

Kreativ-Insiderbericht: Apple WWDC 2013

Apples neuer Mac Pro, OS X Mavericks und iOS 7

Mit über einer halben Milliarde verkaufter iOS-Geräte ist Apple ein Schwergewicht mit genug Durchsetzungsvermögen, um mit innovativen Produkten neue Märkte aus dem Boden zu stampfen. Apple hatte das über die Jahre immer wieder vorgemacht, wie man durch Querdenken und schiere Kreativität neue Lösungen schafft, die den Endanwender mit ihrer Benutzerfreundlichkeit verwöhnen und beeindrucken. Der legendäre i-Hersteller hat es immer wieder vorgemacht. Von dem ersten

Macintosh, über den ersten knallbunten iMac, den ersten Mac Pro mit Tragegriffen, den dünnsten Portablen bis hin zu dem iPod, iPad und iPhone. Die diesjährige WWDC hat einmal wieder eine Überraschung nach der anderen gebracht, allen voran einen neuen Mac Pro in einem kleinen zylindrischen Gehäuse in schwarz. Kreativ Journal berichtet, was sich hinter geschlossenen Türen der WWDC 2013 ereignet hat.

Von Filipe Martins und Anna Kobylinska, McKinley Denali Incorporated (USA)



Mac Pro 2013

Beim neuen Mac Pro musste Apple einen Kompromiss zwischen dem ungewöhnlichen Formfaktor und den inneren Werten finden. Der legendäre Hersteller hat sich wie folgt entschieden:

- Gehäuse: Höhe 9,9 Zoll (25,15 cm), Durchmesser 6,6 Zoll (16,76 cm)
- CPU: Intel Xeon E5-Familie mit bis zu 12 Kernen, bis zu 40GB/s von PCI Express-3-Bandbreite
- 1866MHz ECC DDR3 RAM mit bis zu 60 GB/s Speicherbandbreite
- Dual ATI FirePro mit 3GByte pro Karte, insgesamt also 6 GB VRAM
- PCI Express Flash Storage mit 1,25 GByte/s Lesegeschwindigkeit und 1 GByte/s Schreibgeschwindigkeit
- vier USB 3-Ports
- sechs Thunderbolt-2-Ports
- zweifach Gigabit-Ethernet
- 802.11ac Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- Audio-Out und HDMI 1.4

Preis: je nach Ausbaustufe voraussichtlich ca. USD \$3'799 - 12'350 (Preis der Bauteile ab \$2800)

Unter den Kreativprofis gehörte ein Mac Pro traditionell stets zu den begehrtesten Investitionen. In kreativen Agenturen war die bekannte silberne Silhouette mit abgerundeten Griffen im Retro-Stil scheinbar allgegenwärtig und höchst begehrt. Wer seinen Arbeitsplatz mit dem klassischen Aluminiumgehäuse eines halbwegs aktuellen Mac Pro schmücken konnte, durfte sich glücklich schätzen. Nun hat aber Apple entschieden, die Zeit sei reif für ein gründliches Redesign, und den klobigen Mac Pro mit seinem imposanten, geräumigen Gehäuse kurzerhand zum alten Eisen erklärt.

Apples neuer Mac Pro: die Kunst der Miniaturisierung

Der neue Mac Pro ist laut Apples eigenen Aussagen knapp 88% kleiner als der alte und sitzt in einem schwarzen zylindrischen Gehäuse. Ja, Sie haben richtig gelesen – das Gehäuse sieht aus wie ein industrielles Rohr, welches sich aus dem Boden nach oben ausstreckt. Leider fielen dem neuen Design die PCI-Slots zum Opfer, weil sie in die neue Form nicht mehr hinein passten. Das Gehäuse besteht überwiegend aus Metall. Einen Teil musste Apple aus Kunststoff anfertigen, denn sonst hätte

die im Gehäuse fest verbaute WiFi-Karte mit Übertragungsschwierigkeiten zu kämpfen.

