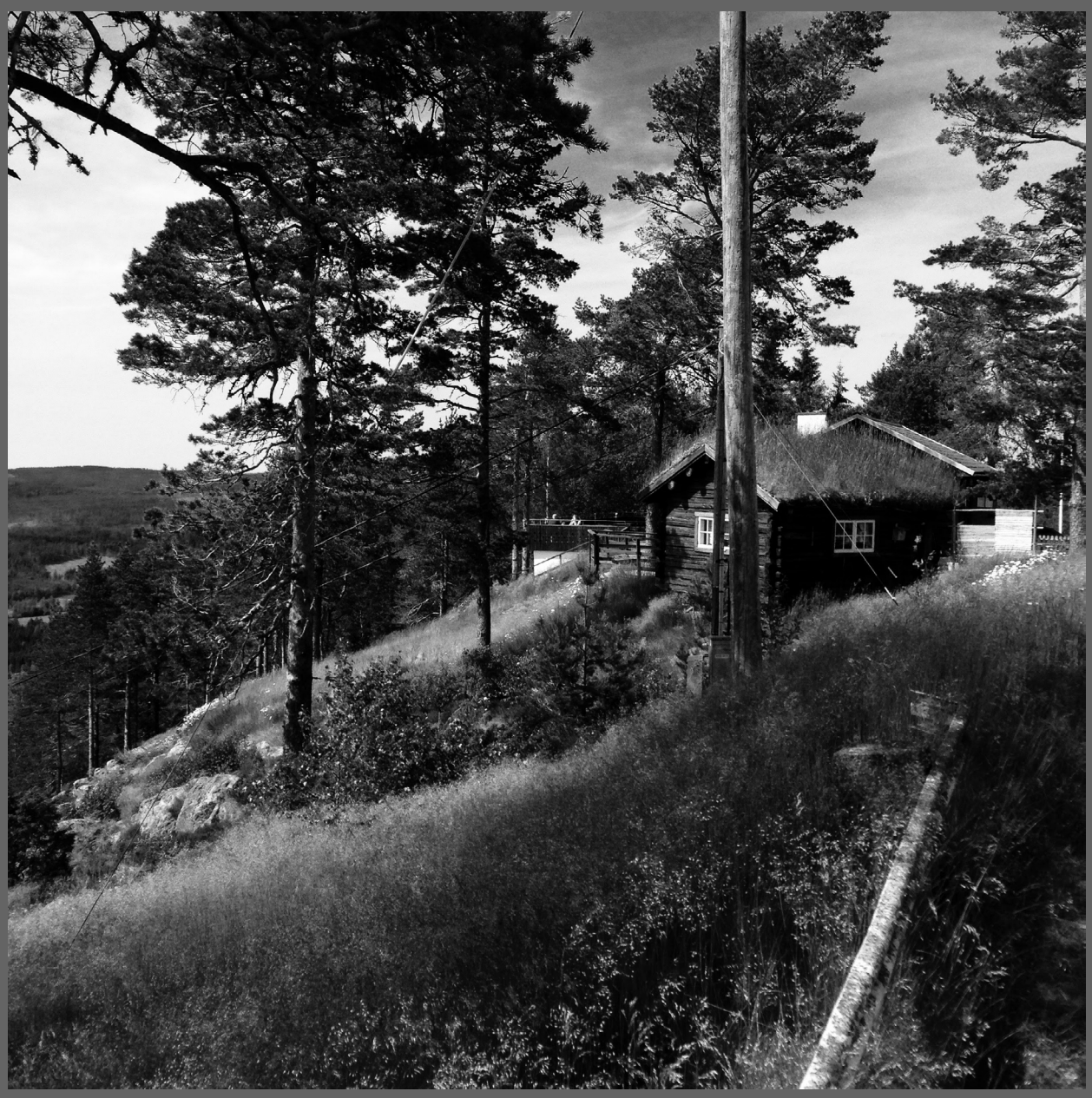
Smartfon pozwala fotografować banał. Ten banał, który tworzy niepowtarzalny walor wspomnień. I będę się upierał, że możemy robić zdjęcia lepszymi aparatami, bardziej zawodowo, ale to właśnie fotografie ze smartfona mają urok dawnych polaroidów. Urok beztroski.

Nie mam też żadnej dodatkowej aplikacji fotograficznej. Bo po co? Na tym polega beztroska, by nie silić się na efekt. Domyślny aparat w iPhonie ma aż nadto opcji. Jak niegdyś różne rodzaje papierków.

Fotografie: archiwum autora

komentuj

ART



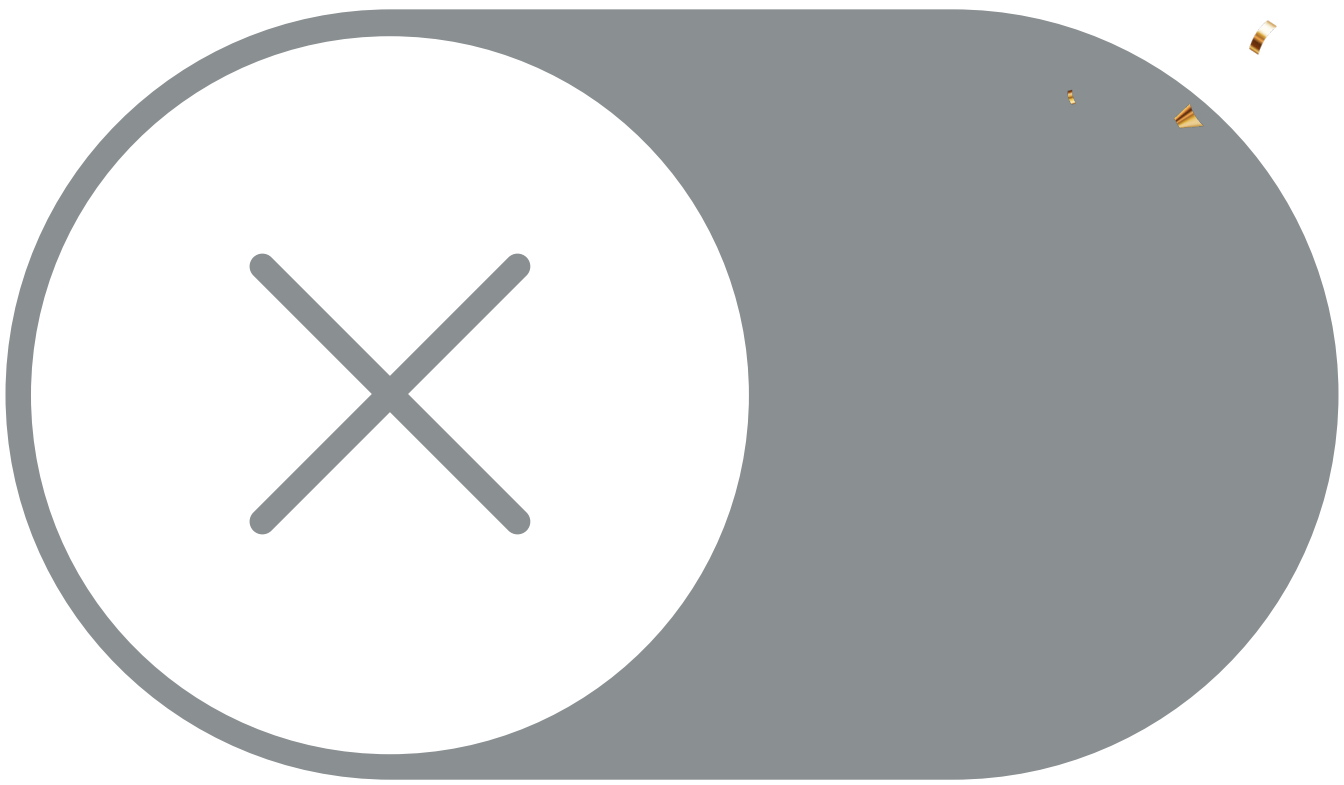
#5
5/2015

MyApple
magazyn
Nr 5/2015(5)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Dorastając z komputerami
Steve Sande
Odczaruj gary - fotografia od kuchni
Kinga Zielińska
Historia prostych edytorów
Jaromir Kopp
Reżimy i produkty Apple
Max Pijanowski
Recenzja gry „Leo's Fortune"
Grzegorz Świątek
Produktywność na OS X / iOS
Jacek Zięba
Życie bez telefonu, za to z rodziną
Michał Masłowski
Dlaczego Daniel używa Maca ? | Apple Watch i Brzuch MacKozera

Życie bez telefonu

Eksperyment z przymusu

Michał Masłowski



Zawsze byłem pechowy jeśli chodzi o sprzęt elektroniczny. Dla odmiany, w wielu innych dziedzinach życia mam szczęście. Na przykład nigdy nie oblałem żadnego egzaminu na studiach. Nawet wtedy, gdy ewidentnie bardzo mało umiałem i powinienem zostać ukarany za lenistwo i niedouczenie. Jednakże w przypadku sprzętu elektronicznego pecha przyciągam w sposób szczególny. Gdy coś może się zepsuć, to należy założyć z dużą dozą pewności, że właśnie mi się to zepsuje. Mnóstwo rzeczy zawieszało mi się w nieodpowiednich momentach, dane mi się kasowały, dyski twarde rozsypywały itp. Często działo się to samoistnie, a nierzadko także przez głupie przypadki losowe np. przez upuszczenie sprzętu.

Kątem oka zobaczyłem biały ekran z czarnym jabłkiem. Aha, pewnie nic wielkiego, restart jak zawsze. Ale po chwili pojawił się dziwny niebieski ekran (prawie jak w Windowsie), a po nim znowu ekran początkowy i tak w nieskończoność.

Bez żadnego problemu potrafię wymienić długą listę takich usterek. Miałem kiedyś Xboxa 360. Już go nie mam. Popsuł mi się, oczywiście kilka dni po upływie terminu gwarancji. Nie mam już także swojego przenośnego dysku twardego, na którym miałem zgromadzone rodzinne zdjęcia z kilku lat. Złośliwie zepsuł się od leżenia na szafce. Na swojego pierwszego Maca wylałem kawę z cukrem. iPad kiedyś upadł mi na podłogę i ma obtłuczone boki. Zepsuł mi się w domu telewizor, radio, odtwarzacz CD, a także sporo sprzętów AGD, takich jak pralka, lodówka, płyta grzejna, okap kuchenny czy w końcu zmywarka. Łatwiej mi jest wymienić rzeczy, które mam, a które do tej pory się nie zepsuły.

Z wszystkimi tymi usterkami jakoś jednak można było żyć. Życie stawało się czasami bardziej uciążliwe, ale wszystkie problemy były „do przeskoczenia". Nawet awarii zmywarki nie wspominam jako traumatycznej.

Tym razem jednak został mi zadany cios ostateczny. Podczas ostatniego urlopu z rodziną zepsuł mi się iPhone. Dopóki to się nie stało, nie zdawałem sobie sprawy, jak wiele rzeczy robię na telefonie i jak bardzo mi brakuje paru, wydawałoby się, drobiazgów.

Zacznijmy jednak od objawów. W ostatnim okresie telefon podejrzanie często się restartował. Sam z siebie - potrafił leżeć na biurku, nagle pyk i restart. Dopóki działo się to raz na miesiąc, to w ogóle tego nie zauważałem, ale w ostatnim czasie potrafił mnie tak zaskoczyć przynajmniej raz dziennie. I w końcu stało się. W ostatnią sobotę, po tym jak wykonałem iPhonem więcej niż setkę zdjęć, na których bardzo mi zależało, podłączyłem go do ładowania i zająłem się swoimi sprawami. Kątem oka zobaczyłem biały ekran z czarnym jabłkiem. Aha, pewnie nic wielkiego, restart jak zawsze. Ale po chwili pojawił się dziwny niebieski ekran (prawie jak w Windowsie), a po nim znowu ekran początkowy i tak w nieskończoność. Wprowadzenie telefonu w tryb awaryjny, podłączenie go do iTunes nie przyniosło spodziewanego efektu. Jestem już po wizycie w serwisie. Decyzja jest jasna, telefon nadaje się do wymiany na nowy. Ale tak jak wspomniałem, sytuacja ta przydarzyła mi się na wczasach, daleko od domu. Cóż za ciekawe doświadczenie. Okazało się, że jednak bez telefonu, jak bez ręki.

Pierwsza sprawa, straciłem możliwość dzwonienia, ale to pal licho, zawsze mogę pożyczyć na chwilę telefon od żony i wykonać jeden czy dwa telefony. O wiele gorsze jest to, że nie można się do mnie dodzwonić. A czekałem w ostatnim czasie na kontakt od kilku ważnych dla mnie osób. Do wielu z nich wysłałem maile, ale od kilku czekam na ważne informacje właśnie drogą telefoniczną.

Nie otrzymuję SMS-ów, co gorsza także takich, którymi np. zatwierdzam przelewy w banku. Przez to spóźniłem się między innymi z przelewem do ZUS-u.

Nie mogę przelać sobie pieniędzy, stojąc np. w kolejce do kasy w sklepie czy do bankomatu. Często tak robię, że pieniądze - potrzebne na dany wydatek czy też te, które chcę wypłacić - przelewam na konto podpięte do karty

płatniczej, stojąc już przy kasie lub przy bankomacie. Czasami też po prostu, dla świętego spokoju, sprawdzam przed dokonaniem płatności, czy mam wystarczającą ilość pieniędzy na koncie. Teraz tego nie mogę zrobić.

> Nie mam powiadomień z Twittera i jeszcze paru innych rzeczy. A co mam zamiast tego? Dużo więcej - naprawdę nie trochę więcej, tylko dużo dużo więcej - czasu, który na wspomnianym urlopie wykorzystałem na zwykłe bycie ze swoją rodziną.

Nie mam nawigacji. To jest niezwykle uciążliwe. O ile do przemieszczania się po Wrocławiu takowej nie potrzebuję, to podczas jazdy ulicami Gdyni czy też w drodze powrotnej przez całą Polskę jest ona mi wręcz niezbędna. Gdy jestem w obcym mieście, nie wiem, co gdzie się znajduje, nawet restauracji nie potrafię sobie znaleźć, jeżeli jej wcześniej nie widzę na mapie. Na szczęście w tej sytuacji ratowaliśmy się iPhonem żony. Akurat mamy tę możliwość, ale przecież to wcale nie jest oczywiste, że zawsze w rodzinie jest drugi smartfon. A co, jak ktoś podróżuje samotnie?

Nie mam kontaktu z moimi współpracownikami na Slacku. Nie sprawdzam na bieżąco maili. Nie kontroluję kilku ważnych dla mnie stron internetowych.

Na samym końcu, nie tweetuję, nie sprawdzam powiadomień z Twittera, nie patrzę, co tam na „fejsie". Dopiero po utracie telefonu zdałem sobie sprawę, jak często to robię.

Ciężko się żyje bez telefonu. W końcu po to mamy te wszystkie smartfony i ich zaawansowane funkcje, aby żyło nam się łatwiej. Z drugiej jednak strony próbowałem podejść do sprawy tak, aby odnaleźć jakieś pozytywy całej sytuacji. Więcej czasu spędziłem z rodziną. Tak po prostu. Nie patrzyłem cały czas na mapę w telefonie, nie czytałem „niezwykle ważnych" newsów na Onecie, nie sprawdzałem, kto i co napisał na Twitterze i na Facebooku. I co się stało? Nic się nie stało. Minęło kilka dni, a ja się powoli przyzwyczajam. Kompletnie nie brakuje mi dzwonienia. Nie brakuje mi SMS-ów (poza tymi potwierdzającymi transakcje bankowe, te akurat by się przydały). O dziwo nie brakuje mi przeglądania internetu. Nie sprawdzam nerwowo poczty co chwila. Przecież raz dziennie wieczorem przy komputerze wystarczy! Pogodziłem się z tym, że nie mam nawigacji. Nie mam i trudno. Nie mam powiadomień z Twittera i jeszcze paru innych rzeczy. A co mam zamiast tego? Dużo więcej - naprawdę nie trochę więcej, tylko dużo dużo więcej - czasu, który na wspomnianym urlopie wykorzystałem na zwykłe bycie ze swoją rodziną. Do tej pory nie zdawałem sobie sprawy, ile czasu zajmuje mi bycie nie z rodziną, a z telefonem. Wnioski niestety są przerażające.

Ponoć mam mieć nowy telefon za 2-3 dni, co oznacza, że mój odwyk potrwa łącznie około jednego tygodnia. Mam wrażenie, że jakbym tak pożył bez iPhone'a przynajmniej miesiąc, to odzwyczaiłbym się od niego na zawsze. Fajny eksperyment, szczerze polecam!

Ilustracja: Raul Taciu na podstawie iOS UI

komentuj

Dorastając z komputerami

Steve Sande

Jedną z rzeczy, które cenię sobie w moim życiu, jest mój wiek - mam 57 lat. Urodziłem się dwa tygodnie przed początkiem ery podboju kosmosu, która zaczęła się wraz z wystrzeleniem radzieckiego Sputnika. Ze wzmożoną uwagą śledziłem ten podbój, a zwłaszcza loty kosmiczne programów Mercury, Gemini i Apollo. W czerwcu 1969 roku rozkoszowałem się widokiem bratnich mi istot ludzkich pierwszy raz spacerujących po Księżycu. W tym samym czasie, wraz z innymi z mojego pokolenia, byłem świadkiem narodzin ery komputerów, zwłaszcza ery komputerów osobistych.

Archiwum

MITS

BUILDING YOUR OWN COMPUTER WON'T BE A PIECE OF CAKE.

(But, we'll make it a rewarding experience.)

Chances are you won't be able to assemble the *Altair 8800 Computer* in an hour or two. But, that's only because the *Altair* is a real, full-blown computer. It's not a demonstration kit.

The *Altair Computer* is fast, powerful, and flexible. Its basic instruction cycle time is 2 microseconds. It can directly address 256 input and 256 output devices **and** up to 65,000 words of memory.

Thanks to buss orientation and wide selection of interface cards the *Altair 8800* requires almost no design changes to connect with most external devices. Up to 15 additional cards can be added inside the main case.

The *Altair Computer* kit is about as difficult to assemble as a desktop calculator. If you can handle a soldering iron and follow simple instructions, you can build a computer.

You see, at *MITS*, we want your experience with our kits to be rewarding. That's why we take such pains to write an accurate, straight-forward assembly manual. One that you follow step-by-step. (We leave nothing to the imagination.)

Some electronic kit companies are experts at cutting the corners. They promise you the sky and deliver a box full of surplus parts and a few pages of faded instructions run off on their copying machine.

We're experts at **not** cutting the corners. Our *Altair Computer* has been designed for both the hobby and the industrial market. It has to be constructed of the finest, quality parts. And it is.

That's why we give you double-sided boards, gold-plated connectors, a 10 Amp power supply (enough to power 15 additional cards), toggle switches and an all aluminum case complete with sub-panel and detachable dress panel.

That's why we give you three manuals (Assembly, Operator's and Trouble-shooting) in a hard-cover, 3 ring binder plus an Assembly Hints manual.

Buy our computer and we'll automatically make you a member of the *Altair User's Group*. You'll have access to a whole range of custom software designed exclusively for the *Altair 8800*.

We're quite serious about making computer power available to you at a price you can afford.

BASIC ALTAIR AND OPTIONS

The basic *Altair 8800 Computer* includes the CPU, front panel control board, front panel lights and switches, power supply and expander board (with room for 3 extra cards) all enclosed in a handsome, aluminum case.

Options now available include 4K dynamic memory cards, 1K static memory cards, parallel I/O cards, three serial I/O cards (TTL, RS232, and TTY), octal to binary computer terminal, 32 character alpha-numeric display terminal, ASCII keyboard, audio tape interface, floppy disc system, and expander cards.

PRICES: Altair Computer Kit with complete assembly instructions **$439.00**
Assembled Altair Computer **$621.00**
1,000 word static memory cards **$176.00** kit & **$209.00** assembled.
4,000 word dynamic memory card **$264.00** kit & **$338.00** assembled.

NOTE: Altair Computers come with complete documentation and operating instructions. Altair customers receive software and general computer information through free membership to the Altair User's Club. Software now available includes a resident assembler, system monitor, text editor, and Basic compiler.
Prices and specifications subject to change without notice. Warranty: 90 days on parts for kits and 90 days on parts and labor for assembled units.

MITS/6328 Linn N.E., Albuquerque, N.M., 87108, 505/265-7553

MAIL THIS COUPON TODAY!

☐ Enclosed is a Check for $_____
☐ or Bank Americard # _____
☐ or Master Charge # _____
Credit Card Expiration Date _____
☐ ALTAIR 8800 ☐ Kit ☐ Assembled
Include $8.00 for Postage and Handling
☐ Please send free Altair System Catalogue
NAME _____
ADDRESS _____
City _____ State & Zip _____
MITS/6328 Linn, N.E., Albuquerque, New Mexico 87108
505/265-7553

Circle 16 on reader service card

MAY 1975

25

Pamiętam, że kiedy byłem dzieckiem, obserwowałem z okna samochodu mojego ojca biura sprzedaży IBM w Denver w stanie Kolorado. Były tam wystawione prawdziwe komputery. Tata pracował wtedy dla linii lotniczych United Airlines w ich centrum treningowym, miał zatem styczność z najlepszymi w owym czasie komputerami i systemami graficznymi. Fascynowałem się więc bardzo komputerami, myślącymi maszynami naszej ery, które - o czym byłem przekonany - z biegiem czasu miały stawać się coraz mądrzejsze i bardziej inteligentne. To co widziałem w emitowanych w latach 1967-69 odcinkach serialu Star Trek, musiało stać się prawdą.

W późnych latach 60., jak wielu innych nerdów, stałem się wielkim fanem modeli rakiet i byłem w tym całkiem niezły, prowadząc lokalny klub, ucząc inne dzieci tajników techniki rakietowej, matematyki i fizyki, a jako członek National Association of Rocketry (NRA) współzawodniczyłem także na poziomie krajowym. Nie mogłem przestać myśleć o tym, jak to jest lecieć rakietą, więc kupiłem i korzystałem z pierwszych kamer i aparatów fotograficznych przeznaczonych właśnie do umieszczania na rakietach. Były to oczywiście aparaty i kamery na taśmę filmową.

Pewnego dnia, pod koniec 1969 roku, przeczytałem artykuł w miesięczniku „Montly Rocket", wydawanym przez wspomniane stowarzyszenie, poświęcony mieszczącej się w Albuquerque w Nowym Meksyku firmie Micro Instrumentation and Telemetry Systems - w skrócie MITS. Miała ona zaprojektować i zbudować wyposażenie elektroniczne dla amatorskich rakiet, które budowałem. Innymi słowy, mogłem teraz zamienić moje rakiety w swego rodzaju urządzenia naukowe. I tak się stało - kupowałem i wykorzystywałem zestawy MITS,

by mierzyły i wysyłały do mnie proste dane, jak częstotliwość obrotów i przyspieszenie moich rakiet. Część z tych misji zakończyła się sukcesem. Nie było to jednak moje jedyne doświadczenie z produktami MITS, to właśnie ta firma wywołała rewolucję komputerów osobistych.

Przewijam szybko moją historię do roku 1974. Do tego czasu ukończyłem szkołę średnią i zostałem studentem pierwszego roku inżynierii lądowej i wodnej na Uniwersytecie Kolorado. Mój ojciec subskrybował magazyn Popular Electronics. Pamiętam, jak podczas ferii zimowych wpadł mi w ręce numer ze stycznia 1975 roku. Otwierający go artykuł poświęcony był komputerowi stworzonemu przez wspomnianą już firmę MITS - konstrukcji o nazwie Altair 8800, właściwie pierwszemu w historii niedrogiemu komputerowi.

Szmaragdowo-zielona płyta, opleciona miedzianymi ścieżkami i pokryta procesorami, opornikami, kondensatorami i innymi porządnie ułożonymi elementami, może być piękna, zwłaszcza jeśli jest dosłownie skąpana we krwi, pocie i łzach entuzjasty elektroniki.

Jak wiele produktów elektronicznych w tym czasie, Altair 8800 dostarczany był jako zestaw do samodzielnego złożenia. Otrzymywało się części, które trzeba było polutować, mając nadzieję, że wszystko będzie działać. Niestety, choć komputer kosztował 439 dolarów, nie mogłem sobie na niego pozwolić. Na szczęście mój przyjaciel Rick, studiujący elektrykę, pochodził z zamożnej rodziny i tak - dzięki mojemu entuzjazmowi, obietnicy udzielenia mu pomocy przy złożeniu tego komputera i jego książeczce czekowej - udało się nam kupić jeden z zestawów.

Pamiętam, że kiedy wreszcie po kilku tygodniach czy miesiącach (które wydawały się nam wiecznością) trafił on do naszego pokoju w akademiku, byłem nieco rozczarowany. Oto przed nami stał komputer, który był odpowiednikiem maszyny Data General NOVA, używanej w owym czasie w laboratoriach i biurach na całym świecie, a jednak była to tylko metalowa obudowa, trochę przełączników oraz czerwonych diod i stos różnego rodzaju części elektronicznych. Spędziliśmy tydzień na ich porządkowaniu (właściwie to brakowało nam kilku układów, które musieliśmy dokupić w najbliższym sklepie elektronicznym), a następnie po godzinach nauki zaczęliśmy przylutowywać układy do płytki drukowanej.

W owym czasie w elektronicznych zestawach do samodzielnego montażu było coś, co dawało satysfakcję. Uczyły one, jak precyzyjnie przylutować nóżki mikroprocesora do płytki drukowanej (kilka z nich uszkodziliśmy wskutek wyładowania elektrostatycznego). Powoli płytka drukowana stawała się piękna. Szmaragdowo-zielona płyta, opleciona miedzianymi ścieżkami i pokryta procesorami, opornikami, kondensatorami i innymi porządnie ułożonymi elementami, może być piękna, zwłaszcza jeśli jest dosłownie skąpana we krwi, pocie i łzach entuzjasty elektroniki.

Kiedy już skończyliśmy lutowanie, rozpoczęliśmy testy. Do dyspozycji mieliśmy raptem 256 bajtów. Warto o tym pomyśleć. Nie mieliśmy wtedy pieniędzy, by kupić kartę rozszerzenia pamięci. Musiała nam więc wystarczyć jedna czwarta kilobajta pamięci operacyjnej, niemniej jednak byliśmy w stanie wykonać na nim proste programy w języku maszyno-

wym, tworzone poprzez przełączenie znajdujących się na przednim panelu przełączników, i odczytywać wyniki ze świecących na czerwono diod.

Nie za bardzo ekscytujące...

Wiedzieliśmy, że mamy działający komputer, oszczędziliśmy więc trochę dolarów i w końcu kupiliśmy dwa bardzo ważne akcesoria: używany (i trochę poobijany) terminal Teletype Model 33 ASR, wyposażony w czytnik i rejestrator na taśmę dziurkowaną, za którego daliśmy jedynie 300 dolarów (był to raczej dość szemrany interes - za nowy terminal trzeba było zapłacić 700 dolarów), oraz kartę pamięci 8 KB za 264 dolary. Nie stać nas było na terminal z monitorem CRT, taki jak np. ADM-3A. Wspomnę przy okazji, że moi rodzice najpewniej zabiliby mnie, gdyby wiedzieli, na co wydaję zarobione i zaoszczędzone przez siebie pieniądze.

Po dodaniu tych urządzeń do naszego Altaira mogliśmy wklepywać programy ręcznie, a nawet wgrywać je za pomocą dziurkowanej taśmy papierowej, wyniki otrzymywaliśmy na wydrukach. Już wcześniej w szkołach średnich, do których chodziliśmy, korzystaliśmy z podobnych komputerów, które dodatkowo łączyły się za pomocą linii telefonicznej z szybkością 300 bodów z komputerami PDP-8 i z Data General Nova. Wiedzieliśmy więc, jak to wszystko działa. Tym razem jednak nie był to komputer szkolny, ale nasz własny!

Ze względu na brak snu, zbyt dużą ilość piwa i kiepskie meksykańskie jedzenie nie pamiętam za wiele z samego zjazdu. Podszedłem m.in. do stolika gościa imieniem Bill Gates, który właśnie założył firmę Micro-Soft (tak się pierwotnie nazywała)...

Pisanie w kodzie maszynowym dość szybko się nudziło, podobnie jak drukowanie wyników na powolnej drukarce terminalu Teletype Model 33. Nasze zainteresowanie Altairem nieco osłabło - do czasu, gdy w marcu 1976 roku wydarzyło się coś naprawdę ciekawego: pierwszy (i jak się później okazało jedyny) światowy zjazd użytkowników komputerów Altair w Albuquerque! Jedyne siedem godzin jazdy od nas. Nie mówiąc nic rodzicom, załadowaliśmy naszego Altaira i wspomniany terminal Model 33 do furgonetki Ricka i pojechaliśmy.

Ze względu na brak snu, zbyt dużą ilość piwa i kiepskie meksykańskie jedzenie nie pamiętam za wiele z samego zjazdu, poza kilkoma szczegółami. Podszedłem m.in. do stolika gościa imieniem Bill Gates, który właśnie założył firmę Micro-Soft (tak się pierwotnie nazywała) i sprzedawał swój interpreter języka BASIC dla komputerów Altair 8800. Pamiętam, że musiałem opróżnić swój portfel, by kupić kopię BASIC-a, ale dobrze go już znałem. Używałem go w szkole średniej i w koledżu, zanim zacząłem programować w Fortranie.

Nie jest mi teraz zbyt przyjemnie przyznać się do tego, co zrobiliśmy z naszą kopią Micro-Soft Altair BASIC-a. Udało nam się rozgryźć, jak wgrać zakupiony przez nas program zapisany na taśmie dziurkowanej, a następnie na takiej taśmie zapisać jego kopie. Powiedzmy, że kilku naszych bliskich znajomych w mieście Boulder dostało wtedy darmowe kopie tego interpretera.

Po powrocie zaczęliśmy widzieć pierwsze zwiastuny nadchodzącej rewolucji kompute-

rowej. W naszym mieście był już sklep komputerowy. Nie pamiętam, czy był to Byte Shop czy inny z serii zakończonych niepowodzeniem prób stworzenia sieci sklepów komputerowych. A w 1978, niedługo przed uzyskaniem przeze mnie licencjatu, zobaczyłem pierwszy raz komputer Apple II.

Był wspaniały. Nie trzeba było go składać, a do tego posiadał instrukcję i można było podłączyć go do kolorowego telewizora. Dodatkowo za stosunkowo niewielkie pieniądze można było dokupić do niego stację dyskietek (ta dla Altaira kosztowała około 2 tysięcy dolarów, była więc niedostępna dla biednych studentów). Jednak dla świeżo upieczonego inżyniera, który w swojej pierwszej pracy zarabiał 16 tysięcy dolarów rocznie, kwestia wydania 1298 dolarów na komputer nie była nawet rozważana, zwłaszcza że zamierzał się on ożenić i kupić dom.

> ... jestem już trochę anachroniczny w dzisiejszej blogosferze i czasami zastanawiam się, czy mój związek ze współczesnym światem komputerów nie zaczął powoli zanikać. Zawsze jednak będę cieszyć się tym, że dorastałem razem z komputerami osobistymi...

Było to sześć lat wcześniej, nim kupiłem swój pierwszy komputer od Apple - Macintosh 512K. Dość powiedzieć, że w tym momencie zmieniło się moje życie. Trudno mi uwierzyć, że 31 lat później spędzam większość mojego czasu jako konsultant wsparcia technicznego, ewangelista i redaktor piszący o produktach Apple. Teraz, kiedy firma ta warta jest około 650 miliardów dolarów i posiada wspaniały udział w rynku smartfonów oraz tabletów, i jest jedyną wśród producentów komputerów osobistych odnotowującą wzrost sprzedaży, czasy, w których trzeba było sobie samemu zbudować komputer, by niemalże nie móc nic na nim zrobić, wydają się już bardzo odległe.

Mój przyjaciel Rick zmarł kilka lat temu z powodu tej samej choroby, która zabiła Steve'a Jobsa - raka trzustki. Rick przez wiele lat projektował układy o niskim poborze mocy, które mogły ostatecznie rozpocząć rewolucję smartfonów. Kilka lat przed jego śmiercią wspominaliśmy czasy w koledżu, Altaira (który zaginął podczas przeprowadzki) i dziwne koleje naszych losów od czasów zabawy z modelami rakiet.

Spójrzmy prawdzie w oczy, jestem już trochę anachroniczny w dzisiejszej blogosferze i czasami zastanawiam się, czy mój związek ze współczesnym światem komputerów nie zaczął powoli zanikać. Zawsze jednak będę cieszyć się tym, że dorastałem razem z komputerami osobistymi, a nie - znając je tylko jako jedne z wielu przedmiotów codziennego użytku, które kupuje się w internecie lub w sklepie. To jednak, co najbardziej mnie ciekawi, to wszystkie cuda techniki, które będę mógł jeszcze zobaczyć w czasie danym mi tutaj na Ziemi.

Fotografie:
1 - Rama & Musée Bolo / Wikipedia
2 - Reklama MITS Altair 8800 / Wikipedia
3 - Jonathan Zufi, http://iconicbook.com

komentuj

Reżimy

- nadgryziona część jabłka

Max Pijanowski

Ustalenie faktu, że Ziemia nie jest płaskim dyskiem wspartym na grzbietach krokodyli, mamy już dawno za sobą, dlatego przyjmijmy na chwilę, iż ma ona kształt jabłka. Wychodząc z takiego założenia, nadgryzione logo Apple obrazuje zasięg firmy z Cupertino na świecie. Organizacja Narodów Zjednoczonych uznaje oficjalnie 193 państwa, Apple, równie oficjalnie, dociera do 155 z nich. A co z resztą? Co z brakującą częścią jabłka?

„Zawsze znajdą się Eskimosi, którzy wypracują dla mieszkańców Konga Belgijskiego wskazówki zachowywania się w czas olbrzymich upałów” i taką postawę często prezentujemy, myśląc o innych z naszej perspektywy.

Wielu polskich użytkowników produktów firmy z Cupertino, delikatnie mówiąc, nie jest zadowolonych z braku decyzji dotyczącej otwarcia siedziby Apple Store w naszym kraju. Czary goryczy dopełnia fakt opóźnionych premier nowych produktów firmy, gdyż - pomimo istnienia polskiego oddziału Apple Store online - w hierarchii ważności znajdujemy się w grupie państw z przysłowiowym Trynidadem i Tobago. Nie powinniśmy jednak narzekać. W Brukseli, chcąc nie chcąc stolicy Europy, również nie ma oficjalnego Apple Store. Co prawda ulegnie to zmianie tej jesieni, o czym pisałem na łamach MyApple, jednak do tej pory tamtejsi klienci byli zmuszeni do składania zamówień via internet. Nie można także zapominać o autoryzowanych resellerach firmy Apple, których sklepy znajdziemy w praktycznie każdym większym mieście. Zaliczamy się do grupy 155 państw, w których wcześniej czy później kupimy iPhone’a, iPoda, a wkrótce może nawet Apple Watcha. Nie biorąc pod uwagę kwestii finansowych, co prawdę mówiąc jest dyskusyjne, każdy posiada możliwość kupna produktu z logiem nadgryzionego jabłka. Nie wszędzie jest to tak oczywiste i realne.

Na świecie w kształcie jabłka istnieją miejsca, w których klienci nie mają dostępu ani do iTunes Store i App Store, ani do internetowego Apple Store, nie wspominając już o oficjalnej siedzibie sklepu tej marki. Autoryzowani resellerzy również nie istnieją lub jest to jeden sklep w całym kraju. Stanisław Jerzy Lec powiedział: „Zawsze znajdą się Eskimosi, którzy wypracują dla mieszkańców Konga Belgijskiego wskazówki zachowywania się w czas olbrzymich upałów” i taką postawę często prezentujemy, myśląc o innych z naszej perspektywy. Dlatego nie uważam, że brak dostępu do produktów Apple to wyjątkowa tragedia, że są one czymś, bez czego nie można się obyć i do używania czego trzeba kogokolwiek nakłaniać. Co innego, gdy ktoś sam tego chce, a z niezależnych przyczyn nie może. I w tym miejscu docieramy do odgryzionego fragmentu jabłka. Wśród państw, których obywatele nie mają dostępu do produktów firmy z Cupertino, znalazły się kraje obłożone embargiem. W omawianym przypadku jest to broń obusieczna, której ofiarą są wyłącznie potencjalni klienci. Z jednej strony sankcje dotyczą ograniczeń handlowych w celu osiągnięcia założeń polityki zagranicznej, a z drugiej są nakładane na autorytarne państwa, których rządy w reakcji na postrzegane zagrożenie utraty władzy sięgają po zakazy i represje.

Choć w dzisiejszej Rosji nie istnieje problem dostępności produktów Apple, to nie zawsze tak było. W roku 1984 zadebiutował pierwszy model Macintosha, a wraz z nim reklama, w której firma Apple walczyła z Orwellowskim „Wielkim Bratem”. Rok później, zachęcany przez ówczesnego wiceprezydenta Stanów Zjednoczonych George’a Busha do rozpoczęcia rewolucji od dołu w Związku Radzieckim, Jobs odwiedził komunistycznego „Wielkiego Brata”, by zbadać możliwości wejścia produktów marki na tamtejszy rynek. Początek rewolucji zaplanowano wstępnie na wrzesień 1985 roku, jednak wypadki potoczyły się inaczej. Dziś nie ma już Jobsa, nie ma również Związku Radzieckiego, jednak pozostałości tego totalitarnego państwa można odnaleźć

jeszcze w kilku miejscach na świecie. Z ich grona należy wykluczyć tylko teoretycznie komunistyczne Chiny, które obecny CEO Apple Tim Cook regularnie odwiedza, a tamtejszy rynek jest dla firmy oczkiem w głowie. Niestety na Kubie, a zwłaszcza w Korei Północnej, oczkiem w głowie jest nadal czerwona gwiazdka.

W 2013 roku przywódca kraju Kim Dzong Un pojawił się na prezentacji pierwszego wyprodukowanego rzekomo w Korei Północnej smartfonu Arirang, dzięki któremu kraj ten „wzmocnił swoją potęgę gospodarczą". Mimo wszystko obywatele, których stać na luksus posiadania telefonu, wybierają chętniej sprowadzane z Chin modele iPhone'a

Pomimo iż firma Apple nie posiada własnych sklepów na terenie obłożonej sankcjami Kuby, stanowi ona jedną z najbardziej pożądanych marek w lokalnym czarnorynkowym handlu. W kraju, gdzie różnice społeczne widać na co dzień, telefony i komputery są jednymi z wyznaczników statusu. Dla tych, którzy nie mogą liczyć na dodatkowe przychody finansowe poza ich wynagrodzeniem i dla tych, których rodziny nie wyemigrowały do Stanów Zjednoczonych, jedynym wyjściem jest kupno imitacji produktów Apple „made in China". Prawdopodobnie wkrótce taka sytuacja ulegnie zmianie. W lutym bieżącego roku strona internetowa firmy Apple została zaktualizowana w związku ze złagodzeniem ograniczeń handlowych pomiędzy Stanami Zjednoczonymi a Kubą. Nowe regulacje Amerykańskiego Biura Przemysłu i Bezpieczeństwa zezwalają na wywóz niektórych produktów do tego kraju. Wśród nich znalazły się urządzenia, które ucieszą kubańskich fanów nowych technologii: komputery, telefony komórkowe, telewizory, oprogramowanie i urządzenia rejestrujące. Przed zmianą reguł prawo do wywozu niektórych urządzeń telekomunikacyjnych na Kubę posiadały wyłącznie licencjonowane podmioty i tylko wtedy, gdy były one przekazywane osobom niezwiązanym bezpośrednio z kręgami rządowymi. Co prawda Kuba została usunięta z listy krajów objętych restrykcjami, jednak na chwilę obecną firma Apple nie zapowiedziała otwarcia swoich sklepów w tym państwie. Aby móc w pełni wykorzystać możliwości iPhone'ów czy iPadów, do ich działania niezbędny jest internet, a ten na Kubie jest bardzo wolny lub nie ma go wcale. Amerykańscy operatorzy komórkowi, wchodząc na tamtejszy rynek, rozbudują niezbędną infrastrukturę, jednak zanim to nastąpi, Kubańczycy poczekają na własny oficjalny Apple Store.

Takiego momentu próżno mogą wyczekiwać obywatele Korei Północnej. Jeżeli rzeczywiście czekają, bo w kraju, którego większość mieszkańców żyje na granicy ubóstwa, dostęp do nowych technologii w zakresie cywilnych urządzeń telekomunikacyjnych z całą pewnością nie jest priorytetem. Zresztą liczby mówią same za siebie - około 70% północnokoreańskich użytkowników smartfonów mieszka w stolicy - Pjongjangu. Warto przy tym wspomnieć, iż w tym kraju obowiązuje całkowity zakaz udostępniania pakietowego przesyłu danych poprzez sieci komórkowe. Czy w takim razie posiadanie smartfona w takich warunkach ma jakikolwiek sens? Tak, a przynajmniej według tamtejszych władz. W 2013 roku przywódca kraju Kim Dzong Un pojawił

się na prezentacji pierwszego wyprodukowanego rzekomo w Korei Północnej smartfonu Arirang, dzięki któremu kraj ten „wzmocnił swoją potęgę gospodarczą". Mimo wszystko obywatele, których stać na luksus posiadania telefonu, wybierają chętniej sprowadzane z Chin modele iPhone'a jako symbol bogactwa i coś, czym można się pochwalić.

Z władzą nie warto dyskutować, zwłaszcza w totalitarnej Korei, dlatego, aby przywożone iPhone'y były zgodne z miejscowymi systemami telekomunikacyjnymi, imperialistyczne logo Apple jest zawsze usuwane w końcowym procesie standaryzacji.

> Apple, nie posiadając własnego oddziału firmy w Korei Północnej, jest - obok czołgu T-72 - najpopularniejszą marką w tym kraju.

Nie ma ryżu, są czołgi. Nie ma internetu, są smartfony. Dopełnieniem abstrakcyjnego obrazu północnokoreańskiej rzeczywistości jest produkcja własnych komputerów, o czym w wiadomościach 25 maja 2011 roku poinformowała państwowa telewizja północnokoreańska. Jak powiedział reprezentant fabryki: „komputery edukacyjne mają służyć do przedstawiania wiadomości w szkołach podstawowych i średnich, czytania lektur, korzystania ze słowników i edycji dokumentów oraz nauki języków obcych". Edukacyjna wersja komputera to laptop oraz niewielka jednostka centralna z klawiaturą i myszą, podłączana do monitorów CRT lub odbiorników telewizyjnych. Prócz modeli przeznaczonych dla szkół i bibliotek istnieje wersja laptopa przeznaczona do użytku biurowego. To naprawdę niesamowite urządzenie, bo - w przeciwieństwie do modeli edukacyjnych - posiada dwa porty USB 2.0. Dokładna specyfikacja północnokoreańskich komputerów nie jest znana, wiadomo tylko, iż ich bateria pozwoli na 2,5 godziny pracy. Nie są to zatem kopie produktów Apple, to niczym nie skrępowana myśl technologiczna tamtejszych inżynierów. Mniej twórczy okazali się programiści systemu noszącego dumną nazwę Red Star, w jaki wyposażono wspomniane komputery.

Red Star nie jest autorskim programem, ponieważ bazuje na darmowej dystrybucji Linuxa - Red Hat. Najciekawszy jest jednak jego wygląd stworzony przez specjalistów z Korea Computer Center. W 2010 roku rosyjski student, uczący się na koreańskim uniwersytecie, udostępnił w sieci wersję 2.0 tego systemu, kopiującą wygląd okienek Microsoftu. Przy projektowaniu kolejnej odsłony doradzał prawdopodobnie wspomniany przywódca Korei Północnej Kim Dzong Un, który według spekulacji jest wielkim fanem produktów firmy z Cupertino. Zainspirowani stojącym na jego biurku komputerem iMac programiści postanowili dać namiastkę komputera przywódcy obywatelom rządzonego przez niego kraju. W systemie Red Star 3.0 Koreańczycy dokonali rewolucyjnej zmiany, zastępując wygląd Windowsa 7 dokładną kopią systemu Apple - OS X, nie zapominając nawet o „piłeczce plażowej", a ta bez internetu będzie pojawiać się bardzo często.

Wracając do największego północnokoreańskiego fan boya Apple Kim Dzong Una, jego wybór nie ograniczył się wyłącznie do komputera z logo nadgryzionego jabłka. Według wewnętrznych źródeł wkrótce po premierze iPhone'a 6 również on stał się jego szczęśliwym posiadaczem, a że ma gest, nowymi telefonami obdarował także wyższych rangą urzędników. Apple, nie posiadając własnego oddziału firmy w Korei Północnej, jest - obok

czołgu T-72 - najpopularniejszą marką w tym kraju. Tuż za jego południową granicą rozpościera się „królestwo” Samsunga i nie wiadomo, czy po ewentualnym zlikwidowaniu granic pomiędzy podzielonymi państwami firma Apple miałaby powody do otwierania własnych sklepów w tym miejscu.

> ...do tej pory Irańczycy byli zmuszeni do zaopatrywania się w produkty Apple w okolicznych państwach, nieoficjalnych sklepach, których - według raportu agencji Reuters z 2012 roku - było około stu w samej tylko stolicy Iranu Teheranie...

Prezydent Obama ogłosił w lipcu bieżącego roku historyczne porozumienie pomiędzy Stanami Zjednoczonymi a Iranem, obejmujące częściowe zniesienie sankcji gospodarczych nałożonych na ten kraj, w zamian za ograniczenie jego programu nuklearnego. Osiągnięte porozumienie jest dużym krokiem naprzód we wzajemnych stosunkach między tymi państwami, jednak zanim amerykańskie firmy pojawią się oficjalnie na tym bliskowschodnim rynku, Iran musi spełnić pewne wymogi i nie jest jasne, kiedy ostatecznie do tego dojdzie. Z perspektywy Apple najbardziej interesujący jest fakt zniesienia zakazu eksportu niektórych elektronicznych urządzeń. Dodatkowo rząd USA potwierdził, iż większość produktów firmy z Cupertino została objęta zmianami przepisów eksportowych. Co prawda Apple nie może jeszcze oficjalnie otworzyć własnego sklepu w tym kraju, jednak w rezultacie zmian może sprzedawać komputery Mac i urządzenia z systemem iOS klientom, którzy chcą wysłać te produkty do mieszkańców Iranu. To dobra wiadomość dla lokalnych fanów tej marki, gdyż do tej pory Irańczycy byli zmuszeni do zaopatrywania się w produkty Apple w okolicznych państwach, nieoficjalnych sklepach, których - według raportu agencji Reuters z 2012 roku - było około stu w samej tylko stolicy Iranu Teheranie, lub w otwartym w 2013 roku pierwszym sklepie zaaprobowanym przez krajowe władze.

Chociaż firma z Cupertino nie była inicjatorem publicznych protestów Irańczyków w 2009 roku, iPhone'y, iPady i komputery Mac pomogły w ich organizacji i informowaniu reszty świata o tamtych wydarzeniach, a to wszystko przy ograniczonym dostępie do nowoczesnych technologii. Być może teraz właśnie w tym kraju po zniesieniu sankcji nastąpi planowana przez Jobsa rewolucja od dołu?

Pomimo, iż ekosystem firmy Apple z racji swojego zamknięcia nazywany jest często rezerwatem, to wiele działań firmy stoi w sprzeczności z tą opinią. Wystarczy wziąć pod uwagę takie aspekty jak zapewnianie dostępności produktów osobom niepełnosprawnym, działalność charytatywną, edukację czy wspieranie środowisk LGBT, by stwierdzić, iż Apple jest otwarte na otaczający świat.

Powyżej wymieniłem tylko kilka państw, w których produkty firmy z Cupertino nie są dostępne bądź dostęp do nich jest ograniczony. W stosunku do reszty jabłkowego świata to one są prawdziwymi rezerwatami. Jednak i tam, pomimo restrykcji, mieszkańcy używają chętnie produktów Apple, przyczyniając się do rozszerzenia granic zasięgu firmy. Dlatego wkrótce nadgryzione logo Apple przestanie reprezentować zasięg ozdobionych nim produktów.

Ilustracja: ideeconcept.pl

komentuj

CleanMyMac X

Najbardziej przyjazne narzędzie do rozwiązywania problemów na Macach. Usuwaj śmieci systemowe, niepotrzebne lub szkodliwe programy i optymalizuj wydajność Twojego Maca.

Dostań zniżkę 5% na stronie

macpaw.com/myapple

#6
6/2015

MyApple
magazyn
Nr 6/2015(6)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Cupertino
Max
Kijów
Krystian
Podróże
fanboya
Czynnik ludzki w Apple Music | Co dalej z Apple TV? | Pogłoski o nowych iPhone'ach
Zamienniki aplikacji | Powrót do szkoły | Programy do edycji fotografii
Lifeproof fre power | Przygody w świecie mobilnym

Z wizytą w MacPaw

Krystian Kozerawski

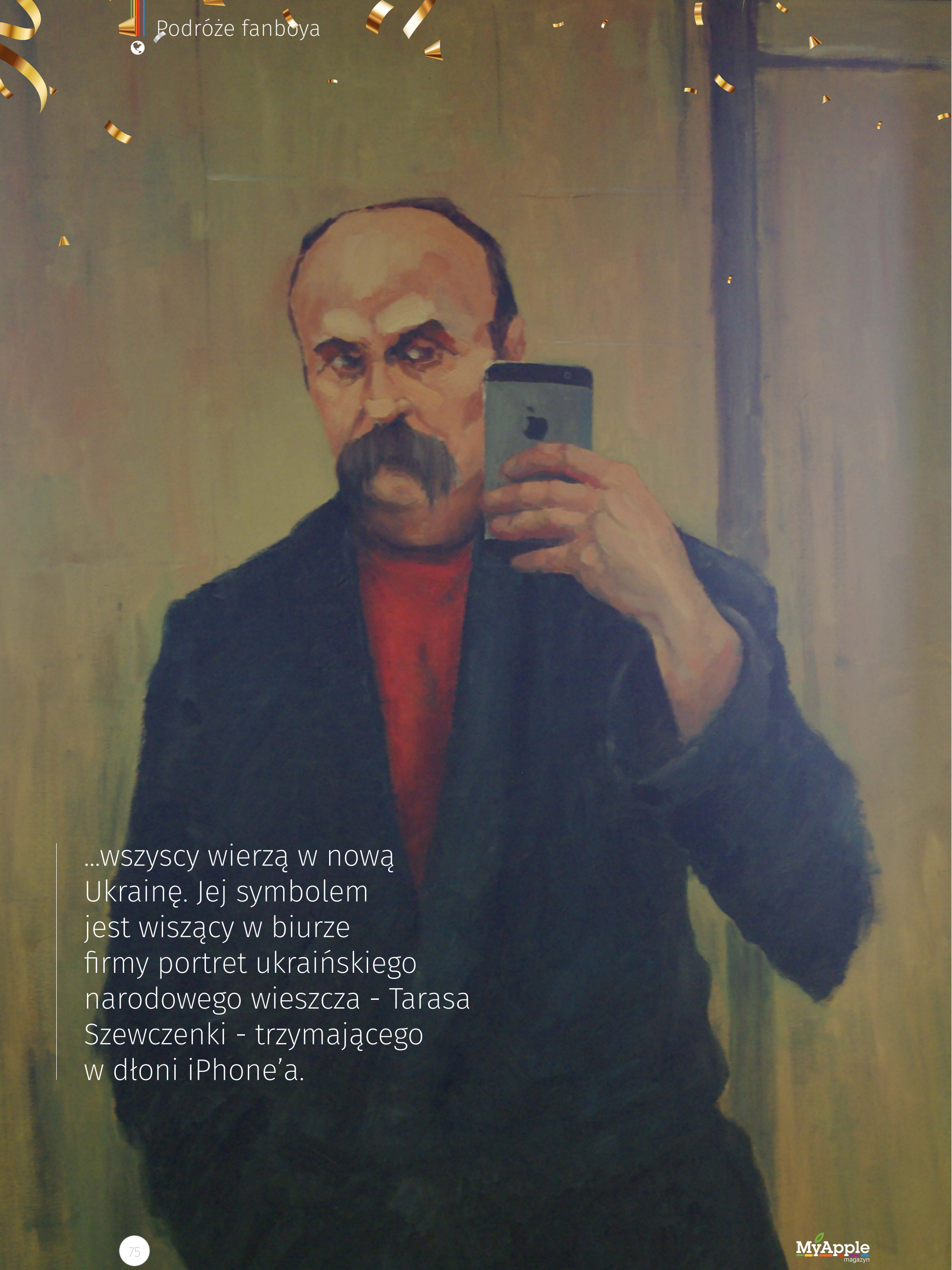
Aplikacji, takich jak CleanMyMac, Hider 2, Gemini, nie trzeba nikomu przedstawiać. Zwłaszcza tych pierwszych z wymienionych, które są dostępne na rynku od ośmiu lat. Moja przygoda z komputerami Mac zaczęła się mniej więcej w tym czasie i o CleanMyMac usłyszałem dość szybko. Twórcą tych programów i założycielem wydającej je firmy MacPaw jest Oleksandr Kosovan.

Od pasjonata do przedsiębiorcy

Oleksandr już jako student pasjonował się produktami Apple. W połowie ubiegłej dekady, zarabiając 200 hrywien miesięcznie (około 20 dolarów), nie mógł sobie jednak pozwolić na zbyt wiele. W jednym z kijowskich sklepów kusił go iMac lampka, ale pieniędzy starczyło tylko na klawiaturę. Ojciec i brat Oleksandra, jak wielu Ukraińców, wyemigrowali za pracą na Zachód, do Paryża. Dzięki ich wsparciu i własnym oszczędnościom udało mu się kupić PowerBooka. W tym czasie był chyba jedynym studentem na uniwersytecie w Kijowie, który pracował na Macu. Wspomina on, że wykładowcy patrzyli na niego wilkiem, bo jako jedyny robił notatki na laptopie. Swoją pracę dyplomową - program oparty o sieć neuronową do odczytywania ze zdjęć stanów liczników na wodę - także napisał na Macu.

Pracując na PowerBooku, zaczął poznawać tajniki systemu OS X. Jakiś czas później Apple ogłosiło przejście na procesory Intela. Dwuletni PowerBook znalazł nowego właściciela. Oleksandra nie było jednak stać na nowy komputer z procesorem Intela. Zbudował więc na bazie swojego peceta hackintosha. Tego typu maszyny stawały się popularne wśród studentów, których oszczędności nie pozwalały na zakup oryginalnych komputerów Apple. Postawienie OS X na pececie w owym czasie wymagało sporo pracy. Oleksandr pisał sterowniki i dostosowywał system do swojego komputera. Dzięki temu poznał bardzo dobrze architekturę Mac OS X. To wtedy stworzył własne aplikacje, które okazały się strzałem w dziesiątkę - CleanMyMac i MacHider (obecnie znany pod nazwą Hider 2). Pisał je głównie dla siebie, jednak po umieszczeniu ich wersji beta w jednym z repozytoriów oprogramowania bardzo szybko pojawili się chętni na kupno pełnych wersji.

Niemal całe biuro, poczynając od ekspresu do kawy, przez sale konferencyjne i ekrany projekcyjne, a na gazowym kominku kończąc, oparte jest o technologię smart home i można nim zarządzać wprost z iPhone’a. Część aplikacji sterujących urządzeniami w biurze stworzyli programiści MacPaw..



...wszyscy wierzą w nową Ukrainę. Jej symbolem jest wiszący w biurze firmy portret ukraińskiego narodowego wieszcza - Tarasa Szewczenki - trzymającego w dłoni iPhone'a.

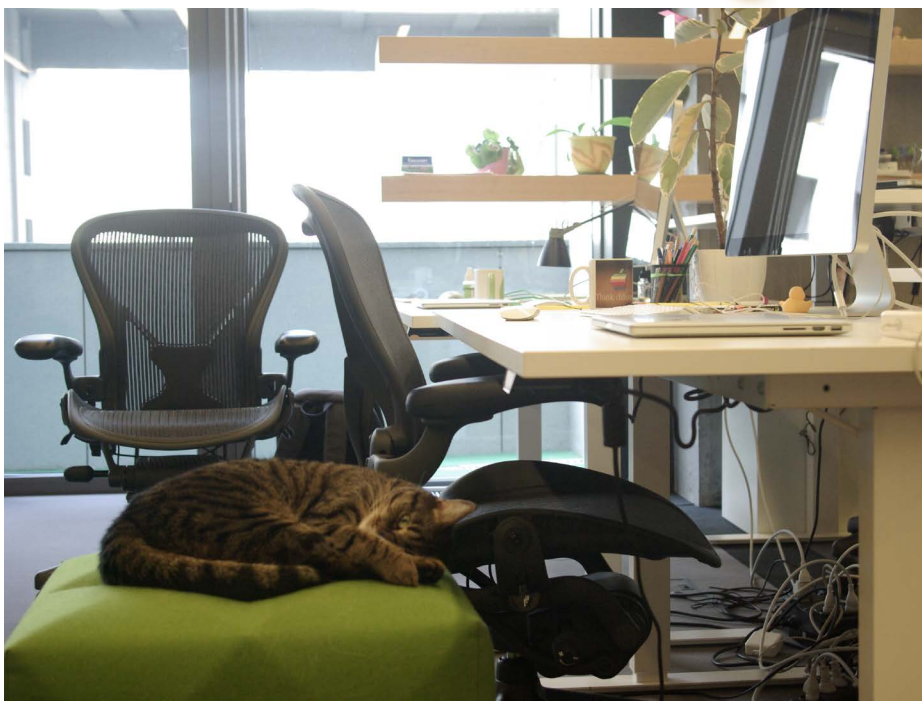
„Marzyłem o swojej własnej firmie. O firmie takiej jak Omnigroup CultureCode. Uczyłem się z ich doświadczeń. Starałem się też wypromować swoje programy."

Pojawiali się klienci, powstała więc firma i strona internetowa. Jak Oleksandr przyznaje, nazwa wybrana została przy okazji poszukiwania odpowiedniej domeny. Nawiązywała nie tylko bezpośrednio do komputerów Mac, ale i do poszczególnych wersji systemu OS X, których nazwy pochodziły od dużych kotów (w tym wypadku chodziło o odcisk kociej łapy). W owym czasie rodziło się też już środowisko kijowskich programistów piszących aplikacje dla komputerów Apple. Oleksandrowi pomógł m.in. Iwan Ablamski, który później założył firmę Coppertino, znaną obecnie przede wszystkim ze świetnego odtwarzacza muzycznego dla iOS i OS X o nazwie Vox.

6 stycznia 2009 roku na stronie MacPaw.com ruszyła sprzedaż CleanMyMac i MacHider. W owym czasie firma, choć sprzedawała już sporo, nie była jeszcze dochodowa. W wywiadzie dla rosyjskiego serwisu macosworld.ru Oleksandr wspominał, że pod koniec każdego tygodnia dojadali resztki z lodówki i że poczucie humoru pozwoliło mu utrzymać się na powierzchni, gdy brakowało mu już sił.

W 2009 roku w MacPaw, w biurze o powierzchni 23 metrów kwadratowych ze starymi meblami zebranymi z różnych miejsc, pracowało pięć osób. W 2012 było już 30 pracowników, a obecnie jest ich już ponad 80. Firma od dawna nie jest już startupem i - zdaniem Julii Petryk, PR Manager firmy - nie chce już być za taki postrzegana. Obecne biuro MacPaw liczy dobrze ponad 500 metrów kwadratowych i pełne jest nowoczesnych technologii.

Każdy z zespołów posiada swoją własną przeszkloną salę, na pracowników czekają także niewielkie przedziały do pracy w odosobnieniu i dwa przestronne tarasy. Jest też laboratorium wyposażone w drukarkę 3D i sprzęt elektroniczny, w którym raz w tygodniu w piątek mogą oni pracować nad swoimi własnymi projektami. Niemal całe biuro, poczynając od ekspresu do kawy, przez sale konferencyjne i ekrany projekcyjne, a na gazowym kominku kończąc, oparte jest o technologię smart home i można nim zarządzać wprost z iPhone'a. Część aplikacji sterujących urządzeniami w biurze stworzyli programiści MacPaw.



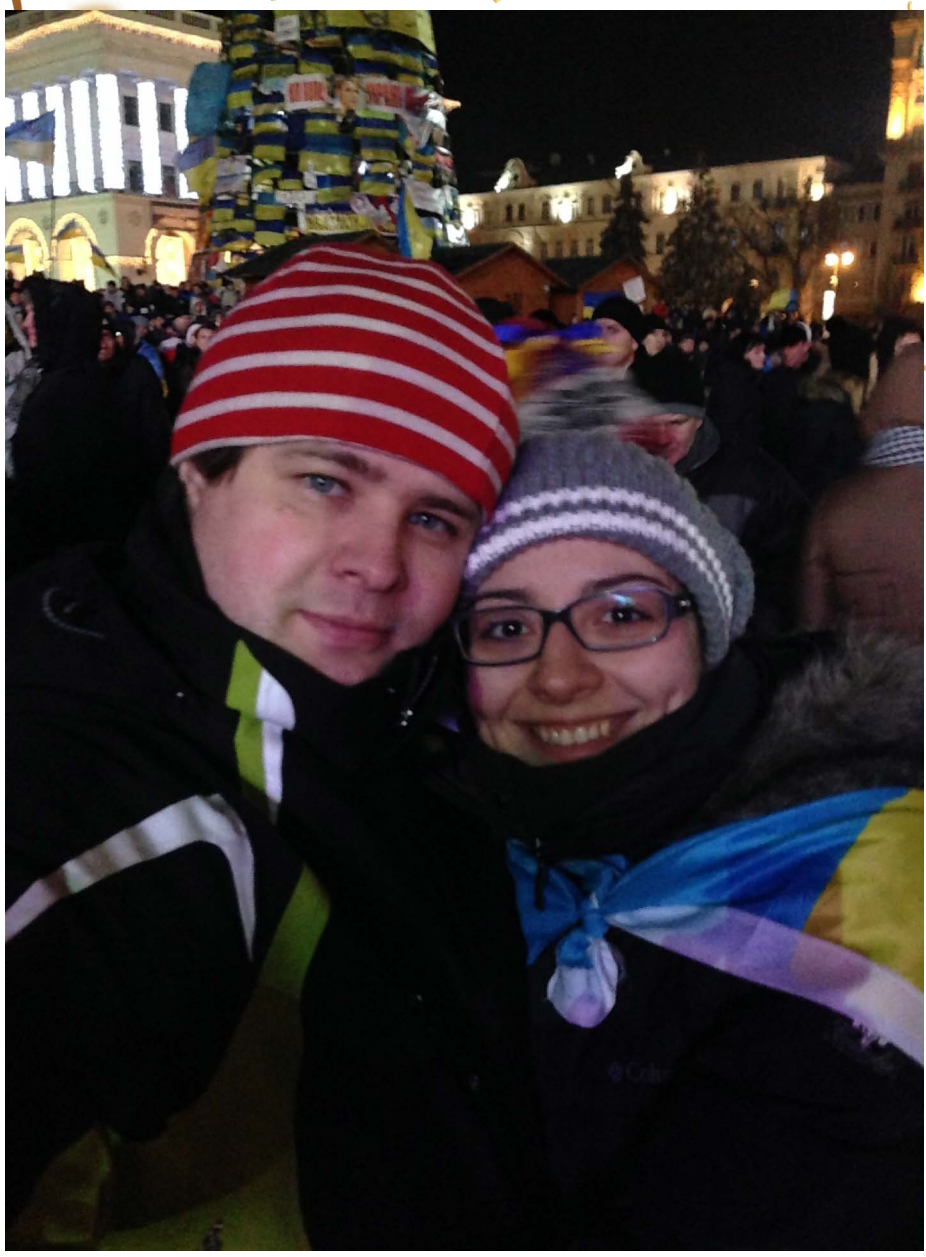
Pisząc o biurze MacPaw, nie mogę nie wspomnieć o szwendających się po nim kotach - Fixlu i Hooverze. Zwierzęta w firmie ocieplają i tak już dobrą atmosferę. Ma to niebagatelne znaczenie w firmie, która stara się tworzyć możliwie najlepsze aplikacje. Trzeba pamiętać, że MacPaw to jednak przede wszystkim miejsce pracy. Oleksandr wymyślił ciekawy system dodatkowej motywacji dla swoich pracowników - wewnętrzną walutę, nazwaną od jednego z kotów - Fix.

Poza wynagrodzeniem pracownicy otrzymują także dodatkowo nagrody w postaci bitych specjalnie dla MacPaw monet, którymi można płacić w znajdujących się w biurze automatach z napojami czy produktami spożywczymi.

MacPaw
RECEPTION

UA-KYIV
100%
20:08
Четверг, 17 июля
UA-KYIV
100%
20:14
Вторник, 1 июля

Szcze ne wmerła Ukrajina



Przez lata mojej przygody z aplikacjami dla OS X i iOS co rusz odkrywałem, że popularne wśród użytkowników programy zostały stworzone na Wschodzie, przede wszystkim właśnie na Ukrainie. Clean My Mac i inne aplikacje stworzone przez zespół MacPaw nie są tutaj wyjątkami. Wspomniałem już o firmie Coppertino, która obecnie promuje swój odtwarzacz Vox, ale są też inne, jak choćby MacPhun ze świetnymi aplikacjami dla OS X i iOS do obróbki zdjęć czy Softorino ze swoim konwerterem plików multimedialnych usprawniającym ich przesyłanie z komputera Mac na urządzenia z iOS. W Kijowie działa także ZeoBit, twórca MacKeepera. Jest wreszcie mieszcząca się w Odessie firma Readdle, która stworzyła świetne aplikacje dla iOS, jak Documents, Scanner czy klient poczty Spark.

Oczywiście to, że w Kijowie znaleźć można wielu świetnych programistów, nie jest niczym wyjątkowym. W Polsce też mamy rzesze świetnych programistów. Mnie interesowało jednak to, jak to możliwe, że w kraju, który przez niemal całe poprzednie stulecie znajdował się w Związku Radzieckim (lub jak kto woli Związku Sowieckim) i który przez pierwsze 20 lat swojej niepodległości zżerany był przez korupcję i nepotyzm, rodzą się nie tylko świetne aplikacje, ale przede wszystkim świetne pomysły na ich stworzenie. Mam przy tym świadomość, że moje pytanie w dużym stopniu wynika z nieznajomości tego bliskiego nam kraju oraz z panujących na jego temat stereotypów.

> Niektórzy z amerykańskich użytkowników komputerów Mac nie chcieli nawet wypróbować jego programów, bo nie wiedzieli gdzie leży Ukraina, albo że nie jest już częścią Związku Radzieckiego, a on sam nie pracuje dla KGB.

Oleksandr nie ma na nie prostej odpowiedzi. Uważa jednak, że ogromne znaczenie ma system kształcenia. Jego zdaniem akurat edukacja, a przede wszystkim nauczanie przedmiotów ścisłych, w czasach Związku Radzieckiego była na Ukrainie na bardzo wysokim poziomie. Z biegiem lat w niepodległej Ukrainie uległo to zmianie na niekorzyść. Wiele osób otrzymało jednak wiedzę od nauczycieli starej daty, prawdziwych pasjonatów, którzy zainspirowali je do dalszego własnego rozwoju. Poza tym komputery różnej konstrukcji były dostępne na Ukrainie jeszcze w minionej epoce.

W rozmowie z Oleksandrem przyznałem, że również moje postrzeganie Ukrainy oparte jest w pewnym stopniu na stereotypach. On zaś odpowiedział, że w minionych latach sam się z nimi niekiedy spotykał. Niektórzy z amerykańskich użytkowników komputerów Mac nie chcieli nawet wypróbować jego programów, bo nie wiedzieli nawet, gdzie leży Ukraina, albo że nie jest już częścią Związku Radzieckiego, a on sam nie pracuje dla KGB.

MacPaw to z jednej strony firma międzynarodowa, w której pracują razem i przyjaźnią się nie tylko Ukraińcy, ale także Rosjanie (np. pochodzący z jednego z tajnych i zamkniętych miast w Rosji twórca logo Clean My Mac Dmitry Novikov) i Amerykanie. Z drugiej jednak, jak przyznaje sam Oleksandr, wszyscy wierzą w nową Ukrainę. Jej symbolem jest wiszący w biurze firmy portret ukraińskiego narodowego wieszcza - Tarasa Szewczenki - trzymającego w dłoni iPhone'a.

O nową Ukrainę walczyli zresztą sami pracownicy MacPaw. Firma wsparła finansowo rewolucję, a Oleksandr wraz z przyjaciółmi walczył z Berkutem na Majdanie. Przyznaje, że wydarzenia, które miały miejsce w latach 2013 i 2014 oraz agresja Federacji Rosyjskiej, spowodowały zwrot w myśleniu ogromnej rzeszy Ukraińców. Ludzie zaczęli sobie pomagać i myśleć nie tylko o sobie, ale także o innych. Czuje się to nie tylko w biurze MacPaw, ale i na ulicach Kijowa.

Oleksandr wspomina także, że przed rewolucją myślał o przeniesieniu firmy za granicę, na Zachód, bo państwo ukraińskie chyliło się ku upadkowi. Teraz widać już światło w tunelu i zmianę mentalności całego społeczeństwa. MacPaw przynajmniej na razie zostaje w Kijowie.

Fotografie wnętrza biur Mac Paw - Kijów: archiwum Autora
Fotografia Ołeksandra z Majdanu

komentuj

Przygody ze światem mobilnym:
wczesne lata

Steve Sande

W ostatnim numerze MyApple Magazynu czytelnicy mogli przeczytać moją krótką i osobistą historię - osoby, która korzystała z komputerów przed nadejściem ery PC. W tym opowiem o moich spotkaniach z urządzeniami mobilnymi, od programowalnych kalkulatorów po iPhone'a i iPada. W mojej wędrówce przez świat urządzeń mobilnych znajdziecie te, które znacie oraz takie, o których nigdy wcześniej nie słyszeliście.

Programowalne kalkulatory

> Przypominam sobie grę, którą napisałem na HP-41CV. Gracz kierował w niej statkiem kosmicznym uciekającym przed obcymi. Musiał on wejść w „nadprzestrzeń”, aby się od nich uwolnić.

Wierzcie mi lub nie, ale na Uniwersytecie Kolorado, kiedy w 1974 roku rozpoczynałem tam studia, nie można było używać kalkulatorów. Wszyscy studenci inżynierii lądowej i wodnej wyposażeni byli w suwaki logarytmiczne, ale większość z nas i tak posiadała pierwsze kalkulatory naukowe. Mój nie był markowy, nie pamiętam jego nazwy, wykorzystywał jednak tradycyjne operacje matematyczne. Wielu studentów, w tym moja przyszła żona, wybierało popularny w owym czasie kalkulator Hewlett-Packard HP-35. Do wykonywania operacji wykorzystywał on odwrotną notację polską (RPN), bazującą na pomyśle polskiego logika i matematyka Jana Łukasiewicza. W tym czasie użytkownicy kalkulatorów HP wykorzystujących odwrotną notację polską (nie posiadających klawisza ze znakiem równości) oraz ci korzystający z kalkulatorów Texas Instruments z algebraicznym systemem operacyjnym toczyli ze sobą niemal religijną wojnę. Na szczęście mój kalkulator nie należał do żadnego z obozów, udawało mi się więc uniknąć najcięższych potyczek pomiędzy nimi.

W 1978 roku, kiedy uzyskałem tytuł inżyniera, większość z moich znajomych przesiadła się na programowalne kalkulatory. Początkowo zakochałem się w TI-59, przepięknym małym kalkulatorze z wyświetlaczem LED, wbudowanym czytnikiem kart magnetycznych i możliwością wyposażenia go w drukarkę. Używałem go głównie do przeprowadzania różnych kalkulacji, potrzebnych w mojej pracy.

Pojawił się jednak inny programowalny kalkulator, który przykuł moją uwagę i przeciągnął mnie z obozu Texas Instrument do świata HP. Był to model HP-41CV. Tak jak TI-59, HP-41CV wyposażony był w czytnik kart magnetycznych. Można go było jednak usunąć, by zmniejszyć wagę i wielkość samego kalkulatora. Prawdziwą rewolucją w jego przypadku był ekran alfanumeryczny, dzięki któremu można było pisać programy, w tym takie, które prosiły użytkownika o wprowadzenie danych, a następnie wyświetlały rezultaty w zrozumiałej formie. Wielu inżynierów, z którymi współpracowałem, posiadało jeden z dwóch modeli tego kalkulatora - HP-41CV lub HP-41CX, stworzyliśmy nawet w naszej firmie „klub użytkowników komputerów podręcznych”.

Przypominam sobie grę, którą napisałem na HP-41CV. Gracz kierował w niej statkiem kosmicznym uciekającym przed obcymi. Musiał on wejść w „nadprzestrzeń”, aby się od nich uwolnić. Było to jednak uzależnione m.in. od siły ciągu silników, określonej przez użytkownika liczbą od 1 do 10 i kilku innych losowych czynników. Można było zdobyć

punkty lub zostać zniszczonym przez obcych. Patrząc przez pryzmat istniejących już wtedy gier zręcznościowych - moja była bardzo nudna.

