

10.10.2025 r.



#413

TRANSKRYPT ODCINKA

Szklana pogoda, czyli o Liquid Glass z ekspertem

Partnerem tego odcinka podcastu jest [iDream.pl](https://idream.pl).

[MUZYKA]

Tu Krzysztof Kołacz, a ty słuchasz właśnie podcastu, „Bo czemu nie?”. Usłyszysz w nim o technologiach, które nas otaczają i nas w tych technologiach zanurzonych. Sprawdzam, pytam i podpowiadam jak korzystać z nich tak, aby to one służyły nam, a nie my im.

Proszę, zostaw opinię na [Apple Podcasts](#) lub na [Spotify](#). Twój głos ma znaczenie!

Zaczynamy.

[MUZYKA CICHNIE]

[KRZYSZTOF] Moi Drodzy, witam Was odcinku poświęconym nowym systemom Apple z rodziny 26. Moim wrażeniom a także najważniejszemu z ich elementów – przynajmniej tych widocznych gołym okiem, czyli interfejsowi Liquid Glass.

No właśnie: Czy ważne jest to co widać, czy raczej to czego nie widać...? Pogadajmy o tym ciekłym szkle w interfejsach nadchodzących systemów od Apple.

Zanim zaczniemy przypomnę, że wszelkie linki do osób, rzeczy i innych spraw, które padną w tym odcinku znajdziecie w jego opisie i pod adresem boczemunie.pl/413/. Tam także namiary na mój [newsletter](#) okołotechnologiczny, który wysyłam w każdą sobotę o poranku. Za zapis otrzymasz ponad 130-stronnicowy e-book, który napisałem, aby zaprzęgnąć technologię, z której korzystasz – do pracy dla Ciebie. Sprawdź, jak możesz to zrobić!

Od razu przechodzimy do rzeczy — czyli omówienia największej ze zmian, które Apple zafundowało nam wszystkim jesienią tego roku przy okazji premier systemów z rodziny 26. Liquid Glass, ciekłe szkło – hit czy kit?

A moim i Waszym gościem jest Marek Olczyk-Brzeziński, czołem Marek!

[MAREK] Cześć wszystkim.

[KRZYSZTOF] Bardzo mi miło, Marek. Jesteś oczywiście już po raz drugi albo trzeci gościem... chyba trzeci?

[MAREK] Trzeci, trzeci. Chciałem być jako UXTygodnik.

[KRZYSZTOF] Tak, u mnie w eterze. Na początku byłeś jako ziarnisty.pl, teraz jesteś od dwóch odcinków jako uxtygodnik.pl, który też prowadzisz. Jest to newsletter skierowany nie tylko do designerów, ale w ogóle do ludzi, którzy chcą wiedzieć o technologii coś więcej niż tylko cyferki na stronach producentów. Ja lubię tak mówić o tym, co wysyłasz. Także witaj ponownie.

[MAREK] Bardzo mi miło znowu tutaj być. Dzisiaj będzie ciekawy temat, na pewno dużo ciekawych wniosków, uwag i komentarzy. Jak robiłem notatki do tego odcinka, muszę przyznać, że chyba dawno nie musiałem się tak mocno przygotować, ani tak dużo sobie wynotować rzeczy, o których chciałem powiedzieć, więc zobaczymy, jak to wyjdzie dzisiaj w praniu.

[KRZYSZTOF] Mam wrażenie, że to jest taki rok, który weryfikuje Apple w oczach większości ich klientów – tych, którzy robią wynik finansowy, w sensie, to nie są pro-userzy. Oni oczywiście też do tych wszystkich osób się zaliczają, ale myślę, że to, czy Apple pójdzie tą drogą, którą Liquid Glass i rodzina systemów 26 otworzyła tej jesieni, zależy w dużej mierze od tego, czy ten przeciętny użytkownik będzie mnożył zarzuty wobec tych systemów, czy raczej będzie mnożył superlatywy i pochwały względem nich, prawda?

[MAREK] Dokładnie, zobaczymy. Znaczy, no, wiadomo, że taki core, taki mainstream użytkowników, to pewnie aż tak mocno tego nie odczuje, ale już pojawiły się – można powiedzieć, nawiązując do tematu odcinka – pęknięcia w wizerunku Apple'a.

[KRZYSZTOF] Pięknie, na tym szkłe, to prawda.

[MAREK] Dokładnie.

[KRZYSZTOF] Od razu myślę, że możemy do rzeczy przejść, bo omówienie poszczególnych funkcji i systemów to absolutnie nie jest temat dzisiejszego odcinka. Bo ty jesteś osobą, która zajmuje się zawodowo UX-em, UI-em, tak? Czyli projektujesz te interfejsy, jesteś w tym projektowaniu od lat, wiesz, jak zrobić tak, żeby człowiek patrząc na ekran po jego zmianie, po aktualizacji, nie miał wrażenia, że „no właśnie”, że widzi zupełnie inny ekran i inną aplikację, a przecież to jego system operacyjny, prawda?

[MAREK] Dokładnie. To, w jaki sposób możemy osiągnąć cele, które chcemy osiągnąć w systemach, jest core mojej pracy. Mamy użytkowników systemów, aplikacji, które coś mają robić. My coś w nich mamy robić. Teraz pytanie, jak to zrobić i zorganizować, żeby było intuicyjne; żeby tam, gdzie nam się wydaje, że coś będzie, rzeczywiście tam było; albo żeby coś, co nam się wydaje, że zadziała w dany sposób, rzeczywiście tak działało. Im jest więcej zgrzytów na tej linii, tym gorzej się z tych systemów korzysta. Więc no tutaj, właśnie warstwa interfejsowa jest kluczem do tego, żebyśmy łatwo i sprawnie korzystali z tych systemów.

[KRZYSZTOF] Myślę, że Apple jest tego świadome, bo robi to już od lat, mając gdzieś tam w historii ogromną potyczkę w postaci iOS 7. Wtedy o niej tak nie mówiono, to jasne z punktu widzenia sprzedaży i marketingu, dziś już jest inaczej, bo Tim Cook nawet zapytany o to, jak podchodzić w ogóle do rodziny systemów 26, powiedział wprost, że ich celem było nie powtórzyć błędów z iOS 7 z tego *release'u*, tak? Bo mając 2,5 miliarda aktywnych urządzeń na świecie, to by oznaczało po prostu, że... (i to są znamienne słowa z ust prezesa tej firmy), dlatego że Apple wprost przyznaje się do błędu i zapewnia też, że wielkiego szoku miało co do zasady założenia nie być. Tutaj użytkownik nie miał czuć się przestraszony, to miała być zmiana wizualna, ale tak jak ty mówisz, osadzona na fundamencie, który już jest znany. Czy się udało? Zaraz sobie do tego przejdziemy. Ja tylko jeszcze powiem, że posłuchałem sobie paru wywiadów z tym C-level Apple'a. Tam byli różni ludzie: był Federighi, był Joswiak, był właśnie Cook, paru jeszcze innych inżynierów. Mówili jednym głosem, że dwie rzeczy tej jesieni Apple chciało uzyskać.

Po pierwsze, nie chciało wspomnianych błędów z iOS 7 powtórzyć, a po drugie, chciało trochę zagrać też na nostalgii, tak? iPhone jest już z nami długo, od 2007 roku, sporo minęło. Trochę ta nostalgia jest uprawniona według przynajmniej też Apple'a i komentatorów również, bo wiele osób się z tym zgodziło, żeby jej w tym momencie użyć nie tylko w kontekście sprzedaży (tego oczywiście nikt wprost nie powie, ale tak jest, prawda), ale też żeby użyć jej w kontekście wprowadzenia, no, radykalnej zmiany w systemach. Bo kiedy sobie zobaczysz na to, nawet globalnie, jak wyglądał Tab Bar w iPhoneOS, czyli w pierwszym systemie Apple, jaki był na

iPhone zainstalowanym w 2007 roku, to namiastki obecnego Liquid Glass, chociaż wtedy jeszcze nawet nie w interfejsie Aqua, były widoczne. I oni wiedzą, jak takimi smaczkami grać, oni wiedzą, kto jest ich odbiorcą, i wiedzą, że jeżeli geekowie, tacy jak my, technologiczni, fani Apple, tacy rdzenni też, *fanboye*, wyłapią te rzeczy, że "o, tutaj coś mi, no, jak pierwszy iPhone", to to się poniesie marketing szeptany w największej możliwej skali, jaka jest tutaj do użycia. I oni to intencjonalnie w tym roku też robią z tym Liquid Glass. Fajnie, że o tym mówią. Nowe plus stare, czyli nowe plus nostalgia – ciekawe założenia. No to pogadajmy teraz, czy to się udało. Jakie w ogóle były twoje wrażenia, jak zobaczyłeś to coś na WWDC 2025? Bo wtedy to było wielkie „wow” i trochę takie „wtf”.