Dreieckiger thermaler Kern aus extrudiertem Aluminium

Der dreieckige thermale Kern des neuen Mac Pro besteht aus einem einzigen Stück extrudiertem (also fließgepressten) Aluminium. Das Kühlsystem setzt sich aus einer Kombination von Konvektionskühlung – also einigen Kühlkörpern zur Wärmeableitung – und einem einzigen Lüfter zusammen. Diese Architektur mag sehr schön leise im Schlafzustand sein, aber unter Vollast ist sie als eine massive Geräuschquelle kaum zu ignorieren. Muss der Mac Pro temporär unter Last arbeiten, geht der Lüfter periodisch plötzlich an und dann wieder aus; an und aus. Kaum hat sich der Lüfter beruhigt schon fängt einen Moment später das Ganze wieder von vorne an. Unter Dauerbelastung läuft der Lüfter ununterbrochen auf Hochtouren. Ja, Sie haben richtig gelesen: der Lüfter. Für mehr als einen fand Apple keinen Platz in dem neuen Gehäuse.

Die rechteckigen Mac Pros waren eigenen Aussagen Apples 8 Mal grösser, und damit vor allem viel einfacher zu kühlen. Trotz des grosszügig bemessenen Platzes litt der alte Mac Pro im professionellen Betrieb unter Last – zum Beispiel mit zwei 30-Zoll-Bildschirmen – schon mal unter thermisch bedingten Abstürzen, oder ging auf Grund der Hitze, die sich über der Grafikkarte, dem Speicher, dem Netzteil und der CPU staut, in die Knie. Apple hat – trotz eines wie immer saftigen vierstelligen Preises – sich nicht dazu aufraffen können, dem Anwender leise Lüfter – nicht einmal den einen leisen Lüfter – zu vergönnen. Die aufwendige Fertigung des zylindrischen Gehäuses steht dem Querdenker Apple sicherlich gut zu Gesicht. Ob die Kreativprofis, die ein verlässliches Arbeitspferd suchen, sich für den Kauf eines kleinen Designer-Zylinders mit einem einzigen Lüfter und ohne interne Erweiterungssteckplätze erwärmen können, wird sich zeigen.



Auf der diesjährigen WWDC versammelten sich fünf tausend Entwickler aus aller Welt und 200 Ehrengäste. Die übrigen der insgesamt 6 Millionen Apple-Entwickler gingen leider leer aus, denn die Tickets waren innerhalb von 71 Sekunden ausverkauft, ein Allzeit-Rekord sogar für Apple.

Google blinkt: ein Aus für Apples WebKit in Chrome

Googles beliebter Browser Chrome basierte bisher genau wie Apples Safari und Adobe AIR auf der WebKit-Renderingengine, deren beachtliche Marktdominanz Apple einen Wettbewerbsvorsprung gab. Zum großen Erstaunen der Webdesign-Gemeinschaft hat Google kürzlich beschlossen, die Webkit-Engine in Chrome durch einen eigenen WebKit-Fork namens Blink zu ersetzen. Der kalifornische Suchriese und Android-Erfinder möchte die Code-Basis um über 4,5 Millionen Zeilen bereinigen, um die Stabilität und Rendering-Geschwindigkeit der eigenen Browser gegenüber dem Apple-dominierten WebKit zu verbessern. Als Begründung nennt der Suchriese Inkompatibilitäten der Multi-Prozess-Architektur zwischen WebKit und Chrome. Google liefert Blink erstmals mit Chrome in der Version 28 (selbstverständlich auch mit der automatischen Aktualisierung) aus. Zu den wichtigsten Änderungen in Blink zählt der Verzicht auf proprietäre Präfixe (-webkit-), denn diese möchte Google nicht mehr mitschleppen. Aus Gründen der Rückwärtskompatibilität wolle man nur in der Übergangszeit eine Handvoll von -webkit-Präfixen ausnahmsweise doch noch unterstützen, das Ziel sei die Abschaffung proprietärer -webkit-Eigenschaften zu Gunsten von W3C-Standards und vermutlich auch die Auflösung der WebKit-Dominanz, die vor allem Apple zu Gute kommt.

Opera hat prompt angekündigt, man werde die eigene Rendering-Engine doch nicht durch WebKit (wie ursprünglich geplant) sondern durch Blink ersetzen. Auch Adobe hat die Unterstützung für Blink öffentlich zugesagt. Damit hat sich die WebKit-Gemeinschaft in zwei Lager aufgesplittet: Apple auf der einen Seite und Google, Opera und Adobe auf der anderen.

