

15.05.2026 r.



# #447

---

TRANSKRYPT ODCINKA

## Czasy Neo i krakowscy zwycięzcy Apple Swift Student Challenge 2026

Partnerami tego podcastu są: [iDream.pl](https://idream.pl) oraz [Pancernik.eu](https://pancernik.eu) – współprace płatne.

[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] Czołem, Moi Drodzy, witam Was w 447. odcinku podcastu „Bo czemu nie?”. Ja nazywam się Krzych Kołacz, a dziś — długo wyczekiwana przez Was recenzja MacBooka Neo oraz rozmowa z krakowskimi laureatami tegorocznego konkursu Apple Swift Student Challenge. Bardzo się na nią już teraz cieszę.

Na początek przypomnę, że wszelkie linki do osób, rzeczy i innych spraw, które padną w tym odcinku, znajdziecie w jego opisie i pod adresem [bozemunie.pl/447](https://bozemunie.pl/447). Tam także namiary na mój [newsletter](#) okołotechnologiczny, który wysyłam w każdą sobotę o poranku. Sprawdź, może to coś dla Ciebie!

Przechodzimy do części pierwszej i obiecanej jakiś czas temu recenzji MacBooka Neo. Nie będzie ona jakoś wybitnie rozbudowana, ponieważ na temat tego komputera mam do powiedzenia relatywnie niewiele. To spokojny wybór na start

i taki — od samego początku jego projektowania pod konkretną, podkreślam: konkretną — grupę docelową był zamysł Apple. Nie przedłużając, jakie wnioski mam po dwóch tygodniach spędzonych z tym urządzeniem?

To jest maszyna, która z całą pewnością nie jest dla każdego. Zacznę od tego, dla kogo Neo na pewno nie jest — dla profesjonalistów, którzy zarabiają na pracy związanej z bardzo wymagającą obróbką wideo, modelingiem 3D czy montażem audio pokroju profesjonalnego masteringu całych muzycznych albumów.

Dla fotografów, którzy w locie potrzebują szybko obrobić tysiące zdjęć w jak najkrótszym czasie, bo każda sekunda to całkiem spora strata finansowa.

Dla programistów? Do tego przejdę później, także pytając o to samych zainteresowanych. Dla nerdów, którzy liczą każdy GHz i GB, czyli Power Mac Userów. A czy dla fanów Apple, którzy pamiętają tę firmę sprzed 10–20 lat? Tutaj już jak najbardziej tak — i zaraz to uzasadnię!

Ale przede wszystkim Neo jest moim zdaniem dla tych, którzy do nadgryzionego ekosystemu dopiero wchodzi i stawiają w nim pierwsze kroki. To jest — tę tezę postawię nie jako pierwszy, ale wierzę w nią, bo przemawiają za tym fakty — to jest najbardziej opłacalny komputer dla dziecka, studenta i ucznia, a przy tym najtańszy względem tego, co oferuje w pakiecie, na rynku. Wliczając w to cały rynek PC.

Wykonanie to absolutnie najwyższa liga Apple z możliwych. Omówiono to i pokazano zresztą w rozmaitych recenzjach wideo. Tutaj nic się nie wygina, nie trzeszczy i nie przypomina taniego plastiku, jak na rynku laptopów w tej cenie z Windowsem czy Linuksem. To inna liga, a nawet planeta.

Bardzo, ale to bardzo podoba mi się nowy sposób wykończenia aluminium, który jest po prostu inny pod palcami. Ja to czuję względem mojego MacBooka Pro z 2021 roku. Inne są też nóżki i klawiatura — w ogóle biała klawiatura, lub lekko biała, bo w kolorowych wersjach Neo posiada pigment koloru maszyny (u mnie była lekko różowawa) — jest świetna! Szkoda, że tylko w Neo. Wracając do szczegółów — to właśnie one robią w tym komputerze największą robotę. Neo wygląda i czuje się, jakby wyszedł spod ręki Jobsa. Dawno nie było takiego sprzętu.

Ten komputer gra literalnie lepiej niż dowolny komputer z Windowsem za 1000 zł więcej. To jest wręcz absurdalne, jak udało im się to pogodzić i jak Apple nie jest skłonne do akceptowania kompromisów.

Nawet jako fan 120 Hz nie widzę żadnego powodu, dla którego miałbym narzekać na Neo jako komputer w tej cenie.

Nawet dla dziecka nie wybrałbym szczerze mówiąc wersji bez Touch ID. To 500 zł, które „znika” przyniżce edukacyjnej. Tego kompromisu mogli w Apple nie robić. Neo jest zresztą tak wielkim sukcesem Apple, że wiele plotek mówi o tym, jakoby niebawem najtańszy model bez Touch ID miał zniknąć z oferty, bo jest nieopłacalny w produkcji, za której skalą Apple już dziś nie nadąża. To największy sprzedażowo sukces w kategorii komputerów Mac w historii tej firmy. Po Neo — dosłownie, co mam też potwierdzone od kolegów z iDream — kolejki stoją, a ludzie rezerwują sztuki w kolejnych dostawach. Spokojnie, w salonach iDream robią co mogą, aby Neo był dostępny od ręki. Może nie we wszystkich kolorach, ale jednak — warto ich odwiedzać.

Przypominam, że Neo jest objęty 6% zniżką edukacyjną dla uczniów, studentów, nauczycieli lub wykładowców. Szczegóły promocji w opisie odcinka.

Co do podświetlenia klawiatury, wolniejszego portu USB-C itd. — to są dla mnie całkowicie akceptowalne ograniczenia, do których nawet nie miałbym czelności się przyczepić, patrząc na całość tego, co dostajemy.