Cyfrowe organizery

Kolejna rewolucja w świecie mobilnych komputerów zaczęła się wraz z pojawieniem się tzw. „cyfrowych organizerów". I choć większość z nich była tylko prostymi kalkulatorami (wykonującymi jedynie operacje dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia) rozbudowanymi o kilka dodatkowych funkcji, oferowały coś, co można uznać za podstawę wszystkich urządzeń mobilnych, jakie miały się pojawić - możliwość przechowywania danych kontaktowych, kalendarzy i notatek. Korzystałem z kilku tego typu urządzeń, odkrywając, że większość z nich była bardzo trudna w obsłudze. Wciąż posiadam Casio BOSS SF-8000, typowy przykład takiego właśnie cyfrowego organizera.

Newton MessagePad

W 1992 roku do fanów Apple zaczęły dochodzić informacje o nowym produkcie tej firmy, którego premiera planowana była na sierpień 1993 roku - chodziło o Newton MessagePad. Aby rozbudzić emocje, Apple ujawniło prasie wiele informacji dotyczących tego, co będzie potrafić nowe urządzenie. Było to m.in. rozpoznawanie pisma ręcznego, pozwalające obejść się bez klawiatury oraz funkcja nazwana Newton Intelligence, która zamieniała pismo odręczne na łatwe do wykorzystania porcje informacji.

Newton Intellgence było prekursorem funkcji rozpoznawania informacji w Mac OS X i iOS. Kiedy więc napisałbym „lunch z Krystianem, jutro w Big Bill's NY Pizza", Newton Intelligence utworzyłoby w kalendarzu spotkanie z Krystianem Kozerawskim, zaplanowane na dany

dzień i w godzinach, które określiłem w ustawieniach jako pora lunchu, w mojej ulubionej pizzerii.

Byłem tak zafascynowany Newtonem, że kupiłem go podczas odbywających się w 1993 roku w Bostonie targów Macworld Expo, zaraz po tym, gdy pojawił się w sprzedaży. Zapisałem się także do otwartego przez Apple programu dla deweloperów. Zrobiłem to nie tylko dlatego, że byłem przekonany o tym, że potrafię programować, ale także dlatego, że w owym czasie Apple dawało 50% upust na sprzęt oferowany deweloperom zarejestrowanym w tym programie.

Od czasu pierwszego modelu (znanego jako MessagePad 100) po jego ostatnią wersję (MessagePad 2100) rozpoznawanie tekstu znacznie usprawniono. Zła opinia na temat tych urządzeń wryła się jednak w publiczną świadomość.

System operacyjny Newton OS posiadał swój własny język programowania - NewtonScript oraz zestaw narzędzi deweloperskich Newton ToolKit (NTK). Sam język programowania był wyjątkowy, jak i system plików nazwany „soup” używany przez to urządzenie. Tak jak jest to współcześnie w przypadku iOS tworzonego w Xcode, aplikacje pisane w NewtonScript musiały być tworzone na Macu i z tego komputera były przenoszone na Newtona. Bardzo trudno wynajdywało się w nich błędy i równie trudno było rozwiązać pojawiające się w aplikacjach problemy. Po kilku latach przysłowiowego walenia głową w mur, kiedy próbowałem stworzyć proste aplikacje, w końcu się poddałem.

Newton był moim zdaniem niesprawiedliwie krytykowany za słabe rozpoznawanie tekstu odręcznego. Od czasu pierwszego modelu (znanego jako MessagePad 100) po jego ostatnią wersję (MessagePad 2100) rozpoznawanie tekstu znacznie usprawniono. Zła opinia na temat tych urządzeń wryła się jednak w publiczną świadomość.

Oczywiście nie oznacza to, że Newtony produkowane przez Apple, Sharpa i Motorolę były idealne. Miały straszne problemy z długością pracy na baterii, ekrany bardzo łatwo się rysowały, a przy tym były strasznie drogie. Jednak w latach 1993 - 1998 używałem ich stale, namawiając innych ludzi do korzystania z tych urządzeń.

Jedną z rzeczy, które mogłem robić na Newtonie, było wysyłanie i odbieranie wiadomości e-mail w serwisie eWorld. Przypominam sobie dwie sceny z tej stosunkowo krótkiej epoki (później byłem w stanie używać innych programów pocztowych). Jedna, to gdy korzystałem z Newtona wyposażonego w kartę z modemem, łącznik akustyczny (urządzenie takie mogliście zobaczyć m.in. w filmie Gry Wojenne) i jeden z wczesnych telefonów komórkowych, po to by połączyć się bezprzewodowo z serwisem eWorld. Korzystałem też z tego samego akustycznego łącznika z modemem podczas mojej wyprawy do Europy w 1995 roku, by wysłać maile do współpracowników w Stanach Zjednoczonych. Nie było łatwo być pionierem mobilnej komputeryzacji, z pewnością jednak dawało to wiele radości.

> Steve Jobs anulował całą linię Newtonów. Jako fan i orędownik Newtona byłem tak wkurzony, że nie kupiłem kolejnego Maca przez następne cztery lata.

Magic Cap

Będąc fanem Newtona, od czasu do czasu zmieniałem platformę, jeśli tylko coś bardziej intrygującego pojawiło się na rynku. Tak było z Motorolą Envoy, bezprzewodowym PDA, korzystającym z graficznego interfejsu użytkownika, przypominającym pokoje, w których wykonywane były różne zadania. System operacyjny tego urządzenia nazywał się Magic Cap. Instalowany był też na urządzeniu Sony Magic Link. Niestety wydajność montowanych w tych urządzeniach procesorów była zdecydowanie za mała w stosunku do stojących przed nimi zadań, związanych m.in. z wyświetlaniem prostej grafiki na ekranie, stąd też były one strasznie powolne. Obraz ten dopełniają absurdalne w połowie lat 90. koszta bezprzewodowego internetu. Za 150 dolarów miesięcznie mogłem przesłać kilka megabajtów z prędkością 300 bodów.

Na marginesie warto wspomnieć, że cały projekt platformy The Magic Cap prowadzony był przez Tony'ego Fadella, który w późniejszym czasie zyskał sławę jako twórca iPoda i współzałożyciel Nest Labs, a który obecnie pracuje nad kolejną generacją Google Glass.

Podsumowanie

Jeden z dni w lutym 1998 roku nie należał do przyjemnych. Steve Jobs, który niedawno wrócił do Apple jako tymczasowy CEO, anulował całą linię Newtonów. Jako fan i orędownik Newtona byłem tak wkurzony, że nie kupiłem kolejnego Maca przez następne cztery lata. Ostatecznie jednak w 2007 roku, kiedy oglądałem Jobsa prezentującego pierwszego iPhone'a podczas targów Macworld Expo, wszystko zostało wybaczone.

Newton MessagePad przegrał nie dlatego, że był produktem pełnym wad, ale dlatego, że Apple nie było jeszcze na tyle dojrzałe, by wypuścić mobilne urządzenie, które byłoby stabilne, posiadałoby dobre środowisko tworzenia aplikacji oraz powszechnie dostępny sklep, w którym te ostatnie mogłyby być sprzedawane. Świat musiał także poczekać na to, aż sieci komórkowe zainwestują miliardy w stworzenie globalnej, cyfrowej sieci, która pozwoliłaby spiąć te wszystkie urządzenia.

Przyglądając się ewolucji mobilnych urządzeń zrozumiałem dwie rzeczy, że zawsze jest coś lepszego tuż za rogiem i że mamy okazję żyć w nadzwyczajnym okresie historii ludzkości.

Ilustracje: Jonathan Zufi, http://iconicbook.com
Seth Morabito, Sven Petersen

#7
7/2015

MyApple
magazyn
Nr 6/2015(6)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Cupertino
Max
Kijów
Krystian
Podróże
fanboya
Czynnik ludzki w Apple Music | Co dalej z Apple TV? | Pogłoski o nowych iPhone'ach
Zamienniki aplikacji | Powrót do szkoły | Programy do edycji fotografii
Lifeproof fre power | Przygody w świecie mobilnym

Nienasyceni i nierozsądni

- byli pracownicy Apple

Max Pijanowski

Do kogo należy tytuł pierwszego byłego pracownika firmy Apple? Choć dla założonej 1 kwietnia 1976 roku firmy wybrano nazwę „Apple", co może wydawać się dobrym żartem primaaprilisowym, to równie dobrą byłaby „Steve^2", gdyż takie imię nosiła dwójka jej założycieli - Steve Jobs i Steve Wozniak. Są oni dzisiaj uważani za jedynych twórców Apple, jednak na umowie założycielskiej firmy widnieje jeszcze jedno nazwisko. Na realizację pierwszego zamówienia na komputer - Apple I - wspomniana dwójka potrzebowała pieniędzy. Co prawda, dzięki sprzedaży Volkswagena Jobsa oraz kalkulatora HP–65 Wozniaka, udało im się zebrać 500 dolarów, jednak w dalszym ciągu było to zbyt mało. Brakującą kwotę dołożył Ronald Wayne, stając się tym samym trzecim wspólnikiem firmy. Nie na długo. Obawiając się straty zainwestowanych w Apple pieniędzy, po dwunastu dniach Wayne sprzedał posiadane 10% udziałów za kwotę 800 dolarów. Dlatego tytuł pierwszego byłego pracownika Apple należy do niego. Najbardziej pechowego również, gdyż odchodząc z firmy popełnił błąd, który drogo go kosztował. Już sześć lat później, zamiast kilkuset dolarów, za swoje udziały otrzymałby 1,5 miliarda dolarów i, jak sam 81-letni Wayne mówi, mógłby wkrótce zostać najbogatszym człowiekiem na cmentarzu.

„Pracownicy Apple nie tworzą samych produktów – tworzą rzeczy niesamowite, które potrafią rewolucjonizować całe branże. Dołącz do Apple i pomóż nam zmieniać świat na lepsze” - w taki sposób odwiedzający oficjalną stronę firmy namawiani są do podjęcia pracy na rzecz Apple. Brakuje tam tylko - wzorowanego na plakacie werbunkowym amerykańskiej armii - zdjęcia Jobsa wskazującego palcem w naszym kierunku, opatrzonego podpisem: „I want you”. Choć przez blisko 40 lat istnienia firmy takiego wezwania posłuchało tysiące osób, nie wszystkim udało się zmienić świat, a przynajmniej nie na miarę oczekiwań Apple. Dlatego na liście jej byłych pracowników do Ronalda Wayne’a dołączyły kolejne nazwiska.

> ...wydał swoją biografię; przez kilka lat prowadził zajęcia komputerowe w szkole podstawowej; brał udział w zawodach robotów z klocków Lego; zajął 10. miejsce w amerykańskiej edycji programu „Taniec z gwiazdami” oraz produkował smartfony, które zyskały popularność wśród amerykańskiej młodzieży i celebrytów...

Obecnie żaden z trójki założycieli Apple nie jest już jej pracownikiem. Choć nie potrafię odpowiedzieć na pytanie, czym obecnie zajmuje się Steve Jobs, musi być to coś naprawdę amazing, gdyż jego ostatnie słowa przed śmiercią brzmiały: „Oh wow. Oh wow. Oh wow”.

Wspomniany Ronald Wayne po opuszczeniu Apple zaczął sprzedawać znaczki pocztowe. To na pewno pasjonujące zajęcie dla osoby, która pracowała wcześniej dla Atari, Apple i Lawrence Livermore National Laboratory, czyli jednego z największych amerykańskich ośrodków badań naukowych nad bronią jądrową. Gdyby Wayne posiadał dzisiaj swoje 10% udziałów w Apple, byłyby one warte 60 miliardów dolarów. Będąc na jego miejscu, też na pewno sprzedawałbym znaczki i tak jak on nie kupowałbym produktów firmy Apple. Z powodu frustracji.

Podczas podziału kapitału akcyjnego firmy niektórych z jej pracowników potraktowano mniej sprawiedliwie niż pozostałych. Poszkodowanym pomógł trzeci z założycieli firmy - Steve Wozniak, który przekazał im około 80 tysięcy własnych akcji, czyniąc obdarowanych milionerami. Sam Woz unikał sprawowania władzy w stworzonej przez siebie firmie, pracując dalej w Apple na stanowisku inżyniera. Choć do dziś firma wypłaca mu około 120 tysięcy dolarów rocznie, Wozniak swoją pracę dla Apple zakończył w 1985 roku. Przez kolejne lata zajmował się on realizacją m.in. projektu CL9, w ramach którego powstał pierwszy uniwersalny pilot zdalnego sterowania, oraz projektu Wheels of Zeus, czyli systemu, który - działając podobnie do dzisiejszych lokalizatorów - miał pomagać ludziom w szybszym odnajdywaniu zagubionych przedmiotów.

To oczywiście nie jedyne zadania, jakich wykonania Wozniak podjął się w ciągu trzech dekad odkąd odszedł z Apple. Jako główny inżynier firmy Fusion-io, podczas jej debiutu na nowojorskiej giełdzie uderzył w dzwon otwarcia notowań; wydał swoją biografię „iWoz: From Computer Geek to Cult Icon: How I Invented the Personal Computer, Co-Founded Apple,

... firmę Danger założył Andy Rubin, były inżynier w Apple i przyszły twórca systemu z logo zielonego robota. Jeżeli patentowanie prostokąta z zaokrąglonymi rogami uznać za zasadne, to Apple powinno opatentować także nazwę Android, ponieważ samo ją wymyśliło.

and Had Fun Doing It"; przez kilka lat prowadził zajęcia komputerowe w szkole podstawowej; brał udział w zawodach robotów z klocków Lego; zajął 10. miejsce w amerykańskiej edycji programu „Taniec z gwiazdami" oraz produkował smartfony, które zyskały popularność wśród amerykańskiej młodzieży i celebrytów. Nie, nie były to iPhone'y.

Założona w 2000 roku firma Danger Inc., w której Wozniak zajmował stanowisko jednego z dyrektorów, wyprodukowała telefon Sidekick, znany także pod nazwą Hiptop. Co prawda było za wcześnie, aby urządzenie mogło działać w oparciu o system iOS czy Android, jednak firmę Danger założył Andy Rubin, były inżynier w Apple i przyszły twórca systemu z logo zielonego robota. Jeżeli patentowanie prostokąta z zaokrąglonymi rogami uznać za zasadne, to Apple powinno opatentować także nazwę Android, ponieważ samo ją wymyśliło. Powszechnie uważa się, iż system Android został tak nazwany od imienia jego twórcy, czyli wspomnianego Andy Rubina. Tak naprawdę to on sam był tak nazywany już w 1989 roku przez współpracowników z Apple, ze względu na swoje zamiłowanie do robotyki.

Firma Danger Inc. trafiła ostatecznie w ręce Microsoftu, a Android Inc. przejęło Google, gdzie Andy Rubin przez kolejne 10 lat sprawował funkcję wiceprezesa odpowiedzialnego za stworzony przez siebie system i chwilowo zarządzał działem robotyki giganta z Mountain View. Po odejściu z firmy Google w ubiegłym roku Andy Rubin zajął się projektem „inkubatora" startupów technologicznych i zobaczymy, co tym razem się z tego urodzi.

Budowanie od podstaw nowej marki smartfonów to ciężka praca, dlatego zawsze dobrze jest mieć kilka osób na pokładzie, które wiedzą, jak się to robi. Z takiego założenia wyszła firma Nextbit. Ten niezależny producent smartfonów zatrudnia byłych pracowników takich firm, jak: Google, Amazon, HTC oraz Apple. Aby rozpocząć produkcję pierwszego własnego urządzenia, modelu Robin, jego twórcy za pośrednictwem serwisu Kickstarter zbierają potrzebne na ten cel 500 tysięcy dolarów. W chwili pisania tego tekstu do końca kampanii pozostało 28 dni, a aktualna zebrana kwota wynosi już ponad 666 tysięcy dolarów. Szatan nie telefon!

> Na oficjalnej liście pracowników Markkula miał numer 03, zaraz po Wozniaku i Jobsie lub po Jobsie i Wozniaku, bo w końcu Steve Jobs zmienił sobie numerację z 02 na 00. Markkula pozostał w Apple do 1997 roku, by po swoim odejściu założyć przedsiębiorstwo Echelon Corporation.

John Sculley, który od 1983 do 1993 roku jako CEO firmy kierował Apple, obecnym fanom tej marki jest znany głównie za sprawą wypowiedzi Steve'a Jobsa, który słowami: „Czy chcesz przez resztę życia sprzedawać słodzoną wodę, czy wolisz iść ze mną i zmieniać świat?" namówił go do przejścia z firmy Pepsi do Apple. Sculley, pomimo iż jego czas w Cupertino dawno minął, nadal chce ten świat zmieniać. Tym razem na własną rękę, dzięki założonej przez siebie firmie - Obi Worldphone, która jak sam zapewnia zaoferuje klientom dobrze wykonane smartfony w niskiej cenie.

Urządzenia, które pojawią się w wybranych krajach już w październiku, zaprojektowała amerykańska firma Ammunition. Została ona stworzona przez Roberta Brunnera, byłego dyrektora wzornictwa przemysłowego w firmie Apple pomiędzy rokiem 1989 a 1997. Choć on sam żartuje, że gdy umrze, na jego nagrobku zostaną wyryte jedynie słowa: „Tu leży facet, który zatrudnił Jonathana Ive'a", to publikowane na kilku kontynentach projekty produktów jego autorstwa wygrały 23 nagrody IDSA – Industrial Designers Society of America i można je oglądać m.in. w MOMA - Muzeum Sztuki Współczesnej w Nowym Jorku.
Prócz Sculleya stanowisko dyrektora generalnego Apple zajmowało jeszcze sześć osób. Tak jak napisałem wcześniej, nie wiem, czym obecnie zajmuje się Steve Jobs, być może projektem iGod, a o tym, co robi obecny CEO firmy Tim Cook, możecie przeczytać w naszym serwisie. Co z pozostałymi?

Pierwszym CEO firmy z Cupertino został Michael Scott, pełniący tę funkcję w latach 1977-1981. Swoje stanowisko stracił, gdy bez wyraźnego powodu zwolnił 40 pracowników firmy, w tym połowę zespołu komputera Apple II, kwitując to wypowiedzią: „Powiedziałem, iż kiedy bycie CEO Apple przestanie być zabawne, odejdę, ale teraz zmieniłem zdanie. Kiedy przestanie być zabawne, będę zwalniał pracowników, dopóki nie będzie takie po-

nownie". W swojej kolejnej pracy Scott, zamiast zwalniać, mógłby wystrzeliwać pracowników na orbitę. Po odejściu z Apple, od 1983 do 1988 roku, prowadził firmę Starstruck, pracującą nad technologiami umożliwiającymi redukcję kosztów eksploatacji i startów rakiet kosmicznych. Obecnie Scott zszedł na ziemię i finansuje badania minerałów.

Michael Scott jeszcze jako CEO Apple ściągnął do firmy Gary'ego Martina, który do 1983 roku odpowiadał za sprawy związane z księgowością. Najwidoczniej jego przeprowadzona przez Scotta redukcja etatów nie objęła, gdyż wraz z nim przeszedł on do wspomnianego Starstruck. Obecnie Martin zarządza firmą technologiczną LeoNovus.

Michaela Scotta na stanowisku CEO Apple zastępował od 1981 do 1983 roku Mike Markkula. Był on inwestorem, który jako pierwszy uwierzył w firmę Jobsa i Wozniaka, wykładając 250 tysięcy dolarów w zamian za 30% udziałów w Apple i pomagał w stworzeniu tej firmy. Na oficjalnej liście pracowników Markkula miał numer 03, zaraz po Wozniaku i Jobsie lub po Jobsie i Wozniaku, bo w końcu Steve Jobs zmienił sobie numerację z 02 na 00. Markkula pozostał w Apple do 1997 roku, by po swoim odejściu założyć przedsiębiorstwo Echelon Corporation, projektujące sieci systemów sterowania i monitorowania maszyn. Obecnie nadal inwestuje w startupy, np. w webową aplikację giełdową Piqqem.

W 1983 roku dyrektorem generalnym Apple został wspomniany wcześniej John Sculley, który w rankingu firmy Condé Nast zajął 14. miejsce wśród najgorszych amerykańskich CEO wszech czasów. Nie przeszkadza mu to jednak w angażowaniu się i inwestowaniu w szereg nowo powstałych firm technologicznych...

W 1983 roku dyrektorem generalnym Apple został wspomniany wcześniej John Sculley, który w rankingu firmy Condé Nast zajął 14. miejsce wśród najgorszych amerykańskich CEO wszech czasów. Nie przeszkadza mu to jednak w angażowaniu się i inwestowaniu w szereg nowo powstałych firm technologicznych, np.: 3CInteractive, XL Marketing - obecnie Zeta Interactive, Inflexion Point, Mobeam, OpenPeak, x10 Credit, Pivot Acquisition Corp., nextSource oraz WorldMate. Dodatkowo John Sculley wraz ze swoimi braćmi - Arturem i Dawidem - inwestują w innowacyjne rozwiązania w dziedzinie opieki medycznej, wspierając takie firmy, jak: Watermark, Audax Health Solutions, MDLIVE i Modernizing Medicine.

Po trzynastu latach pracy w Apple, w 1993 roku funkcję CEO objął urodzony w Berlinie Michael Spindler. Po odejściu z firmy w 1996 roku podejmował różne działania: pracował

dla niemieckiego producenta samochodów Daimler-Benz i konglomeratu medialnego Bertelsmann AG, dla firm z branży medycznej i biomedycznej oraz pełnił funkcję powiernika w organizacjach non-profit, takich jak American Film Institute w Los Angeles i Libraries for the Future w Nowym Jorku.

W 2003 roku Amelio został mianowany prezesem zarządu Ripcord Networks, gdzie dołączyli do niego także Steve Wozniak, była dyrektor ds. technologii w Apple - Ellen Hancock oraz inni byli pracownicy firmy z Cupertino. Najwyraźniej współpraca układała się dobrze, bo w 2005 roku Amelio wspólnie z Hancock i Wozniakiem założyli Acquicor.

Okres od 1996 do 1997 roku to czas Gila Amelio jako szefa Apple. Jego największym osiągnięciem było przejęcie 4 lutego 1997 roku firmy NeXT za kwotę 429 milionów dolarów i tym samym sprowadzenie Steve'a Jobsa z powrotem do Apple. Jak dla mnie Amelio nie musiałby robić już nic więcej. Po zakończeniu kariery w Apple sprawował on m.in. funkcję CEO w firmie ADC, która opracowała produkt dla branży komunikacji bezprzewodowej o nazwie SpectruCell. W 2003 roku został mianowany prezesem zarządu Ripcord Networks, gdzie dołączyli do niego także Steve Wozniak, była dyrektor ds. technologii w Apple - Ellen Hancock oraz inni byli pracownicy firmy z Cupertino. Najwyraźniej współpraca układała się dobrze, bo w 2005 roku Amelio wspólnie z Hancock i Wozniakiem założyli Acquicor. Gil Amelio jest autorem trzech książek, jednak tylko jedna z nich została napisana po jego odejściu z Apple: „On the Firing Line: My 500 Days at Apple" (Na linii ognia: Moje 500 dni w Apple). Jak sam tytuł zapowiada, nie są to „Baśnie z tysiąca i jednej nocy".

Firma Apple zatrudnia wyjątkowo zdolnych i zmotywowanych ludzi, dlatego nie powinno dziwić, iż wielu z jej pracowników w końcu decyduje się odejść, by rozpocząć własne przedsięwzięcia lub poszukać nowych wyzwań. Ostatnio zrobił tak Ian Rogers, były CEO Beats Music oraz kierownik działającego w ramach Apple Music radia Beats 1. Dwa miesiące po starcie tej usługi odszedł z Apple i - jak donosił „Financial Times" - ma on teraz dołączyć do jednej z bliżej nieokreślonych europejskich firm.

Gdy kupujemy system kina domowego, byłoby miło, gdyby ktoś go dostarczył, rozpakował i odpowiednio ustawił w naszym domu. Taki zakres usług oferuje Enjoy, czyli nowy sklep internetowy od byłego wiceprezesa ds. sprzedaży detalicznej firmy Apple, Rona Johnsona. Produkty znajdujące się w ofercie sklepu są wybierane przez ekspertów, dlatego można tu znaleźć tylko wyselekcjonowany wybór urządzeń high-end. Ci sami eksperci bez dodatkowych kosztów dostarczają zakupione urządzenia do domu, pomagają je skonfigurować i mogą nauczyć, jak z niego korzystać. Enjoy!

Scott Forstall przeszedł do Apple z NeXT wraz z Jobsem i tworząc oprogramowanie dla iPhone'a oraz iPada, stał się jedną z kluczowych postaci w historii tej firmy. Od 2007 zajmował on stanowisko wiceprezesa ds. systemu iOS, jednak - na skutek pewnych wewnętrznych tarć w firmie po śmierci Jobsa oraz obarczenia

Forstalla winą za niedopracowanie premierowych usług Map i Siri - został on w październiku 2012 roku zwolniony z Apple. Prawdopodobnie kolejny rok spędził podróżując oraz doradzając w drobnych sprawach różnym firmom z Doliny Krzemowej. Dzięki wyciekowi e-maili od Sony okazało się, że jedną z nich była firma Snapchat Inc., która za doradztwo przekazała mu 0,11% jej akcji. Obecnie Scott Forstall produkuje musicale na Broadwayu, czym zainteresował się na urodzinach swojego przyjaciela, perkusisty zespołu Metallica Larsa Ulricha.

Nie można pominąć Tonego Fadella, kierującego wcześniej zespołem, który stworzył pierwsze 18 generacji iPodów i pierwsze trzy generacje iPhone'a, oraz Matta Rogersa, odpowiedzialnego za rozwój oprogramowania iPoda. Stworzyli oni firmę Nest.

Spośród pracowników firmy z Cupertino, zajmujących się aktualnie własnymi projektami, nie można pominąć Tonego Fadella, kierującego wcześniej zespołem, który stworzył pierwsze 18 generacji iPodów i pierwsze trzy generacje iPhone'a, oraz Matta Rogersa, odpowiedzialnego za rozwój oprogramowania iPoda. Stworzyli oni firmę Nest produkującą termostaty i czujniki dymu, którą w 2014 roku za kwotę 3,2 miliarda dolarów kupiło Google. Najprawdopodobniej nie chodziło w tym przypadku o samą technologię, a właśnie o osobę Fadella, który według amerykańskiego dziennika „The New York Times" ma nadzorować prace nad nową wersją Google Glass.

Bez byłego pracownika Apple takie gry, jak: FIFA, FIFA Street, NBA Live, The Sims, Need for Speed, Medal of Honor, Battlefield, Mass Effect czy Crysis, nigdy by nie powstały. Odpowiedzialną za te tytuły firmę Electronic Arts - producenta oraz wydawcę gier komputerowych i wideo - założył w 1982 roku Trip Hawkins, pracujący wcześniej od 1978 roku w Apple.

Popularna aplikacja Flipboard, wyświetlająca newsy w postaci wirtualnego magazynu, której wersja na iPada została wyróżniona w 2010 roku tytułem „App of the Year" przez Apple, także została stworzona przez ekspracownika tej firmy - Evana Dola.

W 2012 roku w samych Stanach Zjednoczonych Apple zatrudniało około 47 tysięcy pracowników, a obecnie jest ich już 66 tysięcy. W ciągu ostatniej dekady liczba pracowników zatrudnionych bezpośrednio przez tę firmę wzrosła blisko sześciokrotnie, a od czasu Jobsa, Wozniaka i Wayne'a - 22 tysiące razy. Ile osób w tym czasie zostało byłymi pracownikami? Nie wiem, ale dobrze, że odchodzą.

„Stay hungry, stay foolish" - w taki sposób Steve Jobs zwrócił się do studentów Uniwersytetu Stanforda podczas swojego słynnego wystąpienia. Tej rady posłuchali także byli pracownicy Apple, którzy po odejściu z firmy pozostali nienasyceni i nierozsądni.

Ilustracje: 1 - ideeconcept.pl / 2 - Joi Ito / 3,4 - Web Summit

komentuj

Eve Aqua

Inteligentny system nawadniania

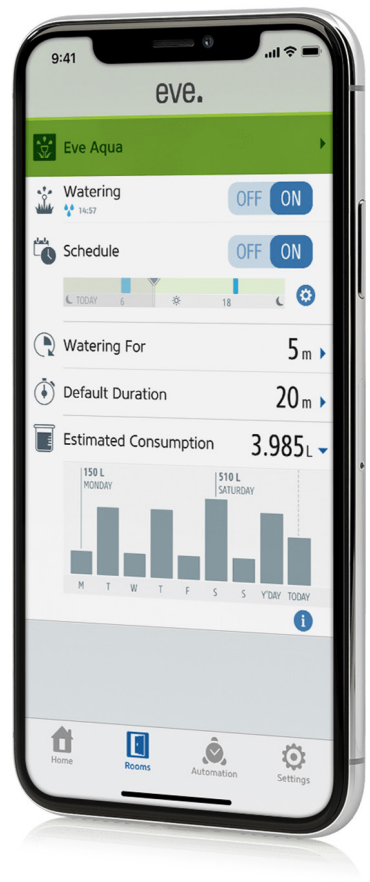
Możliwość tworzenia harmonogramów, które zapewniają automatyczne podlewanie ogrodu w ustalonych odstępach czasu

Do 7 okresów nawadniania dziennie

Szacowane zużycie wody

Kompatybilne ze wszystkimi popularnymi kranami ogrodowymi

Obsługa za pomocą Siri, aplikacji Eve lub wbudowanego przycisku



Works with Apple HomeKit

reddot winner 2020
smart product

GERMAN DESIGN AWARD WINNER 2019

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

#9
9/2015

MyApple
magazyn
9
Nr 9/2015(9)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Czarodziej
kontra Mugole
Porównanie aparatów 5s / 6 / 6s
El Capitan
z bliska
3D Touch
- jak działa i jak jest zrobione
Steve
we wspomnieniach
Steve'a
Zdążyć przed Apple | Mail Pilot | Kolejne wyznanie Jaromira

Wywiad z Jamesem Thomsonem

Jacek Zięba

Z Jamesem Thomsonem - szkockim twórcą aplikacji i byłym pracownikiem Apple - miałem okazję porozmawiać na temat programowania, blokowania reklam i nowych rozwiązań Apple. Ma on do zaoferowania nie tylko świetne programy, ale także ciekawe spojrzenie na wiele tematów, z którym warto się zapoznać.

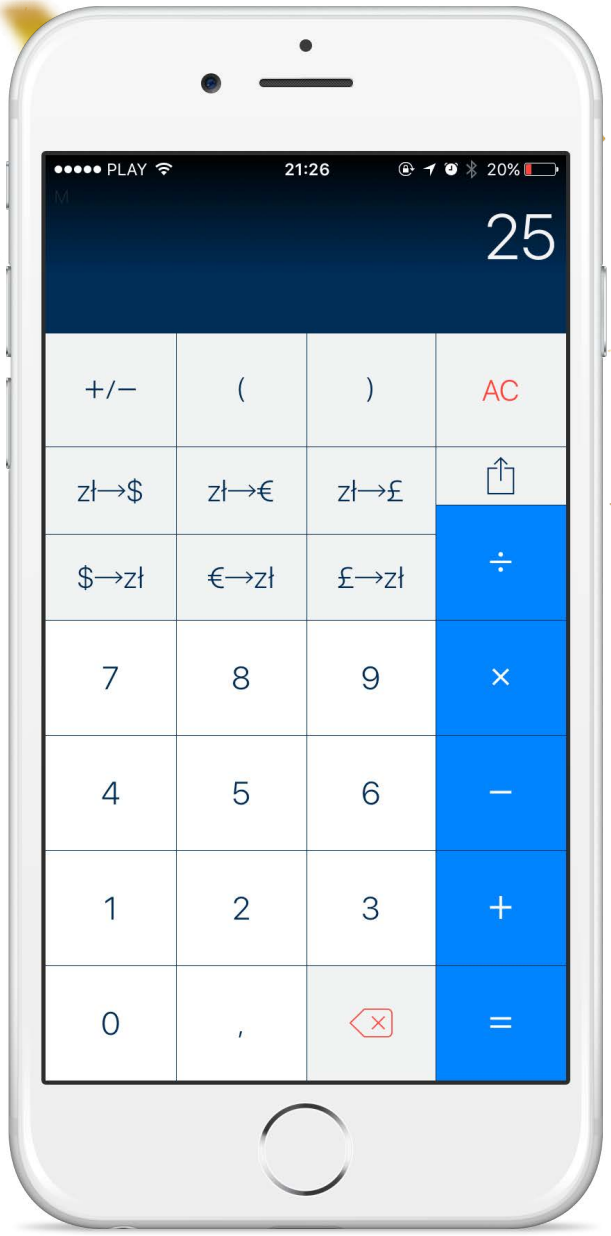
Cześć James, czy mógłbyś się przedstawić naszym czytelnikom i powiedzieć kilka słów o swoich aplikacjach?

Cześć! Piszę oprogramowanie na Maca od 23 lat i dla iOS, od kiedy to tylko było możliwe. Obecnie jestem najbardziej znany z mojego kalkulatora naukowego **PCalc dla iOS**, watchOS i OS X, a wcześniej popularność przyniosła mi moja aplikacja DragThing na Maca, która modyfikowała systemowy Dock. Przez krótki czas, pod koniec lat dziewięćdziesiątych, pracowałem dla Apple, gdzie byłem częścią zespołu odpowiedzialnego za Findera w OS X i stworzyłem oryginalną wersję Docka. Nigdy nie wszedł on w życie w moim pierwotnym założeniu, poza trzecią wersją deweloperską Mac OS X, którą John Siracusa opisał w swojej recenzji słowami „całkowita klęska".

Zdecydowałeś, że nie przygotujesz wersji PCalc przeznaczonej dla systemu Windows i Android. Dlaczego?

Rdzeń PCalc został napisany w Objective-C i wykorzystuje sporo API udostępnionego przez Apple. Dostosowanie aplikacji do Androida wymagałoby napisania kodu od początku, co kosztowałoby mnie wiele pracy. Nie mam również zbyt wiele doświadczenia z programowaniem w Java i, szczerze powiedziawszy, słyszałem od znajomych deweloperów, że sprzedanie oprogramowania premium dla Androida jest dużo trudniejsze. Oba te czynniki oznaczają, że praca włożona w napisanie aplikacji od nowa nie opłaciłaby się mi.

Windows jest bardziej interesującą propozycją. Microsoft zaprezentował ostatnio narzędzie do konwersji programów z iOS na ich system. Stworzenie PCalc z wykorzystaniem tej technologii byłoby możliwe, ale jeszcze jest na to za wcześnie. Kto wie, może kiedyś napiszę coś dla Windowsa i wreszcie będę miał PCalc na moim Xboksie. Póki co chcę się jednak skupić na platformach Apple.



Czytałem Twój artykuł o „walucie mediów społecznościowych", reklamach i AdBlocku w iMore. Przedstawiona przez Ciebie wizja przyszłości jest bardzo apokaliptyczna. Czy masz pomysł, jak walczyć z AdBlockiem albo jak znaleźć alternatywne rozwiązanie do monetyzacji treści internetowych?

Myślę, że walka z oprogramowaniem blokującym reklamy nie ma sensu, choć wojna technologiczna i prawna pomiędzy jego twórcami a reklamodawcami jest bardzo prawdopodobna. Wydaje mi się, że podejście niektórych serwisów, jak na przykład MacStories, które proszą czytelników o wsparcie pieniężne, jest interesujące. Jason Snell rozważa wprowadzenie podobnego rozwiązania na swojej stronie Six Colors, gdzie ponadto co tydzień sprzedaje boks reklamowy. Giant Bomb -

strona o grach komputerowych - wprowadziła płatne subskrypcje, które umożliwiają dostęp do ekskluzywnych materiałów. Tego typu podejście przynosi skutek jednak tylko wtedy, gdy masz sporą i lojalną społeczność czytelników. Nie mam ponadto pojęcia, jak sprawdzi się, gdy każdy serwis wprowadzi tego typu rozwiązania. Myślę, że to ważne, aby twórcy mogli w jakiś sposób zarabiać na życie. W innym wypadku nie będziemy mieli przyzwoitych treści do czytania.

Napisałeś na Twitterze, że deweloperzy mogą zarabiać pieniądze, sprzedając relatywnie drogie aplikacje. Myślisz, że programy powinny kosztować więcej w dobie modelu freemium i aplikacji z reklamami?

Bez wątpienia. Sądzę, że wielu deweloperów sprzedaje swoje aplikacje po zbyt niskiej cenie, aby ich biznes był przez długi czas zrównoważony. Na tyle dużo osób korzysta z systemu iOS, że kierowanie programów na rynek masowy, który oczekuje darmowych aplikacji, nie jest konieczne. Nie musisz sprzedawać wszystkim, a zaledwie wystarczającej liczbie osób, aby mieć na życie.

Jakie jest Twoje podejście do Swift i Objective-C? Który z tych języków powinni wybrać młodzi ludzie, jeśli chcą uczyć się programować?

Dobre pytanie. Apple zachęca deweloperów do pisania w Swift i myślę, że to przyszłość. Nikomu jednak nie zaszkodzi pouczyć się również Objective-C, ale jeżeli miałbym dzisiaj wybrać jeden język, byłby to Swift. Oczywiście patrzę teraz z perspektywy osoby, która nie napisała nawet jednej linijki kodu w Swifcie, więc zapytaj mnie jeszcze raz za sześć miesięcy! Jeśli jednak nauczysz się jednego języka programowania, to nabędziesz umiejętności, które sprawią, że nauka kolejnego języka będzie bardzo prosta.

Od wielu lat korzystasz z systemów OS X i iOS. Co sądzisz o ostatnich produktach Apple i kierunku, w jakim prowadzi tę firmę Tim Cook?

Jestem bardzo zadowolony z produktów Apple. Mój MacBook Pro Retina jest najlepszym laptopem, jaki kiedykolwiek miałem. Podobnie się rzecz ma z iPhone'em 6s. Zarówno El Capitan, jak i iOS 9 wydają się ponadto bardziej stabilne niż zeszłoroczne wydania tych systemów. Ponadto Tim Cook sprawił, że Apple jest bardziej otwarte, niż miało to miejsce wcześniej. Choćby nowe Apple TV było miłą niespodzianką dla deweloperów. Nie mogę więc narzekać.

Czasami jestem jednak sfrustrowany wsparciem Apple dla deweloperów. Stronie internetowej iTunes Connect towarzyszyło mnóstwo problemów kilka tygodni temu, kiedy to wielu twórców aplikacji zgłaszało swoje programy dla iOS 9 i watchOS 2. Przygotowano jednak nową stronę, która wydaje się być ulepszona, ale musimy jeszcze poczekać, aby to potwierdzić.

Czy masz w planach stworzenie nowej aplikacji?

Na ten moment pracuję nad aktualizacjami dla PCalc. Wersja dla iOS wkrótce otrzyma wsparcie dla 3D Touch w nowych iPhone'ach, a ponadto rozpocząłem również prace nad odsłoną dla tvOS. Później zajmę się iPadem Pro, a na okres świąteczny planuję zrobić sobie trochę przerwy od programowania. Zobaczymy jednak, co wydarzy się w przyszłym roku!

Dziękuję Ci za wywiad, James!

Dzięki, mam nadzieję, że moje odpowiedzi były interesujące!

Ilustracje: prywatne archiwum Jamesa, screenshot aplikacji.

komentuj

#10
10/2015

MyApple
magazyn
10
Nr 10/2015(10)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Dajcie już spokój
z tymi aferami
Smartfony
dla zdrowia
Baterie - fakty i mity
Beats
burzliwa historia
W sortowni poczty - Airmail 2 | Jaromir w sieci - LocalTalk | Historie z Instagramem

Opowiedz mi swoją historię

Kinga Zielińska

Sztokholm, październik 2010, za oknem jesień, z filiżanką kawy w kawiarni Muzeum Vasa sprawdzam szybko, co słychać w kraju i na moich ulubionych blogach technologicznych. Na blogu MacKozera dostrzegam wpis o tym, że właśnie pojawił się nowy serwis społecznościowy z dedykowaną aplikacją dla iPhone'a, w którym mamy się dzielić... zdjęciami. Serio? Hmmm... Po krótkim namyśle stwierdzam „dlaczego nie?" - i mimo drogiego jak w samolocie roamingowego internetu ściągam Instagram i co widzę?

Zaprojektowana i przygotowana w trzy miesiące aplikacja oferuje możliwość zrobienia zdjęcia, kilka prostych narzędzi do jego edycji wraz z jedenastoma wyrazistymi filtrami i opcję podzielenia się nim ze znajomymi w innych serwisach społecznościowych. Na dodatek zdjęcie musi być w... kwadracie. Czyżby po to, by przypominało format wydruków instant z Polaroida lub Instamatica Kodaka? Dziś wydaje się to bardzo mało, ale wtedy kupiłam to bez zastanowienia i właśnie dzięki Instagramowi rozpoczęłam trwającą nieprzerwanie od 5 lat zabawę z fotografią mobilną.

Nie wiem, co bardziej przyciąga do Instagramu - same zdjęcia, ludzie czy też fakt regularnego fotografowania, które powoduje, że widzimy rzeczy dotąd niedostrzegalne. Dzięki temu odkrywamy zjawiska, elementy, ludzi, którzy żyją często w cieniu, wydobywając ich piękno i niecodzienność.

Powiecie, że to nieprawda, iż Instagram stoi za upowszechnieniem w ostatnich latach tego rodzaju fotografii, że tak naprawdę to zasługa Apple i jego iPhone'a. Zgadza się, ale czymże jest nawet najlepszy sprzęt bez oprogramowania, które będzie w stanie wykorzystać jego potencjał? To Instagram dał nam możliwość dzielenia się zdjęciami w sposób czytelny i ogólnodostępny dla wszystkich, uczynił tę czynność tak naturalną jak jedzenie czy oddychanie. Nie wiem, co bardziej przyciąga do

Ruiny katedry Św. Olafa w Sigtunie (Szwecja).
Moje pierwsze zdjęcie na Instagramie (październik 2010)

Instagramu - same zdjęcia, ludzie czy też fakt regularnego fotografowania, które powoduje, że widzimy rzeczy dotąd niedostrzegalne. Dzięki temu odkrywamy zjawiska, elementy, ludzi, którzy żyją często w cieniu, wydobywając ich piękno i niecodzienność.

Fotografie są coraz częściej oceniane, dzięki czemu zyskują popularność, tworzą się też liczne grupy fotografów mobilnych, którzy wybierają najlepsze - według siebie - zdjęcia. Często instagramowi artyści działają już nie tylko w serwisie, ale i w „realu", organizując photowalki, instameety, konkursy i wystawy. Gdyby nie ten serwis, pewnie nie czytalibyście tego felietonu, nie dzieliłabym się z Wami moimi spostrzeżeniami na temat fotografii mobilnej i nadal byłabym tylko (albo aż) stałym czytelnikiem blogów o Apple i nowych technologiach. Instagram zmienił życie tak wielu ludzi, że nie muszę daleko szukać, by ich znaleźć. **Michał Koralewski**, zdobywca nagród i laureat wielu konkursów fotograficznych, na pytanie o to, jak wpłynął na jego życie ten serwis, odpowiada:

„Niedawno wróciłem z pięciodniowego InstaTour po Bawarii, gdzie razem z ośmioma innymi instagramerami z całego świata fo-

tografowaliśmy najpiękniejsze zakątki tego regionu, zwiedzaliśmy Monachium i piliśmy piwo na Oktoberfest. Wcześniej byłem w Barcelonie i Berlinie - również dzięki Instagramowi. Poznałem fantastycznych fotografów z całego świata, zacząłem prowadzić warsztaty z fotografii mobilnej i realizować zlecenia komercyjne. To wszystko wydarzyło się w ciągu ostatniego roku i to chyba najlepiej pokazuje, jak Instagram wywrócił mój zwyczajny świat do góry nogami i pozwolił mi realizować marzenia, o jakich jeszcze niedawno nawet nie śniłem."

Uwa Scholz zaczynała w lipcu 2011 roku, jak większość z nas wrzucając zdjęcia. Dziś jeździ po całym świecie i fotografuje dla takich marek jak Sony, Ford, Universal Picture czy Peugeot.

Fotografów mobilnych jest coraz więcej, ponieważ Instagram z biegiem czasu otworzył się również dla innych platform - Androida oraz Windowsa, a użytkownicy urządzeń z systemami Blackberry i Symbian dostali do dyspozycji aplikacje firm trzecich.

Im więcej użytkowników w serwisie, tym również większa szansa... zakochania się ;). Nie wierzycie? Przeczytajcie historię **Błażeja** i **Oli**:

„Kobieta, którą poznałem ponad rok temu, przeglądając Instagram. Totalnie mi obca dziewczyna, z innego miasta, bez wspólnych znajomych, robi super zdjęcia. Zaczęło się od komentarza pozostawionego pod fotką zachodu słońca. A dziś większość czasu wolnego spędzamy razem, robiąc foty. Ludzie się śmieją i dziwią, gdy opowiadam im naszą historię. Jednak wraz z opowieścią ich niedowierzanie zamienia się w uśmiech od ucha do ucha i swego rodzaju zazdrość. Poznałem kobietę, z którą dzielę pasję i oboje rozwijamy się jako fotografowie, mówiąc sobie o popełnianych błędach lub pomagając w stworzeniu wymarzonego kadru. Moja partnerka nie denerwuje się na mnie, gdy znikam z telefonem. Denerwuje się natomiast, gdy nie zabieram jej ze sobą. Gdy pomyślę o tym, że tak mi się w życiu udało i że zaczęło się to od jednego głupiego komentarza: »pięknie«...".

O samej Oli można by powiedzieć, że jest instagramową „świeżynką", działającą w serwisie nieco ponad rok, jednak mimo tak krótkiego stażu podkreśla: *„Poznałam całe grono fantastycznych ludzi, pełnych ciepła i pomysłów, a to dla mnie raj, bo kontakt z ludźmi wprost uwielbiam. A gdy zaliczyłam instameet, wpadłam po uszy ;). Do tamtej pory bowiem wszyscy byli tylko »nickiem«, a po spotkaniu są kimś znacznie więcej..."*.

Zasięg Instagramu wykorzystują też międzynarodowe marki, np. Victoria's Secret z 4 milionami followersów, a także Louis Vuitton, Burberry, Mango czy rodzimy Solar. Często też te duże firmy korzystają z usług fotografów instagramowych. Jednym z nich jest **Uwa Scholz**, dziś będąca już marką samą w sobie. Zaczynała w lipcu 2011 roku, jak większość z nas wrzucając zdjęcia. Dziś jeździ po całym świecie i fotografuje dla takich marek jak Sony, Ford, Universal Picture czy Peugeot.

Jak Instagram wpłynął na Twoje życie?

Instagram zmienił sposób, w jaki postrzegam miejsca. Robiłam zdjęcia od wczesnego dzieciństwa, przez całe moje życie, ale dopiero od chwili, kiedy dołączyłam do Instagramu, zaczęłam bliżej przyglądać się miejscom i rzeczom dziejącym się wokół mnie. Nawet w Berlinie, moim rodzinnym mieście, gdzie zawsze odmawiałam sobie robienia zdjęć, zaczęłam rozglądać się za motywami wartymi uwiecznienia.

Czego nie byłabyś w stanie robić, gdyby nie było Instagramu? Na co Ci pozwala?

Myślę, że zarówno z Instagramem, jak i bez, mogłabym robić to, co zawsze chciałam, ale z tym serwisem niektóre z tych rzeczy stały się dużo prostsze: więcej podróżuję, a będąc w gronie tzw. „big accounts", jestem zapraszana przez Instagram na wycieczki, które bardzo lubię. Bywam w miejscach, do których być może nigdy nie dotarłabym we własnym zakresie, a także spotykam instagramerów z innych krajów, co zawsze jest niesamowitym doświadczeniem. W tym roku zostałam również zaproszona na dwie konferencje, World Ocean Summit w Lizbonie oraz Adobe MAX w Los Angeles. Moim zadaniem podczas ich trwania było podniesienie świadomości tych spotkań, co okazało się bardzo ciekawą pracą!

Ale Instagram to nie tylko zabawa, dzięki niemu udało mi się zarobić pieniądze na czymś, co kocham robić: na fotografii.

Każdego dnia społeczność „lubi" 2,5 miliarda zdjęć, w każdej sekundzie dzieje się to 8500 razy... Zdjęcia mające więcej niebieskiego mogą liczyć na większą liczbę polubień...

Na ile jesteś uzależniona od Instagramu?

To dość podchwytliwe pytanie. Nie budzę się w środku nocy, żeby sprawdzić, co nowego na Instagramie, ale jest to pierwsza rzecz, którą robię rano i ostatnia wieczorem, zatem mogę to nazwać „pomniejszym uzależnieniem" ;).

Czy uważasz, że istnieje na świecie jakikolwiek inny serwis, który w ciągu najbliższych lat mógłby zająć miejsce Instagramu?

Nie, nie bardzo. Myślę, że Instagram pozostanie najważniejszą społecznością udostępniającą zdjęcia i pozostanie tak wpływowy jak YouTube i Twitter. Już teraz z Instagramu z różnych powodów korzysta ponad 400 milionów osób, ale mogę sobie wyobrazić, że w przyszłości serwis zaskoczy nas czymś zupełnie nowym. A gdybym tylko wiedziała czym, nie powiedziałabym, tylko uruchomiła taką usługę sama ;).

Każdy z nas może zapewne opowiedzieć swoją własną historię związaną z Instagramem, a trochę nas już jest. **Jeśli wierzyć danym o serwisie**, korzysta z niego co piąty użytkownik internetu, a wśród użytkowników globalnie więcej jest mężczyzn niż kobiet. Do tej pory podzieliliśmy się około 30 miliardami zdjęć (każdy z nas średnio dzieli się 2,4 fotografii dziennie, co globalnie daje 70 mln zdjęć każdego dnia), najwięcej polubień zdjęcie zdobywa średnio w ciągu 10 godzin od jego opublikowania. Każdego dnia społeczność serwisu „lubi" 2,5 miliarda zdjęć, w każdej sekundzie dzieje się to 8500 razy i przybywa 1000 komentarzy. Zdjęcia mające więcej niebieskiego mogą liczyć na większą niż przeciętna liczbę polubień, a selfie, które pojawiło się w serwisie ponad 300 milionów razy, podoba się bardziej wtedy, gdy widać na nim całą twarz. Największa liczba nowych zdjęć pojawia się w czasie Święta Dziękczynienia i pierwszego dnia Chanuki. Najchętniej fotografowane jedzenie to pizza i sushi. To tylko statystyki, dla większości z nas zapewne nic nie znaczące, ale co z ludźmi je tworzącymi? Ludzie z historiami - podróżujący po świecie, zdobywający nagrody, zarabiający na zdjęciach czy po prostu (a może aż) ci, dla których przez przypadek Instagram okazał się portalem randkowym. To oni tworzą ten serwis, ale może i Ty sam dopiszesz do niego swoją własną historię?

komentuj

Fotografie: Uwa Scholz, Michał Koralewski, Błażej Jeliński, Aleksandra Dąbrowska, Kinga Zielińska

Michał Koralewski

Błażej Jeliński

Aleksandra Dąbrowska

Uwa Scholz

Uwa Scholz

Uwa Scholz

Uwa Scholz

Eve Cam

Dba o Twoje bezpieczeństwo. Chroni Twoją prywatność.

Jednym z elementów decydujących o tym, że czujesz się bezpiecznie w swoim domu jest ochrona Twojej prywatności. Dlatego wybór domowej kamery monitorującej nie może być przypadkowy. Eve Cam została zaprojektowana wyłącznie dla Apple HomeKit.

- 100% prywatności
- Nie wymaga rejestracji
- Rozpoznawanie ludzi, zwierząt i pojazdów
- Pełne szyfrowanie danych – dostęp do obrazu na żywo i nagrań ma tylko użytkownik

Works with Apple HomeKit

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

#11
2015

MyApple
magazyn
11
Nr 11/2015(11)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Apple TV
testy urządzenia i aplikacji
iMac Retina 5K
Najlepszy Mac w historii
iPhone, iPhone, iPhone... finanse
W sortowni poczty - Mail.app | WiFi i skok Phila Shillera | Przesiadka z 5 na 6s

Pegatron

- najciemniej pod latarnią

Max Pijanowski

Przed Tobą telewizor Philipsa, wyłączasz PlayStation 4 i odkładasz pada na kanapę, równocześnie spoglądając na swój smart zegarek. Tak, nie zauważyłeś upływu ostatnich kilku godzin, dlatego szybko sięgasz po tablet Surface od Microsoftu, by sprawdzić, ile lajków zdążyło zebrać Twoje ostatnie selfie wykonane smartfonem Motoroli. Mimochodem zauważasz post udostępniony przez znajomego: „Pegatron fałszuje dane. Robotnicy pracują ponad 60 godzin tygodniowo". Niestety, rozładowana bateria nie pozwala Ci przeczytać do końca, o co chodzi, ale wiesz, że informacja dotyczy Apple, a Ty, o czym nie wspomniałem, nienawidzisz tej firmy. Dlatego zanim przed snem oddasz się lekturze kolejnego eBooka na swoim Kindle'u, sięgasz po laptop z logo HP i przeglądasz tę informację do końca. Teraz już wiesz, że możesz spać spokojnie, bo dobrze wybrałeś swoje urządzenia, rezygnując z tych wytwarzanych w nieludzkich warunkach przez Apple. Ok, obudź się.

> … pokazano linię produkcyjną iPhone’a, przy której testujący gotowe smartfony pracownicy zasypiali ze zmęczenia. Choć sam od wielu lat używam iPhone’ów, to gdybym miał poświęcić kilkanaście godzin na przyglądanie się temu, jak one wyglądają, też bym zasnął.

W ostatnim czasie za sprawą raportu organizacji China Labor Watch kolejny raz powrócił temat złych warunków pracy w fabrykach podwykonawców firmy z Cupertino. Badania przeprowadzone w szanghajskich zakładach Pegatron, w których montowane są iPhone’y i iPady, ujawniły, iż 58% zatrudnionych tam osób pracuje więcej niż 60 godzin tygodniowo, czyli ponad maksymalny czas pracy, na jaki pozwala Apple. Choć oficjalnie nadgodziny wyrabiane są dobrowolnie, to w praktyce są obowiązkowe, ponieważ wymuszają je niskie płace oraz wymaga tego sam pracodawca. Oczywiście dokumenty kontroli warunków i czasu pracy, które podwykonawcy mają obowiązek przedstawiać Apple, były przez firmę Pegatron fałszowane. Pracownicy byli zmuszani m.in. do podpisywania oświadczeń o odbyciu 24-godzinnych obowiązkowych kursów BHP, podczas gdy w rzeczywistości były one trzy razy krótsze, a odpowiedzi do testu kończącego takie szkolenie udostępniano im wcześniej.

Nie była to pierwsza tego typu sytuacja związana z tym podwykonawcą. Wspomniana organizacja China Labor Watch w okresie od marca do lipca 2013 roku przeprowadziła dochodzenie w trzech fabrykach tej firmy: Pegatron i Riteng w Szanghaju oraz Avy w Suzhou, zatrudniających łącznie 70 tysięcy pracowników. Ujawniło ono co najmniej 86 różnych form łamania praw pracowniczych, m.in. zbyt długie godziny pracy, niskie zarobki, nieprzestrzeganie umów i praw kobiet, zatrudnianie nieletnich, złe warunki zakwaterowania i pracy, zanieczyszczanie środowiska, trudności w braniu urlopów oraz nadużycia w zakresie ochrony zdrowia i bezpieczeństwa, a nawet przypadki znęcania się nad zatrudnionymi tam osobami. Z dwustu wywiadów z ówczesnymi i byłymi pracownikami Pegatronu można się dowiedzieć chociażby o tym, że po wyczerpującym dniu pracy zakwaterowani w 12-osobowych pokojach pracownicy muszą czekać w kolejce, aby wziąć szybki i zimny prysznic w jednej z dwóch tuzinów kabin oddanych do użytku dla setek pracowników, czy też o tym, że łamane są nawet chińskie regulacje dotyczące 8-godzinnego dnia pracy kobiet w ciąży.

Najgłośniejszym echem odbił się film dokumentalny pod tytułem „Apple’s broken promises”, wyemitowany przez kanał BBC One pod koniec ubiegłego roku, w którym przedstawiono zarejestrowany ukrytą kamerą materiał o warunkach pracy w zakładach firmy Pegatron. W dokumencie pokazano linię produkcyjną iPhone’a, przy której testujący gotowe smartfony pracownicy zasypiali ze zmęczenia. Trudno im się dziwić. Choć sam od wielu lat używam iPhone’ów, to gdybym miał poświęcić kilkanaście godzin na przyglądanie się temu, jak one wyglądają, też bym zasnął.

Powyższe raporty utrwaliły obraz firmy Pegatron jako wyzyskującego na wszelakie sposoby pracowników producenta urządzeń Apple. To fakt i zgadzam się w pełni z tym stwierdzeniem, tyle że nie tylko urządzeń Apple, a urządzeń elektroniki użytkowej różnych producentów.

Firma Pegatron powstała w styczniu 2008 roku wskutek podziału tajwańskiego Asusa na trzy odrębne przedsiębiorstwa. Jest ona

jedną z firm typu ODM (z ang. Original Design Manufacturer), czyli przedsiębiorstw, których produkty ostatecznie będą nosiły logo innej firmy. W przypadku opisywanego podwykonawcy Apple, zajmuje się on wielkoseryjną produkcją płyt głównych, kart graficznych, laptopów i netbooków, smartfonów, tabletów, konsol do gier, telewizorów czy dekoderów. Nie wszystkie z wymienionych urządzeń posiadają swoje odpowiedniki opatrzone odpowiednim przedrostkiem „i" lub „Mac", dlatego utożsamianie praktyk firmy Pegatron wyłącznie z produkcją dla Apple jest bardzo wygodne dla innych producentów. W ten sposób, pozostając w cieniu Apple, teoretycznie odsuwają od siebie oskarżenia o wykorzystywanie zatrudnianych w fabrykach Pegatronu pracowników, a że każdy skandal wokół firmy z Cupertino przykuwa uwagę, często ta sztuka im się udaje.

Wolicie PlayStation czy Xboxa? Nieważne, bo zarówno najnowsza generacja, jak i poprzednie modele tych konsol powstają w fabrykach Pegatronu. Pomimo iż nie są to urządzenia tak powszechne jak smartfony, to ich sprzedaż liczona jest również w dziesiątkach milionów sztuk. W lipcu bieżącego roku szef działu Xboxa w Microsofcie Phil Spencer udzielił wywiadu magazynowi Edge, w którym stwierdził, że firma z Redmond sprzedała więcej konsol Xbox One niż Xbox 360 w okresie 1,5 roku od premiery, czyli ponad 11,6 miliona sztuk. Natomiast firma Sony, prezentując wyniki finansowe na koniec drugiego kwartału 2015 roku, pochwaliła się liczbą 25,3 miliona sprzedanych egzemplarzy PlayStation 4, a według prognoz japońskiego producenta do 31 marca 2016 roku konsola trafi już do 38,8 miliona klientów. Czy mimo wszystko ktoś napisze artykuł o tym, w jakich warunkach składa się konsole nowej generacji? Nie, bo nikogo to nie zainteresuje. Medialnym liderem wśród obiektów narzekań jest firma Apple.

Wszystkie wymienione na początku tego tekstu urządzenia zostały wyprodukowane przez firmy ODM. Pegatron wytwarza także wspomniane komputery z logo HP oraz kolejny produkt Microsoftu - tablet Surface. Telewizory Philips - to już tylko przyklejane na obudowie logo tej marki, gdyż od 2011 roku ich produkcją zajmuje się chiński koncern TPV Technology. Czytniki Kindle dla firmy Amazon, smartfony dla Motoroli oraz część wspomnianych konsol powstaje w fabrykach tajwańskiej firmy Foxconn. Jej samej oraz warunkom pracy zatrudnionych w niej osób mógłbym poświęcić osobny tekst, bo tak samo jak w przypadku Pegatrona utożsamia się ją wyłącznie z Apple, zapominając przy tym, iż Foxconn - prócz urządzeń z logo nadgryzionego jabłka - wytwarza 40% elektroniki użytkowej dla klientów na całym świecie.

Pomimo iż działalność Pegatronu i pozostałych podwykonawców firmy Apple nie ogranicza się jedynie do wytwarzania urządzeń tej marki, to jednak właśnie ona jest obarczana winą za wszystkie wykryte tam nieprawidłowości. Firma z Cupertino, jako jedna z niewielu, stara się angażować w działania mające na celu poprawienie warunków pracy u swoich dostawców poprzez ustalanie norm, publikowanie corocznych raportów na ten temat i przeprowadzanie licznych audytów. Przynosi to pewne rezultaty, mimo wszystko jest to zbyt mało, aby firma przestała być oskarżana o wykorzystywanie pracowników w chińskich fabrykach. Ma to co prawda pewne uzasadnienie, gdyż jakikolwiek temat dotyczący Apple - a zwłaszcza przedstawiający tę firmę w negatywnym świetle - automatycznie przyciąga do niego większą uwagę odbiorców. Wspomniana organizacja China Labor Watch podkreśla olbrzymi wpływ mediów na poprawę warunków pracy w fabrykach firm Pegatron i Foxconn, jaka nastąpiła po publikacjach na ten temat. Być może, gdyby dostało się nie tylko Apple, zmian byłoby jednak więcej.

Ilustracje: ideeconcept.pl

komentuj

#13
13/2015

MyApple
magazyn
13
Nr 13/2015(13)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Czy macie już elektryczność?
Mali agenci
aplikacje do edycji foto
Gdyby nie iPhone
strony internetowe nadal wyglądałyby koszmarnie
Test CarPlay | NFC | Sposoby na produktywność | Komputery przenośne

Czy macie już elektryczność, radio i telewizję?

Krystian Kozerawski

W artykule opublikowanym w jednym z poprzednich numerów Steve Sande wspominał o tym, jak w latach 60. i 70. ubiegłego wieku dorastał z komputerami, o których ja czytałem tylko w książkach. Nic dziwnego, kiedy on w 1974 roku kończył koledż, ja dopiero się rodziłem. Nie tylko z tego powodu moje dorastanie z komputerami wyglądało inaczej, dzielił nas czas, odległość niemal 10 tysięcy kilometrów i zupełnie inne realia - wolny świat Steve'a i komunistyczna Polska pogrążona w kryzysie ekonomicznym, funkcjonująca w cieniu Wielkiego Brata.

Ze sklepów zniknęły banany, czekolada, a codziennością stała się śmierdząca mortadela, która z włoskim oryginałem nie miała wiele wspólnego. Pamiętam permanentny brak niemal każdego produktu i to, jak z dumą szedłem przez miasto obwieszony sznurkiem z rolkami papieru toaletowego niczym John Rambo pasami amunicji.

Przez ostatnie 25 lat podczas moich podróży na Zachód nasłuchałem się wielu stereotypowych opinii, o tym jak wtedy wyglądać miała Polska. Zdarzały się też bardzo głupie - z mojej perspektywy - pytania, bazujące właśnie na tych opiniach. Najgłupsze z nich zadało mi starsze małżeństwo Anglików, które w 1995 roku zwiedzało, tak jak ja, Szkocję. Spotkaliśmy się na wyspie Arran, odwiedzając jeden z tamtejszych megalitów. Od rozmowy o kamiennym kręgu, w którym właśnie staliśmy, przeszliśmy do innych tematów. Kiedy powiedziałem im, że przyjechałem z Polski, zauważyłem dziwną zmianę na ich twarzy - rysowała się na niej ciekawość i obawa. Widziałem, że chcą zadać mi pytanie, a że byli to ludzie starej daty, to wpojona im od urodzenia grzeczność była silniejsza od ciekawości. Postanowiłem im w tym pomóc i sam zapytałem o to, co siedzi im na końcu języka. Pytanie, jakie padło z ich ust, zbiło mnie z pantałyku:

- „Czy teraz, kiedy upadł w Polsce komunizm, macie już elektryczność, radio i telewizję?”

Nie było w tym pytaniu krzty złośliwości. Ludzie ci byli święcie przekonani o tym, że w socjalistycznej Polsce nie ma prądu i nikt nie słyszał o takich wynalazkach, jak radio i telewizja. Stereotypy te żywe były nie tylko w pierwszej połowie lat 90. ubiegłego wieku. Kiedy w 2006 roku pracowałem jako przewodnik ekipy irlandzkiej telewizji nagrywającej w Polsce swój program, miałem ogromne trudności z wybiciem im z głowy tego, że Polacy nie jeżdżą powszechnie Ładami, bo to już i nie te czasy, a i w komunie bardziej popularny był robiony w naszym kraju Fiat 125p, na którego włoskim pierwowzorze bazowała konstrukcja radziecka. Co gorsza, Irlandczycy byli święcie przekonani, że w 2006 roku w Polsce dalej jeżdżą głównie wozy drabiniaste i na nasze nieszczęście udało im się taki wóz z powożącym starym pomarszczonym chłopem i podobnie wyglądającym do niego koniem spotkać w jednej ze wsi na drodze z Warszawy do Puław. Z kolei pewien Anglik, z którym miałem okazję pogadać w londyńskim pubie, wspomniał, że pod koniec lat 70. nauczyciele wmawiali im, że w Polsce wszyscy ludzie są szarzy i smutni i że trzeba wysyłać im świece.

Oczywiście nie neguję historii, opresyjnego i totalitarnego w dużym stopniu państwa, będącego bezwolnym satelitą Związku Radzieckiego. Dobrze pamiętam wielki kryzys, jaki rozpoczął się na początku lat 80., jeszcze przed wprowadzeniem stanu wojennego. Odczułem go mocno, jak chyba każde dziecko w dość prozaiczny sposób. Ze sklepów zniknęły banany, czekolada, a codziennością stała się śmierdząca mortadela, która z włoskim oryginałem nie miała wiele wspólnego. Pamiętam permanentny brak niemal każdego produktu i to, jak z dumą szedłem przez miasto obwieszony sznurkiem z rolkami papieru toaletowego niczym John Rambo pasami amunicji. Pewnie, że świece, do których wysyłania namawiał angielski nauczyciel, były równie chodliwym towarem - braki prądu były dość powszechne. Czy jednak tamta rzeczywistość

była nudna i smutna? Nawet biorąc poprawkę na to, że z biegiem lat w pamięci zostają tylko te dobre wspomnienia, nie mogę zgodzić się z tym twierdzeniem. Nie była może nazbyt kolorowa, ale na pewno nie była szara. Szare były jedynie betonowe płyty, z których zbudowane były bloki osiedla, na którym mieszkałem.

Na przełomie lat 70. i 80. mieliśmy tylko czarno-biały telewizor, monofoniczne radio i szpulowy magnetofon ZK240. Wszystkie te urządzenia wyprodukowane były przez różne zakłady państwowego przedsiębiorstwa Unitra.

Osiedla takie, jak łódzka Retkinia, dla mieszkańców Zachodu to także trudny do zrozumienia twór. Tam właściwie od początku traktowano je jako swego rodzaj getta biedoty i marginesu społecznego i to w nich często upychano emigrantów zarobkowych z Bliskiego Wschodu czy z Afryki. Eksperyment z osiedlami betonowych bloków i wieżowców na Zachodzie się zwyczajnie nie udał, czego przykładem może być niedawne wyburzenie liczących po kilkadziesiąt pięter bloków mieszkalnych Red Road w Glasgow. Tymczasem w Polsce, państwie borykającym się z permanentnym niedoborem mieszkań, w porównaniu z zapuszczonymi, a często i pozbawionymi wszelkich wygód starymi czynszówkami betonowe bloki oferowały mieszkania o stosunkowo wysokim standardzie, z łazienką, toaletą, centralnym ogrzewaniem, ciepłą wodą i balkonem. Komunistyczny reżim z braku mieszkań upychał ludzi gdzie popadnie, nie patrząc na ich status społeczny, wykształcenie i zawód. W jednej klatce schodowej, obok siebie, mieszkali drobny opryszek, milicjant, uniwersytecki wykładowca, lekarz, kierowca miejskiego autobusu i robotnik. Ta społeczna równość częściowo narzucona przez komunistyczny reżim, a po części wynikająca ze wspomnianych już braków mieszkaniowych, okazała się funkcjonować nad wyraz sprawnie i trwa do dzisiaj.

Na przełomie lat 70. i 80. mieliśmy tylko czarno-biały telewizor, monofoniczne radio i szpulowy magnetofon ZK240. Wszystkie te urządzenia wyprodukowane były przez różne zakłady państwowego przedsiębiorstwa Unitra. Czarno-białe telewizory były wtedy chlebem powszednim. Wyjątkiem były pierwsze odbiorniki kolorowe, głównie radzieckie Rubiny, którym zdarzało się niekiedy zająć ogniem. Taki telewizor stał u mojej babci. Do dzisiaj pamiętam suwaki do regulacji koloru, podobne do tych, jakie znaleźć można obecnie w programach graficznych.

Telewizor był oczywiście najważniejszym w tym czasie urządzeniem domowym. Liczba kanałów, w porównaniu z dzisiejszą ofertą kablówek czy nawet multipleksu, była niewielka. Program 1 i Program 2. I choć była to tuba propagandowa partii - zwłaszcza Dziennik Telewizyjny - to jednak puszczane w nich były amerykańskie filmy i seriale. Więcej niż obecnie było w nich programów wartościowych, popularnonaukowych. Na Dwójce było „Kino Oko", w którym prezentowano różnego rodzaju filmy dokumentalne. Z kolei Jedynka mogła się wtedy pochwalić najlepszym programem popularnonaukowym, jaki powstał w polskiej telewizji. Mowa oczywiście o „Sondzie". Formuła programu oraz prowadzący go ekonomista Zdzisław Kamiński i fizyk Andrzej Kurek tworzyli magiczną mieszankę. Bez względu na to, co było tematem danego odcinka, oglądałem niemal każdy, nie mogłem wręcz odkleić się od ekranu.

Gdzieś w 1983 roku grałem w proste gry na komputerze Commodore 64, produkcie firmy założonej przez Jacka Tramiela - człowieka, który w Łodzi się wychował i który przeżył wojnę zamknięty w getcie. Warto wspomnieć, że kilka lat wcześniej to Commodore było zainteresowane kupnem dopiero co założonej firmy Apple, a Steve Jobs był nawet skłonny ją sprzedać...

To właśnie w „Sondzie" pierwszy raz zobaczyłem komputery. Program poświęcony był ich wykorzystaniu w biurach, w studiach graficznych, a nawet w rozrywce, czyli w grach. Przyznaję, że to jednak nie dzięki „Sondzie" zainteresowałem się komputerami na dobre. Sprawiła to przyczepa, która stanęła na znajdującym się nieopodal mojego bloku ogromnym parkingu (wtedy jeszcze pustym, bo samochodów było mało). W środku stały ustawione w rzędzie flipery (automaty, w których za pomocą specjalnych paletek - fliperów - strzela się aluminiową bilą w różne punktowane miejsca, jednocześnie nie pozwalając jej spaść pod wpływem siły ciążenia w dół) oraz jeden automat typu arcade, czyli gra telewizyjna - Asteroids. I to dzięki Asteroids wpadłem jak śliwka w kompot. Od tego czasu całe kieszonkowe, jakie dostawałem, wydawałem właśnie w tym automacie.

Kilka miesięcy później właściciel tego przybytku przeniósł się z przyczepy do murowanego pawilonu, salonu gier z prawdziwego zdarzenia. Stały tam już głównie gry telewizyjne, jak Defender, Moon Patrol, Donkey Kong, Pac-Man i kilka innych, których tytułów zwyczajnie już nie pamiętam. Codziennie po szkole dzieciaki tłumnie okupowały to miejsce, nie tylko grając w gry, ale i oglądając grę innych. Salon gier był miejscem zarazem magicznym, jak i niebezpiecznym. Niektóre starsze dzieci zwyczajnie grabiły te młodsze, grożąc pięściami. Właściciel, siedzący w swoim kantorku, w którym rozmieniał grubsze pieniądze na monety przyjmowane przez automaty, udawał, że tych wymuszeń czy wręcz napadów nie widzi. Ostatecznie i tak pieniądze trafiały do jego automatów.

To mniej więcej w tym czasie w Polsce pojawiły się pierwsze, sprowadzane z Zachodu 8-bitowe mikrokomputery (jak je wtedy nazywano). Gdzieś w 1983 roku pierwszy raz miałem okazję dotknąć takiego właśnie urządzenia. Było to w sercu łódzkich Bałut, przedwojennej dzielnicy żydowskiej i getta Litzmannstadt (jak to miasto oficjalnie nazywane było podczas okupacji). Grałem w proste gry na komputerze Commodore 64, produkcie firmy założonej przez Jacka Tramiela - człowieka, który w Łodzi się wychował i który przeżył wojnę zamknięty właśnie w tym getcie. Warto wspomnieć, że kilka lat wcześniej to Commodore było zainteresowane kupnem dopiero co założonej firmy Apple, a Steve Jobs był nawet skłonny ją sprzedać - wszystko rozbiło się jednak o cenę.