Kreativ-Tipp: Web-Entwickler haben nun zwei Möglichkeiten, für Googles Blink-Rendering-Engine zu debuggen: einmal mit den in Google Chrome mitgelieferten Webmaster-Tools und einmal mit Dragonfly, einer Sammlung von Entwicklungswerkzeugen in Opera. Die aktuellen Builds von Opera benutzen jedoch noch die Webkit-Rendering-Engine, worauf sich die zum Teil sehr auffälligen Unterschiede zwischen Chrome und Opera zurückführen lassen.

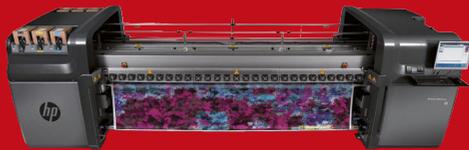
Zum Starten von Dragonfly, der integrierten Suite von Tools für Web-Entwickler in Opera, drücken Sie am einfachsten die Tastenkombination Strg-Umschalttaste-I (unter Windows und Linux) oder Befehlstaste-Wahl taste-I (unter OS X). Alternativ können Sie - ähnlich wie in Google Chrome - einfach ein Seitenelement anklicken und den Befehl „Element inspizieren“ aufrufen. Für mobiles Debugging empfiehlt sich zusätzlich Opera Mobile Emulator, verfügbar unter: <http://www.opera.com/developer/mobile-emulator>



Apples neuer Mac Pro 2013 löste auf der WWDC grosses Erstaunen aus

Für preisbewusste Dienstleister:

HP Scitex Latex



- Green Printing
 - Tiefe m²-Kosten
 - Sofort trocken, kann umgehend weiterverarbeitet werden
 - Kann unbeaufsichtigt drucken
 - Selbstreinigend
 - Kann dreischichtig betrieben werden
 - Extrem vielseitiger Medieneinsatz
- und vieles, vieles mehr – fragen Sie uns doch unverbindlich an und stellen Sie uns auf die Probe!



chromos

starke Marken, starke Lösungen

kreativ Insiderbericht



Für den Arbeitsspeicher hat Apple vier Steckplätze vorgesehen



Schnittstellen auf der Rückseite



Im Hintergrund: Frontalansicht des Mac Pro 2013

Apple verspricht 7 Gigaflops GPU-Leistung

(Bildquelle: Apple, Inc.)

Der neue Mac Pro erinnert an die Pod-Towers aus dem Film Matrix und würde genau wie Apples neuer Hauptsitz (derzeit noch im Bau) auch perfekt in eine Star Wars-Episode passen. Vom Formfaktor liegt das Gerät aber zwischen dem iMac und dem bisherigen Mac Pro. Mit nur einem Achtel der Grösse ist die super chice Workstation höchst platzsparend komprimiert. Das Konzept ist jedoch nicht gänzlich neu. Im Juli 2001 hat es Steve Jobs persönlich zu den Akten gelegt, als er das gesamte Team rund um den nun legendären, aber erfolglosen Cube G4 feuerte. Trotz beeindruckender Ästhetik war dem Cube G4 kein kommerzieller Erfolg vergönnt, weil er für den Durchschnittsverbraucher deutlich zu teuer war und viel zu wenig erweiterbar für ernsthafte Profis. Im neuen Mac Pro (Herbst 2013) scheint der Cube nun wieder zum Leben aufgeweckt worden zu sein.

Wie zu erwarten, fehlen auch beim neuen Apple Mac Pro optische Laufwerke und die für eine professionell ausgelegte Erweiterbarkeit dringend benötigten PCI-Kartenslots. Der Wegfall der bisherigen, hochwertigen PCI-Slots spart sicherlich ein paar Dollar in der Serienproduktion und hat die Miniaturisierung erst möglich gemacht, stellt jedoch die professionelle Nutzung in Frage.

Ob das bei den Profis unbedingt Begeisterung auslöst, sei einmal dahingestellt, jedoch lautet die Antwort für die meisten Profis hier sicherlich ein klares Nein.