W moich testach wykonywałem na Neo dokładnie te same zadania, w tych samych aplikacjach i nie oszczędzając go w żaden sposób — które na co dzień wykonuję w firmie i produkując dla Was treści, na moim MacBooku Pro z M1 Pro z 2021 roku z 16 GB pamięci RAM, szybszym dyskiem itd. I wiecie co? Widać różnicę — te kilkadziesiąt sekund wolniej przy eksporcie niektórych plików, tę minutę czy dwie więcej przy transkryptach dłuższych partii audio. Ale dla mnie to jest za mała różnica, żebym powiedział, że Neo nie mógłby mocowo zastąpić mi dziś MacBooka Pro, gdyby musiał. Mógłby to śmiało zrobić! 8 GB RAM byłoby dla mnie kłopotliwe z uwagi na pracę z AI czy wieloma kartami w przeglądarce, co przy pisaniu zdarza mi się bardzo często — ale to nie oznacza, że bym nie dał rady czy że praca zajęłaby nie wiadomo ile dłużej. Byłoby mniej komfortowo, bo znam szybsze maszyny i mam szybsze maszyny — iPada Pro M4 choćby jako mobilny komputer na miasto od lat. Oczywiście montażyści wideo — ci zawodowi, co podkreślam, bo gdy YouTuber ocenia ten sprzęt, a filmy to jego praca, to także się do nich zalicza, pamiętajcie! — ocenią to inaczej. Ja oceniam po sobie, bo to fair.

No dobra, czyli co, Krzyśku — posiadany przez Ciebie sprzęt to fanaberia? Jeśli mam ocenić to szczerze, odpowiadając sobie na pytanie, jaki komputer wystarczyłby mi dziś do prowadzenia biznesu i pozostałych zadań — to tak, bo w moim przypadku nawet iPad Air dałby radę bez żadnych większych czasowych strat. W sumie to się z tego cieszę, bo gdybym musiał szybko wygenerować jakiś dodatkowy dochód, wystarczy, że sprzedałbym co mam i kupił właśnie takiego iPada Air. Może to być dla kogoś niepoważne i śmieszne, ale gdybym powiedział, że realnie potrzebuję czegoś więcej — skłamałbym w maju 2026 roku. Cieszę się, że mam taki setup, jaki mam, ale to Moja Rzecz i tak — to fanaberia.

Ale osoba, która dopiero wchodzi do tego świata, a już na pewno osoba, która nigdy Maca nie miała — gwarantuję Wam, że jeśli nie przynależy do tych profesjonalistów, których wymieniłem we wstępie (a taka na Neo nawet nie spojrzy), po prostu będzie zachwycona tym komputerem przez lata. Gdyby mi ktoś powiedział nawet jeszcze rok temu, że Apple w ogóle zdecyduje się na stworzenie takiej maszyny, to bym po prostu to wyśmiał. Nie uwierzyłbym. A jednak. Przyszły CEO tej firmy, John Ternus, powiedział w wielu wywiadach wprost, że tworząc Neo zostawili to, co najlepsze w Makach od dekad — solidne, piękne wykonanie premium, świetną klawiaturę, świetny i literalnie bezkonkurencyjny od dekad gładzik Touch, wystarczający laminowany ekran, na którym system wygląda lepiej niż na 90% laptopów PC w tej cenie, i absurdalnie mocną baterię. Mnie Neo wytrzymał zdecydowanie dłużej niż MacBook Pro z M1 Pro (dwa pełne dni ciągłej pracy po 6–7 godzin), gdzie degradacja ogniwa to już 89% — a Neo jest przecież mniejszy! Ale właśnie dzięki tym kompromisom, których klient z ulicy absolutnie nie dostrzeże w codziennych zadaniach — a w szkole czy na studiach, o ile nie są to studia fizyki kwantowej czy architektury powiedzmy, tym bardziej.

Zresztą ze sprzedażą i liczbami nikt nie dyskutuje. Jeżeli obecny Neo jest tak spektakularnym sukcesem Apple, to jego przyszłe wersje po prostu rozbiją bank — a przecież już kolejna odsłona da choćby 12 GB RAM za sprawą krzemu z mojego iPhone'a 17, tak? Apple stworzyło sobie więc kolejną maszynkę do zarabiania pieniędzy — ale tym razem z korzyścią dla wielu sektorów rynku i tych, których nigdy wcześniej na Maca nie było stać.

Analitik Tim Culpan poinformował ostatnio, że Apple zamówiło u TSMC dodatkową partię procesorów A18 Pro — tego samego układu, który napędza iPhone'a 16 Pro. Cel produkcyjny wzrósł z początkowych 5–6 milionów do 10 milionów sztuk,

a produkcję prowadzą fabryki Quanta i Foxconn w Wietnamie i Chinach. Kilka dni po tym raporcie terminy dostaw przesunęły się do przodu o około tydzień — z przedziału 26 maja–2 czerwca do 19–27 maja.

A po akcesoria, na przykład te ochronne, zapraszam standardowo do Pancernika. Z kodem „pancernebochemunie” dodatkowo 12% zniżki na cały koszyk.

[KRZYSZTOF] Dobrze, Moi Drodzy, przechodzimy do rozmowy z tymi, którzy swoją pasję do Apple przekuli w rzeczywiście działające aplikacje, realizujące jeden do jednego misję tego podcastu — czyli służące ludziom. Przynajmniej takie jest ich założenie, o czym za chwilę. Poznajcie Adama Markockiego z Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, który stworzył aplikację pomagającą przygotować się na sytuacje kryzysowe, oraz Michała Lisickiego, studenta Uniwersytetu Jagiellońskiego, który połączył muzykę i programowanie, tworząc aplikację — uwaga — dla chórzystów. Panowie, serdecznie raz jeszcze gratuluję Wam ostatniego sukcesu i witam w „Bo czemu nie?”. Czołem!

[ADAM I MICHAŁ] Cześć! Cześć!

[KRZYSZTOF] Zadam Wam pytanie, które zadaję prawie wszystkim moim gościom — a mianowicie: kiedy po raz pierwszy zetknęliście się ze sprzętami Apple i jak to się zaczęło? Kiedy był Wasz „Apple moment”, który zdecydował o tym, że właśnie ta marka, a nie inna? A może było coś przed Apple? Dla porządku tej rozmowy zaczniemy od Ciebie, Adamie — niech będzie alfabetycznie.