Nie był to mój własny C 64. Mogłem jedynie bawić się nim raz w tygodniu, w ramach kursu programowania w BASIC-u. Po prawdzie uczęszczałem na niego nie po to, by uczyć się programowania, ale by grać w gry. Pierwsza godzina poświęcona była faktycznie na naukę. Pozostałe 30 minut przeznaczone było na gry dla młodszych uczestników kursu. Wyobraźcie sobie dziesięcioro dzieci i tylko jeden niewielki komputer. 50 minut, jakie spędzałem w autobusach w drodze z domu do ośrodka kultury, w którym odbywały się zajęcia, warte były tych magicznych chwil.

W następnym roku, w jednym ze znajdujących się na Bałutach domów kultury, otworzono mały klub komputerowy. Kolejny raz grupa dzieci siedziała nad jednym komputerem. Tym razem był to ZX Spectrum+ podłączony do czarno-białego telewizora, wyposażony w prymitywny i często wciągający taśmę magnetofon kasetowy polskiej produkcji, ironicznie nazwany „Data Recorder". Załadowanie gry zajmowało zwykle kilka minut, choć dla nas dzieciaków była to wieczność. Co gorsza, na ekranie dość często pojawiał się komunikat „Tape loading error" i proces wgrywania trzeba było rozpoczynać od początku. Komputerowi zapaleńcy podczas wgrywania programu starali się nie ruszać, nie mówić i niemal nie oddychać, tak jakby mogło to zaburzyć kosmiczny ład, co z kolei miałoby skutkować błędem ładowania, a więc niepowodzeniem całej operacji. Oczywiście nie miało to znaczenia, a powody były zdecydowanie bardziej przyziemne - kiepskiej jakości magnetofony i taśmy umieszczone w kasetach (często mające już za sobą dziesiątki innych nagrań).

Komputery ZX Spectrum dostępne były początkowo w trzech wersjach. Modele 16K i 48K przypominały z wyglądu duże kalkulatory naukowe, a to ze względu na niewielkie gumowe klawisze, do których przypisana była masa różnych funkcji, oraz brak długiego klawisza spacji (miała ona rozmiar pojedynczego klawisza i umieszczona była w najniższym rzędzie z prawej strony). ZX Spectrum+ był już konstrukcją bardziej zaawansowaną

z pełnowymiarową, stosunkowo normalną klawiaturą (choć dalej dość niskiej jakości) i większą obudową. Graliśmy na nim w takie gry, jak Manic Miner, Jet Set Willy czy Knight Lore.

Innym miejscem, w którym w każdą niedzielę mogłem przyjrzeć się z bliska komputerom, zobaczyć nowe gry (choć nie zagrać w nie), była giełda komputerowa mieszcząca się w budynku NOT-u. Nie był to wtedy jeszcze targ, na którym handlarze sprzedawali piracki oprogramowanie, a potem także i komputery, choć oczywiście można było przegrać sobie grę za drobną opłatą. Wtedy było to jeszcze miejsce, do którego zaglądali fani komputerów, by pokazać swoje własne maszyny lub zobaczyć niektóre inne z bliska. Tam miałem np. okazję przyjrzeć się maszynom Amstrad-Schneider CPC albo zobaczyć tak egzotyczny komputer jak Amstrad PCW, będący właściwie rozbudowaną maszyną do pisania, pracującą tylko w trybie tekstowym.

Ze względu na nałożone przez Stany Zjednoczone na Blok Wschodni embargo, początkowo jedyną drogą, jaką sprowadzano komputery do kraju, był import prywatny czy po prostu przemyt. Jednak już w połowie lat 80. reżim zdał sobie sprawę z rozpoczynającej się komputerowej rewolucji, której nie był w stanie w żadnym razie powstrzymać.

Ze względu na nałożone przez Stany Zjednoczone na Blok Wschodni embargo, początkowo jedyną drogą, jaką sprowadzano komputery do kraju, był import prywatny czy po prostu przemyt. Jednak już w połowie lat 80. reżim zdał sobie sprawę z rozpoczynającej się komputerowej rewolucji, której nie był w stanie w żadnym razie powstrzymać. Z drugiej strony przyczyniała się ona mimo wszystko do rozwoju chylącego się z roku na rok ku upadkowi państwa. Właśnie wtedy do oficjalnej sprzedaży trafiły pierwsze komputery. Były to maszyny Atari XL i XE oraz Timex 2048. Te drugie były amerykańskim klonem ZX Spectrum i niemal w pełni z maszyną Sir Clive'a Sinclaira kompatybilną. Można je było kupić w sklepach Centralnej Składnicy Harcerskiej. Z kolei komputery Atari XL i XE wraz z akcesoriami w postaci magnetofonu i stacji dyskietek elastycznych 5,25 cala dostępne były w Peweksach za dolary lub inne waluty wymienialne (polski złoty do nich się wtedy nie zaliczał). Sieć Pewex była swego rodzaju alternatywną rzeczywistością wobec świecących pustkami sklepów spożywczych i przyjmujących długoterminowe zapisy na pralki, telewizory i radiomagnetofony rodzimej konstrukcji sklepów AGD i RTV. W Peweksach było wszystko, od prawdziwej czekolady, batonów Mars i Snickers, przez produkowane w Polsce papierosy Marlboro czy eksportową polską szynkę konserwową, a także kosmetyki, ubrania, klocki Lego i resoraki Matchboksa (małe odlewane z metalu modele samochodów) po telewizory, sprzęt stereo i komputery właśnie.

Ich import oficjalnymi kanałami i sprzedaż w sklepach państwowych przedsiębiorstw był możliwy m.in. dlatego, że już wtedy były to konstrukcje przestarzałe. Na Zachodzie popularność zyskiwały już maszyny 16-bitowe, pierwsze Macintoshe, komputery PC, Atari ST i Amigi. Na szczęście na większość z 8-bitowych maszyn dalej robiono świetne gry, a i wystarczały też początkowo do nauki programowania. Niestety, mojej rodziny nie stać było

na pełen zestaw, dlatego dostałem najpierw gołego Atari 65 XE, bez magnetofonu czy stacji dysków. Musiałem przepisywać proste gry z jednego z czasopism, jakie już wtedy pojawiły się na rynku. Moją ulubioną był prosty klon gry Breakout. Przepisanie programu w Basicu wraz z masą cyferek kodu maszynowego zajmowało mi około godziny. Później mogłem grać do wyłączenia komputera. Kilka miesięcy później dostałem w końcu magnetofon. Mogłem wreszcie wejść do raju i grać w te wszystkie wspaniałe gry, w które grali moi koledzy.

Po roku istniały tylko dwa czasopisma, drukowane w kolorze na średniej jakości papierze: skierowany do młodszego czytelnika „Bajtek” oraz do tego bardziej dojrzałego - „Komputer”. Oba czytane jednak były przez wszystkich fanów komputerów, a dostać je było stosunkowo trudno. Znikały z kiosków RUCH-u niemal momentalnie.

W latach 1985 i 1986 pojawiły się w kioskach pierwsze magazyny komputerowe. Było ich wtedy na rynku całkiem sporo. Różniły się tematyką, a więc potencjalnie i odbiorcą, wielkością, a nawet rodzajem papieru, na jakim były drukowane. Na papierze gazetowym i do tego tylko w czerni i bieli drukowany był magazyn IKS (Informatyka Komputery Systemy) - to w nim było najwięcej ciekawych listingów programów w BASICU

MyApple magazyn

dla różnych komputerów. Na zdecydowanie lepszym, bo kredowym papierze drukowany był Mikroklan, choć i tak najlepszy jakościowo papier zarezerwowany był dla magazynu „Kraj Rad", mającego promować wśród Polaków krainę wiecznej szczęśliwości, czyli Związek Radziecki. Po roku istniały tylko dwa czasopisma, drukowane w kolorze na średniej jakości papierze: skierowany do młodszego czytelnika „Bajtek" oraz do tego bardziej dojrzałego - „Komputer". Oba czytane jednak były przez wszystkich fanów komputerów, a dostać je było stosunkowo trudno. Znikały z kiosków RUCH-u niemal momentalnie. Wbrew słowom ówczesnego ministra do spraw młodzieży - Aleksandra Kwaśniewskiego - Bajtek nie powtórzył sukcesu Apple i nie przetrwał długo po transformacji ustrojowej.

Pomimo zapóźnienia względem Zachodu i permanentnych braków w zaopatrzeniu boom na komputery w Polsce trwał, co więcej - powstawały projekty wyprzedzające swoją epokę. Wspomnieć tutaj wypada o multimedialnej płycie winylowej zespołu Papa Dance, na której zamiast jednej z piosenek umieszczono program dla ZX Spectrum przedstawiający sylwetki muzyków. Wystarczyło podłączyć gramofon do komputera jak magnetofon i wgrać program z płyty. Drugim nie mniej ciekawym projektem była audycja „Radiokomputer" emitowana przez IV Program Polskiego Radia. W jego ramach nadawane były programy komputerowe, które można było nagrać na kasetę i następnie wgrać do komputera.

Niestety w tych czasach komputery Apple w Polsce niemal nie istniały. Ich liczba była na tyle niewielka, że mało kto o nich coś w ogóle wiedział. Ja sam odkryłem je w 1986 roku w przywiezionych ze Stanów przez znajomych rodziny kilkudziesięciu numerach magazynów „Newsweek" i „Time". Dziwiłem się, co to za komputery, o których nigdy wcześniej nie słyszałem. W tym samym roku trafiła na moje biurko książka „Komputery osobiste", przedstawiająca w szczegółach budowę komputerów, peryferiów i systemów operacyjnych oraz omawiająca poszczególne typy komputerów. To w niej przeczytałem o Lisie, Macintoshu czy Apple II GS.

Przez długie lata Maki były jednak poza moim i nie tylko moim zasięgiem. Komputery te kosztowały fortunę jeszcze w połowie lat 90. ubiegłego wieku. Stać na nie było niektóre studia graficzne czy agencje reklamowe. Do dzisiaj krążą opowieści o grafiku, który sprzedał kawalerkę, by kupić wymarzonego Maca. Na początku lat 90. stać mnie było tylko na Atari ST, 16-bitowy komputer bazujący na tym samym procesorze co Macintosh - Motoroli 68000 i posiadający podobny do Maca graficzny interfejs użytkownika. Ponownie korzystałem z komputera stworzonego przez firmę będącą własnością Jacka Tramiela (w połowie lat 80. odszedł z założonego przez siebie Commodore na skutek konfliktu z udziałowcami i kupił upadające Atari). Jak wielu Polaków emigrujących po II wojnie światowej do Stanów zmienił on nieznacznie swoje nazwisko. Tak naprawdę nazywał się Jacek Trzmiel, o czym w subtelny sposób przypominała ikona tego owada pojawiająca się w systemie Atari ST zamiast klepsydry z Windows czy ikony zegarka w systemie Macintosha (a obecnie piłeczki plażowej).

Był początek lat 90., na swojego Maca musiałem jeszcze długo czekać.

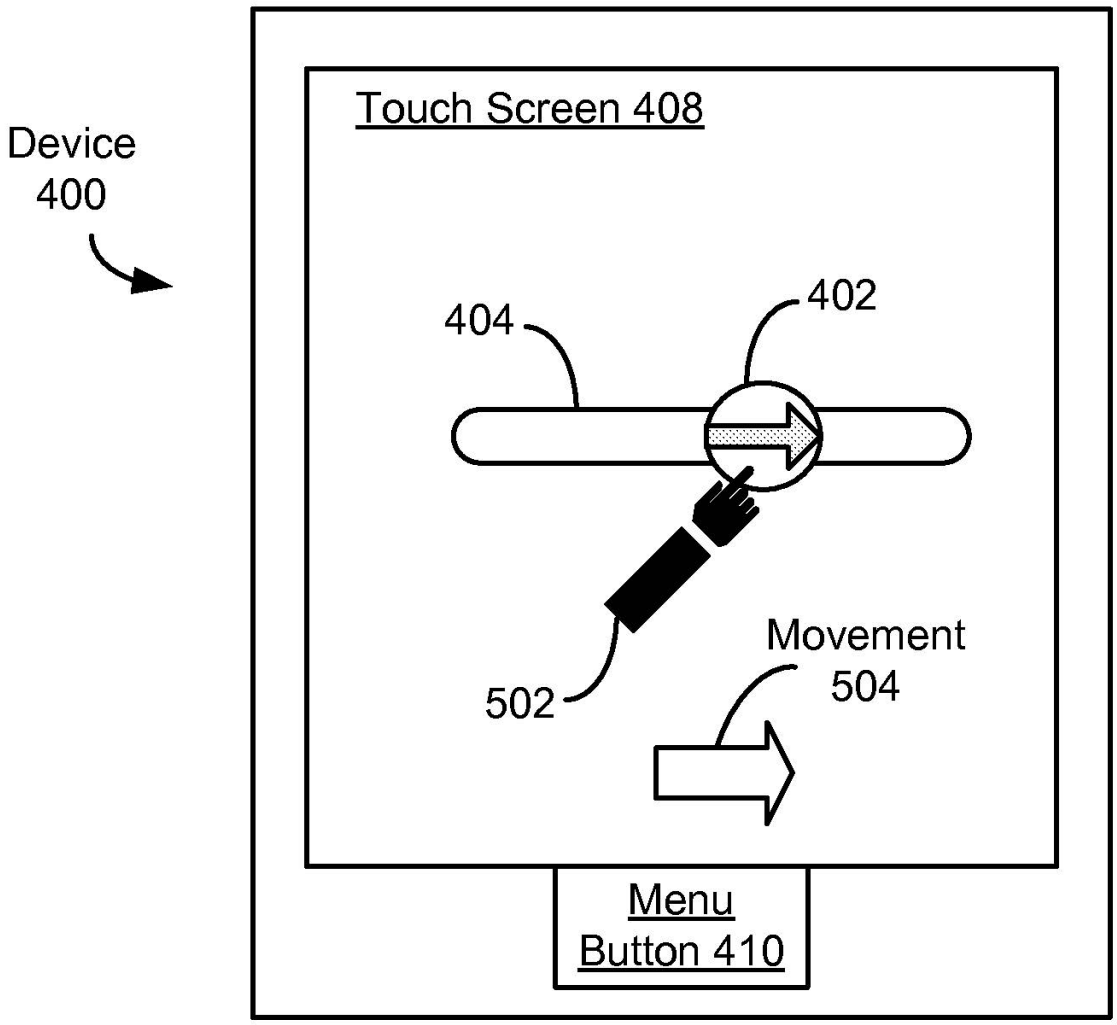
komentuj

Ilustracja: fot. "Light Bulb" - Derek Key
Commodore - Evan Amos \ ZX Spectrum - Bill Bertram
okładki magazynów Bajtek i Komputer
- cyfrowe archiwum Autora

Innowacje a wojny patentowe

Grzegorz Świątek

W sieci często pojawiają się informacje mówiące o tym, że oto firma Apple opatentowała kolejny ze swoich pomysłów. Niektóre z nich dotyczą rozwiązań technologicznych, które rzeczywiście wymagały ogromnych nakładów pracy, a firma chce zabezpieczyć się przed nieuprawnionym wykorzystaniem ich przez konkurencję. Inne zaś związane są z błahostkami lub technologiami, które nigdy nie zostaną wcielone w życie. Można więc pokusić się o stwierdzenie, że wojny patentowe mają swoje drugie dno, a ochrona danych intelektualnych jest w niektórych przypadkach jedynie przykrywką.



... kilka miesięcy temu Apple przegrało w niemieckim sądzie cywilnym sprawę z Motorola Mobility, która dotyczyła korzystania z funkcji „przeciągnij, aby odblokować”. We wrześniu tego roku firma z Cupertino wygrała w tej samej sprawie walkę z Samsungiem w sądzie apelacyjnym w USA.

Apple to firma, której nazwę często zobaczyć można na sądowej wokandzie. Nie trzeba długo szukać. Zaledwie kilka miesięcy temu Apple przegrało w niemieckim sądzie cywilnym sprawę z Motorola Mobility, która dotyczyła bezprawnego korzystania przez tę firmę - należącą obecnie do Lenovo - z funkcji „przeciągnij, aby odblokować”. Sąd stwierdził, że rozwiązanie to nie jest na tyle skomplikowane, aby wymagało ochrony patentowej. We wrześniu tego roku firma z Cupertino wygrała w tej samej sprawie walkę z Samsungiem w sądzie apelacyjnym w USA. Mniej więcej miesiąc później odnotowała ona porażkę w sporze z Uniwersytetem Wisconsin-Madison. To tylko niektóre walki patentowe, w których w ostatnim czasie bierze udział Apple. Największym jego przeciwnikiem jest oczywiście Samsung. Obie firmy pozywały się wzajemnie już ponad 40 razy. Jaki jest sens tego typu działań?

Z założenia patenty mają chronić wynalazców przed nieuprawnionym wykorzystywaniem czy kopiowaniem ich pomysłów przez konkurencję, a przez to zachęcać do innowacyjnej działalności. W wielu artykułach można jednak trafić na opinię, że system patentowy tłumi innowacyjność. Fakt, że ktoś opatentował pewne rozwiązanie sprawia, że działalność

w bardzo zbliżonym obszarze jest ryzykowna i nieopłacalna, ponieważ w obecnych czasach łatwo trafić przez to do sądu. Co więcej, niektóre firmy preferują wykupienie licencji od tych, które opracowały dane rozwiązanie, co znacznie ułatwia sprawę i jest zapewne tańsze niż ewentualne odszkodowania. Po drugiej stronie znajdują się konsumenci, którzy chcieliby korzystać z najlepszych możliwych rozwiązań. Te w niektórych przypadkach mogłyby być połączeniem kilku istniejących technologii. Patenty dość skutecznie to utrudniają, a wspomniane korzystanie z licencji przekłada się na wzrost ceny rynkowej, którą ostatecznie płaci konsument. Funkcja ochronna systemu patentowego również poddana zostaje krytyce. Wystarczy spojrzeć na urządzenia produkowane przez Apple i Samsunga, które niewiele zmieniły się pod wpływem dziesiątek czy setek spraw dotyczących naruszania patentów wytaczanych wzajemnie przez obie firmy na przestrzeni ostatnich kilku lat.

> Patenty same w sobie nie są czymś złym. Za to, co obecnie dzieje się w sferze naruszania patentów, winny jest zarówno system patentowy, który nie jest dostosowany do dzisiejszych realiów, jak i przedsiębiorstwa, które w pogoni za zyskiem nie liczą się z innymi

Jak wspomniano we wstępie, niektóre opatentowane rozwiązania nigdy nie zostaną wykorzystane. Blokowane są tylko po to, by utrudnić życie konkurencji i zyskać na sprzedaży licencji. W Stanach Zjednoczonych funkcjonują tak zwane trolle patentowe – firmy, które zajmują się między innymi odkupem za bezcen patentów od bankrutujących firm, a następnie czerpaniem korzyści z faktu ich posiadania poprzez ich odsprzedaż bądź wyłudzanie odszkodowania w sądzie.

W sieci znaleźć można także artykuły, które starają się udowodnić, że postępowanie firm polegające na pozywaniu konkurencji za naruszanie patentów jest częścią ich strategii marketingowej. Głośne sprawy, takie jak te, w których udział biorą na przykład Apple i Samsung, lądują często na pierwszych stronach serwisów informacyjnych na całym świecie. Wynajęcie prawników oraz koszty sądowe i tak stanowią niewielką część ceny, jaką trzeba by było zapłacić za tak szeroko zakrojoną kampanię reklamową. Warto zwrócić uwagę na to, że niektóre spory dotyczą niezwykle błahych spraw. Wystarczy przypomnieć wymienione wcześniej rozwiązanie „przeciągnij, aby odblokować". Przecież to nie dla sposobu odblokowywania ekranu jedni decydują się na zakup urządzeń produkowanych przez Samsunga, a inni - tych od Apple. Zapewne jest w tym drugie dno.

Podsumowując, patenty same w sobie nie są czymś złym. Idea ochrony własności intelektualnej zasługuje na pochwałę. Za to, co obecnie dzieje się w sferze naruszania patentów, winny jest zarówno system patentowy, który nie jest dostosowany do dzisiejszych realiów, jak i przedsiębiorstwa, które w pogoni za zyskiem nie liczą się z innymi i wykorzystują każdą sytuację, by wzmocnić swoją pozycję bądź osłabić przeciwnika.

komentuj

Ilustracje: fot. - „The Law" Pawel Loj
skan fragmentu zgłoszenia patentowego nr US 12/477,075

Etui do iPhone SE z powłoką antybakteryjną

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

-10%

wykorzystaj rabat
użyj tego kodu
50wydan

Obudowa, która chroni nie tylko przed skutkami upadków

Prawdopodbnie zabierasz ze sobą telefon wszędzie. Dosłownie wszędzie. Najnowsze obudowy Gear4 posiadają powłokę, która zabija 99,9% najczęsciej występujących bakterii powierachniowych.

4m

Ochrona przed skutkami upadków z wysokości do 4m. gwarantowana przez D30®

D30® to materiał, ktory jest wykorzystywany do produkcji akcesoriow i odzieży ochronnej dla sportowców i wojska. To właśnie D30® jest kluczowym elementem konstrukcji każdej obudowy Gear4.

#14

14/2015

MyApple
magazyn
14
Nr 14/2015(14)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Ciężki los
programów pocztowych
I komu to przeszkadzało?
Jaromir zrzędzi na Apple
Światełko w tunelu
The Room | Muzyka na żądanie | Fitbit Surge | Polowanie na wieloryba

Polowanie na wieloryba,
czyli kilka słów o mikropłatnościach

Marek Gawryłowicz

Niemal dokładnie rok temu miałem okazję recenzować pewną grę dla iOS, sygnowaną logo bardzo dużej firmy i bazującą na popularnej serii konsolowych strzelanek. Był to tytuł typu freemium, czyli dostępny do pobrania za darmo, lecz dający wiele okazji do wydania pieniędzy w trakcie gry. Głównym mechanizmem monetyzacji była w nim specjalna waluta, dostępna do nabycia za pośrednictwem mikropłatności, za pomocą której można było znacznie przyśpieszyć postępy w grze. Jako recenzent zaproszony do testów przez wydawcę otrzymałem na start dość spory zapas tego wirtualnego środka płatniczego, wart w przeliczeniu na realne pieniądze około siedemset polskich złotych, tak bym mógł zapoznać się z wszystkim, co oferuje gra bez wydawania własnych funduszy i bez żmudnego „grindu”.

Najnowsze badania firmy Fiksu wskazują na to, że biorąc pod uwagę wydatki na reklamę, samo skłonienie gracza do pobrania gry kosztuje obecnie wydawcę średnio 1,7 dolara w przypadku użytkowników systemu iOS oraz 2,4 dolara w przypadku posiadaczy urządzeń z Androidem. Utrzymanie przy sobie gracza na dłużej wiąże się zaś z wydaniem około 4 dolarów.

Ponieważ nigdy wcześniej nie miałem okazji beztrosko przepuścić tak dużej sumy pieniędzy na mikropłatności w grze, cieszyłem się jak dziecko, zabierając się do testów. Oczyma wyobraźni widziałem, jak nonszalancko kupuję sobie wszystkie ulepszenia, omijam liczniki czasu i zyskuję absurdalną przewagę nad innymi graczami w trybie multiplayer. Rzeczywistość okazała się jednak zupełnie inna. Wirtualna waluta, której wartość w przeliczeniu na złotówki wynosiła więcej niż cena mojego ówczesnego telefonu (z którego zresztą korzystam do dzisiaj), starczyła mi zaledwie na trzy wieczory średnio intensywnej gry. Był to wprawdzie czas wystarczający do zapoznania się z głównymi mechanizmami rozgrywki, lecz o zajęciu jakiegoś sensownego miejsca w globalnym rankingu mogłem sobie co najwyżej pomarzyć. Jeśli bowiem chodzi o miażdżenie innych graczy w trybie wieloosobowym... cóż, okazało się, że większość z nich była w stanie wydać na tę przyjemność o wiele więcej niż ja. Cała ta historia przekonała mnie ostatecznie o tym, że gry tego typu najzwyczajniej nie są dla mnie. Nie tylko mnie na nie nie stać, ale też nie bawią mnie na tyle, bym chociaż przez chwilę pomyślał poważnie o wydawaniu na nie własnych pieniędzy. Nie jestem zresztą w takim podejściu odosobniony. Wręcz przeciwnie, niechęć do mikropłatności to coś bardzo powszechnego wśród graczy, którzy coraz aktywniej manifestują swoje niezadowolenie w internecie. Niestety, rynek gier komputerowych nie jest bytem kierującym się zasadami demokracji i głos większości nie ma zbyt dużego wpływu na działania deweloperów. Wspomniana większość, czy tego chcemy, czy nie, to płotki, a kto będzie zawracać sobie głowę płotkami, gdy można zapolować na wieloryba?

Najpowszechniejszym błędem popełnianym przez przeciwników gier typu freemium jest bowiem trwanie w przekonaniu, że mikropłatności w grach są robione z myślą o nich, a mówiąc konkretniej - o ich portfelach, które w ich mniemaniu stanowią łakomy kąsek dla twórców gry. Prawda jest jednak taka, że deweloperzy mają całkowitą świadomość tego, że znaczna większość graczy nie zamierza wydawać pieniędzy w tworzonych przez nich grach i wcale tego od nich nie oczekują. Wręcz przeciwnie - najnowsze badania firmy Fiksu wskazują na to, że biorąc pod uwagę wydatki na reklamę, samo skłonienie gracza do pobrania gry kosztuje obecnie wydawcę średnio 1,7 dolara w przypadku użytkowników systemu iOS oraz 2,4 dolara w przypadku posiadaczy urządzeń z Androidem. Utrzymanie przy sobie gracza na dłużej wiąże się zaś z wydaniem około 4 dolarów. Nietrudno więc zauważyć, że osoby grające w gry typu freemium bez korzystania z mikropłatności nie tylko nie napełniają kieszeni deweloperom, ale wręcz zmuszają ich do wydawania pieniędzy. Z punktu widzenia twórców gier na urządzenia mobilne inwestowanie w niepłacących graczy jest jednak działaniem niezbędnym. Tylko duża liczba takich użytkowników jest bowiem w stanie zapewnić grze wysokie miejsce w rankingach sklepów

z aplikacjami oraz odpowiednią popularność na wszelkiej maści forach internetowych i portalach społecznościowych. Wszystko to zwiększa zaś szanse na przyciągnięcie do danej produkcji tego znacznie rzadszego, ale za to bardziej wartościowego (z punktu widzenia deweloperów) gatunku graczy, który nie ma oporów przed wydawaniem pieniędzy na wirtualne dobra.

> Johnny Rotten, lider legendarnej formacji *Sex Pistols*, przyznał w wywiadzie dla The Telegraph, że w ciągu dwóch lat wydał 10 tysięcy funtów szterlingów (około 60 tysięcy polskich złotych) na swoje trzy ulubione gry. Wydatki wspomnianego muzyka są jednak niczym w porównaniu do wydatków osób znajdujących się w czołówce rankingu gry Clash of Clans, które są w stanie wydawać nawet 7 tysięcy dolarów miesięcznie na utrzymanie swojego wirtualnego wojska.

W większości gier typu freemium niemal cały dochód z danego tytułu generowany jest bowiem przez stosunkowo niewielkie grono najbardziej zapalonych użytkowników. Ostatnie badania firmy Swrve wykazały, że zaledwie 2,3% osób grających w gry oferujące mikropłatności wydaje na nie jakiekolwiek pieniądze. Większość z nich ogranicza się do niewielkich, jednorazowych opłat, rzadko przekraczających kwotę pięciu dolarów, jednak zdarzają się wśród nich również osoby regularnie wydające na mikropłatności duże sumy pieniędzy. Mimo iż stanowią one zaledwie 10% wszystkich płacących graczy (czyli 0,23% wszystkich użytkowników), to jednak inwestują w swoje ulubione tytuły tak dużo, że odpowiadają aż za dwie trzecie wszystkich przychodów generowanych przez „darmowe" gry. To właśnie ci najbardziej dochodowi gracze nazywani są przez deweloperów „wielorybami". Termin ten zapożyczony został z amerykańskich kasyn, gdzie również służył do określania bywalców, którzy zostawiali w kasie najwięcej pieniędzy. Jako iż liczba takich graczy jest bardzo niewielka, a konkurencja z roku na rok robi się coraz bardziej zaciekła, twórcy gier typu freemium wkładają coraz więcej wysiłku w walkę o takich klientów. We wrześniu tego roku powstała nawet pierwsza firma analityczna specjalizująca się w badaniu zachowania wielorybów, nosząca zresztą wiele mówiącą nazwę „Whally", dzięki której deweloperzy wiedzą dokładnie, jakie typy gier przyciągają najwięcej płacących graczy i na co najchętniej wydają oni swoje pieniądze. Wiedza ta pozwala im z kolei na stałe dopracowywanie mechanizmów skłaniających graczy do korzystania z mikropłatności. Jeszcze kilka lat temu termin ten kojarzył się większości użytkowników głównie z dokupywaniem dodatkowych elementów ubioru dla ich awatarów lub wymienianiem prawdziwych pieniędzy na wirtualne złoto. Dzisiaj nikogo nie dziwią już zegary odmierzające czas do ukończenia jakiegoś zadania, które można przyśpieszyć wydając realne pieniądze, czy liczniki energii decydujące o tym, ile razy dziennie możemy zagrać w daną grę bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

Ciągłe badanie rynku, modyfikowanie gier pod kątem panujących w danym momencie trendów oraz zdobywanie nowych płacących

graczy przy jednoczesnym utrzymywaniu przy sobie dotychczasowych klientów to zadanie trudne, wymagające dużych nakładów pracy i pieniędzy. Gra jest jednak warta świeczki, gdyż „upolowane" wieloryby skłonne są inwestować w swoje ulubione tytuły sumy, które dla przeciętnego użytkownika mogą wydać się absurdalne - od kilkuset do nawet kilku tysięcy dolarów miesięcznie. W większości przypadków są to jednak osoby, dla których takie kwoty nie stanowią poważnego wydatku, gdyż są zaledwie niewielką częścią ich miesięcznych dochodów. Dobrym przykładem są tu wszelkiej maści celebryci, którzy coraz częściej przyznają się publicznie do wydawania dużych sum pieniędzy na smartfonowe gry. Johnny Rotten, lider legendarnej formacji *Sex Pistols*, przyznał w wywiadzie dla The Telegraph, że w ciągu dwóch lat wydał 10 tysięcy funtów szterlingów (około 60 tysięcy polskich złotych) na swoje trzy ulubione gry: *Game of Thrones Ascent*, *Game of War* i *Real Racing*. Wydatki wspomnianego muzyka są jednak niczym w porównaniu do wydatków osób znajdujących się w czołówce rankingu gry *Clash of Clans* (od trzech lat znajdującej się w Top 10 najbardziej dochodowych gier na urządzenia mobilne), które są w stanie wydawać nawet 7 tysięcy dolarów miesięcznie na utrzymanie swojego wirtualnego wojska. Niestety, wśród wielorybów coraz częściej pojawiają się również osoby, które wydają duże sumy pieniędzy na mikropłatności, chociaż dobrze wiedzą o tym, że ich na to nie stać. Dr Mark Griffiths - psycholog specjalizujący się w uzależnieniach behawioralnych - od lat zajmuje się badaniem różnego rodzaju gier internetowych. Jego zdaniem wiele gier typu freemium potrafi uzależniać w podobny sposób, w jaki robią to typowe gry hazardowe. Zaznacza on jednak, że w odróżnieniu od ruletki czy jednorękiego bandyty, gry oferujące mikropłatności nie dają nadziei na wygranie realnych nagród czy chociażby odzyskanie wydanych pieniędzy, dlatego też ich oddziaływanie jest słabsze, a liczba osób uzależniających się od gier tego typu stanowi bardzo niewielki odsetek wszystkich graczy. Jego opinię potwierdzają badania przeprowadzone przez Mike'a Rose'a - dziennikarza z serwisu Gamasutra, który dwa lata temu przeprowadził serię wywiadów z graczami wydającymi duże sumy pieniędzy na mikropłatności. Okazało się, że znaczna większość spośród jego rozmówców nie traktowała swoich wydatków na mikropłatności jako coś niepokojącego. Wprost przeciwnie, uważali oni, że jest to po prostu forma zapłaty za rozrywkę, którą otrzymali, grając w swoje ulubione gry. Wśród osób, z którymi rozmawiał Rose, znalazło się jednak również kilku graczy, którzy wpadli w kłopoty finansowe przez to, że nie mogli powstrzymać się od wydawania pieniędzy na mikropłatności w grach.

Zarówno Griffiths, jak i Rose są zgodni, że jeśli branża gier będzie rozwijać się dalej w takim kierunku, niezbędne może okazać się wprowadzenie pewnych regulacji prawnych, mających na celu ochronę osób podatnych na stosowane w nich uzależniające mechanizmy. Obaj panowie nie są zresztą odosobnieni w swojej opinii. W ostatnich latach gry typu freemium wielokrotnie spotykały się z ostrą krytyką społeczną. Wystarczy tylko wspomnieć o zbiorowym pozwie klientów App Store, dotyczącym nieuczciwych mikropłatności w grach skierowanych do dzieci, czy podobnych zarzutach postawionych niedawno firmie Amazon przez Federalną Komisję Łączności. W wielu krajach grami typu freemium zaczęły interesować się urzędy odpowiedzialne za ochronę konsumentów. W ubiegłym roku w odpowiedzi na skargi pochodzące z wielu państw członkowskich UE zorganizowane zostało spotkanie Komisji Europejskiej z reprezentantami największych firm z branży, którego celem było wspólne opracowanie sposobów na ochronę użytkowników przed niechcianymi wydatkami. Wśród tematów poruszanych podczas spotkania znalazły się między innymi sposoby reklamowania gier typu freemium oraz zabezpieczenia przed przypadkowymi/nieświadomymi zakupami, zwłaszcza w grach

skierowanych do dzieci. W efekcie tych i innych wydarzeń na przestrzeni ostatnich lat zaszły pewne zmiany zarówno w samych grach, jak i w oferujących je sklepach z aplikacjami, co łatwo można zauważyć chociażby na przykładzie App Store, gdzie gry typu freemium przestały już być opisywane mianem „darmowych”, a każdy zakup wymaga potwierdzenia hasłem. Nie da się jednak ukryć, że działania rozmaitych urzędów mające na celu ochronę graczy przed wydawaniem zbyt dużej ilości pieniędzy na gry typu freemium nie są prowadzone nawet w połowie tak intensywne, jak działania deweloperów dążących do wręcz odwrotnych efektów. Zdaniem Dr. Griffiths’a firmy zajmujące się tworzeniem gier zarabiających na mikropłatnościach zawsze będą wyprzedzać badaczy i ustawodawców o symboliczne dwa kroki i w chwili obecnej raczej nic nie da się na to poradzić.

... intensywność, z jaką rozwija się segment freemium, ma także swoje pozytywne skutki. Coraz bardziej zaciekła konkurencja na tym polu i towarzysząca jej nieustanna walka o klienta działają bowiem na korzyść konsumentów, którzy mogą teraz wybierać z naprawdę pokaźnej palety ciekawych tytułów...

Warto jednak zauważyć, że intensywność, z jaką rozwija się segment freemium, ma także swoje pozytywne skutki. Coraz bardziej zaciekła konkurencja na tym polu i towarzysząca jej nieustanna walka o klienta działają bowiem na korzyść konsumentów, którzy mogą teraz wybierać z naprawdę pokaźnej palety ciekawych tytułów reprezentujących niemal wszystkie popularne gatunki gier komputerowych, poczynając od gier logicznych i prostych zręcznościówek, przez wyścigi i strzelanki, na rozbudowanych strategiach i grach MMORPG kończąc. Co więcej, wraz z rozwojem rynku gier typu freemium zwiększa się też świadomość samych graczy, którzy dawno już przestali rzucać się na wszystko co darmowe i zaczęli sięgać po te tytuły, które są w stanie zapewnić im najwięcej rozrywki. W efekcie, mimo iż każdego miesiąca pojawia się ogromna liczba nowych gier oferujących mikropłatności, znaczna większość z nich szybko ginie gdzieś w odmętach sklepów z aplikacjami. Wystarczy zresztą rzucić okiem na rankingi najlepiej zarabiających gier na urządzenia mobilne, by zauważyć, że czołowe miejsca od kilku lat okupują te same tytuły. Ponure wizje przyszłości snute przez niektórych czarnowidzów, według których rosnąca popularność modelu dystrybucji freemium sprawi, że już lada moment wszystkie nowe gry będą obdartymi z resztek grywalności maszynkami do wysysania pieniędzy z naszych portfeli, są więc mocno przesadzone. Freemium nie przestanie się rozwijać, ale w gruncie rzeczy pozostanie dokładnie tym, czym jest teraz - jednym z wielu różnych sposobów zarabiania na grach komputerowych, „karmiącym się” niewielką grupą graczy chętnych do wydawania pieniędzy na tego typu produkcje, a przy okazji oferującym odrobinę darmowej rozrywki wszystkim pozostałym. Osoby, którym nie pasują takie reguły, mogą zaś spać spokojnie, gdyż wbrew pozorom gry typu Premium, w których płacimy raz i gramy bez żadnych ograniczeń, nie są wcale skazane na wyginięcie. Wręcz przeciwnie, deweloperzy gier na urządzenia mobilne coraz chętniej decydują się właśnie na taki „klasyczny” model dystrybucji... jednak to już jest temat na osobny artykuł.

komentuj

Ilustracja: “Beluga Whale’s Tail” - Jason Pier - cc

#15
1/2016

MyApple
magazyn
1
Nr 1/2016(15)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Noworoczna
melancholia
Techniczne trendy
w kolejnym roku
Pisanie długich tekstów na iPhonie
Edytory minimalistyczne | touchAble 3 | Poczytaj o słuchaniu

W oczekiwaniu na zmiany,

czyli o Motoroli i PowerPC

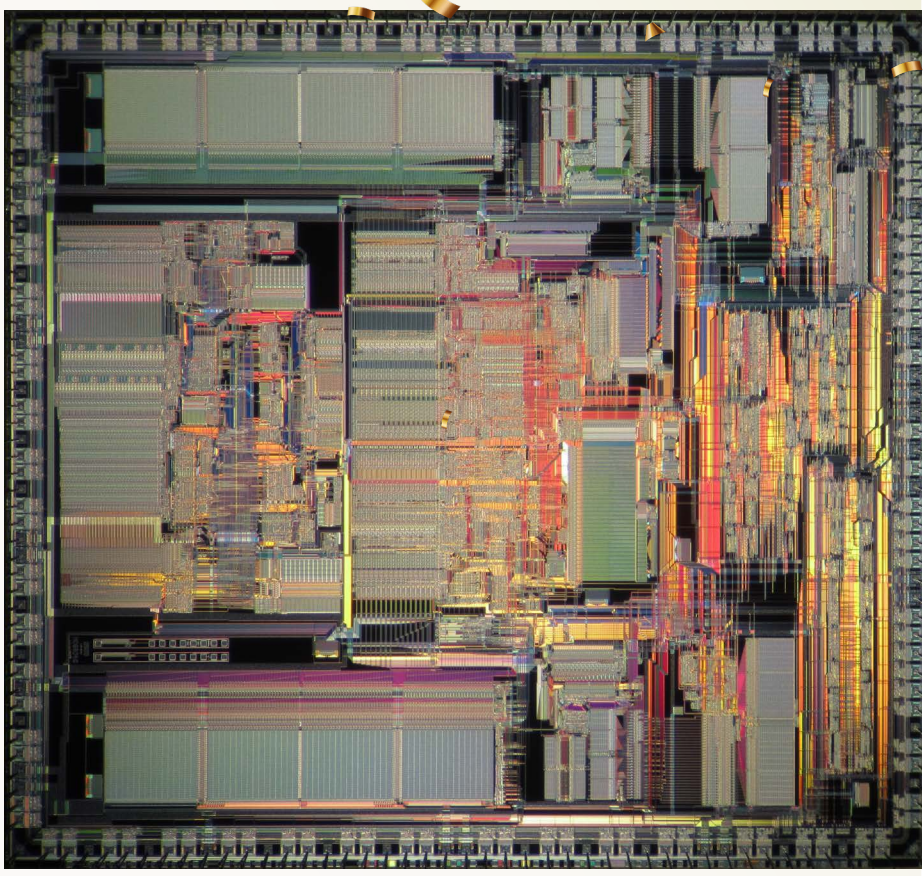
Jaromir Kopp

Jeżeli czytaliście wpisy na moim blogu MacWyzanwca na MyApple, to mogliście zauważyć moją szczerą niechęć do architektury Intela, dlatego mam nadzieję, że jedną ze zmian, jakie Apple wprowadzi lub choć zapowie (poza zastosowaniem gniazda USB-c w iPhone'ach), będzie zmiana architektury procesorów. Tak, wiem – twardogłowi wyznawcy największego producenta układów scalonych na świecie już zaczynają zbierać chrust na stos dla MacWyznawcy, ale zanim to zrobią, zdążę Wam przypomnieć, jak już kiedyś przebiegały te zmiany.

Przejście z PowerPC na Intela pamięta wielu z Was, a ja, choć uważałem tę zmianę za konieczną, nie lubię jej roztrząsać. Niestety było to przejście z bardzo dopracowanej i wydajnej (choć energochłonnej) architektury na zabałaganioną, przestarzałą i stosującą brutalną siłę kosztem elegancji. Samo przejście w środowisku Apple też nie było tak gładkie jak to wcześniejsze z Motoroli na PowerPC. Firma z Cupertino dzięki Xcode mogła przerzucić ciężar większości zmian na programistów, samemu robiąc tylko emulator PowerPC wysokiego poziomu. Pozwalał on na uruchamianie programów napisanych dla PowerPC w systemach intelowych, ale już rozszerzenia i inne niskopoziomowe dodatki musiały być zrobione dla nowych komputerów od początku.

Początkowo miały to być kolejne procesory Motoroli, nowej serii 88k. Niestety poza firmą z Cupertino i Fordem nie było na nie chętnych, co źle rokowało dla ich przyszłego rozwoju. Odsiecz nadeszła ze strony „odwiecznego wroga” – IBM.

Obie zmiany architektury procesorów stosowanych w Macintoshach były wymuszone. Od początku Apple stosowało bardzo nowoczesne (jak na przełom lat 70. i 80. XX w.) procesory Motoroli serii 68xxxx, ale po 15 latach rozwoju firma zapowiedziała, że Motorola 68060 będzie ostatnim procesorem tej serii. Apple, znając te plany już wcześniej, rozpoczęło poszukiwania następcy. Początkowo miały to być kolejne procesory Motoroli, nowej serii 88k. Niestety poza firmą z Cupertino

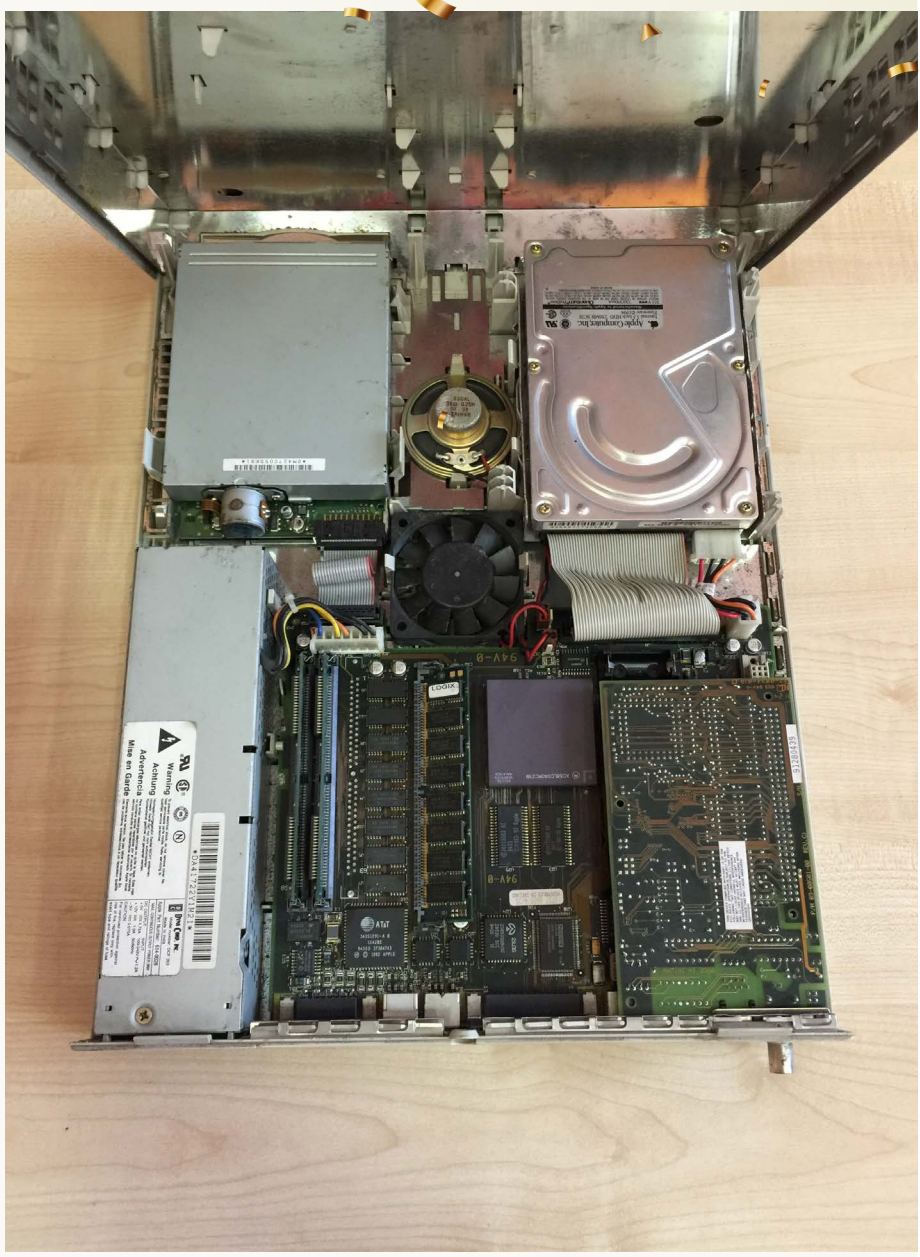


i Fordem nie było na nie chętnych, co źle rokowało dla ich przyszłego rozwoju. Odsiecz nadeszła ze strony „odwiecznego wroga” – IBM. Po zademonstrowaniu (a było to około 1990 roku) klasycznego systemu Mac OS pracującego na sprzęcie Intela, IBM zaoferowało pomoc w stworzeniu nowych procesorów i tak, w znacznym uproszczeniu, powstał sojusz AIM (Apple–IBM–Motorola). Procesory Power PC były połączeniem architektury IBM POWER1 „wciśniętej” w jeden niewielki układ z magistralą systemową opracowaną przez Motorolę dla serii 88k. Takie podejście ułatwiło implementację nowych procesorów przez Apple, które czyniło już pierwsze przymiarki do użycia serii 88k w swoich komputerach.

Jednak – jak zawsze – najważniejszy pozostawał software. Aplikacje tworzono za pomocą różnych narzędzi programistycznych i w wielu językach. Nie można było, jak teraz, po prostu dodać obsługę nowych procesorów do Xcode, kilka wytycznych dla informatyków i poprosić ich o „przekompilowanie” programów. W Apple, gdy zapadła decyzja o poszukiwaniu nowej platformy sprzętowej, zaczęto również myśleć o emulacji, aby zachować zgodność

ze współczesnymi systemami operacyjnymi i dostępnym oprogramowaniem. Jak to często w tej firmie bywa, pracę nad przejściem na nowe procesory rozpoczęły się w dwóch zespołach. Jeden z nich o kryptonimie „Cognac" uruchomił na prototypie komputera z procesorem Power PC, umieszczonym w obudowie „Pizza Box" (czyli z Macintosha LC), system Mac OS. Wydajność tej platformy, choć pracowała całkowicie w trybie emulacji, dorównywała ówczesnym „flagowcom", czyli Quadrom z Motorolą M68040! W połączeniu z wprowadzeniem aplikacji kompilowanych natywnie na Power PC, dało to ogromny wzrost wydajności. Wystarczył on na ponad 10 lat.

> … gdy pierwszy komputer z Power PC zawitał do naszej firmy (był to Power Macintosh 6100), niewiele wiedzieliśmy o tym, jak i dlaczego on działa, ale ważne były efekty. Rzeczywiście – najtańszy model Power Maca był szybszy od bardzo przyzwoitej Quadry 840, nawet gdy uruchamiało się na nim programy nieprzystosowane jeszcze do nowych procesorów.



Pierwsze informacje o planach Apple związanych z nowymi procesorami dotarły do mnie jeszcze w 1993 roku. Na jednym ze spotkań resellerów w SAD Apple IMC prowadzący wspomniał, że firma w połączeniu z IBM i Motorolą planuje nowe, potężne procesory. Nawet sobie nie wyobrażacie, jak to pobudziło naszą wyobraźnię. Zwłaszcza że informacje, jakie nam „zdradzono", były szczątkowe. Nawet gdy pierwszy komputer z Power PC zawitał do naszej firmy (był to Power Macintosh 6100), niewiele wiedzieliśmy o tym, jak i dlaczego on działa, ale ważne były efekty. Rzeczywiście – najtańszy model Power Maca był szybszy od bardzo przyzwoitej Quadry 840, nawet gdy uruchamiało się na nim programy nieprzystosowane jeszcze do nowych procesorów.

Oczywiście dociekaliśmy, jak to funkcjonuje i sporo się dowiedzieliśmy (pamiętajcie, że internet wtedy praktycznie nie istniał). Wbudowany w system emulator Motoroli dla Power PC działał, w przeciwieństwie do emulatora PowerPC dla Intela 11 lat później, niskopoziomowo. Z tego powodu jeszcze przez wiele lat

znaczna część systemu nie była przepisana na Power PC! Na szczęście większość narzędzi do programowania szybko została dostosowana do tworzenia tzw. fat binary, czyli aplikacji zawierających w sobie jednocześnie kod dla obu architektur procesorów. Było to bardzo ważne, bo okres przejścia z Motoroli na PPC był dłuższy niż z PowerPC na Intela. Pierwsze komputery z nowymi procesorami pojawiły się w marcu 1994 roku, a ostatnie z Motorolą wycofano z oferty pod koniec 1996. Emulator udawał z grubsza Motorolę M68020 i bardzo mało nieprzerobionych programów sprawiało problemy na Power Macach. Działała również większość starych dodatków i rozszerzeń systemowych – wszystko to z bardzo przyzwoitą prędkością. Dotąd mogę na iBooku G3 uruchomić w trybie classic Photoshopa 1.04 z 1990 roku! Naprawdę nie mam złych wspomnień związanych z tym przejściem - z dobrej na jeszcze lepszą rodzinę procesorów. Inaczej niż przy zamianie Power PC na Intela.

... ewentualne przejście, jakie czeka nas w przyszłości, będzie dokonane raczej z wyboru i kalkulacji korzyści. Firma od lat projektuje już swoje własne procesory, zgodne z architekturą ARM... zwróćcie uwagę na obecną, bardzo ścisłą współpracę Apple z IBM. Nie dość, że IBM stworzyło już ponad setkę swoich programów dla iOS, to bardzo zaangażowało się także w rozwój i wykorzystanie języka Swift.

Poprzednie zmiany architektury były wymuszone na Apple, ewentualne przejście, jakie czeka nas w przyszłości, będzie dokonane raczej z wyboru i kalkulacji korzyści. Firma od lat projektuje już swoje własne procesory, zgodne z architekturą ARM. Ma do tego cały sztab ludzi z kilku przejętych firm zajmujących się ich tworzeniem. To nie wszystko, zwróćcie uwagę na obecną, bardzo ścisłą współpracę Apple z IBM. Nie dość, że IBM stworzyło już ponad setkę swoich programów dla iOS, to - co wydaje mi się nawet ważniejsze - bardzo zaangażowało się także w rozwój i wykorzystanie języka Swift. Przypomnę, że korporacja ta nadal jest projektantem i producentem wyjątkowych procesorów w architekturze Power PC. Są one stosowane w przeróżnych konfiguracjach, od konsol do gier przez superkomputery IBM Blue Gene po samoloty, statki kosmiczne i sondy międzyplanetarne. Może podzieli się i tą wiedzą z Apple?

Na zakończenie (aby odwlec moją egzekucję) informacja dla osób już rozpaczających nad utratą możliwości uruchamiania systemu firmy Microsoft na hipotetycznych, przyszłych Macach z procesorami innymi niż Intela. Zobaczcie, nadal można pobrać Virtual PC, czyli całkiem sprawny emulator Intela i Windowsa na Power PC. Dawało się emulować wtedy, da się i w nieodległej przyszłości na nowych, lepszych procesorach od Apple.

komentuj

Ilustracje: grafika - ideeconcept.pl,
Motorola 68040 - Wikipedia
Motorola M68LC040 w obudowie Macintosh LC IV - Wikipedia

#16
2/2016

MyApple
magazyn
2
Nr 2/2016(16)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Praga
Muzeum Apple
Relikwie Apple
Więcej niż tysiąc słów
Wspomnienia
o Piotrze
Wyniki Apple Q1'16 | Day One | Wystaw język! - o iMacu G4

Muzeum Apple w Pradze

Krystian Kozerawski

W niemal każdym numerze MyApple Magazynu czytelnicy mogą znaleźć kącik retro, w którym zwykle Jaromir Kopp opowiada o starych komputerach i innych urządzeniach produkowanych kiedyś przez Apple. Wiele z nich jest obecnie na tyle rzadkich, że spotkanie ich, choćby na aukcjach, graniczy z cudem. Aby zobaczyć niektóre z nich, trzeba było dotąd wybrać się do Muzeum Historii Komputerów w Mountain View, wymagało to jednak sporych nakładów związanych z wyprawą do USA. Od kilku tygodni w sercu praskiego Starego Miasta działa zupełnie nowe muzeum skupione tylko i wyłącznie na historii produktów firmy Apple i Steve'a Jobsa. Mieliśmy okazję je niedawno odwiedzić.

Wystawę otwiera oryginalny i kompletny komputer Apple I wraz z osprzętem. Maszynę tę mieliśmy już okazję zobaczyć w Mountain View, tam jednak była to jedynie drewniana skrzynka kryjąca w sobie płytę główną. Odwiedzający praskie muzeum mogą przekonać się, jak wyglądał taki komputer po podłączeniu do niego urządzeń peryferyjnych z klawiaturą włącznie.

W przeciwieństwie do wspomnianej już kalifornijskiej placówki, tutaj skupiono się tylko i wyłącznie na historii Apple, przyjmując ramy czasowe od założenia firmy przez Steve'a Jobsa, Steve'a Wozniaka i Rona Wayne'a do śmierci tego pierwszego. W muzeum znalazł się nawet jeden z oryginalnych dokumentów założycielskich firmy, podpisanych przez całą trójkę. Na wystawie próżno szukać urządzeń, które zaprojektowane zostały już po śmierci Jobsa. Trudno jednak uznać współczesne iPhone'y 6, 6s, najnowsze komputery Mac czy zegarki Apple Watch za obiekty muzealne.

Rajski ogród nad Wełtawą

W kilku salach zabytkowej praskiej kamienicy zgromadzono ponad 300 różnego rodzaju eksponatów, wśród których większość stanowią oczywiście komputery i inne urządzenia elektroniczne. Wystawę otwiera oryginalny i kompletny komputer Apple I wraz z osprzę-

tem. Maszynę tę mieliśmy już okazję zobaczyć w Mountain View, tam jednak była to jedynie drewniana skrzynka kryjąca w sobie płytę główną. Odwiedzający praskie muzeum mogą przekonać się, jak wyglądał taki komputer po podłączeniu do niego urządzeń peryferyjnych z klawiaturą włącznie. W gablocie znalazła się także oryginalna kaseta magnetofonowa z oprogramowaniem, jaka dołączana była do sprzedawanej płyty głównej komputera. W osobnej gablocie wyposażonej w szkło powiększające można przyjrzeć się dokładnie jej ręcznie wykonanej kopii.

> Można także z bliska przyjrzeć się komputerom Apple III oraz Lisa - ten nazwany imieniem córki Steve'a Jobsa, był w pewnym stopniu protoplastą Macintosha.

W kolejnych salach na zwiedzających czekają m.in. przepięknie odrestaurowane różne wersje komputerów Apple II, w tym takie unikatowe modele jak Apple II Bell & Howell czy te bardziej popularne jak Apple IIc i Apple II GS. Można także z bliska przyjrzeć się komputerom Apple III oraz Lisa - ten ostatni, nazwany imieniem córki Steve'a Jobsa, był w pewnym stopniu protoplastą Macintosha. To właśnie kolejne wersje tego komputera - poczynając od pierwszych modeli z 1984 roku przez późniejsze konstrukcje po te niemal współczesne, które pojawiły się w sprzedaży pod koniec życia Jobsa - są w praskim muzeum najliczniej reprezentowane. Wśród tych najciekawszych wspomnieć warto o pierwszym przenośnym komputerze tego typu, czyli o Macintoshu Portable (zaskakujące, jak duża jest to maszyna), oraz o 20th Anniversary Mac - luksusowym komputerze zaprojektowanym na 20-lecie firmy i jednocześnie pierwszym stacjonarnym Macintoshu typu wszystko w jednym wyposażonym w wyświetlacz LCD. W muzeum znalazł się też opi-

sywany przez Jaromira Koppa PowerBook Duo ze specjalną stacją dokującą Duo Dock, do której wsuwało się ten przenośny komputer, tworząc w ten sposób jednostkę stacjonarną. W kilku salach praskiego muzeum zaprezentowane zostały chyba wszystkie linie komputerów Macintosh. Oczywiście na wystawie nie znajdziemy wszystkich modeli - w tej chwili nie ma na to zwyczajnie miejsca. Darczyńców jednak nie brakuje. Do muzeum cały czas zgłaszają się osoby chcące przekazać swoje stare komputery.

> Wspomnieć wypada, że to właśnie na komputerze NeXT uruchomiony został w szwajcarskim CERN pierwszy serwer http i strona www.

Na wystawie można zobaczyć także komputery NeXT, produkowane przez firmę Jobsa, którą założył po odejściu z Apple. Maszyny te można obecnie zobaczyć przede wszystkim w muzeach (m.in. w Mountain View). Wspomnieć wypada, że to właśnie na komputerze NeXT uruchomiony został w szwajcarskim CERN pierwszy serwer http i strona www.

Pozostając przy komputerach, wspomnieć warto kolekcję Newtonów, komputerów kieszonkowych, które wyprzedziły swoją epokę. Poza samymi komputerami w muzeum prezentowane są także różnego rodzaju urządzenia peryferyjne. Są więc drukarki Apple, aparaty cyfrowe Quick Take, a także takie rarytasy jak tablet graficzny z lat 80. czy opisywany przeze mnie w siódmym numerze magazynu Apple Interactive Television Box. Zobaczymy też produkty bardziej współczesne, m.in. iPady i iPhone'y, w tym działający prototyp pierwszego iPhone'a, który testowany był przez samego Jobsa.

Kościół Steve'a Jobsa

Ogromne wrażenie robią kolekcje plakatów, m.in. tych z kampanii Think Different czy reklamujących iMaki, a także oryginalne wizytówki Steve'a Jobsa. Na wystawie znalazły się również jego buty, jeansy i koszulka. W ogóle jego postaci poświęcono masę miejsca. Momentami można mieć wrażenie, że wystawa produktów firmy Apple - także tych, do których nie przyłożył ręki, jak choćby wspomniane Newtony, których produkcja i rozwój zostały zakończone przez Jobsa krótko po jego powrocie do firmy - stanowi tylko dodatek. Praskie muzeum jest w pewnym stopniu świątynią dla fanów, przepełnioną kultem Steve'a Jobsa. Jego przemówienia nadawane są z głośników w salach wystawowych. W znajdującej się przy wejściu kafeterii można dostać tylko zdrową wegetariańską żywność i napić się kawy, słuchając sączących się z głośników ulubionych piosenek Jobsa (nas przywitał Mr Tambourine Man Boba Dylana).

... trochę brakuje prezentacji innych ważnych postaci, bez których nie byłoby przecież niektórych produktów Apple... Chodzi mi o współtwórców pierwszego Maca, iPoda czy wreszcie osoby, która odpowiada zarówno za oryginalny wygląd, jak i w pewnym stopniu sposób działania wielu produktów Apple - Jonathana Ive'a.

Mnie osobiście trochę brakuje prezentacji innych ważnych postaci, bez których nie byłoby przecież niektórych produktów Apple, a przynajmniej nie byłyby one aż tak rewolucyjne. Chodzi mi przede wszystkim o Steve'a Wozniaka (choć jemu akurat poświęcono trochę miejsca), współtwórców pierwszego Maca, iPoda czy wreszcie osoby, która odpowiada zarówno za oryginalny wygląd, jak i w pewnym stopniu sposób działania wielu produktów Apple - Jonathana Ive'a.

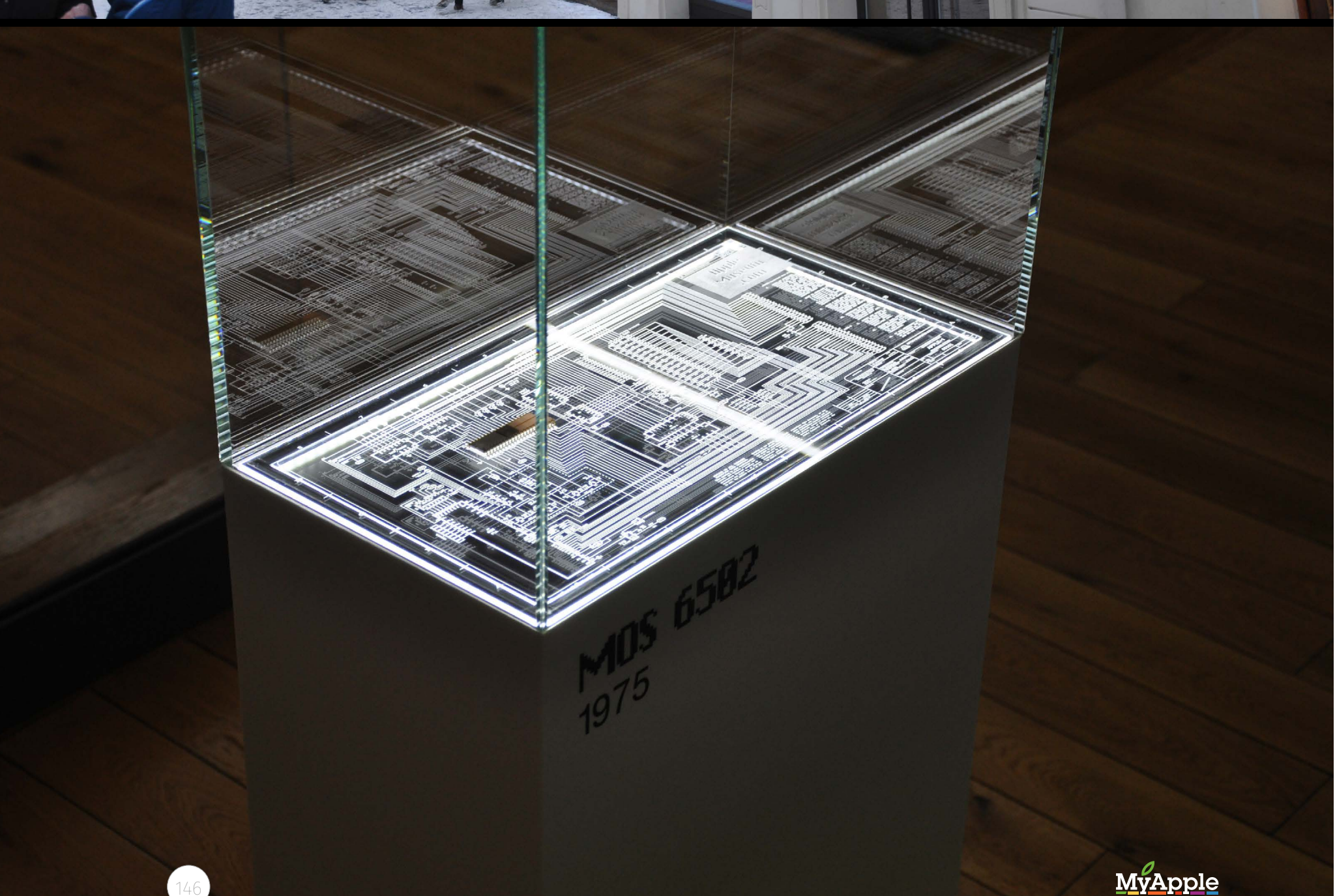
Nawet jednak bez prezentacji tych postaci Muzeum Apple w Pradze to miejsce, które powinni odwiedzić nie tylko fani firmy z Cupertino, ale także osoby zainteresowane historią komputerów jako takich. To bez wątpienia największa tego typu prywatna kolekcja produktów tej firmy na świecie. Co więcej, już niebawem mają zostać otwarte kolejne sale, a wystawa zostanie na pewno poszerzona. Dziwi wręcz to, że została utworzona bez udziału samego Apple, które - choć ma świetne warunki - nie stworzyło jednak w swojej siedzibie tego typu wystawy.

Muzeum Apple mieści się w Pradze na Starym Mieście, przy ulicy Husa 21 (Husova 21). Otwarte jest codziennie w godzinach 10:00 - 22:00. Bilet wstępu kosztuje 11 €.

komentuj

Ilustracja: fot. - materiały prasowe Muzeum, Tomasz Wyka

Apple Museum
Apple Museum
Caffe
AMBER & GARNET
ORANGE


MOS 6502
1975

1984

IBM PC

(monitor only)

MAC

#17
3/2016

MyApple
magazyn
3
Nr 3/2016(17)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Apple
spiskuje
czy chroni?
Kres innowacyjności | Chiński Syndrom | Zwierzenia Appleholika | Mobilni hipsterzy

Zwierzenia Appleholika,

czyli jak to się zaczęło.

Jaromir Kopp

Był szary. Na nim stał monitor, który zdawał się tworzyć z nim jedną całość. Obok niego znajdowało się pudło o niewiele mniejszych wymiarach, z szeroką i dość grubą szczeliną zasłoniętą klapką i z wystającą pod nią dźwignią. Przed nim leżała niewielka szara klawiatura, a obok niej kanciasta mysz z jednym klawiszem. Monitor był monochromatyczny. Zasadniczo wszystko było szare, choć z wyjątkami. W obudowach tych urządzeń (poza pudełkiem ze szparą) było coś bardzo kolorowego. Tym czymś był maleńki znaczek – tęczowe logo Apple. Nazywał się Macintosh LC.

Choć moje domowe Amigi miały bogatą konfigurację i dyski twarde, to ogromne wrażenie wywarło na mnie 10 MB pamięci RAM w tym niewielkim komputerze oraz napęd SyQuest (nie był to produkt Apple), który obsługiwał wymienne dyski o pojemności 44 MB! Przypomnę, że pojemność dysków twardych w komputerach mieściła się wtedy w zakresie 20–80 MB.

Pierwszy raz Maca z bliska zobaczyłem w Printy Poland. Znajomy „Amigowiec” z giełdy komputerowej opowiadał, że pracuje na takich komputerach i jeśli chcę, to może mi pokazać. Oczywiście, że chciałem, bo w 1991 roku komputer Apple w Polsce był niesamowitą rzadkością. Co utkwiło mi w pamięci najbardziej po pierwszym spotkaniu? Jednoklawiszowa myszka, stacja FDD bez guzika, wypluwająca dyskietki po włożeniu ich ikonki do śmietnika, opisane we wstępie „pudło ze szczeliną”, czyli napęd wymiennych dysków SyQuest, oraz delikatna woń ozonu wydobywająca się z drukarek laserowych. Choć moje domowe Amigi miały bogatą konfigurację i dyski twarde, to ogromne wrażenie wywarło na mnie 10 MB pamięci RAM w tym niewielkim komputerze oraz napęd SyQuest (nie był to produkt Apple), który obsługiwał wymienne dyski o pojemności 44 MB! Przypomnę, że pojemność dysków twardych w komputerach mieściła się wtedy w zakresie 20–80 MB. A! Jeszcze mikrofon na kabelku, dołączany do Maca, i wbudowana w system możliwość nagrywania dźwięku. Tego w Amidze nie miałem.

Amiga była lepsza!

Komputery Apple to był inny, nieosiągalny dla mnie świat i choć robiły ogromne wrażenie, to nie wpadłem w kompleksy. Amigi miały ogromne możliwości multimedialne i wyjątkowe rozwiązania w układach graficznych, dodatkowo dysponowały wtedy bardziej zaawansowanym wewnętrznie systemem operacyjnym. Cechował go multitasking z wywłaszczeniem i częściowa ochrona pamięci. Dzięki temu programy uczciwie były obdzielane mocą procesora, a zawieszenie jednego nie zawsze „wykładało” cały komputer. Apple System 7, który panował na Macintoshach w latach 90. XX w., posiadał multitasking, w którym programy odgrywały większą rolę i to one decydowały, ile „mocy” mogą oddać innym aplikacjom. Do tego brak ochrony pamięci skutkował tym, że zawieszenie jednego programu prawie zawsze zamykało system. Na szczęście zdarzało się to bardzo rzadko. Przekonałem się o tym kilka miesięcy później.

Bliskie spotkanie.

Z racji przenosin z Politechniki, spowodowanych wybitną niechęcią do analizy matematycznej, na Akademię Ekonomiczną i studia zaoczne, musiałem poszukać sobie jakiejś pracy. Jak już wiecie z kilku poprzednich artykułów, „zaciągnąłem” się jesienią 1991 roku do firmy, gdzie Macintoshe stanowiły element linii produkcyjnej pieczątek i wizytówek. Z DTP zapoznałem się już na Amidze, więc opanowanie zasad prostego składu nie stanowiło problemu. Pierwsze doświadczenia (jeszcze podczas okresu próbnego) zdobywałem na Macintoshu Classic. Był to najsłabszy komputer w firmie, ale za to najbardziej urokliwy. Wyglądał jak pierwszy Macintosh i miał taki sam procesor (również taki jak moja Amiga),

M68000 taktowany zegarem 8 MHz. Do tego dysk 40 MB i 4 MB pamięci RAM. Wystarczało to na pracę z programem Aldus FreeHand 3, choć bez zbytniego komfortu. Ekran miał takie same możliwości jak w Macintoshu 128, czyli wyświetlał czerń lub biel w rozdzielczości 512 × 342 na 9” kineskopie. I na tym komputerze tworzyłem pieczątki! Teraz, gdy Apple Watch ma prawie taką samą rozdzielczość na kolorowym wyświetlaczu, wydaje się to zadziwiające.

Po okresie próbnym mogłem już pracować na opisanym we wstępie Macintoshu LC, z monitorem monochromatycznym o przekątnej 13”, pracującym w szesnastu odcieniach szarości, przy rozdzielczości 640 × 480. W obudowie, którą - jak się dowiedziałem - zwą „pizza box”, mieścił się procesor Motoroli 68020 taktowany zegarem 16 MHz. Niestety, choć procesor był w pełni 32-bitowy, to magistrala systemowa została obcięta do 16 bitów, ale pozwoliło to na zachowanie „przystępnej” ceny. O tym, jak wielką różnicę powodowało to przycięcie magistrali, przekonałem się rok później, po zakupie Amigi 1200, która miała taki sam procesor, ale z magistralą 32-bitową. Była w zasadzie dwa razy szybsza, nawet podczas emulacji Macintosha. Do płyty głównej przylutowano 2 MB pamięci RAM, ale dwa sloty na 8-bitowe moduły SIMM pozwalały na rozbudowę do 10 MB i tyle miał Macintosh, na którym pracowałem. Pamięć wideo była również w formie modułu, który można było wymienić z 256 KB na 512 KB. Dysk twardy SCSI miał pojemność 40 MB. W obudowie znajdowała się też oczywiście stacja dyskietek „Super Drive” 1,44 MB, a uzupełnienie kompletu stanowił wspominany już mikrofon.

Magia.

Pamiętajcie, że wciąż byłem bardzo zadowolony z moich Amig, które miały sprzętowo wyraźną przewagę, choć bez „niuansów” jak „plująca” stacja dyskietek, wbudowana sieć, mikrofon i SCSI. Jednak Mac OS (pomimo wspomnianych wad) miał w sobie coś „magicznego”. System stanowił przemyślaną całość i był spójny z oprogramowaniem, a w przeciwieństwie do PC czy Amigi, nigdzie nie pojawiało się okno „DOS” lub „CLI”. Dodatki do systemu, np. niezastąpiony QuickKey, potrafiły „odwalić” połowę czynności przy układaniu pieczątek lub wizytówek. I właśnie QuickKey wspominam najmilej z pierwszego okresu pracy na Apple (po wtajemniczeniu, bo początkujący składacze pieczątek nie mogli z niego korzystać). W zasadzie konfrontacja Maca z Amigą bardzo przypominała obecną „przewagę” produktów konkurencji nad produktami Apple. Niby więcej rdzeni, megaherców czy megapikseli, ale wciąż czegoś brak.