[MAREK] Po pierwsze, zazwyczaj u designerów jest tak, że ja mam tak, że w pierwszym momencie mi się coś bardzo podoba estetycznie, ten pierwszy strzał. To są takie pierwsze sekundy, widzę, coś jest ładne, w miarę ze sobą współgra, ale później, im dłużej na to patrzę, pojawiają się pytania. No dobra, tu fajnie to wygląda, ale co, jeśli będzie tam inne tło? Albo co, jeśli będzie takie, jak w konkretnych sytuacjach to się będzie zachowywało? I tutaj przy Liquid Glass miałem dużo takich pytań bardzo szybko, więc to na pewno był taki, tak jak mówisz, trochę szok. Tutaj, jak jeszcze mówimy o tych intencjach, wydaje mi się, że warto bardzo wspomnieć: tutaj, przy Liquid Glass, mam wrażenie, że Apple bardzo chciał uspójnić doświadczenie pomiędzy systemami – czyli watchOS, iOS, iPadOS – żeby to w miarę było podobne. Bardzo mocno wiadomo, tak jak rozmawialiśmy w pierwszej połowie tego roku, to jest inspirowane mocno visionOS. I po prostu to, jak to na visionOS teraz wyglądało, oni chcą to rozlać na inne systemy. To jest moim zdaniem dobra strategia. Uspójnianie pomiędzy urządzeniami jest okej. No, tu się więcej pytań pojawia, jeśli chodzi o to, jak to zostało wykonane i czy na pewno takie fundamenty designowe zostały osiągnięte. Bo mi się wydaje, że to jest problem, o którym będziemy dzisiaj więcej mówić, że Liquid Glass jako estetyka nie ma problemu, ale musi być oparta na fundamentach designowych, i tutaj moim zdaniem niestety Apple poszło skrótami i część rzeczy po prostu olało. I to widać.

[KRZYSZTOF] Być może one będą łatane w kolejnych interakcjach systemu, ale trzeba powiedzieć, że z jednej strony jest sporo takich *glitchów*, że zadajesz sobie pytanie, dlaczego przycisk służący do tego samego właściwie w jednej aplikacji systemowej jest taki, a w innej inaczej, skoro miał wyglądać tak samo pomiędzy urządzeniami również. A z drugiej strony, jako fan, masz w głowie posty Basic Apple Guy’a na X-ie, który zrobił pełne zestawienie tego, jak Apple przeprojektowało literalnie wszystkie ikony, jakie są w systemie pod Liquid Glass, nie? I teraz przypominam sobie Windowsa XP, a później kolejne interakcje, aż chyba do 10.

wersji Windowsa, wyglądały w wielu miejscach tak, jak Windows XP, jeżeli chodzi o ikonografię. Apple tych błędów nigdy nie popełnia. Apple jak już się wzięło za taki *redesign*, to widzisz, oni się skupili na tym, żeby każda ikonka była odświeżona i pasowała do tego. No właśnie, ale kosztem czegoś, bo wydaje mi się, że skala czegoś takiego, jak systemy operacyjne, nawet w zamkniętym ekosystemie, który ogranicza ilość urządzeń, nawet mając inżynierów na świecie, to jest tak przeogromna, że coś trzeba wybrać. Pytanie, czy dobrze wybrali, to jest znowu to, co ty powiedziałeś, bo ikonki są piękne.

[MAREK] To nie mam do nich żadnych zastrzeżeń, bo są fajne. A ja mam trochę zastrzeżeń i chętnie później o tym powiem, bo ja już zauważyłem... Ja niestety mam takie oko, że najmniejsze jakieś odchyły zauważam i po prostu... No, tutaj mam dwie rzeczy, o których później chętnie powiem, jak już będziemy przechodzić konkretne błędy, które moim zdaniem, jeśli chodzi o te ikonki liquid glassowe, no, nie działają dobrze.

[KRZYSZTOF] Ja na przykład widzę czasami – to, jakby, że jesteśmy teraz przy tym, bo mi umknie, ale możesz sobie, wiesz, ołówkiem zanotować na boku, że to powiedziałem, to później do tego wrócimy chętnie – bo ja na przykład teraz spoglądam na Dock systemowy w macOS-ie i widzę ikonę kalendarza, nie, i ja mam na przykład jeden zarzut, wiesz jaki? Że dla mnie shadow, który jest pod cyframi, jest za duży i ja tam widzę cień, który powoduje u mnie to, że mam wrażenie, że te litery są rozmyte, i na przykład w wielu miejscach tak jest. I to mnie wkurza.

[MAREK] Chciałem powiedzieć, wiesz, dla mnie akurat to przy kalendarzu, ja tu nie mam ikon Docku, ale ja dużo korzystam z Facebook Messenger'a i na iOS-ie ta właśnie ta, nie wiem jak to nazwać, ta błyskawica w Messengerze, ona w środku jest rozmyta właśnie i ja tego nie mogę „odzobaczyć” po prostu. To jest tak... I tak samo, to już mogę powiedzieć o tych ikonach, druga rzecz jest taka – i to nawet w newsletterze wrzucałem – że ikonki w dark mode przez to obramowania liquid glassowe, takie z lepkiem gradientem, wyglądają, jakby były pochylone. I to jest po prostu takie, no, tego się nie da nie zobaczyć, jak się już to raz dojrzy, i po prostu... To są takie problemy, mam nadzieję, że oni to załatwią.

[KRZYSZTOF] No wiesz, biorąc pod uwagę, ile było skandali z ikoną Findera, która i tak moim zdaniem nie wygląda jeszcze doskonale... Wygląda lepiej niż ta pierwsza próba, ale nie wygląda, moim zdaniem już lepiej by wyglądała stara, po prostu wypukła bardziej. Bo widzisz, taka ikona Findera, jak już jesteśmy na bardzo dużym poziomie bycia geekiem i nerdem, spójrz na nią, cała afeta się wzięła o to, że jedną stronę tej twarzy zmniejszono, jakby wyskalowano w taki sposób, żeby miała

dookoła siebie obwódkę. I teraz takich miejsc w systemie, zwłaszcza w iOS-ie, tak, zwłaszcza w iOS-ie i w macOS-ie zresztą też – na przykład też w wspomnianym kalendarzu czy notatkach – wszędzie, gdzie wysuwa się lewy sidebar, to on wysuwa się w taki sposób, że na około niego jest zawsze zostawiona przestrzeń, jest zawsze jakaś ramka. Wizualnie na przykład na tvOS od lat już to było i wyglądało to ładnie, tylko że mówimy o tvOS-ie. Tak samo jak mówiąc o visionOS, nie mówimy o systemie desktopowym. I teraz, dlaczego mi to, mnie to na przykład mierzi? No bo ja mam wrażenie, że ja mam pod spodem trzecie okno. Czyli ja mam okno, którym pracuję, sidebar przynależny do okna, który intencjonalnie wysuwam, który wysuwając się, powoduje, że mam wrażenie, że pod spodem jest trzecie okno. No i to nie jest fajne wrażenie z punktu widzenia użytkownika.

[MAREK] Tak, tu są właśnie takie smaczki. To jest wszystko, jeśli chodzi o taką równowagę wizualną. To zaburza niestety, takie dodawanie dodatkowych *borderów*, dodatkowych jakichś takich rzeczy, to powoduje, że ten interfejs jest cięższy, można powiedzieć. I czy taki miał być efekt? No, nie do końca wiem.

[KRZYSZTOF] No, też visionOS ten efekt, bo ja miałem okazję używać visionOS przez jakiś czas. Ty go nie odczuwasz w taki sposób, bo ty wiesz, że ten interfejs leży w przestrzeni. Więc tobie cienie przestają przeszkadzać. Tobie to, czy coś za tym jest, czy nie jest, nie zwracasz na to uwagi, no bo świat za tym jest, nie?

[MAREK] No tak, tak, tak.

[KRZYSZTOF] I wiesz, to chodzi o percepcję. Nie wiem do końca, Marek, czy da się przenieść taki efekt AR-u do środowiska jednak 2D, bo patrzymy na monitor. To jest, wiesz, nie?

