

STAK 24

besplatno

zima 2021/22

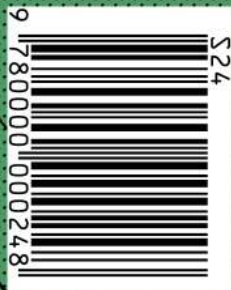


P4 - CENTAR ZA MLADE

**ERASMUS+
STRUČNA PRAKSA**

**STUDENTI BIRAJU
NAJBOLJE**

ŠTO NAKON FAKSA?



IMPRESUM

STAK 24

- 4 Povratak u kameno doba**
Ana Horvat
- 6 Nestašica čipova**
Juraj Belajec
- 8 Na kavi s Filipom i Jakovom**
Ante Perkušić i Ivana Sitarić
- 12 Abandonware**
Klara Škaulj
- 14 Toksičnost u gaming zajednici**
Klara Škaulj
- 16 Što čini dobru videoigru?**
Klara Lupoglavac
- 18 Trebamo li VPN?**
Goran Bogatić Malešević
- 20 2, 1, 0 kodiraj!**
Erik Đuranec i natjecatelji

- 24 Tajna iza hladnog tuša**
Ivan Boščić i Ana Horvat
- 26 Erasmus+ stručna praksa**
Ivana Žemberi
- 28 Eneagram tipovi osobnosti**
Andreas Leja
- 30 Studenti biraju najbolje**
Goran Bogatić Malešević i Antonio Ošap
- 32 Što nakon faksa:
Intervju s Goranom Alkovićem**
Gabrijela Korpar i Andreas Leja
- 36 Izgradnja rutine i kako
ostati produktivan**
Ivana Sitarić i Ivana Žemberi
- 38 Metaskandal**
Filip Novački
- 40 Wikipedija na hrvatskome jeziku**
Filip Novački

KONTAKT

Stak redakcija

stak@foi.hr

Fakultet organizacije i informatike

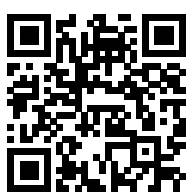
Pavlinska 2, 42000 Varaždin

- 42 P4 – centar za mlade**
Erik Đuranec i Ana Horvat
- 46 Zvukovi djetinjstva**
Gabrijela Korpar
- 48 InMusic: što poslušati**
Juraj Belajec
- 50 Preporuke za konzumaciju:
Čudni glazbenici i žanrovi**
Juraj Belajec
- 52 Preporuke za konzumaciju:
Don Diablo**
Ivan Boščić
- 54 Preporuke za konzumaciju:
Genshin Impact**
Klara Lupoglavac
- 56 Preporuke za konzumaciju:
Caffe Bar Exit i Bard**
Duje Divić i Ana Horvat
- 58 Patike u Rupi vol. 4**
Pat i Mat

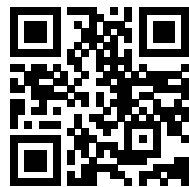
YT



INSTA



ISSUU



FEJS



VANJSKI SURADNICI

Goran Alković
 Filip Balder
 Filip Bel
 Tomislav Fuček
 Jakov Glavina
 Filip Rakar
 Petra Tetec
 Tin Tomašić
 Pat i Mat
 Caffè bar Exit i Bard
 P4
 SCVŽ
 CPSRK

STAK

REDAKCIJA

Domagoj Babić
 Dorian Badel
 Juraj Belajec
 Goran Bogatić Malešević
 Ivan Boščić
 Matej Čutuk
 Duje Divić
 Magdalena Đud
 Erik Đuranec
 Gloria Galić
 Ana Horvat
 Tea Jelavić
 Dražen Kokot
 Gabrijela Korpar
 Petar Krajačić
 Tomislav Milec
 Andreas Leja
 Klara Lupoglavac
 Filip Novački
 Antonio Ošap
 Iva Papac
 Ante Perkušić
 Stjepan Petrović
 Ivana Sitarić
 Matej Sitarić
 David Slavik
 Mateja Sbrljinić
 Klara Škaulj
 Josip Veselčić
 Ivana Žemberi

UREDNIKA

Magdalena Đud

LEKTURA

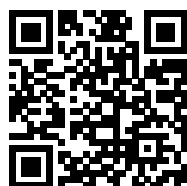
Ivana Sitarić
 Ana Horvat
 Josip Rosandić
 Klara Škaulj

DIZAJN

Magdalena Đud
 Dorian Badel
 Ivan Boščić
 Gloria Galić
 Tea Jelavić
 Andreas Leja
 Antonio Ošap
 Stjepan Petrović
 Matej Sitarić
 David Slavik

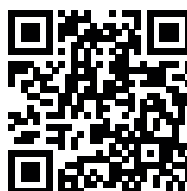
EXIT

FEJS

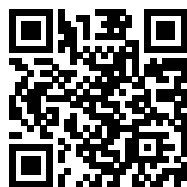


BARD

INSTA



FEJS

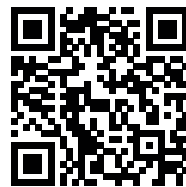


PEČETRI

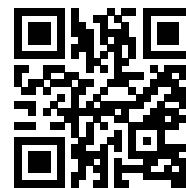
YT



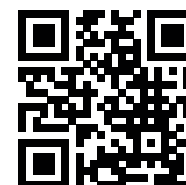
INSTA



WEB



FEJS



POVRATAK U KAMENO DOBA

PIŠE

Ana Horvat

FOTO

Matej Sitarić

DIZAJN

Matej Sitarić

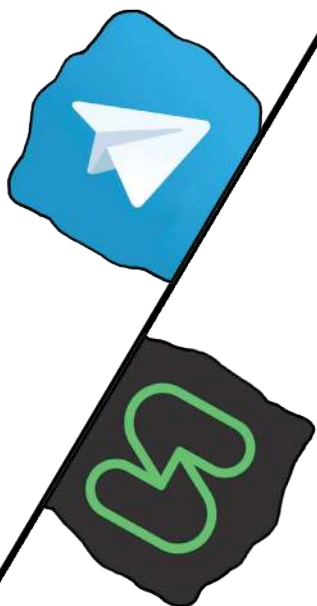
Kako je moguće da u 21. stoljeću padne *Facebook*, društvena mreža koja život znači? Zašto je ona uvijek na meti (*no pun intended*) nemilosrdnika?

Iako mislimo da svijet staje onoga trenutka kad otkrijemo da se poruke koje smo napisali ne žele isporučiti, to je netočno. Zemlja se oko vlastite osi i dalje okreće solidnom brzinom od 1.674 km/h (s obzirom na ekvator), a s njom se krećemo i mi. Vrijeme potrebno da se sve vrati u normalu možemo iskoristiti na najrazličitije načine koji nužno ne moraju uključivati „buljenje“ u ekran. Učenje je uvijek dobra ideja, osobito ako se približavaju ispiti, no budimo iskreni, nije loše obnoviti svoje moždane stanice kvalitetnim satom spavanja.

Jedna od misli koja nam je vjerojatno pala na pamet, nakon što su se *Facebook* i njemu srodne aplikacije srušile, vezana je uz pouzdanost spomenutih aplikacija. Na tim se mrežama dnevno izmijene tone i tone poruka, slika i videozapisa te se postavlja pitanje koliko su informacije koje dijelimo s drugima uopće povjerljive. O tome možemo teoretizirati do sutradan, rekla bih bezuspješno, no to nam istovremeno može biti poticaj da razmotrimo neke alternativne aplikacije za komunikaciju.

Osim *Facebook* *Messengera*, *Vibera* i *WhatsApp*, postoji još gro aplikacija namijenjenih međusobnoj razmjeni sadržaja. Ovaj ćemo put zaobići *Discord*, koji počnete koristiti ako još niste, te ćemo fokus baciti na četiri ne toliko poznate aplikacije.





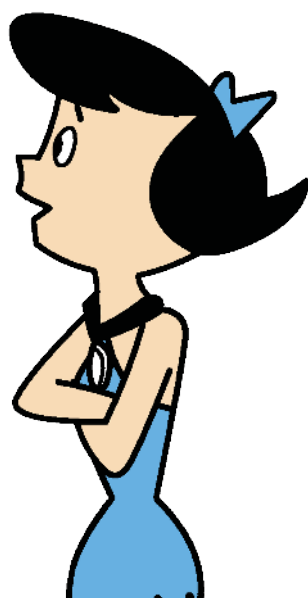
Signal je prva od njih. Za tu ste aplikaciju vjerojatno čuli, i to s razlogom. Ono što *Signal* čini boljim od svojih konkurenata, osim sigurnosti, jest činjenica da iza njega stoji neprofitna i neovisna organizacija iz SAD-a. Radi se o aplikaciji otvorenog koda, prisutna je na svim platformama te postoji i desktop verzija. Kako bi se sigurnost što više povećala, u *Signal* se može ući samo uz autentifikaciju PIN-om ili biometrijom, moguće je aktivirati inkognito tipkovnicu te postoji opcija preusmjerenja svih poziva preko poslužitelja *Signala*, što jamči nemogućnost otkrivanja stvarnog broja telefona.

Druga je *Telegram*. Kad govorimo o sigurnosti ove aplikacije, valja napomenuti da na prvi pogled nudi *end-to-end* enkripciju i visoku razinu privatnosti. Tijekom klasičnih razgovora koristi se enkripcija između klijenta i *Telegramovih* poslužitelja, a *end-to-end* funkcionira ako se pokrene tzv. *secret chat*, dakle ne stalno. Klasični su *chatovi* šifrirani algoritmima koji su razvijeni za *Telegram* te se ne koriste nigdje drugdje. Jedna od zanimljivosti jest činjenica da *Telegram* podržava izradu botova koji pak otvaraju čitav spektar dodatnih mogućnosti.



Idući je na redu predstavnik Švicarske, *Wire*. Ova aplikacija također pokušava pronaći svoje mjesto pod suncem omogućavajući svojim korisnicima visoku razinu sigurnosti. Podržava *end-to-end* enkripciju i otvorena je koda, no postoje i negativne strane. Naime, *Wire* prikuplja korisničke (meta) podatke i pohranjuje ih, a osim toga, u aplikaciji se prikazuju oglasi, što može biti demotivirajuće kada govorimo o prelasku s nekih drugih aplikacija na *Wire*. Aplikacija nudi i inačice namijenjene poslovnim korisnicima, a to su *Pro*, *Enterprise* (mogućnost korištenja vlastite poslužiteljske infrastrukture) i *Red*.

Na kraju će biti riječi o *Sessionu*. Sigurnost komunikacije i ovdje je osigurana *end-to-end* enkripcijom, a za registraciju vam nisu potrebni broj telefona ni adresa e-pošte. Prilikom registracije korisniku se dodjeljuje jedinstveni *Session ID*, a on je zapravo javni ključ pomoću kojeg se ni na koji način ne može doznati stvarni identitet onoga tko ga posjeduje. To ga, doduše, čini nepraktičnim jer nije najlakše dokopati se *Session ID-ja* osobe s kojom želite stupiti u kontakt, no anonimnost ima svoju cijenu. Praktična je mogućnost pretvaranja *Session ID-ja* u QR kod koji se potom može skenirati unutar same aplikacije.



Sve u svemu, mogućnosti postoje, a na nama je jedino da im pružimo priliku. Kad govorimo o mogućnostima, ne treba isključiti i onu zastarjelu koja se bazira na razmjenjivanju riječi uživo, odnosno *face-to-face*.

NESTAŠICA MIKROČIPOVA

PIŠE

Juraj Belajec

FOTO

Matej Sitarić

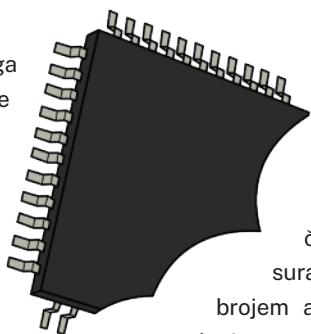
DIZAJN

Matej Sitarić



Svima nam je u proteklih godinu i pol dana zatrebao neki elektronički uređaj te smo se suočili s činjenicom da su izrazito skupi.

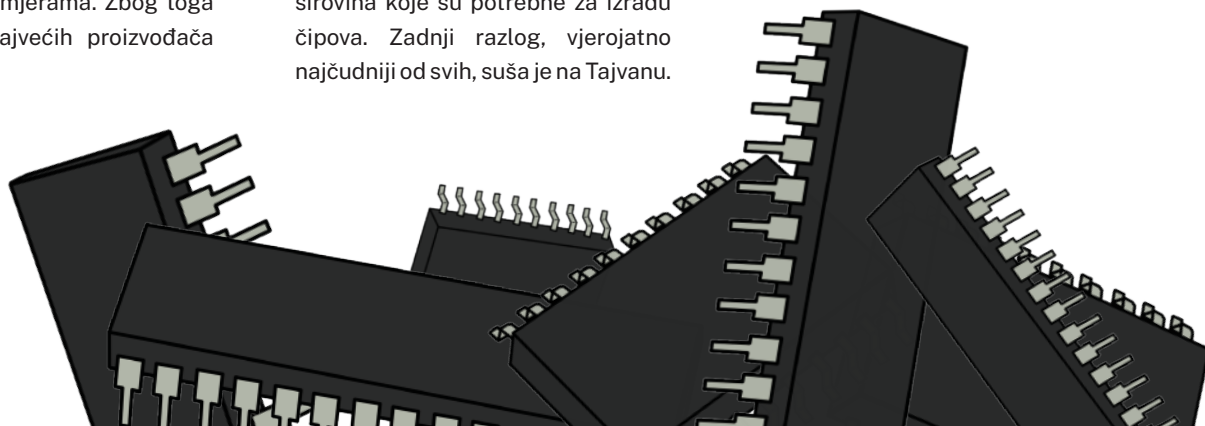
Godine 2020. puno je toga počelo. Najznačajnija je pandemija COVID-19, ali jedna manje poznata pandemija koja je također poharala svijet nestašica je čipova. U ovom je slučaju pandemija nestašice čipova nastala, između ostalog, zbog COVID-19 pandemije. Osim ovog velikog faktora, tu se nalaze neki izrazito važni politički i ekonomski faktori koji su utjecali na ovu nestašicu, tako da je trenutna situacija prouzročena fascinantnom i dosta katastrofalnom kombinacijom događaja. Osim što su se tvornice zatvorile tijekom COVID-19 pandemije, SAD i Kina vodile su trgovački rat tijekom kojeg je SAD u rujnu 2020. godine otežao trgovinu između dvije države raznim restrikcijama i mjerama. Zbog toga je jedan od najvećih proizvođača



čipova, SMIC, prestao surađivati s velikim brojem američkih tvrtki koje su locirane u Kini te je potražnja za čipovima znatno porasla kod proizvođača TSMC i Samsung, koji su već radili maksimalnim kapacitetom. Također je došlo do požara u japanskoj tvornici čipova *Renesas Electronics Corporation* (REC) koji je ošteti velik dio pogona i znatno usporio proizvodnju na 100 dana. To se pokazalo jako štetnim za automobilsku industriju zbog toga što REC opskrbljuje 30% globalnog tržišta za mikroupravljače u automobilima. Uz sve ove događaje porasle su cijene bakra i ostalih sirovina koje su potrebne za izradu čipova. Zadnji razlog, vjerojatno najčudniji od svih, suša je na Tajvanu.