Ilustracje: fot tytułowa - Brian Smithson - licencja cc
Macintosh Classic fot. - Macminik

Na tropie spisków Apple

Marek Gawryłowicz

Jednym z najgłośniejszych wydarzeń związanych z ubiegłorocznym startem usługi Apple Music była „afera” dotycząca wypłacania pieniędzy artystom, którzy wedle pierwotnych założeń mieli nie otrzymywać wynagrodzenia za odtwarzanie ich utworów w trakcie trwania trzymiesięcznego okresu testowego. W obronie uciśnionych muzyków stanęła jednak Taylor Swift, która otwarcie skrytykowała warunki stawiane przez Apple. Niedługo po tym firma z Cupertino ogłosiła, że artyści będą jednak otrzymywać pieniądze za każde odtworzenie utworu. Całe zdarzenie przypominało historię z bajki, w której piękna dziewczyna rzuca wyzwanie potworowi, a ten, wzruszony jej odwagą, przejawia ludzkie oblicze i spełnia jej życzenia. Sęk w tym, że wielu internautów nie lubi tego typu bajek.

Nie trzeba spędzać dużo czasu w internecie, by wiedzieć, że niektórzy internauci uwielbiają teorie spiskowe... Czasami łatwiej jest uwierzyć w to, iż Tim Cook i Taylor Swift wspólnie knują i manipulują opinią publiczną, niż w to, że Apple jest w stanie od czasu do czasu postawić wizerunek wyżej niż zyski. Historia Taylor Swift i Apple Music to jednak drobnostka w porównaniu z innymi teoriami spiskowymi związanymi z Apple...

Niemal natychmiast po ogłoszeniu decyzji Apple w sieci zaczęły pojawiać się teorie, według których całe zajście było jedynie sprytnie wyreżyserowanym chwytem marketingowym, przynoszącym ogromne korzyści dla wizerunku obu stron. Nie trzeba bowiem spędzać dużo czasu w internecie, by wiedzieć, że niektórzy internauci uwielbiają teorie spiskowe i nie potrafią sobie odmówić doszukiwania się ich gdzie tylko się da. Czasami łatwiej jest uwierzyć w to, iż Tim Cook i Taylor Swift wspólnie knują i manipulują opinią publiczną, niż w to, że Apple jest w stanie od czasu do czasu postawić wizerunek wyżej niż zyski. Historia Taylor Swift i Apple Music to jednak drobnostka w porównaniu z innymi teoriami spiskowymi związanymi z Apple, na które można trafić, nurkując w odmętach rozmaitych blogów i forów internetowych. W poniższym artykule postaram się przybliżyć wam najbardziej zaskakujące z nich.

Apple Watch ma zniechęcić ludzi do inteligentnych zegarków...

Już na długo przed pierwszą oficjalną prezentacją zegarka Apple Watch mówiło się o tym, że urządzenie to będzie ważnym produktem nie tylko dla firmy z Cupertino, ale też dla całej branży „ubieralnych technologii". Gadżety tego typu nie cieszyły się bowiem zbyt wielką popularnością i potrzebowały czegoś, co zwróci na nie uwagę szerszego grona odbiorców. Mówiąc wprost: wiele osób liczyło na to, że Apple Watch będzie dla inteligentnych zegarków tym, czym pierwszy iPhone dla smartfonów. Porażka Apple na tym polu oznaczałaby zaś, że nawet jedna z najpotężniejszych marek świata nie jest w stanie skłonić ludzi do kupowania inteligentnych zegarków, co nie wróżyłoby dobrze dla przyszłości całej branży. Według teorii Andy'ego Fausta z serwisu WatchAware, firma Apple, mająca oczywiście pełną świadomość nadziei pokładanych w jej zegarku, celowo wypuściła na rynek bardzo przeciętny produkt, by zniechęcić potencjalnych nabywców do samej koncepcji smartwatchy. Apple obawiało się bowiem potencjału drzemiącego w gadżetach tego typu, dlatego też postanowiło rozprawić się z nimi, zanim ich rosnąca popularność zdoła odbić się negatywnie na sprzedaży iPhone'ów. Wiedząc o tym, że dla przeciętnego użytkownika każdy inteligentny zegarek będzie po prostu Apple Watchem (tak jak przez wiele lat każdy smartfon był iPhone'em, a każdy tablet iPadem), firma z Cupertino postanowiła doprowadzić do tego, by na samo wspomnienie o produktach tego typu przed oczami pojawiał się nam obraz urządzenia drogiego i nieprzydatnego. W efekcie, zamiast zrewolucjonizować rynek smartwatchy, Apple Watch tylko utwierdziłby wszystkich w przekonaniu,

że tym, czego naprawdę potrzeba im do szczęścia, jest po prostu iPhone. Sam autor teorii przyznaje wprawdzie, że osobiście liczy na to iż jest ona błędna, gdyż bardzo by chciał, żeby zegarek od Apple odniósł sukces, jednak jego zdaniem to jedyne wytłumaczenie decyzji o wprowadzeniu na rynek tak niedopracowanego produktu. Co ciekawe, jego teoria nie jest wcale najmniej racjonalnym sposobem, by wyjaśnić przyczynę pojawienia się na rynku Apple Watcha. Nieco śmielsi tropiciele spisków doszukują się w nim bowiem spełnienia biblijnych przepowiedni.

... a liczba jego: sześćset sześćdziesiąt sześć

„I sprawia, że wszyscy: mali i wielcy, bogaci i biedni, wolni i niewolnicy otrzymują znamię na prawą rękę lub na czoło i że nikt nie może kupić ni sprzedać, kto nie ma znamienia – imienia Bestii lub liczby jej imienia". Ten fragment Apokalipsy św. Jana często interpretowany jest przez zwolenników teorii spiskowych jako przepowiednia nadejścia czasów, w których nowoczesna technologia zostanie wykorzystana do całkowitego zniewolenia ludzi przez grupę osób rządzących światem zza kulis. Termin „znak bestii" próbowano powiązać z Apple już przy okazji premiery iPhone'a 6 i usługi Apple Pay, jednak dopiero premiera zegarka Apple Watch sprawiła, że wszystko ułożyło się w zgrabną, przejrzystą całość, pobudzającą wyobraźnię zwolenników teorii spiskowych. Tuż po pierwszej oficjalnej prezentacji inteligentnego zegarka firmy Apple w sieci zaczęło pojawiać się wiele różnych teorii, próbujących łączyć nowy produkt z biblijną przepowiednią i planami zniewolenia ludzkości przez rozmaite tajne organizacje. Wprawdzie niewiele osób posunęło się tak daleko, żeby twierdzić, że to właśnie Apple Watch jest tym przepowiedzianym w Biblii znamieniem, bez którego „nikt nie może kupić ni sprzedać" (niestety, Apple Pay nie rozwija się tak szybko), jednak wiele osób doszukuje się w nim narzędzia mającego oswoić zagubione dusze ze znakiem bestii, tak by bez oporów przyjęły go, gdy nadejdzie odpowiedni moment. Mimo iż próby powiązania niepozornego elektronicznego gadżetu z Apokalipsą św. Jana i tajnymi organizacjami potajemnie rządzącymi światem mogą wydawać się dość osobliwym pomysłem, to jednak w rzeczywistości doszukiwanie się biblijnego znaku bestii w nowoczesnych technologiach dawno stało się już dla wielu osób chlebem powszednim. W ciągu ostatniej dekady wspomniany wcześniej fragment Biblii wiązany był już między innymi z bezprzewodowym internetem, medycznymi implantami, kartami kredytowymi i chipami wszczepianymi pod skórę. Apple Watch nie jest więc pod tym względem urządzeniem wyjątkowym, a jedyną rzeczą wyróżniającą go na tle pozostałych technologii pretendujących do miana znaku bestii jest to, że wiele osób rzeczywiście nosi go na prawej ręce (a znając życie prędzej czy później doczekamy się również akcesorium, które pozwoli nosić go na czole).

Touch ID to narzędzie wymyślone przez rząd do gromadzenia odcisków palców obywateli

Touch ID, czyli czytnik linii papilarnych znajdujący się na wyposażeniu wielu produktów firmy Apple, w założeniu miał zapewnić użyt-

kownikom poprawę bezpieczeństwa ich danych przy jednoczesnym zwiększeniu wygody użytkowania iUrządzeń. Odblokowywanie telefonu poprzez dotknięcie palcem czytnika to rozwiązanie o wiele szybsze od wpisywania kodu, który przecież może wylecieć nam z pamięci lub przypadkiem wpaść w ręce niepowołanych osób.

> W sprawę zaangażowali się między innymi aktywiści z grupy Anonymous, którzy opublikowali w sieci informacje dotyczące powiązań pomiędzy kupioną przez Apple firmą Authentec (odpowiedzialną za technologię wykorzystaną w Touch ID) a amerykańskim rządem.

Niedługo po premierze iPhone'a 5s, pierwszego produktu firmy Apple wyposażonego w Touch ID, w sieci pojawiły się jednak teorie głoszące, iż smartfon wyposażony w czytnik linii papilarnych jest efektem potajemnej współpracy firmy Apple z amerykańską agencją wywiadowczą NSA, która miałaby wykorzystywać go do zbierania odcisków palców obywateli Stanów Zjednoczonych. W sprawę zaangażowali się między innymi aktywiści z grupy Anonymous, którzy opublikowali w sieci informacje dotyczące powiązań pomiędzy kupioną przez Apple firmą Authentec (odpowiedzialną za technologię wykorzystaną w Touch ID) a amerykańskim rządem. Ze względu na to, że wszystko działo się niedługo po tym, gdy Edward Snowden ujawnił światu informacje dotyczące projektu Prism, społeczeństwo było bardzo wyczulone na punkcie tematów związanych z NSA i inwigilacją, przez co teoria o współpracy między Apple a amerykańską agencją wywiadowczą zdobyła spory rozgłos. Firma z Cupertino zareagowała na zarzuty stawiane przez internautów oświadczając, że odciski palców wykorzystywane przez czytnik Touch ID nie są zapisywane w chmurze, lecz bezpośrednio w pamięci układu A7, co uniemożliwia niepowołanym osobom uzyskanie do nich dostępu.

Aktualizacje iOS zawierają ukryty kod „uśmiercający" starsze urządzenia

Planowane postarzanie produktu to temat, który wypływa przy każdej większej aktualizacji systemu iOS, kiedy to tłumy internautów zaczynają narzekać na to, że nowa wersja systemu „zabiła" ich iPhone'a. Oczywiście spora część zarzutów stawianych w tej kwestii firmie Apple jest jak najbardziej uzasadniona. Jej najpopularniejsze produkty starzeją się dość szybko (chociaż wcale nie szybciej niż propozycje głównych konkurentów), ich naprawa po upływie gwarancji jest nieopłacalna (często kosztuje niewiele mniej niż zakup nowego egzemplarza), a modernizacja starszego urządzenia nawet nie wchodzi w grę. Wiele osób nie jest jednak w stanie uwierzyć w to, że smartfony najzwyczajniej w świecie zużywają się w trakcie codziennego użytkowania (a przecież należy pamiętać, że przeciętny użytkownik korzysta z nich dzisiaj intensywniej niż kilka lat temu), a technologia rozwija się w takim tempie, że „ledwie" kilkuletni sprzęt ma problemy z obsługą oprogramowania projektowanego z myślą

o nowszych modelach. Ich zdaniem iUrządzenia mogłyby latami działać równie dobrze jak tuż po wyjęciu z pudełka i bez problemu korzystać z wszystkich nowości wprowadzanych w kolejnych aktualizacjach, gdyby tylko każda następna wersja systemu iOS nie zawierała w sobie ukrytego kodu spowalniającego starsze modele.

> w ciągu ostatnich dziewięciu lat Apple zdążyło już tak bardzo przyzwyczaić swoich klientów do koncepcji regularnej wymiany telefonów, że nawet nie musi stosować żadnych pokrętnych sztuczek, by nakłonić ich do tej czynności. Gorliwość użytkowników zmieniających swoje urządzenia na nowsze sprawia, że zapewnianie im długiej żywotności mija się z celem

Zwolennicy tej teorii, świadomie lub nie, zawierają w niej wiele pochwał dla firmy Apple, która najwyraźniej nie tylko produkuje urządzenia tak wysokiej jakości, że aż musi je sama psuć, bo inaczej działałyby wiecznie, ale też potrafi tak sprytnie ukryć w swoich aktualizacjach złośliwy kod, że nawet rzesze programistów rozkładających każdą z nich na czynniki pierwsze i potrafiących przewidzieć na ich podstawie cechy niezapowiedzianych jeszcze produktów, wciąż nie zdołały wytropić jego śladu. Prawda jest jednak taka, że w ciągu ostatnich dziewięciu lat Apple zdążyło już tak bardzo przyzwyczaić swoich klientów do koncepcji regularnej wymiany telefonów, że nawet nie musi stosować żadnych pokrętnych sztuczek, by nakłonić ich do tej czynności. Gorliwość użytkowników zmieniających swoje urządzenia na nowsze sprawia, że zapewnianie im długiej żywotności mija się z celem, gdyż korzyści płynące z takiego działania odczułaby jedynie niewielka grupa użytkowników, zaś negatywne efekty uboczne (wyższa cena, wolniejszy postęp) dotknęłyby wszystkich.

Logo Apple to nawiązanie do śmierci Alana Turinga

Mimo iż nadgryzione jabłko wydaje się być oczywistym symbolem dla firmy noszącej nazwę Apple, wiele osób doszukuje się w nim ukrytego znaczenia. Niektórzy twierdzą, że symbolizuje ono owoc z biblijnego drzewa poznania dobra i zła, inni uważają zaś, że jest ono aluzją do Isaaca Newtona i legendy o tym, jak odkrył on grawitację. Jedna z najpopularniejszych teorii głosi, iż symbol ten stanowi nawiązanie do postaci Alana Turinga, genialnego brytyjskiego matematyka powszechnie uznawanego za jednego z pionierów informatyki, który w 1954 roku został znaleziony martwy w swoim mieszkaniu. Przyczyną śmierci, uznanej za samobójstwo (chociaż na ten temat również istnieje wiele alternatywnych teorii), było zatrucie cyjankiem. Przy zwłokach znaleziono nadgryzione jabłko, w którym najprawdopodobniej (policja nie zbadała owocu) znajdowała się trucizna. Dwa lata przed śmiercią Turing, który był homoseksualistą, został uznany przez sąd win-

nym naruszenia moralności publicznej. Karą była przymusowa terapia hormonalna, utrata dostępu do poufnych informacji i odsunięcie od badań. Nadgryzione jabłko w tęczowych kolorach miałoby więc rzekomo upamiętniać tragiczne losy człowieka, bez którego firmy takie jak Apple nie mogłyby dzisiaj istnieć. Trzeba przyznać, że jest to całkiem zgrabna i wiarygodna historia – niestety nieprawdziwa. Steve Jobs zapytany o to, czy nadgryzione jabłko rzeczywiście miało stanowić hołd dla Turinga, odpowiedział, że bardzo chciałby, aby to była prawda.

Rob Janoff zdradził, że decyzja o „nadgryzieniu" jabłka oraz pomalowaniu go na tęczowe kolory zapadła z dużo bardziej prozaicznych powodów. Bez tego pierwszego elementu logo było zbyt łatwe do pomylenia z wiśnią lub czereśnią. Brakujący, „odgryziony" fragment wyraźnie wskazuje na rozmiary owocu, dzięki czemu nie ma wątpliwości, że mamy do czynienia z jabłkiem.

Rob Janoff, który w roku 1977 zaprojektował logo Apple, potwierdził, że rzekome nawiązania do postaci Turinga są tylko jedną z legend krążących wśród fanów marki. Zdradził on też, że decyzja o „nadgryzieniu" jabłka oraz pomalowaniu go na tęczowe kolory zapadła z dużo bardziej prozaicznych powodów. Bez tego pierwszego elementu logo było zbyt łatwe do pomylenia z wiśnią lub czereśnią. Brakujący, „odgryziony" fragment wyraźnie wskazuje na rozmiary owocu, dzięki czemu nie ma wątpliwości, że mamy do czynienia z jabłkiem. Kolorowe paski miały natomiast po prostu pokazać możliwości graficzne komputera Apple II.

Podsumowanie

Przeglądając rozmaite teorie spiskowe związane z Apple, trudno nie odnieść wrażenia, że chociaż głoszące je osoby raczej nie zaliczają się do grona oddanych fanów tej firmy, to jednocześnie większość z nich postrzega ją jako ogromną potęgę o niemal nieograniczonych możliwościach. Jej pomyłki i potknięcia to według nich celowe działania pozwalające jej manipulować rynkiem, produkty z logo nadgryzionego jabłka są odporne na działanie czasu i psują się tylko, jeśli Apple zechce, żeby się zepsuły, a niektóre urządzenia z jej katalogu zostały przepowiedziane przez Biblię i stanowią narzędzia w rękach tajnej organizacji planującej przejęcie władzy nad światem. W takiej sytuacji chyba pozostaje życzyć firmie z Cupertino, by część z tej niezwykłej wiary w jej możliwości przeszła na jej fanów, którzy coraz częściej mają problem nawet z wykrzesaniem z siebie wiary w stosunkowo realne rzeczy, takie jak chociażby więcej niż 16 GB pamięci w podstawowych modelach smartfonów i tabletów, obsługa wielu kont użytkownika na jednym urządzeniu z iOS i Siri mówiąca po polsku.

komentuj

Ilustracja: fot. - Martin Abegglen - licencja cc

#20
6/2016

MyApple
magazyn
6
Nr 6/2016(20)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Wakacje
z MacBookiem
Odwyk cyfrowy
Apple jak Mercedes | Muzyczni pasterze | Bangers - gra muzyczna | Applowe przejęcia

Odwyk cyfrowy

Michał Masłowski

Popularne, groźne dla zdrowia uzależnienia to znane od setek lat uzależnienie od alkoholu i od palenia wyrobów tytoniowych. Są też nieco młodsze, ale dużo groźniejsze dla życia „wynalazki” ludzkości, takie jak uzależnienie od narkotyków czy też od leków. Te przypadki medycyna ma dokładnie zbadane i opisane. Znane są także metody ich leczenia – w najgroźniejszych przypadkach, np. uzależnienia od alkoholu lub narkotyków, wysyła się ludzi na detoks. Zamyka się ich w specjalnych ośrodkach, gdzie oprócz całkowitego odstawienia używek poddaje się ich różnym terapiom, np. terapii przez medytację, przez pracę, przez pomoc innym itd.

Metoda jest z grubsza znana. Czy zadziała? To już zupełnie inna sprawa. Natomiast ludzkość jest świadoma istnienia problemu, ludzie uzależnieni, od np. narkotyków, są uważani powszechnie za chorych, którym trzeba pomóc, w innym przypadku skazuje się ich często na śmierć.

> Jednym z nowszych rozpoznanych uzależnień jest uzależnienie od internetu i od nowoczesnej technologii. Czy może zniszczyć, podobnie jak uzależnienie od narkotyków lub alkoholu, nasze życie? Jak najbardziej.

Można się także uzależnić od... pewnych czynności, które co prawda nie mają nic wspólnego z różnymi używkami, ale za to mają ogromny wpływ na naszą psychikę i tak samo ciężko jest się od nich uwolnić jak np. od papierosów czy alkoholu. Przykładem takiego nałogu jest uzależnienie od hazardu, jak również, dla wielu niezrozumiałe, ale jednak prawdziwe, uzależnienie od seksu.

Nowe czasy, nowe uzależnienia

Tymczasem dożyliśmy czasów, w których można uzależnić się od wielu rzeczy, o których jeszcze 20-30 lat temu nikt nie słyszał. Jednym z nowszych rozpoznanych uzależnień jest uzależnienie od internetu i od nowoczesnej technologii. Czy jest to tak samo groźne jak np. uzależnienie od narkotyków? Zapewne nie. Nie ma bezpośrednio aż tak szkodliwego wpływu na nasze zdrowie. Czy może zniszczyć, podobnie jak uzależnienie od narkotyków lub alkoholu, nasze życie? Jak najbardziej.

Mimo tego, że jest to stosunkowo młode zagadnienie, to Zespół Uzależnienia od Internetu (ZUI) jest już dosyć dobrze opisany i sklasyfikowany przez współczesną medycynę. Według różnych źródeł (ach, ta różnorodność internetu) podtypy uzależnienia od internetu manifestują się pod postacią różnych zachowań (źródło: Wikipedia):

- **erotomania internetowa** – głównie oglądanie materiałów pornograficznych,
- **socjomania internetowa**, polegającą na tym, że związków i znajomości szukamy tylko i wyłącznie przez internet,
- **uzależnienie od internetu** – ciągła potrzeba przebywania w sieci, jednym z objawów jest nieustanna potrzeba grania w gry on-line,
- **przeciążenie informacyjne** – ciągła potrzeba zbierania wszystkich możliwych danych, potrzeba udziału we wszystkich możliwych listach dyskusyjnych itp.,
- **uzależnienie od komputera** – konieczność przesiadywania przed komputerem (niekoniecznie w internecie), było to pierwsze zdiagnozowane uzależnienie od nowoczesnych technologii, gdyż występowało jeszcze w latach 80. ubiegłego wieku, przed erą powszechnego dostępu do internetu; jednym z częstych przykładów tego uzależnienia jest uzależnienie od gier komputerowych.

Wszyscy jesteśmy uzależnieni

Wielu z nas dobrze zna te objawy. Sprawdzamy najnowsze powiadomienia na naszych smartfonach co najmniej kilkaset razy dziennie. Przeglądamy ulubione strony internetowe praktycznie w sposób ciągły. Źle się czujemy, gdy chociaż przez godzinę nie zajrzymy

do mediów społecznościowych. Często uważamy, że lepszych znajomych mamy na Twitterze niż w pracy czy w szkole.

Czym skutkuje ZUI? Z jednej strony różnymi reakcjami fizjologicznymi, od problemów ze wzrokiem począwszy poprzez problemy z postawą na problemach z koncentracją skończywszy. ZUI skutkuje także np. depresją, problemami komunikacyjnymi poza internetem, zanikiem więzi emocjonalnych pomiędzy osobą uzależnioną a bliskimi itp. Aż w końcu jest także powodem problemów w pracy. Osoba uzależniona, w zależności od stopnia uzależnienia, ma problemy z produktywnością, a w konsekwencji nawet ze znalezieniem pracy.

Digital Detox

Dlaczego o tym wszystkim piszę? Choćby dlatego, że pewne objawy takiego cyfrowego uzależnienia zidentyfikowałem u siebie.

> Nasze dzieci, wbrew pozorom, zachowują się tak samo jak my, tylko wszystko jest u nich zwielokrotnione i przyspieszone.

Odkryłem ostatnio, zupełnie przypadkowo, ruch społeczny z okolic San Francisco pod wdzięczną nazwą Digital Detox (cyfrowy odwyk). Twórcy tego ruchu znakomicie zdają sobie sprawę z istnienia coraz poważniejszych problemów cywilizacyjnych, w szczególności z istnienia uzależnienia od internetu i nowoczesnych technologii. Traktują to uzależnienie jako tak samo groźne jak uzależnienie od narkotyków. Wiedzą też, że może zniszczyć czyjeś życie. Dlatego chcą innym pomóc.

Jak łatwo się domyślić, założyciele Digital Detox wywodzą się z tych najbardziej uzależnionych. Pewnego dnia Levi Felix i Brooke Dean spojrzeli w lustro, jasno powiedzieli sobie, że tak dalej być nie może, sprzedali swoje komputery i telefony komórkowe i ruszyli w świat. Kilka lat później założyli Digital Detox, aby pomagać innym, leczyć ich uzależnienia.

Oglądając program telewizyjny o Digital Detox, odkryłem, jak bardzo ja sam (i ludzie z mojego otoczenia) jestem uzależniony od nowoczesnych technologii, od sieci społecznościowych, od newsów na portalach informacyjnych, od tego, aby wszystko i natychmiast sprawdzać w internecie.

Co gorsza zauważam, jak szybko od pewnych zachowań, np. od gier komputerowych, uzależniają się dzieci. Nasze dzieci, wbrew pozorom, zachowują się tak samo jak my, tylko wszystko jest u nich zwielokrotnione i przyspieszone. To na ich przykładzie można obserwować, jak błyskawicznie postępuje takie uzależnienie. Na szczęście w przypadku dzieci na straży przekroczenia granicy pomiędzy niewinną popołudniową rozrywką a niebezpiecznym uzależnieniem stoi rodzic. Mam nadzieję, że potrafię tę niewidzialną granicę wyczuć i w odpowiednim momencie powiedzieć stop – „Dzisiaj idziemy na basen, a wieczorem czytamy książki, w tę grę komputerową możemy zagrać dopiero za kilka dni". To zachowanie dzieli także rodziców na tych, którzy interesują się tym, co robią ich dzieci i potrafią odpowiednio zareagować, i na tych, co mają wszystko w nosie i na odczepnego za każdym razem dają dziecku iPada, żeby się sobą zajęło. Od razu mówię, że też nie jestem święty, sam czasami tak robię. Problem zaczyna się wtedy, gdy rodzice robią tak cały czas.

Zachowanie naszych dzieci jest jedynie zbliżeniem „pod lupą" tego, co dzieje się z nami. A główny problem dotyczy niestety nas. Nam dorosłym nikt nie powie: „jesteś uzależniony od internetu, od nowoczesnych technologii,

ogarnij się". Najczęściej dlatego, że jesteśmy dorośli i mamy z naszymi problemami radzić sobie sami. Poza tym mało kto widzi takie uzależnienie u drugiej osoby. Ono nie niszczy naszego zdrowia tak jak np. narkotyki i w związku z tym może być często niewykrywalne przez lata.

Zadajcie sobie sami pytanie, czy jesteście w stanie nie sprawdzić maila np. przez pół dnia? Czy jesteście w stanie cały dzień nie zajrzeć na Facebooka i Twittera? A czy jesteście w stanie rozstać się ze smartfonem na cały weekend? A na cały tygodniowy urlop? Spróbujcie! Jeśli okaże się to trudne, a w większości przypadków się okaże, to jesteście w mniejszym bądź większym stopniu uzależnieni. Zróbcie taki eksperyment, odetnijcie się w najbliższy wolny dzień od internetu. Ale tak całkowicie, nie podchodźcie do komputera, schowajcie telefon do szuflady. Większość z nas objawy rozdrażnienia i niemożności poradzenia sobie z nadmiarem wolnego czasu będzie miała już po jednym dniu.

Pomyślcie wówczas o swojej produktywności w pracy, o relacjach z bliskimi. Są one gorsze niż mogłyby być, gdybyśmy potrafili naszego smartfona odłożyć odpowiednio wcześniej na półkę. Polecam, spróbujcie tego już dzisiaj.

Fakty o uzależnieniu od internetu (źródło: digitaldetox.org):

- 61% użytkowników przyznaje się do bycia uzależnionym od internetu i od nowoczesnych technologii,
- przeciętny Amerykanin przyznaje, że 30% wolnego czasu spędza na przeglądaniu internetu,
- 50% ludzi woli komunikować się elektronicznie niż osobiście,
- 67% użytkowników smartfonów sprawdza swoje urządzenia, nawet jeżeli nie dzwoni i nie wysyła żadnych powiadomień,
- 1 na 10 Amerykanów cierpi na depresję,
- ludzie uzależnieni od internetu zapadają na depresję 2,5 raza częściej,
- przeciętny pracownik biurowy spędza 2 godziny dziennie na wszelkich internetowych rozpraszaczach,
- 1/3 ludzi przyznaje, że woli posprzątać swoją toaletę niż swoją skrzynkę mailową,
- przeciętny pracownik sprawdza około 40 stron internetowych dziennie, zmienia zadania 37 razy w ciągu godziny, średnio co 2 minuty,
- zaledwie 2% ludzi potrafi wykonywać wiele czynności na raz bez strat dla produktywności,
- 60% ludzi twierdzi, że tradycyjne wakacje nie redukują ich poziomu stresu,
- 33% ludzi przyznaje, że chowa się przed rodziną i przed znajomymi, aby przeglądać media społecznościowe,
- bardzo częste używanie sieci społecznościowych powoduje wzrost samotności, zazdrości i strachu,
- 95% osób używa różnych urządzeń elektronicznych na godzinę przed pójściem spać,
- sztuczne światło ekranów zwiększa naszą czujność i zmniejsza wydzielanie melatoniny o 22%, co negatywnie wpływa na nasz sen, nastrój i efektywność,
- zaledwie 1/3 ludzkości posiada stały dostęp do internetu.

komentuj

Ilustracja: archiwum Redakcji

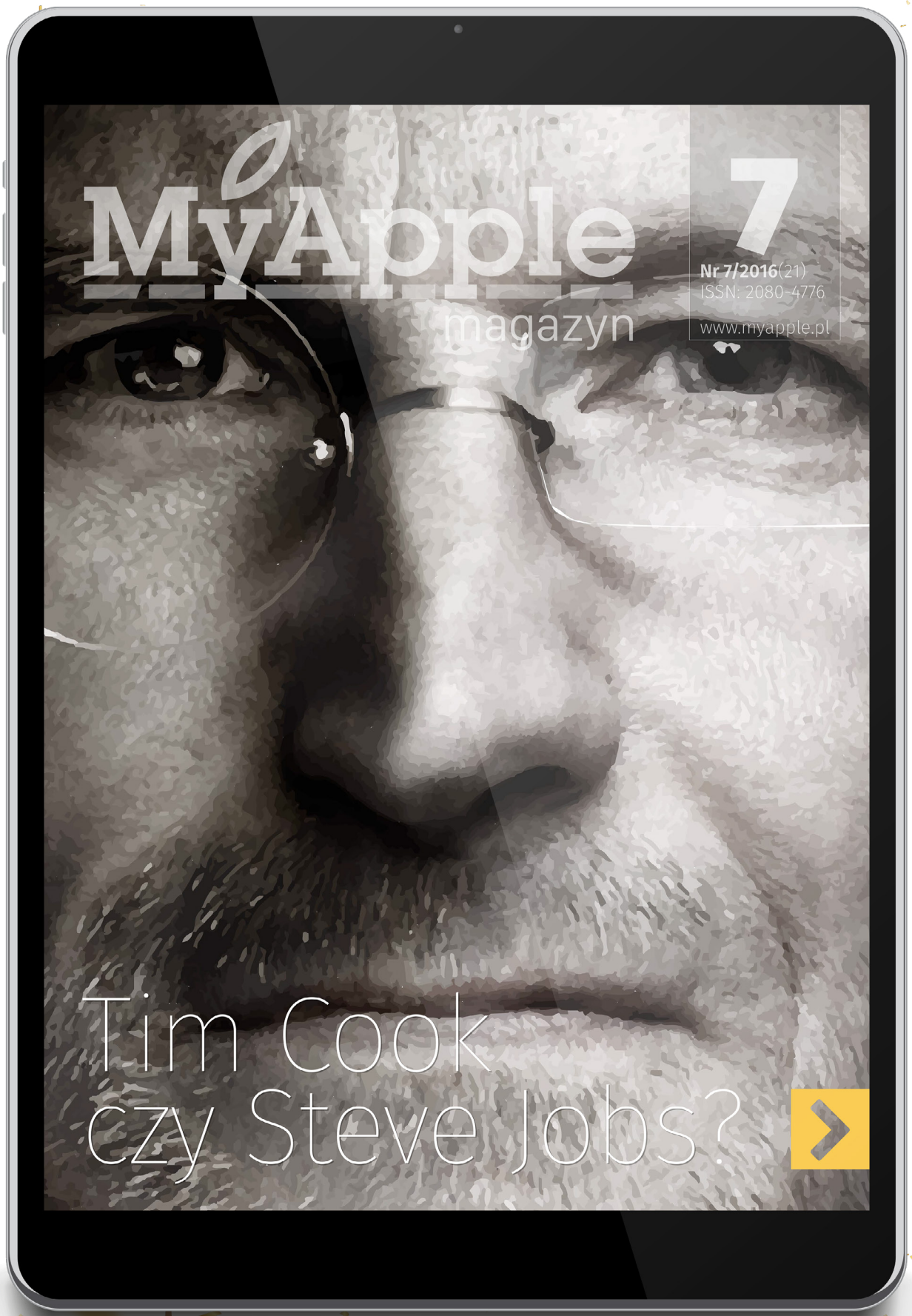
-25 *PLN*

wykorzystaj rabat
użyj tego kodu
InvisibleShield25

MyApple Poleca

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

#21
7/2016


MyApple
magazyn
7
Nr 7/2016(21)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Tim Cook
czy Steve Jobs?

Nie snapujesz, nie żyjesz

a może już dawno jesteś trupem?

Krystian Kozerawski

Zgodnie z filozofią web 2.0 każdy użytkownik sieci mógł nie tylko konsumować treści, ale także je tworzyć. Była to swoista rewolucja, której forpocztę stanowiły blogi, a która mocno zatrzęsła tradycyjnie pojmowanym dziennikarstwem - zawodem elitarnym. Z każdą rewolucją jest tak, że przynosi ze sobą również wiele zła, często więcej niż dobra - i tak moim zdaniem jest w tym przypadku.

Początek był piękny, skostniałe środowisko dziennikarskie stało ponad czytelnikiem, który zwykle swoją opinię mógł wyrazić tylko w gronie rodziny lub bliskich znajomych. Listy do redakcji podlegały zwykle ostrej selekcji. Drukowano ich niewiele, choćby z tego powodu, że nie było na to miejsca - gazety i czasopisma miały przecież ograniczoną objętość. Podobnie rzecz się miała z telewizją. Ta była jeszcze bardziej elitarna, bo ludzie z okienka byli rozpoznawani, stawali się celebrytami.

> Przeraża mnie zarówno nasilająca się tendencja takiego sieciowego ekshibicjonizmu w kręgu moich znajomych (ale z własnych obserwacji wiem, że to zjawisko o wiele szersze), jak i to, że są ludzie, którzy te w sumie mało ciekawe treści chcą oglądać. Bo przecież jedni napędzają drugich. Gdyby ci pierwsi nie mieli grona odbiorców, być może dość szybko by się zniechęcili. „Lajki" i „suby" jednak nie sypią się znikąd.

Blogi były dla dziennikarstwa i tradycyjnych mediów istnym trzęsieniem ziemi, podobnie jak piracka rewolucja serwisów P2P dla zabetonowanego wtedy rynku muzycznego. Telewizja, jako trochę inne medium, początkowo bardziej opierała się tej rewolucji, jednak tylko do czasu eksplozji popularności YouTube'a. Dzisiaj wielu YouTuberów jest większymi celebrytami niż gwiazdy z telewizji. Osobną sprawą jest poziom treści przez nich prezentowanych. Mam wrażenie, że na YouTubie - mając wolny wybór i możliwość oglądania tego, co chcą i wtedy, kiedy chcą - użytkownicy tolerują głupie czy wręcz idiotyczne treści, których nie zaakceptowaliby w telewizji.

Parafrazując słowa pewnej piosenki śpiewanej przez Jerzego Stuhra, pisać, nagrywać, kręcić i udostępniać każdy może, jeden lepiej, a drugi trochę gorzej. To niewątpliwie dobro, jakie przyniosła wspomniana na początku rewolucja web 2.0.

Wraz z eksplozją blogów każdy mógł dzielić się swoimi opiniami i fotografiami. Nie ukrywam, że początkowo blogi kojarzyły mi się tylko z jednorożcami na blogaskach nastolatek, ale bardzo szybko odkryłem potencjał blogosfery, jako w pełni niezależnego i - co ważniejsze - egalitarnego medium (pod warunkiem, że sam bloger będzie chciał być niezależny). Blogerzy znaleźli się tam, gdzie dziennikarzy nie było na co dzień, a gdzie po prostu nie mogło ich być, bo zwyczajnie było ich za mało.

Pamiętam, kiedy w 2006 roku dzięki kilku blogom prowadzonym przez Polaków w Irlandii mogłem przygotować się do wyjazdu do tego kraju. Sam szybko założyłem dwa, z których jeden pisany po angielsku („Ireland from a Polish Persepctive") stał się głównym źródłem informacji dla irlandzkich mediów na temat Polonii i tego, jak Polacy postrzegają Irlandię. Były to czasy, w których Facebook, Twitter, a także YouTube jako medium komunikacji 2.0 dopiero raczkowały.

Nastała jednak nowa era serwisów typu Snapchat, w której według mnie nie chodzi już tylko o wyrażanie w sieci opinii, dzielenie się z innymi poradami, a po prostu o ekshibicjonizm.

I choć Snapchat nie był pierwszy, bo mekką wszelkiej maści ekshibicjonistów był i wciąż w dużym stopniu jest YouTube, a sama idea

jest jeszcze starsza, gdyż narodziła się w klasycznej telewizji (programy typu Big Brother czy Jackass), to właśnie on jest teraz najlepszym dla nich miejscem w sieci, a stosunkowo krótki czas życia publikowanych w nim treści zachęca do jeszcze większego puszczenia hamulców.

Teraz Snapchat zapowiedział okulary z kamerą, które pozwolą na jeszcze łatwiejsze nagrywanie tego, co dzieje się wokół. To przeraża mnie jeszcze bardziej. [...] Wtedy, czy tego chcemy, czy nie, będziemy niemal bez przerwy znajdować się w oku czyjejś kamery, a nasze zwykłe potknięcie może zaraz trafić do sieci w postaci „śmiesznego filmiku”.

Coraz więcej osób wokół mnie ulega tej potrzebie ekshibicjonizmu. Mam wrażenie, że dla coraz większej grupy ludzi istotą ich obecności w sieci jest niemal nieprzerwana publikacja w niej wszystkiego, co robią i co dzieje się wokół nich. Od wrzucenia zdjęcia kanapki czy obiadu na talerzu, fotografii pustego talerza już po spożytym posiłku, obrazków ze spaceru z psem, prowadzenia samochodu, przez wiązanie butów, wybór tego co na siebie włożyć, po rodzinę i znajomych, którzy nie zawsze wiedzą, że są nagrywani. Słowem, przeniesienie niemal całego swojego życia do sieci i podanie tego ciekawskim podglądaczom na tacy.

W moim otoczeniu w tym niebezpiecznym kierunku dryfuje już kilkanaście osób i dodam, że nie są to „gimby”, ale ludzie dorośli. Łapię się już na tym, że stresuje mnie długie przebywanie w ich towarzystwie, bo nie wiem, czy w danej chwili nie jestem nagrywany i czy moje puszczenie bąka, gadanie głupot na zakrapianej alkoholem imprezie nie trafi zaraz do sieci. Mimo dość aktywnej obecności online cenię sobie jednak moją prywatność. W towarzystwie osób korzystających ze Snapchata przestaję czuć się komfortowo.

Przeraża mnie zarówno nasilająca się tendencja takiego sieciowego ekshibicjonizmu w kręgu moich znajomych (ale z własnych obserwacji wiem, że to zjawisko o wiele szersze), jak i to, że są ludzie, którzy te w sumie mało ciekawe treści chcą oglądać. Bo przecież jedni napędzają drugich. Gdyby ci pierwsi nie mieli grona odbiorców, być może dość szybko by się zniechęcili. „Lajki” i „suby” jednak nie sypią się znikąd.

Teraz Snapchat zapowiedział okulary z kamerą, które pozwolą na jeszcze łatwiejsze nagrywanie tego, co dzieje się wokół. To przeraża mnie jeszcze bardziej. Nie, nie to, że zrobił to akurat Snapchat. Prędzej czy później tego typu akcesoria pojawią się masowo na rynku i umożliwią nie tylko nagrywanie, ale i przekazywanie treści na żywo, na Snapchata, Facebooka, Twittera i do innych równie rewolucyjnych serwisów, o których istnieniu jeszcze nie wiemy. Wtedy, czy tego chcemy, czy nie, będziemy niemal bez przerwy znajdować się w oku czyjejś kamery, a nasze zwykłe potknięcie może zaraz trafić do sieci w postaci „śmiesznego filmiku”.

Może się jednak okazać, że użytkownik takich okularów z kamerą, niemal non stop obecny online, nie będzie miał tak naprawdę niczego ciekawego do pokazania, a skupiając się tylko na eksponowaniu swojej powierzchowności, nie zauważy, że gdzieś w środku jest już od dawna martwy.

Ilustracja: Adrian Urbanek na podst, ikony Snapchat

komentuj

#23
1/2017

MyApple
magazyn
1
Nr 1/2017(23)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Jak diabeł nie skusi,
to Apple musi

Wyprawy fanboya

Od Las Vegas do San Francisco

Krystian Kozerawski

Po zakończeniu tegorocznych targów CES w Las Vegas postanowiliśmy odpocząć od zgiełku tego miasta, wynajęliśmy więc samochód i ruszyliśmy w drogę do Los Angeles, a potem na północ do Cupertino, Mountain View i San Francisco. Po drodze czekało na nas sporo atrakcji, od ciepłego oceanu przy plaży Long Beach po skalne urwiska oraz wąskie i głębokie zatoczki fragmentu wybrzeża zwanego Big Sur. Chcieliśmy zobaczyć budowę nowego kampusu Apple, nowe salony firmowe (ten na terenie starego kampusu przy Infinite Loop 1 oraz ten przy Union Square w San Francisco), ale także siedziby Google oraz Facebooka.

> Jechaliśmy jednak dalej na zachód, do Los Angeles. Zatrzymaliśmy się dopiero przy górującym nad miastem obserwatorium Griffitha. To z niego i okolicznych wzgórz widać nie tylko panoramę miasta, ale i słynny napis Hollywood (kilka dni przed naszym przyjazdem ktoś przerobił go na Hollyweed).

Nasza podróż zaczęła się jednak w Las Vegas. O mieście tym opinii jest tyle co jego mieszkańców i odwiedzających je turystów. Dla jednych jest atrakcyjną imprezownią, w której można dobrze się zabawić, dla innych jest tylko i wyłącznie hałaśliwym i pstrokatym, cuchnącym papierosami, kartonowo-gipsowym wrzodem na pustyni Mojave. Niezależnie jednak od tego, czy miasto to podoba się, czy też nie, warto je odwiedzić choć raz i zobaczyć tę amerykańską stolicę hazardu na własne oczy. Pamiętać także warto, że Las Vegas jest świetną bazą wypadową do wielu atrakcji znajdujących się w południowej części stanu Nevada, w Arizonie czy właśnie w Kalifornii. Wspomnieć wypada choćby o znajdującym się na południe od miasta cudzie amerykańskiej inżynierii i gospodarki - Tamie Hoovera, a także odległym o kilka godzin jazdy na wschód Wielkim Kanionie wyrzeźbionym przez rzekę Kolorado. Na zachód od miasta, jeszcze w Nevadzie, warty zobaczenia jest Kanion Red Rock. Do Kalifornii i jej wielu atrakcji jest z Las Vegas właściwie rzut beretem. Tuż za granicą stanu, pomiędzy górami Panamint i Amargosa, ciągnie się Dolina Śmierci z najgłębszą depresją (86 metrów poniżej poziomu morza) i najbardziej suchym i gorącym miejscem w Ameryce Północnej oraz przepięknymi erozyjnymi formami w Zabriskie Point. Te miejsca odwiedziliśmy w latach ubiegłych.

W tym roku, już po zamknięciu targów, zameldowaliśmy się o siódmej rano na lotnisku McCarran w Las Vegas, a dokładnie na znajdującym się nieopodal niego specjalnym dworcu samochodowym. Zamiast wsiąść do samolotu, autobusu czy pociągu, wsiada się tutaj do wynajętego właśnie samochodu. Pół godziny po odbiorze naszego Mustanga byliśmy już w Kalifornii. Droga na południowy zachód biegnie tam przez pustynię Mojave. Po drodze, w okolicy miasta Barstow, warto odwiedzić skansen osady górniczej Calico, jakby żywcem przeniesionej z jakiegoś westernu. Kilka kilometrów dalej, po drugiej stronie miasta, zaczyna się jeden z zachowanych fragmentów słynnej drogi Route 66, która kiedyś łączyła Chicago z Los Angeles, biegnąc przez osiem stanów. Route 66, będąca w istocie zwykłą szosą, która dopiero w 1938 roku posiadała twardą nawierzchnię na całej swej długości liczącej niemal 4 tysiące kilometrów, stała się w okresie wielkiego kryzysu lat 30. ubiegłego wieku główną magistralą migracji ludności do Kalifornii. Teraz jej zachowane odcinki stanowią narodową drogę krajobrazową.

Istotnie jest co oglądać - na odcinku od Barstow do Victorville. Trasa biegnie malowniczo przez pustynię, równie malownicze i zarazem upiorne jest wszystko, co znajduje się po obu stronach drogi, a są to głównie opuszczone domy, farmy, stacje benzynowe czy motele. Zatrzymując się na opustoszałej od wielu lat stacji benzynowej, można poczuć się jak bohater jakiegoś postapokaliptycznego filmu np. Mad Maksa lub gry komputerowej Fallout. Zamieszkałe wciąż domostwa nie wyglądają wcale bardziej okazale. Surrealizm tego miejsca wzmagają jeszcze bardziej zbudowane z tego, co znaleziono na pustyni, znane dobrze z naszego kraju bożonarodzeniowe żłóbki. Tutaj jednak spotkać je można nie w ko-

ściołach, a przy drodze. Równie niesamowite wrażenie robi ranczo butelkowych drzew. Instalacje z butelkami założonymi na metalowe pręty wyglądają jak dziwne totemy - miejsce kultu stworzone z resztek pozostawionych przez zniszczoną cywilizację.

Jechaliśmy jednak dalej na zachód, do Los Angeles. Zatrzymaliśmy się dopiero przy górującym nad miastem obserwatorium Griffitha. To z niego i okolicznych wzgórz widać nie tylko panoramę miasta, ale i słynny napis Hollywood (kilka dni przed naszym przyjazdem ktoś przerobił go na Hollyweed, ale szybko został on naprawiony). Czas nas jednak gonił, a kolejny przystanek był równie atrakcyjny - Long Beach, miasto, ale przede wszystkim słynna plaża, na której Pamela Anderson i David Hasselhoff ratowali ludzi w serialu Słoneczny Patrol. Nasza dalsza droga prowadziła już tylko na północ. Początkowo malowniczą autostradą, biegnącą nad samym brzegiem Pacyfiku przez Malibu do Santa Barbara, a później od miasteczka Morro Bay zwykłą szosą wijącą się nad urwistymi brzegami oceanu. Trasa ta wzięła swoją nazwę od jednego z miasteczek - Big Sur. Tutaj jednak zaczęły się niespodziewane przygody.

W środku nocy zerwał się wiatr i zaczęło lać, tak że niewiele było widać. W Morro Bay ustawiliśmy nawigację na Monterey, znajdujące się na północnym końcu trasy widokowej Big Sur. Tutaj pierwszy raz przydały się nam mapy Apple, a raczej przekonaliśmy się, że potrafią być one dokładniejsze - albo częściej aktualizowane - niż uważane dość powszechnie za o wiele lepsze mapy Google. Te pierwsze, wyświetlane na ekranie pokładowego komputera dzięki CarPlay, kazały nam zawracać. Według nich droga była zamknięta. Faktycznie, po kilkunastu kilometrach jazdy na północ po obu stronach szosy zaczęły pojawiać się tablice ostrzegawcze. Droga na północ była rzeczywiście zamknięta. Musieliśmy zawrócić i pojechać główną trasą zachodniego wybrzeża, autostradą 101, która ciągnie się od San Diego pod granicą z Meksykiem aż do Seattle na północy. Na odcinku od Paso Robles do miasta Salinas biegnie ona szeroką i bogatą doliną. Po jednej stronie drogi rozciągają się winnice, po drugiej, głębiej w dolinie, pola naftowe.

Po kilku godzinach jazdy byliśmy już w Monterey. Postanowiliśmy przejechać trasą Big Sur od północy na południe tak daleko, jak się da. Droga numer 1 wije się przyklejona do gór nad urwistym skalnym brzegiem oceanu. Wi-

doki zapierają dech w piersiach. Kilkaset kilometrów na północ od Long Beach ocean wygląda już zupełnie inaczej. Ogromne fale rozbijają się o skały. Tutaj o kąpieli, zwłaszcza w styczniu, można zapomnieć. Wrażenie robią nie tylko urwiska, ale i wąskie, głębokie dolinki, w których bulgocze wzburzona woda, a nad którymi przerzucono w latach 30. ubiegłego wieku równie malownicze mosty, w tym ten największy nad zatoczką Bixby Creek. Otwarty w 1932 roku pozostaje do dziś jednym z największych jednoprzęsłowych betonowych mostów na świecie.

Udało nam się dojechać do położonego w górach miasteczka Big Sur. Okazało się, że burza, która nawiedziła zarówno obszar Zatoki San Francisco, jak i tereny na południe od niego spowodowała ogromne spustoszenia w infrastrukturze. Silny wiatr pozrywał linie elektryczne. W każdym miasteczku widzieliśmy trwające naprawy sieci elektrycznej. Z kolei ulewny deszcz spowodował lokalne podtopienia i powodzie, a w górach i na wybrzeżu liczne osuwiska ziemi. To z ich powodu większa część trasy Big Sur była zamknięta.

Zawróciliśmy i teraz już definitywnie skierowaliśmy się na północ. Po drodze zatrzymaliśmy się jeszcze tylko w Carmel by the Sea, niewielkim, ale bardzo malowniczym mieście położonym nad brzegiem zatoki o tej samej nazwie. Tutaj warto zatrzymać się właściwie tylko przy franciszkańskiej misji, której głównym zabytkiem jest kościół pod wezwaniem Świętego Boromeusza. Bazylika pochodzi z drugiej połowy XVIII wieku i jest przykładem hiszpańskiego kolonialnego baroku. Misję założył pochowany w tym kościele święty Juniper Serra, który chrystianizował ludność tubylczą i założył szereg innych misji w - wtedy jeszcze hiszpańskiej - Kalifornii. Juniper Serra miał ogromy wkład w powstanie wielu kalifornijskich miast, a jego imię przewija się w nazwach nie tylko miast czy osiedli - to na jego cześć nazwano m.in. autostradę biegnącą przez środek doliny krzemowej, obok starej i nowej siedziby Apple. Tam właśnie jechaliśmy.

Nowy kampus wyznacza niemal dokładnie północno-wschodnią granicę miasta Cupertino z Sunnyvale i Santa Clara. Sam jego obszar jest wyraźnie większy od terenu, gdzie znajduje się dotychczasowa siedziba firmy, która już od dawna nie jest w stanie pomieścić wszystkich pracowników. Apple wynajmuje więc wiele budynków biurowych na terenie całego Cupertino. Nasza pierwsza wizyta na miejscu budowy nowego kampusu Apple miała miejsce trzy lata temu, przy okazji imprezy z okazji 30 rocznicy prezentacji Macintosha. Wtedy jednak za wielkim zielonym płotem wciąż trwały prace rozbiórkowe budynków starego kompleksu HP. Przez te trzy lata zmieniło się tam wszystko.

Główny budynek nowego kampusu, zwany przez jednych statkiem kosmicznym, a przez drugich donutem (czyli pączkiem wiedeńskim, jak zwykliśmy nazywać to ciastko w Łodzi), widać już z pewnej odległości. Spodziewałem się kolosa, budowli o gigantycznych wręcz rozmiarach, a tymczasem wydał mi się on niewielki. Sprawia to z pewnością niecka, w której jest położony, czy generalnie to, w jaki sposób uformowano teren (wcześniej był on właściwie płaski), a także jego kolisty kształt i stosunkowo niewielka wysokość - jest on niższy od budynków kampusu przy Infinite Loop. Nieważne, z której strony będzie się go oglądać, zawsze będzie można objąć wzrokiem tylko niewielką jego część. Wystarczy jednak przespacerować się czy przejechać samochodem wokół niego ulicami Wolfe, Homestead i Tantau, by zrozumieć, jak duże jest to założenie.

Odwiedziliśmy Cupertino w poniedziałek popołudniu. Na terenie nowego kampusu trwały jeszcze prace. Przez bramy przejeżdżały co chwila różne ciężarówki i dźwigi, wszędzie

było słychać hałas koparek i innego ciężkiego sprzętu. Główny budynek wydał się z zewnątrz niemal gotowy, za wyjątkiem pewnych fragmentów dachu, na którym instalowane są jeszcze panele słoneczne. Przez okna można było zobaczyć trwające prace wykończeniowe. Nieziemskie wrażenie zrobiły na nas zwisające z sufitów żarówki, które z pewnością wkrótce zostaną zastąpione przez bardziej odpowiednie oświetlenie. Widać jednak było, że prace są wyraźnie opóźnione i że jeszcze przez kilka miesięcy nikt się tam nie wprowadzi. Teren wokół głównego budynku dalej był rozgrzebany, pokryty błotem powstałym po przewalających się co chwila ulewnych deszczach. Najbliższy ukończenia wydawał się budynek, w którym mieścić się ma dział badawczo - rozwojowy.

Stary kampus właściwie się nie zmienia. Przybyło tylko turbo ładowarek do samochodów elektrycznych na otaczającym go parkingu, zmienił się też sklep znajdujący się obok głównego wejścia. Wcześniej był to przede wszystkim sklep z pamiątkami, w którym nie można było kupić iPhone'ów, iPadów czy komputerów Mac. Były za to koszulki, bluzy, czapeczki, długopisy i kubeczki. Teraz właściwie nie różni się on od innych salonów firmowych, a przynajmniej nie od tych urządzonych już według nowej stylistyki. Wyjątkiem jest kilka wariantów pamiątkowych koszulek z logo firmy, które można kupić w tym sklepie. Mi osobiście brakuje starego sklepu z pamiątkami.

Odwiedziliśmy też kampusy Google oraz Facebooka. Ten pierwszy zrobił na mnie zdecydowanie najlepsze wrażenie. Niskie, jednopiętrowe budynki, połączone drewnianymi pomostami, oraz wszechobecne kolorowe rowery, którymi można poruszać się po kampusie, tworzą swojski i przyjazny klimat. Kampus Google jest też zdecydowanie bardziej zielony od obecnej siedziby Apple czy Facebooka. Ten ostatni sprawił na mnie zdecydowanie najgorsze wrażenie. Z jednej strony stanowią go typowe biurowce, z drugiej proste, jednopiętrowe baraki, przypominające trochę koszary czy obóz wojskowy. Wygląda to bardzo spartańsko i trochę przygnębiająco. Dobrego wrażenia nie zrobiła na mnie też wielka tablica z logo Facebooka przy wjeździe na teren kompleksu. Z tyłu straszyło bowiem stare odrapane logo Sun Microsystems.

Naszą przygodę zakończyliśmy w San Francisco. Odwiedziliśmy m.in. nowy salon firmowy Apple, znajdujący się przy Union Square. Wrażenie robią ogromne szklane ściany, które można rozsuwać, a także transparentność samej budowli. Z drugiej strony ulicy widać właściwie wszystko, co dzieje się w środku. Nowy wystrój przypadł mi do gustu. Jest bardziej nowoczesny i dyskretny. Mieliśmy także okazję uczestniczyć w spotkaniu polskich programistów i inżynierów pracujących w San Francisco i Krzemowej Dolinie. Zebrało się w sumie kilkadziesiąt osób, głównie zajmujących się sztuczną inteligencją i uczeniem maszynowym. Pomysły wyniesione z Polski rozwijane są w Kalifornii, a sprawdzają się m.in. w rolnictwie na ogromnych przestrzeniach Australii.

Ilustracje: archiwum Autora

#25
3/2017

Szkiełko i jabłko

Kinga Zielińska

Całkiem niedawno w Muzeum Apple w Pradze miałam okazję przypomnieć sobie premierę pierwszego iPhone'a podczas Macworld w San Francisco. Może podchodzę do takich rzeczy zbyt emocjonalnie, ale gdy zobaczyłam Steve'a Jobsa z iPhone'em w ręku, w moim oku zakręciła się łza. Stał na scenie uśmiechnięty, rozpromieniony, ale z pewnością okrutnie zdenerwowany, trzymając w dłoni urządzenie, które poza wyznaczeniem sposobu, w jaki komunikuje się cały nowożytny świat, zmieniło również podejście do fotografii, by nie powiedzieć, że stworzyło jej nową dziedzinę.

Czasem zastanawiam się, na ile sam Jobs spodziewał się, że jego smartfon spowoduje pojawienie się tylu nowych koncepcji, aplikacji, akcesoriów, osprzętu i całej tej otoczki ludzi, którzy żyją z robienia zdjęć oraz kręcenia filmów samym iPhone'em. Ten biznes kręci się już od 10 lat i z każdym rokiem przyspiesza. Ludzie tworzą go zarówno dla zysku, jak i popularności, ale wśród nich zdarzają się też prawdziwi pasjonaci wynoszący swoimi dziełami iPhonografię do rangi sztuki.

Za czasów iPhone'a powstał Instagram, by przez długi czas być społecznościową siecią fotografii mobilnej dostępną wyłącznie dla użytkowników urządzeń spod znaku nadgryzionego jabłka. Zastanówmy się przez chwilę, co po tej dekadzie aparat fotograficzny w telefonie dał zwykłemu użytkownikowi? Czy w ogóle coś się zmieniło?

Za zdjęcia mobilne przyznawane są wyróżnienia, nagrody, tworzą się grupy i stowarzyszenia, które robią zdjęcia wyłącznie urządzeniami mobilnymi, doskonaląc przy tym warsztat i pokazując światu, że w rzeczy samej „najlepszym aparatem jest ten, który mamy przy sobie". To za czasów iPhone'a powstał Instagram, by przez długi czas być społecznościową siecią fotografii mobilnej dostępną wyłącznie dla użytkowników urządzeń spod znaku nadgryzionego jabłka. Zastanówmy się przez chwilę, co po tej dekadzie aparat fotograficzny w telefonie dał zwykłemu użytkownikowi? Czy w ogóle coś się zmieniło?

Zanim iPhone pojawił się w mojej w torebce, miałam w niej kompakt Sony. Dziś pamiętam już tylko, że był malinowy, robił zdjęcia, gdy się do niego uśmiechało i był zbyt skomplikowany w obsłudze. Niby już wtedy chciałam mieć zawsze aparat pod ręką i pstrykać zdjęcia, gdy tylko nadarzy się okazja, ale nie wiem, czy też czujecie, że telefon jest jakoś łatwiej wyjąć i pstryknąć niż nawet mały kompakt. Kończyło się więc tak, że moment ulatywał albo brakowało mi chęci do wyciągnięcia aparatu z torebki. Często pojawiał się też problem, gdy chciałam uprawiać fotografię uliczną i dochodziła konieczność pewnego rodzaju niewidzialności, przezroczystości samego fotografa, niezbędnych przy tego rodzaju kadrach. Celowanie malinowym obiektywem w obcych ludzi niemal zawsze powodowało niepożądane reakcje ze strony moich street modeli. iPhone odmienił grę, pozwalał wmieszać się w tłum, nie zwracać uwagi przechodniów na to, że właśnie „kradnie się" chwile czyjegoś życia. Ale i to powoli się zmienia, do niedawna ludzie nie rozumieli lub nie wiedzieli, że można robić zdjęcia telefonem, teraz działanie z ukrycia jest już coraz trudniejsze, za to adrenalina jest większa i tym samym większa satysfakcja, jeśli trafi się na ciekawego i oryginalnego „modela".

Chyba na porządku dziennym jest też to, że nie robimy już notatek, tylko zdjęcia. Gdy jestem w przedszkolu synka, nie wyciągam notesu (którego nawet nie mam - wstyd!), tylko iPhone'a i pstrykam istotne kartki, treści, prace, ogłoszenia. To powoduje, że na rolce, oprócz zdjęć artystycznych, codziennych i ulicznych, mam też zdjęcia typowo praktyczne, takie jak informacje o przedszkolnej wycieczce, metkę z danymi kostki chodnikowej, która być może znajdzie się u mnie w ogrodzie, ubrania, buty, które w mojej wyobraźni już stoją i wiszą w mojej szafie. Dzięki takim fotkom nie zapominam o wielu istotnych sprawach, a niektóre z nich z czasem zmieniają się w kolorowe pamiątki, przypominają o wielu ważnych, zabawnych lub niecodziennych

momentach szarego życia. Zwykła codzienność, a o ile łatwiej zobrazować ją zdjęciem. Pamiętam pewną anegdotę, którą opowiedziała mi koleżanka z liceum, być może czytając ją tutaj, domyśli się o kogo chodzi. Miała kiedyś ze swoją znajomą wywołać zdjęcia robione „normalnym" aparatem, a że było to w czasach, gdy internetu nie było i jeździło się dużo komunikacją miejską, poszły obie z owym aparatem na przystanek. Autobus uciekł, aby więc następnego dnia nie spóźnić się na niego, zrobiły tymże właśnie aparatem zdjęcie rozkładu. Jak się jednak zapewne domyślacie, i tak musiały wrócić na przystanek z kartką i długopisem albo zapamiętać godziny odjazdu, ponieważ zdjęcie rozkładu na analogowej kliszy w tej sytuacji nie bardzo mogło się przydać. Jak dla mnie obie wyprzedziły tym swoje czasy, nawet o tym nie wiedząc.

Robiąc zdjęcia
iPhone'em, bez względu
na ich przeznaczenie,
tak naprawdę cały
czas uczę się fotografii,
ponieważ zasady ekspozycji,
kompozycji, doboru
kolorystyki są takie
same bez względu na to,
czym robisz zdjęcia.

Robiąc zdjęcia iPhone'em, bez względu na ich przeznaczenie, tak naprawdę cały czas uczę się fotografii, ponieważ zasady ekspozycji, kompozycji, doboru kolorystyki są takie same bez względu na to, czym robisz zdjęcia. Do tego dochodzi jeszcze możliwość edycji zdjęcia, z którą większość z nas nigdy nie miałaby styczności, gdyby nie takie aplikacje jak Snapseed, Camera+, Enlight czy setki innych narzędzi. Edytując zdjęcie na smartfonie, mamy w dłoniach coś znaczącego, coś, co wcześniej kojarzyło się z wiedzą tajemną, profesjonalnymi studiami, brodatymi fotografami, stacjami roboczymi wartymi naście tysięcy złotych i pakietami graficznymi za podobne pieniądze. Fotografowanie w RAW, kontrast, światłość, balans bieli, kadrowanie, efekty specjalne, warstwy, separacje, maskowanie i druk prosto ze smartfona w kiosku fotograficznym - dziś wszystko to robię na jednym małym urządzeniu, kiedy tylko mam potrzebę i chęć.

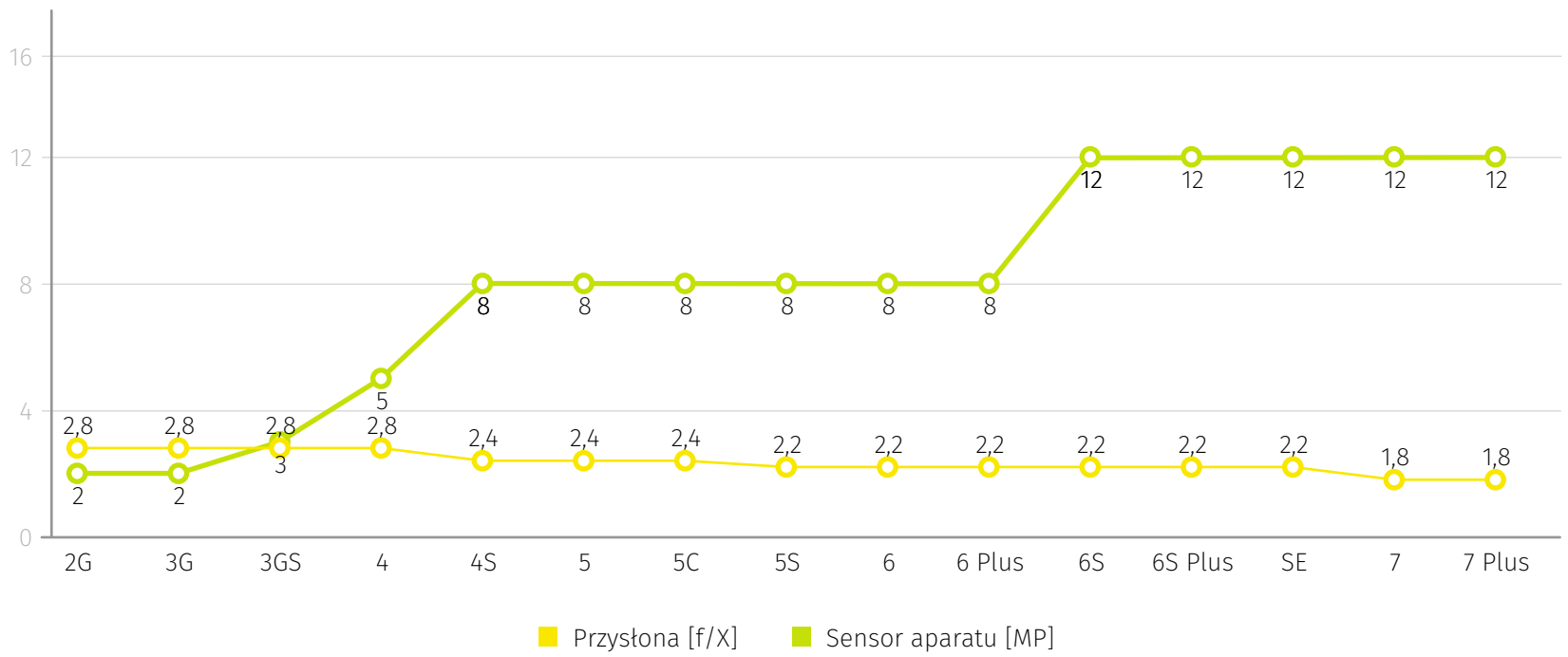
Jak już wspomniałam, fotografia mobilna to nie tylko zdjęcia, to przede wszystkim ludzie uprawiający podobne hobby, to wspólne z nimi wycieczki, tripy, spotkania społeczności, które z początkowo typowo fotograficznych z biegiem czasu przechodzą w znajomości i przyjaźnie, często na całe życie. To również ludzie z prawdziwymi talentami do fotografii, którzy być może, gdyby nie iPhone, nigdy nie odkryliby, że można robić zdjęcia, a co więcej, żyć z tego. Dzięki tym dziesięciu latom świat odkrył wielu uzdolnionych artystów, których zdjęcia są podziwiane, nagradzane, publikowane i wystawiane w najlepszych galeriach sztuki. Samo Apple regularnie wyławia z mediów społecznościowych najlepsze zdjęcia zrobione iPhone'em, po to by pokazać je całemu światu w corocznych kampaniach „Shot on iPhone".

iPhonografia to według mnie kolejny, najnowszy rodzaj sztuki fotograficznej, może jeszcze nie do końca rozumiany, niedoceniany, nierzadko bagatelizowany, traktowany pobłażliwie, z przymrużeniem oka, często z nutką ironii jako niegroźne „coś", co nigdy nie zagrozi twierdzom i fortecom, w których dawno temu zabunkrowali się najbardziej zatwardziali i ortodoksyjni użytkownicy lustrzanek. Nieco to niezrozumiałe, bo to trochę tak, jakby kierowcy ciężarówek obawiali się.. ro-

werzystów. Owszem, jeden i drugi pojazd może służyć do przemieszczania się i podróży, ale jakby po innych drogach oraz zupełnie w innym celu. Tymczasem zjawiskiem, co do którego nikt nie ma już chyba wątpliwości, jest fakt stopniowego zastąpienia aparatami w smartfonach aparatów kompaktowych, których udziały w rynku foto topnieją z roku na rok jak wiosenny śnieg. W tym miejscu dochodzę do wniosku, od którego zacząłam niniejszy tekst i koło się zamyka.

Bez wątpienia iPhone i jego fenomen na przestrzeni minionego dziesięciolecia pod wieloma względami zdefiniował i określił świat, takim jakim jest on dzisiaj. I nie mam tu na myśli iPhone'a samego w sobie, ale trend, jaki wyznaczył zestawem oferowanych przez siebie funkcji, oraz kierunek, jakim podążyli pozostali producenci podobnych urządzeń. Wiele wskazuje na to, że spośród marzeń Jobsa, by iPhone stał się nowym sposobem internetowej komunikacji, rewolucyjnym telefonem i tysiącem piosenek w kieszeni, bardzo wiele spełniło się z nawiązką, czego przykładem jest dzisiejsza fotografia mobilna i kierunek, w jakim podąży ona w następnych latach wraz z kolejnymi generacjami smartfonów Apple.

Tego, co myślał sobie założyciel Apple, umieszczając 10 lat temu w iPhonie mały aparacik o mizernej jakości, ale ogromnych możliwościach, już się nie dowiemy, można jednak przypuszczać, że w tym przypadku nie zawiódł go wizjonerski zmysł. Ogrom wysiłku, jaki Apple nieustannie wkłada w rozwój tego komponentu iPhone'a, i akcent, jaki kładzie na techniczną jego jakość oraz marketingowy przekaz, świadczyć może tylko o tym, że nie powiedziało jeszcze w tej dziedzinie ostatniego słowa (patrz wykres). Dlatego zapewne już tej jesieni poznamy kolejne wcielenie aparatu iPhone'a i przekonamy się, jakie tym razem usprawnienia i ulepszenia będzie zawierało jego jubileuszowe wydanie.



Parametry aparatów w iPhone
źródło: Opracowanie autora

Ilustracja: Apple

komentuj

Polskie Apple Muzeum

Krystian Kozerawski

W styczniu ubiegłego roku mieliśmy okazję odwiedzić dopiero co otwarte Muzeum Apple w stolicy Czech, Pradze. Pokaźne zbiory tego muzeum należą do kilku kolekcjonerów, którzy postanowili zaprezentować je publicznie w jednym z najbardziej turystycznych miast Europy Środkowej. Moje wrażenia z tego miejsca opisałem na łamach naszego magazynu. Kolekcjonowanie starych komputerów i innych urządzeń Apple to pasja nie tylko twórców praskiej wystawy. Także i u nas w kraju są osoby, które kolekcjonują te urządzenia, a ich zbiory są równie imponujące i spektakularne. Jedną z takich osób jest Jacek Łupina, który w Łosiu pod Warszawą stworzył w domu swoje własne muzeum.

W kolekcji Jacka Łupiny, którą można było oglądać w minioną sobotę, znalazło się też wiele wariantów komputerów Apple //. Specjalne wersje przygotowane przez Apple na zamówienie, wyposażone m.in. w sterowniki do kontrolowania różnych maszyn, w tym aparatu fotograficznego w studio efektów specjalnych... Do absolutnych perełek kolekcji można zaliczyć stworzoną przez Apple konsolę gier Pippin, która w minioną sobotę została po raz pierwszy rozpakowana i uruchomiona.

Jego kolekcjonerska pasja zaczęła się trzy lata temu, kiedy kupił zabytkowego PowerMaca G4. Później do jego kolekcji zaczęły trafiać kolejne okazy, pierwsze Macintoshe, Apple II. Jak przyznał podczas otwarcia swojego muzeum, ważnymi punktami w historii powstawania jego kolekcji było zdobycie komputera Lisa, modelu 2/5 z dyskiem twardym 5 MB, Apple /// (komputera, który okazał się porażką zarówno Apple, jak i samego Jobsa), specjalnego, rocznicowego modelu z podpisem Steve'a Wozniaka, komputera Apple II GS. Później przyszła kolej na maszyny NeXT. Pierwszym w jego kolekcji był NeXT Station oraz drukarka atramentowa NeXT. Później udało mu się zdobyć chyba najbardziej kultowy produkt Jobsa, który powstał podczas jego banicji - komputer NeXT Cube. Maszyna ta pochodzi z Uniwersytetu Kalifornijskiego w San Francisco.

W kolekcji Jacka Łupiny, którą można było oglądać w minioną sobotę, znalazło się też wiele wariantów komputerów Apple //. Specjalne wersje przygotowane przez Apple na zamówienie, wyposażone m.in. w sterowniki do kontrolowania różnych maszyn, w tym aparatu fotograficznego w studio efektów specjalnych, czy ze specjalnym modułem do sterowania i programowania robotów. Na wystawie można było zobaczyć także różnego rodzaju klony tych maszyn, jakie powstawały w różnych rejonach świata. Jeden z odwiedzających podarował sprawny bułgarski klon Apple // z 1986 roku, który udało się na miejscu uruchomić. Do absolutnych perełek kolekcji można zaliczyć stworzoną przez Apple konsolę gier Pippin, która w minioną sobotę została po raz pierwszy rozpakowana i uruchomiona. W zbiorach znalazło się wiele PowerMaców, w tym model Cube, pierwszych iMaców, a nawet stare serwery Apple.

Jacek Łupina to nie jedyny polski kolekcjoner. Swoje zbiory iPodów i komputerów Mac zaprezentowali także Michał Galubiński, twórca MacMuzeum, oraz Norbert Cała z iMagazine.