[MAREK] Wiesz co, tutaj myślę, że można nawiązać i wspomnieć o tym, że Liquid Glass nie jest, można powiedzieć, niczym takim bardzo nowym, bo w ostatnich latach w internecie bardzo duży nacisk był położony na glasmorfizm. To jest po prostu ten właśnie, można powiedzieć, wizualny styl tego szkła przydymionego czy takiego nieprzezroczystego i wybijaniu rzeczy na wierzchu szkła. To już od jakichś dwóch, trzech lat się pojawiło mocno. To określenie *glasmorfizm* zostało przez polskiego designera, że tak powiem, ukute. Nazwisko Malewicz, nie pamiętam nigdy, czy Michał Malewicz, chyba Michał, polecam jego materiały. Jak wpiszeć Malewicz, to na pewno tak, Michał Malewicz, on to ukuł i on w ogóle wspomina o tym, pokazywał, jak to projektować. Ale też nawet takie ośrodki, jak Nielsen Norman Group, którzy są wiodącym takim ośrodkiem badawczym, jeśli chodzi o UX, oni też mocno ten *glasmorfizm* opisywali, jak warto go projektować, o czym należy pamiętać. Więc można powiedzieć, że to nie jest nic nowego. Nowe jest

oczywiście po prostu to, że jest w ekosystemie Apple'a i to, w jaki sposób Apple to zrobił, w jaki sposób jest nowe. Ale sam taki styl szklany, on od kilku lat, można powiedzieć, pojawia się w internecie bardzo mocno. Nawet czuję, że trochę się od niego odchodzi raczej.

[KRZYSZTOF] No wiesz, z trzeciej strony, patrząc po WWDC na *update* Airbnb, chociażby, no to kurcze, no to tamta ikonografia jest jakby uszyta pod to, co później Apple pokazuje w swoich systemach. Nie jeden do jednego, ale no ta przestrzenność ikonografii jest jednak bardzo mocna. Więc myślę, że będziemy mieli znowu taki efekt trochę... też trochę doliny niesamowitości, że to teraz płynie, nie? Że wróci jak bumerang, na rok, dwa wszyscy będą robić wszystko, żeby wyglądać jak Liquid Glass...

[MAREK] ...i potem to umrze prawdopodobnie.

[KRZYSZTOF] W sensie, znowu pojawi się coś, co będzie... Jak ja bym miał stawiać jakieś pieniądze na wynik, to powiedziałbym, że za 2-3 lata będziemy mieli nadal coś, co będzie szkłem, ale bardzo zmatowionym szkłem. Szkłem, które daje ci efekt, że okej, jest tu bezpiecznie, już się wszyscy z tym pogodziliśmy, ale jednak tutaj zrobimy bardziej płasko, tam zrobimy mniej ikonek, tutaj może jednak na pasku warto, żeby były wszystkie opcje, a nie tylko jedna, i tak dalej, i tak dalej, nie? Bo na razie to jest takie uderzenie, to jest taki efekt „boom”, że coś jest nowego i...

i właśnie mam taki zarzut jeszcze do całego Liquid Glass, że wraz z nim pochowaliśmy rzeczy, i to mam od samego WWDC, od poziomu trzymania w pierwszych wersjach beta, nie? Nie mówię tylko o aplikacji Kamera w iOS-ie, bo do tego da się przyzwyczaić, nawet sobie to wytłumaczyć w głowie, że faktycznie jest wygodniej, tak bardziej *po apple'owemu*, ale jest wiele miejsc w systemie, gdzie... gdzie absolutnie wygodniej nie jest, bo dla przykładu, jeżeli miałem pod *burger battonem*, dawnym, pod kropkami, po prostu do tej pory trzy opcje, a teraz mam ich piętnaście, za to na pasku mam jedną...

[MAREK] ...to nie wiem, czy to jest wygodniejsze. Tak, ja w Kameronie nie mogę przeżyć tego, że już nie ma takiego gestu ściągania w dół, jeśli chodzi o ustawienie, bo zazwyczaj jak chciałem w Kameronie zmienić sobie Aspect Ratio na 16:9, to mogłem ściągnąć z góry albo w górę, już nie pamiętam dokładnie teraz, no i pojawiały, tak, z góry, i się pojawiały mi te opcje. Teraz niestety muszę kliknąć w prawym górnym rogu, żeby to się pojawiło. Trochę nie mogę tego przeżyć jako UX-owiec.

[KRZYSZTOF] Wyobraź sobie, ktoś ma małe palce.

[MAREK] Tak, a kamerą jednak kurde, dobrze jedną ręką korzystać, jak coś akurat tam mamy.

[KRZYSZTOF] Wiesz co, jeszcze...

[MAREK] Ktoś powiedział, że masz *camera button*.

[KRZYSZTOF] Nie mam, ja nie mam. Ja jeszcze mam iPhone'a 13. Ja dopiero się teraz właśnie szykuję do wymiany iPhone'a. Ale wiesz co, jeszcze wracając do tego w ogóle projektu, to takie mam trochę przemyśleń, że no bo iOS 7 był mocno inspirowany flat designem, który też wtedy w *web designie* można powiedzieć, szalał, więc był taki zainspirowany. Ale to było związane głównie z iOS-em. Na macOS-ach tego nie odczuliśmy tak bardzo. Wiadomo, ikony ikonami, ale jeśli chodzi o interfejsy, aż takiego dużego wpływu moim zdaniem nie było. Trzymaliśmy się takiego kanonu, jeśli chodzi o interakcje na komputerze. Ja mam wrażenie, że Liquid Glass jest pierwszym takim mega znaczącym ruchem Apple'a, żeby podążać za trendami, ale też w tym macOS-ie, który zawsze mi się wydawał, że powinien podążać za kanonem designu, takimi zasadami, być raczej takim czymś stałym, a iOS może częściej mieć zmiany, łatwiej się do tego przyzwyczaić, jednak na komputerze bym tego nie oczekiwał. A teraz właśnie mam wrażenie, że mocno idą za jakąś tam, w cudzysłowie, „modą” i zastanawiam się, jak długo to przetrwa, bo te mody przemijają, tak jak właśnie skeuomorfizm w pierwszych iPhone'ach, później ten iOS 7, ten *flat design*. Teraz mamy Liquid Glass, no i pytanie: 5 lat, poczekamy, 4 lata, może 7, coś się znowu zmieni. No i pytanie, czy znowu wtedy będzie mocno to przebudowane. Jestem bardzo ciekaw, jak też AI wpłynie na to, na nasze interakcje z komputerami w perspektywie, założmy, pięciu lat, bo coraz częściej się mówi, że coraz mniej interfejsów ogólnie będziemy widzieć. Więc tu jest dużo pytań, jeśli chodzi o Liquid Glass. Ja uważam, że trochę to jest błąd, pójść aż tak głęboko, szczególnie właśnie w kontekście macOS-a, bo to jest pójście za modą, która przeminie. Więc coś będzie trzeba z powrotem wymyślić.

[KRZYSZTOF] No i coś trzeba będzie wyciąć, bo wyobrażasz sobie, oczywiście nie zakładam, że za 5 lat Apple Intelligence nie będzie dostępne w pełni w Unii Europejskiej, w tym w Polsce, ani nie zakładam braku polskiej Siri, choć wszystko może się zdarzyć, ale wyobraź sobie, że się jednak zdarzy. I pójdziemy tą drogą, którą nie tylko ty przewidujesz, ale chociażby... Chciałbym, żeby OpenAI we współpracy z Johnem Ive'em wydają się w przyszłym roku być gotowi na to, żeby pokazać pierwszy akt tej opowieści, coś, co nie będzie przyciskiem, nie będzie interfejsem, nie wiadomo czym będzie, ale na pewno odegra tam dużą rolę

i naturalna mowa. No i wyobrażasz sobie Polskę, w której nie ma nic, instalujesz macOS i w sumie jak go obsłużysz, nie? To jest rzeczywiście przejawskrawiony, totalnie skrajny przykład, ale...

[MAREK] No tak, ale już...

[KRZYSZTOF] ...nie wkładał do szuflady.

[MAREK] No, nie, no tak. Ja już to też rozmawialiśmy jakiś czas temu, jak rozmawialiśmy o historii Apple'a, że my niestety w Polsce, jeśli chodzi o tę dostępność różnych funkcji, no to... w porównaniu z nami, to jesteśmy takim, można powiedzieć, przysłowiowym trzecim światem. Że to, w jaki sposób, ile tam jest rzeczy dostępnych: śledzenie paczek, automatyzmy jakieś... My mamy pewien wycinek tego systemu. Coraz częściej mamy mniej tych funkcji właśnie przez to, że przez prywatność, przez reguły Unii Europejskiej, tego typu rzeczy. No i tak jak mówisz, jest zagrożenie, że Apple pójdzie w jedną stronę, a my niestety gdzieś tam zostaniemy i coraz większy rozdźwięk będzie pomiędzy tym, co oni mają, a co my tu mamy dostępne.