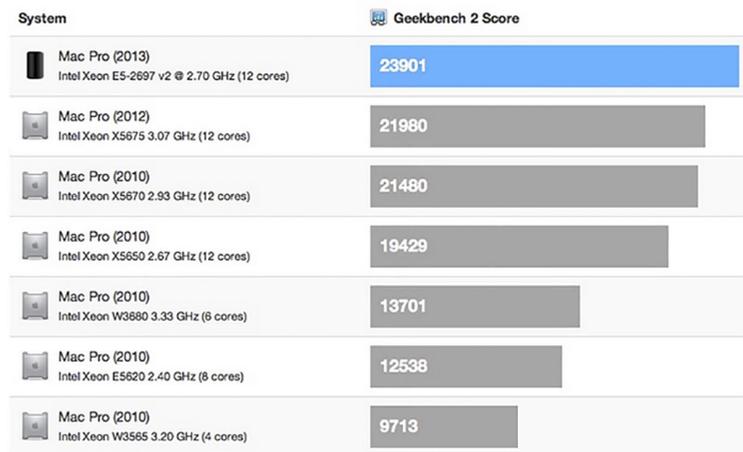
Das Redesign des Mac Pro war nicht die einzige Neuerung der legendären WWDC. Mit der Ankündigung von OS X Mavericks und iOS 7 im ebenfalls mindestens genauso überraschend neuen Design sorgte Apple für reges Interesse, wenn auch nicht unbedingt für Begeisterung.

OS X Mavericks

■ Bei OS X hat Apple mittlerweile alle Raubkatzenamen offenbar ausgeschöpft, denn die neue Version des Betriebssystems und ihre künftigen Nachfolger basieren jetzt auf Ortsbezeichnungen. Die kommende Version taufte Apple auf den Namen eines Surferparadies in Nordkalifornien: Mavericks.

Zu den laut Apple über 200 neuen Funktionen zählen ein Finder mit Registerkarten, Tags, verbesserte Batterielaufzeit und Multi-Monitor-Unterstützung. Ausserdem bringt Mavericks dem Anwender einen orts-, reisezeit- und wetterbewussten Kalender. Der Kalender kann lokale Wetterbedingungen und Reisezeiten in Ereignissen berücksichtigen.

Mac Pro Performance (June 2013)



Laut unabhängiger Benchmarks ist der effektive Leistungssprung beim Mac Pro 2013 nicht ganz so dramatisch wie es Apple gerne hätte (Quelle: primatelabs.com/geekbench/)

Neues Safari - ein Surferparadies für Internauten?

■ Auch Apples Safari-Webbrowser wurde für die Vorstellung von Mavericks generalüberholt. Safari in Mavericks zeichnet sich durch eine verbesserte Verwaltung von Lesezeichen, Leselisten und bringt gemeinsam genutzte Links in Seitenleisten (siehe dazu auch Kasten «Google blinkt: ein Aus für WebKit in Chrome»).

Die neue Maps-Applikation benötigt zwar immer noch deutliche Verbesserungen beim Kartenmaterial, hatte aber auf der WWDC 2013 schon Lesezeichen, Echtzeitverkehrshinweise (vorerst für die USA) und Ein-Klick-Senden an iOS 7.

iOS 7

■ Mit der Ankündigung von iOS 7 hat Apple die eigene loyale Entwicklergemeinde ins Staunen versetzt. iOS 7 fehlen jegliche dekorativen Designelemente – der totale Purismus ist angesagt, denn es ist nur das Nötigste da.

Als Resultat ist iOS 7 deutlich weniger intuitiv und das neue GUI lädt den Benutzer nicht mehr dazu ein, alles anzufassen oder «anzutapen» und kreativ herumspielend zu lernen. Stattdessen hat man in

Apples neuer futuristischer Konzernhauptsitz (derzeit noch im Bau) verzeichnet Kostenüberschreitungen in Milliardenhöhe: Laut des Architekturbüros Foster + Partners lässt sich Apple den Bau statt der geplanten 3 Milliarden US-Dollar doch anscheinend satte 5 Milliarden US-Dollar kosten. (Bildquelle: Foster + Partners)