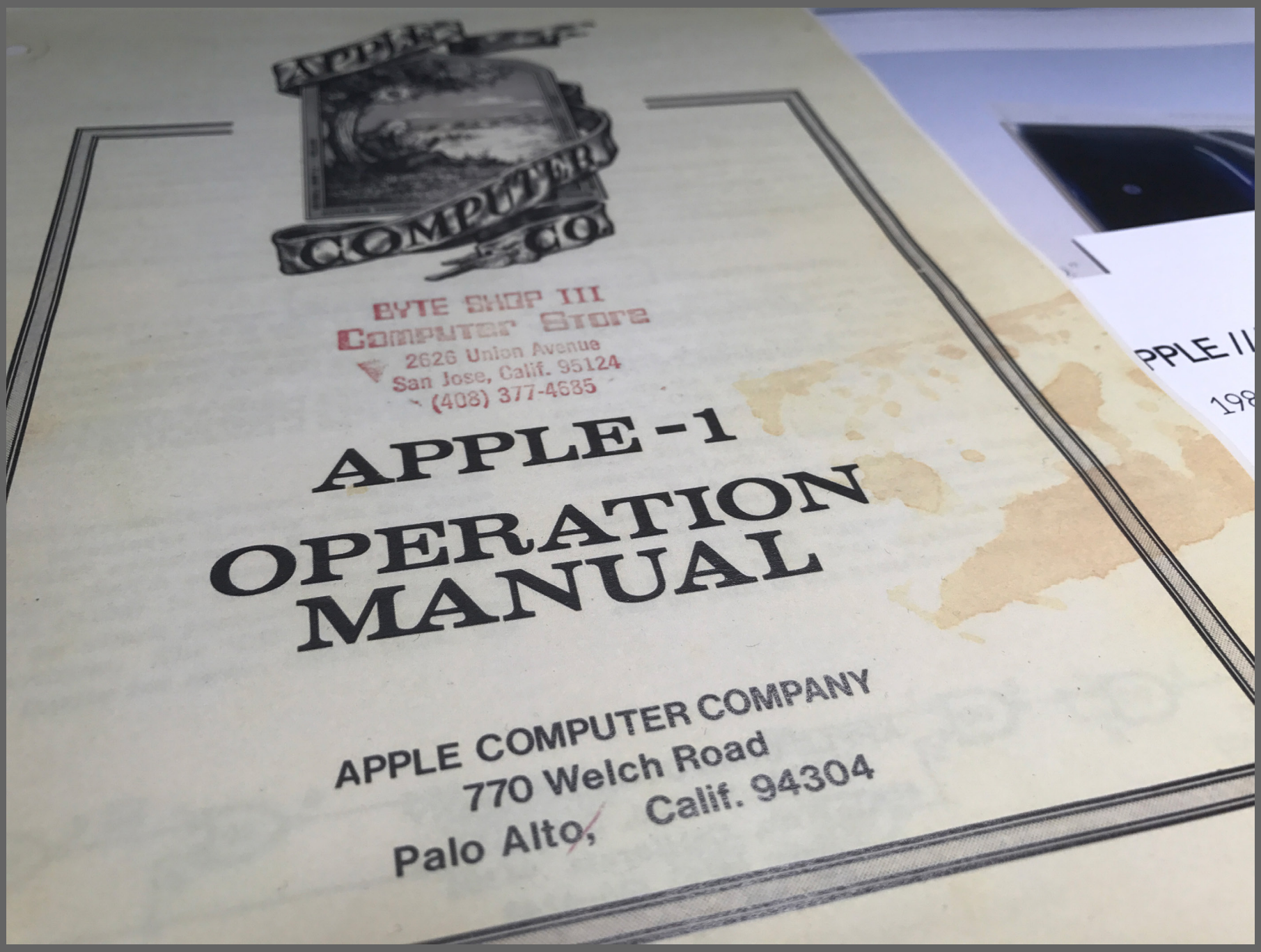
Jeśli chcielibyście odwiedzić Muzeum Apple w podwarszawskim Łosiu, najlepiej osobiście umówić się za pośrednictwem jego fanpage'a na Facebooku.

komentuj

Ilustracja:
Strona tytułowa - Płyta CD - wł. Jaromir Kopp
fot. makro - Adrian Urbanek
Pozostałe fotografie w galerii z Archiwum Autora

Fotorelacja

Replika Apple I



Apple I - Instrukcja obsługi

SANYO
H-HOLD
V-HOLD
BRIGHT
CONTRAST
POWER
ON
OFF
VM 4209
IN USE
disk II
1976
apple II
POWER

Apple II

Apple II Bell Howell

Apple II e i tablet graficzny

Klon Apple II

Lisa - od środka

Lisa - tylna ścianka

Lisa - dysk ProFile

MP3

wiecznie żywe czy dawno martwe?

Marek Gawryłowicz

23 kwietnia 2017 roku na oficjalnej stronie Instytutu Fraunhofera pojawiła się informacja o zakończeniu prowadzonego wspólnie z firmą Technicolor programu licencjonowania patentów związanych z formatem MP3. Wiadomość ta początkowo nie wywołała zbyt wielkiego poruszenia, jednak z czasem została podłapana przez media, które stopniowo zaczęły zniekształcać i wyolbrzymiać jej znaczenie. Niespełna miesiąc później nagłówki wielu popularnych internetowych serwisów informacyjnych zapełniły się nekrologami, obwieszczającymi wszem i wobec ostateczną śmierć „empetrójek".

Większość artykułów tego typu znacznie wyolbrzymiała znaczenie wspomnianego wydarzenia, przedstawiając je tak, jakby wymienione wyżej instytucje z premedytacją przeprowadziły egzekucję formatu MP3, na zawsze odbierając ludzkości dostęp do jego magicznych właściwości. Rzeczywistość była rzecz jasna znacznie bardziej prozaiczna. Zakończenie programu licencjonowania było zwykłym następstwem wygaśnięcia patentów znajdujących się w posiadaniu Instytutu Fraunhofera i Technicolor, a jedyną konsekwencją tych zmian jest zniesienie opłat, które do tej pory musiały ponosić firmy chcące wykorzystywać opatentowane przez nie technologie w produktach sprzedawanych na terenie USA (europejskie patenty wygasły kilka lat wcześniej).

> W drugiej połowie lat 90 Instytut Fraunhofera postanowił skrócić nazwę formatu do MP3 i rozpocząć sprzedaż oprogramowania pozwalającego prywatnym użytkownikom na „odchudzanie” posiadanych przez nich cyfrowych nagrań audio. Tworzone za jego pomocą pliki zajmowały nawet dziesięciokrotnie mniej miejsca niż stosowane dotychczas formaty.

Z punktu widzenia przeciętnego słuchacza MP3 pozostanie więc równie „żywe” jak dotychczas. Sztuczne rozdmuchanie tematu przez media miało jednak swój pozytywny efekt uboczny. Stało się ono bowiem zarzewiem licznych dyskusji dotyczących obecnej kondycji i przyszłości wciąż popularnego, lecz nieco podstarzałego już formatu. Patrząc na to, jak emocjonalnie do kwestii „żywota” MP3 podeszli niektórzy internauci, trudno było nie odnieść wrażenia, że te trzy litery są dla nich czymś więcej niż nazwą określającą algorytm stratnej kompresji dźwięku. Format MP3 stał się dla pewnego pokolenia słuchaczy tym, czym dla ich poprzedników były płyty CD, kasety magnetofonowe i płyty winylowe - symbolem reprezentującym muzyczne doświadczenia ich generacji - co samo w sobie wystarczy, by zapewnić mu jeśli nawet nie nieśmiertelność, to z pewnością długowieczność. Z drugiej strony ciężko nie zgodzić się z tym, że rozwój technologiczny z roku na rok działa coraz bardziej na jego niekorzyść. Rodzi się więc pytanie, czy przypadkiem sentyment i siła przyzwyczajenia nie są jedynymi rzeczami powstrzymującymi nas przed wysłaniem MP3 na w pełni zasłużoną emeryturę, czy też format ten rzeczywiście nadal pozostaje optymalnym sposobem kompresji plików audio?

Odrobina historii

By lepiej zrozumieć popularność, jaką dziś cieszy się format MP3, należy najpierw poznać jego historię. Ta zaczęła się pod koniec lat 70., czyli jeszcze przed oficjalnym wprowadzeniem na rynek płyt CD, kiedy to naukowcy z Uniwersytetu w Erlangen rozpoczęli pracę nad technologią mającą umożliwić przesyłanie wysokiej jakości muzyki za pośrednictwem linii telefonicznych. W 1987 roku połączyli oni siły z Instytutem Fraunhofera, a dwa lata później nawiązali współpracę z grupą MPEG, co ostatecznie doprowadziło do wykorzystania opracowanej przez nich technologii jako elementu standardu kompresji dźwięku i obrazu MPEG-1. W 1992 format MPEG-1 Audio Layer 3 był już w peł-

ni funkcjonalnym rozwiązaniem, będącym w stanie zapewnić naprawdę imponujące rezultaty, jednak jego twórcy mieli spore problemy z wypromowaniem swojej technologii. Większość firm, z którymi próbowali nawiązać współpracę, albo nie wierzyła w sukces ich formatu, albo pracowała już nad własną metodą kompresji. MPEG-1 Audio Layer 3 przez pierwsze lata swojego żywota był więc niszową ciekawostką, wykorzystywaną zaledwie przez garstkę firm i instytucji.

MP3 to format kompresji stratnej, którego działanie opiera się na odkryciach z dziedziny psychoakustyki. W dużym uproszczeniu: algorytm wyłapuje i usuwa dźwięki, które z różnych powodów nie są słyszalne dla ludzkiego ucha.

Sytuacja uległa zmianie dopiero w drugiej połowie lat 90., kiedy to Instytut Fraunhofera postanowił skrócić nazwę formatu do MP3 i rozpocząć sprzedaż oprogramowania pozwalającego prywatnym użytkownikom na „odchudzanie" posiadanych przez nich cyfrowych nagrań audio. Tworzone za jego pomocą pliki zajmowały nawet dziesięciokrotnie mniej miejsca niż stosowane dotychczas formaty, i chociaż wiązało się to z pogorszeniem jakości dźwięku (tym większym, im mniejszy plik chcieliśmy uzyskać), to jednak nie było ono na tyle poważne, by zniechęcić użytkowników. Wspomniany program szybko zyskał ogromną popularność wśród osób o, delikatnie mówiąc, luźnym podejściu do kwestii praw autorskich, które mogły dzięki niemu przechowywać, kopiować i dzielić się piracką muzyką z łatwością, o jakiej wcześniej nawet nie śnili. Oczywiście większość z nich korzystała z pirackiej wersji oprogramowania, dlatego też twórcy MP3 nie mieli z tego wymiernych korzyści finansowych, jednak rozgłos, jaki zyskali, wystarczył, by przekształcić ich rozwiązanie w jeden z najpopularniejszych formatów plików audio. Dalej poszło już z górki. W 1998 roku do sprzedaży trafiły pierwsze przenośne odtwarzacze MP3, zaś rok później w sieci zadebiutował program Napster, ułatwiający internautom dzielenie się muzyką zapisaną w tym formacie.

Popularyzacja formatu MP3 okazała się być nie tylko rewolucją technologiczną, ale też kulturową. Po raz pierwszy w historii posiadanie ogromnej kolekcji muzyki przestało być luksusem, wymagającym poświęcenia dużych nakładów pracy i pieniędzy, i stało się czymś powszechnym. Nagle większość nastolatków przechowywała na dyskach twardych i w pamięci przenośnych odtwarzaczy (które, swoją drogą, były znacznie mniejsze, wygodniejsze w obsłudze i bardziej wytrzymałe niż odtwarzacze kaset czy płyt CD) więcej albumów muzycznych, niż ich rodzice zgromadzili przez całe życie. Wszystko to odcisnęło oczywiście swoje piętno na szeroko pojętym rynku muzycznym. Sprzedaż fizycznych nośników zaczęła nieubłaganie spadać, a giganci branży najzwyczajniej w świecie nie wiedzieli, jak odnaleźć się w tej zupełnie nowej rzeczywistości. Sytuację tę wykorzystały mniejsze firmy, uruchamiając pierwsze internetowe sklepy z plikami MP3. Wielu artystów, zarówno tych mniej, jak i bardziej znanych, zaczęło samodzielnie udostępniać w sieci swoje albumy, często umożliwiając słuchaczom wybranie kwoty, jaką chcą za nie zapłacić. „Empetrójki" całkowicie zdominowały świat cyfrowych plików dźwiękowych. Sęk w tym, że nawet w latach swojej szczytowej popularności format MP3 nie był wcale najlepszą z dostępnych metod kompresji dźwięku.

Konkurencja nie śpi

MP3 to format kompresji stratnej, którego działanie opiera się na odkryciach z dziedziny psychoakustyki. W dużym uproszczeniu: algorytm wyłapuje i usuwa dźwięki, które z różnych powodów nie są słyszalne dla ludzkiego ucha. Niestety, jako iż rozwiązania tego typu rzadko kiedy działają perfekcyjnie, czasem zdarzy mu się usunąć za dużo, co w efekcie powoduje pogorszenie jakości nagrania. Zmiany zwykle nie są drastyczne, a ich stopień zależy od wielu czynników, takich jak jakość i rodzaj pierwotnego nagrania czy wybrana przepływność danych. W latach 90., gdy pojemność dysków twardych była stosunkowo niewielka, a połączenie z internetem wolne i kosztowne, nieznaczne pogorszenie jakości dźwięku wydawało się być niewielką ceną za dziesięciokrotne zmniejszenie rozmiaru pliku. Kiedy jednak obie te rzeczy przestały być problemem (a pierwsze pokolenie wychowane na MP3 dorosło i dorobiło się lepszej klasy sprzętu odsłuchowego), gorsza jakość dźwięku w magiczny sposób stała się bardziej zauważalna. Wiele osób zaczęło więc rozglądać się za lepszą alternatywą.

MP3 dosłownie zmiażdżyło swoich konkurentów w konkursie popularności, jednak walka między formatami toczy się również na innych frontach, na których nieco podstarzała technologia nie radzi sobie już niestety tak dobrze.

Teoretycznie nie musiały one szukać daleko, gdyż w 1997 roku sami twórcy MP3 zaproponowali jego następcę - AAC. Nowy format, opracowany przez naukowców z Instytutu Fraunhofera we współpracy z firmami AT&T, Dolby, Sony i Nokia, nie tylko pozwalał zachować lepszą jakość dźwięku przy tej samej (a w niektórych przypadkach nawet większej) oszczędności miejsca, ale też oferował szereg technicznych usprawnień (m.in. 48 kanałów i dostępny zakres częstotliwości próbkowania od 8 kHz do 96 kHz), dzięki którym wachlarz jego zastosowań wykraczał poza muzykę rozrywkową. Nadal jednak był to format stratny, co nie wystarczyło niektórym słuchaczom. Odpowiedzią na ich potrzeby był zaprezentowany w 2001 roku bezstratny format FLAC, który wprawdzie nie oferował tak dużej oszczędności miejsca jak MP3 czy AAC, ale za to pozwalał niemal idealnie zachować jakość oryginalnego nagrania.

Przez pewien czas wydawało się, że AAC ma realne szanse na przejęcie pozycji lidera wśród formatów kompresji dźwięku. Technologia ta była nie tylko bardziej zaawansowana i wydajniejsza, ale też miała za sobą poparcie kilku wielkich firm z branży technologicznej - w tym Apple, które wybrało AAC na domyślny format muzyki sprzedawanej w internetowym sklepie iTunes. Ostatecznie jednak wygrały wygoda i przyzwyczajenie użytkowników. MP3 może i brzmiały odrobinę gorzej, ale ich ogromna popularność, nie tylko wśród słuchaczy, ale i producentów sprzętu, gwarantowała, że będzie można je odsłuchać na każdym komputerze, telefonie, wieży, radiu samochodowym czy odtwarzaczu przenośnym. W przypadku AAC sytuacja nie wyglądała już tak dobrze i nawet dziś, dwadzieścia lat po jego oficjalnej premierze, łatwo trafić w sklepach na urządzenia nie obsługujące tego formatu.

Parafrazując Marka Twaina, można powiedzieć, że pogłoska o śmierci MP3 była (mocno) przesadzona. Wprawdzie technologia ta dawno już przestała być optymalną metodą kompresji plików audio, jednak przy życiu nadal trzyma ją popularność wśród użytkowników i producentów sprzętu muzycznego.

Zwycięstwo? Nie tak szybko...

MP3 dosłownie zmiażdżyło swoich konkurentów w konkursie popularności, jednak walka między formatami toczy się również na innych frontach, na których nieco podstarzała technologia nie radzi sobie już niestety tak dobrze. Polem, na którym MP3 od dłuższego czasu przegrywa z konkurencją, jest na przykład streaming. Okazuje się bowiem, że gdy w grę nie wchodzi już przyzwyczajenie użytkowników, lecz jedynie czysta wydajność, serwisy oferujące usługę strumieniowania muzyki nie mają większych oporów przed zastąpieniem MP3 innym rozwiązaniem. Wśród największych usług tego typu tylko Google Music i Deezer korzystają z formatu MP3 (chociaż ten drugi oferuje swoim klientom również format FLAC). Apple Music wykorzystuje AAC, Tidal w zależności od rodzaju subskrypcji oferuje AAC lub FLAC, zaś Spotify zdecydowało się na Ogg Vorbis. Jako iż hasło reklamowe „oferujemy gorszą jakość muzyki, bo wiemy, że i tak nie usłyszycie różnicy" nie brzmi zbyt dobrze, można spodziewać się, że prędzej czy później wszystkie serwisy tego typu przerzucą się ostatecznie na kompresję bezstratną, definitywnie wyrzucając MP3 z obiegu. Podobnie sytuacja wygląda we wszystkich obszarach, gdzie priorytetami są jakość i/lub efektywność - takich jak chociażby produkcja materiałów wideo (nawet YouTube zaleca swoim użytkownikom korzystanie z AAC) czy gier komputerowych (chociaż w tym drugim przypadku duże znaczenie miały także opłaty licencyjne).

MP3 wiecznie żywe?

Parafrazując Marka Twaina, można powiedzieć, że pogłoska o śmierci MP3 była (mocno) przesadzona. Wprawdzie technologia ta dawno już przestała być optymalną metodą kompresji plików audio, jednak przy życiu nadal trzyma ją popularność wśród użytkowników i producentów sprzętu muzycznego. Warto jednak być świadomym tego, że na innych płaszczyznach format ten dawno już przegrał walkę z konkurencją i raczej nic nie wskazuje na to, by miał on kiedykolwiek powrócić w blasku chwały. Zapewne i my, zwykli słuchacze, będziemy go stopniowo używać coraz rzadziej, kuszeni nowymi, wygodniejszymi rozwiązaniami, takimi jak chociażby serwisy streamingowe. Niewykluczone więc, że za kilka lub kilkanaście lat zalegający w szufladzie pendrive wypełniony po brzegi „empetrójkami", mimo iż teoretycznie w pełni użyteczny i jak najbardziej „żywy", będzie już miał dla nas tylko wartość sentymentalną.

Ilustracja: Adrian Urbanek

komentuj

Wybranym przez Apple

WWDC Scholarship

Piotr Jeremicz

Co roku w czerwcu rezerwowałem sobie poniedziałkowy wieczór, aby zasiąść przed komputerem z przekąskami. Zawsze przez dwie godziny z wielkim zainteresowaniem śledziłem nowości prezentowane przez Apple. Początkowo były to artykuły pojawiające się w trakcie konferencji, potem Live MyApple. Kilka lat temu sama firma zaczęła przygotowywać stream wideo „na żywo", co jeszcze bardziej pobudzało wyobraźnię i podnosiło adrenalinę. Apple może być przez wielu krytykowane, jednak nikt nie zaprzeczy, że przed każdą konferencją potrafi zbudować ogromne napięcie. Perfekcjonizm nie leży tylko w produktach z symbolem nadgryzionego jabłka, lecz również w tworzeniu atmosfery otaczającej ten sprzęt. Wszystkie czynniki pozwalają na stworzenie ekosystemu, który przypada do gustu wielu użytkownikom, dając firmie ogromne zarobki. Tak to wszystko widziałem, siedząc co roku przy komputerze i śledząc zmiany w nowościach skierowanych szczególnie do developerów.

World Wide Developer Conference, jak sama nazwa wskazuje, jest konferencją skierowaną przede wszystkim do developerów. Podziwiając całe show przed ekranem komputera, czasem trudno zrozumieć, jak ważna jest współpraca Apple z programistami. Okazuje się jednak, że będąc w centrum wydarzeń, całkowicie zmienia się zdanie o tym, co prezentowane jest co roku na WWDC. Należy przede wszystkim zaznaczyć, że nie jest to czas na premierę nowych rewolucyjnych produktów dla użytkowników, a zestawów narzędzi właśnie dla programistów. Pokazane w tym roku zapowiedzi nowych produktów w mojej opinii są tylko próbą zaspokojenia wszystkich oczekiwań, które przez ostatnie lata stały się bardzo wygórowane. Należy liczyć się jednak z tym, że każdy szybki rozwój potrzebuje stabilizacji i to właśnie może być ten okres.

Na początku kwietnia został ogłoszony konkurs, w którym młodzi ludzie będący jeszcze na etapie edukacji mogli wygrać bilet na WWDC. [...] Od rana odświeżałem skrzynkę pocztową, oczekując na wiadomość z informacją o wynikach konkursu. Około godziny 17 pojawił się mail z charakterystycznym tytułem, który od razu przyniósł uśmiech na twarzy.

Pamiętam moment, kiedy Apple szumnie zapowiedziało iOS 3.2, który miał być pierwszym systemem na iPada. To właśnie wtedy zainteresowałem się pisaniem aplikacji na mobilne urządzenia tej firmy. Zakupiłem pierwszego Maca, uzbierałem na premierowego iPhone'a 3G, a potem spędziłem wiele godzin, ucząc się dziwacznego Objective-C. Przez następne lata rozwijałem swoją wiedzę, szukając kolejnych możliwości, tworząc proste aplikacje i umieszczając je w App Store. Po kilku latach nauki stworzyliśmy z kolegami pierwszy projekt, a od dwóch lat pracuję zdalnie nad różnymi zleceniami, żeby móc ukończyć studia i równolegle inwestować w swoją przyszłość. Te wszystkie doświadczenia, których zdobycie umożliwiło mi Apple, doprowadziły mnie do momentu, w którym mogłem przenieść się w samo centrum wydarzeń.

Na początku kwietnia został ogłoszony konkurs, w którym młodzi ludzie będący jeszcze na etapie edukacji mogli wygrać bilet na WWDC. Stypendia na konferencje deweloperskie są już rozdawane przez Apple od kilku lat, jednak nie wiedziałem o tym wcześniej. W tym roku postanowiłem spróbować swojego szczęścia. Należało wykonać aplikację w Swift Playgrounds na dowolny temat. Stworzyłem symulator obwodów elektrycznych, który przedstawiał w wirtualny sposób działania układów zawierających diody, oporniki, przełączniki, kondensatory i inne elementy. Przepływ prądu, jak i jego natężenie były zobrazowane poprzez poruszające się kropki w obwodzie. Po tygodniu pracy niemal w ostatnich minutach przesłałem projekt wraz z opisem oraz wszystkimi potrzebnymi dokumentami. Po wszystkich procedurach pozostało już tylko czekać.

Odpowiedź od Apple przyszła 3 tygodnie później. Firma kazała nam czekać do ostatnich chwil przedstawionego wcześniej terminu ogłoszenia wyników. Od rana odświeżałem skrzynkę pocztową, oczekując na wiadomość z informacją o wynikach konkursu. Około godziny 17 pojawił się mail z charakterystycznym tytułem, który od razu przyniósł uśmiech na twarzy. Było to bardzo ciekawe doświadczenie, gdyż to był pierwszy raz, kiedy poczu-

łem się dostrzeżony przez ogromną firmę, która sprzedaje swoje produkty na całym świecie. Potem okazało się, że to wrażenie pojawiało się dużo częściej, ale o wszystkim opowiem po kolei. Zakupiłem bilety na lot z Warszawy do Los Angeles, a następnie powrót z San Francisco, tak aby przed i po konferencji mieć pełne dwa dni na zwiedzanie tych miast. Dodatkowo wypożyczyłem samochód, aby z Miasta Aniołów przejechać 700 kilometrów do San Jose, w którym odbywała się konferencja. Po kilku dniach przygotowań pozostał tylko okres miesięcznego oczekiwania.

Początkowo nie wiedziałem za bardzo, czego mogę spodziewać się po konferencji. Zrobiłem listę problemów, które przez ostatnie miesiące napotkałem podczas pracy programistycznej, stworzyłem przykładową aplikację do testowania nowości oraz wydrukowałem pierwsze moje wizytówki, tak aby zdobyć jak najwięcej kontaktów. Będąc dobrze przygotowanym, wyruszyłem 1 czerwca w podróż, której długo nie zapomnę.

Po 15 godzinach lotu wylądowałem w mieście, które każdy z nas zna z wielu hollywoodzkich produkcji. Los Angeles, tak nierealistyczne do osiągnięcia jeszcze kilka lat temu, stało przede mną, zapraszając do zwiedzania. Pierwszą rzeczą, która rzuciła mi się w oczy, była otwartość miejscowych ludzi oraz samego gospodarza, u którego zamieszkałem dzięki portalowi Airbnb. Po zakwaterowaniu udałem się na spacer na plażę Long Beach. Widoki niesamowite, ale jeszcze większe wrażenie robią ludzie zagadujący bez powodu. Początkowo zakładasz, że chcą Ci coś zrobić w myśl staropolskiego „Masz jakiś problem?", ale po chwili robi się to już tak naturalne, że sam zacząłem rozmawiać z przypadkowymi ludźmi. Cały następny dzień spędziłem na zwiedzaniu Los Angeles, Beverly Hills oraz Santa Monica. Piękne miejsca, wysokie drapacze chmur oraz znane nam wszystkim kadry z amerykańskich filmów robią wrażenie. Niestety muszę jednak stwierdzić, że na dłuższą metę jest to męczące i jeden dzień w amerykańskim mieście w zupełności wystarcza. Najwięcej czasu poświęca się na dojazdy - przez cały dzień różnymi środkami komunikacji pokonałem około 80 km.

Trzeciego dnia wypożyczyłem samochód, aby przejechać 700 km autostrad i dojechać do San Jose - miasta, w którym w tym roku odbywało się WWDC. Początkowo - aby przetestować nowe środowisko kierowców - jako pierwszy cel obrałem słynny napis Hollywood. Kierowcy w USA są równie życzliwi jak piesi do momentu, w którym nie spowalniasz ich nadmiernie. Wtedy pojawia się nerwówka i taki delikwent nie będzie szczędził na Ciebie klaksonu. Po dojechaniu w jedno z najbardziej niesamowitych miejsc czas było ruszać w dalszą drogę. Wybrałem autostradę 101, aby zwiedzić wszystkie miejscowości świętych kobiet, które znajdowały się po drodze. Następnie zupełnie przypadkowo zboczyłem na trasę 154, która okazała się najlepszym wyborem. Niesamowite krajobrazy oraz piękne widoki nie pozwoliły mi ani na chwilę skierować wzroku w inne miejsce. Nawet nie odczuwałem jedynie 4 godzin snu, które miałem przed wyjazdem. Ogromne przestrzenie robią piorunujące wrażenie i każdy powinien to przeżyć i zobaczyć na własne oczy.

Po 8 godzinach z wieloma postojami dojechałem do San Jose. Miałem jeszcze 2 godziny do oddania samochodu, odwiedziłem więc Infinity Loop, spacerując sobie dookoła budynku. Po wszystkim zwróciłem samochód i zakwaterowałem się w akademiku. W tym roku stypendia przyznawane przez Apple były wyjątkowe, gdyż wraz z biletem na konferencję uczestnik dostawał również zakwaterowanie w akademiku Stanowego Uniwersytetu w San Jose. W niedzielę z samego rana od braliśmy identyfikatory. Po otwarciu punktów odbioru równo o 9:00 zostaliśmy przywitani gromkimi brawami przez pracowników w czerwonych koszulkach z napisem „Stuff". Karta z nadrukowanym imieniem oraz tytułem „Scholarship" posiadała dodatkowo czerwony pasek, dzięki czemu wyróżnialiśmy się w tłumie pozostałych developerów. Dodatkowo każdy uczestnik dostał kurtkę Levis z nadrukowanym logo konferencji oraz zestaw przypinek z ikonami znajdującymi się w aplikacji WWDC. Otrzymaliśmy również przypinki z flagą kraju pochodzenia, które potem świetnie sprawdzały się podczas integracji. Następnie po rejestracji udaliśmy się do sali koncertowej, w której odbyło się pierwsze spotkanie tylko dla stypendystów - Apple Orientation.

Salę koncertową mogliśmy opuścić tylko raz, ponieważ na wyjściu dostawaliśmy prezent w postaci deweloperskiej wersji Apple TV. Dla mnie akurat okazał się on strzałem w dziesiątkę, gdyż myślałem o zakupie tego urządzenia do zarządzania domową biblioteką.

Zaprezentowano nam proces projektowania Apple Pencil, który w świetny sposób pokazywał, że wymyślenie doskonałego wirtualnego ołówka nie polega tylko na pstryknięciu palcami. Omawiane zostały również zalety Swift Playgrounds oraz podejście do zdrowego trybu życia i wsparcie Apple Watch. Osoby, które były już wcześniej na stypendium, zapewniały nas, że pojawi się również wzmianka o piciu wody. Oczywiście nie mylili się. Pod koniec zostaliśmy poproszeni o wejście na scenę w celu zrobienia sobie wspólnego zdjęcia. Po pierwszych kilku dźwiękach migawki nagle, zupełnie znikąd, w środku tłumu pojawił się sam Tim Cook, wywołując tym sposobem ogromną euforię wśród młodych. Po zakończeniu zdjęć wszyscy parli w jego kierunku, chcąc zrobić sobie klasyczną selfie z dyrektorem Apple. Mi ostatecznie udało się zdobyć podpis na badżu, który - wykonany permanentnym flamastrem - niestety okazał się nie tak permanentny, co - jak się potem okazało - stworzyło kolejną ciekawą historię podczas tego wyjazdu.

Po zjedzeniu lunchu oraz przekąsek mogliśmy pierwszy raz porozmawiać z inżynierami Apple, którzy przybyli specjalnie dla nas. Był to dobry moment na podpytanie się, jak korzystać z laboratoriów, które - jak się potem przekonałem - są najważniejszą częścią całego WWDC. Salę koncertową mogliśmy opuścić tylko raz, ponieważ na wyjściu dostawaliśmy prezent w postaci deweloperskiej wersji Apple TV. Dla mnie akurat okazał się on strzałem w dziesiątkę, gdyż myślałem o zakupie tego urządzenia do zarządzania domową biblioteką. Teraz postanowiłem, że wypuszczę choć jedną aplikację na to urządzenie, gdyż chcę zrewanżować się za ten upominek w stosowny sposób. Ta konferencja idealnie pokazuje właśnie tę synergię, gdzie firma bezpośrednio współpracuje z milionami programistów z całego świata.

Nadszedł poniedziałek, już o 7 rano duża grupa wybrała się pod Centrum Konferencyjne McEnery. Ponad 5 tysięcy osób oczekiwało w ogromnej kolejce, aby wejść na ten najbardziej wyczekiwany coroczny event. Ponownie otwarcie drzwi budynku poprzedziły ogromne brawa i niesamowita radość ze strony pracowników. Ostatecznie grupa stypendystów już na samym wejściu była wyłapywana przez obsługę, aby przekierować nas w odpowiednie miejsca. Mieliśmy mieć zapewnione specjalne siedzenia na przodzie sali. Po 2 godzinach oczekiwania weszliśmy na ogromną salę. Okazało się jednak, że miejsca wyznaczone dla nas wcale nie były tak idealnie blisko, jak tego chciałem, dlatego szybko odłączyłem się od grupy, żeby z jak najlepszego miejsca relacjonować dla MyApple wszystkie nowości. Zająłem miejsce naprzeciw sceny, jak najbliżej się dało. Keynote przebiegał tak jak każdy inny, jednak emocje, które pojawiały się na sali, tworzyły niesamowity klimat i poczucie uczestniczenia w działaniach samej firmy. Konferencja dobiegła końca i wszyscy zaczęli opuszczać salę.

Po chwili pojawił się mały niedosyt, gdyż chyba oczekiwałem jakiegoś „łał”, zgodnie z teorią, że „zawsze musi być »łał«”, jednak okazało się, że prawdziwe „łał” miało jeszcze nadejść. Następnym panelem, który nigdy nie był przeze mnie tak doceniany w momencie oglądania nagrań z WWDC, był State of The Union. To właśnie na nim zaprezentowano najważniejsze nowości, czyli zupełnie na nowo napisany Xcode 9 oraz Swift 4 z wieloma niesamowitymi ułatwieniami. Zrozumiałem wtedy, po co jest ta cała konferencja. Programiści dostali jeszcze lepsze, odświeżone i szybsze narzędzia, które pozwolą na sprawniejsze i łatwiejsze tworzenie aplikacji. WWDC jest konferencją skierowaną tylko i wyłącznie do developerów. Gdy zrozumiałem ten fakt, przestałem czuć zawód i poczułem radość, że czeka mnie niesamowity tydzień z sesjami dotyczącymi zaprezentowanych nowości.

Kolejny dzień rozpoczął się od spotkania z Michelle Obamą. Skromna, niesamowicie mądra, była pierwsza dama najpotężniejszego kraju na świecie rozmawiała o swoich

życiowych doświadczeniach. Po tym wystąpieniu zaczął się maraton sesji oraz laboratoriów. Sesje to około godzinne prezentacje, gdzie wszystkie nowości przedstawiane są w nieco dokładniejszy sposób. Ja osobiście wybierałem te, które mogły wzbogacić moje doświadczenie, a więc prócz obowiązkowych prezentacji o CoreML oraz ARKit udałem się na wiele innych związanych z bezpieczeństwem, nowościami w Swift 4 oraz poświęconych UI. Zależało mi bardziej na wzbogaceniu mojej wiedzy niż na zobaczeniu funkcji takich jak drag'n'drop, których działania i tak będzie trzeba nauczyć się w praktyce na bazie swoich aplikacji. Laboratoria okazały się, tak jak już wcześniej wspomniałem, najważniejszym punktem całej konferencji, gdyż właśnie tam mogliśmy porozmawiać z twórcami bibliotek i oprogramowania, na którym pracujemy, tworząc aplikacje. Przyznam szczerze, że wiedza tych ludzi jest imponująca.

Moje problemy - nad którymi głowili się często dużo bardziej doświadczeni programiści niż ja - rozwiązywali w dosłownie kilka minut. Dodatkowo wypytałem o wiele wątpliwości, które posiadałem w związku z językiem Swift. Podsumowując, wyniesiona z laboratoriów wiedza była tak duża, że bez wątpienia zyskałem więcej niż analizowanie kodu we własnym zakresie. Dodatkowo można śmiało powiedzieć, że kontakt z innymi zawodowymi deweloperami przyniósł mi same korzyści i znacząco wzbogacił.

Sesje oraz laboratoria odbywały się codziennie. Do wyboru było wiele tematów i każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Od wtorku do piątku spędzałem po 9-10 godzin, chłonąc tyle, ile mogłem. Każdego dnia od godziny 12 do 14 przewidziany był czas na lunch. Były to pudełka z różnymi ciekawymi daniami do wyboru. Zawsze można było wybrać spośród trzech. Napoje w postaci puszek różnych znanych amerykańskich napojów były dostępne niemal zawsze. Dodatkowo na korytarzach można było znaleźć lodówki wypełnione zdrowymi sokami. Apple zapewniało również śniadania w postaci słodkich bułeczek oraz różnych ciasteczek. Po dwóch dniach niestety nie potrafiłem przestawić się na takie ilości cukru rano, więc nauczony doświadczeniem brałem o jedno pudełko z lunchem więcej na następny poranek. Popołudniami pojawiały się różnego rodzaju przekąski. Smakowo wszystko bardzo się broniło. Trzeba przyznać, że Apple zadbało o ciekawe i zróżnicowane menu oraz bardzo zdrowe, odbiegające od stereotypowego kalorycznego pożywienia znanego zza oceanu. Niestety brakowało nieco ciepłych posiłków, jednak zdaję sobie sprawę z problemów logistycznych, jakie wynikają z zaserwowania prawie 6 tysięcy ciepłych obiadów na małym terenie. Każdy jednak wychodził najedzony i szczęśliwy.

World Wide Developer Conference to nie tylko prezentacja i poznawanie nowych narzędzi deweloperskich, ale również wiele dodatkowych wydarzeń orazimprez zwanych „Parties", które towarzyszą całemu wydarzeniu. Codziennie różne firmy zapraszały na dodatkowe wydarzenia oraz koncerty, które miały charakter typowo płynnej integracji.

World Wide Developer Conference to nie tylko prezentacja i poznawanie nowych narzędzi deweloperskich, ale również wiele dodatkowych wydarzeń oraz imprez zwanych „Parties", które towarzyszą całemu wydarzeniu. Codziennie różne firmy zapraszały na dodatkowe wydarzenia oraz koncerty, które miały charakter typowo płynnej integracji. Oczywiście w pełni mogły korzystać jedynie osoby, które ukończyły 21 rok życia, gdyż zgodnie z prawem federalnym od tego wieku można spożywać alkohol w Ameryce. Tutaj trzeba pochwalić sponsorów, gdyż trzeba przyznać, że nie można było narzekać na nudę, a różnego rodzaju trunki były właściwie nielimitowane.

> Pod koniec imprezy zagraliśmy w kilkadziesiąt osób w typową amerykańską grę, polegającą na wypiciu piwa i obróceniu o 180 stopni kubeczka postawionego na krańcu stołu do góry dnem. Gra po chwili rozrosła się do kilku stolików i każdy po kolei starał się wypełnić swoje zadanie

W porach obiadowych odbywały się tak zwane „Lunch sessions", czyli wystąpienia często znanych oraz wpływowych i mądrych osób. Tematem był przeważnie rozwój osobisty. Wielkim tegorocznym hitem okazały się przypinki, które początkowo były rozdawane podczas rejestracji przed oficjalnym rozpoczęciem. Każdy uczestnik dostawał 6 przypinek z losowej puli 9. Jak się potem okazało, nie były to jedyne ikonki, jakie można było otrzymać. Codziennie gdzieś na terenie centrum konferencyjnego pracownicy Apple w różny zabawny sposób rozdawali kolejne przypinki z nowymi wizerunkami. Często trzeba było być w odpowiednim miejscu i o odpowiednim czasie, aby nic nie przegapić, gdyż przypinki rozchodziły się niemal od razu. Robiły one taką furorę, że często stawały się ważniejsze niż same sesje. Początkowo były one rozdawane dość swobodnie, ale wraz ze wzrostem zainteresowania Apple Stuff kręcił się niepozornie po salach, udając dilerów przypinek. Rodziły się z tego przezabawne historie, o których można by opowiadać cały dzień. Niejednokrotnie walka była tak zacięta, że trzeba było wykazać się inwencją twórczą, aby dopiąć swego. Ja osobiście postanowiłem zebrać wszystkie przypinki. Ich graficzne wersje w postaci naklejek zostały dołączone do aplikacji WWDC, więc wiedziałem, czego mam szukać.

Po zebraniu prawie wszystkich pozostały mi trzy, które losowo znajdowały się w terenie. Były to: emotikonka kciuka, pierścienie aktywności i uśmiechnięty Mac - najbardziej pożądany. Ostatniego dnia, będąc już mocno zdeterminowanym, aby mieć je wszystkie, zacząłem krążyć, trzymając w górze iPada z wyświetlonymi obrazkami trzech brakujących przypinek. Zainteresowanie moją osobą stało się tak duże, że ludzie zaczęli robić sobie ze mną zdjęcia. Pojawiłem się nawet kilka razy na Twitterze. Pierwsze dwie przypinki zdobyłem dość szybko, wyzwaniem okazał się klasyczny Mac. Po godzinie szukania i opuszczeniu jednej sesji udało mi się - młoda para z Ameryki wymieniła się za trzy inne przypinki, które posiadałem w nadmiarze. Gdy pracownicy Apple zobaczyli moje zaangażowanie, sami mi pomagali, a w momencie osiągnięcia celu zaczęli mi gratulować, robić zdjęcia, a ostatecznie nagrodzili oklaskami. Przez chwilę byłem celebrytą, co udowadnia, że magia tej firmy działa na wielu płaszczyznach i umożliwia poczucie wyjątkowości każdej osobie, która się zaangażuje.

Ostatnim dużym wydarzeniem była czwartkowa impreza Bash, która - zorganizowana przez Apple - podsumowała cały tydzień zmagań. To wydarzenie można porównać do tych wszystkich imprez z hollywoodzkich filmów, które oglądamy wieczorami w domach. Mnóstwo zabaw oraz mini gier w połączeniu z niemal nielimitowanym alkoholem dawały niesamowitą frajdę. Oczywiście nie można tego postrzegać przez pryzmat naszych stereotypowych imprez, gdyż tam ludzie pili dla przyjemności, a nie po to, żeby się upić.

Punktem kulminacyjnym imprezy był koncert zespołu Fall Out Boy, który ożywił wszystkich. Rozmawiając potem ze znajomymi Polakami, ponownie stwierdziliśmy, że naprawdę czuć cały wkład i zaangażowanie Apple w to, abyśmy my deweloperzy wrócili do domu z najlepszymi wspomnieniami. Pod koniec imprezy zagraliśmy w kilkadziesiąt osób w typową amerykańską grę, polegającą na wypiciu piwa i obróceniu o 180 stopni kubeczka postawionego na krańcu stołu do góry dnem. Gra po chwili rozrosła się do kilku stolików i każdy po kolei starał się wypełnić swoje zad nie, opróżniając szybko zawartość i przewracając odpowiednio opakowanie. Niesamowity klimat, jaki stworzyło oświetlenie składające się z setek lampek, oraz deszcz, który zaczął po chwili padać, pozostaną na długo w mojej pamięci. Wszyscy wyszliśmy naładowani pozytywną energią, aby przetrwać ostatni dzień.

Piątek był ostatnim dniem konferencji. Na finalnej sesji zostaliśmy powitani przez Apple Stuff brawami, co mimo ogromnego zmęczenia pozwoliło przetrwać ostatnie godziny. Gdy sesja dobiegła końca, nagle każdy zrozumiał, że to, co było tak długo wyczekiwane, zostało już przeżyte. Ostatnie pamiątkowe zdjęcia oraz pożegnania z nowo poznanymi znajomymi zakończyły dzień. Następnego dnia wczesnym rankiem wykwaterowałem się i pojechałem pociągiem do San Francisco.

Miasto Świętego Franciszka robi wrażenie ze względu na swoje położenie. Już po opuszczeniu autobusu, który przywiózł mnie ze stacji, musiałem pokonać ogromne wzniesienia. Niestety prawdopodobnie przez duże zmęczenie oraz deszczową czwartkową noc do San Francisco dojechałem chory, co nie ułatwiało poruszania się po mieście. Po zakwaterowaniu i krótkiej drzemce postanowiłem udać się na miasto. Niesamowite wrażenie robią wysokościowce, które znajdują się w śródmieściu. Ich natłok aż zadziwia. Jako fan wysokich wież byłem pod wielkim wrażeniem. Niestety cały urok miasta zakłócany był przez dużą ilość bezdomnych oraz wiele śmieci walających się w bezładzie po ulicach. Wszystkie najważniejsze punkty ponownie udało się mi zwiedzić w jeden dzień.

Na ostatni poranek pozostawiłem wizytę na moście Golden Gate. Miasto jest niesamowite, jeśli chodzi o ilość wzniesień i widoki, jakie wyłaniają się zza wieżowców. Niewątpliwie trzeba zobaczyć to na własne oczy, jednak ponownie mogę z pełną odpowiedzialnością stwierdzić, że na zwiedzanie tych obydwu miast, LA i SF, wystarczy przeznaczyć maksymalnie dwa dni. Cały urok Ameryki kryje się tak naprawdę poza miastem, cze-

go dowodem była trasa na punkt widokowy, z którego mogłem podziwiać najbardziej znany most na świecie. Z racji złego samopoczucia i lekkiej gorączki, ratowałem się gorącymi herbatami zakupionymi w kawiarniach. Dzięki temu dotrwałem do dnia wylotu. Moja podróż dobiegła końca tuż po „zdobyciu" mostu Golden Gate. Zmęczony po wielu dniach ciężkiej pracy i wycieńczony chorobą wsiadłem do samolotu, ostatni raz patrząc przez okno na wspaniały i otwarty kraj, jakim są Stany Zjednoczone Ameryki.

> Nie ma rzeczy niemożliwych. W większości przypadków trzeba po prostu bardzo mocno chcieć, aby osiągnąć swój wymarzony cel. Do jego realizacji potrzebna jest ciężka praca, bo nic nie przychodzi samo.

Podczas całej konferencji wydarzyła się jeszcze jedna rzecz, która pozwala mi twierdzić, że nie jestem jednym z wielu klientów ogromnej korporacji, a raczej kimś wyjątkowym, wybranym przez Apple tak jak inni młodzi uczestnicy Scholarship. Na samym początku wydarzył się wypadek, a mianowicie mój iPad postanowił opuścić moje ręce i zbliżyć się nieco ku ziemi. Niestety efektem tych zmagań grawitacyjnych okazała się pajęczyna na ekranie. Dodatkowo chwilę wcześniej starł mi się autograf od samego Tima Cooka. Te zdarzenia wywołały przypływ bezradności i smutku. Nie myśląc za wiele, postanowiłem napisać maila do CEO Apple z prośbą o autograf i z pytaniem, gdzie mogę naprawić swoje urządzenie. Odpowiedzi bezpośredniej nie dostałem, jednak do Polski wróciłem z nowym tabletem. Nie wiem, na ile była to decyzja samego Pana Tima, natomiast troska o to, abym nie wracał z jakimikolwiek złymi wspomnieniami, przerosła moje oczekiwania. Wydaje mi się, że to najlepszy przykład wzorowego podejścia do jednostki jako do osoby, z którą się współpracuje, a nie jak do kogoś, kto ma zostawić jedynie firmie pieniądze i do widzenia.

Wyjazd do Stanów Zjednoczonych już sam w sobie stanowi ogromne przeżycie. Udział w konferencji, którą od zawsze obserwowało się podczas internetowych relacji, dodatkowo potęguje te doznania. WWDC udowadnia, że Apple nie kończy się, a dopiero zaczyna stabilne i długie egzystowanie wraz z milionami deweloperów, o których dba, zapewniając narzędzia oraz możliwość rozwoju. Owszem WWDC jest płatne, jednak każda firma musi przede wszystkim liczyć swoje dochody i straty w taki sposób, aby na tym zyskiwać. Nie można tu nikogo za to winić, bo każdy, kto powie, że Apple jest tak bogate, że mogłoby konferencję fundować, niech sam wrzuca po 2 złote każdemu napotkanemu w potrzebie. Samo Scholarship pokazuje, że Apple nie dba o pieniądze, a chce zgromadzić w jednym miejscu osoby, którym naprawdę zależy na byciu w tym najważniejszym momencie. Daje niesamowite możliwości samorozwoju w zaledwie pięć dni.

Nie ma rzeczy niemożliwych. W większości przypadków trzeba po prostu bardzo mocno chcieć, aby osiągnąć swój wymarzony cel. Do jego realizacji potrzebna jest ciężka praca, bo nic nie przychodzi samo. Jednak kiedy mamy ku temu chęci i narzędzia, sukces na pewno nadejdzie. Apple daje deweloperom te narzędzia i pozwala się rozwijać. Daje coś, aby otrzymać później zwrot, jednak - co najważniejsze - inwestuje w młode pokolenia, które w przyszłości mogą osiągnąć sukces. Będąc wybranym spośród setek, wiem, że jestem na najlepszej drodze do samorealizacji oraz spełnienia, i za to poczucie serdecznie tej firmie dziękuje.

komentuj

Ilustracja: Strona tytułowa - Apple
Reszta zdjęć - Archiwum autora

#26
4/2017

Najdziwniejsze patenty Apple związane z iPhone'em

Marek Gawryłowicz

Osoby śledzące poczynania Apple wiedzą dobrze o tym, że firma ta często patentuje różne wynalazki „na wszelki wypadek", nie mając wcale zamiaru korzystać z nich w praktyce. W jej patentowym portfolio bez trudu można więc znaleźć wiele niekonwencjonalnych rozwiązań, w tym kilka takich, które po wprowadzeniu na rynek z pewnością wywołałyby wokół siebie sporo zamieszania (niekoniecznie pozytywnego). Jak nietrudno się domyślić, spora część tych patentów związana jest z jednym z najpopularniejszych produktów z oferty Apple - iPhone'em. W poniższym artykule postaram się przybliżyć wam kilka najdziwniejszych, ale zarazem najciekawszych spośród nich.

Archiwum

Joystick w przycisku Home

iPhone to dla wielu użytkowników nie tylko telefon, ale też przenośna konsola do gier. Niestety, ekran dotykowy nie zawsze sprawdza się dobrze w roli kontrolera, zwłaszcza gdy interesują nas gatunki wymagające dużej precyzji ruchów, takie jak strzelanki, bijatyki czy platformówki. Ciekawe rozwiązanie tego problemu zaprezentowano w patencie pochodzącym z 2013 roku, przedstawiającym nową wersję przycisku Home, który po mocniejszym wciśnięciu „wyskakuje" w górę, zmieniając się w joystick. By przywrócić przycisk do jego pierwotnej postaci, wystarczyłoby zaś wcisnąć go z powrotem na miejsce.

Takie rozwiązanie nie tylko znacznie ułatwiłoby życie graczom, ale też z powodzeniem mogłoby znaleźć zastosowanie w innych rodzajach aplikacji, gdyż pozwala ono na precyzyjne sterowanie i nie wymaga zasłaniania ekranu palcem. Jednocześnie nie wpływałoby ono w żaden drastyczny sposób na wygląd telefonu czy sposób obsługi pozostałych funkcji, dzięki czemu osoby niepotrzebujące takiego elementu mogłyby go po prostu zignorować. Niestety pomysł ten ma też jedną sporą wadę. Fizyczne przyciski Home od zawsze były jednym z bardziej awaryjnych elementów iPhone'a. Aż strach pomyśleć, jak bardzo skróciłaby się ich żywotność, gdyby zostały wyposażone w więcej ruchomych części i miały dodatkowo pełnić rolę kontrolerów do gier.

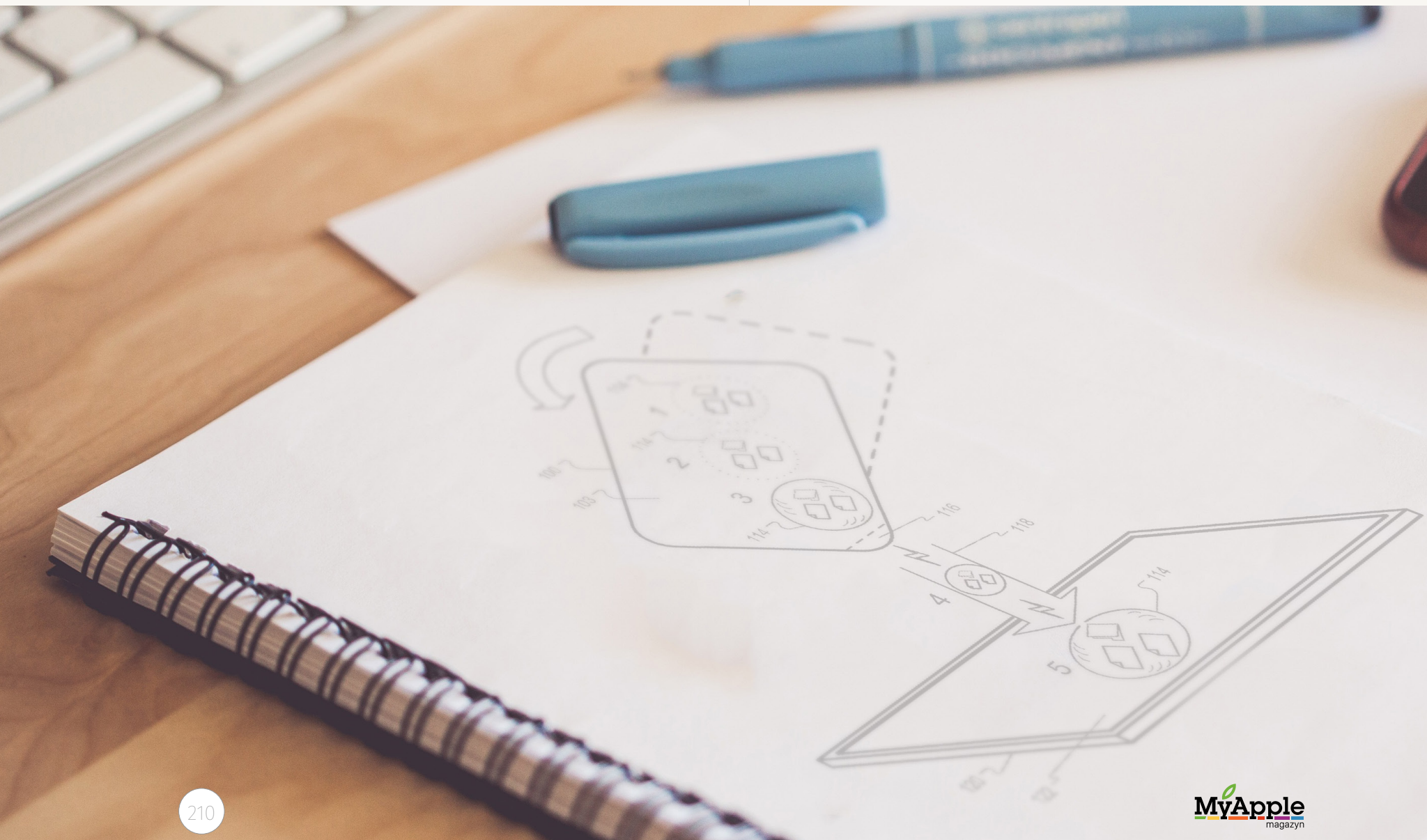
iPhone z koronką

Koronka, czyli niewielkie pokrętło umieszczane zwykle po prawej stronie koperty, w mechanicznych zegarkach służy do poruszania wskazówkami w celu ustawienia godziny. W przypadku Apple Watcha pokrętło imitujące koronkę pełni rzecz jasna o wiele więcej funkcji, pozwalając między innymi wybudzić urządzenie, poruszać się wewnątrz systemu i aplikacji oraz wywoływać asystentkę głosową Siri. Rozwiązanie to najwyraźniej tak bardzo przypadło projektantom z firmy Apple do gustu, że przez pewien czas rozważali oni możliwość wykorzystania go również w innych produktach, między innymi w iPhonie i iPadzie.

Pierwszy związany z tym pomysłem patent zakładał wykorzystanie pokrętła do prostych czynności, takich jak sterowanie głośnością, wybudzanie ekranu, zmiana rozmiaru tekstu czy robienie zdjęć. Kolejny poszedł nieco dalej, prezentując koncepcję wirtualnych brył obracanych za pomocą koronki, na których bokach użytkownik mógłby umieszczać ikony aplikacji. Co ciekawe, koncepcja wykorzystania cyfrowej koronki w iPhonie miała swoich zwolenników na długo przed publikacją pierwszego ze wspomnianych patentów w 2016 roku. Włoski projektant Antonio De Rosa w marcu 2015 roku zaprezentował światu swoją koncepcję Apple Phone'a (wiele osób wierzyło, że tak właśnie będzie nazywał się następca iPhone'a 6) wyposażonego w pokrętło umieszczone nad przyciskiem Power. W sierpniu tego samego roku Ben Lovejoy z 9to5Mac opublikował zaś krótki felieton, opowiadający o zaletach takiego rozwiązania. Większość internautów podchodziła jednak do tego tematu dość sceptycznie, całkiem słusznie postrzegając dodawanie do iPhone'a kolejnego mechanicznego elementu jako krok wstecz w stosunku do poprzednich modeli.

„Grawitacja” w iOS

Jedną z ważniejszych nowości wprowadzonych w iOS 11 jest menedżer plików Files - narzędzie, na które wielu spośród użytkowników iPhone'ów i iPadów czekało z niecierpliwością od dawna. Aplikacja ta jest prosta, przejrzysta i wygodna w obsłudze, jednak nie wyróżnia się niczym szczególnym na tle konkurencyjnych rozwiązań. Sytuacja ta wyglądałaby jednak zupełnie inaczej, gdyby Apple zdecydowało się wykorzystać w praktyce pomysły opisane w patencie złożonym w lutym 2010 roku. Wspomniany dokument opisuje cały szereg niekonwencjonalnych rozwiązań związanych z graficzną reprezentacją plików zapisanych w pamięci urządzeń mobilnych oraz sposobami na zarządzanie nimi.

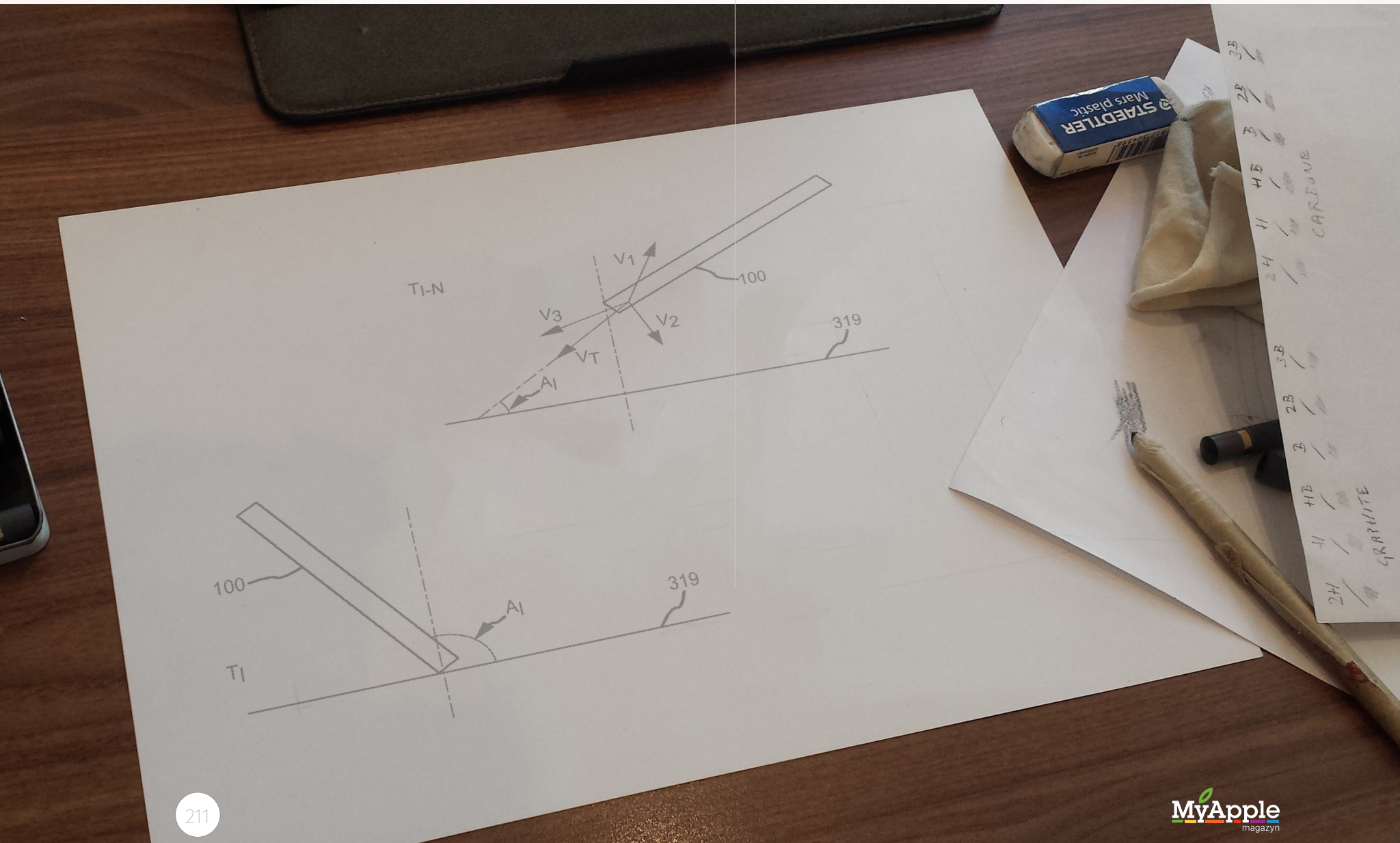


Według przedstawionych w nim założeń ikony reprezentujące pliki po wybraniu przez użytkownika stawałyby się podatne na działanie grawitacji, reagując odpowiednio nie tylko na dotyk (termin „przeciągnij i upuść" nabiera tu bardziej dosłownego znaczenia), ale też na ruch całego urządzenia. Co więcej, rozmiar pliku miałby wpływ na wielkość i masę reprezentującej go ikony, zaś jej kolor odzwierciedlałby datę utworzenia (im starszy, tym bardziej wyblakły). Takie rozwiązanie, oprócz niewątpliwie miłych dla oka walorów estetycznych, pozwoliłoby też na wprowadzenie kilku ciekawych, aczkolwiek dość niekonwencjonalnych funkcji. Przykładowo: transfer danych między urządzeniami polegałby na umieszczeniu jednego nad drugim i przechyleniu go w celu „przesypania" zaznaczonych plików. Potrząśnięcie urządzeniem pozwoliłoby zaś posortować zaznaczone pliki według rozmiaru, ściągając „cięższe" ikony na dno, a wypychając „lżejsze" na powierzchnię.

Ochrona iPhone'a w trakcie upadku

Większości użytkowników smartfonów prędzej czy później zdarza się upuścić je na ziemię. Jeśli nie stosują oni żadnych dodatkowych akcesoriów ochronnych, takich jak specjalne etui czy wzmacniane szyby, los urządzenia zależy wtedy tylko i wyłącznie od szczęścia. Upadek na „plecy" lub dłuższą krawędź przeważnie nie spowoduje większych uszkodzeń, za to uderzenie w róg lub ekran często kończy się koniecznością wymiany szybki.

W 2011 roku Apple opatentowało kilka rozwiązań, które miałyby w takich sytuacjach dopomagać szczęściu, gwarantując, że iPhone zawsze będzie spadać tak, by ochronić najbardziej wrażliwe elementy. Pierwszy i zarazem najbardziej racjonalny pomysł zakładał umieszczenie we wnętrzu iPhone'a mechanizmu, który pozwalałby na zmianę jego środka ciężkości, oraz czujników mogących rozpo-



znać prędkość spadania i aktualną pozycję urządzenia. Korzystając z tych elementów upuszczony iPhone miałby sam obracać się w locie tak, by upadek wyrządził jak najmniejsze szkody. Pozostałe rozwiązania zakładały między innymi wykorzystanie zbiorniczków ze sprężonym gazem, folii rozwijającej się niczym spadochron i spowalniającej upadek, przycisków i innych wystających elementów chowających się wewnątrz obudowy oraz mechanizmu „zakleszczającego" złącze słuchawkowe, tak by spadający telefon zawisł na kablu.

> Mimo iż żaden z przytoczonych powyżej patentów nie znalazł zastosowania w praktyce to jednak wszystkie stanowią w pewnym sensie część historii iPhone'a.

iPhone Nano

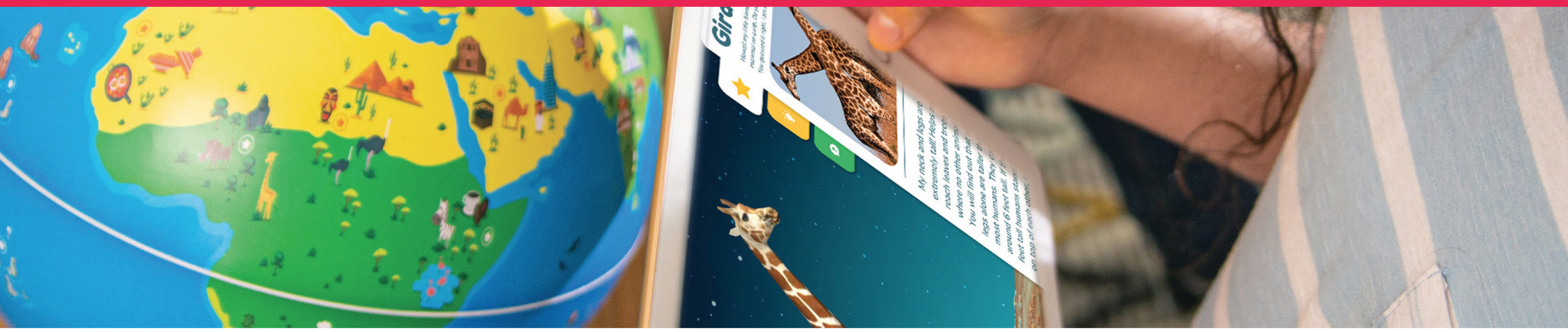
1 kwietnia 2015 roku na łamach MyApple.pl pojawiła się zapowiedź iPhone'a Nano - miniaturowego smartfona skierowanego głównie do użytkowników zegarka Apple Watch. Zapowiedź ta była oczywiście primaaprilisowym żartem, jednak jak wiele zmyślonych historii zawierała w sobie ziarno prawdy. Ledwie pół roku po złożeniu wniosku patentowego dotyczącego pierwszego iPhone'a do amerykańskiego urzędu patentowego trafił kolejny, tym razem opisujący jego pomniejszoną wersję. Opisane w nim urządzenie miało posiadać oddzielny panel dotykowy umieszczony na przezroczystej klapce pokrywającej ekran, która po odchyleniu działałaby jak gładzik (dzięki czemu użytkownik nie musiałby zasłaniać palcem całego ekranu).

Kolejny, jeszcze dziwniejszy patent na pomniejszenie iPhone'a złożony został w styczniu 2007 roku. Tym razem pomysł opierał się na przeniesieniu panelu dotykowego na tył urządzenia i wzbogaceniu go o możliwość rozpoznawania siły nacisku. Element ten posłużyłby zaś do sterowania widocznym na wyświetlaczu kursorem, za pomocą którego użytkownik wybierałby poszczególne opcje z menu, obsługiwał odtwarzacz muzyczny, a nawet, o zgrozo, pisał SMS-y na wirtualnej klawiaturze QWERTY.

Podsumowanie

Mimo iż żaden z przytoczonych powyżej patentów nie znalazł zastosowania w praktyce (i najprawdopodobniej już nigdy go nie znajdzie), to jednak wszystkie stanowią w pewnym sensie część historii iPhone'a. Każdy z nich przedstawia bowiem potencjalne potknięcie, którego na szczęście udało się uniknąć. Większość z zawartych w nich pomysłów może na pierwszy rzut oka sprawiać wrażenie ciekawych, niekonwencjonalnych i, jakby nie patrzeć, innowacyjnych, jednak wprowadzone w życie najprawdopodobniej wywołałyby one więcej szkody niż pożytku. Wprawdzie jakaś część mnie bardzo chciałaby obejrzeć konferencję, podczas której Tim Cook z pełną powagą i stosowną porcją „amejzingów" zaprezentowałby iPhone'a z wbudowanym spadochronem, jednak wiem, że towarzyszący jej śmiech widowni byłby dla wielu osób śmiechem przez łzy. Dobrze więc, że firmie Apple jak na razie udaje się celnie przewidywać, kiedy warto podjąć ryzyko bycia innowacyjnym, a kiedy lepiej skorzystać z nudnych, ale za to pewnych rozwiązań. Trzymam kciuki, by nadchodzący wielkimi krokami jubileuszowy model nie był wyjątkiem od tej reguły.

Ilustracja: Archiwum Redakcji



shifu

Sprawdzony sposób na naukę podczas zabawy

Uczy ★ Inspiruje ★ Rozwija

ORBOOT

Edukacyjny, interaktywny globus, z którym możesz zwiedzać świat.

Odkrywanie świata i uczenie się zamieni się we wciągającą zabawę, dzięki najlepszej interaktywnej kuli ziemskiej.

5 trybów gry:

Odkrywaj - zeskanuj wybrane miejsce i dowiedz się wszystkiego na jego temat.
Wycieczka - odkrywaj i ucz się zwiedzając wirtualnie cały świat.
Tajemnice - ekscytujące poszukiwania skarbów na całym świecie.
Oko Park - zbuduj własny park narodowy i zadbaj o jego ekosystem.
Quizy - rozruszaj swój mózg stawiając czoła zabawnym wyzwaniom.

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

DYSTRYBUTOR: ALSTOR A. ZWIERZYNSKI I WSPÓLNICY SP.J., UL. WENECKA 12, 03-244 WARSZAWA, WWW.ICORNER.ALSTOR.PL

#29
1/2018

Podróż w czasie

Kinga Zielińska

Powiem wprost – to był cudowny rok. Wiadomo, że w każdym są chwile lepsze i gorsze, ale nie, nie – ten miniony był zaje*isty! Najważniejsze, czego mnie nauczył, to pozytywne myślenie, nawet wtedy, gdy wszystko się wali, gdy ma się ochotę schować się do mysiej dziury i zaryglować się serem. Mam na co dzień powyżej dziurek w nosie ludzi twierdzących, że kiedyś było lepiej, że żyło się spokojniej, że muzyka była lepsza, jedzenie zdrowsze, a gadżety, tfu, sprzęt elektroniczny służył nam dziesięciolecia. Bez odpowiedzi pozostawiam kwestię, czy służył nam dłużej, bo faktycznie był dobry jakościowo, czy może dlatego, że nie było niczego nowego wartego zainteresowania i wprowadzania zmian, albo wszystko było tak drogie, że kupowało się coś na lata i dbało się o to za wszelką cenę.

Wzdychało się do walkmana, klocków Lego z Peweksu czy też do bluzy znalezionej w niemieckim katalogu Quelle. Wszystkiego było mniej i wszystko działo się wolniej. Wolniej na te czasy, w których teraz żyjemy. Wolniej i mniej, ale czy lepiej? Myślę, że nigdy tego nie porównamy i nie stwierdzimy jednoznacznie, ponieważ ludzie, którzy przeżyli w tamtych czasach swoje najlepsze lata, powiedzmy to sobie szczerze, nie są nazbyt obiektywni, przejawiając skądinąd bardzo ludzką zdolność do wypierania z pamięci gorszych momentów napotkanych w życiu.

Inaczej niż dziś, jeśli coś się psuło, było naprawiane, mało kto „odpuszczał”, kierując swoją uwagę w stronę „nowszego modelu”.

Wspominając lata 80. i 90., odnoszę wrażenie, że przez długie lata pralka była jedna i ta sama przez dekady, podobnie jak samochód, telewizor, magnetofon, meble i większość domowego AGD. Zanim cokolwiek mogło odejść na zasłużony odpoczynek, musiało na niego ciężko zapracować. Nie było taryfy ulgowej, rachunki, karty gwarancyjne i kwity z napraw trzymało się w specjalnych teczkach i wracało do nich z niemal regularną częstotliwością, tak długo, aż głowa rodziny, tracąc za n-tym razem cierpliwość, uznawała, że „już czas”. Pojawienie się nowego nabytku było w domu wydarzeniem wysokiej rangi, deklarowano otwarcie pokładane w nim oczekiwania, jednocześnie z rozrzewnieniem wspominając wszystkie wesołe i smutne chwile będące udziałem odchodzącego w ostatnią drogę poprzednika. Inaczej niż dziś, jeśli coś się psuło, było naprawiane, mało kto „odpuszczał”, kierując swoją uwagę w stronę „nowszego modelu”.

Sam sprzęt jak na tamte czasy był drogi, za to części zamienne były relatywnie tanie. Dzięki temu zdolniejszy pan domu potrafił dać piąte, a może i już siódme życie niechcianemu żelazku, nierzadko przy wątpliwej uciesze pani domu zerkającej nieśmiało w stronę kolorowego folderu z nowościami. Opłacało się, było warto, istniały zakłady i firmy, które z tego żyły.

Dziś już niewiele się opłaca naprawiać, ponieważ zazwyczaj jest to cenowo porównywalne do zakupu nowego sprzętu lub wręcz od niego droższe. Czy jednak ten nowy, kolorowy, błyszczący sprzęt daje jakąkolwiek gwarancję uniknięcia problemów z powodów, dla których pozbyliśmy się poprzedniego? Szczerze wątpię, ponieważ owa wymiana nie jest podyktowana racjonalizmem i zimnym rachunkiem zysków oraz strat, tylko najzwyklejszą w świecie chęcią spróbowania czegoś nowego, zastąpienia dobrze znanego nam i przewidywalnego elementu życia codziennego czymś nieznanym, gwarantującym nutkę emocji, nieprzewidywalności, której najzwyczajniej wszyscy w dzisiejszych czasach poszukujemy.

Zdjęcia robiło się po to, by włożyć je do rodzinnego albumu i przeglądać wspólnie z innymi przy najróżniejszych okazjach, a nie porzucić w jednym z zapomnianych folderów kolejnego przenośnego dysku

Mimo postępu zauważalnego w miarę upływu lat ludzie w tamtym okresie nadal otaczali się ludźmi. Nawet jeśli dostawało się wieżę stereo, zapraszało się znajomych z kasetami, by w ich towarzystwie poczuć brzmienie nowych głośników i podenerwować nieco sąsiadów z góry i dołu. Gdy grało się w gry, robiło się to często z ludźmi wpadającymi ze swoimi komputerami tylko po to, by zbudować na szybko lokalną sieć i siedząc obok siebie przy innych maszynach, wymieniać doświadczenia poprzez rozmowę i wspólnie spędzony czas. Zdjęcia robiło się po to, by włożyć je do rodzinnego albumu i przeglądać wspólnie z innymi przy najróżniejszych okazjach, a nie porzucić w jednym z zapomnianych folderów kolejnego przenośnego dysku, do którego najpewniej nikt nigdy już nie zajrzy.