[KRZYSZTOF] A wiesz, a jeszcze sobie o tym dzisiaj szerzej powiemy później, ale jeszcze jest gdzieś z tyłu dostępność, której w kontekście *accessibility* Apple... Apple jest od czterdziestu lat liderem i tam wszystko się da i wszystko działa. Dlaczego tych samych *frameworków* nie można użyć gdzie indziej, to PR-owiec wie. W każdym razie tam działa. Na poziomie na przykład chociażby *live translation* w nowych AirPodsach działać nie może.

[MAREK] Jest zablokowane. Proszę bardzo, 25% produktu...

[KRZYSZTOF] ...wyrzucone do śmietnika w Unii Europejskiej. I to 25%, Marek, które realnie mogłoby zmienić, a to już kiedyś mówiłem w odcinku, nawet i turystykę, patrząc na skalę i poziom nasycenia AirPodsami jako najpopularniejszym produktem typu słuchawki *True Wireless* na świecie. Mogłoby zmienić turystykę, no, okej, spoko, z wyłączeniem Europy, więc ja tak na to patrzę, bo po prostu trochę jest żal tego, z punktu widzenia osoby mieszkającej tutaj, no ale jest jak jest. Dobrze, idąc, jeżeli chodzi o tę hierarchię wizualną, po nitce do kłębka, to mam takie wrażenie, że sam Liquid Glass zły nie jest. W sensie, to jest jakiś środek wyrazu, tak jak skeuomorfizm był nim, i to jest okej. Wiele z tych elementów na pewno przetrwa długo, nawet opowiadając nasze wizje zagłady macOS-a, bo to się ludziom podoba, mnie się też to podoba, co do zasady jest to świeże. Nasze oko, nasza percepcja, jak widzi po wielu latach, że coś w tym iPhone się zmieniło, to się po prostu cieszy człowiek. Potem oczywiście odkrywa jedną, drugą, trzecią

przeszkodę, ale co do zasady ogólny *feeling* jest okej, więc myślę, że to zagranie na nostalgii i na połączeniu jej z czymś nowym, czego rynek oczekiwał, Apple się udało, bo dużo się o tym nawet mówi, pisze, komentuje, nawet takie teksty wśród znajomych typu „a instalować to, czy nie instalować, bo to takie inne, inaczej wygląda”. Dla Apple’a jest to osiągnięcie, bo się mówi o tym, a nie mówi się, że to kolejna nudna aktualizacja, więc tego też trzeba być świadomym i tutaj powiedzieć sobie to wprost. Natomiast zastanawiam się, czy ta zmiana faktycznie przeszła bezboleśnie, i otworzę tu część dyskusji od swojego przykładu z iPadOS. Kurcze, iPadOS 26 to jest trochę spełnienie moich marzeń, ze względu na to, że iPad jest moim ulubionym komputerem mobilnym, ja na nim nawet składam ten podcast.

I teraz to, że ja mam możliwość używania okien tak jak na macOS-ie, jest po prostu dla mnie naprawdę super. Praca w tle, eksport podcastów w tle, renderowanie w tle – to wszystko, że wykorzystuję w pełni teraz to, co mam razem z M4 w iPadzie Pro, plus *software*, który go w jakiś już mniejszy sposób ogranicza niż poprzednio, jest okej. I takie przeświadczenie miałem do momentu instalacji iPadOS 26. Ono nadal jest aktualne, natomiast sam proces uczenia się obsługi systemu, który nie powinien mieć moim zdaniem... W sensie, jak już wychodzi Apple na scenę i mówi, że myśmy przez dekadę szukali dla iPadOS-a drugiego, dobra, znaleźliśmy ją, dobra, macie rację, musi być zarządzanie oknami, muszą być światła drogowe, jeżeli chodzi o kontrolę tych okien jak na macOS-ie. Wszystko możesz sobie dowolnie rozmieścić, tak, tu, to z macOS-a, pasek na górze z macOS-a, to, wszystko. No to człowiek siedzi i myśli, no super, macOS-a to 20 lat używam, to elegancko, zainstaluję i będzie jak na Macu, no i kurcze, zainstalowałem, Marek, i 6 godzin spędziłem, czytając na MacStories pełną recenzję załogi Federico Vitticiego, i to naprawdę, czytając każde zdanie bardzo wolno, i myślałem, że mnie szlag trafi. W sensie, ja nie potrafiłem obsługiwać ulubionego komputera i to jest efekt, którego ja nie wiem, ale raczej Apple nie chciało osiągnąć, a ja nie jestem użytkownikiem, który mało o tym wie, a mimo to, może to jest klątwa wiedzy, nie wiem, może to ja jestem winny, *whatever*, ale co do zasady, ja 6 godzin spędziłem, żeby uczyć się obsługi na nowo iPada i to był ostatni scenariusz brzegowy, który ja zakładałem, Marek, w związku z tym było to straszne, to naprawdę było na poziomie strasznego doświadczenia.

[MAREK] Ja muszę przyznać, że byłem z tą jedną z szalonych osób, która od razu deweloperską betę Liquid Glass na iOS-ie zainstalowała. Rzuciłem się na głęboką wodę i byłem w ciężkim szoku momentami. Te pierwsze, wiadomo, deweloperskie bety były bardzo ciężkie, jeśli chodzi o takie niedociągnięcia. Później obserwowałem, w jaki sposób oni dociągają tam kolejne rzeczy. Było lepiej, lepiej,

lepiej, no ale, kurde, mamy wrzesień, oficjalny *release*, a dużo jest jeszcze bardzo do zrobienia, błędów, jakichś takich naprawdę niedociągnięć i rzeczy związanych z podstawami designu. Możemy zaraz je trochę przejść, mogę trochę opowiedzieć.

[KRZYSZTOF] Jeszcze odniosę, dlaczego taki efekt miałem w szczegółach, ale myślę, że rozkładając to z twojej perspektywy eksperta, pójdzie to po prostu tak bardziej encyklopedycznie, i to przyniesie za sobą wartość dla słuchaczy.

[MAREK] Dobra, to możemy zacząć od tego, co już trochę wspomniałem, o takim balansie wizualnym, że to powinna być równowaga. Czyli ja, na przykład, teraz patrzę na ekran mojego macOS-a i to jest trochę to, co też wrzucałem na LinkedIna, że na przykład okna Findera, okna ustawień, to jest trochę to, co mówiliśmy o tym sidebarze, one są bardzo ciężkie. W sidebarze, ten boczny panel, jest dodatkowa granica, jest trochę zmienione tło. Z prawej są też jakieś tam ikony z cieniami i to okno ogólnie czuć, że jest takie ciężkie, że tam się dużo dzieje, ale za to, jak już się wejdzie na przykład do Control Center albo zobaczy się menu bar, to to są bardzo lekkie rzeczy, takie półprzezroczyste właśnie, ledwo widać. W ogóle ja na menu barze musiałem włączyć sobie tło, musiałem z *accessibility* po prostu skorzystać, bo ja mam tło z taką uliczką z wyjazdu, zdjęcie zrobione. No i tam jest trochę białej ściany i mam biały tekst na białej ścianie, więc musiałem tę nieprzezroczystość włączyć, żeby cokolwiek widzieć. I to jest podstawowy problem, jaki mam, że te okna są bardzo nie... Z jednej strony mamy lekkość tego *glassa* i taką półprzezroczystość, i właśnie taki widok, a z drugiej strony mamy ciężar tych okien. Nie do końca rozumiem też zasady, kiedy coś jest przezroczyste, co nie, bo czasami jak otwieram jakieś okno, no to widzę coś tam pod spodem, że mi prześwituje. Czasami tego nie widzę. Więc to jest coś podstawowego, czyli ten balans, te granice, ten tzw. *white space*, czyli to, ile mamy na przykład wstępu. Tutaj jest dużo do grzebania i mam wrażenie, że taka podstawa jest trochę skiepszczona tutaj, w tym macOS-ie. No i teraz możemy o samym Liquid Glass pogadać. Już trochę wspomniałem o tym *glaszmoρφizmie*. I tu mamy trzy aspekty, które są kluczowe, w ogóle pracując nad takimi półprzezroczystymi elementami czy takimi właśnie efektami. Po pierwsze, to jest właśnie ta przezroczystość. Ile tej przezroczystości chcemy dać? Czy widać coś pod spodem, czy nie? Musimy odpowiednio to dobrać, ale też z drugiej strony, żeby to, co mamy z przodu, było odpowiednio widoczne. Nie trzeba samą przezroczystością grać, można też grać rozmyciem. Czasami nie trzeba aż tak dużo tej przezroczystości dać. Jeśli trochę rozmyjemy tło, to już ten kontrast nam się poprawia i to, co jest z przodu, widzimy i widzimy lepiej. No i trzecią rzeczą jest to, że możemy też dynamicznie zmieniać kolory po prostu. I to dokładnie widać w Safari na iOS. Możecie sobie zobaczyć.