Foster + Partners
ARUP
OLIN
KIER & WRIGHT
 Apple, Inc.
 Apple Campus 2

iOS 7 beinahe schon Angst davor, etwas anzufassen. In iOS 7 kommt man sich auf dem iPhone oder dem iPad vor wie auf einer kaputten Webseite, die inkorrekt dargestellt wird, weil die passende CSS-Datei nicht geladen werden konnte. Ein iOS 7-Systemmenü lässt sich nur schwer von einem Menü einer iOS 7-App auseinanderhalten. Es ist auch oft unklar wo Elemente der Benutzeroberfläche anfangen und wo sie enden. Man stellt sich oft automatisch Fragen wie etwa «Ist das Ding hier nun eine Schaltfläche oder bloss ein Erläuterungstext?» und falls es doch eine Schaltfläche sein sollte: «Wie breit ist sie denn überhaupt?»

So zum Beispiel die Sammlung der neuen iOS 7-Icons. Die Fotos-App war noch in iOS 6 durch eine wunderschöne Abbildung einer Blume vertreten. Das neue Symbol der Fotos-Applikation in iOS 7 erinnert überhaupt nicht an Fotos; der Benutzer starrt nur noch auf einen Haufen bunter Farbflecken. Die neuen iOS 7-Icons passen zu einer so renommierten und auf Design spezialisierten Firma wie Apple wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge.

Insgesamt fällt einem auf, das iOS 7 auf dem Design fokussiert und dabei die praktische Benutzbarkeit (also die «Usability») wie man es jetzt so schön nennt) ganz ausser Acht lässt. Apple hat auf Biegen und Brechen bei iOS 7 darauf geachtet, das System unbedingt anders aussehen zu lassen als iOS 6. Anstatt es natürlich und intuitiv für den Benutzer zu gestalten zwingt ihn jetzt Apple, umzudenken. Doch damit nicht genug.

Schluss mit lebensechtem Design

■ Mit der Vorstellung der Betaversion von OS X Mavericks und iOS 7 auf der WWDC 2013 wurde es klar, dass iOS-Entwickler ihre iOS

6-Apps an das neue System und Apples neue Richtlinien anpassen müssen. Mit der ebenfalls kürzlich vorgestellten Version 5 von Apples Xcode lassen sich zum Glück mehrere Versionen einer iOS-Applikation handhaben.

Das GUI-Design von Applikationen in OS X und iOS folgte bisher dem Prinzip des sogenannten Skeuomorphismus, einer Design-Richtung, bei der die UI-Elemente in ihrer Ästhetik die Materialstruktur oder die Form vertrauter Gegenstände bis hin zur vollständigen, für den Benutzer wechselbaren Vollendung nachahmen. Ganze Apps von dem Icon über einzelne Kontrollelemente imitierten in iOS und OS X bisher das Aussehen von physikalischen Gegenständen wie ein Notepad oder ein Terminkalender. In Mavericks und iOS 7 ist nun Schluss mit photorealistischen Papier- und Leder-Imitationen. In beiden Systemen fand Apples neues flaches Design mit frischen, modernen Farben und abstrakten Formen Einzug. Die Leisten- und Navigationselemente wirken nun heller und leichter.

Transparent, wohl oder übel

■ Irgendwie scheint Apple nun beschossen zu haben, Transparenz sei die ultimative Erfindung, und setzt sie praktisch überall ein, ob es der Usability hilft oder

schadet. Auf einem mobilen Display, welches auch bei intensivem Sonnenlicht noch lesbar sein sollte, ist der Nutzen so einer durchsichtigen Tastatur sehr fragwürdig. Transparenz macht die Zeichen einfach schlecht erkennbar.

Mit Bedacht eingesetzt können Transparenzeffekte eine Menge Eleganz ins Spiel bringen und die Benutzeroberfläche schmücken, doch das ist bei iOS 7 klar nicht der Fall. Die Benutzeroberfläche sieht so verunglückt aus als ob sie in einem Komitee beschlossen worden sei. Die Transparenz im Corel Draw-Stil dient alleine der ästhetischen Zwangsbeglückung des Anwenders, nicht der Usability.