Zatem czy teraz nie jest już fajnie? Żyjemy w czasach, w których świat mamy teoretycznie na wyciągnięcie ręki, łatwiej jest się komunikować, podróżować, pracować, mamy najlepszy w dziejach całej cywilizacji dostęp do książek, muzyki, filmów, mediów, nasze dzieci uczą się programować, ćwiczymy formę z coraz bardziej wymyślnym sprzętem do pomiaru kroków, tętna, spalonych kalorii, nasze auta same parkują, potrafiąc ocalić życie dziecku wbiegającemu przed maskę, a wkrótce zostaniemy już tylko pasażerami, powierzając im rolę szoferów, nawigatorów i osobistych asystentów.

Dzielimy się z bliskimi, jak i nieznajomymi całym naszym życiem. Często te wirtualne znajomości zmieniają się w bardzo rzeczywiste, czasem dzieje się to dla nas z korzyścią, a czasem byłoby lepiej, by te nowe kontakty nigdy się nie pojawiły. Pozwalamy wejść do naszej codzienności kompletnie obcym ludziom, dajemy im swoje przyzwolenie, błogosławieństwo i zachętę do udziału w naszych chwilach, które dzięki nim postrzegamy jako ciekawsze. Widzimy ładne, choć mocno przefiltrowane zdjęcia, „artystyczne" palce u nóg, awangardową głowę w lampie, surrealistyczne odbicie twarzy w lustrze, krople modernizmu w wodzie, błysk art deco w szkle.

W pewnym momencie nam samym „odbija" i zaczynamy myśleć, że naprawdę poznajemy osobę stojącą za tymi ujęciami, a nie tylko jej wirtualną perspektywę. Tracimy z horyzontu fakt, że w tych precyzyjnie wyreżyserowanych dawkach alter ego kryje się nierealna kreacja, a nie żywy człowiek ze wszystkimi swoimi wadami i zaletami. Coraz trudniej jest nam oprzeć się wrażeniu, że ten ktoś musi być ciekawy, skoro tak inaczej postrzega świat, zatem po krótkiej rozmowie pod jednym z takich zdjęć i kilku luźnych komentarzach podrzuconych od niechcenia dla podtrzymania relacji przechodzimy na private i bam! Od tej pory zatapiamy się w wirtualnym świecie z ludźmi, których kompletnie nie znamy, łapiąc się na tym, że w nim sami jesteśmy lepsi w kontaktach, bardziej kolorowi, atrakcyjniejsi, odjazdowi, pewni siebie, żyjemy bardziej i mocniej. Zupełnie jakby coś się gdzieś popsuło, a my zamiast to naprawić, sięgamy po nowe.

A ten porzucony tak ochoczo świat rzeczywisty, co z nim? Jest wciąż obok nas, możemy go przytulić, dotknąć, powąchać, doświadczyć. Niby jest, ale jakby go nie było, cofa się w czasie do lat 80. i 90. I to nie fizycznie, ale znaczeniowo, jakby był gdzieś daleko, nie dochodzi do nas tak wyraźnie jak wcześniej, ludzie i ich głosy, słowa są w innej „zepsutej" rzeczywistości. Nikt z tej przeszłości nie zrozumie teraźniejszości, życie toczy się dalej, w dwóch równoległych światach, a my paradoksalnie pozostajemy częścią każdego z nich. Żyjemy, ale nie jesteśmy, problemy dnia codziennego spływają po nas jak po kaczce, radości nie cieszą, nawet najlepsza kawa nie smakuje, chyba że sfotografowana i wysłana odpowiedniej osobie. Tylko ta osoba zrozumie jej smak, zapach, kolor i wszystkie odcienie naszego wirtualnego i, o zgrozo, rzeczywistego istnienia. Na spacery nie chodzi się już z nudziarzami tkwiącymi mentalnie 20-30 lat za nami, przy stole czytamy, zamiast słuchać i mówić, w łóżku robi się tłok, a w głowie miejsce schadzek. Takie życie może trwać tydzień, miesiąc, rok, niekiedy stając się wiecznością.

Ludzie „z lat 80." odbierają nas jako odmieńca, pukają do nas, machają, krzyczą, biją, walczą, bo pamiętają, jacy byliśmy przed tym wirtualnym zatonięciem. Kiedy jeszcze chcieliśmy i potrafiliśmy godzinami naprawiać stary sprzęt i szwankujące relacje międzyludzkie. Dla nas teraz to już bez znaczenia. Nie rozumieją, co mówimy, bo mówimy z sensem tylko dla samych siebie. Bredzimy i znikamy w kolejnych słowach do ludzi, którzy udają, że nas znają. Przy nich nadal strzelamy z łuku konno, drugą ręką popijając herbatkę, podczas gdy przy tych realnych ledwo potrafimy włączyć ekspres do kawy. Jesteśmy superbohaterami w świecie, który istnieje tylko w naszej głowie. Czy zatem to nowe, które miało zastąpić stare, jest naprawdę tak idealne?

Wiecie, co jest z tego wszystkiego najgorsze? Przebudzenie, czasem bardzo powolne, boli..., niby wciąż słyszymy tych najbliższych walczących uparcie o nas, mimo że wciąż jesteśmy tak daleko i tak blisko jednocześnie. Ciągle łapiemy się na tym, by nie opuszczać tego wygodnego, wysprzątanego i wytapetowanego własnymi prawdziwymi kłamstwami świata, aż w końcu się z niego wynurzamy i okazuje się, że w najgorszym wypadku nie ma już dla kogo. Nieużywany sprzęt naprawił i przejął ktoś inny. Nowy po testach nie spełnił oczekiwań. Zero w rachunku zysków i strat.

Należę do osób, które z definicji nie robią postanowień noworocznych, planują tu i teraz, przeliczając swoje możliwości na czas, w którym dadzą radę osiągnąć coś dla siebie i innych. Nie, nie jestem wszystkowiedząca, uczę się cały czas fotografii, poznaję nadal Apple Watcha, uczę się być dobrą mamą, czerpię doświadczenie z mniejszych i większych błędów, które zbieram, ale nie kolekcjonuję, uczę się ich nie powtarzać, ale ich nie roztrząsam. Wyciągam wnioski z tego, co mnie otacza i zapominam, bo czasem nie warto pamiętać.

Ten rok nauczył mnie też, że nie warto tracić czasu na ludzi, którzy nie rozumieją i nie chcą poznać naszych pasji ani zamiłowań, nie są w stanie cieszyć się zaletami i wybaczać wad. Dlatego zawsze będę się starać twardo stać na ziemi i patrzeć przed siebie, bez zatracania siebie i najbliższych w nierealnym świecie wirtualnych awatarów.

A lata 80. i 90. odwiedzę, jeśli tylko będzie to kiedykolwiek możliwe, chociażby żeby popatrzeć na chłopaków z fryzurą „na strażaka", spróbować zrozumieć, jak ludzie dawali radę z dwoma kanałami telewizji, no i może jeszcze przyjrzeć się paru innym sprawom. Póki co jednak zostaję tu, w roku 2018, ze wszystkimi jego wadami i zaletami. Ponieważ jakie by one nie były, czuję, że mogę i powinnam przeżyć go tylko raz. Raz, ale dobrze, z ludźmi, którzy są razem ze mną tu i teraz. I tego również (oczywiście oprócz nowych doświadczeń, satysfakcji z życia, najnowszego i najlepszego sprzętu oraz gadżetów, gadżetów i jeszcze raz gadżetów) życzę Wam z całego serca w nowym roku.

Ilustracje: fot. Kinga Zielińska, Radek Szwarc

komentuj

Dziwne pytania,

których jeszcze niedawno nikt nie musiał zadawać

Marek Gawryłowicz

Zabezpieczenia biometryczne stały się już normą w świecie smartfonów. Większość osób korzysta z nich dość chętnie, gdyż są one o wiele wygodniejsze od kodów i haseł zabezpieczających telefon. Ogromna popularność tego typu rozwiązań ma też jednak swoje skutki uboczne.

> ... wiele osób żartowało, że przestępcy zaczną ucinać swoim ofiarom palce, by móc odblokować ukradzione im telefony.

Popularyzacja zabezpieczeń biometrycznych rozwiązała wiele problemów, ale też stworzyła kilka nowych. Niektóre z nich są dość dziwaczne i prawdopodobnie jeszcze kilka lat temu większość z nas traktowałaby je jak coś wyjęte żywcem z filmu science fiction. W poniższym artykule znajdziecie przykłady trzech takich dziwnych pytań dotyczących zabezpieczeń biometrycznych, których jeszcze niedawno nikt nie musiał zadawać. Przedstawione tu przykłady dotyczyć będą głównie Touch ID i Face ID, czyli zabezpieczeń opracowanych przez Apple, jednak większość z nich można odnieść również do rozwiązań konkurencyjnych producentów sprzętu elektronicznego.

Czy można odblokować iPhone'a za pomocą zwłok?

Gdy Apple wprowadziło do sprzedaży iPhone'a 5s – swój pierwszy produkt wyposażony w Touch ID – wiele osób żartowało, że przestępcy zaczną ucinać swoim ofiarom palce, by móc odblokować ukradzione im telefony. W rzeczywistości takie działania nie przyniosłyby jednak pożądanych rezultatów. Mimo iż firma Apple nigdy nie zdradziła wszystkich szczegółów na temat działania swoich zabezpieczeń biometrycznych, to jednak z udostępnionych przez nią informacji wynikało, że Touch ID sprawdza nie tylko odcisk palca, ale też to, czy jest on przytwierdzony do żywej osoby. Wprawdzie dość szyb-

ko udowodniono, że technologię tę da się oszukać, jednak łatwiej zrobić to specjalnie spreparowaną atrapą, wykorzystującą odcisk zdjęty np. z powierzchni telefonu, niż uciętym palcem.

> System rozpoznawania twarzy nie sprawdza, czy ma do czynienia z żywą osobą, a jedynie, czy patrzy ona w kamerę, co ma uniemożliwić np. odblokowywanie telefonu przez skierowanie go na twarz śpiącego użytkownika...

Te same zabezpieczenia, które uniemożliwiają odblokowanie iPhone'a za pomocą uciętego palca, działają także w przypadku zwłok. Dostęp do palców zmarłego (oczywiście zakładając, że są one całe i nie uległy jeszcze procesowi rozkładu) może jednak teoretycznie ułatwić wykonanie wspomnianej wcześniej atrapy, umożliwiającej oszukanie Touch ID. W takim przypadku trzeba jednak działać szybko. Touch ID posiada bowiem wbudowane zabezpieczenie, które wyłącza możliwość odblokowywania telefonu za pomocą odcisku palca, jeśli od ostatniego udanego odblokowania urządzenia minęło 48 godzin. Po upływie tego czasu telefon da się już odblokować tylko kodem. Prawdopodobnie właśnie to zabezpieczenie uniemożliwiło policji dostęp do telefonu zamachowca samobójcy, który 5 listopada 2017 roku zabił 26 osób w kościele w Sutherland Springs. Zmieszczenie się w dość wąskim oknie czasowym nie gwarantuje jednak jeszcze sukcesu.

Kolejny problem stanowi zagadka, które palce zmarłego zapisane są w urządzeniu. Mimo iż Touch ID pozwala zeskanować i zapisać odciski wszystkich palców dłoni, nie wszyscy korzystają z tej opcji. Wiele osób zapisuje tylko jeden lub dwa odciski palców i odblokowuje telefon tylko za ich pomocą. Najlepiej byłoby więc pobrać odciski wszystkich palców i przygotować na ich podstawie dziesięć atrap. Niestety – Touch ID dopuszcza tylko 5 nieudanych prób rozpoznania odcisku palca, po czym prosi o wpisanie kodu (podobne zabezpieczenie działa również w Face ID). Jeśli więc okaże się, że najbardziej oczywiste wybory (kciuki i palce wskazujące obu dłoni) nie przyniosły rezultatów, pozostaje tylko liczyć na szczęśliwy traf.

W przypadku Face ID, wprowadzonego po raz pierwszy w modelu iPhone X, sytuacja wygląda już jednak nieco inaczej. System rozpoznawania twarzy nie sprawdza, czy ma do czynienia z żywą osobą, a jedynie, czy patrzy ona w kamerę, co ma uniemożliwić np. odblokowywanie telefonu przez skierowanie go na twarz śpiącego użytkownika (ustawienia te można zresztą zmienić, tak by odblokowanie nie wymagało patrzenia w obiektyw). By oszukać Face ID wystarczy więc teoretycznie otworzyć zmarłemu oczy (oczywiście ponownie zakładając, że proces rozkładu lub uszkodzenia nie zmieniły wyglądu twarzy), co jest dużo łatwiejsze i mniej czasochłonne niż zbieranie odcisków palców i tworzenie na ich podstawie atrap. Być może właśnie z tego powodu Apple zastosowało w Face ID nieco bardziej rygorystyczne zabezpieczenia czasowe niż w przypadku Touch ID. Oprócz blokady aktywowanej po 48 godzinach od ostatniego udanego odblokowania występuje tu jeszcze druga, która aktywuje się po 4 godzinach od ostatniego odblokowania, jeśli telefon przez przynajmniej 6,5 dnia nie był odblokowywany za pomocą kodu. Jeśli spełniony zostanie którykolwiek z podanych warunków, Face ID zostaje wyłączone, a telefon można odblokować tylko za pomocą kodu. W praktyce oznacza to więc, że im częściej ktoś korzysta z Face ID, tym mniejsze szanse na to,

że po jego śmierci komuś uda się wykorzystać jego zwłoki do odblokowania telefonu.

Czy można zmusić kogoś do odblokowania telefonu za pomocą Touch ID lub Face ID?

Wyobraźmy sobie taką sytuację: policja łapie groźnego przestępcę i chce uzyskać dostęp do danych zapisanych w pamięci jego telefonu. Polskie prawo pozwala jednak odmówić składania zeznań obciążających samego siebie. Podobnie jest w wielu innych krajach, w tym m.in. w Stanach Zjednoczonych. Teoretycznie oznacza to, że policja ani sąd nie mogą żądać od nikogo podania kodu odblokowującego telefon, tablet czy inne urządzenie elektroniczne. Wydawać by się jednak mogło, że jeśli podejrzany korzysta z zabezpieczeń biometrycznych, nie musi on składać żadnych zeznań. Wystarczy, by przyłożył palec do czytnika lub spojrzał w obiektyw kamery. Niestety, tutaj też sytuacja nie zawsze jest taka prosta.

> ... wpadki wymiaru sprawiedliwości nie oznaczają oczywiście, że nie da się zmusić kogoś do odblokowania telefonu...

na takie działania bardziej od przestępców narażeni są zwykli ludzie, padający ofiarą napadów, wykorzystywani przez oszustów lub mający pecha trafić na kogoś nadużywającego swojej władzy. Wiele osób wyłącza też zabezpieczenia biometryczne, podróżując za granicę, w obawie przed przymusowym odblokowywaniem telefonu podczas kontroli na lotniskach bądź przejściach granicznych, dopuszczalnym w niektórych krajach, w tym w Stanach Zjednoczonych.

W 2015 roku głośno było o sprawie Davida Bausta, oskarżonego o napaść na swoją dziewczynę. Jako iż istniało podejrzenie, że nagrywał on całe zajście swoim iPhone'em 5s, sąd wydał nakaz odblokowania telefonu za pomocą jego odcisku palca. Okazało się jednak, że jest to niemożliwe, gdyż od ostatniego odblokowania upłynęło więcej niż 48 godzin.

Rok później miała miejsce podobna sytuacja, w związku z zatrzymaniem Paytsar Bkhchadzhyan, 29-letniej kobiety podejrzanej m.in. o kradzież tożsamości. W jej przypadku nakaz został wydany bardzo szybko, bo w mniej niż godzinę od zatrzymania, jednak mimo to telefonu również nie udało się odblokować. Nie wiadomo dokładnie, co było przyczyną niepowodzenia. Podejrzana mogła celowo przykładać do telefonu palce, których odciski nie zostały zeskanowane, co spowodowałoby wyłączenie Touch ID po pięciu nieudanych próbach. Istnieje też oczywiście możliwość, że Bkhchadzhyan mówiła prawdę, zeznając, że telefon znaleziony w mieszkaniu jej chłopaka nie należał do niej. W żadnej z wymienionych spraw zabezpieczenia biometryczne nie ułatwiły więc uzyskania dostępu do telefonu. Obie jednak przyczyniły się do wywołania głośnych dyskusji na temat tego, czy sądy mogą zmuszać ludzi do odblokowywania telefonów zabezpieczonych tego typu technologią.

Wspomniane powyżej wpadki wymiaru sprawiedliwości nie oznaczają oczywiście, że nie da się zmusić kogoś do odblokowania telefonu używającego zabezpieczeń biometrycznych. Oczywiście jest to możliwe. Co gorsza na takie działania bardziej od przestępców narażeni są zwykli ludzie, padający ofiarą napadów, wykorzystywani przez oszustów lub mający pecha trafić na kogoś nadużywającego swojej władzy. Wiele osób wyłącza też zabezpieczenia biometryczne, podróżując za granicę, w obawie przed przymusowym odblokowywaniem telefonu podczas kontroli na lotniskach bądź przejściach granicznych, dopuszczalnym w niektórych krajach, w tym w Stanach Zjednoczonych. Firma Apple wprowadziła niedawno w swoich urządzeniach możliwość szybkiego wyłączenia zabezpieczeń biometrycznych poprzez pięciokrotne wciśnięcie przycisku power (modele od 5s do 7) lub jednoczesne przytrzymanie przycisku bocznego i jednego z przycisków głośności (modele 8 i X). Skorzystanie z tej funkcji nie tylko wyłącza Touch ID lub Face ID, ale też wyświetla na ekranie przycisk pozwalający szybko skorzystać z funkcji SOS, wybierającej numer alarmowy i wysyłającej do wybranych kontaktów informacje o naszym aktualnym położeniu.

Czy można „ukraść" czyjąś twarz za pomocą iPhone'a?

Gdy Apple zaprezentowało po raz pierwszy Touch ID, wiele osób doszukiwało się w tej technologii spisku, mającego na celu gromadzenie odcisków palców użytkowników i przekazywanie ich odpowiednim agencjom rządowym. Ubiegłoroczna prezentacja Face ID wzbudziła wśród wielu widzów podobne podejrzenia, tym razem odnoszące się jednak do zbierania danych dotyczących twarzy użytkowników. W obu przypadkach Apple zdementowało oczywiście wszelkie plotki, wyjaśniając przy tym, że zarówno odciski palców, jak i mapy twarzy wykorzystywane do odblokowywania telefonu nigdy nie opuszczają samego urządzenia. Sęk w tym, że to nie Apple jest firmą, której powinniśmy się w tym przypadku obawiać.

TrueDepth, czyli przednia kamera iPhone'a X odpowiedzialna za działanie Face ID, wykorzystuje siatkę 30 tysięcy punktów do rozpoznawania kształtu twarzy użytkownika. Technologia ta ma spory potencjał i szkoda by było, gdyby wykorzystywano ją wyłącznie do odblokowywania smartfona. Nie dziwi więc, że Apple zdecydowało się w pewnym zakresie umożliwić korzystanie z TrueDepth firmom trzecim tworzącym aplikacje dla iOS. Zgodnie z wytycznymi Apple deweloperzy mogą wykorzystywać przednią kamerę iPhone'a X m.in. do tworzenia uproszczonej mapy twarzy użytkownika (mniej dokładnej niż ta wykorzystywana przez Face ID) i rozpoznawania ponad 50 różnych „min", takich jak uniesienie

brwi, mrugnięcie czy otwarcie ust. Najważniejsze jest jednak to, że Apple zezwala twórcom tego typu aplikacji na przechowywanie zebranych w ten sposób danych poza telefonem, czyli np. na własnych serwerach. Muszą oni jednak poinformować o tym użytkownika i zobowiązać się, że nie będą handlować zebranymi w ten sposób danymi. To dość rozsądne warunki. Pytanie tylko, czy wszyscy deweloperzy będą ich przestrzegać?

najsłabszym elementem wszystkich zabezpieczeń jest przeważnie człowiek. Korzystając z Touch ID, Face ID lub dowolnych innych rozwiązań opartych na skanowaniu jakiejkolwiek części ludzkiego ciała, należy mieć świadomość ich wad i wiążącego się z nimi ryzyka, a przede wszystkim kierować się zdrowym rozsądkiem.

Oczywiście podejrzewanie każdej aplikacji wykorzystującej TrueDepth o próbę „kradzieży" twarzy użytkownika to ostra przesada. Większość programów tego typu dostępnych obecnie w App Store to produkty dużych firm, które nie ryzykowałyby dobrego imienia, zaufania klientów i dobrych stosunków z Apple tylko po to, by zbierać dane na temat twarzy użytkowników. Firma Apple znana jest zresztą z dość rygorystycznego sprawdzania aplikacji pojawiających się w App Store, a według jej zapewnień, te wykorzystujące kamerę TrueDepth mają być sprawdzane ze szczególną uwagą. Niemniej jednak co jakiś czas zdarzają jej się wpadki, w wyniku których do oficjalnego sklepu trafiają programy mogące zagrażać bezpieczeństwu i prywatności użytkowników. Istnieje więc ryzyko, że prędzej czy później zdarzy jej się przepuścić nieuczciwą aplikację mapującą twarz i/lub monitorującą zachowanie użytkownika za pomocą TrueDepth. Niestety, jedynym pewnym sposobem, by nie paść ofiarą takiego programu, jest po prostu unikanie podejrzanych aplikacji wykorzystujących kamerę TrueDepth. Tylko tyle i aż tyle, bo o ile osoby dorosłe są zwykle świadome zagrożeń i potrafią się powstrzymać od instalowania podejrzanych aplikacji, o tyle dzieci i młodzież raczej nie przejmują się takimi rzeczami, i pewnie nawet nie przeczytają ewentualnych informacji o tym, że dana aplikacja zapisuje zebrane dane na własnych serwerach.

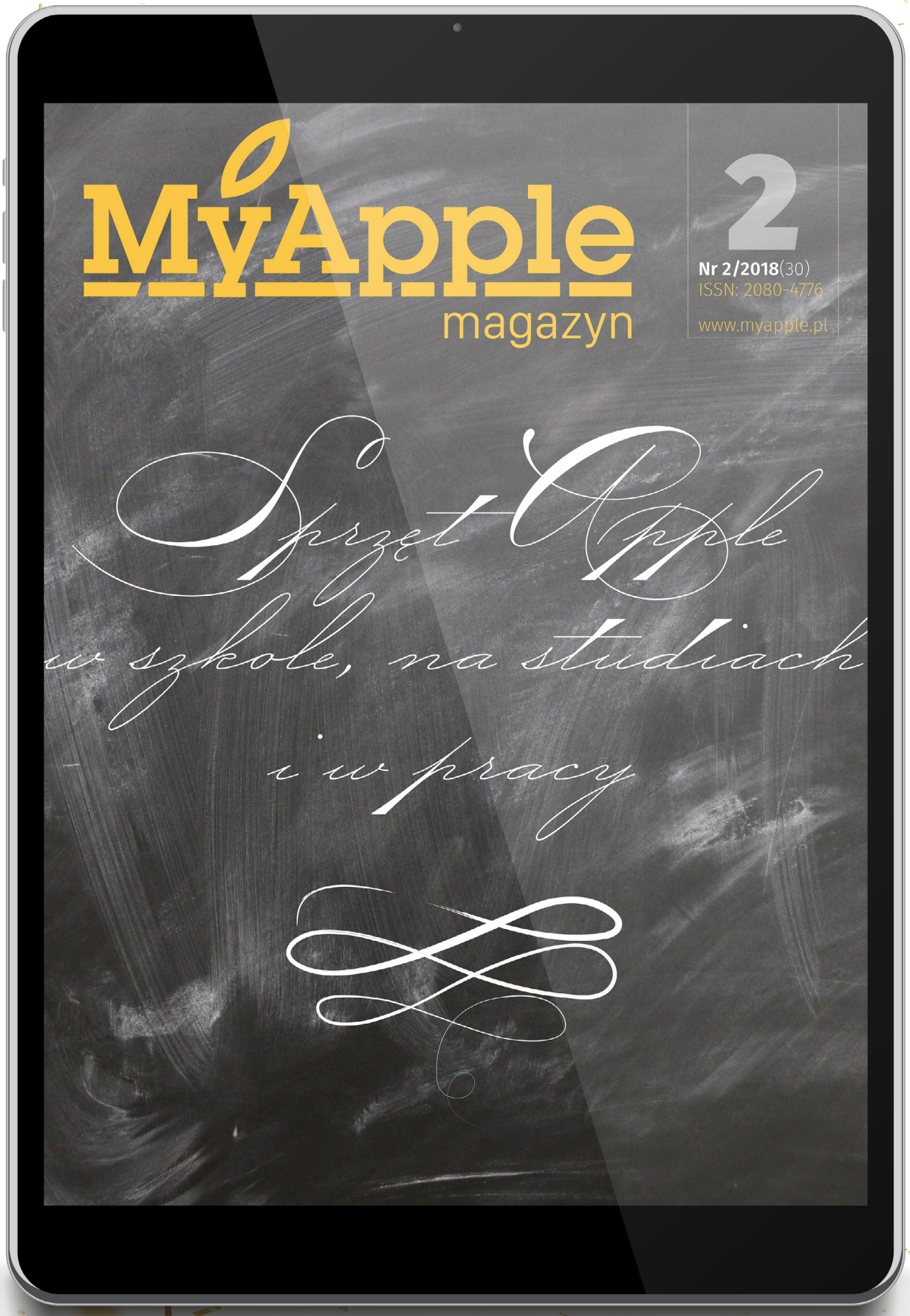
Podsumowanie

Touch ID i Face ID, a także inne zabezpieczenia biometryczne stosowane przez konkurencyjnych producentów sprzętu elektronicznego, mają zarówno swoje zalety, jak i wady. Zdecydowana większość użytkowników tego typu rozwiązań nigdy nie będzie musiała zmierzyć się z problemami opisanymi w powyższym artykule, co jednak nie oznacza, że one nie istnieją. Na wszelki wypadek warto więc pamiętać o trzech rzeczach. Po pierwsze: najsłabszym elementem wszystkich zabezpieczeń jest przeważnie człowiek. Korzystając z Touch ID, Face ID lub dowolnych innych rozwiązań opartych na skanowaniu jakiejkolwiek części ludzkiego ciała, należy mieć świadomość ich wad i wiążącego się z nimi ryzyka, a przede wszystkim kierować się zdrowym rozsądkiem. Po drugie: warto nauczyć się, jak szybko wyłączyć zabezpieczenia biometryczne w swoim smartfonie. Nigdy nie wiadomo, kiedy nam się to może przydać. Po trzecie: odblokowując telefon za pomocą zwłok, trzeba działać szybko. Odrobina szczęścia też nie zaszkodzi.

Ilustracje: Pixabay

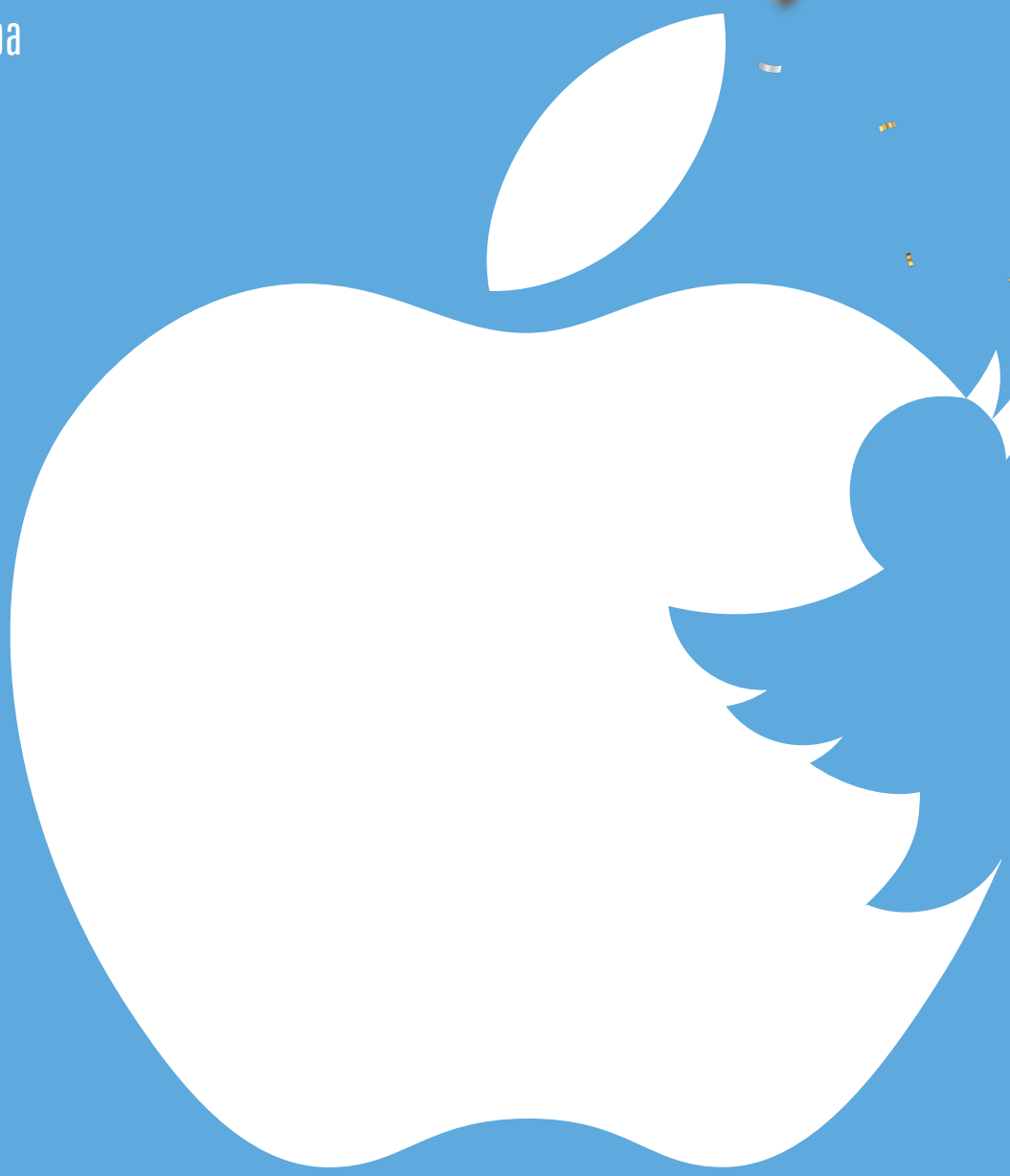
komentuj

#30
2/2018


MyApple
magazyn
2
Nr 2/2018(30)
ISSN: 2080-4776
www.myapple.pl
Sprzęt Apple
w szkole, na studiach
i w pracy

Apple w mediach społecznościowych — niewidoczny gracz

Jacek Zięba



Kiedy przypatrzymy się działaniom marketingowym Apple w obrębie mediów społecznościowych, to zauważymy niemały dysonans, który łączy firmę z Cupertino z konkurencją z branży elektroniki użytkowej. Kalifornijski producent ma swoje konto na Facebooku, Twitterze i Instagramie; zaliczył również krótki mariaż ze Snapchatem, jednakże tylko w jednym przypadku jego aktywność ma wymiar inny niż symboliczny. Skąd wynika taka bierność zarabiającej miliardy dolarów korporacji? Z całą pewnością jest to wynik przemyślanej decyzji, którą ciężko zrozumieć, mimo łatwości w dostrzeżeniu jej transformacji na przestrzeni lat.

Jedyny serwis społecznościowy, w którym można zaobserwować od roku regularną aktywność Apple, to Instagram. Na żadnej fotografii nie znajdziemy jednak jakiegokolwiek produktu amerykańskiego producenta, profil jest bowiem prowadzony w ramach kampanii #shotoniphone...

Profil Apple na Facebooku świeci pustkami – zero postów, jedno zdjęcie profilowe z logo firmy, sześć zdjęć w tle przestawiających iPhone'y i MacBooka Pro, brak opisu, a nawet linku do strony internetowej. Obrazu social mediowego pustostanu nie ratuje nawet mapka z zaznaczonymi salonami firmowymi. Jedenaście milionów polubień to pozornie spora liczba, jednak gdy zestawimy ją z profilem Samsunga (159 milionów, nie uwzględniając odsłon lokalnych), z łatwością dostrzeżemy dysproporcję. Warto jednak zaznaczyć, że mocno aktywny Microsoft może pochwalić się „jedynie" 13 milionami fanów, choć w przypadku Windowsa to 46 milionów, a Xboksa 23 miliony. Należy jednak nadmienić, że Apple nie stroni całkowicie od Facebooka. Kalifornijski producent promował we wspomnianym wyżej serwisie między innymi reklamy wideo zegarka Apple Watch. Według mojej wiedzy spoty te nie były jednak „targetowane" na polskiego użytkownika.

Profil firmy Tima Cooka na Twitterze (blisko dwa miliony obserwujących) to jeszcze większy przejaw ekscentryzmu. Apple płaci bowiem serwisowi za to, aby użytkownicy nie mogli zobaczyć wysłanych przez producenta tweetów. Obserwujący mogą dostrzec przed konferencjami prezentującymi nowe produkty wiadomości informujące o takich wydarzeniach, a nawet ustawić sobie przypomnienie o zbliżających się premierach, jednak na tym aktywność producenta z Cupertino na tym polu się kończy.... z małymi wyjątkami, które nie mają jednak w pełni wymiaru reklamowego i sprzedażowego. Należą bowiem do nich profile Apple Music, Apple Support, iTunes TV, Apple News, Apple TV, iTunes, iBooks i Apple Education. W serwisie można również znaleźć mniej lub bardziej aktywne profile członków rady nadzorczej spółki – w tym Tima Cooka.

Apple zaliczyło również krótką przygodę ze Snapchatem, o której mało kto już pamięta. Odwiedzając trzy lata temu znajdujące się w Los Angeles centrum handlowe The Grove, można było nałożyć na swoje zdjęcia filtr promujący serwis Apple Music. Firma nie posiada jednak oficjalnego profilu w tym serwisie, choć ze względu na dużą aktywność na Instagramie nie zdziwiłbym się, jeżeli miałoby to ulec zmianie.

Jedyny serwis społecznościowy, w którym można zaobserwować od roku regularną aktywność Apple, to Instagram. Ponad 6,5 miliona obserwujących, 220 udostępnionych zdjęć oraz materiałów wideo, a także regularnie aktualizowane „Stories" prezentujące różne wydarzenia, persony, kolekcje czy wystawy. Na żadnej fotografii nie znajdziemy jednak jakiegokolwiek produktu amerykańskiego producenta – profil jest bowiem prowadzony w ramach kampanii #shotoniphone i prezentuje fotografie wykonane iPhone'em.

Na politykę Apple w obszarze mediów społecznościowych, o których pisałem wyżej, wpływ mają z pewnością różne czynniki. Głos w sprawie tego typu platform zabrał również Tim Cook, który nie odniósł się jednak do obecności swojej firmy w internecie,

a jedynie skomentował zagrożenia, na jakie natrafiają w tym zakresie użytkownicy. CEO nie chce, aby jego bratankowie, którzy znajdują się w wieku dziecięcym, korzystali z mediów społecznościowych. Jego zdaniem internet dał nam ogromne możliwości, ale nasz wpływ na ludzkość powinniśmy oceniać nie w „lajkach" i popularności, ale w „życiach, których dotknęliśmy" i ludziach, którym pomogliśmy. Cook uważa, że social media dzielą nas, manipulują nami oraz pomagają w szerzeniu nieprawdy.

Media społecznościowe mają z pewnością swoje dobre i złe strony, ale nie sposób nie zauważyć, że stanowią przestrzeń do działań marketingowych na szeroką skalę. Ogromne przychody Facebooka to w zdecydowanej mierze pokłosie wydatków reklamodawców, którzy promują swoje produkty oraz usługi między innymi na platformie stworzonej przez Marka Zuckerberga. Jedna z hipotez dotyczących takiej a nie innej polityki Apple w tym zakresie dotyczy unikania efektu „overhyped", czyli doprowadzenia do sytuacji, gdy rozwiązania firmy z Cupertino staną się przereklamowane, będzie o nich zbyt głośno i spowszechnieją także w internecie, gdzie potencjalni klienci spędzają sporą część swojego wolnego czasu. Obdarcie z takich określeń, jak „alternatywne", „unikatowe", „niecodzienne" oraz „nietypowe" mogłoby wtedy nastąpić bardzo szybko, co nieuchronnie zachwiałoby tworzonym od dwóch dekad wizerunkiem firmy. Oczywiście nie można zakładać, że znalazłoby to bezpośrednie przełożenie na spadek sprzedaży (a ta, jak pokazują najnowsze wyniki finansowe, ma się zdecydowanie lepiej niż dobrze), jednak modyfikacja tego podejścia przyniosłaby nieodwracalne zmiany.

Warto zaznaczyć, że w mediach społecznościowych za marketing Apple odpowiadają po części sami użytkownicy. Mam wrażenie, że rosnąca popularność produktów kalifornijskiego producenta zmniejszyła jego kultowy charakter, a sami klienci nie stanowią już tak oddanej i zapatrzonej w stronę Cupertino grupy jak kiedyś, jednakże o Apple pisze się i mówi bardzo, ale to bardzo dużo. Aby nie być gołosłownym, odwołam się do wyników Google Trends, które pokazują, jak często szukamy informacji o firmie i jej produktach w porównaniu z konkurencją. Nie sposób nie zauważyć, że Apple deklasuje na tym polu Microsoft, choć poza okresem towarzyszącym premierze nowych iPhone'ów nieznacznie ustępuje Samsungowi. Należy jednak nadmienić, że koreański producent jest obecny na zdecydowanie szerszym segmencie rynkowym, do którego należy również AGD, RTV i tym podobne. Ciekawsze wyniki można zobaczyć, sprawdzając szczegóły dotyczące wybranych produktów – iPhone cieszy się 25-krotnie większą popularnością w Google niż Galaxy S9. O linii Note czy innych smartfonach nie ma nawet co wspominać.

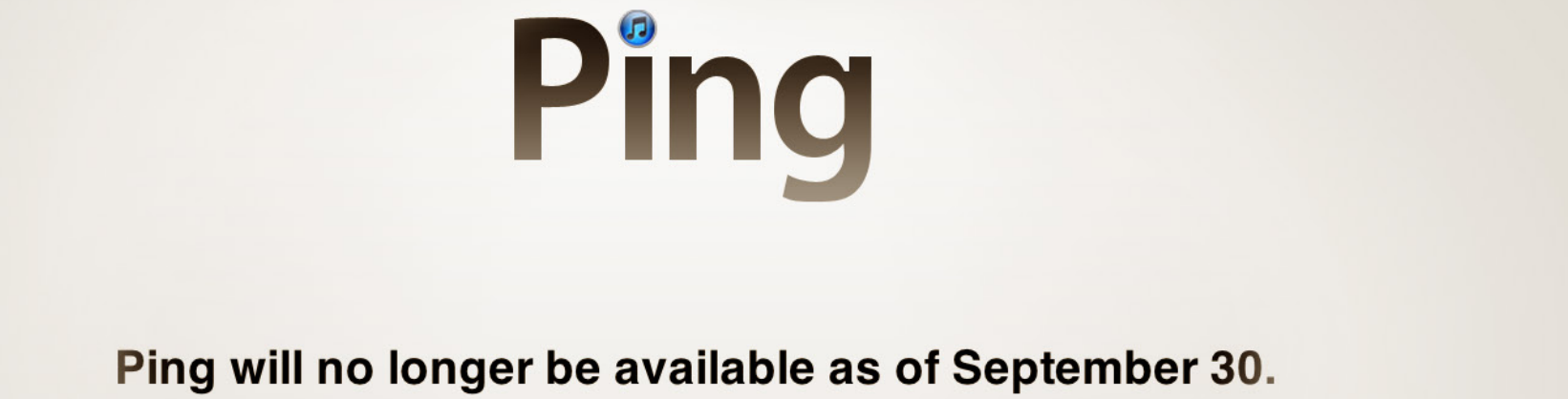
Można więc powiedzieć, że media społecznościowe nie pasują do marketingu Apple – słowa te, choć trywialne, są prawdziwe. Uważam jednak, że z czasem się to zmieni. Rosnąca popularność osłabia kult firmy (i bardzo dobrze) oraz jej alternatywny charakter. Jak tu być alternatywnym, będąc najpopularniejszym producentem smartfonów na świecie? Obecnie za szum w mediach społecznościowych odpowiadają przede wszystkim sami użytkownicy i idzie im to świetnie – kalifornijski producent skupia się tymczasem na innych formach reklamy. Rozpoczęcie działalności na Instagramie jest jednak pewną oznaką zmiany podejścia i nie zdziwię się, jeżeli z biegiem lat coraz częściej będziemy widzieć logo Apple w mediach społecznościowych. Moim zdaniem firma nie skupi się jednak na bezpośrednim promowaniu swoich produktów – nie ma tego w swoim zwyczaju. Zaserwuje nam porady, pokaże, do czego można wykorzystać oprogramowanie, zaprezentuje piękne zdjęcia #shotoniphone oraz podrzuci playlisty z Apple Music. Pewna bariera między firmą a użytkownikami zostanie jednak nadal zachowana – przynajmniej przez jakiś czas.

komentuj

#31
3/2018

Nieudane pomysły Apple

Marek Gawryłowicz



Za każdym razem, gdy Apple próbuje swoich sił w jakiejś nowej dziedzinie, w sieci rozpoczyna się istny festiwal narzekań. "Po co?", "przecież oni się zupełnie na tym nie znają!", "ich komputery są daleko w tyle za konkurencją, a oni poświęcają czas na coś takiego!". Wśród kolejnych fal krytyki zwykle da się jednak co jakiś czas usłyszeć również nieśmiały głos przypominający, że iPod i iPhone również wzbudzały kiedyś podobne reakcje, a jednak stały się jednymi z najważniejszych produktów w historii tej firmy. Oczywiście jest to prawda. Nie wolno jednak zapominać o tym, że na każdy eksperyment Apple, który odniósł spektakularny sukces, przypada kilka takich, które poniosły klęskę na wszystkich frontach.

... historia tej firmy pełna jest nieudanych wynalazków, których nie były w stanie uratować nawet siła marki i magicy z działu marketingu.

Wbrew popularnej opinii, według której fani Apple kupią nawet najgorszy produkt, jeśli tylko będzie on miał logo nadgryzionego jabłka na obudowie, historia tej firmy pełna jest nieudanych wynalazków, których nie były w stanie uratować nawet siła marki i magicy z działu marketingu. Pewnie nikogo nie zdziwi, że wiele z nich to właśnie produkty będące próbą wejścia na nowe rynki, z którymi firma ta miała wcześniej niewiele wspólnego. W poniższym artykule postaram się przybliżyć wam kilka z nich.

Macintosh Portable

Gdy dziś ktoś mówi, że pracuje na „Macu", zwykle ma na myśli jeden z laptopów firmy Apple. Popularność tych urządzeń dawno już bowiem przyćmiła stacjonarne komputery tego samego producenta. Łatwo przez to zapomnieć, jak bardzo nieudolne i nieporadne było pierwsze podejście tej firmy do tematu komputerów przenośnych, czyli wypuszczony na rynek w 1989 roku Macintosh Portable. Projektując ten model, Apple skupiło się na tym, by ich pierwszy „laptop" oferował jak największą wydajność przy jednoczesnym zachowaniu możliwie długiego czasu pracy na baterii. Urządzenie to zostało też wyposażone w wysokiej jakości wyświetlacz oraz odczepiany trackball, który można było umieścić po lewej lub prawej stronie klawiatury. Problem w tym, że projektanci całkowicie zapomnieli o tym, że komputer ten miał być urządzeniem przenośnym. Sam Macintosh Portable ważył nieco ponad 7 kilogramów, a po dodaniu akcesoriów i walizki do transportu łączna waga zestawu przekraczała 10 kilogramów. Dodatkowo był on stosunkowo duży i toporny, przez co zdecydowanie bardziej nadawał się do używania na biurku niż trzymania na kolanach. Dla porównania wypuszczony na rynek w tym samym roku Compaq LTE ważył zaledwie 3 kilogramy, a kształtem i wymiarami znacznie bardziej przypominał współczesne laptopy (chociaż trzeba przyznać, że jego parametry prezentowały się znacznie gorzej, a system DOS nie dorównywał pod względem wygody użytkowania Mac OS 6).

Spore problemy wielu użytkownikom sprawiała też bateria. Apple zdecydowało się na pokaźnych rozmiarów akumulator kwasowo-ołowiowy (taki, jak używa się w samochodach), który w dużej mierze przyczynił się do wysokiej wagi i rozmiarów urządzenia. Wprawdzie gwarantował on nawet 12 godzin pracy na jednym ładowaniu, jednak miał też sporo wad, które utrudniały korzystanie z komputera. Użytkownik musiał pilnować, by nie rozładować baterii do końca, gdyż reakcje chemiczne zachodzące wtedy w akumulatorze mogły go trwale uszkodzić. Jako iż model ten nie pozwalał na całkowite wyłączenie, a jedynie uśpienie, zostawienie go na dłuższy czas wymagało więc wyjęcia akumulatora lub podłączenia go na stałe do prądu. Co gorsza komputer ten został zaprojektowany tak, że praca na samym zasilaczu nie była możliwa (przynajmniej oficjalnie, bo z czasem

użytkownicy zaczęli wymyślać różne domowe sposoby na obejście tej niedogodności). Ostatecznym gwoździem do trumny modelu Macintosh Portable była jednak, podobnie jak w przypadku wielu innych urządzeń z tej listy, cena. W dniu swojej premiery komputer ten kosztował w najtańszej konfiguracji sześć i pół tysiąca dolarów. Ostatecznie Macintosh Portable został wycofany ze sprzedaży w 1991 roku. Kilka miesięcy wcześniej zdążył jednak doczekać się jeszcze nowej, nieco tańszej wersji, wyposażonej w słabsze podzespoły i oferującej krótszy czas pracy na baterii, ale za to posiadającej podświetlany ekran. Niedługo po tym Apple wprowadziło do sprzedaży PowerBooka 100 - swój pierwszy laptop z prawdziwego zdarzenia.

> Użytkownik nie mógł jednocześnie oglądać telewizji i pracować na komputerze, co w praktyce oznaczało, że jedyną korzyścią z połączenia obu tych urządzeń w jedną całość była oszczędność miejsca. Niewiele, biorąc pod uwagę wysoką cenę, wynoszącą w dniu premiery dwa tysiące siedemdziesiąt dziewięć dolarów.

Macintosh TV

Na początku lat 90. Apple uznało, że nadszedł najwyższy czas, by zainteresować się rynkiem telewizorów, które stanowiły wówczas, jakby nie patrzeć, główne centra rozrywki w większości domów. Oczywiście wypuszczenie na rynek zwykłego odbiornika byłoby dla tej firmy niewystarczające, dlatego też postanowiła ona opracować nowy produkt, który w założeniu miał zrewolucjonizować całą branżę. Tak właśnie powstał Macintosh TV - hybryda telewizora i komputera osobistego, wypuszczona na rynek w roku 1993. W gruncie rzeczy była to po prostu zmodyfikowana wersja komputera Performa 520, wyposażona w 14-calowy kineskop marki Sony Trinitron, tuner telewizyjny i pilota.

Głównym problemem Macintosh TV było to, że chociaż łączył on w sobie dwa różne urządzenia, to jednak traktował je jak zupełnie oddzielne byty przypadkowo zamknięte w jednym pudełku. Jedyną funkcją, która w jakikolwiek sposób łączyła oba te światy, była możliwość robienia zrzutów ekranu w trakcie oglądania telewizji, które później można było oglądać i edytować po przełączeni się w tryb komputera. Na tym jednak kończyła się współpraca między obiema połówkami. Użytkownik nie mógł jednocześnie oglądać telewizji i pracować na komputerze, co w praktyce oznaczało, że jedyną korzyścią z połączenia obu tych urządzeń w jedną całość była oszczędność miejsca. Niewiele,

biorąc pod uwagę wysoką cenę, wynoszącą w dniu premiery dwa tysiące siedemdziesiąt dziewięć dolarów. Co gorsza, Macintosh TV nie był ani specjalnie dobrym komputerem, ani tym bardziej dobrym telewizorem. „Zwykły" Performa 520, który nie posiadał wprawdzie tunera, ale za to oferował nieco lepsze parametry techniczne i większą możliwość rozbudowy, kosztował pięćset dolarów mniej. Dla większości potencjalnych nabywców bardziej opłacalne było więc kupienie normalnego komputera i wydanie zaoszczędzonych pieniędzy na oddzielny telewizor (z którego pozostali domownicy mogliby korzystać również wtedy, gdy ktoś chce pracować na komputerze). Macintosh TV przetrwał na rynku niespełna cztery miesiące, zanim został ostatecznie wycofany ze sprzedaży. W tym czasie udało się sprzedać zaledwie dziesięć tysięcy egzemplarzy.

Aparaty QuickTake

Z perspektywy czasu wyraźnie widać, że wypuszczony na rynek w 1994 roku aparat QuickTake 100, będący efektem współpracy firm Apple i Kodak, był pod wieloma względami urządzeniem rewolucyjnym. Był to pierwszy cyfrowy aparat fotograficzny przeznaczony dla mas, dający przedsmak tego, jak łatwe i wygodne będzie w przyszłości robienie zdjęć za pomocą tego typu urządzeń. W jego pamięci dało się pomieścić 32 zdjęcia w rozdzielczości 320 x 240 lub 8 zdjęć w rozdzielczości 640 x 480 (co ciekawe, użytkownik nie mógł usuwać pojedynczych zdjęć, a jedynie całkowicie opróżnić pamięć). By zgrać zdjęcia na komputer (pierwszy QuickTake współpracował zarówno z systemem Mac OS, jak i Windows), wystarczyło podłączyć do niego aparat za pomocą dołączonego kabla. Wypuszczony rok później model QuickTake 150 został wzbogacony o nakładkę „makro" oraz obsługę większej liczby formatów plików. Największą funkcjonalność oferował jednak dopiero trzeci i zarazem ostatni model, zaprojektowany w ramach współpracy z firmą Fujifilm QuickTake 200, który posiadał m.in. kolorowy wyświetlacz umożliwiający podgląd robionych zdjęć, wejście na karty pamięci oraz funkcję manualnego ustawiania parametrów podczas fotografowania. Apple wypuściło go na rynek w lutym 1997 roku, by ledwie kilka miesięcy później wycofać go ze sprzedaży wraz z pozostałymi aparatami fotograficznymi (a także wszystkimi innymi produktami, które zdaniem Jobsa nie przynosiły firmie wystarczających dochodów).

Niestety, pomimo wszystkich tych rewolucyjnych cyfrowych udogodnień, serii QuickTake nie udało się zawojować rynku z jednego prostego powodu - robione za ich pomocą zdjęcia były po prostu marnej jakości. Na początku lat dziewięćdziesiątych Apple kierowało się bowiem zdecydowanie inną filozofią niż obecnie i uważało za dobry pomysł wypuszczanie niedopracowanych produktów o bardzo ograniczonych możliwościach, byleby tylko zdążyć przed konkurencją. Nawet po wybraniu najwyższej dostępnej rozdzielczości, zdjęcia robione za pomocą aparatów z serii QuickTake nie były w stanie rywalizować z tymi robionymi za pomocą zwykłych aparatów, które były przecież znacznie tańsze (pierwsza „cyfrówka" Apple kosztowała w dniu premiery 749 dolarów, następne odpowiednio 700 i 600). Najgorsze było to, że na przestrzeni trzech lat ich obecności na rynku Apple nie zrobiło nic, by rozwiązać ten problem. Kolejne modele dodawały wprawdzie nowe funkcje i usprawnienia, jednak elementy odpowiedzialne za samo robienie zdjęć były we wszystkich takie same. Jeśli dodamy do tego fakt, iż firmy z branży fotograficznej w tym czasie nie próżnowały, wypuszczając na rynek własne, znacznie lepsze aparaty cyfrowe, nietrudno zrozumieć, dlaczego ten projekt Apple nie odniósł sukcesu.

Palmtopy Newton

Na długo przed tym, jak pierwszy iPad praktycznie zdefiniował na nowo termin „tablet", fani elektronicznych gadżetów na całym świecie zachwycali się palmtopami - kompaktowymi komputerami osobistymi obsługiwanymi najczęściej za pomocą rysików. Apple również próbowało swoich sił w tej dziedzinie, powołując do życia serię Newton. Długo zastanawiałem się nad tym, czy urządzenia te rzeczywiście zasługują na umieszczenie ich na tej liście. Z jednej strony bez wątpienia zaliczają się one do jednych z największych komercyjnych i wizerunkowych porażek w historii firmy. Z drugiej zaś, w odróżnieniu od pozostałych produktów opisanych w tym artykule, Newtony nadal mogą pochwalić się zaskakująco dużym gronem oddanych zwolenników, którzy nie tylko wspominają je z sentymentem, ale też wciąż korzystają z nich na co dzień. W gruncie rzeczy nie były to bowiem aż tak złe urządzenia, chociaż oczywiście miały swoje wady. Na ich klęskę wpłynęły jednak nie tylko techniczne niedoskonałości, ale też kilka złych decyzji Apple oraz zwykły pech.

Problemy serii Newton zaczęły się już na długo przed tym, jak pierwszy model tego urządzenia trafił do sprzedaży. Ówczesny prezes Apple, John Sculley, postrzegał bowiem ten projekt jako swoją szansę na wyjście z cienia Jobsa, dlatego też mocno naciskał na to, by zrealizować go jak najszybciej. Zależało mu na tym tak bardzo, że zdecydował się podzielić ze światem informacjami o nowym rewolucyjnym produkcie, zanim jeszcze nabrał on konkretnych kształtów. Podczas swojego wystąpienia na targach CES w 1992 roku ogłosił, że Apple pracuje nad kieszonkowym komputerem, który będzie nie tylko znacznie tańszy od standardowych PC-tów, ale też o wiele łatwiejszy w obsłudze, pozostawiając na barkach projektantów trud przekształcenia tych obietnic w realne urządzenie. Efekt był taki, że na premierę pierwszego Newtona trzeba było czekać niemal dwa lata, a mimo to finalnej wersji urządzenia daleko było do tego, co wcześniej obiecywał Sculley. Pierwszy MessagePad, podobnie zresztą jak jego następcy, był urządzeniem drogim (w dniu premiery kosztował on 699 dolarów), niezbyt przyjaznym w obsłudze i pod wieloma względami niedopracowanym.

Jedną z najważniejszych cech pierwszego Newtona miała być możliwość rozpoznawania pisma odręcznego, dzięki której praca z urządzeniem miała stać się łatwiejsza i bardziej naturalna. Niestety, działaniu tej funkcji było, delikatnie mówiąc, daleko do ideału. Po pierwsze, ze względu na dość ograniczony wbudowany słownik nie była ona w stanie rozpoznać wielu spośród wpisywanych słów. Po drugie, Newton uczył się rozpoznawać pismo użytkownika stopniowo, przez co pierwsze próby wpisywania różnych haseł zwykle kończyły się niepowodzeniem. Dopiero po jakimś czasie stałego użytkowania palmtop ten zyskiwał biegłość w odczytywaniu charakteru pisma swojego właściciela. Ze względu na te ograniczenia Newton szybko stał się obiektem drwin, i to nie tylko w środowisku gadżeciarzy. Żart dotyczący tej funkcji pojawił się m.in. w kultowym serialu animowanym The Simpsons. Jeden z najpopularniejszych amerykańskich rysowników satyrycznych, Garry Trudeau, poświęcił Newtonowi kilka odcinków swojego komiksu Doonesbury, w których naśmiewał się nie tylko z problemów z rozpoznawaniem pisma, ale też z osób ślepo rzucających się na wszystkie nowinki technologiczne, a potem próbujących usprawiedliwiać ich wady. Mimo iż w kolejnych wersjach systemu Newton OS firmie Apple udało się znacznie poprawić rozpoznawanie pisma odręcznego, a także wprowadzić wiele innych usprawnień, łatka technologicznego bubla przylgnęła do tych urządzeń na dobre i nawet dziś wiele osób kojarzy je tylko ze wspomnianymi problemami. Mimo wszystkich niepowodzeń serii Newton udało się jednak utrzymać na rynku dość długo, bo aż pięć lat. W tym czasie do sprzedaży trafiło osiem różnych modeli, w tym eMate 300, któremu bliżej było do laptopa niż palmtopa. Podobnie jak w przypadku aparatów QuickTake, historia serii Newton zakończyła się w 1997 roku wraz z powrotem Steve'a Jobsa na stanowisko prezesa Apple. Niektórzy twierdzą, że „uśmiercenie" Newtonów było nie tylko elementem nowej strategii biznesowej Jobsa, ale też jego prywatną zemstą na Sculleyu, który w 1985 przyczynił się do jego odejścia z Apple.

Pippin

Każdy współczesny użytkownik Maców wie dobrze o tym, że nie są to urządzenia nadające się do gier. Były jednak czasy, gdy komputery osobiste firmy Apple cieszyły się wystarczająco dużą popularnością wśród graczy, by zwrócić na nie uwagę japońskiej firmy Bandai, która w 1994 roku zaproponowała Apple współpracę, mającą na celu wypuszczenie na rynek nowej konsoli, będącej uproszczonym Macintoshem przystosowanym wyłącznie do gier. Pierwszym efektem tego partnerstwa była wypuszczona na rynek dwa lata później konsola Apple Bandai

Pippin. Na papierze produkt ten prezentował się całkiem nieźle, pod niektórymi względami wręcz rewolucyjnie. Urządzenie to działało na zmodyfikowanej wersji systemu Mac OS 7.5 (co ciekawe, system nie znajdował się na stałe w pamięci urządzenia, lecz był ładowany z płyty przy każdym uruchomieniu), a w jego wnętrzu znalazły się między innymi procesor PowerPC 603 (66 MHz), 6 MB pamięci RAM (z opcją rozbudowy do 32 MB) oraz napęd CD-ROM. Parametry te nie były może imponujące, jednak w zupełności wystarczyły, by pod względem oferowanej „mocy" uplasować Pippina w czołówce ówczesnych konsol. Ważniejsze były jednak cechy, których próżno było szukać wśród konkurentów: wbudowany modem pozwalający na łączność z internetem, złącza umożliwiające korzystanie z typowo komputerowych akcesoriów (takich jak mysz, klawiatura, monitor, stacja dyskietek, tablet graficzny czy drukarka), opcjonalny bezprzewodowy pad, brak blokad regionalnych oraz kompatybilność zarówno ze standardem PAL, jak i NTSC. Co więcej, Apple miało dość ambitne plany dotyczące przyszłości Pippina. Firma ta zamierzała bowiem licencjonować stworzoną przez siebie platformę innym producentom, umożliwiając im tworzenie własnych wersji tej konsoli. Model stworzony wspólnie z Bandai miał być więc zaledwie pierwszym przedstawicielem wielkiej wielopokoleniowej rodziny urządzeń, obejmującej wiele różnych modeli oferujących różne dodatkowe funkcje i konfiguracje sprzętowe, jednak działających w oparciu o ten sam system i mogących obsługiwać te same gry.

Niestety, kilka tragicznie złych decyzji podjętych przez Apple sprawiło, że ten potencjalnie dobry projekt przekształcił się w jedną z największych porażek w historii firmy. Pierwsza wersja konsoli Pippin była przede wszystkim stanowczo zbyt droga. W dniu swojej premiery kosztowała ona niemal 600 dolarów, prawie dwukrotnie więcej niż bijąca wówczas rekordy popularności Sony PlayStation. Co gorsza tak wysokiej ceny nie dało się w tym przypadku usprawiedliwić popularnością marki. Mimo iż Apple odpowiadało za wszystkie najważniejsze elementy konsoli, od systemu aż po hardware, to jednak z bliżej nieokreślonych powodów firma ta nie chciała być kojarzona z tym produktem. Na obudowie konsoli próżno było szukać charakterystycznej grafiki przedstawiającej nadgryzione jabłko, a wzmianki o powiązaniu z Apple i Macintoshami ograniczono do niezbędnego minimum. Jakby tego było mało, Apple nie tylko nie podjęło żadnych działań w kwestii promowania Pippina, ale też narzuciło Bandai liczne ograniczenia w tym zakresie. Japońska firma miała zakaz używania w reklamach jakichkolwiek nawiązań do komputerów osobistych, gdyż Apple bało się, że ludzie będą brać konsolę za nowy model Macintosha. Sęk w tym, że to właśnie podobieństwa do komputerów i obecność charakterystycznych dla tego typu urządzeń funkcji była w zasadzie jedyną cechą wyróżniającą Pippina na tle konkurencji.

Ostatecznym gwoździem do trumny Pippina nie była jednak ani cena, ani też dziwne podejście Apple do kwestii marketingu, lecz zatrważająco mały wybór gier. Mimo iż Apple starało się zachęcać deweloperów do tworzenia gier na tę platformę, kusząc ich obietnicami o jej świetlanej przyszłości, to udało jej się przyciągnąć do siebie głównie małe firmy zajmujące się tworzeniem gier i programów na Mac OS. Większość czołowych producentów gier odpuściła sobie jednak tę platformę, przez co w katalogu Pippina zabrakło

głośnych hitów i znanych marek. Sytuację próbowało uratować Bandai, samodzielnie produkując i wydając gry na swoją konsolę, jednak jej starania nie wystarczyły, by Pippin miał chociażby cień szansy na rywalizację z konkurencją. W ostatecznym rozrachunku na wszystkie wersje Pippina wydano łącznie około 100 tytułów, z czego większość była dostępna do kupienia tylko w Japonii (dla porównania, pełen katalog tytułów wydanych na PlayStation obejmował niemal 8 tysięcy gier). Wiele z nich było słabo wykonanymi portami z Macintoshy, które nie tylko nie zawsze działały poprawnie ze względu na brak optymalizacji, ale też często posiadały wiele elementów obsługiwanych za pomocą myszki. Kontroler dołączony do konsoli posiadał bowiem wbudowany trackball, pozwalający sterować wyświetlanym na ekranie kursorem, więc autorzy konwersji czuli się usprawiedliwieni i kiedy tylko mogli, zostawiali wszystko tak jak było w wersji na komputery.

Pochodząca z Norwegii Katz Media zamierzała wprowadzić kilka różnych wariantów Pippina na rynek europejski i kanadyjski, jednak zbankrutowała, zanim na dobre zdążyła wprowadzić swój plan w życie.

Pippin przetrwał na rynku nieco ponad rok. W tym czasie udało się sprzedać łącznie zaledwie 40 tysięcy egzemplarzy wszystkich wariantów tej konsoli. Oprócz Bandai, która zdążyła wydać dwa różne modele (jeden przeznaczony na rynek japoński, drugi na amerykański), tylko jedna firma zdecydowała się wykupić od Apple licencję na produkcję własnej wersji tego urządzenia. Pochodząca z Norwegii Katz Media zamierzała wprowadzić kilka różnych wariantów Pippina na rynek europejski i kanadyjski, jednak zbankrutowała, zanim na dobre zdążyła wprowadzić swój plan w życie. Do dziś konsola Pippin powszechnie uznawana jest za jedną z największych porażek w historii Apple.

Ping

Program iTunes rozpoczął swój żywot w 2001 roku jako prosty odtwarzacz muzyczny. Wraz z biegiem czasu nieustannie jednak rozrastał się on o nowe funkcje, stopniowo zmieniając się w przerośnięty multimedialny kombajn, jakim jest dziś. Jeden z najdziwniejszych i najmniej udanych eksperymentów związanych z tą aplikacją miał miejsce w 2010 roku, kiedy to Apple wpadło na pomysł stworzenia własnego muzycznego serwisu społecznościowego zintegrowanego z iTunes. Ping, bo taką nazwę nosiła wspomniana usługa, reklamowany był przez Apple jako połączenie Facebooka i Twittera, skupiające się jednak wyłącznie na tematach związanych z muzyką. Użytkownicy mogli za jego pomocą m.in. obserwować artystów i innych użytkowników serwisu, komentować publikowane przez nich posty, polecać swoje ulubione utwory znajomym i otrzymywać od nich rekomendacje, a także odkrywać nową muzykę wybieraną na podstawie śledzonych przez nich profili. Na samym początku projekt ten wydawał się być sporym sukcesem. Czołowe serwisy technologiczne bardzo pozytywnie przyjęły pomysł Apple, niemal co do jednego wróżąc nowemu serwisowi świetlaną przyszłość. W promocję zaangażowało się też wielu znanych artystów, w tym Lady Gaga i Chris Martin, którzy od samego początku aktywnie wspierali ten projekt. W ciągu 48 godzin od startu Ping mógł już pochwalić się pierwszym milionem użytkowników.

Szybko jednak okazało się, że Apple zupełnie nie potrafi poradzić sobie z utrzymywaniem porządku w swoim nowym serwisie społecznościowym. Niemal od razu po starcie zalały go bowiem fale spamu koncentrującego się głównie wokół postów najpopularniejszych artystów, często próbującego skierować użytkowników na niebezpieczne strony starające się wyłudzić od nich pieniądze. Same profile muzyków również okazały się sprawiać problem, gdyż brak odpowiednich zabezpieczeń i systemu autoryzacji kont ułatwiał oszustom podszywanie się nie tylko pod muzyków, ale też przedstawicieli Apple, w tym Steve'a Jobsa i Jonathana Ive'a. Na domiar złego w serwisie brakowało niektórych funkcji pokazanych podczas wspomnianej wcześniej prezentacji, w tym integracji z serwisem Facebook.

> Z perspektywy lat widać jednak, że **Apple wyciągnęło wnioski ze swoich pomyłek** i po latach przekuło wiele z nich w mniejsze bądź większe sukcesy. Echa Macintosh TV i konsoli Pippin można dziś bez problemu wyczuć w przystawkach Apple TV.

Z czasem coraz więcej użytkowników zaczęło też narzekać na to, że nawet podstawowe funkcje Ping, takie jak odkrywanie nowej muzyki czy dzielenie się nią ze znajomymi, nie działają tak, jak obiecano i nie spełniają ich oczekiwań. Mimo iż firma Apple niemal natychmiast zabrała się za naprawianie błędów i usprawnianie swojego serwisu społecznościowego, nigdy już nie udało jej się go odratować. Ping został ostatecznie zamknięty dwa lata po premierze i chyba trudno dziś znaleźć kogoś, kto naprawdę za nim tęskni.

Podsumowanie

Każdy z wymienionych powyżej produktów był porażką, która przyniosła Apple straty nie tylko finansowe, ale też wizerunkowe. Z perspektywy lat widać jednak, że Apple wyciągnęło wnioski ze swoich pomyłek i po latach przekuło wiele z nich w mniejsze bądź większe sukcesy. Echa Macintosh TV i konsoli Pippin można dziś bez problemu wyczuć w przystawkach Apple TV. QuickTake nigdy nie odniósł sukcesu, ale zainteresowanie firmy cyfrową fotografią doprowadziło do tego, że jej smartfony są dziś jednymi z najpopularniejszych na świecie aparatów fotograficznych. Macintosh Portable i Newton MessagePad dały podwaliny pod wszystkie przyszłe mobilne urządzenia, które dziś są przecież najważniejszymi produktami Apple. Ping okazał się niewypałem, ale kilka lat później został zastąpiony przez znacznie bardziej udany (choć nadal daleki od ideału) Connect. Zanim więc zaczniemy ślepo krytykować wszystkie dziwne pomysły i decyzje firmy Apple, takie jak próby wejścia na rynek seriali telewizyjnych czy trwający od kilku lat tajemniczy romans z branżą motoryzacyjną (i nie chodzi mi tu o CarPlay, lecz o powracający jak bumerang temat projektu Titan), warto pamiętać o tym, że nawet jeśli działania te zakończą się totalną klęską, istnieje spora szansa na to, iż w jakimś stopniu przyczynią się do jednego z jej przyszłych sukcesów.

komentuj

#34
1/2019

ISSN: 2080-4776 Nr 1/2019(34) www.myapple.pl
MyApple
magazyn
Fani marki kontra korporacje

Fani marki kontra korporacje

Kiedy jesteśmy im potrzebni, a kiedy wolą o nas zapomnieć?

Krystian Kozerawski

Kilka tygodni temu trafiłem na post w serwisie internetowym CrackBerry poświęconym mojej drugiej ulubionej marce smartfonów, która od około 10 lat przeżywa trudne chwile, choć dalej produkuje ciekawe urządzenia z charakterystyczną fizyczną klawiaturą. Chodzi oczywiście o BlackBerry, a wspomniany tekst był odezwą do użytkowników korzystających wciąż z urządzeń ze świetnym, choć już nierozwijanym, a przez to coraz bardziej ułomnym systemem BlackBerry 10, aby przesiedli się na najnowsze modele działające już pod kontrolą Androida. Dyskusja pod artykułem była bardzo burzliwa, a głosy podzielone: na tych, którzy już od dawna przesiedli się na nowe urządzenia, tych, którzy nadal korzystają z takich urządzeń jak BlackBerry Z10 czy BlackBerry Passport, oraz tych jeszcze bardziej ortodoksyjnych, którzy wciąż używają jeżynek sprzed ponad sześciu lat.

Kiedy jakaś firma zyskuje renomę, wtedy po jej produkty sięga jeszcze większa grupa osób. Nie mam pewności, czy tak było w przypadku BlackBerry, ale na pewno jest tak w przypadku Apple.

Merytoryczna dyskusja w dużym stopniu została przesłonięta pełnymi emocji wpisami fanów marki BlackBerry. Część z nich uważała, że prawdziwe jeżynki to te produkowane jeszcze przez kanadyjską firmę Research In Motion, która później zmieniła nazwę na BlackBerry, a nie te, które produkuje firma BlackBerry Mobile, będąca córką chińskiego koncernu TCL. Fani smartfonów BlackBerry są pod wieloma względami bardzo podobni do fanów Apple. Są lojalni wobec marki - wielu z tych, którzy przesiedli się np. na iPhone'y, cały czas gdzieś w głębi serca marzy o tym, by BlackBerry wróciło w wielkim stylu, z własnym systemem operacyjnym - i bardzo zaangażowani emocjonalnie. Czy jednak w obecnych czasach dla nich, jak i dla nas - fanów Apple - jest jeszcze miejsce? Czy dla tych korporacji jesteśmy cenni czy raczej zbędnym balastem?

Czytając komentarze pod wspomnianym wpisem, pomyślałem sobie o jednym: owszem, wszystkie te firmy produkują bądź produkowały ciekawe i często innowacyjne urządzenia, które przypadły do gustu większej lub mniejszej grupie klientów, którzy za nie zapłacili. Jednakże tym, o czym fani - także i Apple - często zapominają, jest fakt, że producenci ich świetnych gadżetów muszą przede wszystkim zarabiać pieniądze. Oczywiście chodzi też o to, by produkty były jak najlepsze i przemawiały swoją prostotą, wygodą, a jednocześnie innowacyjnością, by zmieniały nasz świat i życie na lepsze (co często powtarzał Jobs i co często powtarza także Tim Cook), ale przede wszystkim chodzi o to, by dzięki tym właśnie cechom w jak największej ilości kupowali je klienci. Nie są oni jednak fanami w tym prawdziwym tego słowa rozumieniu. Wielu, a podejrzewam, że większość nie wiąże się aż tak mocno emocjonalnie z marką komputerów, smartfonów czy samochodów. Są to przedmioty utylitarne, mają być wygodne, niezawodne i możliwie najlepsze. Kiedy jakaś firma zyskuje renomę, a zwłaszcza gdy staje się w pewnych społecznościach wyznacznikiem pozycji społecznej czy ekonomicznej, wtedy po jej produkty sięga jeszcze większa grupa osób. Nie mam pewności, czy tak było w przypadku BlackBerry (w czasach świetności marki dostępne były tańsze smartfony Nokii z systemem Symbian), ale na pewno jest tak w przypadku Apple.

Wciąż była rzesza mniej lub bardziej bogatych ludzi, którzy byli skłonni zapłacić nieraz dwa razy więcej, by mieć nowego iPhone'a na sobotniej imprezie nuworyszów.