Jak jest pole *search*, to jak scrollujemy po jakiejś kolorowej stronie, nie wiem, gazeta.pl, onet, jakiś taki serwis, to... to nam się dostosowuje ten tekst tego w *search barze*, że jeśli coś jest na przykład ciemne w tle, to on się zmienia na biały. Jeśli coś jest jasnego w tle, to on się zmienia na czarny. To są takie trzy rzeczy, którymi tutaj można grać. No i niestety, chociażby przykład tego *minibara*, o którym przed chwilą mówiłem, coś tu nie zagrało. Skoro ja mam białe tło i na białym tle mam na totalnie przezroczystym *menu barze* pokazywane białe teksty, no to czemu nie ma tak jak w *searchu* w Safari? Przecież gdzieś to wyliczają i mogą zmieniać te kolory, więc dlaczego nie ma tego tutaj? Jest trochę taki...

[KRZYSZTOF] A z drugiej strony mamy kolorowe teczki, katalogi w Finderze i co do zasady jak się zainstaluje macOS, to twoje teczki są w kolorze twojego akcentu systemu, koloru akcentu systemu. Jak masz akcent różowy, to podstawowym kolorem teczki staje się róż. No i dobra, to jest mniej więcej intuicyjne. Patrzysz, hmm, a czemu one są różowe? A faktycznie, bo mam zaznaczenia różowe, czyli akcent, a okej, tak to zrobili. No i tu jakby dyskusja się w głowie gdzieś tam pewnie większości użytkowników skończy do momentu, gdy na przykład nie używają tagów, bo gdy używasz już tagów i założymy czerwony tag znaczy „to do”, a zielony znaczy, że coś jest zrobione, i wpinasz do tej teczki tagi kolejno, czerwony, okazuje się, że teczka się zmienia na czerwono. Myślisz sobie, aha, czyli Apple jeszcze teraz powiązało to z tagami. No dobra, dajesz tag kolejny, który jest zielony, bum, teczka jest zielona. Myślisz sobie, mhm, no tak, no to teraz widzę też na teczce, że jest zrobione. Tylko przestajesz tak myśleć, kiedy ty nie chcesz, żeby ci się kolor zmieniał z hierarchią ułożoną kolorów, nie wiem, dokumentów i po prostu wiesz, gdzie pomarańczowy, żółty, fioletowy to jest jakiś rodzaj dokumentu, a z tagów korzystasz operacyjnie, żeby wiedzieć, co jest do zrobienia, i teraz jedno drugie wyklucza, powodując totalny chaos. To nie jest ta droga, nie?

[MAREK] To jest to, co mówiłem na samym początku, że UX to jest właśnie to, że coś się zachowuje tak, jak sobie myślisz, że się zachowa. I tutaj właśnie dodawanie kolejnego poziomu logiki zaburza to po prostu. Chcemy, żeby były przewidywalne te systemy. Jeśli chodzi o tę przezroczystość, dla mnie jeszcze takim przykładem jest ekran wpisywania kodu na iOS. Ja mam włączone Face ID, ale czasami jednak pojawia mi się to, jak nie może mnie tam rozpoznać, i te przyciski też są bardzo przezroczyste. Ja na iOS-ie też mam zdjęcie z wakacji, mam tam plazmę, jakieś palmy i jest dużo, dużo się dzieje na tym zdjęciu, no i nagle się okazuje, że na tych przyciskach też się nagle zaczęło dużo dziać. Po prostu jest to ciężkie, więc moim zdaniem w tym Liquid Glassie bardzo coś nie zadziało, jeśli chodzi o tę przezroczystość i to rozmycie, bo chociażby w tym *minibarze*, jak ja włączyłem

dostępność, to jest taki teraz chamski, nieprzezroczysty pasek. Trochę coś tam prześwituje, ale on jest bardzo też znowu ciężki, taki nieadekwatny. Można byłoby spokojnie wprowadzić jakiś taki półprzezroczysty lepki gradient, który by stopniowo pokazywał ten *minibar*. To są rzeczy, które są dosyć znane w tym *glasmorfizmie* i można to spokojnie zastosować. I tutaj możemy przejść też do rozmowy o dostępności. No, Apple jest liderem dostępności w urządzeniach, to tego nie można mu odebrać. I można sobie dostosować mocno te systemy. Tylko tu mi się zapala bardzo duża lampka. Dlaczego ja, osoba, która jest... Ja jestem po operacji korekcji wzroku. Widzę genialnie, naprawdę, po prostu mam aż wręcz nadwzroczność...

[KRZYSZTOF] Chłopak ma LiDAR w głowie...

[MAREK] Dokładnie. Ja muszę korzystać też z tych udogodnień, bo po prostu nie jestem w stanie korzystać normalnie z tych systemów, więc to jest dla mnie gigantyczna czerwona lampka, dlaczego po prostu podstawy nie są zachowane, żeby zwykłe osoby, nawet z lekką wadą wzroku, nie musiały się męczyć, patrząc na te elementy, które trzeba wyciągnąć po prostu ten kontrast, gdzieś wydobyć je. Ja myślę, że gdybym nadal miał wadę wzroku, miałbym astygmatyzm, to bym się strasznie męczył. Więc tutaj moim zdaniem, jeśli chodzi o taki dostępnościowy aspekt takiego bazowego doświadczenia, to jest bardzo źle, i to naprawdę uważam. Niestety, dla mnie najgorsze jest to, że dosyć łatwymi zabiegami można byłoby o to zadbać, patrząc chociażby na niektóre elementy tych interfejsów, które już Apple wprowadziło, jak ten z Safari Search Bar.

[KRZYSZTOF] Zobacz, tak samo jest w kontekście różnego rodzaju szkła, i to myślę, że fajnie ze świata fizyki teraz sobie przywołać, bo to też jest, przynajmniej mogłaby być, pewnego rodzaju odpowiedź być może w przyszłości dla Apple'a, bo wspomniany menu bar, wyobrażam sobie, że można by to rozwiązać tak, jak ty powiedziałeś z tym gradientem, a można by tam dać zmatowione szkło.

I wprowadzić jeszcze ten aspekt, że są dwa rodzaje szkła, na przykład na ekranie wpisania kodu to szkło, które jest teraz takie ciężkie, toporne, wręcz te przyciski na klawiaturze numerycznej wyglądają na zgniecione palcem.

[KRZYSZTOF] Okej, niech zostanie, ale znowu w takich miejscach, gdzie na przykład jest ryzyko, że będzie przeważał kontent, element biały... Nie wiem, okno Findera, okno, tapeta, tak, elementy, które do niej przynależą... Dajmy zmatowione szkło, przydymione szkło, nie wiem, takie szkło, jakie jest na pleckach w iPhone'ach, nie? Kurczę. Żeby zapobiec... Nie, tam wtedy dajesz prosty cień pod dowolnym fontem i jest sprawa rozwiązana. Jeszcze ładnie wygląda, to już

pomijam. Wywołać sobie jeszcze sytuację, w której – a propos tego *accessibility* – sytuację, w której jest osoba z dysfunkcją wzroku i ona potrzebuje operować na kontraście, tak? Teraz, jeżeli wszędzie jest jedno szkło, które dodatkowo ma tak wiele rzeczy, tam się tak wiele dzieje, tak wiele mieści, to operując kontrastem, moim zdaniem, to wszystko będzie w oczach takiej osoby, wiesz, trochę niedowidzącej albo na spektrum takiego praktycznie zupełnie braku zmysłu wzroku, to moim zdaniem to będzie, kurczę, przypominało, nie wiem, jednorożca, nie? Tak się przemądrzając, bo nie oszukasz trochę fizyki, jak na jednej skali jednym suwakiem dasz na maksa, a ten suwak pociąga za sobą – a tak działa ten *glass*, który jest teraz – pięć innych, to robi się trochę pasztet, nie?

[MAREK] Dokładnie. Ja się dziwię, bo te opcje zwiększenia kontrastu, zmniejszenia przezroczystości obecnie, one są atomowe, one są zero-jedynkowe. Włączasz sobie kontrast i po prostu nagle już Liquid Glass praktycznie ci znika, masz dosyć takie stare doświadczenia. Ja się dziwię, dlaczego tam nie ma po prostu takiego suwaka, że możesz sobie dostosować tę przezroczystość. Przecież to mogłoby być rozwiązanie, żeby ten Liquid Glass sobie określić, czy chcesz mieć bardzo liquid glassowe, nie wiem, średnio, czy tam mniej. No po prostu coś takiego, żeby można było dać osobie możliwość trochę sobie ograniczenia tego efektu, bo teraz mamy bardzo zero-jedynkowo i niestety jedno spektrum jest ciężkie, bo po prostu ciężko tam dojrzeć te rzeczy, no a drugie jest okej, ale już nie wygląda tak fajnie po prostu, więc tu jest taki rozdźwięk.