Kako bi utjecaj suše na proizvodnju čipova imao smisla, potrebno je razumjeti nužne uvjete za izradu čipova. Naime, čipovi se proizvode u izrazito sterilnim uvjetima s mnogo regulacija. Da bi uvjeti bili u potpunosti sterlni, potrebno je čistiti radne pogone ultračistom vodom, a za proizvodnju ultračiste vode potrebne su jako velike količine vode. Zbog toga je suša imala velik utjecaj na tajvansku tvrtku TSMC – za proizvodnju je potrebno čak 63.000 tona vode dnevno kako bi tvrtka nesmetano mogla imati upaljene pogone. Kada se uzme u obzir da TSMC odgovara za čak 50% globalnog tržišta ljevaonica supstrata, utjecaj suše postaje jako značajan.



Izrada čipova jako je kompleksan i napredan proces, koji osim sterilnih uvjeta zahtijeva i mnogo vremena. Izrada jednog čipa u prosjeku traje od 14 do 20 tjedana i onda se na sastavljanje, ispitivanje i pakiranje troši dodatnih šest tjedana. U konačnici, sam proces traje u prosjeku od tri do šest i pol mjeseci ako sve ide po planu. Taj je plan pao u vodu 2020. godine kad se potražnja za automobilima naglo spustila, a potražnja za potrošačkom elektronikom značajno povećala. Zbog tako nagle promjene u potražnji proizvodnja se naglo prebacila na proizvodnju čipova za potrošačku elektroniku, a otkazana je proizvodnja čipova za automobile. No brže nego što je itko mogao očekivati potražnja za automobilima vratila se u normalu, a time je naglo skočila i potražnja za čipovima. Zbog ove neugodne situacije u početku je došlo do zatvaranja pogona za proizvodnju automobila. Zato su proizvođači Ford, Honda, Audi, Volkswagen i GM privremeno zatvorili svoje tvornice te nakon nekog vremena nastavili proizvodnju, ali s preinakama na svojim proizvodima. Počela je zamjena digitalnih brzinomjera analognima, smanjeni su zasloni u vozilima i dr.



Velike tvrtke i dalje nisu u potpunosti sigurne kako reagirati na trenutni problem, pa su se zasad okrenule pokretanju novih pogona. Sony razmatra opciju izrade vlastitih čipova, a TSMC planira povećati kapacitete svojih proizvodnih pogona. U drugu ruku, Intel se okrenuo ideji otvaranja tvornica u Arizoni. Ni sam CEO Intela ne vjeruje da će trenutna kriza biti riješena u skoroj budućnosti, štoviše, predviđa da će kriza potrajati do 2024. godine.

NA KAVI S FILIPOM I JAKOVOM

PIŠE

Ante Perkušić i Ivana Sitarić

FOTO

Domagoj Babić

DIZAJN

Matej Sitarić

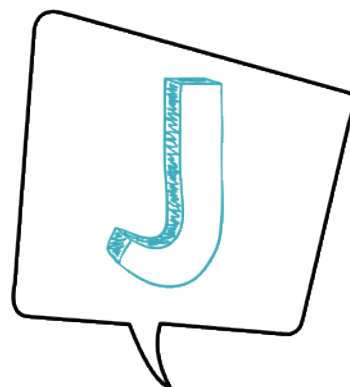
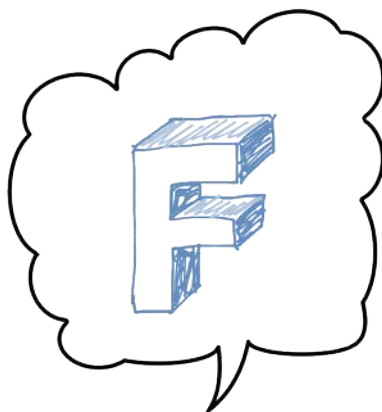
Filip Bel i Jakov Glavina nedavno su pobijedili na *hackatonu* s jednom zanimljivom aplikacijom. Našli smo se na kavi s njima i saznali više o tome.

Predstavite se.

F i J: Studenti smo druge godine diplomskog studija Informatičko i programsko inženjerstvo na Fakultetu organizacije i informatike.

Recite nam nešto o Drink&Talk aplikaciji?

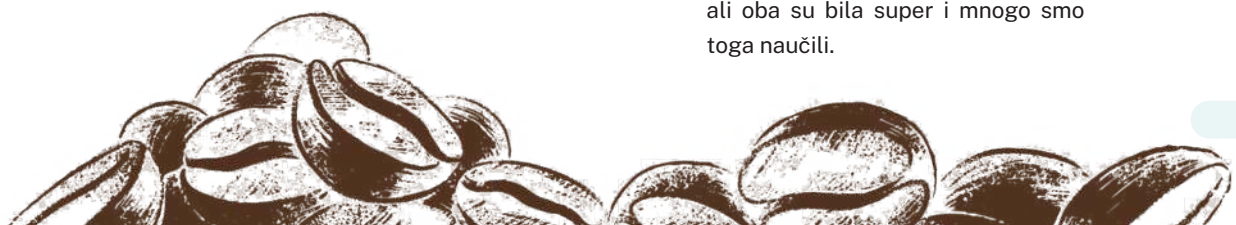
F: Kad ste na kavi s nekim, čini li vam se nepristojno kada netko konstantno surfa po mobitelu, tu i tamo obraćajući pozornost na vas? Odatle dolazi naša aplikacija. Nakon otvaranja aplikacije jedna osoba za stolom pokrene igru i dobije QR kôd. Kôd zatim skeniraju svi ostali te se pridružuju igri. Onaj koji je pokrenuo igru definira pravila (npr. na kavi ćemo biti dva sata). Igra počinje i svi stavljaju mobitele na stol. Onaj tko uzme mobitel je izgubio, svima dolazi obavijest i gubitnik plaća rundu.



Kako ste se odlučili za natjecanje?

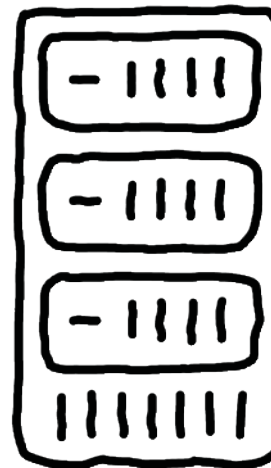
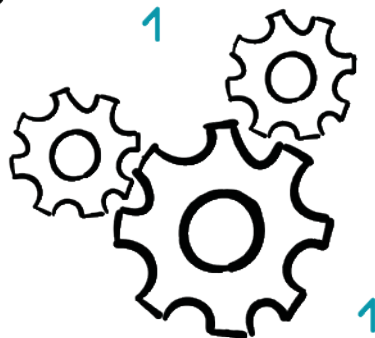
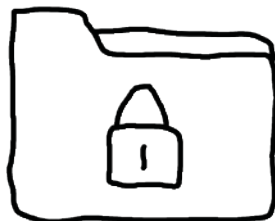
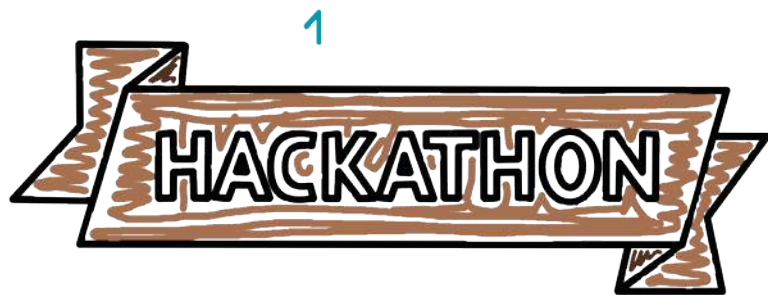
J: Zbilja slučajno. Filip je *scrollao* po Instagramu gdje mu je iskočila preporučena objava od tvrtke koja je organizirala taj *hackathon*. Filip me pitao hoću li biti s njim u timu, pristao sam i tako smo formirali tim od dva člana, što je bio i jedan od uvjeta.

F: Puno su nam pomogla sudjelovanja na prijašnjim natjecanjima, npr. Lumen *development* natjecanje gdje smo razvijali aplikaciju, no kroz cijeli životni vijek – od razvoja same ideje pa do implementacije i izrade poslovnog modela. Lumen natjecanje je sve skupa trajalo četiri mjeseca. To nam je ujedno bio i velik izazov da vidimo kolike organizacijske vještine zapravo posjedujemo kako bismo što efikasnije radili s obzirom na rok. Ova su natjecanja međusobno različita, ali oba su bila super i mnogo smo toga naučili.



Koliko je timova sudjelovalo i koji ste zadatak imali?

J: Bilo je jedanaest prijavljenih timova te je svaki tim dobio ideju koju je trebao realizirati. Dobili smo dizajn koji se mora implementirati, odnosno specifikaciju koju aplikacija mora zadovoljiti. Ideja nije bila naša, nego od organizatora *hackatona*. Tehnologiju koju smo koristili prilikom izrade aplikacije za *backend* bio je *node.js* dok smo za *frontend* koristili *React Native*. Vremenski rok za implementaciju bio je pet dana nakon čega je njihova komisija pregledala i analizirala rješenja te proglasila pobjednika. Ovih pet dana možda se čini puno na prvu, no zbilja nije ako uzmete opseg posla i specifikacije koje aplikacija mora imati. Da je rok kratak, najbolje predočava činjenica da smo završnu verziju rada predali samo sat vremena prije isteka roka unatoč tome što smo svaki dan radili gotovo cijeli dan.



Planirate li možda tu aplikaciju komercijalizirati? Jeste li imali neke ponude i suradnje?

J: Da bar! Nije nam, naravno, u fokusu toliko bio novac koliko učenje i samo iskustvo rada u dinamičnom okruženju. Na kraju *hackatona* ponudili su nam posao, međutim odbili smo ponudu jer smo obojica već zaposleni.

F: Budući da tvrtka koja je organizirala *hackaton* objavljuje tu aplikaciju na *Play Storeu*, to nažalost neće biti monetizirano s naše strane. Aplikacija će biti besplatna i dostupna svima. Trenutno je na čekanju jer imaju još par sitnica za doraditi, ali vjerujem da ćete je uskoro vidjeti na tržištu.

Je li vam ovaj rezultat bio „vjetar u leđa” za dalje? Planirate li se natjecati u budućnosti?

F: Definitivno da su takvi rezultati dobra motivacija za daljnji rad i trud – ako bude prilike za sudjelovanje, zašto ne. Pogotovo kad nakon određenog napora i odricanja vidite rezultate svoga rada.

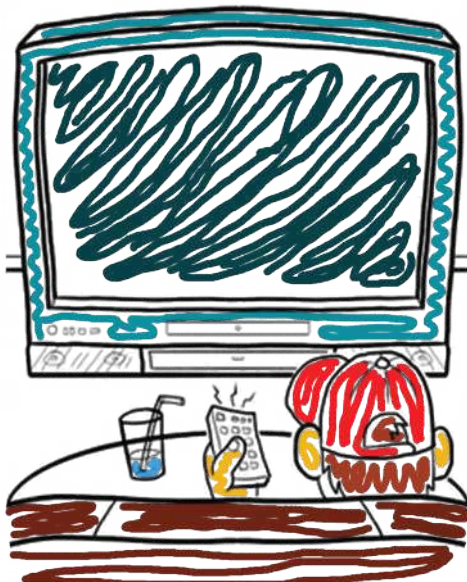
J: Veliku ulogu tu igra i tko je s vama u timu. Filip i ja smo, može se reći, tandem u smislu da se fenomenalno nadopunjujemo pri rješavanju različitih zadataka. Sve su to izazovi koji s vremenom postanu rutina.



Koliko se često bavite izvannastavnim aktivnostima? Imate li neke hobije i životne uzore?

F: Volim gledati filmove i serije, dok se od aktivnijih stvari bavim trčanjem. Pratim uspješne ljude na društvenim mrežama u području u kojem se želim razvijati, a to je *software development*. Nemam nekog specifičnog životnog uzora.