[ADAM] Moje pierwsze zetknięcie może nie było koniecznie z produktem, natomiast z książką — biografią Steve'a Jobsa Waltera Isaacsona. Chyba miałem wtedy z 10 lat i to był pierwszy moment, kiedy w ogóle zetknąłem się z tą firmą, w tym sensie, że coś takiego istnieje. I od razu zostałem wdrożony w całą historię, więc to bym powiedział, że to był taki pierwszy moment, gdzie zostałem rzucony do tego świata. Jeśli mówimy o produktach — szczerze, nie pamiętam nawet nazwy, ale to był jeden z pierwszych iPodów, który miał te guziki. Jeden z tych malutkich kwadracików bez ekranu.

[KRZYSZTOF] iPod Shuffle pewnie.

[ADAM] Tak, to był pierwszy w ogóle — takie były moje początki.

[KRZYSZTOF] Powiem Ci, że ciekawa historia — chyba jesteś pierwszą osobą w tym podcaście, która mówi, że swoje początki miała z książką Waltera Isaacsona, i to tak grubą książką. To jest niesamowite. Ja się mega cieszę, bo to jest już kolejne pokolenie, które nie zaczynało gdzieś tam wspominając jeszcze schyłek i upadek Apple w 1998 roku, kiedy dostałem pierwszy iMac — bo nie masz prawa tego pamiętać. A z drugiej strony bardzo ciekawa jest ta perspektywa, bo ja pamiętam jak ta książka była wydawana przez krakowskie Insignis Media, jak ją opisywałem jeszcze w redakcji iMaga, ile już wtedy w tym tygielku apple'owym byłem — a Ty mówisz, że od niej zaczynałeś. Niesamowite, jak lata lecą. Dobrze to słyszeć, naprawdę dobrze. Teraz z czego korzystasz na bieżąco?

[ADAM] Mam i Maca, i iPhone'a — to są dwa produkty, z których korzystam na co dzień. A i iPada też mam od dłuższego czasu — pod studia, pod notatki, bo preferuję ręczne notowanie i nie znoszę noszenia dużej ilości zeszytów.

[KRZYSZTOF] To jest iPad Air, tak? No ja też na sali wykładowej, kiedy ze studentami prowadzę zajęcia, możecie mi wierzyć lub nie — ale z roku na rok coraz więcej jabłuszek pojawia się na salach wykładowych, w większości to iPady Air. To był taki oczywisty wybór. Może teraz to się zmieni za czasów Neo — nawiązując do pierwszej części odcinka, ale o tym jeszcze potem zapytam. A jeżeli chodzi o Maca, to jest MacBook Pro, tak? Bo też jestem ciekaw, co wybrałeś.

[ADAM] Ostatnio przerzuciłem się na Pro — chwilę poczekałem i wreszcie mogłem sobie zapewnić ten luksus.

[KRZYSZTOF] Luksus, czyli jednak zgaduję, że wcześniej na Airze czegoś Ci brakowało?

[ADAM] Jechałem na 8 GB RAM przez bardzo dobre parę lat. Nie będę ukrywał — tę aplikację, którą stworzyłem, robiłem jeszcze na Airze. Skończyłem na Pro. Większością czasu, kiedy korzystałem z komputera Apple, był to Air.

[KRZYSZTOF] I jednak tego RAM-u Ci brakowało. No widzisz. Dobrze, do tego sobie jeszcze potem wrócimy — a teraz odbijamy do Michała. Michał, jak to było u Ciebie? Może Ty zacząłeś od biografii kogoś spoza Apple? Opowiedz.

[MICHAŁ] U mnie zaczęło się trochę traumatycznie, bo pierwsza moja styczność, którą pamiętam z dzieciństwa, to było u stomatologa — gdy na jego biurku pojawił

się iMac. Pamiętam, że ten interfejs, który tam zobaczyłem, bardzo mi zaimponował i wywołał pewne wrażenie, więc utkwiło mi to w pamięci przez długi czas. Następnie korzystałem z innych urządzeń. Jeśli chodzi o bieżące korzystanie z Apple — przeczuciłem się w 2020 roku, gdy wyszedł MacBook Air M1. Powodowane to było przede wszystkim oprogramowaniem do tworzenia muzyki, bo poszukiwałem narzędzia, które pomogłoby mi w komponowaniu. Miałem pewne projekty jeszcze w liceum, które chciałem zrealizować. Usłyszałem gdzieś — chyba na YouTube — rekomendacje dla Logic Pro i dzięki temu zapoznałem się z systemem macOS, który też bardzo mi się spodobał, zarówno od designu, jak i od funkcjonalności. Ten system, który zobaczyłem u stomatologa wiele lat temu — teraz z niego korzystam na co dzień. I mniej więcej tak to u mnie wyglądało.

[KRZYSZTOF] Powiedz mi, z jakich sprzętów korzystasz na bieżąco?

[MICHAŁ] Na bieżąco jest to MacBook Air M1 — do pewnego momentu, ostatnio się przesiadłem na M4 Aira. No i mam jeszcze iPhone'a, który gdzieś służy od paru dobrych lat i dalej jest. Nic więcej mi w zasadzie nie potrzeba.

[KRZYSZTOF] Tak się uśmiecham a propos tej historii ze stomatologiem, bo ja pamiętam, że Maki widywało się bardzo często w latach 90. w serialach hollywoodzkich — choćby w „Przyjaciołach”, może go kojarzysz, a może i nie — czy w „Doktorze Housie”. Jak się gdzieś widziało Maka w kinie, to też było takie „hmm, a jakby to na żywo zobaczyć?”. I wtedy w Polsce to była egzotyka — napatoczyć się na kogoś ze świecącym jabłkiem. No ale mówisz, że nawet ta historia wywołuje takie same emocje, choćby u stomatologa. Ciekawe — tego to się nikt nie spodziewał.