Die neue aufgezwungene Durchsichtigkeit von iOS 7 ruft das Aero-Designthema von Windows 7 in Erinnerung. Während Microsoft das Design des Aero-Desktops in Windows 8 bereitwillig zu den Akten legte, erlebt es offenbar in iOS 7 eine Renaissance.

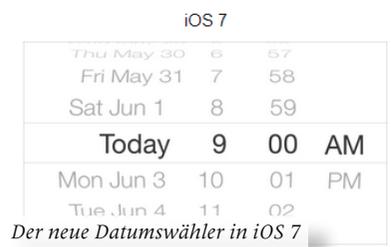
Insgesamt finden sich auffallend viele Ideen der Softwareschmiede aus Redmond nun in iOS 7. Ob das so hilfreich ist im Kontext der Gerichtsklage Apple vs. Samsung ist eher zweifelhaft. Apple konnte da einen spektakulären Sieg einheimsen und beweisen, dass sich das bloss Replizieren von Ideen der Mitbewerber in der IT-Industrie nicht rechnet. Eine Jury bestehend aus Computer-Laien dürfte sich jetzt aber schwer tun, in iOS 7 irgendwelche Apple-typische Designelemente überhaupt noch zu finden. Apple könnte bei einer Klage leicht den Geschmack der eigenen Medizin bekommen.

«Me, too»: Apples zahlreiche Anleihen

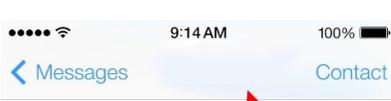
■ In iOS 7 wimmelt es nur so von Anleihen bei den Mitbewerbern, von dem bedrohlichen, weil umsatzstarken Android OS (Transparenzen) bis hin zu dem vergleichsweise erfolglosen Windows Phone 8 (flaches Design mit rechteckigen Design-Elementen). In einer fast schon krampfhaft bemühten Weise, alle skeuomorphistischen Designelemente (also alle Anleihen in der Realität) radikal abzuschaffen, ging Apple offenbar über Bord und opferte das wunderschöne GUI des sehr ästhetischen Vorgängers iOS 6. Bei iOS 6 diente das Design dazu, das «Wie man etwas benutzt» so intuitiv wie möglich zu gestalten. In iOS 7 ist dieses Kapitel nun endgültig Geschichte.

Apple galt immer als der wagemutige Vorreiter neuer Trends, der weit-sichtige Innovator, der Querdenker der Industrie. Der neue Mac Pro fällt ja auch klar aus dem Rahmen des Gewohnten und Vertrauten, es fragt sich nur, ob diese Art Innovation dem Anwender zu Gute kommt. Auf der OS X/iOS-Front ist von der Innovationsfreude des legendären Herstellers aus dem kalifornischen Cupertino leider nicht viel übrig geblieben. Neuen faszinierenden Features der mobilen Betriebssysteme der Mitbewerber, wie den «Echtzeitkacheln» von Windows Phone (demnächst in Android OS 4.x verfügbar) oder den «Widgets» von Android OS hat Apple nichts Vergleichbares gegenüberzustellen.

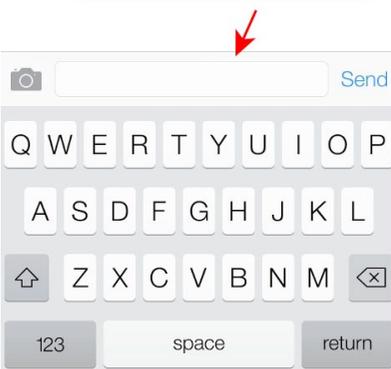
Die Widgets in Android OS (z.B. in Google Nexus 7 oder Samsung Galaxy S4) erlauben es einem Benutzer, die neuesten E-Mails, den aktuellen lokalen Wetterbericht und den Kalender direkt auf dem Home-Bildschirm anzuzeigen. Auch auf einem Windows Phone ist es dank der Kacheln ein Leichtes. Nur das iPhone 5 und die aktuellen iPads können ein vergleichbares Feature nicht aus dem Hut zaubern. Dafür ist das neue iOS 7 überfrachtet mit vergleichsweise so sinnlosen neuen Funktionen wie dem bizarren Parallaxeneffekt für den Hintergrund, der auf das Gyroskop und den Beschleunigungssensor reagiert. Das Feature mag cool sein, aber ist es denn nützlich? Kosmetische Anpassungen für eine verbesserte Usability wie die fehlende