J: Rekreativno trčanje, slušanje glazbe te gledanje filmova i serija. Ako gledamo područje kojim se bavimo, *development*, tu općenito mislim da ljudi nemaju definirane uzore, već dok radiš na nekoj tehnologiji (ili više njih), cilj je što više naučiti o tome, tj. nastojati biti ekspert. Ono što bih savjetovao svima koji se žele time baviti je da prate lidere u toj tehnologiji jer oni često objavljuju neke stvari koje vam prilikom rada mogu biti od iznimne koristi. Na taj sam način saznao za puno biblioteka i dobrih praksi kojima sam nadgradio svoj način programiranja.



Rekli ste da radite. Koliko je teško kombinirati fakultetske obveze s poslom? Kako komentirate rad od kuće?

F: Da, obojica radimo za jednu američku tvrtku potpuno *online* kao *full stack* programeri. *Remote* način rada je super jer omogućuje lakše usklađivanje s faksom – radimo ovisno o tome koliko nam obveze dopuštaju. Faks je prioritet tako da se ravnám uglavnom prema tome.

J: Faks je zasigurno prioritet. Mislim da je najveći izazov *remote* rada suočiti se sa spoznajom da je odgovornost usklađivanja vremena s tvrtke spala na tebe. Znaš da moraš napraviti nešto pa se moraš ponašati odgovorno. Čim prije to savladaš, bit će ti lakše prilagoditi se *remote* radu.

Kakvi su vam planovi što se tiče karijere?

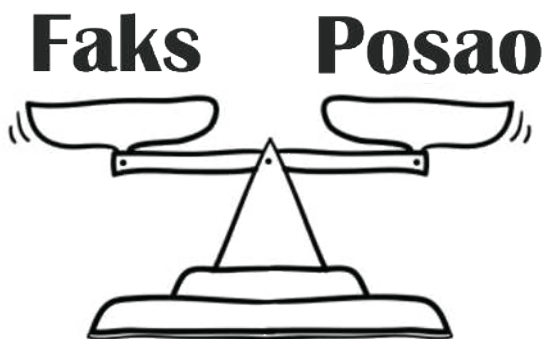
F: *Development* i napredovanje čim više u tom području. Od druge godine studija *freelanceam* tako da sam već iskusio jednim dijelom kako je to raditi za sebe, biti svoj šef na projektima koje ti biraš. Trenutno mi je zanimljivije raditi u tvrtkama, u timu. Kad radite za sebe, morate voditi računa o svemu, što znači da ne bih imao toliki fokus na *development* koji mi je primarni cilj. Više sam tip koji voli pretvoriti neku ideju u aplikaciju, izraditi je od nule.

J: Ovaj princip rada, pozicija i tvrtka trenutno su mi okej, no možda bih u budućnosti htio fizički biti prisutan u tvrtki. Nemam *dream* tvrtku, već ih biram prema tehnologijama u kojima želim raditi.

Kako ste iskoristili vrijeme obilježeno pandemijom?

F: Imam više vremena za programiranje, pa se uglavnom bavim time. Nedostaje mi malo socijalni aspekt, kontakt sa studentima. Kako je sve bilo *online*, ni u menzi više nisi mogao naći kolegu.

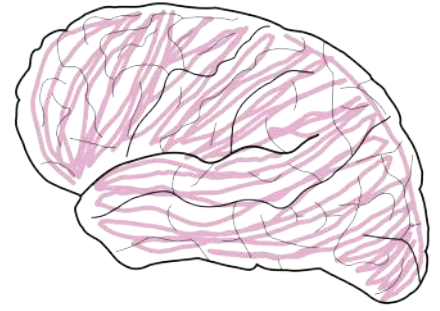
J: Radio sam više u tehnologijama koje me zanimaju, a počeo sam trčati i sudjelovati na utrkama. To mi je bilo zabavno.





Smatrate li da je fakultet potreban za pronalazak posla u IT-u?

F: Osobno smatram da je preddiplomski studij na FOI-ju odličan budući da daje širinu, bazu od koje se usmjeravaš u područje koje te zanima. Jasno je da ne ovisi toliko o fakultetu koliko o nama samima, stoga je po meni velika prednost fakulteta *networking*, upoznavanje ljudi sličnih interesa i iskorištavanje studentskih dana kako spada. Danas je znanje često besplatno i nikad dostupnije, samo treba imati strast i volju za učenjem.



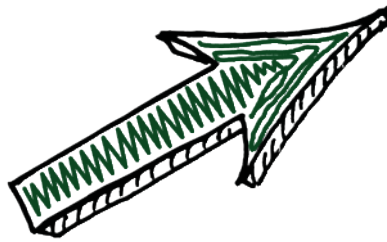
J: Općenito u našoj branši ako mislite da će vas faks pripremiti za tržište rada, onda krivo razmišljate. Treba postaviti *mindset* da se „zagrebe“ površina svega što se radi jer će to uvelike pomoći usmjeriti te na ono čime se želiš baviti. Najbolja je stvar Tjedan karijera – umrežavanje s potencijalnim poslodavcima i drugim ljudima najvrjednije je što fakultet pruža. Bolji *networking* – više prilika.



Koliko ste generalno zadovoljni FOI-jem što se tiče očekivanja i znanja tijekom studiranja?

F: Mislim da smo na preddiplomskom studiju dobili dobru podlogu za osnovna znanja, uvid u usko povezana znanja, npr. računovodstvo ili baze podataka. Korisno je znati kako tvrtka funkcionira. Diplomski studij nije ispunio moja očekivanja jer, što se konkretno tiče područja *developmenta* (osim predmeta Analiza i razvoj programa), učimo poprilično zastarjele tehnologije i ne vidim smisao toga.

J: Čim dođeš na radno mjesto, čuješ neke termine i principe koje si radio na faksu te smatram da je preddiplomski jako koristan oko znanja. Diplomski studij bi trebao držati korak s tehnologijom te u to uložiti više resursa jer će inače postepeno gubiti interes studenata.



Što biste savjetovali studentima?

F: Iskoristite sve mogućnosti koje vam se nude, od natjecanja do upoznavanja ljudi sličnih interesa, jer su sve to povlastice koji će vam kasnije dobro doći. Nikad ne znate s kim ćete raditi ni tko će vam biti potencijalni poslodavac. Ako vas nešto zanima, nemojte odustati jer će svaki trud kad-tad biti nagrađen. Možda ne novčano, ali ćete sigurno biti bogatiji iskustvom koje je puno važniji faktor.

J: Nemojte se ustručavati pogriješiti, to je u principu svrha učenja. Nije sve uvijek točno kako zamislimo, ali važno je imati kontinuitet, biti uporan i naučiti upravljati vremenom. Naravno, ne smijemo zapostaviti sebe i svoje mentalno i fizičko zdravlje.

To do list

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

ABANDONWARE

PIŠE

Klara Škaulj

FOTO

Antonio Ošap

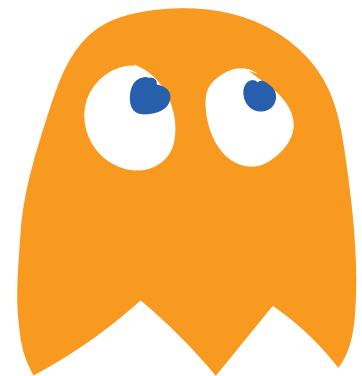
DIZAJN

Antonio Ošap

Uhvatala vas je nostalgija za videoigrom koju ste igrali prije 15 godina ili ste pak jedan od hipstera koji se zanimaju za retro *gaming*?

U svakom slučaju, mogla bih vas zainteresirati za pojam *abandonwarea*. Što li je to uopće? Dakle, *abandonware*, po općenitoj definiciji, označava proizvod koji je uglavnom nekakav softver zanemaren od strane proizvođača, a nerijetko i šire javnosti. Primjerice, videoigre napravljene za MS-DOS, Atari ili starije Nintendo konzole.

Kako to inače biva, većina se starih medija vraća u modu zapakirani kao nešto *vintage*, kul i retro. U posljednjih nekoliko godina narastao je broj zainteresiranih za videoigre i konzole nastale prije 30, 40, pa čak i 50 godina. Međutim, problem je doći do takvih proizvoda iz nekoliko jednostavnih razloga. Prvo, rijetko je koja videoigra napravljena prije par desetaka godina uopće kompatibilna s današnjim računalima i konzolama. Neke su napravljene na disketama i ulošcima, medijima za koje mlađe generacije nisu nikada ni čule. Drugo, proizvođači ih više niti ne proizvode jer im je profitabilnije izbacivati nove stvari. Stoga se postavlja pitanje kako uopće doći do tih zanemarenih softvera.

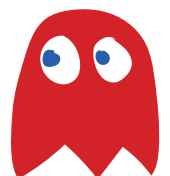
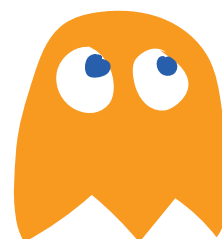


Odgovor je pomalo kompliciran, a da ne kažem i razočaravajuć. Naime, postoje web stranice (npr. myabandonware.com) koje nude besplatno i „legalno“ preuzimanje videoigara proglašanih zaboravljenima i zanemarenima. Također, zanimljivo je da su emulatori starih konzola legalni za preuzimanje i korištenje, što je svakako korisno za entuzijastične retro igrače.

Dakle, možete li legalno i besplatno preuzeti zaboravljenu videoigru? Za one kojima se ne da čitati do kraja, evo kratak odgovor – ne.

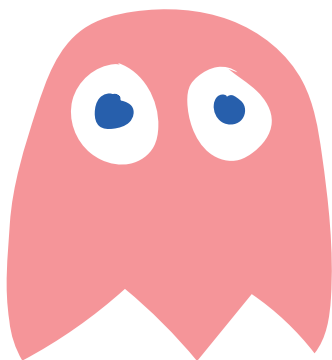
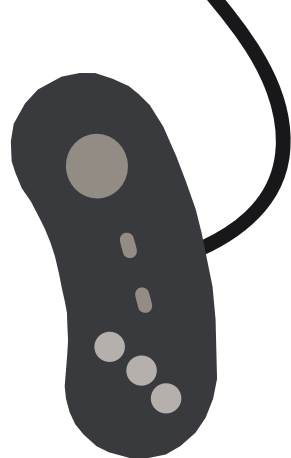


12



Za one koje zanima zašto ne, evo i objašnjenje. Kao softver koji proizvođač više ne proizvodi niti prodaje, ali na koji svejedno polaže autorska prava, *abandonware* je pomalo siva zona gledano s legalne strane. Većini proizvođača nije toliki problem ako netko s interneta preuzme program koji nije u uporabi već godinama. Štoviše, neki od programa su stariji i od samih direktora tvrtki koje ih proizvode. Njihov je fokus uglavnom na sprječavanju piratstva novijih naslova, stoga preuzimanje starijih i naizgled neupotrebljivih proizvoda uglavnom prođe ispod radara.

Webmasteri stranica koje se bave distribucijom „zanemarenih“ videoigara stvorili su nekakve principe i pravila kojih se začuđujuće strogo drže kako bi se što više ogradili od piratskih stranica. Dakle, *abandonware* kodeks časti sastoji se od sljedećih načela:



Kako sam navela ranije, fascinantno je koliko strogo se ove stranice drže svojih načela. Time zapravo pokazuju da nisu samo hrpa softverskih pirata kojima je glavni cilj distribuirati besplatne kopije softvera i na taj način oštetiti jednog developera (inače, znam da nitko nije pitao, ali protivim se takvom prikazu piratstva). To su ljudi kojima je zaista stalo do videoigara i glavni im je cilj iste sačuvati od zaborava.

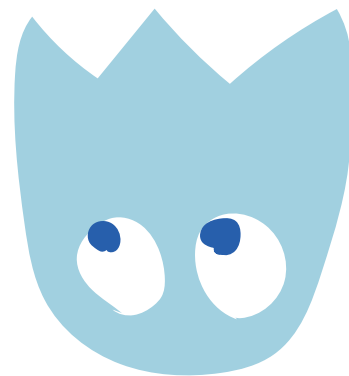
Dakle, *abandonware* stranice unatoč svemu su i dalje ilegalne, ali su prihvaćene i rijetko tko ih smatra zaista nemoralnima. Bilo bi idilično da je moguće legalno nabaviti naslove koji su obilježili povijest industrije videoigara i to po razumnoj cijeni. Jedino što preostaje nada je da će se jednog dana kompanije sažaliti nad ljubiteljima retro *gaminga* i početi ponovno puštati svoje starije naslove u prodaju. Do tada, savjetujem vam da uživajte u trenutcima provedenim igrajući i možda napravite pokoju tajnu kopiju za crne dane.



Videoigra je *abandonware* ako se više ne može pronaći u prodaji ili više nije službeno podržana od strane proizvođača.

Videoigra mora biti stara najmanje pet godina. Ovo nije potpuno striktno pravilo, ali noviji naslovi svakako su nedopustivi. Da bi igrice dobila status klasika, mora biti stara najmanje pet godina.

Ako se videoigra ponovno pojavi u prodaji ili se ponovno izda u svojem originalnom obliku, ogroman naglasak na originalnom obliku, potrebno ju je ukloniti sa stranice i osigurati poveznicu koja vodi do novog distributera.



TOKSIČNOST U GAMING ZAJEDNICI

PIŠE

Klara Škaulj

FOTO

Kathrine Anderson

DIZAJN

Dorian Badel

Bez obzira na vaš rod, spolnu orijentaciju ili rasu, zasigurno ste doživjeli neugodne situacije igrajući svoju omiljenu MMORPG ili MOBA videoigru.