Zacznijmy od takich ogólnych pytań do Was obojga, zanim przejdziemy do Waszych projektów, bo o nie oczywiście będę chciał Was tutaj trochę przemaglować. Swift Student Challenge to konkurs skierowany do studentów z całego świata — trzeba sobie powiedzieć wprost. W tym roku napłynęło do niego według danych od Apple 350 zwycięskich zgłoszeń z 27 krajów i regionów. Jak wyglądał Wasz proces zgłaszania się — od pomysłu do gotowego projektu, jak to w ogóle przebiega i dlaczego ten konkurs jest tak naprawdę dla wszystkich? A może to nadużycie? Adamie, wytłumacz nam, jak to wyglądało z Twojej perspektywy — to też da Słuchaczom światło na przyszłość. Może spróbują.

[ADAM] Nie jestem w stanie konkretnie przypomnieć sobie, gdzie o tym konkursie po raz pierwszy usłyszałem. Na pewno kojarzę różne źródła, gdzie mi się to przewijało — czy to w mediach społecznościowych, czy nawet na stronie Apple. Natomiast nie pamiętam dokładnie tego momentu.

Jeśli chodzi o cały proces — o tyle zabawnie, że wybudowałem część projektu w pierwszym tygodniu, odkąd się otworzyła możliwość aplikowania, bodajże w lutym. Zbudowałem aplikację, a potem zostawiłem i finalnie dosłałem ją o 2 w nocy — o 9 rano, o ile się nie mylę, w czasie polskim zamykała się możliwość przesłania. Dlatego tak późno, bo sprzedałem starszego laptopa i przez trzy tygodnie byłem bez komputera. Miałem lwią część projektu zrobioną, przez pewien moment po prostu nie pracowałem — a potem ostatni tydzień przesiedziałem nad doszlifowaniem tych rzeczy, które czułem, że będą najfajniejsze i najbardziej potrzebne użytkownikowi.

[KRZYSZTOF] Nawet na ostatnią chwilę i tak wierzyłeś pod presją czasu w swój projekt — i się udało. To też pokazuje, że do samego końca trzeba próbować.

[ADAM] Zgadza się. Ja nawet powiem, że w tym wypadku moja paranoja mnie uratowała — wysłałem finalną wersję, tak w cudzysłowie finalną, i już kładłem się spać. Żadnego maila z potwierdzeniem nie dostałem i wciąż mnie kurczyło, że są jeszcze jedne, dwie rzeczy, które po prostu powinienem poprawić. Więc wycofałem zgłoszenie, poprawiłem to, co mnie irytowało — i wtedy otrzymałem potwierdzenie od Apple, że dostali. Wcześniej jakby go nie dostałem, więc nie miałem żadnej pewności. Tak, na ostatnią chwilę w pewien sposób — ale sukcesywnie.

[KRZYSZTOF] To też dobra wiadomość, którą tu dajesz — że Apple potwierdzają otrzymanie zgłoszenia. Warto czekać na takie potwierdzenie w przyszłości, gdyby ktoś z Was, Moi Drodzy, chciał próbować swoich sił. A to, co mnie w Twojej historii jeszcze trochę urzeka, to perfekcjonizm. Ja też jestem chorobliwym — ale już, że tak powiem w cudzysłowie, „uzdrowionym” po terapii — perfekcjonistą. Ale my tak mamy, ludzie z ekosystemu Apple, że lubimy tę dbałość o szczegóły. I też chyba z tego wynika jakość tego, co ląduje później w App Store — globalnie względem konkurencyjnych platform. Kogo nie znam, a używa jabłek, u tego jakość o perfekcjonizm się ociera. Widzę to już podobnie u Ciebie.

Dobra, Michał — Ty teraz, zanim przejdziemy do konkretów i Waszych apek. Jak to wyglądało u Ciebie?

[MICHAŁ] O konkursie usłyszałem chyba przy ubiegłej edycji — gdzieś tam przeglądając magazyny wyświetliła mi się wzmianka. Też przeglądając potem materiały udostępnione od Apple, gdzieś tam to wyczytałem. Zacząłem się wtedy uczyć programowania w Swifcie dla swoich hobbystycznych projektów i rok temu też wysłałem zgłoszenie — bardzo proste, miałem wtedy bardzo mało doświadczenia z tą platformą, ale chciałem spróbować swoich sił. Wtedy się nie udało.

A w tym roku — około października, czyli nowego roku akademickiego — akurat zbiegło się to z rozpoczęciem prób w chórze. Pojawił się taki pomysł wśród naszej grupy, wynikający też z pewnej potrzeby, która kotłowała się w chórze od wielu, wielu lat — że nie mamy odpowiednich narzędzi, bo wszystko jest rozrzucone po wielu miejscach i trudno to pogodzić. Cały projekt przebiegał więc dość iteracyjnie przez dłuższe miesiące — była projektowana i budowana przeze mnie aplikacja, która ma też pozostałe komponenty wykraczające poza sam ekosystem Apple. Bo też trzeba zwrócić uwagę, że każdy ma swoje potrzeby i inne produkty, więc trzeba to wszystko pogodzić — ale jednocześnie nie chciałem ograniczać jakości do tylko jednej platformy, żeby każdy miał wspaniałe doświadczenie. Przez te miesiące przebiegała ta praca, miałem zaznaczone deadline'y, bo wiedziałem, że będzie konkurs i chcę złożyć właśnie to zgłoszenie. Przesłałem też mniej więcej na ostatni tydzień — dzień przed, nie aż tak na ostatnią chwilę, ale i tak jeszcze wszystko było dopracowywane, bo dużo rzeczy jest w głowie i zawsze jeszcze można coś poprawić, żeby było perfekcyjnie.