Spotykam się co prawda z pogardliwymi opiniami, że jak to możliwe, iż ludzie np. w Polsce, na Ukrainie czy w Rosji (ale i w innych krajach) wciąż podniecają się produktami Apple, skoro w USA są one po prostu powszechne i w żadnym razie nie są wyznacznikiem statusu społecznego czy ekonomicznego (wbrew pozorom tam także w jakimś stopniu są, choć może niekoniecznie w Nowym Jorku czy Kalifornii). 30 lat temu ogromne rzesze Polaków ustawiały się w kolejce do jedynej wtedy w Polsce, otwartej właśnie w Warszawie „restauracji" McDonald's. Dzisiaj też wielu, także z tych, którzy pojechali na wycieczkę do Warszawy, by zjeść swojego pierwszego prawdziwego BigMaca (ja pojechałem), patrzy na to z podobną pogardą. Taki jest świat, można pieścić swoje własne ego, pogardliwie spoglądając na innych, ale rzeczywistości to nie zmieni. Urządzenia Apple, tak jak 30 czy 20 lat temu obiad w McDonald's, są nadal w jakimś stopniu wyznacznikiem statusu, a że jeszcze przy tym są wciąż bardzo dobre (o tym, co myślą na ten temat fani, piszę poniżej), to sięga po nie coraz więcej osób.

Nie dziwią więc naklejki na samochodach z logo jabłuszka, tak jak nie dziwiły mnie ogromne, bo liczące kilkaset osób, kolejki handlarzy z Polski i Rosji pod salonem Apple w Berlinie, w dniu światowych premier nowych iPhone'ów,

które zwykle miały miejsce na kilka tygodni przed startem sprzedaży tych urządzeń w Europie Wschodniej. Wciąż była rzesza mniej lub bardziej bogatych ludzi, którzy byli skłonni zapłacić nieraz dwa razy więcej, by mieć nowego iPhone'a na sobotniej imprezie nuworyszów. Czy tacy ludzie są fanami marki? Ani wycieczkowicze – klienci restauracji McDonald's, ani przeważająca większość użytkowników iPhone'ów czy nawet komputerów Mac nie są prawdziwymi fanami tych marek. To po prostu ich użytkownicy, klienci. Pamiętam jednak, że patrząc na ten kilkusetosobowy tłum handlarzy, zadałem sobie kilka lat temu pytanie, czy dla Apple bardziej liczę się ja - lojalny fan, czy może jednak zwykły użytkownik. Odpowiedź znałem, nie robiłem sobie złudzeń. Liczy się sprzedaż. Kolejka prawdziwych fanów liczyłaby może 50 osób.

Apple było jednak w przeszłości zdecydowanie bliżej tych prawdziwych fanów, którzy byli z firmą na dobre i na złe. Do dzisiaj wielu z nich nosi niczym medale koszulki z napisem „Byłem użytkownikiem Apple, kiedy Apple było skończone". Faktycznie, w czasie, kiedy Apple stało na krawędzi bankructwa, i potem, kiedy dzięki Steve'owi Jobsowi podnosiło się z zapaści, to w dużym stopniu lojalni fani tej marki pozwolili jej przetrwać. Wciąż kupowali produkowane przez nią komputery. Firma dość długo o tym pamiętała. Jednak ostatecznie, kiedy Apple weszło do mainstreamu i produkty z charakterystycznym logo zapragnęli mieć wszyscy, ci prawdziwi fani stali się w jakimś stopniu dla firmy balastem. Kiedy iPhone'y sprzedają się jak ciepłe bułeczki, a bardzo dobrze radzą sobie także iPady, Maki i ostatnio usługi, prawdziwi fani czy weterani nie są już potrzebni. Firma nie może sobie pozwolić na dzielenie klientów na lepszych i gorszych. To moim zdaniem dobrze i jako fan marki muszę to akceptować. Dzisiaj spotkany w kawiarni użytkownik iPhone'a czy Maca nie jest już moim „bratem w wierze". Oczywiście pozostał sentyment do czasów, kiedy spotkanie kogoś z Makiem

lub iPhone'em zwykle skutkowało przynajmniej wymianą uśmiechów, ale gdyby Apple dalej produkowało urządzenia tylko dla tych myślących inaczej, będących rebeliantami, buntownikami i mąciwodami, to pewnie byłoby już historią.

Co gorsza, ci oddani fani często są środowiskiem bardzo krytycznie nastawionym do zmian, chyba że jest to swego rodzaju „powrót króla". Tą niechęć do zmian widziałem wyraźnie w komentarzach pod tekstem opublikowanym na CrackBerry, ale widzę ją też dość często i u nas, na MyApple. Nam, fanom, często wydaje się, że wiemy, co dla wielkiej światowej korporacji byłoby najlepsze (i czasem faktycznie możemy mieć rację), dlatego z trudem akceptujemy decyzje, które nie są zgodne z naszymi oczekiwaniami. Kiedy firma po tych zmianach zrobi coś źle, zaliczy wpadkę, wtedy prawdziwi fani mają zwykle pole do używania sobie. Sami przyznacie, że w ostatnich latach takich zmian w Apple było sporo. Wielu wciąż wiesza psy na Time Cooku, nazywając go po prostu księgowym, porównując do Johna Sculleya, winiąc go za wszystko, od spadku sprzedaży iPhone'ów przez zaniechanie dalszego rozwoju routerów AirPort czy monitorów po wadę konstrukcyjną klawiatur w MacBookach Pro z 2016 i 2017 oraz 12-calowych MacBookach. Jak na prawdziwych fanów przystało, wciąż jednak korzystają z jedynych dla nich słusznych produktów.

Osobiście, jako fan, mam żal do Apple właściwie tylko o jedno. O to, że nie chciało pociągnąć dalej razem z koncernem IDG imprezy, jaką był Macworld. Owszem, jako targi ta impreza nie miała już sensu. Był to jednak międzynarodowy zlot fanów Apple. Tych najprawdziwszych z prawdziwych, którzy przyjeżdżali tam z całego świata, spotykali się na prelekcjach, wykładach, panelach dyskusyjnych czy wreszcie oglądali na żywo prezentacje nowych produktów Apple. Tradycję Macworld, choć na zdecydowanie mniejszą skalę, kontynuuje niezależna konferencja Macstock. Kiedy tak myślę o Macworld, o tych setkach handlarzy, słupkach sprzedaży, czasem, gdzieś w tyle głowy, odzywa się zgorzkniały głos fana, wyrażający nadzieję, że Apple znowu podwinie się noga, jak wiele lat temu, i znowu ci prawdziwi fani będą potrzebni, znowu będą elitą obnoszącą się ze swoimi medalami. Rozsądek podpowiada mi jednak, że nie ma powrotu do przeszłości i takie potknięcie mogłoby się dla Apple skończyć równie źle jak kiedyś dla BlackBerry.

Foto: JD Lasica /Cruiseable.com

#35
2/2019

ISSN: 2080-4776
Nr 2/2019(35)
www.myapple.pl
MyApple
magazyn
2
Jeśli ni
Tim Coo
to kto?

Jeśli nie Tim Cook, to kto?

Krystian Kozerawski

Firma Apple już od wielu lat jest nie tylko korporacją, która ma produkować świetne produkty i przede wszystkim zarabiać pieniądze (do czego jeszcze wrócę), ale swego rodzaju popkulturowym fenomenem. Pod wieloma względami przypomina mi ona cieszący się ogromną popularnością na świecie zespół muzyczny. Kiedy wskutek śmierci lub z bardziej prozaicznych przyczyn, jak różnice charakterologiczne i muzyczne, zespół taki traci swojego frontmana, zwykle wokalistę, często traci też na popularności.

Odwracają się od niego fani, którzy narzekają, że „teraz to już nie to”. Często nie zdają sobie oni sprawy, że charyzmatyczny frontman, którego zabrakło, nie byłby w stanie stworzyć wszystkich dzieł samodzielnie, że od początku była to praca zespołowa. Najgorzej ma zwykle osoba, która musi zastąpić popularnego idola. To ona zawsze będzie mierzyć się z porównaniami, będzie oceniana przez jego pryzmat. Przykładów takich zespołów jest wiele.

> ...wielu z krytykujących chciałoby, by Tim odszedł już tylko przez sam fakt, że jest on osobą zupełnie inną niż Jobs. Nie interesuje ich jednak, kto miałby go zastąpić. Sam się nad tym zastanawiałem i przyznam, że nie znajduję odpowiedniego kandydata.

Apple jako wspomniany już popkulturowy fenomen, ale przede wszystkim Tim Cook, borykają się od śmierci Steve'a Jobsa z podobnymi ocenami. W przypadku czytelników czy nawet redaktorów MyApple są one często bardzo negatywne. Pojawiają się opinie, że Apple pod kierownictwem Tima Cooka to już nie to, a sam Cook nazywany jest pogardliwie „księgowym”. Wyraźnie pejoratywny wydźwięk ma porównywanie go do byłego wieloletniego prezesa Apple - Johna Sculleya, który cieszy się moim zdaniem niezasłużenie równie złą opinią co Tim Cook, przede wszystkim z tego powodu, że miał czelność wyrzucić Steve'a Jobsa z Apple (choć w rzeczywistości nic takiego nie zrobił).

W tym trwającym od kilku lat masowym krytykanctwie Tima Cooka brakuje moim zdaniem racjonalizmu i przede wszystkim jednego: pomysłu na to, kto mógłby go zastąpić. Mam wrażenie, że wielu z krytykujących chciałoby, by Tim odszedł już tylko przez sam fakt, że jest on osobą zupełnie inną niż Jobs. Nie interesuje ich jednak, kto miałby go zastąpić. Sam się nad tym zastanawiałem i przyznam, że nie znajduję odpowiedniego kandydata. Patrząc na inne firmy technologiczne, na ich prezesów i dyrektorów, nie widzę osoby, która mogłaby to uczynić. Nie twierdzę, że są gorsi od Cooka, ale profil ich działalności jest zupełnie inny. Niektórzy, ci najbardziej popularni, jak choćby Elon Musk, skupiają się na kilku różnych projektach jednocześnie, co moim zdaniem odbija się na kondycji, a przynajmniej na wydajności ich przedsiębiorstw. Krytykanci często nie biorą pod uwagę faktów. A te są takie, że Apple pod przewodnictwem Cooka ma się wyśmienicie. Zapominają oni również, że zarzuty stawiane Cookowi można by śmiało postawić także Jobsowi – choć w przypadku ich obu dałoby się je bardzo łatwo zbić.

Apple za Tima Cooka przestało być innowacyjne

Zarzut, że Apple pod kierownictwem Tima Cooka przestało być innowacyjne, jest chyba jednym z najczęstszych, choć według mnie jest on zupełnie chybiony. Wynika on jednak z pewnego przyzwyczajenia do tego, co Apple pokazywało w poprzedniej dekadzie. Firma dokonała w tym czasie kilku poważnych rewolucji, choć zaprezentowane przez Steve'a Jobsa produkty nie były zupełnymi nowościami. Apple jedynie je przekształciło, tworząc nową jakość. Tak było w przypadku iPoda, iTunes, iPhone'a czy iPada. Pamiętać jednak trzeba, że rynek odtwarzaczy mp3 w chwili pojawienia się iPoda był jeszcze w powijakach, cyfrowe sklepy w czasie debiutu

iTunes także dopiero powstawały, smartfony przed iPhone'em wyglądały zupełnie inaczej, czy wreszcie, że tablety były marginalną niszą dla konkretnych grup zawodowych przed pojawieniem się iPada. Sytuacja była więc zupełnie inna, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę obecny rynek smartfonów. Dzisiaj trudno na nim o jakąkolwiek innowację. Dodanie kolejnego, lepszego aparatu fotograficznego czy czytnika linii papilarnych pod ekranem nie jest niczym rewolucyjnym. To, że innowacyjność w przypadku tych urządzeń jest już ograniczona do minimum, najlepiej pokazują pomysły na składane smartfony czy nieudana, choć wciąż podtrzymywana przez Motorolę koncepcja urządzeń modułowych. Rynek jest moim zdaniem dość mocno wyrównany. Oczywiście pojawiają się głosy, że iPhone'y nie są teraz tak rozbudowane i nie oferują takich parametrów, jak smartfony konkurencji, ale przypomnijcie sobie podobne głosy dotyczące komputerów Mac w ubiegłej dekadzie. Wielokrotnie spotykałem się z opiniami, że pecety są tańsze, lepsze, mają szybsze procesory (bo faktycznie miały). Takie zarzuty, że Apple robi komputery gorsze od pecetów, pojawiały się dość często za czasów Steve'a Jobsa.

> Apple rozwija także rynek usług multimedialnych, które rozkwitły szeroko dopiero kilka lat temu. Apple Music radzi sobie bardzo dobrze, zwłaszcza w porównaniu z liderem rynku - Spotify. O tym, że Apple Tima Cooka rozwija z sukcesem rynek usług świadczy ostatnia konferencja.

Trudno też mówić o innowacyjności, jeśli chodzi o tablety czy komputery. Dotykowy ekran w laptopie nie jest dla mnie rewolucyjną zmianą, zdecydowanie ciekawszym pomysłem - choć nie ukrywam, że w pewnym stopniu ograniczonym - jest pasek TouchBar, którego używam na co dzień. Apple radzi sobie jednak moim zdaniem całkiem nieźle na jednym i drugim rynku. Przy spadającej sprzedaży tabletów, których forma też jest przecież już zamknięta, iPady wciąż cieszą się popularnością.

Warto też zwrócić uwagę na to, że w temacie komputerów Mac, iPhone'ów i iPadów dzieje się całkiem sporo. Najnowszy system ma przynieść oczekiwaną przez wielu unifikację, możliwość tworzenia uniwersalnych aplikacji działających zarówno w systemie macOS, jak i iOS. To według mnie coś więcej niż możliwość uruchamiania programów dla systemu Android na Chromebookach. Całkiem możliwe, że stoimy przed kolejną jakościową rewolucją – powstania jednej wspólnej platformy.

Apple poszukuje innowacji na nowych obszarach, w których inne firmy właściwie także jeszcze raczkują. Są to choćby wearables. Zegarek Apple Watch - dzieło Apple ery Tima Cooka - to jedno z najlepszych tego typu urządzeń na rynku. Sprzedaje się bardzo dobrze, lepiej niż wszystkie inne podobne urządzenia (wliczając opaski fitness i smart zegarki). Co więcej, noszenie Apple Watcha staje się już nie tylko domeną fanów marki, którzy dodatkowo dbają o swoją kondycję, ale niekiedy może stać się sprawą życia i śmierci. Może tutaj trochę przesadzam, ale informacje o tym, że Apple Watch wykrył poważne anomalie w pracy serca, które mogą być groźne dla życia, pojawiają się niemal co tydzień. Coraz więcej osób, które znam, rozważa jego zakup właśnie z tego powodu (gros moich znajomych jest już po 40. roku życia). Zwiększanie obecności na rynku osobistych urządzeń ochrony zdrowia może przynieść Apple w przyszłości ogromne wpływy. Już teraz fir-

my ubezpieczeniowe rozważają wyposażanie swoich klientów właśnie w zegarki Apple Watch, które będą monitorować ich stan zdrowia.

Apple rozwija także rynek usług multimedialnych, które rozkwitły szeroko dopiero kilka lat temu. Apple Music radzi sobie bardzo dobrze, zwłaszcza w porównaniu z liderem rynku - Spotify - który obecny jest na nim od ponad 10 lat. O tym, że Apple Tima Cooka rozwija z sukcesem rynek usług świadczy ostatnia konferencja. Ktoś mógłby powiedzieć, że otwarcie na inne platformy miało miejsce już za czasów Steve'a Jobsa. Owszem, Apple udostępniło swój sklep iTunes dla Windows po to, by zwiększyć sprzedaż iPodów. Warto jednak pamiętać, że nie był to pomysł Jobsa. Teraz z Apple Music można korzystać już na smartfonach z Androidem, Chromebookach, a biblioteka i sklep iTunes dostępne są na smart telewizorach.

Problemem są także poluzowane gniazda USB-C, w których wtyczki nie trzymają się stabilnie. Tutaj dmuchanie sprężonym powietrzem nic nie pomoże. Pamiętać jednak trzeba, że to nie Tim Cook zaprojektował ten komputer. Zrobił to zespół Jony'ego Ive'a, który namaszczony przez Jobsa ma się cieszyć w firmie dużą niezależnością.

Od kilku lat słyszymy też o tajemniczym projekcie Titan. Apple wciąż zatrudnia kolejnych ekspertów zajmujących się elektrycznymi i autonomicznymi samochodami. Pojawiają się co prawda głosy zniecierpliwienia, zarzucające firmie, że jeszcze nie pokazała swojego samochodu. Na to jest jednak jeszcze czas. Rynek samochodów elektrycznych wciąż jest mały i dopiero zaczyna rosnąć. Z kolei samochody autonomiczne to wciąż bardziej ciekawostka niż gotowy i bezpieczny produkt, który można wypuścić na drogi do ruchu.

Apple robi coraz gorsze produkty

To równie często powtarzany argument, zwłaszcza obecnie. Istotnie Apple ma poważny problem z klawiaturą w MacBookach Pro i 12-calowych MacBookach. Nie zdziwiłbym się, gdyby równie wadliwą okazała się klawiatura w nowym MacBooku Air. Sam mam z tym ogromny problem w moim MacBooku Pro. Co gorsza, zacinające się klawisze to nie jest jedyna wada tego komputera. Problemem są także poluzowane gniazda USB-C, w których wtyczki nie trzymają się stabilnie. Tutaj dmuchanie sprężonym powietrzem nic nie pomoże. Pamiętać jednak trzeba, że to nie Tim Cook zaprojektował ten komputer. Zrobił to zespół Jony'ego Ive'a, który namaszczony przez Jobsa ma się cieszyć w firmie dużą niezależnością. Trudno mi ocenić, czy to właśnie nie Ive jest problemem. Stawianie wzornictwa nad wydajnością i użytecznością było cechą Apple już w czasach Jobsa. Pod tym względem nic się tak naprawdę nie zmieniło.

Apple pod kierownictwem Tima Cooka nie robi wcale bardziej wadliwych produktów niż pod rządami Steve'a Jobsa. W przeszłości już zdarzało się, że wady te wynikały właśnie z tego, jak urządzenia zostały zaprojektowane przez zespół Jony'ego Ive'a i że nie zo-

stały dostatecznie przetestowane. Flagowym przykładem takiej konstrukcyjnej wady są białe plastikowe MacBooki, które Apple produkowało w połowie poprzedniej dekady. Powszechnym problemem były pękające i odpadające fragmenty górnej części obudowy jednostki centralnej (top case). Odłamywały się one pod wpływem ciężaru klapy wyświetlacza i znajdujących się na nich wypustek, które działały niczym młotek, uderzając wciąż w to samo miejsce przy zamykaniu urządzenia. Już wtedy firma musiała uruchomić program wymiany, ale nowe, wymienione elementy dalej po pewnym czasie ulegały tego typu uszkodzeniom. To zresztą nie były jedyne problemy, które trapiły użytkowników tych komputerów. Psujące się baterie, przegrzewające się dyski twarde (Apple wymieniało je w modelach produkowanych w latach 2006 - 2007).

> ...w przypadku mojego MacBooka Pro z 2009 roku wymieniałem zasilacz dwa razy (musiałem go kupić), gdyż ulegał spaleniu średnio co dwa lata. Łamały się też kable w tychże zasilaczach.

Problemy z obudową trapiły też użytkowników białych MacBooków unibody z lat 2009 i 2011. Tam pękała obudowa przy zawiasach, na rogach, a także odwarstwiała się gumowana okleina spodniej części tych komputerów. Również wtedy Apple uruchomiło program ich wymiany. Owszem, to były już ostatnie lata życia Jobsa i w tym czasie często zastępował go już Tim Cook. Projekt tego komputera o konstrukcji unibody powstał jednak przecież przed 2009 rokiem. Nie bez przyczyny, maszyna ta szybko zniknęła z oferty Apple.

Kolejnym komputerem ery Jobsa, który borykał się z wadami konstrukcyjnymi, był pierwszy MacBook Air, zaprezentowany przez Steve'a Jobsa podczas Macworld w 2008 roku. W tym komputerze dość powszechnie psuły się zawiasy klapy monitora oraz wysuwany element obudowy z gniazdem USB. W przypadku zawiasów problem był masowy i Apple było zmuszone uruchomić program darmowej naprawy.

Osobnym problemem dotyczącym właściwie wszystkich przenośnych komputerów Apple ery Jobsa były zasilacze. Często ulegały one uszkodzeniom. Ja sam w przypadku mojego MacBooka Pro z 2009 roku wymieniałem zasilacz dwa razy (musiałem go kupić), gdyż ulegał spaleniu średnio co dwa lata. Łamały się też kable w tychże zasilaczach. Do dzisiaj dwa zasilacze, których używam do moich starych komputerów (wspomnianego MacBooka Pro z 2009 , białego MacBooka z 2007 roku i MacBooka Air) są owinięte taśmą izolacyjną, zabezpieczającą uszkodzone kable ładowania. Apple właściwie rozwiązało ten problem, wprowadzając gniazda USB-C do 12-calowych MacBooków i nowej linii MacBooków Pro. Obecnie kabel można po prostu wypiąć z zasilacza, co robię zawsze przed włożeniem go do plecaka lub torby.

Dość powszechne w ubiegłej dekadzie były problemy z napędami SuperDrive, które często się psuły na różne możliwe sposoby. Napęd w moim iMacu z połowy 2007 roku wysiadł już po sześciu miesiącach od kupna tego komputera.

Pozostając przy komputerach Mac, trudno nie wspomnieć tutaj największego chyba „przerostu formy nad treścią", kultowego dla wąskiego grona fanów PowerMaca G4 Cube. To moim zdaniem przykład tego, że Jony Ive ma zdecydowanie za dużo do powiedzenia

w Apple niż mieć powinien. Cube wyglądał faktycznie pięknie, jednak jego forma - niewielka kostka umieszczona w pleksiglasowym pudełku - bardzo ograniczała możliwość rozbudowy tego komputera. Był do tego bardzo drogi. W cenie niższej o 200 dolarów można było dostać pełnowymiarowego PowerMaca G4, o podobnej konfiguracji, którego można było rozbudować. Co więcej, wspomniana pleksiglasowa zewnętrzna obudowa ulegała pęknięciom. Nie wpływało to może na pracę komputera, ale zdecydowanie psuło jego unikalny wygląd.

Wreszcie wspomnieć wypada o iPhonie 4, który zaprezentowany został w czerwcu 2010 roku (podczas WWDC). Pamiętacie problemy z gubieniem zasięgu związane z anteną, którą stanowiła rama konstrukcyjna tego urządzenia? Trzymając iPhone'a w dłoni, zwierało się jej dwa różne elementy, co powodowało problemy z pracą anteny, a w rezultacie z zasięgiem. Apple zalecało użytkownikom trzymanie go w inny sposób („you are holding it wrong"). Ostatecznie zwołało nawet specjalną konferencję prasową, podczas której zaproponowało użytkownikom specjalną silikonową nakładkę na antenę (bumper), która rozwiązywała ten problem.

To oczywiście nie wszystkie problemy sprzętowe, które spędzały sen z powiek użytkownikom, a także i inżynierom Apple za czasów Jobsa. Były też problemy związane z oprogramowaniem i usługami. Wspomnieć wypada choćby o MobileMe. Niedziałające serwery i bardzo wolne ładowanie danych powodowały, że z usługi tej właściwie nie dało się korzystać. Firma przepraszała użytkowników i oferowała w ramach rekompensaty miesiące darmowego do niej dostępu.

Czy zatem faktycznie obecne produkty Apple ery Tima Cooka są bardziej wadliwe od tych z czasów Steve'a Jobsa? Moim zdaniem nie.

Tim Cook nie jest Steve'em Jobsem

Mam wrażenie, że największym problemem dla wielu jest fakt, że Tim Cook jest po prostu diametralnie inny niż Steve Jobs. Traktuje pracowników inaczej, angażuje się w działalność prospołeczną (choć słusznie można mu tutaj zarzucać hipokryzję), ale przede wszystkim nie jest tak przebojowy jak Jobs. Jest liderem zespołu, jego kierownikiem, ale trudno nazwać go charyzmatycznym frontmanem. Tim Cook ma jednak zadanie: ogarniać całą firmę, tak by produkowała świetne produkty, co moim zdaniem wciąż się udaje, i by przynosiła zyski - na tym polu trudno Timowi Cookowi cokolwiek zarzucić. Warto pamiętać, że chyba jedyną radą, jakiej udzielił Cookowi przed śmiercią Steve Jobs (a przynajmniej tą, o której się mówi) było to, by był on sobą, niezależnie od tego, jak bardzo różnił się właśnie od Jobsa. Cóż, Cook faktycznie znacznie się od niego różni. Nic zatem dziwnego, że zmienia się też Apple, co może się nam podobać lub nie, ale to już zupełnie inny temat.

Pytanie postawione w tytule pozostaje bez odpowiedzi.

Cook finansista

Michał Masłowski

Tim Cook jest wdzięcznym „chłopcem do bicia”. Jest nim też cała spółka Apple. Wystarczy, że nie powiedzie im się cokolwiek. Czy to wypuszczą na rynek niedopracowany produkt, czy też Apple pokaże w jednym kwartale minimalnie gorsze wyniki finansowe. Wówczas to przez media przetacza się fala artykułów typu „Apple się kończy”, „Cook do zwolnienia”.

Jako pewien dowcip, niestety będący prawdą, jak również żelaznym argumentem przeciwników sprzętu Apple, należy przytoczyć fakt, że od teraz na wyposażeniu każdego użytkownika przenośnego komputera od Apple jest... sprężone powietrze, jako niezbędne akcesorium do regularnego czyszczenia klawiatur.

Apple kończy się co chwilę

A to, że Apple (i tym samym Tim Cook) popełniał błędy, aktualnie je popełnia i będzie popełniać, jest pewne jak to, że jutro wstanie słońce. Spójrzmy na kilka ostatnich najbardziej jaskrawych przykładów. Zacznijmy od sprzętu.

Apple wycofało się z produkcji AirPower. Mata ładująca kilka urządzeń naraz nigdy nie zobaczyła światła dziennego. Marketingowcy Apple pospieszyli się, prezentując półtora roku temu ten produkt, gdy jeszcze wydawało się, że wszystko zmierza w dobrym kierunku i będzie można rozwiązać wszystkie piętrzące się problemy techniczne. Tymczasem jednak nie udało się oszukać praw fizyki i Apple oficjalnie wycofało się z produkcji AirPower, mimo tego, że w instrukcji drugiej generacji AirPodsów ten produkt był już wymieniony.

Inny, niezwykle jaskrawy przykład to klawiatury nowych MacBooków wszystkich obecnych linii. Co prawda mamy już trzecią generację tych klawiatur, ale o awaryjności, w szczególności pierwszej serii, krążą legendy. Jako pewien dowcip, niestety będący prawdą, jak również żelaznym argumentem przeciwników sprzętu Apple, należy przytoczyć fakt, że od teraz na wyposażeniu każdego użytkownika przenośnego komputera od Apple jest... sprężone powietrze, jako niezbędne akcesorium do regularnego czyszczenia klawiatur.
I w końcu mamy prawdziwy „gwóźdź do trumny" Tima Cooka, jakim okazały się ostatnie kwartalne wyniki finansowe. Co prawda nikt już nie pamięta, że w tzw. kwartale świątecznym Apple zarobiło blisko 20 mld USD i padły rekordy sprzedaży iPadów, Maców, Akcesoriów i Usług. Wszyscy natomiast zapamiętali to, że sprzedano mniej iPhone'ów niż rok wcześniej, a Apple po raz pierwszy od wielu lat rozminęło się z własną prognozą. Oczywiście w dół.

Czy „za Jobsa było lepiej"?

Po takich „numerach" spora część obserwatorów zgodnie krzyczy, że „Jobs by do tego nie dopuścił" i Apple pozbawione wizjonera popełnia błędy, że firmą zarządzają księgowi, a nowe produkty absolutnie nie są rewolucyjne.

O produktach Apple wiele można powiedzieć, zarówno dobrego, jak i złego. Można być fanem starych komputerów Apple, starych systemów operacyjnych, czy też dla odmiany wskazywać na produkty konkurencji jako na te, które aktualnie wyznaczają trendy. Jest jednak pewien aspekt działalności Apple, który jest najbardziej wymierny ze wszystkich i w przypadku którego trudno kłócić się z rzeczywistością. Są to bieżące finanse tej firmy. Te natomiast są na takim poziomie, o którym Steve Jobs, nawet w ostatnich latach swojego życia, mógł tylko pomarzyć.

Nie da się ukryć, że patrząc przez pryzmat pieniędzy, to grupą interesariuszy Apple, która postrzega bieżącą sytuację spółki jako

o niebo lepszą niż za czasów Steve'a Jobsa, są inwestorzy giełdowi, akcjonariusze spółki Apple.

Spróbujmy zatem porównać to, jak dzisiaj wyglądają finanse Apple i podejście samej spółki do inwestorów giełdowych, a jak wtedy, gdy za sterami stał Jobs. Choć oczywiście należy zastrzec, że w ostatnich latach przed śmiercią Jobsa i tak operacyjnie zarządzał spółką Tim Cook. Kluczowe decyzje co do polityki finansowej podejmował jednak Steve Jobs.

> Steve Jobs umarł w październiku 2011 roku. W tym czasie cena jednej akcji Apple, w przeliczeniu na dzisiejszy kurs, wynosiła około 52 USD. (...) Aktualnie, gdy piszę te słowa w połowie kwietnia 2019 roku, kurs jednej akcji wynosi 200 USD.

W kierunku Wall Street

Steve Jobs umarł w październiku 2011 roku. W tym czasie cena jednej akcji Apple, w przeliczeniu na dzisiejszy kurs, wynosiła około 52 USD. Należy wyjaśnić, o co chodzi w sformułowaniu „w przeliczeniu". Otóż 2 stycznia 2014 roku miał miejsce split akcji Apple w proporcji 7:1 (siedem nowych akcji za jedną starą). Toteż wszystkie historyczne kursy akcji zostały podzielone przez siedem. Aby mieć porównywalność do dzisiejszych cen, należy posługiwać się właśnie takimi skorygowanymi cenami. Aktualnie, gdy piszę te słowa w połowie kwietnia 2019 roku, kurs jednej akcji wynosi 200 USD. Oznacza to, że wartość całej spółki wzrosła od tamtej pory około czterokrotnie. Jest tu jednak bardzo dużo przybliżeń w tym wnioskowaniu. Nie można tak po prostu podzielić dzisiejszej ceny akcji przez cenę historyczną, aby określić skalę wzrostu całej spółki. Ważnymi czynnikami utrudniającymi porównywalność kapitalizacji Apple, a także wyliczenie stóp zwrotu uzyskanych przez inwestorów w poszczególnych latach, są prowadzony przez Apple skup akcji własnych celem umorzenia oraz regularnie płacona dywidenda.

Dywidenda i buyback

W tym momencie dochodzimy do jednej z ważniejszych różnic między Steve'em Jobsem i Timem Cookiem – podejścia do finansów i akcjonariuszy spółki. Jobs był znanym przeciwnikiem dzielenia się zyskiem z akcjonariuszami lub też po prostu uważał, że Apple nie jest jeszcze na tym etapie rozwoju, żeby mogło zacząć dywidendę wypłacać.

Sytuacja zmieniła się o 180 stopni niespełna rok po śmierci Jobsa, kiedy to w sierpniu 2012 roku Tim Cook ogłosił, że od tej pory Apple będzie wypłacać kwartalną dywidendę. Tym samym Apple dołączyło do ogromnej większości spółek z amerykańskiej giełdy, które od dziesięcioleci wypłacają regularnie kwartalną dywidendę. Należy podkreślić, że w USA jest to wręcz tradycja. Spora część z nich czyni to od kilkudziesięciu lat, a jak dobrze poszukamy, to znajdziemy i takie, które robią to od ponad 100 lat. Przykładem takiej spółki jest Coca-Cola. Jest w USA cały segment spółek zwanych „dywidendowymi arystokratami". Są to spółki, które płacą nieprzerwanie od ponad 25 lat dywidendę i ani razu jej nie obniżyły. Zapewne jest to, z naszego polskiego punktu widzenia, trudne do uwierzenia, ale spółek w tym segmencie

jest całkiem sporo. Przykładem takiej spółki jest wspomniana wcześniej Coca-Cola, a także AT&T, Walmart, Procter & Gamble, Exxon Mobil czy też McDonald's.

Te spółki, które nie płacą dywidendy, można z kolei podzielić na dwie grupy. Pierwsza to spółki z problemami finansowymi, które walczą o to, aby w ogóle przetrwać, tak jak choćby robiło to Apple w końcówce lat 90. ubiegłego wieku. Druga grupa to młode spółki technologiczne, które dopiero co powstały i potrzebują ogromnych kapitałów na dalszy rozwój. W sierpniu 2012 roku najwyraźniej Tim Cook stwierdził, że Apple nie należy do żadnej z tych grup i że czas dołączyć do „starych" spółek z Wall Street, z których niemalże wszystkie bez wyjątku płacą dywidendę.

Od tamtej pory Apple wypłaca kwartalną dywidendę bez żadnej przerwy. Ani razu jej nie obniżyło, kilkukrotnie natomiast kwota dywidendy została podwyższona. Aktualnie co kwartał Apple wypłaca 73 centy na jedną akcję i przeznacza na to około 3,5 mld USD kwartalnie. Od 2012 roku Apple wypłaciło w formie dywidendy aż 78 mld USD. W przeliczeniu na jedną akcję wychodzi 14,55 USD. Oznacza to, że każdy inwestor, który kupił jedną akcję w dniu śmierci Steve'a Jobsa i zapłacił za nią 52 USD, otrzymał przez cały ten okres w gotówce 14,55 USD. A dodatkowo jedna jego akcja jest dzisiaj warta 200 USD.

78 mld USD gotówki wypłaconej przez Apple od 2012 roku w formie dywidendy robi wrażenie, ale kwota ta blednie w porównaniu z wielkością prowadzonego na szeroką skalę skupu akcji własnych.

78 mld USD gotówki wypłaconej przez Apple od 2012 roku w formie dywidendy robi wrażenie, ale kwota ta blednie w porównaniu z wielkością prowadzonego na szeroką skalę skupu akcji własnych. W tym samym okresie Apple skupiło z rynku i umorzyło akcje za około 247 mld USD. Dla porównania kapitalizacja Apple dzisiaj to około 939 mld USD.

Spółki prowadzą skup akcji własnych głównie wtedy, gdy zarząd i akcjonariusze danego podmiotu uznają, że akcje są niedowartościowane. Wówczas to, według ich oceny, za 1 dolara gotówki można kupić majątek, który jest wart więcej niż 1 dolara. To oczywiście uproszczenie, ale skup akcji własnych prowadzi do sytuacji, gdy dotychczasowi właściciele po umorzeniu skupionych akcji są właścicielami większej części majątku spółki. Efekt jest taki, że nie wydając ani grosza z osobistych portfeli, w przyszłości będą mieli zagwarantowany większy zysk przypadający na jedną akcję.

Taka sytuacja ma miejsce w Apple w sposób ciągły od 2012 roku. Bardzo często w związku z tym dochodziło do tego, że Apple pokazywało mniejsze zyski niż w poprzednich kwartałach, ale dzięki temu, że akcji na rynku było mniej (bo część została skupiona i umorzona), zysk przypadający na jedną akcję był większy. Taki mały ekonomiczny paradoks, ale jakże przyjemny dla akcjonariuszy Apple.

Można nie lubić Tima Cooka, można z rozrzewnieniem tęsknić za romantycznymi czasami Steve'a Jobsa, ale z gotówką w kieszeni z pewnością inaczej patrzy się na pewne rzeczy i inaczej ocenia CEO największej amerykańskiej spółki, jaką dzisiaj jest Apple.

#37
4/2019

ISSN: 2080-4776
Nr 4/2019(37)
www.myapple.pl
MyApple
4
zyn
Koniec
pewnej ery
fot. Gary Cohen / 2009 - cc

Koniec pewnej ery

Krystian Kozerawski

W jednym z poprzednich numerów MyApple Magazynu pisałem o Timie Cooku, porównując przy tym Apple do popularnego zespołu rockowego, w którym – w wyniku śmierci – zabrakło charyzmatycznego lidera i frontmana. Nowa osoba na tym miejscu, choćby i jeden z wieloletnich członków kapeli, będzie już zawsze porównywana i oceniania przez pryzmat tamtego artysty. Tak jest właśnie z Timem Cookiem, który moim zdaniem niesłusznie zbiera cięgi od niektórych komentatorów i użytkowników za to, że nie jest Steve'em Jobsem. Równie ważną i niemal tak ikoniczną postacią w zespole rockowym zwanym Apple jest Jonathan Ive. Ogłosił on właśnie swoje rychłe odejście. To zdecydowanie koniec pewnej ery w historii tej firmy, zapoczątkowanej właśnie powrotem Steve'a Jobsa w 1996 roku.

> Odchodzi osoba, która przez ostatnie ćwierć wieku (a nawet dłużej) wywierała największy wpływ na to, jak wyglądały poszczególne produkty, a nawet jak wyglądało Apple jako całość.

Jonathan Ive to ikona sama w sobie. Przepracował w Apple ponad 25 lat. Jego projekty były rewolucyjne, a na pewno przełomowe. Projektował takie kultowe urządzenia jak 20th anniversary Mac czy komputerek eMate, którego elementy wzornictwa przejął później pierwszy iMac. To dzięki niemu Maki znowu stały się sexy. Zaprojektował później różne modele komputerów Mac, iPodów, iPhone'ów, iPadów czy zegarek Apple Watch.

Choć Ive rozpoczął pracę w Apple przed powrotem Steve'a Jobsa, to został w pewnym stopniu na nowo przez niego odkryty. Jobs był nie tylko CEO, ale i sam decydował o projektach poszczególnych produktów. Po jego śmierci Ive stał się właściwie najważniejszą osobą w firmie. To on od tej pory decydował, jak mają wyglądać produkty, a być może także podejmował decyzje o tym, kiedy mogą ujrzeć światło dzienne i trafić na rynek.

Punktem krytycznym, zdaniem Marka Gurmana z Bloomberga, był projekt zegarka Apple Watch, nad którym prace miały być dla Ive'a wyczerpujące, a ostatni rok przed jego premierą najtrudniejszym. Po jego prezentacji w 2015 roku Ive zaczął ograniczać swój czas spędzany w biurze projektowym do kilku dni w tygodniu. Później zaczął pracować w San Francisco, gdzie mieszka, i wreszcie otworzył tam osobne studio projektowe Apple. To właśnie ono ma być podwaliną jego nowej firmy zwanej LoveFrom.

Trzy miesiące po premierze Apple Watcha Ive oficjalnie objął schedę po Jobsie, zajmując stworzoną dla niego pozycję Szefa Wzornictwa. Wcześniej tym szefem był po prostu Steve Jobs, CEO Apple, który nie potrzebował do tego żadnego dodatkowego tytułu. To oznaczało przeniesienie odpowiedzialności za pracę zespołu projektowego na podległe mu osoby.

Koniec pewnej ery

Niezależnie od tego, jak bardzo Apple i sam Jonathan Ive będą zapewniać, że dalej będą ściśle ze sobą współpracować, fakt pozostaje faktem. Odchodzi osoba, która przez ostatnie ćwierć wieku (a nawet dłużej) wywierała największy wpływ na to, jak wyglądały poszczególne produkty, a nawet jak wyglądało Apple jako całość. Oczywiście firma podjęła działania, by na tyle, na ile się da, zminimalizować negatywne skutki wizerunkowe tej decyzji. To dlatego w oświadczeniu Apple pojawiają się zapewnienia, że studio Ive'a - LoveFrom - będzie nadal projektować wybrane produkty dla Apple. Nikt jednak nie da gwarancji, że ta współpraca nie zakończy się po kilku latach z jednej lub drugiej strony.

Przyczyny rozstania mogą oczywiście leżeć głównie po stronie Ive'a, który faktycznie potrzebuje odpoczynku, emerytury, niezależności i możliwości zajęcia się innymi projektami. Nie można jednak wykluczyć, że także i samo Apple zdecydowało się na ten krok. Nie mam wątpliwości, że w relacjach pomiędzy zespołem projektowym Ive'a a kierownictwem firmy, która już dawno stała się globalną korporacją, zaczęło dochodzić do poważnych różnic zdań. Świadczyć o tym mogą odejścia z zespołu projektowego w ostatnich kilku latach.

Ścisłe kierownictwo operacyjne miało podobno wywierać coraz większy wpływ na prace projektowe, co z pewnością mogło rodzić frustracje. Zespół projektowy Jonathana Ive'a zaczął się w ostatnich latach kurczyć, żeby nie powiedzieć, że rozsypywać. Przynajmniej sześciu jego członków odeszło w ostatnich trzech latach.

Kolejnym źródłem frustracji mogły być też naciski ze strony kierownictwa na opracowywanie coraz to nowych rewolucyjnych produktów. Tych obecnie nie da się już prezentować co kilka lat. Smartfony i tablety dojrzały podobnie jak komputery, miejsca na innowacje jest tutaj coraz mniej.

> Jeśli firma nie znajdzie godnego następcy Ive'a i w pewnym stopniu nie pozwoli mu na równą niezależność, co Jony'emu właśnie, może stracić coś ulotnego, swego rodzaju duszę zaklętą w swoich produktach. A jest to rzecz bezcenna. Coś, czego tak strasznie pragną inni producenci elektroniki

Wreszcie też, o czym pisałem już krótko na MyApple.pl, wady konstrukcyjne choćby klawiatur we wszystkich najnowszych liniach MacBooków, czy inne mniejsze niedoskonałości wynikające z dążenia Ive'a do maksymalnego odchudzania MacBooków, mogły wzbudzić w kierownictwie firmy pewne niezadowolenie. Nieważne, czy za błędy odpowiedzialny był bezpośrednio sam Jonathan Ive, czy jego zespół projektowy, któremu poświęcał niewystarczającą ilość uwagi, wina mogła leżeć i tak po jego stronie.

Brak przywództwa

Sam fakt odejścia Jonathana Ive'a z Apple – bo nawet najcieplejsze słowa i deklaracje przyszłej współpracy nie zmienią tego, że rozstaje się on z tą firmą – nie musi być zły. Uważam, że zmęczenie Ive'a przejawiało się w niedoskonałościach produktów, a nawet wadach konstrukcyjnych - jak ta piekielna klawiatura o konstrukcji motylkowej. Uważam, że Ive ma prawo do emerytury, choćby we własnym studio projektowym. Jestem też zdania, że zmiana ta może wyjść Apple na dobre. Potrzeba nowej krwi, przewietrzenia.

To, co budzi nie tylko moje obawy, to fakt, że zespół projektowy Apple jest obecnie zależny od osób odpowiedzialnych za operatywność całego przedsiębiorstwa. Ten zespół szaleńców i buntowników (którym cześć dwadzieścia lat temu oddawało samo Apple) staje pod coraz większą presją ogromnej przecież korporacji, którą jest Apple. Jeśli firma ta nie znajdzie godnego następcy Ive'a i w pewnym stopniu nie pozwoli mu na równą niezależność, co Jony'emu właśnie, może stracić coś ulotnego, swego rodzaju duszę zaklętą w swoich produktach. A jest to rzecz bezcenna. Coś, czego tak strasznie pragną inni producenci elektroniki, którzy pod względem samej innowacyjności może i wyprzedzili już dawno Apple, ale ostatecznie brakuje im tej iskry.

Odejście Ive'a to dla Apple ogromne wyzwanie, ale i szansa. Czas pokaże, czy nie została zmarnowana.

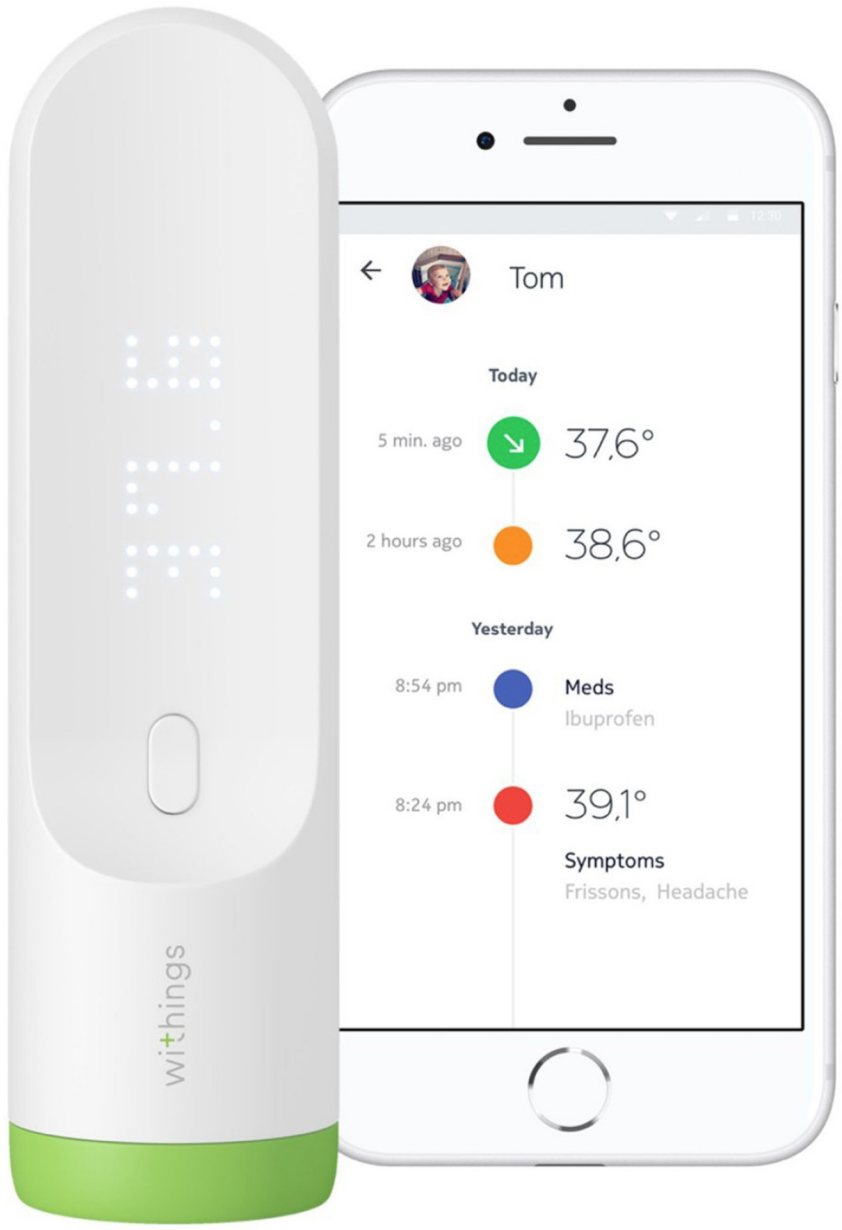
WITHINGS

Thermo

Termometr z technologią HotSpot Sensor™

Najprostszy sposób na dokładny, bezdotykowy pomiar temperatury

KUP TERAZ



Bezkontaktowy i prosty w obsłudze termometr zapewnia dokładne wyniki, dzięki 16 czujnikom na podczerwień. Wyniki są natychmiast widoczne na urządzeniu, a możliwość obsługi WiFi pozwala na przesyłanie pomiarów do dedykowanej aplikacji, w której przechowywana jest historia pomiarów całej rodziny. Withings Thermo posiada certyfikat medyczny. Pomiar temperatury jeszcze nigdy nie był równocześnie tak dokładny, szybki i łatwy.

#38
5/2019

ISSN: 2080-4776 Nr 5/2019(38) www.myapple.pl
MyApple
magazyn
Przejściówki,
klawiatury
i inny „postęp”

Od garażu do Apple Park

Marek Gawryłowicz

W lutym 2018 roku Apple oficjalnie zmieniło swój adres na One Apple Park Way, Cupertino, CA. Nowa siedziba firmy sprawia naprawdę imponujące wrażenie, zarówno ze względu na swój rozmiar, jak i charakterystyczny wygląd. Patrząc na potężną budowlę przypominającą statek kosmiczny i znajdujące się w jej wnętrzu tereny zielone, łatwo jest zapomnieć o tym, że mowa tu o firmie, której historia zaczęła się w skromnym garażu.

By Ezfb4q - Own work, CC BY-SA 4.0

W ciągu 43 lat swojego istnienia firma Apple wielokrotnie zmieniała siedziby, stopniowo przenosząc się do coraz większych budynków zdolnych pomieścić coraz więcej pracowników. Większość zajmowanych przez nią obiektów nie była wprawdzie tak charakterystyczna, jak wspomniany wcześniej garaż czy kampus Apple Park, co nie zmienia jednak faktu, że wszystkie stanowią ważny element jej historii. W poniższym artykule postaram się przybliżyć Wam główne siedziby firmy Apple, zaczynając od pierwszej, a kończąc na aktualnej.

Cała realna praca nad pierwszym komputerem marki Apple odbywała się jednak w siedzibie HP, gdzie pracował wówczas Wozniak. Mit pierwszej siedziby Apple utrwalił się jednak w świadomości fanów tak mocno, że do dziś miejsce to, zachowane wraz z domem rodzinnym Jobsa niczym skansen, pełni rolę atrakcji turystycznej.

2066 Crist Drive, Los Altos, CA

Garaż przy domu rodzinnym Steve'a Jobsa

Garaż przy domu rodzinnym Steve'a Jobsa to dla wielu fanów Apple miejsce legendarne. Teoretycznie to właśnie on stanowił pierwszą oficjalną siedzibę firmy założonej przez Jobsa, Wozniaka i Wayne'a, co dało początek mitowi o grupie młodocianych wizjonerów pracujących w prowizorycznych warunkach, by na zawsze odmienić oblicze branży komputerowej. Rzeczywistość była jednak prawdopodobnie zupełnie inna. Według Steve'a Wozniaka garaż ten był jedynie miejscem, w którym mogli oni spotkać się i porozmawiać w swobodnej, przyjacielskiej atmosferze. Cała realna praca nad pierwszym komputerem marki Apple odbywała się jednak w siedzibie HP, gdzie pracował wówczas Wozniak. Mit pierwszej siedziby Apple utrwalił się jednak w świadomości fanów tak mocno, że do dziś miejsce to, zachowane wraz z domem rodzinnym Jobsa niczym skansen, pełni rolę atrakcji turystycznej.

20863 Stevens Creek Boulevard, Cupertino, CA

Good Earth

Wraz z rozwojem firmy konieczne stało się jednak znalezienie prawdziwej siedziby. Mimo iż jedne z pierwszych materiałów promocyjnych komputera Apple II podawały w danych kontaktowych adres 770 Welch Road, Palo Alto, to jednak wiele wskazuje na to, że była to tylko lokalizacja tymczasowa. Pierwsza siedziba Apple z prawdziwego zdarzenia mieściła się natomiast pod adresem 20863 Stevens Creek Boulevard, Cupertino, CA. Jej przydomek - Good Earth - wziął się zaś od nazwy pobliskiej restauracji, w której zwykli się stołować pracownicy Apple.

Zespół Apple, który wówczas składał się z zaledwie kilkunastu osób, wprowadził się do swojej nowej siedziby w styczniu 1977 roku. Do swojej dyspozycji mieli oni trzy pomieszczenia. Pierwsze, największe, łączyło w sobie lobby i otwartą przestrzeń biurową. Co ciekawe, według wspomnień Marka Johnsona, jednego z pierwszych pracowników Apple, biurka Jobsa i Wozniaka znajdowały

się wówczas obok siebie - co niestety nie zdarzało się im już w kolejnych siedzibach. Pozostałe dwa pokoje przeznaczone były do prac nad komputerem Apple II, który był projektowany, testowany i składany bezpośrednio w siedzibie firmy. Jak nietrudno się domyślić, nie było to najbardziej efektywne przedsięwzięcie. Jak twierdzi Johnson, zwykle udawało im się złożyć od siedmiu do dziesięciu komputerów dziennie. Gdy jednego tygodnia udało im się wyprodukować aż 57 egzemplarzy, cały zespół zebrał się, by uczcić to osiągnięcie pamiątkową fotografią.

Zaledwie rok po wprowadzeniu się do swojej pierwszej oficjalnej siedziby Jobsa, Wozniaka i resztę zespołu czekała więc kolejna przeprowadzka, tym razem pod adres 10260 Bandley Drive, Cupertino, CA.

Ówcześni pracownicy Apple, Chris Espinosa, Bob Martinengo i Mark Johnson, wspominają Good Earth z nieskrywaną sympatią. W czterdziestą rocznicę przeprowadzki Espinosa - jeden z najstarszych pracowników Apple - opublikował w serwisie Twitter kilka wspomnień z tego dnia, opowiadając m.in. o grze wymyślonej przez Wozniaka, wykorzystującej wewnętrzną sieć telefoniczną. Johnson, który zajmował się składaniem komputerów Apple II, wspomina natomiast, iż ze względu na pracę w niewielkim zespole atmosfera w firmie była bardzo przyjazna, wręcz rodzinna. Martinengo, który również zajmował się składaniem komputerów, twierdzi zaś, że praca w Apple była wówczas po prostu dobrą zabawą.

10260 Bandley Drive, Cupertino, CA - Bandley 1

Ponieważ firma Apple rozwijała się bardzo prężnie, trzypokojowe Good Earth szybko przestało jej wystarczać. Zaledwie rok po wprowadzeniu się do swojej pierwszej oficjalnej siedziby Jobsa, Wozniaka i resztę zespołu czekała więc kolejna przeprowadzka, tym razem pod adres 10260 Bandley Drive, Cupertino, CA. Nowa siedziba, której nadano nazwę Bandley 1, różniła się od swojej poprzedniczki nie tylko rozmiarem, ale też sposobem zagospodarowania przestrzeni i organizacji pracy. Oprócz działów kluczowych dla funkcjonowania firmy, takich jak administracja, marketing, projektowanie czy produkcja, można było w niej znaleźć m.in. specjalny pokój do prezentacji jej produktów, salę konferencyjną oraz pokój socjalny. Największą różnicą było jednak to, że otwartą przestrzeń biurową zastąpiono mniejszymi, jedno lub dwuosobowymi biurami. Jobs i Wozniak, którzy w poprzedniej siedzibie pracowali obok siebie, znaleźli się zaś w przeciwległych częściach budynku.

Jak wspomina Johnson, Apple nagle przekształciło się z małego, dziwacznego startupu w dużą i dobrze prosperującą firmę, gdzie codzienna praca była traktowana ze znacznie większą powagą. Nie oznacza to jednak, że straciła ona po drodze swój charakter. Wprost przeciwnie, wraz z rozwojem firmy i powiększaniem kampusu o kolejne budynki, ekscentryczna strona Apple coraz bardziej dawała o sobie znać. Widać to było zwłaszcza po budynku Bandley 3, gdzie urzędował zespół odpowiedzialny za pierwszego Macintosha. To właśnie tam na maszcie powiewała piracka flaga, a w lobby stały różne przedmioty stanowiące według Jobsa przykład rzemieślniczej perfekcji, takie jak fortepian Bösendorfer czy motocykl BMW.

20525 Mariani Avenue, Cupertino, CA - Mariani 1

Budynek Mariani 1 stał się oficjalną siedzibą firmy Apple na początku lat osiemdziesiątych, niedługo po jej giełdowym debiucie, i był nią aż do roku 1993. Mimo iż pełnił on tę rolę przez tak długi czas, nie zapisał się w żaden znaczący sposób w historii firmy. Wynika to głównie z tego, iż była to siedziba jedynie w rozumieniu administracyjnym, natomiast prace nad najważniejszymi produktami z tego okresu nadal toczyły się w starszych budynkach. Można by wręcz rzec, że podczas gdy kampus, który wyrósł wokół Bandley 1, był wizytówką kreatywnej i ekscentrycznej strony Apple, Mariani 1 reprezentowało kryjące się za tym biurokratyczne, korporacyjne oblicze. Nie bez znaczenia jest też fakt, iż okres, w którym siedziba Apple mieściła się w Mariani 1, pokrywa się z okresem rządów Sculleya, który, delikatnie mówiąc, nie należy do najbardziej lubianych postaci z „mitologii" Apple, co z pewnością również przyczyniło się do częściowego wymazania tego miejsca z pamięci fanów. Dziś, gdyby nie sesja zdjęciowa autorstwa Diany Walker, w której Jobs pozował jej na tle wspomnianego budynku, oraz różnego rodzaju pamiątki, takie jak wizytówki Jobsa z adresem Mariani 1, łatwo byłoby kompletnie zapomnieć o tym, iż Apple kiedykolwiek miało tam swoją siedzibę.

Wspomniane wcześniej studio projektowe było pierwszym ściśle strzeżonym pomieszczeniem w Infinite Loop, jednak z czasem coraz większe części budynków stawały się dostępne tylko dla określonych grup pracowników.

One Infinite Loop, Cupertino, CA

Prace nad kolejną siedzibą Apple, znajdującą się w bliskim sąsiedztwie swojej poprzedniczki, rozpoczęły się w 1992 roku, a zakończyły zaledwie rok później. Był to kompleks sześciu budynków zaprojektowany w taki sposób, by przypominał kampus uniwersytecki. Nazwę Infinite Loop nadano mu nie tylko na cześć nieskończonych pętli używanych w programach komputerowych, ale też ze względu na fakt, iż wybudowana na jego potrzeby ulica w połączeniu z Mariani Avenue tworzyła zamknięty okrąg otaczający wszystkie budowle. Mimo iż Infinite Loop jest obecnie jednym z najbardziej rozpoznawalnych miejsc w historii Apple, przez pierwsze cztery lata funkcjonowania była to po prostu korporacyjna siedziba, jakich wiele w Krzemowej Dolinie. Sytuacja uległa zmianie dopiero w 1997 roku, kiedy to Steve Jobs po powrocie z „wygnania" postanowił rozbudować kampus i przekształcić go w siedzibę reprezentującą wizję założonej przez niego firmy.

Początkowo były to drobne zmiany, takie jak rozwieszenie plakatów motywacyjnych powiązanych z kampanią Think Different czy otworzenie własnej firmowej restauracji Caffé Macs, jednak z czasem doszły do nich większe, takie jak stworzenie nowego studia projektowego dla zespołu Ive'a czy przekształcenie części jednego z budynków w salę prób, gdzie w pocie czoła przygotowywano prezentacje sprzętu, które na zawsze zapisały się w historii Apple. Jobs zaczął też przywiązywać coraz większą wagę do kwestii ochrony tajemnic firmy. Wspomniane wcześniej studio projektowe było pierwszym ściśle strzeżonym pomieszczeniem w Infinite Loop, jednak z czasem coraz większe części budynków stawały się dostępne tylko dla określonych grup pracowników. Wiele osób, które pracowały wówczas w Apple, wspominało później, że w tamtym okresie praca w firmie stała

się dziwniejsza, trudniejsza i bardziej stresująca. Wszystkie te mniejsze i większe decyzje przyczyniły się jednak do sukcesów w postaci iPoda i iPhone'a - produktów, które ponownie wypchnęły Apple na szczyt.

> Infinite Loop powoli zaczynało przekształcać się w oczach świata z korporacyjnej siedziby w element ówczesnej popkultury. Regularnie pojawiali się tam artyści, sportowcy i różnego rodzaju celebryci, czasami przybywając w celach biznesowych, czasami towarzyskich, a czasami tylko po to, by pokazać się w tym nietypowym „modnym" miejscu.

Na początku dwudziestego pierwszego wieku, w okresie pomiędzy premierami obu wspomnianych produktów, Infinite Loop powoli zaczynało przekształcać się w oczach świata z korporacyjnej siedziby w element ówczesnej popkultury. Regularnie pojawiali się tam artyści, sportowcy i różnego rodzaju celebryci, czasami przybywając w celach biznesowych, czasami towarzyskich, a czasami tylko po to, by pokazać się w tym nietypowym „modnym" miejscu. Zdarzało się nawet, że wizyty składali politycy i zagraniczni dyplomaci, chcący spotkać się z Jobsem. Infinite Loop nieodmiennie przyciągało też do siebie fanów marki Apple, co zresztą robi do dziś, choć w nieco mniejszym stopniu. Nadal bowiem można tam znaleźć specjalny salon Apple Store, sprzedający różnego rodzaju pamiątkowe gadżety związane z firmą.

One Apple Park Way, Cupertino, CA

Apple Park

Mimo iż Steve Jobs dołożył wszelkich starań, by przekształcić Infinite Loop w perfekcyjną siedzibę odzwierciedlającą charakter założonej przez niego firmy, to jednak nigdy nie był on do końca zadowolony z efektów. Wielu z jego znajomych i współpracowników twierdziło później, że tak naprawdę nigdy nie lubił on tego kampusu, gdyż został wybudowany podczas jego nieobecności w Apple, przez co nie miał on żadnego wpływu na jego projektowanie. Jak twierdził Sculley, marzeniem Jobsa było stworzenie siedziby, w której odwiedzający czuliby się jak w technologicznym Disneylandzie. Nietrudno więc zrozumieć, dlaczego nie zachwycił go fakt, iż pod jego nieobecność Apple przeniosło się do miejsca przypominającej uniwersytecki kampus. Nie minęło więc dużo czasu, nim zaczął myśleć o budowie kolejnej siedziby, tym razem projektowanej od podstaw w zgodzie z jego wizją.

Pierwsze kroki w tym kierunku podjęto w 2006 roku, kiedy to Apple zakupiło dziewięć działek oddalonych o milę od Infinite Loop. Pomysłodawcami wyglądu nowej siedziby byli Jobs i Ive, zaś za jej szczegółowy projekt odpowiadał słynny brytyjski architekt Norman Foster, który przez pięć lat ściśle współpracował z Ive'em, dopracowując wszystko w najmniejszych szczegółach. W czerwcu 2011 roku Steve Jobs oficjalnie zaprezentował projekt nowej siedziby, niemal natychmiast ochrzczonej przez media jako „statek kosmiczny", ze względu na charakterystyczny kształt (nazwa Apple Park została jej nadana dopiero

kilka miesięcy przed zakończeniem budowy). Niestety, było to jego ostatnie publiczne wystąpienie. Jobs nie dożył rozpoczęcia prac nad nową siedzibą - zmarł w październiku tego samego roku. Budowa rozpoczęła się dopiero dwa lata później, a pierwsi pracownicy Apple wprowadzili się do nowej siedziby w kwietniu 2017. Apple ostatecznie zmieniło swój adres na One Apple Park Way, Cupertino, CA w lutym 2018 roku, co wiązało się też z przeniesieniem tam większej liczby pracowników. Oficjalna ceremonia otwarcia, połączona z imprezą upamiętniającą Jobsa, odbyła się jednak dopiero w maju 2019 roku.

Trudno odgadnąć, czy Jobs byłby zadowolony z ostatecznego efektu. Apple Park to bez wątpienia zapierająca dech w piersiach konstrukcja, która w niczym nie przypomina typowych korporacyjnych siedzib, dokładnie tak jak chciał tego współzałożyciel Apple. Z drugiej strony trudno nie oprzeć się wrażeniu, że jako wieczny perfekcjonista miałby on co do niej kilka uwag, a być może nawet powstrzymałby Ive'a przed wstawianiem wszędzie szklanych drzwi, które już w pierwszych dniach sprawiały problemy, prowadząc do licznych wypadków. Niewykluczone też, że dzień po wprowadzeniu się do nowej siedziby zacząłby już snuć plany na temat następnej, większej, lepszej i bardziej nowoczesnej. Tak czy inaczej, jakiekolwiek zdanie na temat Apple Park miałby Jobs, nie zmieniłoby to faktu, iż jest to najbardziej imponująca siedziba w historii firmy. Pozostaje więc mieć nadzieję, że zapisze się ona w niej jako miejsce, w którym powstał kolejny rewolucyjny produkt spod znaku nadgryzionego jabłka.

By Daniel Lu - Own work, CC BY-SA 4.0

W okowach abonamentów

Michał Masłowski

W ostatnich latach mieliśmy okazję zobaczyć, jak zmienia się model płacenia za treści z internetu. Poprzez sformułowanie treści rozumiem wszystko to, co pobieramy z internetu, a więc muzykę, filmy, zdjęcia, książki, a także aplikacje, jak również różnego rodzaju usługi.

> ...niezbyt podobała mi się perspektywa powolnego wypełniania swojego domu kolejnymi stertami zbierających kurz kolorowych zeszytów. Z lekkim bólem serca, ale za to o wiele czystszym mieszkaniem i pełniejszym portfelem, postanowiłem więc rozejrzeć się za cyfrową alternatywą.

Jeszcze kilka lat temu wszystko kupowaliśmy osobno. Chcieliśmy posłuchać muzyki, kupowaliśmy płytę ulubionego wykonawcy w iTunes. Gdy wyszedł nowy film, to albo wypożyczaliśmy ten film na 48 h, albo kupowaliśmy go na zawsze. Programy komputerowe? Tu jak świat stary kupowało się je również na zawsze, najpierw na płytach, potem ze stron producentów. Z tym „na zawsze" był oczywiście problem. Bo o ile można sobie wyobrazić, że kupiona płyta z muzyką ulubionego wykonawcy przetrwa kilkadziesiąt lat i utworu nagranego w latach 80. ubiegłego wieku będziemy bez przeszkód słuchać do późnej starości (podobnie ma się rzecz np. ze starymi filmami czy książkami), to z programami komputerowymi już tak różowo nie jest. Otóż kupione dzisiaj najczęściej działają tu i teraz na konkretnym systemie operacyjnym, na konkretnym sprzęcie. Trudno dziś wyobrazić sobie sytuację, gdy oprogramowanie kupione z licencją „life time" w latach 90. teraz na czymkolwiek zadziała.

Co by jednak nie było, wszystko kupowaliśmy jednorazowo i przynajmniej żyliśmy w takiej ułudzie, że mamy to na zawsze. Tak było jeszcze może z 10 lat temu. Mało tego, 5 lat temu ten model dystrybucji treści był dominujący. Minęło te kilka lat, jesteśmy w 2019 roku i sytuacja jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zmieniła się całkowicie. Jeszcze kilka lat temu wszyscy z dużą podejrzliwością patrzyli na Spotify, który przecierał szlaki dystrybucji muzyki w formie abonamentu. I wszyscy zadawali sobie pytanie, czy to się uda? Tymczasem od około 2015 roku mamy do czynienia z sytuacją, w której przychody branży muzycznej po ewidentnej zapaści, trwającej bez przerwy od 2000 roku, ciągle rosną. A odpowiada za to właśnie płatny streaming.

Ja traktuję to jako dowód na to, że ten eksperyment się udał, płatna dystrybucja muzyki w formie abonamentu jest dochodowa. Nie ma już drogi wstecz. Nikt już nie wróci do tradycyjnej dystrybucji w formie zapłać raz i możesz słuchać do nieskończoności (to się cały czas dzieje, ale mam wrażenie, że dni tego sposobu są policzone).

Jednym z ostatnich bastionów tradycyjnej dystrybucji treści i jednorazowej płatności jest oprogramowanie, w tym gry. Choć i tutaj widać coraz większe wyłomy w murze. Sygnał do zmian dali jedni z największych producentów oprogramowania na świecie – Microsoft i Adobe. Ten pierwszy, dzięki swojej flagowej usłudze Office 365, został największą giełdową spółką na świecie

Skoro tak można sprzedawać muzykę, to czemu nie sprzedawać tak pozostałych treści. Filmy? To oczywiste, płatna subskrypcja. Książki? O! Tu bym się zatrzymał, mam wrażenie, że książki są jednym z ostatnich bastionów konserwatywnego kupowania treści. Są co prawda firmy typu Legimi, które próbują sprzedawać abonament na czytanie książek, ale póki co, nie jest to upowszechnione na skalę światową. O usługach typu miejsce na serwerze pocztowym czy dysku w chmurze już nawet nie wspominam. Tego typu usługi od zawsze, od momentu powstania są sprzedawane w abonamencie. Jednym z ostatnich bastionów tradycyjnej dystrybucji treści i jednorazowej płatności jest oprogramowanie, w tym gry. Choć i tutaj widać coraz większe wyłomy w murze. Sygnał do zmian dali jedni z największych producentów oprogramowania na świecie – Microsoft i Adobe. Ten pierwszy, dzięki swojej flagowej usłudze Office 365, został największą giełdową spółką na świecie (aktualna wycena Microsoftu przekracza 1 bln dolarów). Drugi od wielu lat dystrybuuje swój pakiet Adobe Creative Cloud tylko w formie abonamentu. Skoro tak, skoro najwięksi udowodnili, że tak się da i to działa, to także coraz mniejsi deweloperzy próbują sprzedawać swoje oprogramowanie w modelu abonamentowym. Dość wymienić tu kilka popularnych programów na Maca takich jak 1Password, TextExpander, czy w końcu choćby prosty edytor tekstu Ulysses. Warto w tym miejscu wspomnieć także o usłudze Setapp w cenie 10 dolarów miesięcznie, dzięki której mamy dostęp do ponad 150 aplikacji.

Za rogiem, co tylko potwierdza tendencję, że za chwilę wszystko będziemy kupować w abonamencie, są nowe usługi Apple. Z istotnych nowości od jesieni w abonamencie będziemy kupowali gry, artykuły prasowe czy też filmy.

Nie ma drogi wstecz, nie ma także drogi na skróty. Przygotujmy się już dzisiaj na to, że już za chwilę będziemy włączać nasze urządzenia, które, gdy nie zapłacimy kilkuset złotych miesięcznie za różne usługi, do niczego nie będą się nadawały. O pardon, będzie można za darmo przeglądać internet i to nie cały, tylko tę darmową część z nic niewartymi artykułami. Te nieco bardziej wartościowe już dzisiaj są za pay-wallem i krzyczą do nas „Chcesz przeczytać? Wykup subskrypcję już dzisiaj!”.

Przyznam się, że ta zmiana zaszła szybciej, niż się spodziewałem. Przy okazji warto zadać sobie pytanie, dlaczego do tego doszło dopiero teraz, a nie np. 10 lat temu. Odpowiedź wydaje się w miarę prosta. Po pierwsze potrzebowaliśmy powszechnego dostępu do internetu, w tym dostępu mobilnego. A ten ostatni uzyskaliśmy dopiero w 2007 roku, gdy Steve Jobs pokazał światu pierwszego iPhone'a. Prędkości internetu musiały wzrosnąć, co z kolei pozwoliło na przesyłanie znacznych ilości danych na żądanie.

Kompletne lekceważenie wieloletnich, lojalnych klientów. Często bardziej opłaca się rozwiązać umowę i wejść z ulicy jako nowy klient, bez żadnej historii, niż przedłużyć umowę, która trwa już np. 10 lat. Starym klientom te firmy mówią wprost: „Już cię złowiliśmy, mamy z tobą podpisany cyrograf, nic extra od nas nie dostaniesz".

Drugi czynnik to oczywiście postęp technologiczny. Te wszystkie usługi musiały zostać wymyślone, napisane, i przez lata, wraz z rozwojem sprzętu i systemów operacyjnych, dorastały. Dopiero dzisiaj możemy mówić o tym, że tak naprawdę mamy do czynienia z pierwszą generacją działających usług w modelu abonamentowym. Aż trudno wyobrazić sobie, jak będą wyglądały ich kolejne ewolucje za 10 czy 20 lat.

Telekomy i telewizje satelitarne dalej w XX wieku

Przy okazji, skoro rozmawiamy o abonamentach za wszystko, co tylko możliwe, warto przyjrzeć się metodom, w jaki dostawcy treści walczą w internecie o klienta, jak zachęcają go do swoich usług i jak bardzo te sposoby różnią się od metod stosowanych przez podmioty, które w tej branży działają od lat i wydaje się, że powinny mieć to opanowane do perfekcji. Myślę tu konkretnie o telekomach i dostawcach telewizji satelitarnej, a więc o podmiotach istniejących na rynku grubo ponad 20 lat.

Spójrzcie, z jaką zaciekłością te firmy walczą o klienta. Jednej rzeczy, której nauczyły się przez te 20 lat, jest to, że o użytkownika regularnie płacącego abonament trzeba powalczyć. Co robią zatem? Rozdają telefony za złotówkę, nie każą płacić abonamentu przez pierwsze kilka miesięcy, dają dekodery niemalże za darmo itd. Wszystko po to, aby klient podpisał umowę i grzecznie co miesiąc płacił abonament przez kolejne lata. Niestety sposób ich postępowania jest tragiczny i wszyscy znani mi operatorzy telefonii komórkowej czy też dostawcy telewizji satelitarnej popełniają mnóstwo poważnych błędów, czym zrażają do siebie młodych ludzi, przyzwyczajonych w internecie do zupełnie innego standardu świadczonych usług. Wymieńmy choćby kilka:

- Kompletne lekceważenie wieloletnich, lojalnych klientów. Często bardziej opłaca się rozwiązać umowę i wejść z ulicy jako nowy klient, bez żadnej historii, niż przedłużyć umowę, która trwa już np. 10 lat. Starym klientom te firmy mówią wprost: „Już cię złowiliśmy, mamy z tobą podpisany cyrograf, nic extra od nas nie dostaniesz".

- Proces zakładania konta, podpisywania nowej umowy jest czasochłonny i niewygodny.

To wszystko trwa, wymaga często spaceru do punktu obsługi klienta, weryfikacji dokumentów potwierdzających tożsamość, podpisania fizycznie umowy, w przypadku telewizji satelitarnej umawiania się na przyjazd jakiegoś technika w razie konieczności itd. Od momentu, gdy klient powie „chcę!", do momentu, gdy zacznie korzystać z usługi, mija często wiele dni. Idealny czas, podczas którego klient akurat zdąży się rozmyślić. Odpowiedzmy sobie teraz na pytanie, ile czasu upływa od momentu decyzji, że chcemy obejrzeć jakiś serial np. na Netfliksie, do momentu, w którym klikamy play.