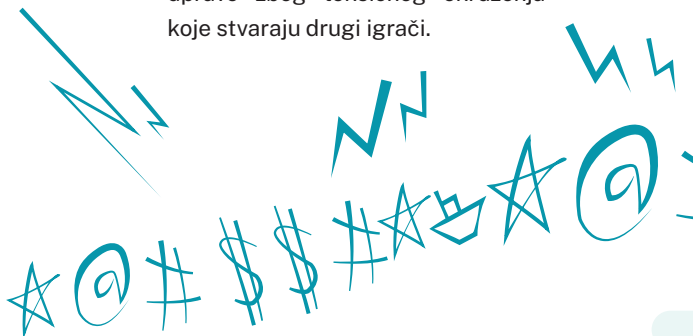
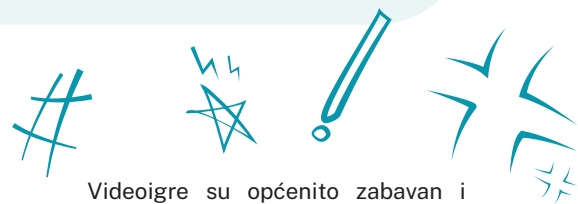


Fun fact!

Blizzard Entertainment je prije par godina zabranio 18 tisuća Overwatch računata u Koreji.

Videoigre su općenito zabavan i stimulativan način za provođenje slobodnog vremena ljudima svih uzrasta. Od toliko žanrova, podžanrova i platformi postoji ponešto za svakoga. Tako su za one koji žele iskusiti uzbuđenje natjecateljstva u jednom ležernijem okruženju tu *multiplayer* igre. Stvorene su s idejom da nam omoguće igranje s prijateljima ili strancima te tako pretvore igranje u jedno ugodno i društveno iskustvo. Međutim, svi koji su proveli barem jedan sat igrajući *League of Legends* ili *CS:GO* (nisam nasumično odabrala ove igre), složiti će se da je igranje ponekad sve osim jednog ugodnog i društvenog iskustva.

Prema jednoj studiji, preko 80% igrača *multiplayer* igara doživjelo je nekakav oblik toksičnosti. Uvrede s kojima se barata uglavnom su vezane uz rod, spolnu orijentaciju, rasu, nacionalnost ili religiju. Velik broj igrača odustane od videoigre upravo zbog toksičnog okruženja koje stvaraju drugi igrači.



Ovakva negativnost naročito je štetna za žene koje su, iako manjina u *gaming* zajednicama, vrlo vjerojatnije žrtve toksičnosti tih zajednica nego muškarci. Osim potencijalne psihološke štete, takav odnos prema ženama smanjuje njihovu motivaciju da uopće igraju videoigre. Slušanje neoriginalnih, antismiješnih i mizoginih šala o povratku u kuhinju zaista (vjerujte mi, govorim iz iskustva) znatno uništava iskustvo igranja neke videoigre. Također, žene koje igraju uloge podrške u videoigramama ismijavane su jer se te uloge smatraju lakšima i inferiornijima u usporedbi s ostalim ulogama. Međutim, ako žene i jesu bolje igračice od muškaraca, optužuje ih se za varanje. Kako god se okrene, na žene se gleda kao inferiornije u *gaming* zajednici.



Jedno od rješenja za igrače koji se ne žele nositi s toksičnim suigračima jest opcija utišavanja razgovora, no na taj se način gubi komunikacija između tima i narušava se efektivnost. Igrači također mogu i prijaviti suigrače zbog maltretiranja. Takvim prijavama nasilni igrači dobivaju kazne te njihovi računi dobivaju zabrane igranja na neko vrijeme.



Zašto su igrači toliko toksični?

Ponajprije, zato što *multiplayer* igre, pogotovo one sa sustavom napredovanja vezanim uz natjecateljske načine rada, stvaraju emocionalnu povezanost s igrom. Igra prestaje biti „samo igra“ te postaje više kao investicija. Ulažu se vrijeme, vještine i ponekad novac. Jednom kada aktivnost dobije nekakvu vrijednost u stvarnom svijetu, poraz je jednak gubitku, gubitak izaziva snažne emocije, a snažne emocije dovode do... patnje.

Također, jedan od razloga mogla bi biti činjenica da je ljude koje ne vidimo puno lakše dehumanizirati jer sve što znamo o njima je korisničko ime i koliko su loši, odnosno dobri u nekoj videoigri. Dehumanizacija dovodi do toga da se manje brine o osjećajima druge osobe, pogrdne šale na tuđi račun zbijaju se bez razmišljanja i otvoreno se vrijeđaju na razne načine.

Tomu još doprinosi anonimno okruženje u kojem se moguće ponašati toksično bez nekih značajnih posljedica. Lako je biti toksičan ako znaš da nećeš biti uhvaćen. Primjerice, nitko neće projuriti pokraj policajaca vozeći sto na sat jer će takva akcija dovesti do gadnih posljedica.

Izazov u uklanjanju toksičnosti je u tome što ona ne proizlazi iz samih igara, nego iz još uvijek relativno mlade kulture komuniciranja putem interneta gdje su ljudi povezani s drugima iz različitih dijelova sredina, interesa i jezika. Ono što je prihvaćeno na jednoj strani svijeta ne mora nužno biti prihvaćeno na drugoj. Kombinacija kulturnih sudara i anonimnosti interneta plodno je tlo za toksičnost.

Toksičnost u videoigramama je poput virusa – što mu je više ljudi izloženo, to se on više širi. Stoga, nemojte se bojati suprotstaviti takvim igračima i ne dopustite im da vam unište iskustvo igranja.



ŠTO ČINI DOBRU VIDEOIGRU?



PIŠE

Klara Lupoglavac

FOTO

Freepik

DIZAJN

Antonio Ošap

Jeste li ste se ikada zapitali zašto je neka videoigra bolja od druge? Koji su to kriteriji koji razlikuju dobru videoigru od loše?

Kontinuirani izazov

Dizajneri videoigara igrače drže zainteresiranima za igranje videoigre davanjem stalnih izazova koje igrač može riješiti kako mu nikada ne bi bilo dosadno. To se može postići postavljanjem sporednih ciljeva koji odgovaraju igračevoj razini u videoigri ili dovršavanja nekog dijela karte ili slagalice.

Osjećaj igre

Velika se važnost pridaje korisničkom sučelju i njegovom dizajnu jer loše korisničko sučelje može uništiti videoigru i prije nego što je netko počne igrati. Vaša videoigra može imati najzanimljiviji sustav igranja, ali ako igrač nema pojma što se događa, onda ništa od toga nije važno. Također, ljudi ne vole kompleksne videoigre, nego one jednostavne za naučiti i izazovne za svladati, što je upravo cilj dobrog osjećaja igre.



Zanimljiva priča

Ova stavka ovisi o tome je li videoigra *singleplayer* ili *multiplayer*. Dobar zaplet ili priča važni su za dobru videoigru. Kod *multiplayer* videoigara ne pridaje se toliko pažnje na priču koliko kod *singleplayer* videoigara, koje su temeljene na priči.

Fleksibilnost

Igračima treba sloboda kako bi neki izazov mogli postići na svoj način i sa svojim timom te kako bi razgradili strategiju do cilja, a da pritom videoigra ostane izazovna. Neke su videoigre monotone – igrači imaju točno određene korake koje moraju prijeći dok neke videoigre imaju takozvani efekt leptira – videoigra može imati više različitih krajeva ovisno o igračevim odlukama tijekom igre, što motivira igrače da igraju videoigru više puta.



Korisne nagrade

Poanta videoigara nije samo pobjeda nego da je igrači i nastave igrati, a to se može postići nagrađivanjem igrača novim sposobnostima, novim dijelovima igre koje mogu istražiti ili novim zadatkom.

Kombinacija zabave i realnosti

Previše realne videoigre mogu biti dosadne jer nema mjesta za maštu igrača dok neke igre imaju nerealno ponašanje, primjerice davanje igračima previše vremena za donošenje odluka, pa tako treba naći ravnotežu između realnosti i mašte.

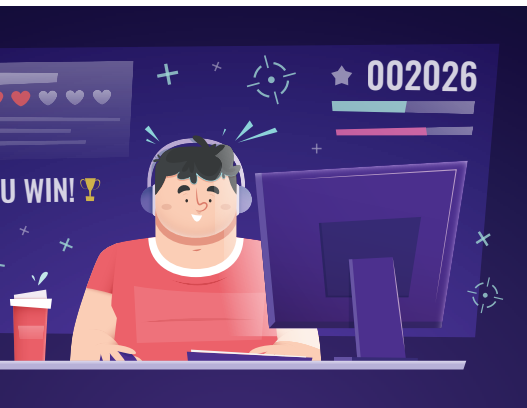


Prezentacija

Igračima nije važno traje li videoigra 20 minuta ili 20 sati dokle god je dobra kvaliteta i lijep dizajn – većina ljudi neće ni pogledati videoigru ili joj dati priliku ako je dizajn ružan. Igrači ne žele videoigru punu *bugova* gdje se čini da dizajner videoigre nije uložio vrijeme i trud za rješavanje istih. Dobra prezentacija privlači ljude da pogledaju vašu videoigru dok su dobar osjećaj igre i karakteristike ono što ih zadrži da je igraju i dalje.

Marketing

Sve elemente koji su do sada spomenuti pod kontrolom su dizajnera videoigre jer se one većinom mogu riješiti i poboljšati dok je ovaj element najopasniji za uspješnost vaše videoigre. Razvijajući popularnih videoigara obavili su dobar posao sastavljanja atraktivnih marketinških kampanja, dosezanja do ljudi i osiguravanja da svijet zna i čuje za njihove naslove. Marketing svoje videoigre biste trebali planirati čim imate nešto što ljudi mogu pogledati. Neki ljudi misle da se videoigre magično pojave jednog dana na tržištu, no videoigre koje su se tako probile i postale popularne imaju tjedne i mjesec marketinga iza sebe kako bi pokrile svu ciljanu skupinu, koja bi bila zainteresirana za igranje njihove videoigre.



Videoigre koje su uspješne i popularne imaju sve ono o čemu ste pročitali u ovom članku, a ne samo jednu ili dvije stavke. Postoje videoigre koje imaju sjajan način igranja i prezentaciju, ali nemaju marketing i većina ljudi nije čula za njih. Postoje videoigre koje su obavile odličan marketinški posao s dobrim izgledom i dizajnom, ali je njihova videoigra bila loša i ljudi se nisu zadržavali. Ako i sami želite stvoriti vlastitu videoigru, ovo su vam korisne smjernice kako bi vaša videoigra bila uspješna i kako bi joj se ljudi uvijek vraćali.

TREBAMO LI VPN ?

PIŠE

Goran Bogatić Malešević

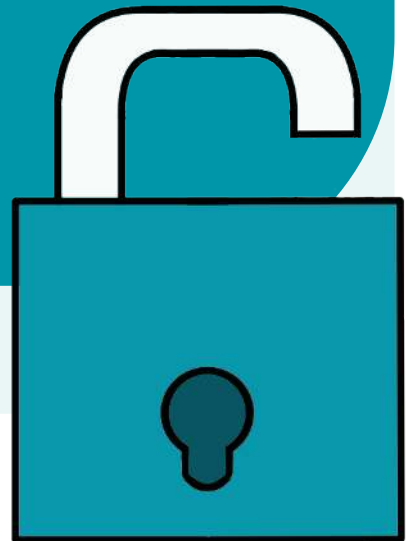
FOTO

Gloria Galić

DIZAJN

Gloria Galić

VPN iliti virtualna privatna mreža daje korisniku privatnost prilikom pretrage interneta. No daje li? Mogu li studenti imati koristi od njega? Saznajmo!



Kada govorimo o VPN-u, moramo se zapitati koja nam razina zaštite treba i koju razinu zaštite trenutno koristimo. Stalno čujemo kako se krađu informacije o korisnicima, no trebamo sagledati činjenice. Opasnost krađe informacija putem mobitela minimalna je jer svaka iOS aplikacija (od 2016.) i svaka Android aplikacija (od 2018.) mora biti enkriptirana, a svaka njihova poveznica mora imati HTTPS enkripcijski tunel. Ne smijemo zaboraviti na računala (PC/laptop) koja nas obavještavaju o nesigurnosti koja se nalazi na stranici koju pretražujemo ili usmjerniku koji koristimo. Za pristup takvim stranicama i uređajima odgovorni smo sami. U većini slučajeva drugi korisnici mogu vidjeti samo stranice, ali ne i kontekst pretrage.

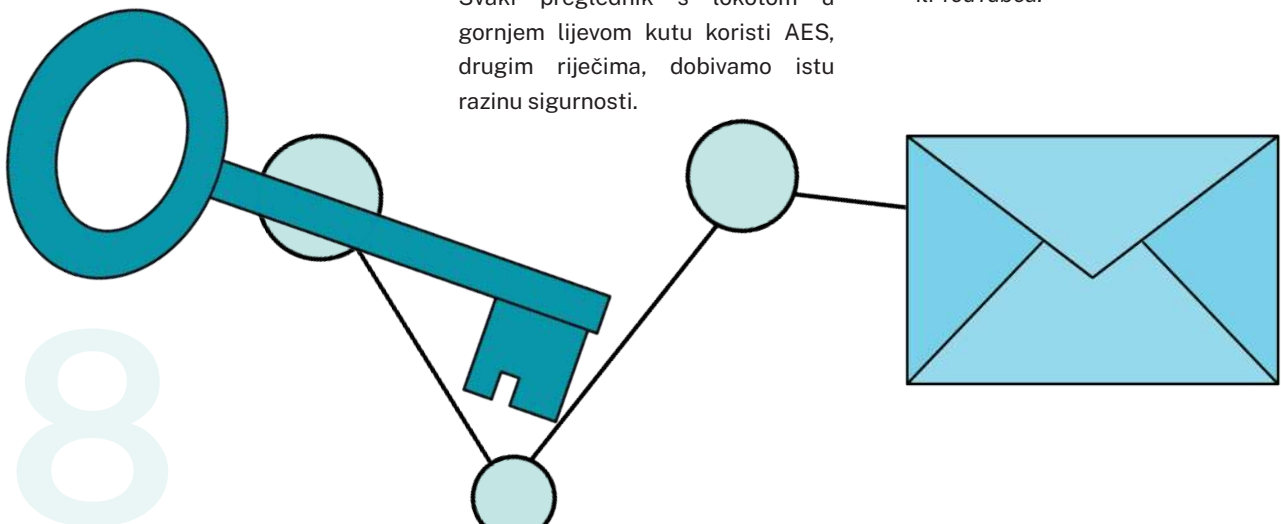


VPN svojim korisnicima nudi pretraživanje bez zapisnika. Na taj način osigurava dvije stvari: brisanje povijesti pretraživanja kao da je uključen tzv. *incognito* način rada i brisanje kolačića. Za sve znatizeljne, kolačići određuju preporuke pretrage i reklame koje nam se pojavljuju tijekom korištenja interneta.