[KRZYSZTOF] Od czego w ogóle zaczynałeś swoją przygodę z programowaniem? Bo Ty nie studiujesz programowania — to też warto powiedzieć. Czy to był Swift Playgrounds na iPadzie, czy już z AI się uczyłeś? Myślę, że to ciekawe.

[MICHAŁ] Pod koniec liceum zacząłem eksperymentować — mianowicie ze Swift Playgrounds. To był mój pierwszy język programowania, z którym miałem pierwszą styczność, bo wcześniej kompletnie nic w tym kierunku nie robiłem. A następnie na studiach — jako kierunek wybrałem informatykę — zaczęliśmy od C++ jako języka wprowadzającego. Na studiach uczymy się właściwie wszystkiego od podstaw — C++ ma więcej operowania na przykład na pamięci, więc zajmowaliśmy się takimi rzeczami. I potem ten Swift gdzieś tam u mnie odżywał z tyłu głowy — gdy nabyłem umiejętności m.in. z C++, łatwiej było mi pojąć bardziej skomplikowane zagadnienia z języka Apple. Wtedy też zacząłem uczyć się UI, bo na studiach tego

aspektu nie mamy — więc musiałem go zgłębiać na własną rękę, przez materiały oferowane przez Apple, ale też różne inne. Mniej więcej w taki sposób tę wiedzę nabyłem. Strona UI — na własną rękę, ale studia dały mi bardzo duży background jeśli chodzi o back-end i sferę techniczną, bo ona też jest niezwykle ważna.

[KRZYSZTOF] Adamie, jak to było u Ciebie?

[ADAM] Nie wywodzę się z IT ani backgroundu informatycznego. Zaczynałem — tak przynajmniej mi się wydaje — jak wiele dzieciaków w Polsce: podstawówka i Scratch. Takie pierwsze niby-programowanie, które wprowadza do podstawowych konceptów. Potem był Python i przy tym języku najdłużej siedziałem na własną rękę, robiąc jakieś małe projekty. Do Swifta przesiałem się gdzieś we wrześniu — zacząłem się nim bardziej interesować, bo pomimo że programowanie w Pythonie sprawiało mi przyjemność, chciałem budować coś, co jestem w stanie zobaczyć i z czego korzystać — nie tylko w terminalu.

[KRZYSZTOF] Coś, co łączy świat kodu z efektem na zewnątrz.

[ADAM] Zgadza się. I miałem po prostu własną potrzebę, własną chęć zbudowania aplikacji, które nie istniały, a ja chciałem, żeby istniały, bo miałem określone problemy do rozwiązania. No to czas się zainteresować — od YouTube'a po różne kursy, żeby załapać różnego rodzaju koncepty i tak to się potoczyło.

[KRZYSZTOF] Czyli samoucy jesteście obydwaj tak naprawdę. Oczywiście Ty, Michał, masz background studiów, który mocno podkreślasz — ale co do zasady też bez zdobywania wiedzy na własną rękę nikt za Ciebie jej nie przyswoi.

Dobra, trzymając się obranej kolejności — chciałbym przejść do Twojej aplikacji, Adamie. SafePoland. Bo bardzo często dobre aplikacje, które lądują w App Store w tych wyróżnionych i nagrodzonych kategoriach, to są aplikacje, które ktoś stworzył, bo sam ich potrzebował i nie było tego po prostu w sklepie. Tak może być również w Twoim przypadku, bo to, co Ty próbowałeś rozwiązać — wydawałoby się, że już było gotowe, no bo mówimy wprost o kompleksowym przewodniku pomagającym Polakom przygotować się na sytuacje kryzysowe. I okej, to też wychodzi naprzeciw temu wydaniu podręcznika do zarządzania kryzysowego, który rząd rozsyłał ludziom do skrzynek pocztowych w wersji papierowej. No właśnie — to był ten moment „aha”, gdzie powiedziałaś: „dobra, ale...” — cytując — papier nie przyjmie wszystkiego. Jaka jest geneza tego projektu?

[ADAM] Siedziałem pewnego dnia z kolegą i zastanawialiśmy się, czy nie wziąć udziału w tym konkursie. Kluczem było to, co w ogóle mielibyśmy robić — Apple nakłada wymagania co do rodzaju aplikacji i produktu, co możemy zbudować, co będzie miało realny pozytywny wpływ na świat. I właśnie wtedy trwał okres, kiedy te poradniki bezpieczeństwa trafiały do skrzynek pocztowych. Doszedłem do wniosku, że to fajna inicjatywa — tylko że nie każdy nosi taki podręcznik w kieszeni wszędzie, gdzie pójdzie. Natomiast komórkę ma prawie każdy i prawie zawsze. Więc skoro nie ma czegoś takiego — czemu nie przerobić tego podręcznika, wziąć lekcje, instrukcje, porady, a do tego to, czego przeważnie w szkołach i na kursach prawa jazdy uczymy się co do pierwszej pomocy — i przekuć to w aplikację, która w momencie kryzysu jest w stanie użytkownika poinstruować, jak się zachować, co zrobić, czego nie robić — żeby pomóc w sytuacji, kiedy wiemy, że stres jest całkiem wysoki.

[KRZYSZTOF] I tutaj to, co pozwolę sobie zacytować — powiedziałeś, że z kartki nie usłyszysz, jak brzmi syrena alarmu przeciwlotniczego. Dziś niemal każdy posiada telefon zawsze przy sobie, dlatego chciałeś stworzyć narzędzie wspierające bezpieczeństwo, które ludzie mogliby nosić dosłownie w kieszeni. I widzisz — to jest prosta rzecz, ta syrena. Papier nie jest w stanie jej oddać. Kiedy ja sobie to czytałem po raz pierwszy, po tym jak ogłoszono Wasze zwycięstwo, pomyślałem: no tak, ale dlaczego na to wpada student biorący udział w konkursie Apple'a, a ja tego nie mam w jednym miejscu, w hubie, który jest do tego stworzony? To był taki „aha moment” — czemu ludzie na to wpadają w studenckich konkursach, a to nie jest już dostępne i oczywiste?