[KRZYSZTOF] Tak sobie jeszcze myślę o tym, co zwykły Kowalski może odkryć w pierwszej kolejności, i to będą na *lockscreenie* te style ikon, no i do tej pory były tam ikony zwykłe, ikony czarne, ikony jasne, teraz doszły te ikony *glass*. Jeszcze jak je włączysz, to praktycznie masz system, który jest pomieszaniem koloru białego z szarym, z odcieniami szarości.

[MAREK] Wszystko jest totalnie złane.

[KRZYSZTOF] A i tak mam wrażenie, że miejscami część z tych rzeczy wygląda lepiej niż w trybie domyślnym, co też jest pomarańczową lampką. W sensie, to też zostało wprowadzone trochę dla mas, ale z drugiej strony tak jakby ktoś zapomniał, że są jeszcze ludzie, którzy mają specyficzne wymagania i oni będą sobie chcieli to potestować, będą sobie chcieli to włączać, i jak sobie już tak zrobię z tymi wszystkimi nowościami naraz, to tak jakby Apple nie założyło takiego scenariusza, a wtedy to naprawdę wygląda źle, że się nie da używać momentami.

[MAREK] Tak, no bo trzeba mieć jakieś takie rozróżnienie pomiędzy tym, z czego się korzysta, które ikony jak wyglądają. Jak mamy wszystko białoszare, to naprawdę

musimy się namęczyć, żeby coś znaleźć, a gdybym zrobił teraz taki eksperyment UX-owy i właśnie kazał ludziom szukać na takim bardziej kolorowym ekranie i na tym transparentnym wręcz, no to na pewno czasy szukania na tym transparentnym byłyby o wiele dłuższe.

[KRZYSZTOF] Zobacz, dlatego ktoś, chociaż oni używają tych systemów w Cupertino sami, nie? Dlaczego ktoś nie wpada na podstawowe warunki, scenariusze brzegowe, tak jak się nawet w *testingu* robi, warunek brzegowy: co, jak ktoś ma czarną tapetę i lubi kolor czarny? I drugi brzeg, drugi biegun: co, jak ktoś ma białą tapetę i lubi kolor biały? I teraz ustawiasz wtedy w tym scenariuszu numer dwa, fana bieli, wszystko białe, białą tapetę, te białe ikony, tę *tintę*, wiesz, *glass*, tę nową, o której teraz wspominałem, i patrzysz, jak to wygląda na poziomie Docka systemowego i nie wpadasz na to, że hmm, to może w takim scenariuszu Dock nie może być dalej biały, on mógłby się inwertować na szary, żeby było ikonowo.

[MAREK] Dokładnie.

[KRZYSZTOF] Rzeczywiście rozumiesz mnie, nie? To jakby...

[MAREK] Tak, tak, nie, no to tu zdecydowanie, no, tutaj można to wyliczyć. W ogóle w *web designie*, jednym z pierwszych takich *challenge'ów*, jaki się ma, jak chce się na zdjęciu, na przykład, nie wiem, mamy bloga, mamy zdjęcie i chcemy na zdjęciu tekst pokazać, no to zawsze pojawia się pytanie, no dobra, to czy tekst ma być... a coś i zdjęcie będzie jasne, nie będzie tego widać. Więc już się wtedy pojawia to myślenie, no dobra, to trzeba dać jakiś właśnie gradient półprzezroczystości, jakieś przydymienie, żebyśmy mieli na dole spójne doświadczenia, a zdjęcie z tyłu, żeby można było wstawiać inne. No tutaj też jest ta sama zasada właśnie. Ja mam te tapety zdjęć, no i pytanie, czy ja nie powinienem z nich korzystać, żeby mieć odpowiednie doświadczenia? To chyba nie o to chodzi, że ja mogę sobie *customizować* tapetę, mogę *customizować* sobie doświadczenie na iOS, te *lockscreeny*. Nie po to, żeby musieć później rezygnować z tego, żeby mieć dobre doświadczenie takie wizualne. A tutaj wracamy jeszcze, tylko szybko powiem, do tego, że naprawdę dynamicznie można wyliczać te kolory, bo to nie jest, to nie jest nic, to nie jest *rocket science*.

[KRZYSZTOF] Tak sobie jeszcze myślę o tym moim iPadOS-ie nieszczęsnym. Już teraz trochę bardziej go oczywiście lubię, bo się poświęciłem pół soboty i jakby już zrozumiałem, o co tam chodzi. Natomiast co tam było największą przeszkodą, wracając jeszcze, kilka rzeczy, kilka faktorów. To, że powiesz komuś, że teraz jest jak na Macu, to jeszcze nie oznacza, że jest jak na Macu.

[MAREK] Dlaczego?

[KRZYSZTOF] Dlatego, że percepcja użytkownika, do której Apple przyzwyczajają go przez lata, zaczynając od tego, że urządzenie debiutuje jako tablet, którego największą przewagą jest to, że jest *one window device*, czyli jakby jest produktywnie, jest *focus*, jest jednostka, jedno okno, nie ma *multitaskingów*, w sumie ciesz się, że masz takie kanapowe urządzenie. Przez lata się to potem zmienia, bo ludzie jednak ten *multitasking* chcą mieć, no i pojawia się cały nurt iPad only, ludzie zaczynają małym palcem u prawej stopy wracać Wisłą kijem i tak dalej, i tak dalej, żeby udowodnić sobie i światu, że iPad jest komputerem, a Apple się pod tym ugina, myśli sobie, no dobra, chcą, to im damy. iPad coraz bardziej zaczyna tego Maca przypominać, ale co do zasady, rdzeń trzyma swój, czyli niewiele się w tych oknach dzieje. Potem przychodzi Stage Manager, którego nikt nie rozumie, pomijając fakt, że działa tylko na tych iPadach Pro i większości tak naprawdę tych, które są na rynku, którymi jest rynek nasycony, i tak nikt nawet tam tego nie rozumie, nie odpali. No ale dobra, użytkownicy *pro* się przyzwyczajają albo z Stage Managera, inni z niego w ogóle nie korzystają. Gdzieś tam zapada konsensus, że no jest jak jest, jest obsługa zewnętrznych ekranów, no jak się ktoś uprze, to może tego jako komputera używać. I przychodzi rok 2025, gdzie Apple mówi, a dobra, weźmy te wszystkie hamulce, dajmy wszystkim wszystko łącznie z iPadem mini, niech się tam też otwierają okna na sobie. Macie jak na Macu, ale możecie sobie też wyłączyć z powrotem Stage Managera. No i tu się zaczyna moja historia. Otóż, pomyślałem w takim razie: dobra, pójdę za radą Apple'a, wrócę do Stage Managera. No i wyłączyłem *window*, nie? Tę opcję z oknami i ten Stage Manager nie działa tak jak działa iPadOS 18. Bo nie może tak działać. Bo Liquid Glass wymusza zmiany w interfejsie i to jest bez sensu teraz, że to pozostało, bo i tak się trzeba tego uczyć na nowo i o co mi chodzi? Jeżeli ty masz na *toolbarze*, którego teraz nie masz, bo masz menu na górze, tak jak na Macu w *status barze*, ale dobra, założmy, że on by istniał dalej, jak tam masz te pięć opcji wyciągnięcia i możesz sobie wybrać, czy one mają być tam, czy one mają być po lewej w *sidebarze*. A rok później, po pierwsze, tych opcji nie masz, bo one są ukryte, nie wiem, jeszcze nie wszystkie, jeszcze dwie z nich trafiają pod kropki i to jest menu rozwijane. Wszystkie inne trafiają do góry, tak jak na Macu, na *status bar*. Stage Manager jest włączony i ty masz wrażenie, że: „Ej, ale miało być...” i tak jak było, ale tak nie może być, bo rdzeń się zmienił i Stage Manager tu nic nie naprawi, i to jest paranoja. W sensie i to mnie tak bardzo w kozi róg zapędziło, bo próbowałem iść za radą Apple'a, co jest niemożliwe w tym scenariuszu, no więc później już, pogodziwszy się z tym, zacząłem się uczyć tych okienek jak na Macu,

a i tak jak na Macu do końca nie jest, bo trzeba się przyzwyczaić do tego, że skróty klawiszowe, na przykład, część jest z Maca zaczerpnięta, chociażby Cmd + M, Cmd + Q, Cmd + W, ale już na przykład maksymalizacja okna działa inaczej, to jest Globus + F na iPadOS-ie, po czym się okazało, że na macOS-ie jest też Globus + F plus stary skrót, który do tej pory działał, czyli już są dwa, które robią to samo i teraz dlaczego tak jest? I tak jest w wielu miejscach, z różnymi skrótami klawiszowymi, które znowu ktoś, kto używa Maca od dekad, ja już dwie dekady go używam, i słyszy komunikat: „na iPadOS 26 jest jak prawie na, tak samo ikonki, tak samo, jakby okna działają, używaj śmiało”, używasz tych skrótów i drapiesz się w głowę: „ej, ale to nie działa”, wchodzisz w *helpa*, są inne skróty, dlaczego? Nie wie nikt.