Postoje i AES (*advanced encryption standard*) usluge koje vojska koristi u komunikaciji. Stanimo na loptu i prisjetimo se početka ovog članka. Svaki preglednik s lokotom u gornjem lijevom kutu koristi AES, drugim riječima, dobivamo istu razinu sigurnosti.

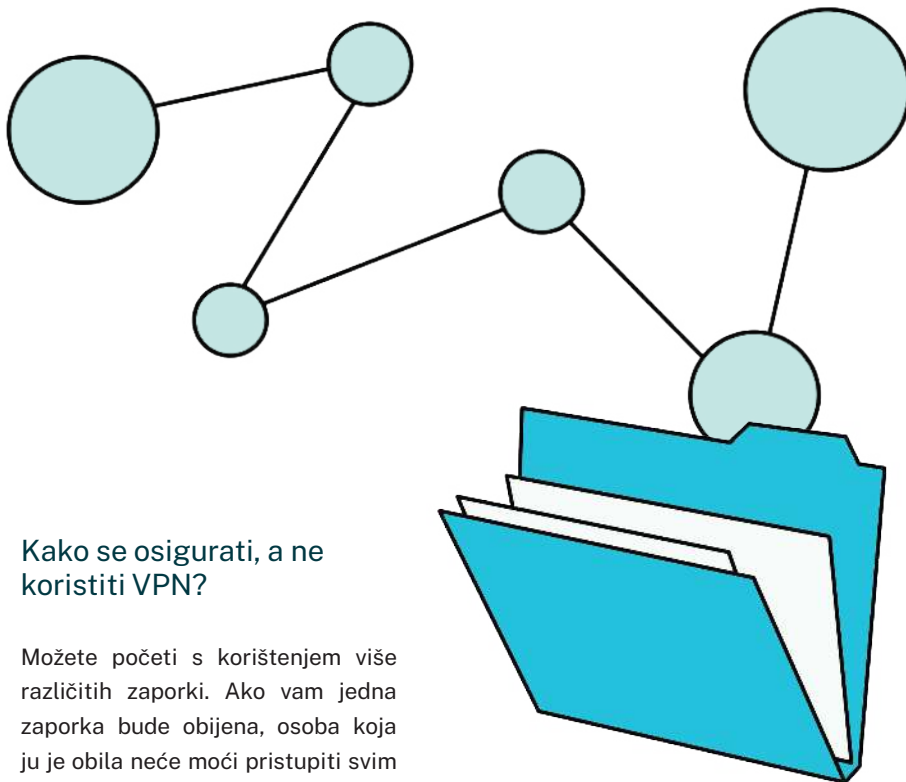
Znate li na koji način možete spriječiti pružatelja interneta da vas špijunira? Na kraju krajeva, netko mora vidjeti što radimo, a to je tvrtka koja izdaje VPN (ako ne briše zapisnike). Ako se stavimo u situaciju studenta na Katoličkom bogoslovnom fakultetu i počeli smo se osjećati nesigurno oko naše vjere te to želimo sakriti od profesora koji dobivaju informacije od IT sektora faksa, VPN nam može pomoći.

Nakon suhih definicija došli smo do glavnog razloga zašto bi prosječan student koristio VPN, a to je pristup *region locked* sadržajima. Ako pristupamo internetu, dobit ćemo filtrirane rezultate, što VPN zaobilazi. Jednostavnije rečeno, omogućen nam je sadržaj ekskluzivan nekoj regiji na aplikacijama poput *Netflix*a ili *YouTube*a.



Zašto svi ne koriste besplatan VPN?

S gledišta osobe koja želi pristup seriji ili filmu dostupnom u drugoj državi pod svaku cijenu, nema razlike. Besplatni VPN nudi samo jednu funkciju, a to je pristup *region locked* sadržaju. Drugim riječima, vaši se zapisnici čuvaju i vaši se kolačići koriste kako biste dobili personalizirana pretraživanja i reklame, što ne mora biti loša stvar.

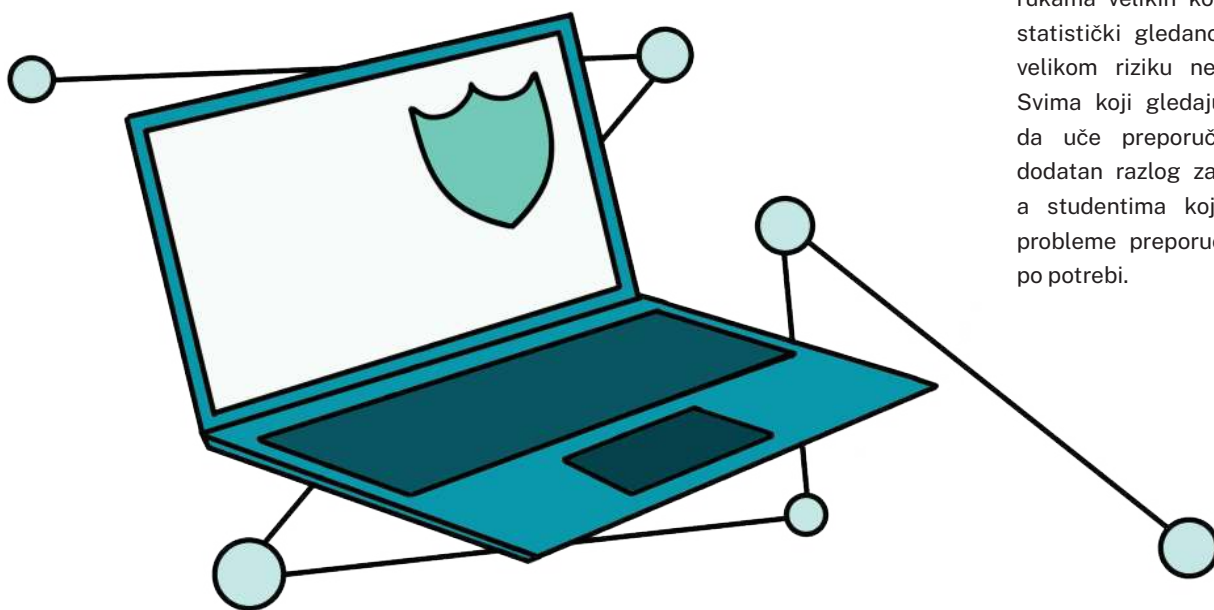
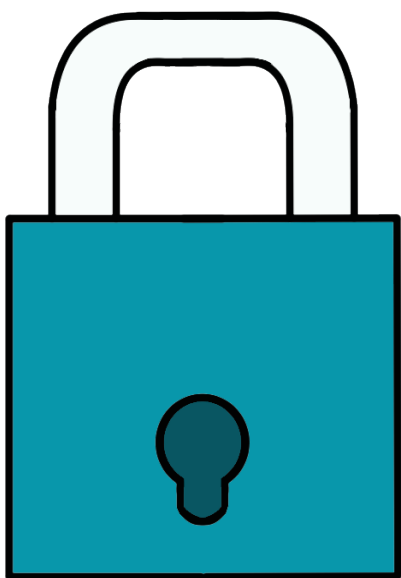


Kako se osigurati, a ne koristiti VPN?

Možete početi s korištenjem više različitih zaporki. Ako vam jedna zaporka bude objijena, osoba koja ju je obila neće moći pristupiti svim vašim podacima. Ako odemo korak dalje, možemo koristiti različite *email* adrese za sve aplikacije. Poprilično naporan, ali vrlo učinkovit način obrane od krađe podataka (varijacija promjene zadnjeg znaka nije toliko učinkovita). Osoba ste od klase i ne smeta vam nošenje fizičkih tokena? Radi se o malom uređaju koji pokazuje dodatne podatke za verifikaciju prijave, a za studente je dovoljna *two-step* verifikacija prilikom koje dobivaju dodatni kod za prijavu na aplikaciju putem *email*.

Završio bih nečim jednostavnim, a to su nasumična pitanja za obnovu. Ovu mogućnost ne nude sve aplikacije, ali one koje nude većinom imaju pitanja poput: „ime prve učiteljice“, „naziv osnovne škole“ i sl. Učinkovito, ali ako postoji ponuda za personalizaciju pitanja, trebalo bi je iskoristiti.

Treba se osvrnuti na sebe i shvatiti kako je naša sigurnost u dobrim rukama velikih korporacija i kako, statistički gledano, nismo izloženi velikom riziku ne koristeći VPN. Svima koji gledaju serije umjesto da uče preporučujem VPN kao dodatni razlog za prokrastinaciju, a studentima koji nemaju takve probleme preporučujem korištenje po potrebi.



PROGRAMERSKO NATJECANJE 2, 1, 0 KODIRAJ!

PIŠE

Erik Đuranec i natjecatelji

FOTO

Natjecatelji

DIZAJN

Magdalena Đud

Ove je godine Djed Božićnjak imao hrpu problema s dostavom poklona u čemu su mu pomogli foijejvci u novoj sezoni natjecanja „2, 1, 0 kodiraj!“.

O natjecanju

U trećem izdanju natjecatelji su imali priliku spasiti blagdane i pomoći poglavarstvu Djeda Božićnjaka da ostvari svoju najvažniju misiju: dostaviti radost, veselje i poklone svim dobrim studentima. Kao vjerni suradnici prenijeli smo potrebe za pomoć kroz četiri različita programska zadatka. Zadatci su objavljeni na tjednoj bazi, a studenti su imali priliku riješiti ih proizvoljnim programskim jezicima i razvojnim rješenjima. Marljivo smo pratili kontinuitet i kvalitetu programskih rješenja sudionika te naposljetku formirali listu i nagradili top četiri studenta.

O ocjenjivanju pristiglih rješenja

Sva pristigla rješenja valjalo je ocijeniti, a naš tim u suradnji s vilenjacima Djeda Božićnjaka nije imao lak zadatak. Vilenjaci su zahtijevali da rješenja budu u skladu sa zadanim zahtjevima i da

budu prikladna u realizaciji dostave poklona ove godine. S druge strane, naš je tim marljivo obraćao pažnju na kreativnost i eleganciju samih rješenja, ali i na dokumentiranost koda. Također, u tandemu našeg žirija pažnja je bila usmjerena i prema dodatnim funkcionalnostima unutar koda koje nisu tražene, ali su prikladno nagrađene.

Nagrađivanje

Djed Božićnjak, kao glavni izvršni direktor za poklone, odlučio je nagraditi četiri najmarljivija studenta poklonima u suradnji sa St@k ekipom. Kao i svake godine i ove je izbor poklona za studente bio zahtjevan posao s puno kompromisa. Međutim, Djed Božićnjak je umornoj ekipi St@ka priskočio u pomoć i sam odabrao poklone za studente koji su mu pomogli. Kao dodatni bonus za pomoć u spašavanju Božića, Djed je marljive studente odlučio darovati prije svih kako bi im iskazao zahvalnost na pomoći i sudjelovanju u trećoj sezoni natjecanja „2, 1, 0 kodiraj!“



TIN TOMAŠIĆ, LUBREG

2. godina, Informacijski i poslovni sustavi

Vođen pozitivnim iskustvom prve i druge sezone St@k natjecanja „2, 1, 0 kodiraj!“, odlučio sam se prijaviti i u trećoj sezoni. Već me prvi zadatak oduševio kako božićnim duhom tako i samom problematikom rješavanja. Naravno, naredni su zadatci također bili vrlo domišljati te mi je na kraju svakog tjedna bio gušt odmoriti se od klasičnih „fakultetskih“ zadataka u C/C++ i odraditi St@k zadatak, koji kao da je stvoren za Python. Posebno me veselilo što sam se iz tjedna u tjedan nalazio na samom vrhu ljestvice te sam tako dobivao još više motivacije da što kvalitetnije i elegantnije riješim dane zadatke. Nestrpljivo iščekujem sljedeću sezonu natjecanja i preporučujem svima da se barem pokušaju okušati u rješavanju zadataka jer su zaista prilagođeni svim godinama informatičkog studija.



FILIP RAKAR, ZAGREB

2. godina, Informacijski i poslovni sustavi

Prijavio sam se na natjecanje zato što su me zainteresirali zadatci i htio sam vidjeti kakav rezultat mogu postići na temelju onoga što znam. Zadatci na natjecanju bili su zanimljivi te zabavni za istraživanje i rješavanje. Očekujem da će sljedeće godine zadatci biti još zanimljiviji.



TOMISLAV FUČEK, SESVETE
2. godina, Organizacija poslovnih sustava

Natjecanje „2, 1, 0 kodiraj!“ zabavno je i super za sve koji vole rješavati informatičke zagonetke i *low-level* probleme. Zadatci su kreativni, ove godine zadani u božićnom duhu, te je zabavno sudjelovati u rješavanju uz dašak natjecateljskog duha. Potičem ovakve vrste natjecanja, čak bi bilo fora organizirati ovakva mini-natjecanja na labosima početnih programerskih predmeta na faksu te pratiti *leaderboard* za neke dodatne bodove. Nažalost, propustio sam zadnja dva zadatka, ali čestitke svima koji su došli do kraja.