[ADAM] Tak — i czasami paradoksalnie, jak dostajemy pewnego rodzaju ścianę, w której musimy się zmieścić, jakieś wymogi, to wtedy kreatywność jest największa. Bo jak nie mamy żadnych barier, myślimy o wszystkim i o niczym — i w efekcie nic nie powstaje. A jak się pojawiają jakieś bariery, to wewnątrz nich zadziwiająco często właśnie ta kreatywność się pojawia.

[KRZYSZTOF] Bo wtedy trzeba się skonkretyzować, a nie można zrobić wszystkiego.

[ADAM] Dokładnie. I ten moment „aha” jeśli chodzi o tę konkretną aplikację — to właśnie były syreny alarmowe. To dla mnie był ten impuls, że to można wgrać do

aplikacji, żeby użytkownik po prostu słyszał, jak alarmy brzmią. To mnie pchnęło, żeby faktycznie to w taki sposób zbudować.

[KRZYSZTOF] SafePoland zaprojektowana została z myślą o sytuacjach wysokiego stresu — co zawsze podkreślasz — i UI/UX jest tutaj dla Ciebie bardzo ważny. Czy uważasz, że czasami byłoby lepiej, gdyby twórcy różnych aplikacji mieli trochę to pudełko, na którego jednej ze ścian jest napis: „ludzie mają 4 sekundy uwagi, może nie dawajmy im 20 przycisków, tylko jeden konkretny”? Tutaj to jest oczywiste, bo liczy się reakcja, liczą się sekundy, które mogą zdecydować o życiu — ale jak sobie patrzę na niektóre aplikacje, które testuję, to wydaje mi się, że tam też by się przydało.

[ADAM] Zapewne tak, pytanie jaki jest oczekiwany efekt przez dewelopera — bo nie wydaje mi się, żeby dało się udzielić jednej odpowiedzi dla wszystkich. To też pytanie, jaka jest motywacja za aplikacją i jaki charakter ona ma — bo każda aplikacja czymś się wyróżnia i jej design ma w pewien sposób osobowość. Wszystko zależy od kontekstu.

[KRZYSZTOF] Jak się taką osobowość aplikacji buduje w czasach, w których możesz zapytać o to, jak ona powinna wyglądać, dowolnego agenta AI?

[ADAM] Ja bym wychodził z założenia, że osoba, która tworzy coś takiego, musi mieć jakiś zamysł w głowie. Wielokrotnie można spotkać kogoś, kto tworzy aplikację przez wrzucenie w model promptu „zbuduj mi coś takiego”. Tylko wtedy powstaje coś wytrenowanego na podstawie wszelkich różnych wzorców — i to jest takie bezosobowe. A jak ktoś wchodzi z intencją, wie jak chce, żeby to wyglądało, jak działało, jaki ma być efekt końcowy — to jest znacznie prościej.

[KRZYSZTOF] Myślę, że to się mówi „ludzki pierwiastek” — i jeżeli będzie on fundamentem, na który się wylewa, to obecne czasy mogą Ci uprościć życie. Bo nie oszukujmy się — dzięki AI można szybciej programować i szybciej się tego uczyć. Wtedy to jest właściwa kolejność. Jak jest odwrotnie, to zgadzam się z Tobą, że to przepis trochę na porażkę.

Jeszcze ostatnie pytanie — czy korzystałeś z AI przy tworzeniu tej aplikacji na konkurs?

[ADAM] Tak, mogliśmy — tylko trzeba było zadeklarować, w jaki sposób i po co. Korzystałem z Claude'a, żeby mi pomagał w budowaniu aplikacji. Pojedyncze grafiki jeśli chodzi o pierwszą pomoc — żeby nie naruszać praw autorskich

— generowałem samodzielnie w jednym z modeli Google, nie pamiętam teraz nazwy. Żeby przyspieszyć ten proces i zachować się etycznie — z tych dwóch narzędzi de facto korzystałem i na tym się skończyło.

[KRZYSZTOF] Dobra, parkujemy na chwilę i przechodzimy do aplikacji Michała

— dla chórzystów. To historia jeszcze bardziej odjechana, ale i w niej człowiek jest w centrum. Bo jeżeli muzyka, to ktoś jej musi słuchać i ją tworzyć. Michał, jak to było? Jak się nazywa Twoja aplikacja i jak na nią wpadłeś?

[MICHAŁ] Aplikacja nazywa się Camerappka. Pomysł — tak jak wspominałem

— był wzięty z życia codziennego. Jestem w chórze już trzeci rok, od samego początku studiów, więc na co dzień widziałem, jak przebiega nasz flow i jak pracujemy z technologiami, bo tym wszystkim jakoś trzeba zarządzać. Mam bliskich znajomych — inspektorów — którzy próbują to wszystko jakoś okiełznać. I widząc, jak razem na co dzień z tym wszystkim wchodzimy w interakcję, próbowałem stworzyć wspólny system, który pomoże to zunifikować w jednym miejscu — i żeby był przy okazji ładny, i żeby z korzystania z tego po prostu była przyjemność.

[KRZYSZTOF] I tutaj nie skończyło się tylko na ładnym designie, bo chodziło też o to, żeby ta aplikacja realnie pomagała — bo kiedy czytam, że tworząc ją na potrzeby konkursu zadbałeś o takie funkcje jak analiza głosu w czasie rzeczywistym i jego klasyfikacja, czyli czy ktoś śpiewa basem, tenorem, altem czy sopranem — to widać to zacięcie techniczne. Zresztą VoiceOver, który wykorzystałeś, czy inne funkcje dostępności — Apple ma ten wielki worek z napisem „accessibility” pełen frameworków, które potem ktoś stosuje i nawet nie wiadomo, że to stamtąd się wzięło. I one realnie bardzo często stoją za sukcesem różnych aplikacji, o których jest głośno. Korzystacie już z tego na co dzień? Jak to teraz wygląda?