„jeden klik i jesteśmy klientem, drugi klik i już tym klientem nie jesteśmy". Walczą o klientów jakością usług, a nie rzucają kłody pod nogi, jakbyśmy się jednak rozmyślili. Wręcz przeciwnie, proces rezygnacji z usługi, z abonamentu jest niezwykle prosty. Ma wręcz wyrobić w użytkowniku dobre wspomnienie.

- Z kolei rozwiązanie istniejącej umowy to prawdziwa gehenna i tor przeszkód dla obecnych klientów. Kto raz przeszedł proces rozwiązania umowy z pewnym czołowym dostawcą telewizji satelitarnej w Polsce, już nigdy więcej nie da się skusić na żadną promocję, na żadną umowę, choćby dawali wszystko za darmo na 5 lat. Tymczasem wiele znanych mi usług internetowych, np. konkurencyjni wobec tradycyjnych dostawców telewizji Netflix, HBO czy Amazon Prime, działa w myśl zasady „jeden klik i jesteśmy klientem, drugi klik i już tym klientem nie jesteśmy". Walczą o klientów jakością usług, a nie rzucają kłody pod nogi, jakbyśmy się jednak rozmyślili. Wręcz przeciwnie, proces rezygnacji z usługi, z abonamentu jest niezwykle prosty. Ma wręcz wyrobić w użytkowniku dobre wspomnienie. Wszystko po to, że gdyby ten chciał wrócić i ponownie kupić daną usługę, to zawsze będzie pamiętał, że w razie czego może bez problemów zrezygnować.

Dostosuj się albo zgiń

Świat zmienia się szybciej, niż nam się wydaje. Coś, o czym w ogóle nie myśleliśmy 5-10 lat temu, teraz staje się faktem. Do abonamentów, czy je lubimy, czy nie, musimy zacząć przyzwyczajać się już teraz i uwzględniać je w naszym domowym budżecie. Z kolei ci, którzy nie będą tego potrafili zrozumieć, i albo będą działali w starym modelu sprzedaży usług, albo nie zrozumieją, jakiego poziomu usług pragną użytkownicy, znikną z rynku szybciej, niż się spodziewamy. Natomiast ci użytkownicy, którzy nie zaakceptują nowych zasad, będą przez nasze dzieci postrzegane tak, jak my dzisiaj patrzymy na naszych dziadków, niepotrafiących posługiwać się internetem.

#39
6/2019

ISSN: 2080-4776 Nr 6/2019(39) www.myapple.pl
MyApple
magazyn
6
Jak ryba
w wodzie?

Ryba wyjęta z wody,

czyli o uzależnieniu od ekosystemu Apple

Krystian Kozarewski

Co jakiś czas pytany jestem przez podcasterów czy blogerów z innych redakcji o to, czego używam i z jakich usług korzystam. Od lat jest to ekosystem Apple złożony nie tylko z komputerów Mac, iPadów, iPhone'ów i przystawki Apple TV, ale także z różnego rodzaju akcesoriów, komunikujących się z nimi za pomocą platformy HomeKit, i usług oferujących m.in. cyfrowe treści (a więc App Store, Apple Music i Apple TV, dawniej iTunes Filmy), dostęp do poczty i synchronizację plików za pośrednictwem chmury iCloud zarówno pomiędzy systemami, jak i wieloma aplikacjami. Wszystko to opiera się na mojej cyfrowej tożsamości Apple, czyli Apple ID.

Dzięki temu wszystko to działa wygodnie i sprawnie. Mogę sterować moim domem za pomocą Siri, kupować filmy, które następnie oglądam na różnych urządzeniach właściwie wszędzie tam, gdzie mam dostęp do internetu, słuchać muzyki w podobny sposób, archiwizować robione iPhone'em zdjęcia, odbierać i wysyłać maile. Zdaję sobie sprawę, że właściwie całe moje cyfrowe życie opiera się na ekosystemie Apple, a już niebawem - wraz z nowymi funkcjami iCloud (udostępnianie folderów) - zrezygnuję zapewne z szerszego korzystania z niezależnej chmury plików, czyli z Dropboksa. Rozwiązanie to jest na pewno wygodne, czy jednak bezpieczne z punktu widzenia użytkownika? Nie chodzi mi tutaj o zagrożenia czające się w sieci, o przestępców próbujących wykraść moje wrażliwe dane, ale o uzależnienie się od jednej firmy i tak naprawdę jednego konta Apple ID, które firma w pewnych okolicznościach może po prostu zablokować.

> W jednej chwili stracił on dostęp do swoich filmów i muzyki, na które od 2005 roku wydał ponad 15 tysięcy dolarów,

Ban od Apple

Muszę przyznać, że przez lata nie zdawałem sobie z tego - tak oczywistego – faktu sprawy. Otrzeźwiałem dopiero po przeczytania artykułu Luke'a Kurtisa, jednego z redaktorów serwisu Quartz , który podobnie jak ja opierał się w całości na ekosystemie Apple, kręcącym się wokół konta Apple ID. To ostatnie pewnego dnia zostało zablokowane. Powodem było zrealizowanie karty upominkowej pochodzącej podobno z kradzieży, choć nabytej przez niego całkowicie legalnie. W jednej chwili stracił on dostęp do swoich filmów i muzyki, na które od 2005 roku wydał ponad 15 tysięcy dolarów, a także plików trzymanych w chmurze, zdjęć, danych z kalendarza i do aplikacji, które synchronizowały swoje dane przez iCloud.

Nie ukrywam, że wspomniana wyżej suma zrobiła na mnie największe wrażenie. Ja wydałem w tym sklepie znacznie mniej. Moja kolekcja filmów w iTunes liczy kilkadziesiąt pozycji. Liczba zdjęć trzymanych w iCloud sięga już jednak kilkudziesięciu tysięcy.

Do Bydgoszczy będę jeździł...

W tradycyjnych, analogowych sklepach i punktach usługowych otrzymujemy to, za co płacimy, na własność. Jeśli sklep, np. księgarnia czy market mediowy przestanie istnieć, to książki, płyty DVD czy Blue Ray z filmami i grami nie znikną nam z półki. Nawet jeśli w jakimś sklepie, z bardzo różnych powodów, znajdziemy się na liście nieobsługiwanych klientów, możemy się postawić i rzucić na pożegnanie cytatem „do Bydgoszczy będę jeździł...” z filmu „Co mi zrobisz, jak mnie złapiesz”. Możemy wszak pójść do każdego innego sklepu, bo to, co kupiliśmy w tym, do którego nas więcej nie wpuszczą, i tak znajduje się u nas na półce.

W przypadku multimediów zakupionych w iTunes Store tak jednak nie jest. Jeśli nasze konto zostanie zablokowane, możemy – przynajmniej na jakiś, często dłuższy czas – pożegnać się z całą naszą biblioteką, na którą jako lojalni klienci moglibyśmy przez lata wydać nawet tysiące złotych. Jeśli nawet nieświadomie złamiemy umowę z Apple, to tym

właśnie może się skończyć. Wtedy tak naprawdę wiele zależy od tego, na kogo trafimy i jaką mamy siłę przebicia.

Redaktor Quartz walczył o odblokowanie swojego Apple ID i dostępu do kupionych przecież przez niego treści przez dwa miesiące. Odbijał się od różnych szczebli pomocy technicznej, a także osób odpowiedzialnych w Apple za bezpieczeństwo. Sprawa była właściwie beznadziejna, do momentu, kiedy napisał do Tima Cooka, przedstawiając się jako redaktor tego popularnego bloga. I choć sam CEO Apple nie odpisał, to jego konto zostało wkrótce odblokowane, otrzymał nawet przeprosiny od firmy z wyjaśnieniami. Apple oświadczyło, że jego przypadek pozwoli na usprawnienie całego procesu, by w przyszłości podobne sytuacje nie miały już miejsca.

Co by było, gdyby na jego miejscu był ktoś mniej znany, ktoś, kto nie ma pewnego publicznego posłuchu - ktoś, kto nie wywoła tzw. „kryzysu w mediach społecznościowych”? Pewnie skończyłoby się na odpowiedzi Apple, że użytkownik złamał umowę i tyle. Owszem, można by z tym iść do sądu i pewnie miałoby się szansę wygrać. Kurtis był pozbawiony dostępu do swojego konta przez dwa miesiące. W przypadku batalii sądowej na pewno trwałoby to znacznie dłużej. W tym czasie użytkownik po prostu pozbawiony byłby dostępu do swoich plików w chmurze oraz kupionych przez siebie treści multimedialnych (abonament na Apple Music można odnowić na nowym koncie lub przenieść się do Spotify, Tidala lub innego podobnego serwisu).

Windykacja w stylu Apple

Blokowanie dostępu do kupionych treści wykorzystywane jest przez Apple także w innych sytuacjach, np. kiedy opłata kartą w którymś ze sklepów w ramach tego samego Apple ID nie powiedzie się ze względu na zbyt małą ilość środków na powiązanym z nią koncie bankowym. Zwykle trzeba wtedy zaktualizować dane karty w ustawieniach profilu. Na ten czas dostęp do kupionych filmów także może być ograniczony. Taka sytuacja zdarzyła mi się kilka razy w ostatnich latach, kiedy zapomniałem doładować kartę do zakupów internetowych, za pomocą której płacę w iTunes Store.

Cena wygody

Oczywiście takie przypadki nie są masowe i każdy może zakładać, że raczej nic takiego go nie spotka. Zalety ekosystemu Apple są niepodważalne - łatwy i szybki dostęp do treści multimedialnych, plików i usług właściwie z każdego urządzenia. Wygodniej i szybciej jest kupić film w iTunes Store i móc go obejrzeć w Full HD lub w 4K HDR na odpowiednim urządzeniu niż pójść do marketu mediowego czy salonu prasowego, by znaleźć odpowiednią płytę Blue-ray . Do tego jeszcze potrzebujemy specjalny odtwarzacz, którego przecież nie spakujemy do kieszeni, tak jak naszego iPhone'a. Moje poczucie wygody i bezpieczeństwa zostało jednak zaburzone. Czas pomyśleć o dywersyfikacji, a przynajmniej o tym, gdzie kupować filmy, tak by mieć do nich dostęp zawsze i wszędzie. Trzeba bowiem pamiętać, że konto użytkownika we własnym sklepie, wraz z kupionymi przez niego filmami, zablokować może także inny dostawca tego typu usług.

iPhone Pro?

Nie, dziękuję. Wolałbym iPhone'a Classic!

Marek Gawryłowicz

1 kwietnia 2017 roku na łamach serwisu MyApple pojawiła się informacja o planowanej reedycji pierwszego modelu iPhone'a. Wiadomość ta była oczywiście primaaprilisowym żartem, jednak dała ona początek kilku ciekawym dyskusjom dotyczącym tego, jak taki nowy-stary iPhone mógłby w rzeczywistości wyglądać. Na jakim systemie operacyjnym by działał? Ile by kosztował? Jakie miałby parametry? I najważniejsze: czy ktoś w ogóle chciałby kupić taki telefon?

> Sama idea wydawała mi się irracjonalna, bo wszak Apple jest firmą starającą się iść ciągle do przodu...

Przyznam szczerze, że gdy wspomniany tekst ujrzał światło dzienne, nawet przez chwilę nie traktowałem poważnie pomysłu odświeżania pierwszego iPhone'a. Sama idea wydawała mi się irracjonalna, bo wszak Apple jest firmą starającą się iść ciągle do przodu (ślimaczym tempem, ale jednak), konsekwentnie i bez mrugnięcia okiem zastępując stare rozwiązania nowymi (czy nam się to podoba, czy nie, tak jak w przypadku złącza słuchawkowego, przycisku Home i Touch ID). Sentymentalne patrzenie w przeszłość i wskrzeszanie starych produktów po prostu nie pasuje do jej obecnego wizerunku i charakteru. Niemniej jednak od jakiegoś czasu coraz częściej myślę o tym, że gdyby Apple rzeczywiście zdecydowało się odświeżyć któryś ze swoich starszych modeli (niekoniecznie pierwszego iPhone'a, ale np. 3GS lub 4S), prawdopodobnie nabyłbym go zaraz po premierze. O dziwo myśl tę w mojej głowie zaszczepiło... Nintendo.

Nawet jeśli ktoś nie śledzi rynku konsol do gier, zapewne obiła mu się o uszy seria Nintendo Classic Mini, w której skład wchodzą dwie reedycje klasycznych konsol tej firmy z lat 80. i 90. ubiegłego wieku. Wypuszczone na rynek w 2016 i 2017 roku zrobiły wokół siebie ogromne zamieszanie, znikając z półek sklepowych w zawrotnym tempie. Firmie Nintendo udało się bowiem uchwycić odrobinę nostalgicznej magii konsol z tamtych lat i zamknąć ją w formie gadżetów przystosowanych do potrzeb współczesnych odbiorców. Każda z nich daje więc użytkownikowi tę najprzyjemniejszą część obcowania z konsolą retro (granie w klasyczne gry za pomocą sprzętu przypominającego oryginał z tamtych lat), jednocześnie eliminując wszelkie niedogodności, które wiązałyby się z korzystaniem z ich oryginalnych wersji (problemy z dostępnością samej konsoli, gier i akcesoriów, problemy z podłączeniem do współczesnych telewizorów, brak opcji zapisania gry w każdym momencie etc.). Niedługo po tym, jak pierwszy raz zobaczyłem miniaturkę NES-a, przypomniał mi się primaaprilisowy żart dotyczący reedycji pierwszego iPhone'a. Tym razem jednak pomysł ten nie wydawał mi się już taki głupi.

Wpis o powrocie na rynek pierwszego iPhone'a sprawdził się tak dobrze jako żart primaaprilisowy, gdyż większość osób, czytając go, od razu wyobrażała sobie te stada „owiec", „hipsterów" i „cebulaków", które od razu pobiegłyby kupić przestarzały telefon tylko dlatego, że to iPhone. Łatwo przez to kompletnie przeoczyć fakt, że gdyby Apple zrobiło z pierwszym iPhone'em to, co Nintendo ze swoimi klasycznymi konsolami, taki model mógłby się okazać idealną propozycją dla wielu osób. Wbrew powszechnie panującej opinii nie wszyscy klienci Apple bezmyślnie rzucają się na każdy nowy produkt, który wypuści ta firma. Przeciwnie - wielu z nich zdecydowało się nie kupować nowszych modeli iPhone'ów, gdyż nie podoba im się kierunek, w którym się one rozwijają.

> ...wyprodukowanie takiego modelu wymagałoby ogromnych dodatkowych nakładów pracy i pieniędzy, większość klientów oczekiwałaby, że będzie on tańszy...

Sam zaliczam się do grona osób, które preferują starsze iPhone'y nie ze względu na nostalgię czy sentyment, lecz po prostu dlatego, że w obecnej ofercie Apple nie mogę znaleźć modelu, który by mi się podobał. Nie lubię dużych smartfonów, Face ID do mnie nie przemawia i chociaż w pełni rozumiem, dlaczego Apple zrezygnowało ze złącza słuchawkowego, to jednak mimo wszystko wolałbym je mieć w swoim telefonie. Największy problem stanowi jednak dla mnie to, że choć każda kolejna wersja iPhone'a może pochwalić się lepszymi parametrami od swojej poprzedniczki - wydajniejszym procesorem, lepszym aparatem itd. itp. - moje potrzeby nie ewoluują wraz z nimi. Jeśli chodzi o smartfony, nie jestem „power userem". Używam ich niemal wyłącznie do dzwonienia, odbierania i wysyłania wiadomości, słuchania muzyki i audiobooków oraz przeglądania newsów za pomocą czytnika RSS. Żadna z tych czynności nie potrzebuje najnowszego super wydajnego procesora, które Apple tak zachwala podczas prezentacji każdego kolejnego modelu. Czułbym się więc po prostu głupio, kupując smartfon, którego jedyną zaletą (przynajmniej z mojego punktu widzenia) są mocniejsze parametry, a następnie wykorzystując go do zadań, z którymi poradziłby sobie stareńki 4S. Ktoś powie „Jak nie pasują Ci nowe iPhone'y, kup smartfon z Androidem". Dziękuję, nie skorzystam. Lubię iOS i to, jak smartfony z tym systemem integrują się z innymi urządzeniami i oprogramowaniem, z którego korzystam. Póki mam możliwość, nie zamierzam z tego rezygnować.

Na chwilę obecną jedynym wciąż powszechnie dostępnym na rynku modelem pasującym do moich wymagań jest więc iPhone SE. Wprawdzie od dawna nie da się go już kupić bezpośrednio od Apple, jednak nadal można go bez większego problemu dostać w sklepach. Niestety, taki stan rzeczy nie będzie trwał wiecznie, a jak na razie nic nie wskazuje na to, by Apple miało w planach kolejną wersję tego modelu. Wprawdzie plotki na jej temat krążą po sieci już od przynajmniej dwóch lat, dotąd nie znalazły żadnego potwierdzenia w rzeczywistości. Projekt iPhone'a SE 2 jest bowiem sprawą bardzo problematyczną. Apple nie może pozwolić sobie, by smartfon ten zbyt mocno odstawał od pozostałych nowych modeli, bo wyglądałoby to jak przyznanie się do tego, że niektóre z wprowadzonych w nich zmian nie były dobrym pomysłem. Oznacza to, że Apple musiałoby m.in. wyprodukować mniejszy ekran bezramkowy z zaokrąglonymi brzegami, wymyślić sposób na zmniejszenie

„notcha" (bo wcięcie takich samych rozmiarów na znacznie mniejszym ekranie wyglądałoby tragicznie) i upchnąć z tyłu wystający podwójny aparat. Jednocześnie mimo iż zaprojektowanie i wyprodukowanie takiego modelu wymagałoby ogromnych dodatkowych nakładów pracy i pieniędzy, większość klientów oczekiwałaby, że będzie on tańszy od pozostałych wariantów... bo przecież jest mniejszy. Jakby tego było mało, nawet jeśli Apple zrobiłoby to wszystko, sporo spośród osób czekających na nowego SE (w tym piszący te słowa, bo jako klient wierny firmie od lat czuję, że mam prawo wybrzydzać) i tak narzekałoby na zmiany w stosunku do poprzedniego modelu - brak złącza słuchawkowego, Touch ID itd. itp.

> Nawet jeśli nie będzie to oficjalna reedycja pierwszego iPhone'a, to przynajmniej będzie to jego pierwszy od wielu lat prawdziwy duchowy spadkobierca

iPhone Classic, bo taką mało kreatywną nazwę nadałem swojej wymyślonej reedycji pierwszego iPhone'a (choć równie dobrze mogłaby to być reedycja 3GS, 4 lub mieszanka łącząca cechy wszystkich modeli z „epoki Jobsa"), nie stwarzałby jednak tych samych problemów. Apple mogłoby sobie pozwolić, by odstawał od reszty parametrami i wykorzystywał porzucone rozwiązania, bo w końcu nie wynikałoby to z ograniczeń, lecz z potrzeby zachowania klasycznego stylu. Byłby to więc elegancki sposób na zapewnienie fanom starszych modeli (i osobom z mniejszymi wymaganiami) tego, czego chcą, przy jednoczesnym zminimalizowaniu ryzyka, że taki smartfon „skanibalizuje" sprzedaż flagowych modeli. Jeśli Apple rzeczywiście udałoby się zawrzeć w takim urządzeniu wszystkie cechy, dzięki którym stare iPhone'y są nadal wspominane przez fanów ze sporym sentymentem (prostota obsługi, intuicyjność, płynność działania, wygląd i wymiary), i wprowadzić niewielkie poprawki dostosowujące go do współczesnych standardów (obsługa LTE, dodatkowe zabezpieczenia, lepszy ekran, złącze lightning zamiast 30-pin), mogłoby się nawet okazać, że taki model byłby w stanie osiągnąć to, czego nie udało się iPhone'om 5C i XR - stać się przystępnym punktem wejścia w „ekosystem" Apple. Biorąc pod uwagę, że firma ta coraz mocniej skupia się na usługach sprzedawanych użytkownikom jej smartfonów, taki ruch byłby jej jak najbardziej na rękę.

Oczywiście mam świadomość tego, jak nikłe są szanse na to, że kiedyś rzeczywiście doczekamy się prawdziwej reedycji któregokolwiek ze starszych modeli iPhone'a. Wiem dobrze, że Apple to nie Nintendo, iPhone'y to nie konsole, a grupa malkontentów jęczących, że „kiedyś było lepiej", to nie wystarczający powód do wprowadzania na rynek takiego produktu. Niemniej jednak gdzieś tam we mnie tli się iskierka nadziei, że kiedyś jeszcze przyjdzie mi kupić od Apple niewielki, prosty telefon, który zachwyci mnie komfortem użytkowania, a nie cyferkami w specyfikacji technicznej. Nawet jeśli nie będzie to oficjalna reedycja pierwszego iPhone'a, to przynajmniej będzie to jego pierwszy od wielu lat prawdziwy duchowy spadkobierca.

#40
7/2019

ISSN: 2080-4776 Nr 7/2019(40) www.myapple.pl
MyApple
magazyn
7
Pół roku
poza akwarium

Numery i litery, czyli bałagan w nazewnictwie iPhone'ów.

Czy iPhone'y 11 to faktycznie jedenasta generacja?

Krystian Kozarewski

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że już niebawem zadebiutuje nowy, znacznie lepszy MacBook Pro. Wygląda na to, że najpopularniejszą serię laptopów od Apple czeka metamorfoza. W związku z tym nasuwa mi się pytanie - czy rzeczywiście potrzebujemy nowego MacBooka Pro?

Trzeci iPhone miał co prawda trójkę w nazwie, bo nazywał się 3Gs albo 3GS. Z tym „S” też jest problem od samego początku - czy jest to małe „s”, czy może duże „S”...

Ideałem był ten pierwszy iPhone - po prostu iPhone. Później zaczęła się jazda bez trzymanki. Drugi iPhone miał w nazwie 3G, co oczywiście oznaczało wsparcie dla sieci 3G, choć niektórzy - nie wiem czemu - odczytywali „G” jako generację i nazywali pierwszego iPhone'a 2G... Faktycznie jednak drugi w historii iPhone był iPhone'em z trójką w nazwie. Dalej było tylko gorzej. Trzeci iPhone miał co prawda trójkę w nazwie, bo nazywał się 3Gs albo 3GS. Z tym „S” też jest problem od samego początku - czy jest to małe „s”, czy może duże „S”, ale użyto tutaj po prostu litery mniejszej wielkości?

Oczywiście Apple tłumaczyło, że modele z „S” w nazwie to tylko niejako ulepszone urządzenia sprzed roku, na co wskazywało zachowanie tego samego designu. Odpowiedzcie sobie jednak sami, kto z Was czekał na iPhone'a 4s czy 5s, jak na po prostu nieznacznie ulepszony smartfon sprzed roku? Osobiście nie znam nikogo takiego. Zawsze był to nowy iPhone, co więcej – niektóre modele S wprowadzały naprawdę ważne nowości poza jedynie lepszym i szybszym procesorem. Najlepszym przykładem może tu być choćby iPhone 5s, w którym pojawił się czytnik linii papilarnych Touch ID, 64-bitowy procesor oraz kooprocesor M1, pozwalający na rejestrowanie aktywności. Zmiany były raz większe, raz mniejsze, ale zawsze był to po prostu nowy telefon. W ubiegłym roku Apple nie tylko użyło „S” w nazwie, ale także - żeby jeszcze bardziej skomplikować nazewnictwo – wypuściło model z „R” w nazwie.

Oznaczenia literowe to jedno, osobnym problemem jest oznaczenie numeryczne, które już dawno nie ma nic wspólnego z faktycznym kolejnym modelem czy generacją urządzeń.

Oznaczenia literowe to jedno, osobnym problemem jest oznaczenie numeryczne, które już dawno nie ma nic wspólnego z faktycznym kolejnym modelem czy generacją urządzeń. Właściwie wszystkie iPhone'y, poza pierwszym i czwartym (iPhone 4), miały numerację niezgodną ze stanem faktycznym. W przypadku obecnych modeli - 11 - zależy to od tego, jak liczy się wszystkie poprzednie urządzenia (osobno albo w ramach danej generacji). Są więc one albo dziesiątą (jeśli liczyć iPhone'a SE jako rozwojowy model iPhone'a 5 i 5s), jedenastą (traktując SE jako osobną generację) albo czternastą (nie licząc iPhone'a 5c jako osobnego modelu) generacją tych urządzeń.

Ten bałagan pokazuje pewien szerszy problem z nazewnictwem urządzeń Apple już od czasu wprowadzenia na rynek iPoda, którego różne wersje też zmieniały nazwy w dziwny sposób. Problem ten dotyczy całego spektrum urządzeń tej firmy. Mamy obecnie dwie niespójne ze sobą nomenklatury: starą z „i” w nazwie, która rozpoczęła się wraz z pojawieniem się pierwszego iMaca, i nową (choć tak naprawdę też już starą), zapoczątkowaną kilkanaście lat temu wraz z premierą pierwszego Apple TV. Mamy więc takie nazwy jak iPhone,

iPad, iMac czy iPod oraz Apple Watch, Apple TV, Apple Pencil, Apple Pay, Apple Music i Apple Arcade.

Ta sytuacja jest nie do rozwiązania i obie nomenklatury będą jeszcze długo istniały równolegle, wciąż tworząc pewien zamęt. Zauważa to nawet legendarny twórca reklam Apple Ken Segall, według którego czas już na pozbycie się z nazwy iPhone'a tego „i". Tylko że jest to niemożliwe. iPhone jest niezależnym bytem, jest wciąż – i będzie jeszcze przez lata - koniem pociągowym. Każdy zna iPhone'a i tak użytkownicy będą to urządzenie nazywać, nawet gdyby firma zdecydowała się zmienić nazwę na Apple Phone, co ani nie wygląda dobrze, ani tym bardziej nie wymawia się łatwiej. Porzucając „i" w nazwie iPhone, musiałaby to samo zrobić z innymi produktami. Jak nazwałaby iMaca i co z iPadem? Apple Pad? Nie, to zadanie niewykonalne.

> Nie jest to może ideał, ale wiadomo, że są trzy modele w jednej generacji, z czego dwa są bardziej dopakowane względem podstawowego modelu, a z nich jeden jest większy.

Na pewno jednak Apple mogłoby wreszcie zrobić porządek z nazwami. Obecne nazewnictwo nawet mi się podoba. 11, 11 Pro i 11 Pro Max. Nie jest to może ideał, ale wiadomo, że są trzy modele w jednej generacji, z czego dwa są bardziej dopakowane względem podstawowego modelu, a z nich jeden jest większy. Oczywiście już niektórzy dziennikarze, blogerzy, a także użytkownicy wylewają wiadra pomyj na nazwę „Pro", i mają trochę racji. To, czy urządzenie jest pro, czy nie, zależy tak naprawdę tylko od jego użytkownika, ale moim zdaniem to dobrze, że Apple jakoś odróżniło model podstawowy od bardziej rozbudowanego. Pytanie tylko, czy za rok zobaczymy iPhone'a 12, 12 Pro i 12 Pro Max, czy może komuś w Apple znowu przyjdzie do głowy zmiana nomenklatury?

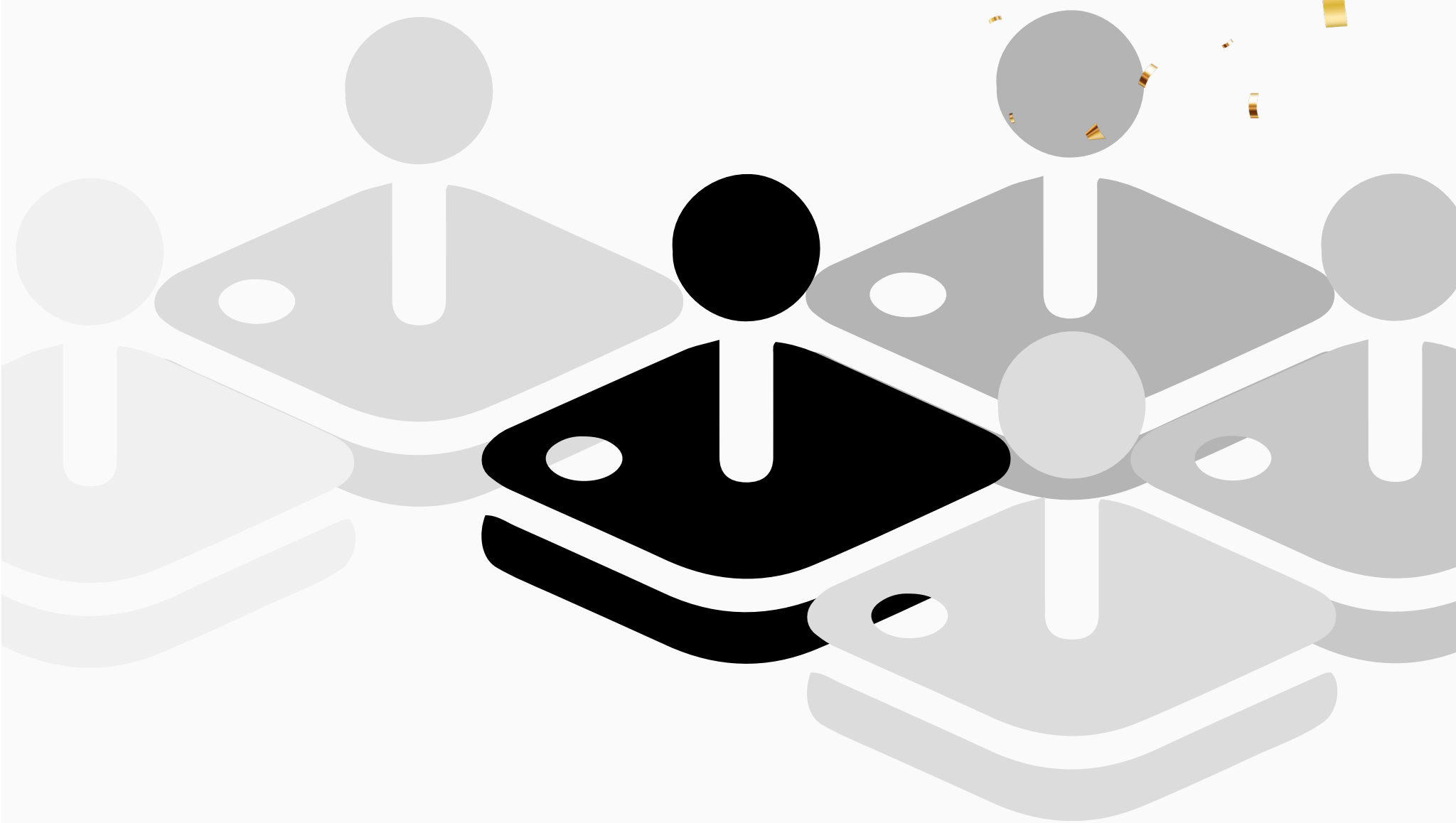
Warto też pamiętać, że bałagan w nazewnictwie iPhone'a to tak naprawdę scheda po Stevie Jobsie, a nie wina Tima Cooka.

#41
8/2019

ISSN: 2080-4776 Nr 8/2019(41) www.myapple.pl
MyApple
magazyn
8
Znudzeni
nowościami?

Jak Apple Arcade może wpłynąć na rynek gier mobilnych

Marek Gawryłowicz



Gdy w 2009 roku kupowałem swojego pierwszego iPhone'a, rynek gier dla systemu iOS dopiero raczkował. W sklepie App Store, który istniał zaledwie od roku, dominowały wówczas niskobudżetowe, często wręcz amatorskie produkcje oraz mniej lub bardziej udane podróbki konsolowych hitów. Co ciekawe, spora część z nich wymagała od graczy tylko jednorazowej opłaty, gdyż w tamtych latach właśnie taki model dystrybucji wydawał się najbardziej oczywisty dla deweloperów. Dopiero później odkryli oni, że mogą zarabiać więcej, oferując graczom „darmowe” gry z różnego rodzaju mikropłatnościami.

Tego typu produkcje, które obecnie stanowią zdecydowanie większą część katalogu sklepu App Store, przez wielu graczy uważane są za symbol wszystkiego, co najgorsze w grach mobilnych. Nie dziwi więc, że gdy Apple zapowiedziało nową usługę abonamentową, oferującą nieograniczony dostęp do całkiem sporego katalogu ekskluzywnych gier typu premium, bez żadnych reklam i mikropłatności, wiele osób z miejsca zaczęło traktować ją jako panaceum na wszelkie problemy tej branży i zwiastun powrotu do starych dobrych czasów, gdy wszystko było lepsze i prostsze.

Osobiście zaliczam się do grona osób, które od samego początku podchodziły do pomysłu Apple Arcade z rezerwą i pewną dozą sceptycyzmu. O ile uważam, że z punktu widzenia użytkownika jest to świetna oferta, której naprawdę warto dać szansę, o tyle patrząc na to z nieco szerszej perspektywy, dostrzegam w niej wiele wad i problemów, które z czasem mogą narastać i stawać się coraz bardziej odczuwalne. Daleko mi więc do upatrywania w Apple Arcade rozwiązania wszystkich problemów rynku gier mobilnych. Wprost przeciwnie - ostatnio coraz częściej wydaje mi się, że usługa ta może mu bardziej zaszkodzić, niż pomóc.

Jeszcze stosunkowo niedawno wydawanie pieniędzy na muzykę, filmy czy gry było czymś całkowicie normalnym. Nawet jeśli ktoś decydował się na zakup nielegalnej kopii u pirata, wiązało się to z jakimiś wydatkami.

Wychować sobie klienta

Na przestrzeni ostatnich dwóch dekad bardzo drastycznie zmienił się sposób, w jaki ludzie postrzegają płacenie za szeroko pojęte dobra kultury. Jeszcze stosunkowo niedawno wydawanie pieniędzy na muzykę, filmy czy gry było czymś całkowicie normalnym. Nawet jeśli ktoś decydował się na zakup nielegalnej kopii u pirata, wiązało się to z jakimiś wydatkami. Wraz z upowszechnieniem się dostępu do internetu wiele osób, zwłaszcza młodych, zachłysnęło się jednak urokami niemal nieograniczonego i bezpłatnego (a przy tym rzecz jasna nielegalnego) dostępu do wszystkich tych rzeczy. Sytuacja ta zmusiła wydawców do szukania innych form zarabiania na kulturze. Efektem są właśnie m.in. wszelkiej maści serwisy streamingowe, subskrypcje i „darmowe" gry oferujące tony mikropłatności.

Temat tych zmian poruszył niedawno publicznie Shigeru Miyamoto – twórca takich kultowych gier jak „Mario Bros.", „Donkey Kong" i „The Legend of Zelda". W trakcie swojego wystąpienia na konferencji CEDEC powiedział on, iż w interesie deweloperów jest starać się, by wychować graczy na nowo i ponownie nauczyć ich, że lepiej jest płacić za dobre produkty, niż wybierać darmowe alternatywy, przyczyniające się do ciągłego obniżania standardów całej branży. Wprawdzie ostatnia gra dla iOS wydana przez Nintendo, czyli przepełnione mikropłatnościami „Mario Kart Tour", wyraźnie wskazuje na to, że jego macierzysta firma nie do końca zgadza się z tą tezą, jednak nie zmienia to faktu, że ma on sporo racji. Na szczęście od jakiegoś czasu widać wyraźnie, że pogląd ten staje się coraz popularniejszy zarówno wśród twórców gier mobilnych, jak i graczy. Ci pierwsi coraz chętniej publikują w App Store gry typu premium, często będące portami popularnych tytułów znanych z konsol i komputerów, ci drudzy natomiast coraz częściej są skłonni płacić za nie nawet kilkadziesiąt złotych (choć nadal panuje

dziwne przekonanie, że ta sama gra w wersji dla iOS powinna być tańsza od np. edycji konsolowej). W takiej sytuacji Apple Arcade, które według wielu osób miało „naprawić" rynek gier mobilnych, stanowi w rzeczywistości krok wstecz, gdyż ponownie obniża w oczach przeciętnego klienta wartość gier. Niska cena abonamentu tej usługi automatycznie staje się bowiem nowym punktem odniesienia, do którego porównywane będą wszystkie gry premium publikowane w App Store, co automatycznie stawia je na z góry przegranej pozycji.

> Nie zdziwiłbym się, gdyby za kilka miesięcy okazało się, że spora część osób regularnie opłacających abonament Apple Arcade przestała w ogóle zaglądać do App Store

Już teraz większość osób zachwalających Apple Arcade zwraca uwagę na to, iż miesięczny abonament kosztuje tyle samo lub mniej co pojedyncza gra premium z App Store. I owszem – trudno nie zgodzić się z tym, że jeśli interesuje nas tylko stosunek ceny do ilości, Apple Arcade jest obecnie bezkonkurencyjne (przynajmniej jeśli chodzi o platformy Apple). Dla wielu osób będzie to wystarczający powód, by kompletnie zrezygnować z kupowania gier na urządzenia mobilne, bo w końcu po co wydawać na nie pieniądze, skoro za niewielką opłatę mamy dostęp do stale rosnącego katalogu tytułów premium, bez reklam i mikropłatności. Nie zdziwiłbym się, gdyby za kilka miesięcy okazało się, że spora część osób regularnie opłacających abonament Apple Arcade przestała w ogóle zaglądać do App Store i nawet nie myśli o tym, by jeszcze kiedyś wydać pieniądze na zakup pojedynczych gier. Nie byłoby to zresztą nowe zjawisko - w ten sam sposób wielu użytkowników Spotify i Apple Music przestało kupować muzykę w iTunes, a użytkownicy Netfliksa odpuścili sobie kupowanie i wypożyczanie filmów.

Okazuje się więc, że na pojawieniu się Apple Arcade tak naprawdę najwięcej mogą stracić deweloperzy publikujący w App Store gry typu premium. Podczas gdy do niedawna musieli oni konkurować jedynie z „darmowymi" grami typu freemium, przyciągając do siebie klientów brakiem reklam i mikropłatności, teraz muszą dodatkowo rywalizować z nową usługą Apple, oferującą te same zalety za znacznie mniejsze pieniądze. Tymczasem twórcy gier typu freemium prawdopodobnie w ogóle nie odczują pojawienia się Apple Arcade. Ich produkcje projektowane są bowiem w taki sposób, by zarabiać na bardzo specyficznej grupie odbiorców (tzw. wielorybach), lubiących wydawać duże sumy pieniędzy na mikropłatności. Szanse na to, iż Apple Arcade odbierze im klientów, są więc naprawdę znikome, gdyż usługa ta skierowana jest do zupełnie innej grupy odbiorców.

Tylko dla wybrańców

Powyższe kwestie nie stanowiłyby tak dużego problemu, gdyby możliwość publikowania gier w Apple Arcade była tak otwarta i dostępna jak w przypadku App Store. Wtedy też każdy deweloper mógłby po prostu zadecydować, czy chce udostępnić swoje gry w abonamentowej usłudze, czy też woli sprzedawać je w sklepie. Niestety, w tej chwili sytuacja prezentuje się wręcz odwrotnie - Apple bardzo restrykcyjnie dobiera tytuły, które pojawią się w katalogu Apple Arcade, dopuszczając do współpracy jedynie wąskie grono wybranych przez siebie deweloperów. Na pierwszy rzut oka takie podejście może wydawać się bardzo korzystne dla użytkow-

ników, gdyż ścisła selekcja gwarantuje, że gry oferowane w ramach miesięcznego abonamentu będą trzymały pewien poziom. Problem polega jednak na tym, iż Apple ma dość specyficzną wizję swojej usługi, a wybierając publikowane w niej gry, kieruje się nie tylko ich jakością i grywalnością, ale też tym, jak pasują one do budowanego przez firmę wizerunku.

> Pewne jest, że Apple finansuje powstawanie niektórych gier i wypłaca ich twórcom z góry określone kwoty w zamian za ekskluzywność. Nieoficjalnie mówi się też jednak o tym, iż deweloperzy mają także dostawać regularne wypłaty...

Apple zależy na tym, by wszystkie gry w Apple Arcade stanowiły bezpieczną rozrywkę dla całej rodziny, w tym dla najmłodszych użytkowników. Nie mogą one więc być przesadnie brutalne, mroczne czy wulgarne, ani poruszać trudnych, niewygodnych tematów. Ma być miło, przyjemnie i bezpiecznie. Koniec kropka. Deweloperzy tworzący gry premium nie wpisujące się w taką stylistykę nie mogą zatem nawet marzyć o ścisłej współpracy z Apple i publikowaniu swoich produkcji w Apple Arcade. Mamy tu więc do czynienia z bardzo niebezpiecznym i niezbyt uczciwym układem, w którym o tym, czy dana gra będzie mogła liczyć na uprzywilejowaną pozycję, decydują nie jakość wykonania i grywalność, lecz tematyka. Tymczasem trudno nie oprzeć się wrażeniu, że wiele spośród najlepszych gier premium, jakie pojawiły się w App Store w ostatnich latach, to właśnie produkcje, które chociaż świetnie nadawałyby się do Apple Arcade i spełniałyby większość podstawowych wymogów tej usługi, nie miałyby szans na pojawienie się w jej katalogu właśnie ze względu na poruszane w nich tematy. Idealnym przykładem jest gra „This War of Mine" polskiego studia 11 bit, w której wcielamy się w cywili próbujących przetrwać w zniszczonym wojną mieście. Tytuł ten zyskał ogromne uznanie wśród graczy i krytyków głównie przez to, iż doskonale pokazuje prawdziwy koszmar wojny i to, do czego są w stanie posunąć się zwykli ludzie, by przeżyć. Dokładnie z tych samych powodów nie zostałby on nigdy dopuszczony do publikacji w nowej usłudze Apple.

Gra „This War of Mine" osiągnęła w App Store bardzo dobre wyniki, mimo wysokiej jak na standardy tego sklepu ceny 69,99 zł. Jeśli jednak miałaby ona zadebiutować tam dzisiaj, większość osób patrzyłaby na nią głównie przez pryzmat tego, iż za mniej niż połowę tej kwoty mogą mieć miesięczny dostęp do kilkudziesięciu tytułów premium (i to na sześciu powiązanych ze sobą kontach w pakiecie rodzinnym!). Czy udałoby jej się wtedy osiągnąć tak duży sukces? Być może tak, bo to naprawdę dobra gra, lecz z pewnością byłoby to dla niej znacznie trudniejsze. Mogłoby się też jednak okazać, że jej twórcy, mając w perspektywie konkurowanie nie tylko z „darmowymi" grami freemium, ale i nową tanią usługą Apple, zdecydowaliby się w ogóle odpuścić sobie publikowanie jej w App Store (należy pamiętać, że przeniesienie gry z PC czy konsoli na platformy mobilne wymaga odpowiednich nakładów czasu, pracy i pieniędzy). W takiej sytuacji może już niedługo znaleźć się wiele firm tworzących gry premium dla systemu iOS. Będą one musiały wybrać, czy zechcą „ugrzecznić" swoje gry, by przypodobać się Apple i zyskać szansę na dołączenie do Apple Arcade, zachować własny styl, publikując grę premium

w coraz mniej przyjaznym dla tego typu produkcji sklepie App Store, przerzucić się na model dystrybucji freemium czy też kompletnie zrezygnować z tworzenia gier na iPhone'y i iPady. Każda z tych opcji wiąże się z mniejszymi lub większymi kompromisami i żadna nie jest specjalnie korzystna ani dla deweloperów, ani dla graczy.

Czas to pieniądz

Skoro już mowa o korzyściach dla deweloperów, warto też zauważyć, że nadal nie wiemy, jak właściwie wynagradzani są Ci, którzy podjęli bliższą współpracę z Apple i opublikowali swoje gry w Apple Arcade. Obecnie wszystko wskazuje na to, iż warunki są ustalane indywidualnie i zależą m.in. od tego, czy gra ma być dostępna wyłącznie we wspomnianej usłudze, czy też trafi również na konsole i komputery. Pewne jest, że Apple finansuje powstawanie niektórych gier i wypłaca ich twórcom z góry określone kwoty w zamian za ekskluzywność. Nieoficjalnie mówi się też jednak o tym, iż deweloperzy mają także dostawać regularne wypłaty, których wysokość uzależniona będzie od czasu spędzonego przez graczy z ich produkcjami. Jeśli informacje te okażą się prawdą, taki układ może doprowadzić w przyszłości do powstania w Apple Arcade tych samych problemów, które doprowadziły do obecnej sytuacji w App Store.

W odróżnieniu od podobnej usługi Microsoftu, w której wszystkie gry są równolegle dostępne do kupienia w sklepie, a co jakiś czas część z nich zostaje usunięta z katalogu, by zrobić miejsce dla nowych tytułów, Apple Arcade nie będzie stosowało żadnej rotacji, a liczba dostępnych tam gier ma nieustannie rosnąć. Z czasem może to doprowadzić do sytuacji, w której jej katalog tytułów będzie tak przepełniony, że deweloperzy, by zarobić na publikowanych tam grach jakieś sensowne pieniądze, będą musieli szukać nowych sposobów na walkę o czas i uwagę graczy. Prędzej czy później zacznie mieć to wpływ na sposób projektowania gier mobilnych, dokładnie tak, jak w przeszłości miało to miejsce w przypadku gier freemium, gdzie deweloperzy prześcigali się w wymyślaniu coraz to nowych mechanizmów mających skłonić graczy do wydania pieniędzy na mikropłatności. Różnica polega na tym, że tym razem obiektem ich zainteresowania nie będą nasze pieniądze, lecz nasz czas. To oczywiście jeden z najczarniejszych możliwych scenariuszy, jednak jeśli się on potwierdzi, znajdziemy się w sytuacji, w której gry z Apple Arcade będą mieć niemal dokładnie te same wady, co tytuły freemium, zaś rynek gier premium dla iOS zostanie zepchnięty na margines ze względu na jeszcze trudniejsze warunki niż dotychczas.

Podsumowanie

Nie chcę zniechęcać nikogo do korzystania z Apple Arcade. Wprost przeciwnie – uważam, że jeśli komuś podoba się przynajmniej kilka gier z katalogu tej usługi, oferta jest świetna i warto ją przynajmniej wypróbować. Należy jednak mieć przy tym na uwadze, że wbrew temu, co sugeruje Apple w swoich materiałach marketingowych, serwis ten nie jest wcale lekarstwem na wszelkie bolączki rynku gier mobilnych. W rzeczywistości nie tylko nie rozwiązuje on praktycznie żadnych problemów, ale wręcz stwarza nowe, pogarszając tylko sytuację deweloperów tworzących gry premium dla iOS. Jeśli więc chcemy, by na tę platformę trafiało coraz więcej dobrych gier „konsolowej" jakości, warto pokazać ich twórcom, że jesteśmy nimi zainteresowani i od czasu do czasu zdecydować się na zakup jednego z takich tytułów.

-10%

wykorzystaj rabat
użyj tego kodu
50wydan

MyApple Poleca

SPRAWDŹ W NASZYM SKLEPIE

#44
1/2020

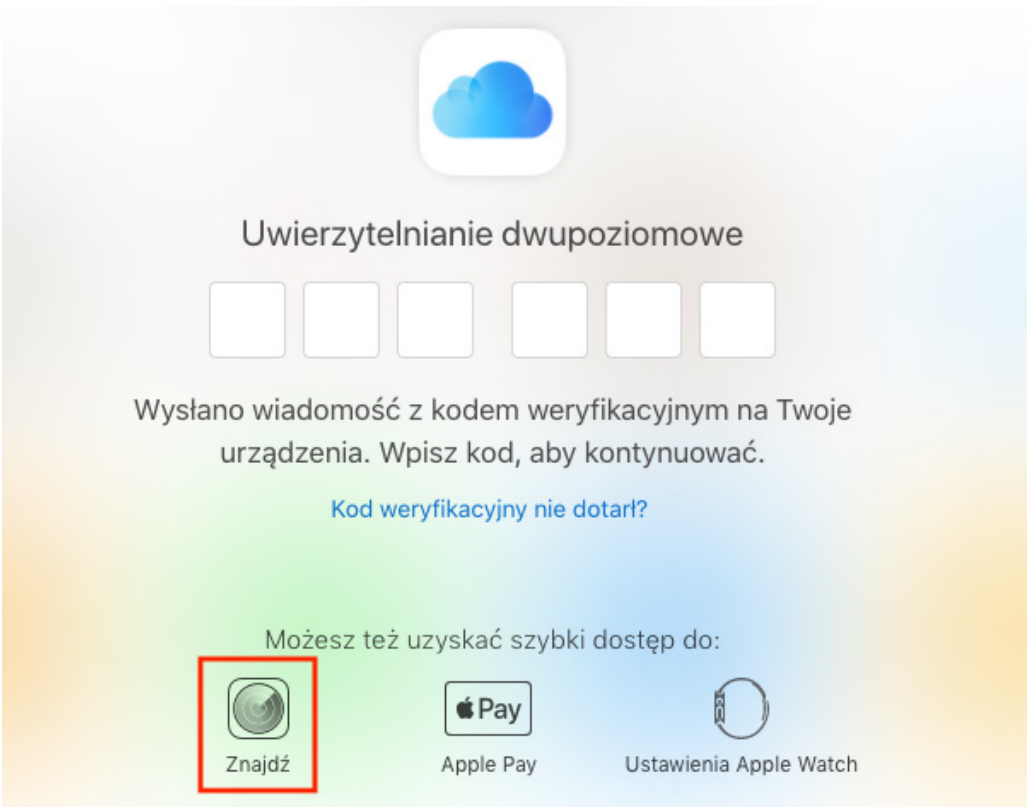
Wyjście ze strefy komfortu

Jacek Swoboda

Ekosystem Apple przyzwyczaił nas do wygody. Synchronizacja pomiędzy urządzeniami, wydajne zabezpieczenia, prosta obsługa. To wszystko sprawia, że „rozleniwieni" bardzo rzadko myślimy o opuszczeniu tej bezpiecznej przystani. Co jednak, gdy różne losowe sytuacje nas do tego zmuszą? Być może nawet nie zdajecie sobie sprawy, jak cienka jest granica pomiędzy komfortem i dyskomfortem, a czasem nawet poważnymi problemami. Czas na przegląd czarnych scenariuszy oraz możliwych zabezpieczeń przed nimi.

Lokalizator urządzeń

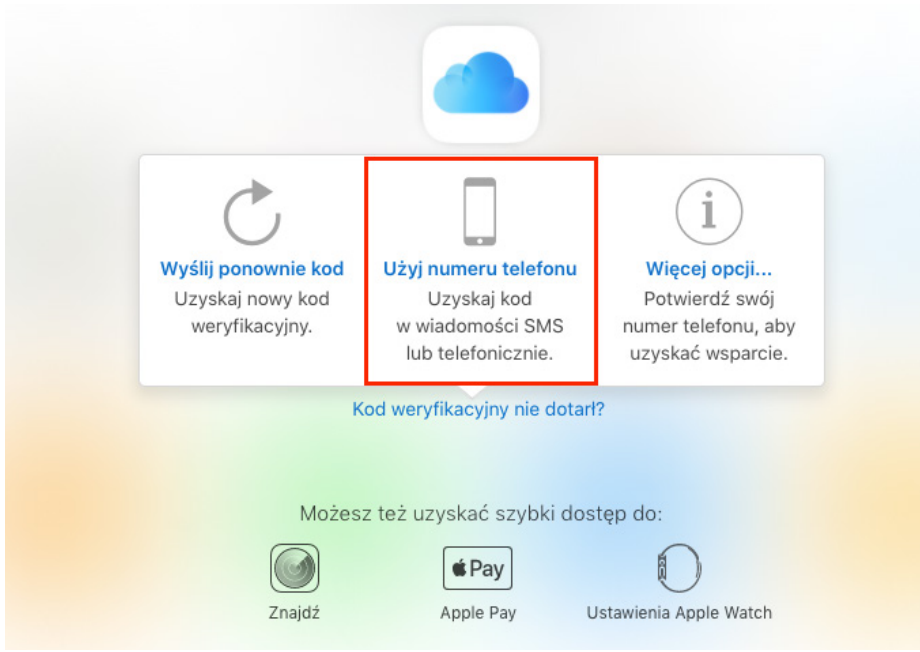
Jedziesz w daleką podróż pociągiem, w jej trakcie aktywnie korzystasz z iPhone'a. Uciąsz sobie drzemkę, o mały włos nie przesypiając docelowej stacji. Wybiegasz w ostatniej chwili i jak tylko pociąg odjeżdża, orientujesz się, że Twój telefon został na siedzeniu! Cóż, z pewnością trzeba będzie zgłosić się do kogoś z obsługi danego przewoźnika i liczyć na chęć pomocy. Na szczęście możesz skorzystać również z opcji „Znajdź mój iPhone". Pojawia się tylko jeden problem, jak ją wywołać, skoro jedyne iUrządzenie, które Ci towarzyszyło w podróży, odjechało razem z pociągiem? Dowolna przeglądarka internetowa i dostęp do strony icloud.com może okazać się wybawieniem z tej sytuacji. Może współpasażer udostępni Ci urządzenie lub znajdziesz punkt usługowy, dający możliwość skorzystania z komputera (np. przestrzenie coworking, sklepy z elektroniką, hotelowe lobby)? Tylko jak potwierdzić dwustopniową weryfikację? Otóż w tej awaryjnej sytuacji po zalogowaniu można wybrać ikonkę „Znajdź" jeszcze przed wpisaniem kodu uwierzytelniającego.



Stamtąd pojawia się już możliwość aktywacji „Trybu Utraconego" i zlokalizowania zguby. Czas od momentu stwierdzenia zagubienia do poczynienia odpowiednich kroków w serwisie Apple może być kluczowy, dlatego tym bardziej warto wiedzieć, że to obejście pozwoli nam znacznie skrócić czas potrzebny na wykonanie awaryjnej autoryzacji dwupoziomowej. Gdy sytuacja zostanie już opanowana, koniecznie zmień hasło iCloud, gdyż to wpisywane na udostępnionym sprzęcie mogło zostać przechwycone!

Logowanie iCloud

Jesteś na dwutygodniowych wakacjach ze swoją drugą połówką, niestety pierwszego dnia nieszczęśliwie padasz ofiarą kradzieży i zostajesz bez swojego ulubionego iPhone'a i MacBooka. Postępując zgodnie z pierwszą poradą, skutecznie blokujesz urządzenia, korzystając z funkcji „Znajdź mój iPhone". Dalej postanawiasz, że mimo wszystko nie pozwolisz zepsuć sobie wyjazdu, a dostęp przez przeglądarkę do platformy iCloud zapewni Ci niezbędne dane kontaktowe oraz odczytanie planu wycieczek z cyfrowych notatek. No tak, ale co z dwustopniową weryfikacją? Nie masz urządzenia, na którym odczytasz kod. Na szczęście jest jeszcze możliwość alternatywnej autoryzacji po kliknięciu w „Kod weryfikacyjny nie dotarł?", a następnie wybraniu metody z wykorzystaniem SMS-a lub rozmowy telefonicznej.

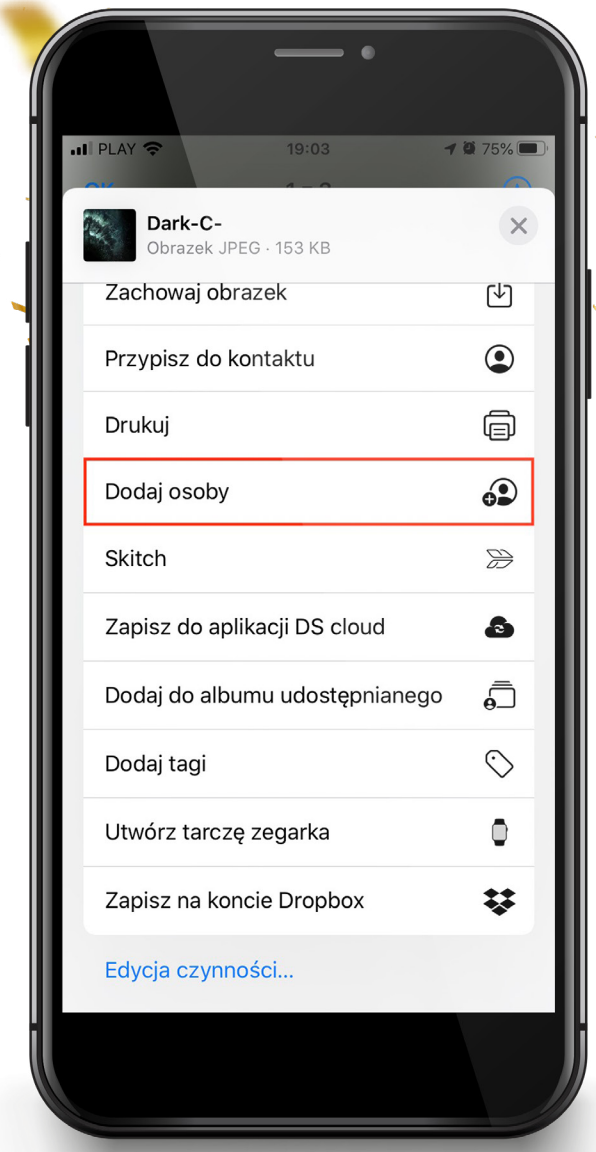


Warunek? Trzeba wcześniej dodać alternatywny numer, oprócz tego, którego używasz w iPhonie. Idealnie sprawdzi się tutaj służbowa komórka, telefon kogoś z rodziny lub współtowarzysza podróży. To jest ten moment, w którym warto upewnić się, że nasze konto AppleID posiada takie wpisy. Jeżeli nie, zmiany można dokonać w ustawieniach zabezpieczeń profilu użytkownika pod adresem: https://appleid.apple.com/account/manage

Jeżeli korzystacie z dwustopniowej weryfikacji (a korzystacie, prawda?), koniecznie dodajcie zaufane numery telefonów, bo nie znacie dnia ani godziny, gdy uratuje Wam to skórę.

Transfer danych

Podczas nagrywania pamiątkowego filmu z wycieczki przypadkowo dokumentujesz nieszczęśliwe zdarzenie drogowe. Poszkodowany prosi Cię o jak najszybsze udostępnienie materiału, co może pomóc mu w sprawie o odszkodowanie. Z pomocą AirDropa nie będzie z tym większego problemu, ale okazuje się, że odbiorca korzysta z Androida. Transfer po Bluetooth z powodu ograniczeń iPhone'a nie wchodzi w grę. Mail? Jest to jakiś pomysł, ale niezbyt wydajny przy dużych plikach. Na instalację dodatkowych programów nie ma czasu ani sposobności. Co w takiej sytuacji? Skorzystaj z uniwersalnych możliwości udostępniania z wykorzystaniem chmury. Zapisz film w natywnej aplikacji Pliki (iCloud Drive), a następnie skorzystaj z mało mówiącej funkcji „Dodaj osoby". W opcjach udostępniania możesz wskazać, aby każdy, kto dysponuje łączem, mógł uzyskać dostęp do pliku. Teraz wystarczy już tylko przekazać link poszkodowanemu, a ten będzie mógł pobrać materiał bezpośrednio z przeglądarki internetowej na swoim urządzeniu – tak długo, dopóki nie wyłączysz udostępniania tego pliku.



Poczta w domenie iCloud.com

Czy na co dzień korzystasz z poczty elektronicznej w domenie iCloud.com? Jest to bardzo wygodna opcja i często wybierana jako domyślna na urządzeniach Apple. A co, gdy okazałoby się, że pewnego dnia przestaje ona istnieć? Mało realny scenariusz? Zgodzę się całkowicie, ale np. zlimitowanie jej obsługi wyłącznie do urządzeń z nadgryzionym jabłkiem, wprowadzenie zaporowych cen subskrypcji lub ograniczenia geolokalizacyjne wynikające z międzynarodowych konfliktów mogą okazać się już bardziej prawdopodobne. Jak szybko przenieść się do innego serwisu, skoro nasz obecny adres podaliśmy już w dziesiątkach – jak nie setkach – miejsc? Tutaj z pomocą może przyjść wykupiona własna domena oraz zewnętrzny operator pocz-

towy np. FastMail, ProtonMail lub chociażby odpowiednio skonfigurowany Office 365 czy Gmail. Jeżeli cokolwiek wydarzy się z samą skrzynką, będziemy w stanie przenieść się w dowolne inne miejsce, zachowując ten sam adres e-mail (to my zarządzamy domeną, którą wykupiliśmy). Wymaga to trochę konfiguracji, ale jeżeli przywiązujesz dużą wagę do swojego adresu e-mail, może warto zawczasu rozważyć tę opcję.

Na szczęście iPhone'y doczekały się bezprzewodowego ładowania, a w coraz większej ilości miejsc znajdziemy punkty, które pozwalają na zwiększenie poziomu baterii w ten wygodny sposób.

Ładowanie

Podróż służbowa, w torbie spakowany najnowszy MacBook Pro z kablem i ładowarką, w kieszeni iPhone. Możesz zawładnąć światem! No prawie, bo bez przejściówki USB-C <-> Lightning Twój iPhone może nie dotrzymać do końca aktywnego dnia. Na szczęście iPhone'y doczekały się bezprzewodowego ładowania, a w coraz większej ilości miejsc znajdziemy punkty, które pozwalają na zwiększenie poziomu baterii w ten wygodny sposób. Niegłupim pomysłem jest również wyposażenie się w awaryjny powerbank z wbudowaną cewką indukcyjną. Nawet gdy zapomnimy kabla Lightning, bez problemu podładujemy telefon w każdym miejscu.

Przedstawione sytuacje są oczywiście mocno przekoloryzowane i zdecydowanie lepiej, jakby pozostały jedynie fikcyjnymi przykładami. Warto natomiast wedle nich zrobić przegląd wszystkich udogodnień ekosystemu Apple, z których korzystamy na co dzień, i zadać sobie pytanie, czy mam „plan B" na nietypowe sytuacje? Zdecydowanie lepiej zawczasu przygotować sobie awaryjne scenariusze, niż tracić nerwy w stresujących sytuacjach. Chociażby wspomniane dodanie awaryjnego numeru do autoryzacji iCloud zajmie dosłownie chwilę, a może nas uratować przed poważnymi konsekwencjami.

GameClub

- nowe życie klasycznych gier z App Store

Marek Gawryłowicz

W ubiegłym roku firma Apple uruchomiła nową usługę – Apple Arcade – dającą graczom nieograniczony dostęp do całkiem obszernego katalogu gier dla iOS, tvOS i macOS w zamian za opłacanie stosunkowo niewielkiego abonamentu. Niedługo po jej debiucie swoją premierę miał kolejny podobny serwis, koncentrujący się jak na razie głównie na grach dla iOS, noszący nazwę GameClub. W porównaniu z Apple Arcade jego oferta prezentowała się dość skromnie, przez co nie wzbudził on równie dużego zainteresowania wśród użytkowników i prasy. Trochę szkoda, bo chociaż GameClub rzeczywiście może sprawiać wrażenie niskobudżetowej podróbki usługi firmy Apple, to jednak w rzeczywistości jego twórcom przyświecała pewna bardzo chlubna idea.

Apple Arcade i GameClub na pierwszy rzut oka prezentują się bardzo podobnie. Oba serwisy oferują użytkownikom nieograniczony dostęp do kilkudziesięciu gier typu premium za 24,99 zł miesięcznie. O ile jednak w katalogu Apple Arcade znajdziemy praktycznie same nowości, w tym wiele tytułów stworzonych specjalnie na zamówienie Apple, GameClub proponuje użytkownikom niemal wyłącznie starsze pozycje, niektóre pamiętające jeszcze czasy, gdy sklep App Store dopiero raczkował. Wprawdzie można znaleźć wśród nich całkiem sporo hitów sprzed lat, takich jak „Super Crate Box", „Spider: The Secret of Bryce Manor", „Mage Gauntlet", „Wooords" czy „Space Miner", jednak nie zmienia to faktu, że dla większości użytkowników oferta Apple Arcade będzie zdecydowanie bardziej atrakcyjna. W końcu po co płacić za starocia, gdy za tę samą cenę można zagrać w najświeższe nowości. Jeśli jednak zaliczamy się do grona osób interesujących się trochę historią gier mobilnych, oferta GameClub może okazać się o wiele ciekawsza. Po bliższym przyjrzeniu się okazuje się bowiem, że wiele gier z katalogu tej usługi to tak naprawdę nie jakieś przypadkowe starocia, lecz prawdziwe zaginione skarby.

> Ideą przyświecającą powstaniu usługi GameClub była chęć przywrócenia tych klasycznych, aczkolwiek nieco zapomnianych produkcji do życia.

Wiele gier z katalogu GameClub dzieli ze sobą jedną dość specyficzną cechę – zostały one kiedyś porzucone przez swoich deweloperów. W wyniku tego część z nich została po prostu usunięta z App Store (albo przez samych twórców, albo w efekcie „sprzątania" sklepu przez Apple), a część przez brak aktualizacji nie była przystosowana do działania na nowych urządzeniach. Ideą przyświecającą powstaniu usługi GameClub była chęć przywrócenia tych klasycznych, aczkolwiek nieco zapomnianych produkcji do życia. Twórcy tej usługi, wśród których znajdziemy osoby od lat ściśle związane z branżą gier mobilnych, m.in. deweloperów i dziennikarzy, samodzielnie odrestaurowali stare gry, przystosowując je do współczesnych standardów i zapewniając im kompatybilność z nowymi modelami iUrządzeń. Było to dość karkołomne zadanie, gdyż początki istnienia App Store były w pewnym sensie programistycznym „dzikim zachodem". Deweloperzy nie znali jeszcze dobrze nowej platformy, a wielu z nich nie myślało nawet o tym, iż w przyszłości pojawią się nowe iUrządzenia z inną rozdzielczością, podzespołami i nowszym systemem operacyjnym. Nie mieli też dostępu do większości narzędzi i ułatwień, którymi mogą posługiwać się dziś twórcy gier. W efekcie wiele dawnych hitów App Store skrywało „pod maską" bardzo amatorski, niedopracowany i trudny w modernizacji kod, który na domiar złego często działał poprawnie tylko na wybranych starszych modelach iPhone'ów. Niektóre z gier musiały więc niemalże powstać na nowo, co wymagało ogromnych nakładów pracy, jednak ekipa GameClub stanęła na wysokości zadania. Początkowo planowali oni po prostu publikować odnowione tytuły w App Store, każdy jako oddzielną grę typu premium, jednak po wypuszczeniu w ten sposób kilku pozycji (m.in. „Rolando") uznali, iż lepszym rozwiązaniem będzie model subskrypcyjny, dzięki któremu zainteresowani gracze będą mogli zapoznać się z historią App Store bez konieczności wydawania dużych sum pieniędzy.

GameClub nie jest rzecz jasna ani pierwszą, ani tym bardziej ostatnią organizacją starającą się chronić starsze gry przed zapomnieniem i udostępniać je dla kolejnych pokoleń graczy. Z roku na rok pojawia się coraz więcej podobnych inicjatyw, zarówno w postaci organizacji non-profit, jak i działają-

cych zarobkowo. Nie da się bowiem ukryć, że na przestrzeni kilku ostatnich dekad gry komputerowe stały się tak samo ważnym elementem naszej kultury jak muzyka, filmy, obrazy czy książki. Z tego powodu wiele osób uważa, iż powinniśmy starać się chronić je w ten sam sposób. GameClub jest jednak pierwszą inicjatywą tego typu koncentrującą się na grach dla iOS - platformy, w przypadku której ochrona starszych, porzuconych przez deweloperów gier jest zadaniem niezwykle wręcz trudnym. Wszystko przez bardzo rygorystyczną politykę Apple w kwestii oprogramowania dla tego systemu.

Prędzej czy później przychodzi bowiem moment, w którym ciągłe rozwijanie i aktualizowanie gry po prostu przestaje być opłacalne. W takiej sytuacji wielu deweloperów albo samodzielnie usuwa daną pozycję ze sklepu, albo pozostawia ją bez aktualizacji

W odróżnieniu od większości najpopularniejszych systemów operacyjnych, które zwykle oferują użytkownikom możliwość instalowania gier i aplikacji z wielu różnych źródeł, w przypadku iOS istnieje tylko jeden oficjalny i w pełni legalny sklep z aplikacjami – App Store. W praktyce oznacza to więc, że jeśli jakaś gra znika z jego katalogu lub przestaje być kompatybilna z nowszymi wersjami systemu, większość użytkowników iUrządzeń po prostu całkowicie traci do niej dostęp. O ile w przypadku gier dostępnych na wielu systemach nie jest to wielkim problemem – jak komuś naprawdę zależy na jakimś tytule, po prostu zagra w niego na innej, bardziej otwartej platformie – o tyle w przypadku iOS-owych „exclusive'ów" sytuacja jest już znacznie trudniejsza. Gdy taka gra znika z oferty sklepu, to niemal tak jakby zupełnie przestała istnieć. Niestety, takie sytuacje zdarzają się dość często, czasem nawet dotykając gry, które swego czasu mogły się pochwalić bardzo dużą popularnością i prestiżowymi nagrodami (na przestrzeni lat z App Store zniknęło nawet kilka gier wyróżnionych nagrodą Apple Design Awards). Co gorsza Apple nie tylko nie robi nic, by w jakikolwiek sposób pomóc ochronić przed zapomnieniem te jakby nie patrzeć ważne elementy historii swojego najpopularniejszego systemu, ale często wręcz bezlitośnie pozbywa się ich w imię postępu.

Jak już wcześniej wspomniałem, Apple prezentuje bardzo stanowcze i bezkompromisowe podejście do kwestii zawartości sklepu App Store, regularnie usuwając z jego katalogu gry i aplikacje, które w jakiś sposób naruszają regulamin lub nie spełniają wyznaczonych przez firmę standardów. Te ostatnie są zaś co jakiś czas aktualizowane o nowe wymogi, co zmusza deweloperów do ciągłego modernizowania i usprawniania swoich programów. Takie podejście z jednej strony gwarantuje użytkownikom wyższą jakość pobieranych aplikacji, z drugiej zaś jest jedną z głównych przyczyn porzucania ich przez deweloperów. Prędzej czy później przychodzi bowiem moment, w którym ciągłe rozwijanie i aktualizowanie gry po prostu przestaje być opłacalne. W takiej sytuacji wielu deweloperów albo samodzielnie usuwa daną pozycję ze sklepu, albo pozostawia ją bez aktualizacji tak długo, aż przestanie współpracować z nowymi urządzeniami lub padnie ofiarą „porządków" Apple.

Wiele osób powie zapewne, że nie powinniśmy oczekiwać od firmy takiej jak Apple,

by inwestowała czas i pieniądze w próbę ochrony starych, od dawna nieaktualizowanych i porzuconych przez swoich twórców gier tylko dlatego, że niektóre z nich cieszyły się kiedyś sporą popularnością wśród użytkowników, przez co stanowią w mniemaniu niektórych ważny element historii. W biznesie, jakim jest prowadzenie jednego z największych na świecie sklepów z aplikacjami, nie ma miejsca na takie sentymenty. Warto jednak zauważyć, że dla wielu innych firm takie działania nie stanowią żadnego problemu, a czasem wręcz wydają się działać na ich korzyść. Świetnym przykładem są Microsoft i Nintendo, które wykorzystują emulatory, by umożliwić użytkownikom swoich nowoczesnych konsol dostęp do starych gier (w przypadku wielkiego N nawet kilkudziesięcioletnich) z poprzednich generacji produkowanych przez nich urządzeń.

Kto wie, być może, gdy pokolenie, które dorastało wraz z App Store, w przyszłości zechce z nostalgią powspominać gry swojego dzieciństwa, będzie mogło zagrać w nie tylko dzięki wysiłkom grupki zapaleńców, którzy w 2019 postanowili stanąć w obronie historii App Store.

Trudno mi uwierzyć w to, że Apple nie byłoby w stanie zaoferować użytkownikom iOS podobnego rozwiązania, dzięki któremu mogliby oni ponownie zainstalować na swoich smartfonach i tabletach starsze gry, niekompatybilne z nowymi wersjami systemu (co przy okazji być może powstrzymałoby niektórych deweloperów przed usuwaniem swoich gier ze sklepu), jednak na chwilę obecną nie widzę szans na to, by firma tak lubiąca szczycić się bezkompromisowym parciem naprzód bez oglądania się za siebie (tempo, w jakim się porusza, to temat na inny artykuł), zdecydowała się na taki krok. W takiej sytuacji jedynym ratunkiem dla starych gier dla iOS zostają właśnie takie zewnętrzne inicjatywy jak GameClub. Wprawdzie twórcy tego serwisu nie posiadają tak dużych możliwości jak Apple, jednak nadrabiają pasją i zaangażowaniem. Kto wie, być może, gdy pokolenie, które dorastało wraz z App Store, w przyszłości zechce z nostalgią powspominać gry swojego dzieciństwa (tak jak teraz wiele dzieci lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych z rozrzewnieniem wraca do gier z epoki SNES-a, Game Boya i pierwszego PlayStation), będzie mogło zagrać w nie tylko dzięki wysiłkom grupki zapaleńców, którzy w 2019 postanowili stanąć w obronie historii App Store.