FILIP BALDER, SIRAČ
3. godina, Informacijski sustavi

Inače sam fanatik za programiranje i računalstvo te multiinstrumentalist. Na natjecanje sam se prijavio jer sam imao viška vremena, a i zadatci su mi izgledali dovoljno jednostavni da bih se zabavio i usput provjerio granice svojih mogućnosti.



TAJNA IZA HLADNOG TUŠA

PIŠE

Ivan Boščić i Ana Horvat

FOTO

Stjepan Petrović

DIZAJN

Stjepan Petrović

Koje su vaše najljepše životne radosti i zašto to nije hladni jutarnji tuš? Hladnoća je još jedan od misterija koji nas svakodnevno okup(ir)aju.

Jeste li ikad razmišljali kako je moguće da određeni ljudi odlično podnose hladnoću, a drugi na sebe nanose slojeve i slojeve odjeće kako se ne bi pretvorili u kockice leda? Štoviše, postavlja se pitanje što se zapravo događa u našem tijelu kad se nađemo u hladnom okruženju. Hladnoća predstavlja nekakvu vrstu ekstremnog slučaja, pa se naš organizam ponaša sukladno tome. Krv se preraspoređuje, odnosno velika količina odlazi u trup gdje se na taj način održava toplina vitalnih organa. U isto se vrijeme sužava dotok krvi u kožu kako bi se spriječili nepotrebni gubitci toliko važne topline. Drhtavica je još jedan od mehanizama kojima se tijelo nastoji zagrijati.

Hladni tuš ustaljen je običaj u mnogim dijelovima svijeta. Samo eksperimentiranje s raznim varijantama temperature vode kako bi se tijelo izložilo ekstremnim uvjetima seže daleko u prošlost. Primjerice, rimsko se kupanje temeljilo na praksi kretanja kroz niz grijanih prostorija te bi završilo uranjanjem u hladnu vodu. U današnje doba svima su nam dobro poznate saune koje funkcioniraju na sličnom principu.

Postoje mnoge prednosti hladnog tuša. Pokazano je da poboljšava imunološki i krvožilni sustav te da utječe na neke bolesti, produktivnost i anksioznost. Također, potencijalno poboljšava kvalitetu kože i kose te pomaže oporavku mišića, pa zato mnogi sportaši stvaraju rutinu kupanja u hladnoj vodi nakon treninga.

Osim fizičkih, hladni tuš ima i niz psiholoških koristi. Naime, oslobađaju se endorfini, vrsta enzima i neuroprijenosnika slični opijanima, tj. dobre kemikalije u mozgu koje prirodno podižu vaše raspoloženje djelujući analgetički i anksiolitički. Isto tako, poboljšava se san, smanjuje se količina kortizola (hormona koji izaziva stres) i pri tome se ostali hormoni dovode u ravnotežu. Na osobe koje pate od depresije hladni tuš može djelovati kao nježna terapija elektrošokovima. Hladna voda šalje električne impulse mozgu koji potom pokreću cijeli sustav kako bi povećali razinu energije.

Naravno, sve prije navedene koristi potrebno je uzimati s rezervom jer je svaki organizam jedinstven i različito reagira na podražaje iz okoline. Jasno je da hladni tuš predstavlja predmet mnogih znanstvenih istraživanja te vam svakako preporučujemo da, ako vas ova tema dodatno zanima, pročitate neka od njih.

Da bismo razumjeli smisao izlaganja hladnoći, moramo razumjeti metodu Wima Hofa. Wim Hof, poznatiji kao „ledeni čovjek“, držač je brojnih svjetskih rekorda u podvizima izdržljivosti i izlaganja hladnoći. Hof je uvjeren da svatko može iskoristiti svoj unutarnji potencijal te je time njegova misija preobraziti način na koji živimo. Želi nas podsjetiti na našu istinsku moć i svrhu, ali i na osjećaj preživljavanja, na koje mnogo ljudi više ne obraća pažnju. Međutim, zapitajmo se: „Kakve veze preživljavanje ima s hladnim tušem?“ Tu u priču ulazi sam značaj metode Wima Hofa.

Navedena metoda temelji se na tri snažne komponente. Prva je disanje, vjerojatno najvažniji proces koji čovjeku omogućuje život. Ni sami nismo svjesni kako ovaj svakodnevni proces krije riznicu prednosti i ogromnog potencijala. Nevjerojatno je koliko ovakav jednostavan proces uporabom pravilne tehnike automatski može podići razinu energije i ojačati imunostni odgovor. Druga je komponenta sama hladnoća, a ona je zapravo naš „topli prijatelj“, kako Wim Hof nalaže. Kao još jedna prednost, pravilno izlaganje hladnoći čak može pokrenuti i nakupljanje smeđeg masnog tkiva koji rezultira gubitkom masti.

Naposlijetku, treća i posljednja komponenta jest u inačici temelj druge dvije: i izlaganje hladnoći i svjesno disanje zahtijevaju strpljenje i predanost kako bismo u potpunosti ovladali sami sobom. Naoružani fokusom i odlučnošću dovodimo sebe u stanje spremnosti i istraživanja, što je upravo konačni cilj i smisao prihvatanja izazova kako bismo bili sposobni ovladati svojim tijelom i umom.

ERASMUS+ STRUČNA PRAKSA

PIŠE
Ivana Žemberi

FOTO
Ivana Žemberi

DIZAJN
David Slavik

Pozdrav iz Bremena! Studeni je i pišem vam o svom dosadašnjem Erasmus iskustvu s toplim čajem u ruci dok je vani tmuran i hladan dan.

Sigurno ste već čuli za najveću manu Erasmusa – zahtijeva brdo papirologije. Iako je to istina, taj proces iznimno olakšavaju djelatnice FOI-jeva ureda za međunarodnu suradnju koje su tu s odgovorima na svako vaše pitanje.

No pričajmo malo o prednostima koje dobivate odlaskom na Erasmus+ stručnu praksu.

Obavljanjem stručne prakse u inozemstvu lansirate svoju karijeru u pravom smjeru. Stječete kompetencije i iskustvo koje poslodavci obično cijene pri zapošljavanju. Dobivate mnoštvo karijernih savjeta od ljudi s kojima radite, ali i od ljudi koje upoznate, nevezano za zanimanje.

Bilo da nakon faksa želite raditi u Hrvatskoj ili negdje vani, dobro je vidjeti različite perspektive i sve mogućnosti kako biste mogli odvagati što je sljedeći korak za vas.

Osim toga, boravak u stranoj zemlji općenito je uzbudljiv i kulturno vas obogaćuje. Vrijeme studiranja, iako zna biti stresno, pravo je vrijeme za obilaženje svijeta, stvaranje veza i otkrivanje sebe.

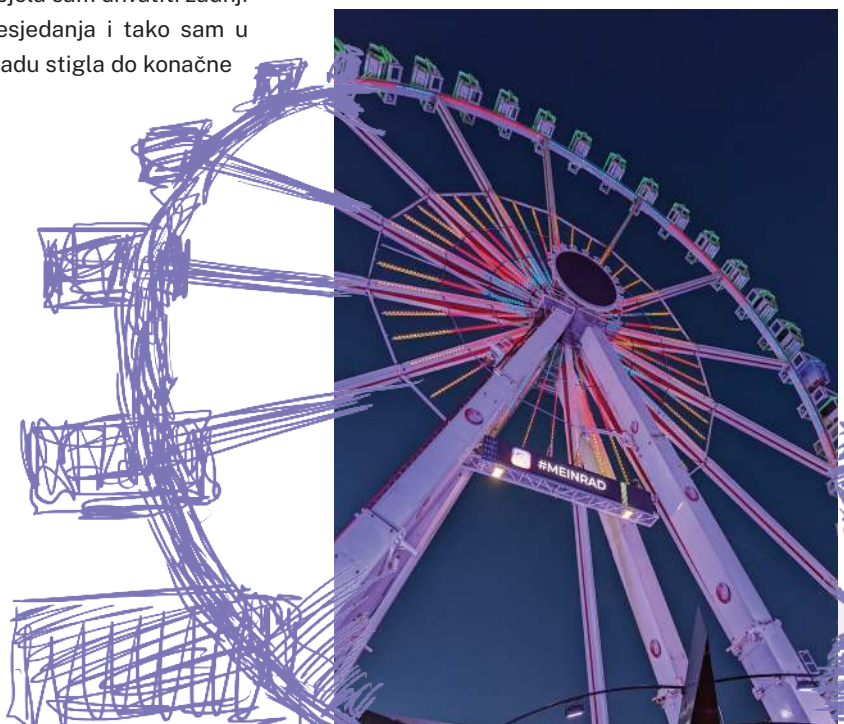
Moja Erasmus priča službeno je započela u listopadu 2021. godine, no ipak sam odlučila doći malo ranije, krajem rujna.

Imala sam let iz Zagreba za Dortmund koji je trajao manje od dva sata i nakon toga sam putovanje iz Dortmunda nastavila vlakom. Nasreću, uspjela sam uhvatiti zadnji vlak bez presjedanja i tako sam u jednom komadu stigla do konačne destinacije, Bremena.

Prvi tjedan u Bremenu iskoristila sam za upoznavanje grada kako bih se do početka prakse uspjela prilagoditi i pripremiti za nadolazeće izazove.

Dosad mi je najveći izazov bio govoriti njemački. Iako sam ga učila osam godina u školi, moje znanje je i dalje na A1 razini... No svi su dosad bili uviđajni i sporazumijevali se sa mnom na engleskom.

Što se tiče ovog stručnog dijela prakse, na poziciji sam UX/UI dizajnera u trajanju od tri mjeseca. Radim po osam sati dnevno, pet dana u tjednu. No dok se okrenem, tih pet dana već prođe i stigne vikend.



Na kraju svakog mjeseca dužna sam ispuniti izvješće u kojem nabrajam sve što sam radila, dati ga mentoru na potpisivanje te ga skenirati i poslati Fakultetu i Sveučilištu.

Prijeđimo sad na kulturni dio Erasmusa. U Bremenu sam već puna dva mjeseca i ovo su neke zanimljive činjenice o tom gradu i njegovoj okolini.

Možda ste upoznati s bajkom braće Grimm pod nazivom Bremenjski gradski svirači. Radi se o magarcu, psu, mački i pijetlu koji su sreću (i karijeru) odlučili potražiti upravo u Bremenu.



Bremen-Vegesack poznat je po svojoj pomorskoj povijesti. Duž rijeke Weser nalazi se zona *Maritime Meile*, koja obuhvaća znamenite građevine, povijesne brodove i muzeje. To uključuje i kipove kitova koji se mogu uočiti šetajući po Vegesacku!

Osim kitova, Bremen također ima lijepe parkove i šume pogodne za šetnje. Za one koji su sportski tipovi, pogodne su i za trčanje. Budući da sam više ovako istraživačkog duha, trkačke staze zasad još nisam isprobala...

Svake godine u listopadu održava se bremenski *Freimarkt* – sajam pun ringišpila, šećerne vune i drugih raznih slastica. Unatoč koroni, sajam je bio krcat. Naravno, uz praćenje propisanih mjera zaštitari su na ulazu sajma provjeravali COVID potvrde svim posjetiocima.



U blizini Bremena nalazi se i drugi po veličini grad u Njemačkoj – Hamburg, udaljen samo sat i pol vožnje! Hamburg je poznat po mnoštvu znamenitosti, jedna od njih je *Elbphilharmonie*. Osim što je koncertna dvorana, *Elbphilharmonie* također ima i tzv. „platformu za gledanje“ koja pruža divan pogled na grad.



Ovo je samo dio stvari koje sam dosad vidjela i proživjela, mojoj pustolovini još nije kraj, no mislim da je pravo vrijeme za početak vaše Erasmus avanture!

ENEAGRAM TIPOVI OSOBNOSTI

PIŠE

Andreas Leja

FOTO

Personality Path

DIZAJN

Andreas Leja

„Što biste dali da možete dokučiti najveću svjetsku zagonetku: samog sebe? Zašto se ponašamo, osjećamo i vjerujemo na određeni način?“

Ovo bi rekao suautor knjige *Living Forward* o knjizi Iana Morgana Crona i Suzanne Stabile, Eneagram: 9 tipova ličnosti. Knjizi ne treba suditi po koricama, što definitivno možemo primijeniti i na ovoj knjizi čije korice svakako ne izgledaju najprimamljivije.

Oznaka eneagrama više liči na nešto što bismo pronašli kao grafit na zidovima napuštene zgrade u kojoj se odvijaju sumnjive aktivnosti mladih u crnom tijekom noći (ako znate na što mislim, naravno). Eneagram samim svojim oblikom tvrdi da na svijetu postoji ukupno devet tipova osobnosti te da jednom od njih sami po sebi gravitiramo.