[MICHAŁ] Jeśli chodzi o wdrożenie aplikacji — w tym tygodniu rozpoczęliśmy wstępne testy w zawężonej grupie, przede wszystkim dla inspektorów, żeby zobaczyli jak działa sfera zarządzania i panel administracyjny. Teraz poszły testy do osób mniej technicznych, które mogą wyłapać rzeczy, które są dla nich niewygodne lub niejednoznaczne — i to wszystko będziemy wspólnie poprawiać. Wdrożenie planujemy od przyszłego roku akademickiego, ale myślę, że też na wakacje, bo pojawiają się śpiewania i pewne wydarzenia — zaczniemy testować pełne

oprogramowanie dla całego chóru. Niezwykłe się na to cieszę, bo to też będzie bardzo cenne doświadczenie, gdy sam jestem od tej sfery technicznej — a to są umiejętności, których trudno nauczyć się z teorii.

[KRZYSZTOF] Myślę, że to pytanie do Was obojga — kiedy widzisz tę mnogość dróg, w które możesz skręcić, Michał, bo są to rozmaite frameworki, które Apple dostarcza, możliwości zaszyte w samym Xcode'zie, do tego AI, który może w tym wszystkim pomagać — Sky is the limit. Masz to wszystko. Wiesz, że ten ekosystem słynie z tego, że gada pomiędzy platformami, pomiędzy urządzeniami, zegarek z telefonem, za chwilę coś ze słuchawkami i to wszystko się przenika. Czy nie ma tu pułapki pod tytułem „kurczę, jest tych dróg tak wiele i tak super rzeczy można stworzyć, że co tu wybrać — żeby było i catchy, i nośne medialnie, i żeby ten komercyjny sukces był możliwy, a jednocześnie żeby ta aplikacja była użyteczna”? Można chyba zwariować z tego dobrobytu. Michał?

[MICHAŁ] Super pytanie i myślę, że każdy ma do tego trochę inne podejście. U mnie wiedza o tym całym systemie budowała się przez jakiś czas — słyszenie o poszczególnych frameworkach Apple'a gdzieś tam w głowie się kumuluje. Potem przychodzi sfera projektowa, gdzie mamy pewne wymagania i chcemy, żeby to spełniało nasze potrzeby. Czyli na przykład właśnie ta funkcja do klasyfikacji głosu — i wtedy gdzieś tam w głowie mam: Apple wypuściło kiedyś taki framework, albo na WWDC pokazali taką nową funkcjonalność — super, można byłoby ją tutaj wykorzystać, bo akurat pasuje. Wtedy zaczynam wchodzić w poszczególne biblioteki i sprawdzam, jak mogą mi pomóc w realizacji tego, co chcę osiągnąć. Pomimo że jest ich naprawdę ogrom, traktuję to bardziej jako indeks. I tutaj też bardzo pomaga AI, który potrafi zrobić dobry research i podsunąć możliwe drogi, które można wykorzystać — żeby potem wspaniale to zintegrować i dostarczyć to, co wyobraziło się na samym początku.

[KRZYSZTOF] Adamie, jak jest u Ciebie z tą mnogością opcji?

[ADAM] Dla mnie to bardziej zaczyna się od celu — nie mam problemu z plagą urodzaju. Wychodzę z tego, że mam coś do osiągnięcia, chcę coś zbudować — i dopiero na tej podstawie zaczynam szukać, co jest mi potrzebne. Mam więc odwrotnie — najpierw co chcę zrobić, a potem jakie frameworki mogą mi pomóc w osiągnięciu tego celu.

[KRZYSZTOF] Spodziewałem się tego kontrastu — bardzo fajnie się tutaj uzupełniliście. Słuchajcie, kiedy patrzycie na swoją drogę, ona zaczęła się w dwóch różnych punktach, pracujecie na zupełnie dwóch różnych podejściach — i obracacie się w środowisku akademickim. Jak reagują Wasi koledzy, Wasze otoczenie na to, że Apple, że programowanie na tę konkretną platformę? I jak uważacie — czy Apple jest dzisiaj w polskiej edukacji, w polskich uczelniach już mocno widoczne, czy to dalej takie nieśmiałe macanie? Michał, zacznijmy od Ciebie.

[MICHAŁ] U mnie myślę, że jest tu trochę zaburzone widzenie, bo jestem na informatyce — a informatycy mają swoje silne preferencje co do systemów. Mamy osoby, które kochają Linuksa i nigdy go nie porzucą. Są też osoby korzystające z MacBooków — bo to wygodne narzędzie do programowania — ale pojawia się też Windows. Jest duża różnorodność i bardzo przyjemnie mi się rozmawia z różnymi osobami o ich preferencjach — każdy ma swoje argumenty za i przeciw. Jeżeli chodzi o osoby spoza informatyki — to już duża różnorodność. Myślę, że więcej widzę iPhone'ów, bo MacBooki nie są jeszcze tak rozprzestrzenione. Ale teraz, jak ta oferta się poszerza — na przykład właśnie o MacBooka Neo — być może pojawi się ich trochę więcej. Np. koledzy fotografowie cenią ekran w MacBooku, bo jest bardzo dobry — i to trzeba przyznać. Każdy ma swoje potrzeby i niezwykle mnie cieszy, jak różne firmy przekuwają swoje wizje w produkt i jak ludzie z tego korzystają.

[KRZYSZTOF] Konkurencja jest tutaj absolutnie wymagana, obowiązkowa i konieczna — w pełni się pod tym podpisuję. A jeszcze muszę Cię dopytać, skoro już go wyciągnąłeś na stół. Będzie piękna kłamra dla tego odcinka w ogóle. Czy MacBook Neo na początek przygody z programowaniem według Ciebie to może być dobry pomysł?