[MAREK] Ja bym zwariował.

[KRZYSZTOF] Jest piramidalnie dużo, nie? Do tego dostajesz, wiesz, na twarz nowy kursor, który niby jest jak na Macu, ale nie jest jak na Macu. Do tego dostajesz światła drogowe, które okej, są, ale też jak na nie najedziesz tym kursorem, to się powiększają i pomniejszają potem. Dostajesz *submenu*, które na przykład jak chcesz sobie w aplikacji Mail przenieść wiadomość do katalogu na swojej skrzynce mailowej, to dajesz prawy klik na gładziku, no i rozświecila ci się faktycznie jak na Macu *submenu* i super, klikasz opcję „przenieś” i musisz wybrać, do którego katalogu przenieść. I teraz on, ten katalog, się już nie wyświetli w *submenu*, on się, on zaczyna wlatywać z prędkością błyskawicy z lewej strony ekranu, tak, „BUM! Wybierz folder”, kurde i ty masz wrażenie, że coś cię atakuje i tak jest na co drugim kroku w tym iPadOS 26 i dla mnie to nie jest przyjemne doświadczenie i ja mam nadzieję, że oni to poprawią, bo naprawdę, a ja, wiesz, naprawdę, Marek, ja nie siedziałem i nie szukałem problemu tam, gdzie go nie ma. Jak mi Apple kazało, nie?

[MAREK] No ja tak niestety mam z macOS-em, bo po prostu korzystam na co dzień z Maca i po prostu miałem nadzieję, że to będzie taki *update*, po prostu podbicie wersji, można powiedzieć, okej, nowe rzeczy, ale mniej więcej *experience* jest ten sam, no i kurde, są rzeczy, które, które bardzo źle wyglądają. No teraz patrzę właśnie, mam na pół ekranu naszą rozmowę w Zoomie, na pół ekranu mam notatki. No i dwie rzeczy mnie doprowadzają do szału. Okno notatek ma *corner radius*, po prostu zaokrąglenie rogów gigantyczne. A Zoomowe okno ma mniejsze. No i tu już mam rozdźwięk. Jeszcze mam tę cholerną przerwę pomiędzy górą *window* a właśnie *menu barem*, ja nie wiem, skąd to się bierze, no ale tam jest ten milimetr, czy tam piksel, czy dwa piksele, po prostu odstępu.

[KRZYSZTOF] To wiadomo, to też mnie to wkurza, ale większość ludzi nawet nie zauważy, no ale już zaokrąglenie rogów zauważy i teraz zobacz, zaokrąglenie rogów

aplikacji... jest i jest takie bardzo apple'owe, to jest chyba ten sam promień co bryły iPhone'ów, ale okej. Nie trzeba się nad tym mylić, że to jest takie piękne, apple'owe, super, ty. I dalej trzeba instalować aplikację *Finetrade*, żeby sobie wymusić zaokrąglenie wszystkiego, co widzisz na monitorze.

[MAREK] Wiesz, o co mi chodzi...

[KRZYSZTOF] Czyli całości, nie? Żeby nie było prostego monitora, tylko żeby on też był *software'owo* zaokrąglany, no nie, już tego nie można było dodać do systemu jako opcja, no nie? Więc, kurczę, no z jednej strony fajne te smaczki, takie X, z trzeciej strony masz to, że, no nie można o wszystkim pomyśleć przy takiej skali i ilości systemów, ale na końcu to ty jesteś użytkownikiem, człowiekiem, który jest do czegoś przyzwyczajony, to po prostu krew zalewa, nie?

[MAREK] Tak, właśnie to jest problem, nie wiem, jak długo będzie Liquid Glass, przez ile lat. Mam nadzieję, że będą uspoźniać te doświadczenia, bo też chociażby, możemy porozmawiać chwilę o animacjach, o tym przełączaniu. Mamy te *switche* w ustawieniach, w ustawieniach chociażby, i *switche* w ustawieniach mają animację. Mają taką animację szklaną, czy ona ma sens, czy nie, to już pozostawiam do oceny, mi się nawet podobają, no ale te *switche* są dziwnie płaskie, w sensie, kiedyś jesteśmy przyzwyczajeni do takich, że są okrągłe, takie kulki i one się przełączają, teraz to wygląda bardziej jak taki *tic-tac* po prostu, który się przesuwają. No i w ustawieniach mamy animację, ale już na przykład w aplikacji Zegar, gdzie włączamy sobie budziki, tej animacji nie ma. Więc tu już chociażby jest taki rozdźwięk. Trochę mnie to dziwi właśnie, że jest dużo bardzo takich miejsc, w których są takie różnice, że w jednej aplikacji coś działa tak, jak działało, a w drugiej już jest po nowemu. Więc nie wiem, z czego to się bierze. Czy różne *teams* dotyczące różnych aplikacji nie są w stanie nadążyć za tymi zmianami. Ale widać te problemy, ten rozdźwięk, jeśli chodzi o zachowanie tego wszystkiego.

[KRZYSZTOF] Wyszedłem sobie na internet, czy jest coś takiego jak lista skarg, zażaleń do Liquid Glass i znalazłem, oczywiście, że jest, wiadomo, że internet zawsze wydaje takie rzeczy, nawet bez AI-a i oto lista głównych zarzutów, pozwoli, że odczytam i powiem, co o tym myślę. Zarzut pierwszy: animacje działają wolno, a interfejs jest powolny na starszych iPhone'ach. Pytałem paru znajomych, którzy mają na przykład 11 iPhone'y i 11 Pro. Działa dosyć płynnie, w sensie trochę wolniej, ale aż taki trochę najprostszy argument, jaki można wyciągnąć, żeby uderzyć w Apple'a. Na iPhone 17, którego niedawno nabyłem i na 16 Pro był taki efekt po instalacji, świeżo, jak trwało indeksowanie, co jest normalnym procesem. Co do zasady, nie mogę powiedzieć, że widzę to w codziennym użyciu. Widzę

natomiast zbyt wiele agresji w tym, jak się interfejs zachowuje. To na pewno, ale to tak, powiedzmy, że w 20% mi się wydaje, że się mogę z tym zgodzić.

[MAREK] Drugi zarzut.

[KRZYSZTOF] „Ciągłe zmieniające się kolory, kształty i cieniowanie są rozpraszające”. W stu procentach się zgadzam, to co ty mówiłeś, tam brakło jakiegoś zdrowego balansu i tu się, tu się zgadzam i nie mam do końca przekonania, Marek, że dopracowywanie tego na poziomie kolejnych dziesięciu wersji, nie wiem, nadchodzącego 26.1 będzie dobrym rozwiązaniem. Nie wiem, może będzie. Nie wiem w sumie, jak z tego wyjść. Chcą, ale zgadzam się z tym argumentem.

[MAREK] Moim zdaniem oni powinni trochę pododawać tego właśnie takiego wyśrodkowania, w sensie, żeby można było w środku z tymi animacjami, czy za pomocą ustawienia, czy gdzieś w niektórych miejscach zejść z tych właśnie animacji, z tych przezroczystości, żeby jednak to korzystanie było spójniejsze i łatwiejsze. Ja też zauważyłem dużo zmian tych kontrastów różnych. Też zauważyłem, że te pola, na przykład, wyszukiwania się różnie zachowują z różnymi aplikacjami. Chociażby w Safari, mam wrażenie, to działa najlepiej, bo to jest chyba taka flagowa aplikacja, w której oni chcieli pokazać tę przezroczystość, że to się ładnie tam zmienia ten kontrast, dostosowuje. A już na przykład w aplikacji Podcast to zupełnie inaczej wygląda. Jest dodany taki cień pod tym dolnym panelem i on już zachowuje się inaczej. Tak samo w aplikacji Notatki też mam wrażenie, że się inaczej to zachowuje. Zastanawiam się, z czego po prostu to wynika i tak jak mówisz, jak z tego można wyjść? Po prostu Apple jakoś to uspołniło i jakoś to uspokoiło.