Isprva je eneagram bio korišten u religiozne svrhe. Njime su se ljudi služili kako bi saznali svoju „svrhu“, odnosno zadaću

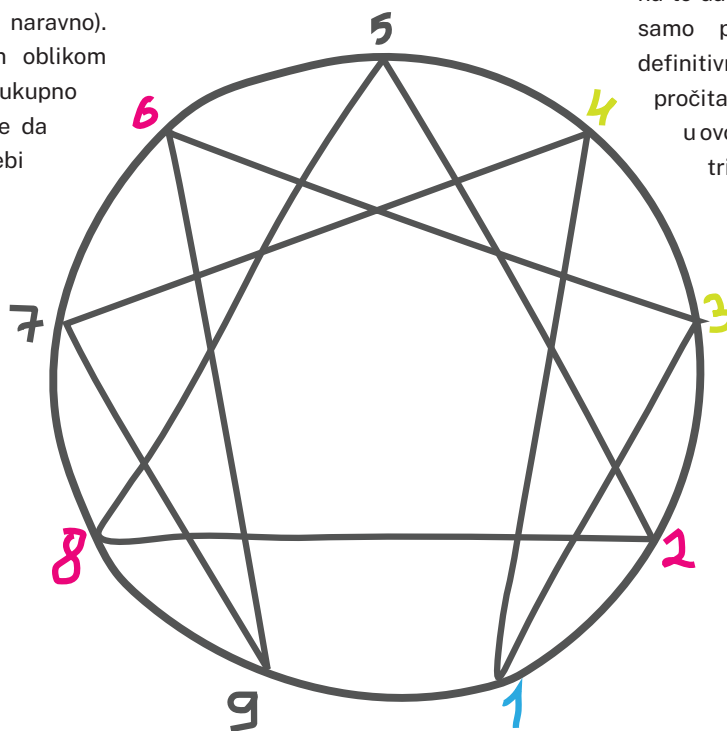
postojanja onako kako im je Bog namijenio. S vremenom se počeo primjenjivati u psihologiji, ponajviše psihologiji ličnosti, ali i u drugim sličnim disciplinama. Kao i u svakom drugom sustavu tipizacije ličnosti i u ovom svaki tip ima svoje prednosti, ali i slijepe točke.

Zanimljiva stvar kod tipova osobnosti po eneagramu, a što je neobično u odnosu na druge sustave tipizacije, jest ta da svaki od devet



tipova naginje jednom od susjednih tipova. Također, tipovi se unutar samog eneagrama grupiraju prema tzv. trijadama. Tako dobivamo trijade srdžbe, osjećaja i straha. S obzirom na to da je proučavanje eneagrama samo po sebi vrlo zanimljivo, definitivno bih preporučio da pročitate knjigu koju spominjem, a u ovom ću članku pobliže opisati trijade.

Počnimo s trijadom srdžbe u koju spadaju tip 8: izazivač, tip 9: mirotvorac i tip 1: perfekcionista. Ovu trijadu, kao što sama riječ kaže, pokreće srdžba, odnosno ljutnja. Osmica je eksternalizira, izbacuje van raznoraznim raspravama i debatama.





Saznaj i ti koji si Eneagram tip

Devetka svoju ljutnju zanemaruje jer joj je cilj postići mir u društvu u kojem se nalazi, ali razumije da ne može postići taj mir te nailazi na neslaganje. Tip jedinice je internalizira. Oni vide svijet pun pogrešaka koji oni sami moraju ispraviti. Otud i naziv perfekcionista.

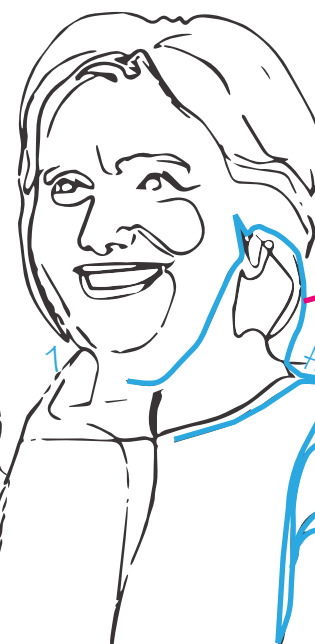
Druga trijada je trijada osjećaja ili srca. U nju spadaju dvojka: pomagač, trojka: izvođač i četvorka: romantičar. Također, kao što sami naziv nalaže, radi se o tipovima koje pokreću osjećaji. Svaki od ta tri tipa svijet shvaća i izražava kroz osjećaje. Dvojka voli pomagati i važno joj je da se drugi u njenoj okolini osjećaju dobro te da im ništa ne nedostaje. Zato možemo reći da je dvojka usmjerena „prema van“ – na tuđe osjećaje.

Trojka je izvođač i svoje osjećaje teško prepoznaje jer su joj važni oni za koje nešto izvodi, tj. publika. Četvorka je okrutna prema sebi i svojim osjećajima. Važniji joj je dojam koji ostavlja na druge.

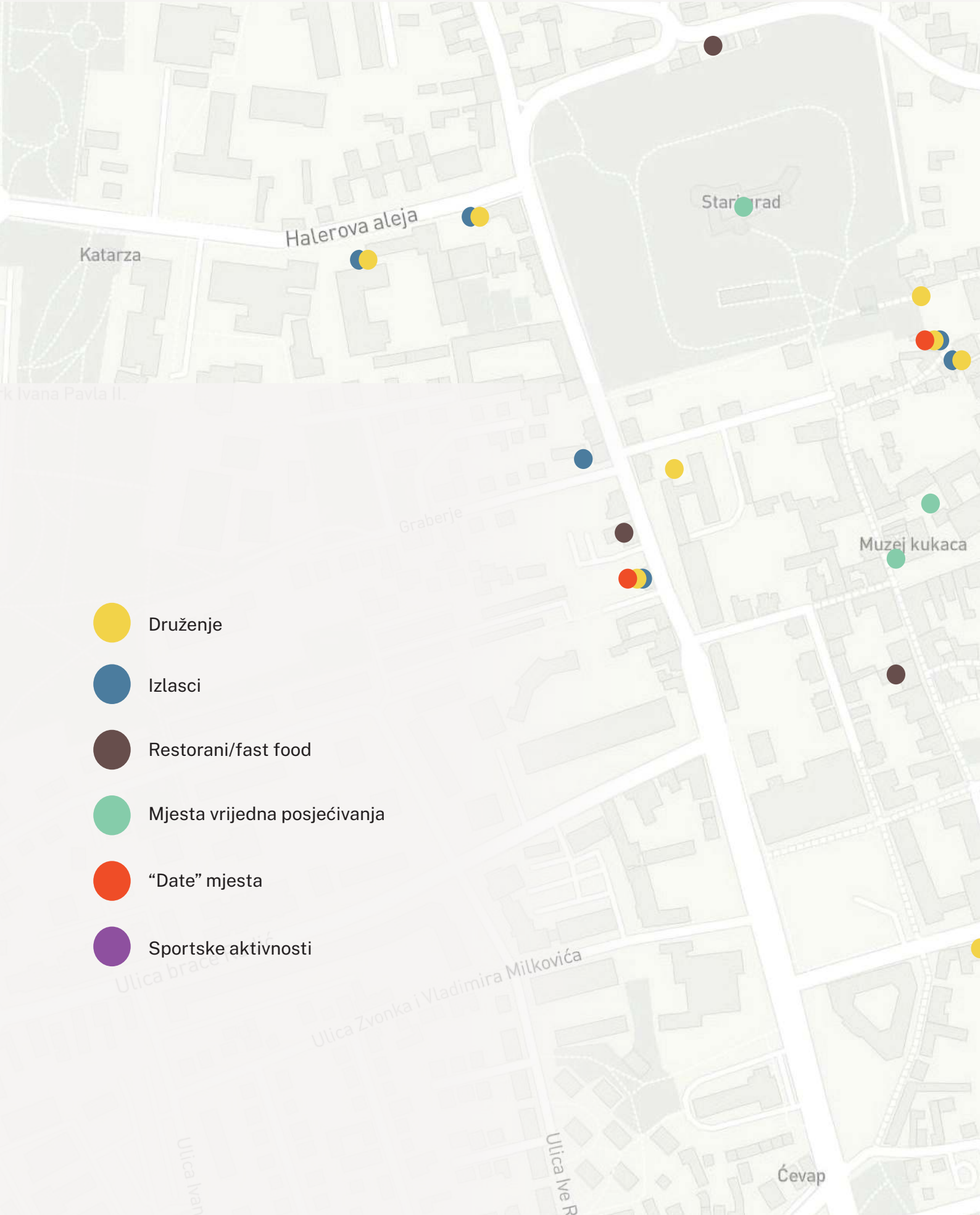
Na samom kraju predstavljamo trijadu straha ili glave koju čine petica: istraživač, šestica: lojalist i sedmica: zanesenjak. Ove tipove pokreće strah i petice ga eksternaliziraju, odnosno iskazuju svojom radoznalošću. Petice su obično jedan od najviše rezerviranih tipova koji više vole promatrati nego činiti. Šestice svoj strah internaliziraju smišljajući sve što može poći po zlu. Sedmice su doslovna definicija Petra Pana. Oni su zaneseni svojim svijetom u koji zapravo bježe od svog straha jer je u njihovom svijetu sve poredano onako kako oni žele.

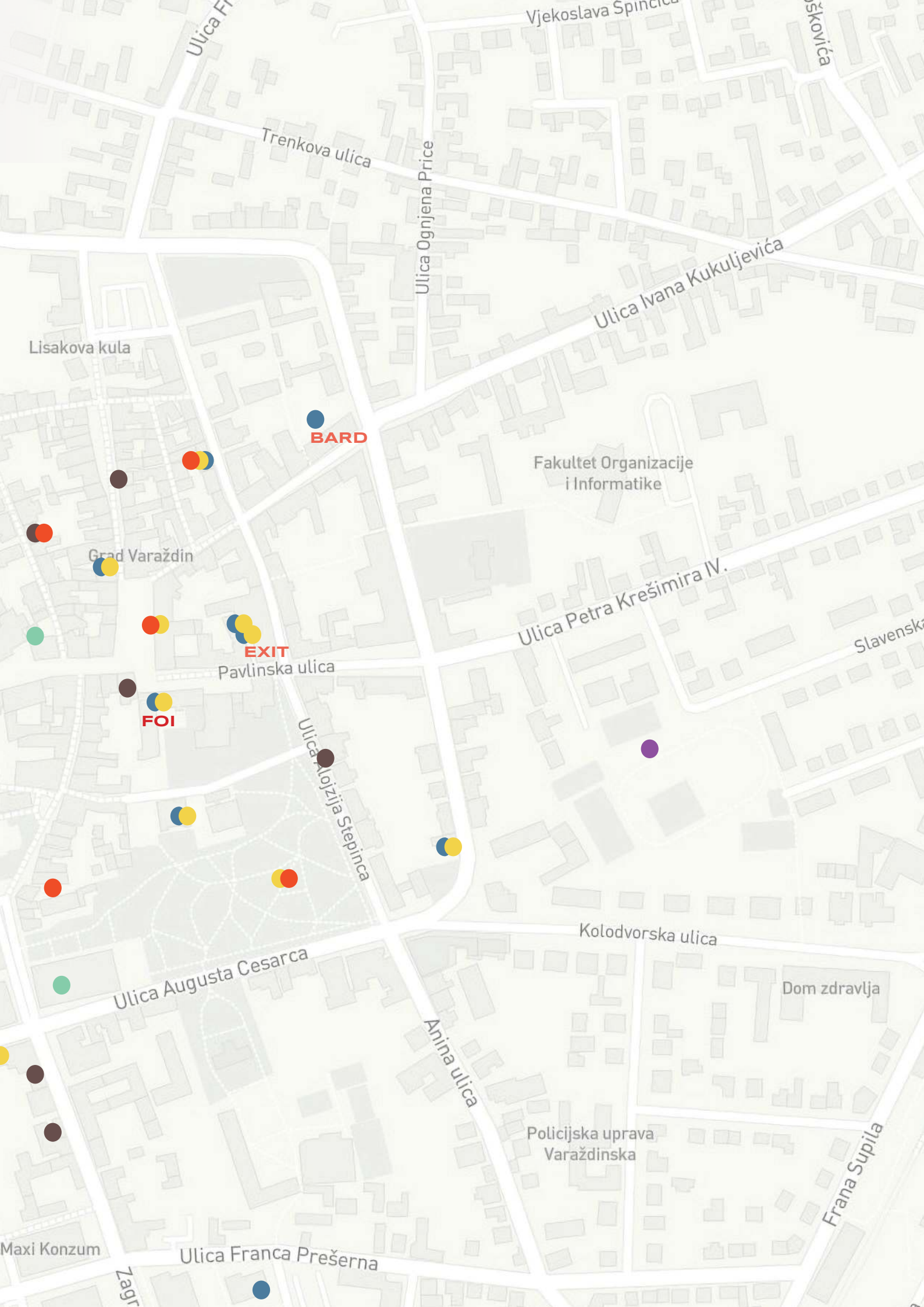
Kao zaključak bih htio prenijeti nešto što su i sami autori rekli za bilo koji sustav tipova osobnosti, ne samo za eneagram. Bilo koji sustav tipizacije postoji da se ljudi međusobno lakše razumiju te da shvate zašto se drugi ljudi osjećaju tako kako se osjećaju i zašto čine nešto na način na koji čine.

Problem se javlja kad ljudi počnu koristiti tipove osobnosti kao izliku za svoje loše ponašanje. Tipovi nisu tu da se razdvajamo i da tražimo razlike, nego da se pokušamo međusobno razumjeti. Na kraju krajeva, svi možemo činiti sve, ovisno o tome koliko smo spremni raditi na sebi.



STUDENTI BIRAJU NAJBOLJE





Ulica Franje Tuškovića

Vjekoslava Spincića

Ulica Franje Tuškovića

Trenkova ulica

Ulica Ognjena Price

Ulica Ivana Kukuljevića

Lisakova kula

BARD

Fakultet Organizacije i Informatike

Grad Varaždin

Ulica Petra Krešimira IV.

Slavenska

EXIT

Pavlinška ulica

FOI

Ulica Alojzija Stepinca

Kolodvorska ulica

Ulica Augusta Cesarca

Dom zdravlja

Anina ulica

Policijska uprava
Varaždinska

Frana Supila

Ulica Franca Prešerna

Maxi Konzum

Zagreb

ŠTO NAKON FAKSA?

INTERVJU S GORANOM ALKOVIĆEM

PIŠE

Gabrijela Korpar i Andreas Leja

FOTO

Andreas Leja

DIZAJN

Andreas Leja

Studentski dani ili dani na poslu? Učenje ili rad? Kako odabrati smjer na faksu? Sve to i još malo više rekao nam je član redakcije – Goran Alković.