Der neue Datumswähler in iOS 7



iOS 7 im neuen transparenten, hellen und flachen Design hat mit seinem Vorgänger wenig gemeinsam



Anna Kobylinska und Filipe Pereira Martins sind international anerkannte IT-Consultants, und Mitgründer der Aktiengesellschaft McKinley Denali Inc., USA (www.mckinley-denali.com) mit Schwerpunkt auf strategisches IT-Consulting und Intellectual Property.



Der Heimbildschirm auf einem iPhone 5 mit den neuen Icons in iOS 7 (Bildquelle: Apple, Inc.)



Der Heimbildschirm auf einem Android Smartphone (Abbildung oben): Transparenzen sind hier ein alter Hut

dynamische Zeitanzeige im Symbol der Uhrzeit wären im Kontext Apples sonst meist recht sinnloser Entwicklungsaktivitäten wirklich nicht zu viel verlangt.

Sogar die neue Geschmacksrichtung in iOS 7 und OS X 10.9 mutet nicht gerade hoffnungsvoll für Apples Zukunft an. iOS 7 sieht aus wie ein Prototyp eines Betriebssystems mit einer wild zusammengewürfelten Mischung aus Windows Phone 8, Android OS 4 und hin und wieder dem alten iOS. Es sieht einfach hässlich, unfertig und benutzerunfreundlich aus. Entsprechend gross war der Aufschrei der Konferenzteilnehmer.

Nur noch auf ein flaches Design mit Transparenz zu setzen erscheint vielen Nutzern und Designern schlimmer als Apples eigentliches Problem: Apples abgehobene Distanz zu den eigenen Anwendern.

Als Reaktion auf iOS 7 beginnen auch die Entwickler mobiler iOS-Apps über einen möglichen Umstieg auf Android OS nachzugrübeln und den Richtungswechsel Apples in der Blogszene zu betrauern.

Enttäuschte Anwender von Apple iOS haben sich inzwischen unter der Adresse:

<http://designerscomplaining.tumblr.com/>

zusammengeschlossen, um ihrem Unmut Luft zu machen.

Es bleibt zu hoffen, dass sich Apple die Stimmen der eigenen Entwickler- und Benutzergemeinde zu Herzen nimmt bevor es - einmal wieder - zu spät ist. Apples dramatische Geschichte der frühen Desktop-Ära könnte sich im mobilen Zeitalter leicht wiederholen. Der Mac- und iPhone/iPad-Hersteller hat sein Überleben den Kreativen zu verdanken, die ihm die Treue gehalten haben.

Fazit

Die Kritiken seitens loyaler Apple-Afficionados sind klar und einstimmig. Nach dem Aufschrei auf der WWDC 2013 und in der einschlägigen Fachpresse wird Apple hoffentlich zumindest in einigen Punkten zu Korrekturen bereit sein.

Während es aber bei iOS und OS X primär um Fragen der Ästhetik und Benutzbarkeit geht, grenzt das Redesign des Mac Pro an eine Existenzbedrohung für Kreativprofis. Es ist die höchste Zeit für Apple endlich zu verstehen, dass Kreativprofis mit ihren Macs Geld erwirtschaften, und auf die Fähigkeit zum Austauschen von Komponenten nicht so leicht verzichten können. Ob diese Erkenntnis irgendwann auch in dem neuen, üppigen Hauptsitz von Apple ankommt, wird nur die Zeit zeigen.



Summa S-Class v2.0

Der beste Rollen- und Konturschneideplotter der Welt jetzt mit schnellerem internen Prozessor, farbigem Touchscreen, Anschlüssen für Netzwerk und USB-Stick, optimiertem OPOS und vielem mehr.

<http://www.signprint.ch>

Sign & Print GmbH - Fabrikstrasse 14 - 9220 Bischofszell
Tel 044 811 14 01 - Fax 044 811 31 26 - info@signprint.ch