[KRZYSZTOF] System w dowolnym stanie XYZ cię atakuje. Takie zachowanie nie powinno mieć miejsca, nie powinieneś mieć takiego *feelingu* na żadnym poziomie użytkownika systemu, bo to oznacza, że coś jest po prostu źle zrobione, no, mówiąc wprost, w sensie takich podstawowych ludzkich odczuć, jak coś mnie atakuje, widzę agresję, nie widzę czegoś, coś mnie razi, coś jest brzydkie, tak? Jakby nie oszukasz się tego typu odczuć. Jasne, o gustach się nie dyskutuje, ale no pewne emocje są w nas, tak? I one są zero-jedynkowe, nie? U każdego człowieka to...

[MAREK] Tak. Ja zauważyłem, wiesz co, takie animacje, szczególnie, że są dziwne, jak na przykład kasuje się w Przypomnieniach. To jest takie toporne, jak to się określa, że to jest takie toporne po prostu. Wysuwanie akcji *swipem* działa płynnie, ale już jak usuwamy, to jest takie po prostu ciach. Też tak samo w którejś aplikacji,

kurczę, to wczoraj mi to się pokazało, tak jak mamy na przykład w przypomnieniach, że jak chcemy edytować szczegóły, przypomnienie wysuwa się do dołu właśnie panel, gdzie można to edytować, to w którejś z aplikacji animacja tego przeskoczenia właśnie z normalnego korzystania do tego panelu była straszna. Ewidentnie coś tam nie zadziałało, coś po prostu w tych animacjach nie było dokręcone. Nie jestem w stanie sobie teraz przypomnieć, która to była aplikacja, ale był duży, duży problem. Więc tam na pewno jest takiego, dużo takiego łapania po prostu konkretnych rzeczy, a wiem, co to było. To było w notatkach, ta edycja tekstu, testów i to tam był taki problem. Dosyć, jak się klika, na przykład, wybór, czy to jest *title*, czy *heading*, no to po prostu jest takie dziwne czasami przeskoczenie, które po prostu nie jest płynne.

[KRZYSZTOF] „Telefon wygląda jak telefon Barbie z funkcjami marnującymi baterię”. Do tego jeszcze dołożę. „Bąbelki i pływające ikony są kreskówkowe”, no, mniej więcej to jest jeden argument, to już każdy musi zdecydować indywidualnie, to jest kwestia totalnie gustu i preferencji, więc tu stawiam kropkę, no, dosyć przewidywalny efekt i reakcja internetu na tego typu zmiany, no nie, no spodziewałem się, że tak będziemy mówić mniej więcej. „Kontrast jest okropny”. No to tu żeśmy już gadali, tak? To zostało omówione, co do zasady się, myślę, że zgadzamy. „Niektóre ikony aplikacji wyglądają na rozmyte”. Co do zasady się zgadzamy. Tak. „Podstawowe czynności wymagają zbyt wielu kliknięć”, to jest pokłosie zmian w kamerze, ale tak jak już mówiłem. Ono niestety ma swoje odzwierciedlenie w wielu miejscach systemu, no i pozostaje się zgodzić, nie?

[MAREK] Tak, wydaje mi się, że w Safari przechodzenie do tabów też tam jakoś się zmieniło, jest trochę więcej tego, więcej tych klików.

[KRZYSZTOF] „Projekt jest niespójny, niektóre elementy są płaskie, inne szklane”. No tak jak mówiłem, no można było zastosować na przykład matowe szkło, zamiast pozostawić zupełnie płaskie rzeczy, a tam gdzie powinno się je pozostawić znowu, jakoś automagicznie ich nie pozostawiono, także tak, no tutaj jest to przedziwne. „Podświetlenia elementów interfejsu użytkownika są niespójne”. Ty o tym dużo mówiłeś.

[MAREK] To jest ta gra tym kontrastem i rozmyciem, tak? No niestety, mam nadzieję, że to połatają trochę, ale... No, Control Center moim zdaniem jest nieczytelny. Mi się jakoś udało wrócić do starszego. Nie, nie, sorry, Control Center. Widzety mam stare, ale Control Center nadal jest taki przezroczysty. Jest to ciężkie do obczajenia, do zobaczenia. Szczególnie właśnie jak ja mam zdjęcie budynku, gdzie są jakieś dachówki, to po prostu ciężko to widać.

[KRZYSZTOF] Najpopularniejszych zarzutów, ja powiem tak, tytułem końca, ja jestem na tak, jeżeli chodzi o sam Liquid Glass, jeżeli chodzi o kierunek. To jest ładne, to jest świeże i najładniej to wygląda ze wszystkich urządzeń, może gdybym miał Vision Pro, to bym mówił jeszcze inaczej, ale co do zasady tych, których używam na Apple Watchu, ja nie wiem czemu, Marek, ale rozmiar ekranu, bryła tego urządzenia, to, że to jest *wearables*, tam mi pasuje, to, że to jest zegarek, tam mi pasuje Liquid Glass najbardziej, aczkolwiek wszędzie mi leży jako sam design. Wierzę w to, że to może być początek przygody w kierunku Apple Glasses. Myślę, że „The Way” tak, wątpię, żeby to przemierzało w inną stronę. No ale do tej premiery pewnie jeszcze sporo lat i to są te lata, które albo Apple zmarnuje z alternacją tego, co jest teraz, no albo wyciągnie lekcje i trochę doszlifuje to, no nie?

[MAREK] szukać sobie *glasmorfizm* w Google, gdzieś pooglądać, jak inne strony zaaplikowały ten styl. I myślę, że każdy zobaczy, gdzie są braki po prostu tego Liquid Glassa w Apple i zobaczy, jak łatwymi moim zdaniem ruchami można to szybko poprawić w dużej mierze, ale to trzeba zobaczyć, żeby zobaczyć dobre przykłady i wtedy myślę, że dla każdego będzie oczywiste, gdzie tu można wprowadzić właśnie te mini zmiany. Mam nadzieję, że Apple pójdzie tą drogą takiej poprawy, poprawy, dociągnięcia niektórych po prostu aspektów.

[KRZYSZTOF] Tego sobie życzymy, Marek, natomiast myślę, że... ale też dajcie poznać, moi drodzy, jakie są wasze przemyślenia, czy to w komentarzach, czy na X-ie, czy maila pisząc, te maile lubię od was czytać szczególnie, zawsze są długie, więc śmiało, bo pewnie każdy tutaj inaczej to odebrał, ja jestem jeszcze, można powiedzieć, trochę nadziei w sobie mam, nie pełen, mam nadzieję, ale trochę nadziei sobie mam. Natomiast na pewno rozczarowaniem roku, jeżeli chodzi o odczucia, myślę, i to odczucia naprawdę nerda, kurczę, no nie, jeżeli chodzi o ekosystem Apple'a. No to jest całe doświadczenie przejścia na iPadOS 26. Taka obietnica, którą napompowano mi, że spełniają się moje marzenia, moje życzenia, tylko zapomniano jej dowieźć. To ja musiałem ją dowozić samemu, tracąc 6 godzin życia. Może po prostu nie umiem tego obsługiwać. Żartuję, już się nauczyłem, ale co do zasady jest to ogromne rozczarowanie.

[MAREK] Z tego macOS-a i kurczę, no będę musiał się przyzwyczaić jakoś mocno i mam nadzieję, że już minie ten, tak jak były różne *redesigny* Facebooka, ludzie narzekali, coś tam ubierało. Ja mam nadzieję, że dosyć szybko już przejdę, że stwierdzę, że okej, no to już jestem Liquid Glassem, przyzwyczailem się i nie będę czuł tego po prostu negatywnego. Zobaczymy. Trzeba pogrzebać w ustawieniach. A co do słuchaczy, podsyłajcie wasze przykłady jakichś wkurzających rzeczy, bo ja

miałem tak, że ja to zauważałem i dużo miałem tych przykładów, ale później ciężko nawet sobie przypomnieć, w którym miejscu to jeszcze było, bo to jak klika się, to się czuje, że coś jest nie tak, ale później ciężko sobie dokładnie przypomnieć. Jestem właśnie ciekaw, na co wy trafiliście.

[KRZYSZTOF] Tak, i życzymy sobie wszyscy, żeby za pięć lat nie trzeba było się na nowo czegoś uczyć. Ja wiem, że postępu się nie da zatrzymać, ale fundamenty powinny być fundamentami.

[MAREK] I tym zakończymy dzisiejszy odcinek.

[KRZYSZTOF] Bardzo dziękuję, Marek, za twoją ekspertyzę i czas. Do następnego.

[MAREK] Dzięki wielkie. Hej!

[MUZYKA]

Raz jeszcze, na koniec, żeby nie umknęło. Przypominam, zostaw na [Apple Podcasts](#) lub na [Spotify](#) taką liczbę ★ gwiazdek, jaką uznasz za stosowną.

Do usłyszenia w kolejnym odcinku, a za dziś bardzo dziękuję.

[MUZYKA CICHNIE – KONIEC ODCINKA]