[MICHAŁ] Oczywiście — teraz wszystkie komputery, zwłaszcza od Apple na architekturze ARM, są niezwykle szybkie. Na start jest to aż nadto. I pomimo nawet tych 8 GB RAM — sam przez ostatnie pięć lat tworzyłem aplikacje w Xcode. Czasem dobijałem się do tego limitu, bo to nie jest za dużo — ale za tę cenę to, co ten produkt oferuje, to kompletnie nie ma o co się martwić. Myślę, że to jest bardzo dobry wybór.

[KRZYSZTOF] Dziękuję. Adamie, jak to wygląda u Ciebie?

[ADAM] Można by było nazwać Uniwersytet Ekonomiczny pewną kuźnią dla osób, które idą do korporacji — finanse, rachunkowość, ekonomia i tym podobne — więc tutaj jest absolutna, totalna dominacja Windowsa. I szczerze — zastanawiałem się przez moment, kiedy słuchałem Michała, i nie wydaje mi się, że bym widział choćby jednego uczelnianego Maka. Wśród studentów tak, tu i tam pojedyncze MacBooki — przeważnie Air — ale na samej uczelni żadnego nie widziałem. System iOS na uczelni praktycznie nie istnieje — to studenci z iPadami i iPhone'ami, i tyle.

[KRZYSZTOF] Bardzo dobrze, że mówisz o tej specyfice — bo łatwo jest sobie przyjąć jakąś tezę i ślepo w nią brnąć, a nie o to chodzi. Każdy powinien dobrać sprzęt pod siebie.

Panowie, na koniec muszę zapytać o DubDub — Michał, jakie masz jedno życzenie, które Apple mogłoby spełnić na WWDC, które rozpocznie się 8 czerwca, żeby ułatwić Ci życie albo tworzenie kolejnych aplikacji?

[MICHAŁ] Życie jest już wystarczająco proste — zwłaszcza jeśli chodzi o samo rozpoczęcie programowania. Oczywiście zawsze jest coś do poprawy. Ale patrząc na cały rozwój tego, jak informatycy i deweloperzy pracowali z kodem przez lata, moim zdaniem jest już teraz naprawdę duża łatwość w realizacji tego. Można pisać językiem naturalnym, żeby tworzyć prototypy w niezwykle szybkim czasie.

Ta bariera wejścia jest niezwykle niska — nawet narzędzia firm zewnętrznych. Apple teraz otworzyło Xcode'a z protokołem MCP, który pozwala komunikować się z agentami innych firm, jak na przykład Claude, i dostarczają dodatkowe funkcje. Jedyne, czego od Apple bym oczekiwał, to poprawianie tego, co jest — ulepszanie już obecnego środowiska programowania, bo dla moich potrzeb jest naprawdę aż nadto. A wszelkie dopracowania i korekty są zawsze mile widziane.

[KRZYSZTOF] Adamie?

[ADAM] Nic szczególnie specyficznego mi nie przychodzi na myśl. Ewentualnie coraz większa integracja kolejnych agentów do Xcode'a oraz poprawa interfejsu jeśli chodzi o współpracę ze sztuczną inteligencją w Xcode'dzie — bo na samym początku chyba nawet nie można było cofać zmian, a potem ta możliwość się pojawiła. Takie pojedyncze usprawnienia naprawdę ułatwiają życie.

[KRZYSZTOF] Super — tych właśnie małych usprawnień, które potem mają ogromne znaczenie, Wam z całego serducha życzę. Ja od siebie dodam do tej listy,

że cały czas wierzę, iż kiedyś nadejdzie dzień, gdy programować będzie można w Xcode na iPadach, na iPadOS-ie. Zobaczymy, czy Apple się na to zdecyduje — mocy na pewno nie brakuje.

Powiedzcie jeszcze, gdzie można Was znaleźć w sieci? Zacznijmy od Adama.

[ADAM] Na Twitterze i na Instagramie — tak naprawdę tyle.

[KRZYSZTOF] Dobrze, podlinkujemy do obu miejsc w opisie tego odcinka.

A u Ciebie, Michał?

[MICHAŁ] Za dużo się nie udzielam w internecie — mam profil na Mastodonie, może kiedyś coś wrzucę, więc też możemy podlinkować.

[KRZYSZTOF] Mastodona zawsze tu mile widziany, podlinkujemy. Panowie, bardzo Wam jeszcze raz serdecznie — w imieniu swoim oraz Słuchaczy i Słuchaczek tego podcastu — gratuluję i bardzo dziękuję za kawał wiedzy, dzisiaj tej także ludzkiej, o tej człowieczej stronie każdego projektu, który później trafia do marketplace'ów. Bardzo Wam za to dziękuję z całego serducha. Powodzenia na dalszej drodze — nie tylko tej uczelnianej, ale także zawodowej jako programistów Platform Apple. Wierzę, że na tych pierwszych projektach Wasza historia się nie skończy — a kto wie, może za parę lat pogadamy tutaj już w zupełnie innej roli, jako właściciele firm, które odniosły spektakularny sukces. Zaczął się on być może kiedyś od właśnie ludzkiej potrzeby — i tego Wam na koniec życzę. Dziękuję za dziś.

[ADAM I MICHAŁ] Wielkie dzięki za zaproszenie. Dziękuję.

[KRZYSZTOF] A Moi Drodzy — jeżeli spodobał Wam się ten odcinek, udajcie się w Waszych ulubionych aplikacjach podcastowych, w których go słuchacie, i kliknijcie przycisk „Obserwuj”, żeby na stałe zaobserwować ten podcast. A będzie mi bardzo miło, jeżeli napiszecie opisową recenzję tego mojego gadania.

To był 447. odcinek. Ja nazywam się Krzych Kołacz i słyszmy się za tydzień, a czytamy już jutro w newsletterze pod tym samym tytułem — szczegóły w opisie tego odcinka. Do następnego razu, trzymajcie się, czotem!

[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]