Reci nam nešto o sebi.

G: Ja sam Goran Alković i imam 25 godina. Inače sam iz Slavonskog Broda i već sam šest godina u Varaždinu. Skoro sam godinu dana zaposlen kao *web developer*, odnosno *WordPress* inženjer u Infinumu. Na FOI-ju sam završio preddiplomski studij Informacijski sustavi i diplomski studij Baze podataka i baze znanja. U slobodno vrijeme jedem, kuham, slušam glazbu, pijem kavu... još kave... i još kave.

Kakav si student bio?

Rekao bih klasičan – s više sreće nego pameti uz klasično kampanjsko učenje. Istina je da sam pokušavao sve na vrijeme, ali nije baš išlo. Unatoč tome, dobro sam prolazio s kolokvijima te sam na trećoj godini išao na prvi ispit jer nisam skupio dovoljno bodova iz tog predmeta, ali riješio sam ga odmah na prvom roku. Na diplomskom studiju dođe do toga da se jako ulijeniš zbog blažih uvjeta na predmetima, što je kod mene isto tako rezultiralo nekim ispitima,

ali se i to na kraju riješilo. Što se tiče zabave, možda nisam partijao kao većina studenata (u velikim količinama). Sve u svemu, rekao bih prosječan do mrvicu iznadprosječan student.

Koja je bila tvoja omiljena studentska aktivnost?

Ako se to računa, mislim da ispijanje kave na terasama.

Da možeš reći nešto sebi iz studentskih dana, što bi si rekao?

Nemoj upisati UZDIZ, *not worth it!* Šalim se, rekao bih si da samo tako nastavim, ali da možda malo više partijam.

Jesi li dobio neke posebne nagrade tijekom studiranja?

Da, dobio sam Rektorovu nagradu kao član ST@K-a. Dekanovu sam isto trebao dobiti, ali na kraju ipak nisam.

Žališ li za svojim studentskim danima?

Na početku jesam, ali sada više ne. Kada slušam kako ljudi imaju ispite i ostale obaveze – ne.

Apsolutno mi ne nedostaje taj stres jer kada kreneš raditi, znaš koliko ti je sati u danu ispunjeno obavezama, a koliko si sati slobodan nakon što te obveze riješiš, dok na faksu stalno moraš razmišljati unaprijed što moraš i što ćeš morati. Ovako se nakon posla možeš opušati i odmarati.



https://www.stak.hr/c/intervju_s_gocom

INFINUM Services Work Ventures About Blog Careers

We're an independent design & development agency.

359 people in 10 locations, creating beautiful software for 17 years.

```

<!DOCTYPE html><html lang="en"><
head><title>Infinum | App design & development</title>
<meta name="description" content="An independent design and development agency with offices in the US and Europe. We create beautiful apps people love to use.">
<link rel="canonical" href="https://infinum.com/">
<meta property="og:title" content="Infinum | App design & development">
<meta property="og:image" content="https://assets.infinum.com/infinum.png">
<meta property="og:url" content="https://infinum.com/">
<meta property="og:description" content="An independent design and development agency with offices in the US and Europe. We create beautiful apps people love to use.">
<meta name="twitter:card" content="summary_large_image">
<meta name="twitter:site" content="Infinum">
<meta name="twitter:title" content="Infinum | App design & development">
<meta name="twitter:image" content="https://assets.infinum.com/infinum.png">
<meta name="twitter:description" content="

```



Žališ li zbog nekih odluka koje si donio tijekom faksa i kojih?

Naravno da ne, da je ijedna od tih odluka završila drugačije, vjerojatno ne bih bio tu gdje sam sada.

Koliko je važan odabir smjera na diplomskom studiju na FOI-ju?

To je dosta važno jer ti to govori koliko ćeš vremena morati ulagati za faks i koliko ćeš slobodnog vremena imati poslije. Na primjer, na Bazama podataka možeš iskombinirati da jako malo vremena provodiš na faksu i da puno toga možeš odraditi od kuće, što je meni bilo sasvim dobro.

Jesi li ikada zažalio što si upisao FOI i zašto?

Rekao bih da nisam jer mi je bilo lijepo na faksu, ne mogu se žaliti. Ali to ne mogu ni baš tako lako reći jer tko zna gdje bi me sudbina odvela da sam upisao nešto drugo. Dokle god ti je lijepo, nije potrebno razmišljati kako je moglo biti da si odabrao nešto drugo. Ako nisi siguran u neki svoj izbor, to moraš riješiti odmah na početku.

Kako si znao koje te područje zanima i u kojem području želiš raditi?

Budući da je IT, pa čak i njegov poddio (*development*), vrlo široko područje, zapravo nisam bio potpuno siguran što točno želim raditi na početku. Ambicijama i sposobnostima sam definitivno bio više okrenut na *frontend development*, što me uz malo diskusije s HR timom kroz selekcijski proces na kraju dovelo do pozicije na kojoj trenutno radim.

Koliko se, po tvom mišljenju, bilo teško zaposliti?

Mislim da mi se nije bilo preteško zaposliti, ali to se isto ne mora nužno preslikati na svakoga. Na kraju krajeva, nečije iskustvo zapošljavanja ponajviše ovisi o njima samima (kako su napravili životopis,

projekti priloženi uz njega i slično), a, naravno, i o poduzeću u kojem se zapošljavaju (selekcijski intervju/proces itd.).

Što smatraš nekom svojom sposobnosti koja ti je uvelike pomogla u tvojoj potrazi za poslom?

Snalažljivost, dobre moći gugljanja i to što tijekom faksa upoznaš dosta ljudi koji te kasnije mogu malo uputiti što, gdje i kako.

Po tvom mišljenju, koje se osobine (nevezane za struku) mogu naučiti na faksu i kasnije mogu pomoći u poslu?

Po mom mišljenju, sve što naučiš na faksu nevezano za struku je baš ono što ti može pomoći u poslu (a i u *day-to-day* životu). Primarno, to su svi mogući ljudi koje upoznaš, rad u timovima, rad na raznim projektima s nekad izazovnim *deadlineovima*... Možda najvažnija stvar koja se može naučiti je da je nekad bolje stati i uzeti pauzu pa nastaviti poslije, sutra ili za dva dana, nego probati sve *pushati* isti dan – to rijetko kada dobro završi.

Kako bi se nekome opisao kao radnik, tj. koje su tvoje prednosti?

Komunikativan, proaktivan, problem solver, generator *bad jokesa*, pratitelj (*tech*) trendova. Možda je ovih prvih par stvari klišeji, a i vjerojatno *requirement* za rad u timu, ali ne bih nijednu od navedenih vještina uzeo kao manje vrijednu naspram drugih (dobro, možda su *bad jokesi* jedina iznimka).

Smatraš li svoj posao zanimljivim i zašto?

Definitivno. Radimo na dosta različitih projekata, ali ih radimo na istoj tehnologiji – sve ispadne jednako, ali i drugačije u isto vrijeme tako da je uvijek na kraju zanimljivo jer se dobije nešto novo, neka tehnologija s kojom nakon toga isprobavaš raditi. Sve u svemu, jako je zanimljivo, ekipa i okolina u kojoj radim su super. A što se tiče *stress reliefa*, u uredu imamo pse tako da je i to dosta zanimljivo.

Radiš li s nekom tehnologijom koju si koristio na faksu, tj. služi li te znanje s faksa u tvom svakodnevnom radu?

Da, koristim, ali mogu reći da mi je više pomoglo i bilo korisnije ono što sam sâm naučio sa strane nego ono na faksu. Kako radimo *Custom WordPress* teme bazirane na blokovima, potrebno nam je korištenje JavaScripta i PHP-a.

Misliš li da FOI dobro priprema studente za poslove kojima će se baviti kasnije?

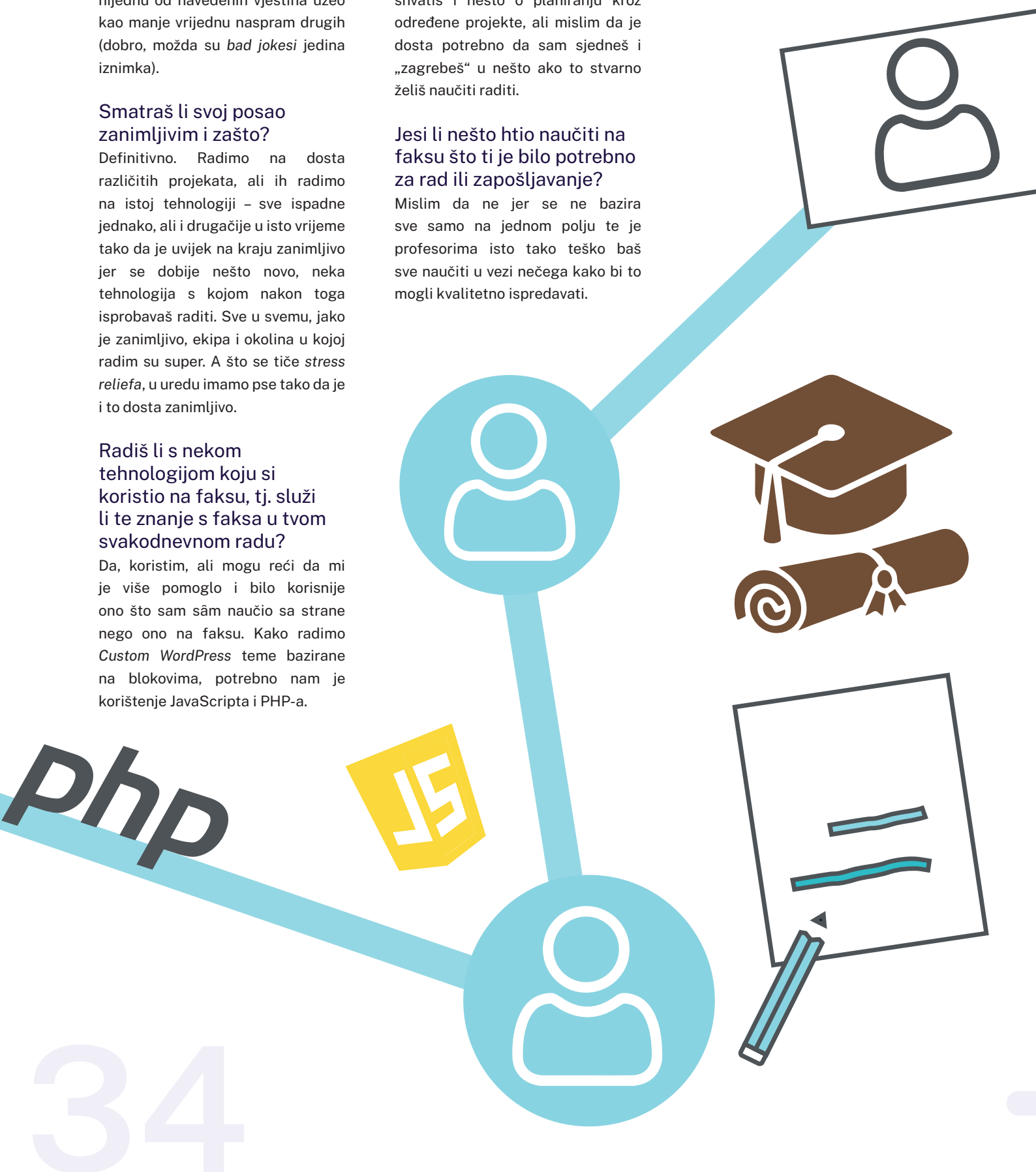
Ja bih rekao i da i ne. Faks te uvede u neke tehnologije koje ćeš koristiti kasnije, dobiješ neko iskustvo rada s njima na par kolegija te shvatiš i nešto o planiranju kroz određene projekte, ali mislim da je dosta potrebno da sam sjedneš i „zagrebeš“ u nešto ako to stvarno želiš naučiti raditi.

Jesi li nešto htio naučiti na faksu što ti je bilo potrebno za rad ili zapošljavanje?

Mislim da ne jer se ne bazira sve samo na jednom polju te je profesorima isto tako teško baš sve naučiti u vezi nečega kako bi to mogli kvalitetno ispredavati.

Jesi li osjetio neke prednosti prilikom svog zaposlenja zbog toga što si u ST@K-u?

Pa, nije nešto previše pomoglo, ali nije ni odmoglo.



I za kraj, što bi preporučio nekome tko „friško“ završava studij i kreće u potragu za poslom?

Preporučio bih gledanje oglasa za posao na što više mjesta te da se i prijaviš na što više njih u isto vrijeme. Sada doslovno oglasa za

posao ima i na *Facebooku*. U jednom sam trenutku imao poslanih 6 ili 7 svojih prijava. Treba samo biti uporan jer sada u IT-u stvarno ima jako puno šansi za zapošljavanje. Što je još važno, ne moraju se uvijek strogo gledati traženi uvjeti za zapošljavanje jer se svakako možeš prijaviti i dobiti taj posao

ako, primjerice, kao student ne ispunjavaš uvjet ranijeg iskustva rada u tom području. A najvažnije od svega, ako se negdje zaposliš i s vremenom shvatiš da ti se to ne sviđa, traži dalje jer uvijek imaš neki drugi izbor, pogotovo u IT-u.



Apply for this position

First name

Goran

Last name

Alković

Email

Phone

Education



Resume/CV



IZGRADNJA RUTINE I KAKO OSTATI PRODUKTIVAN

PIŠE

Ivana Sitarić i Ivana Žemberi

FOTO

Stas Novikov

DIZAJN

Stjepan Petrović

Kad smo bili mali, morali smo poštivati svakakva pravila svojih roditelja. Sada smo odrasli, imamo više slobode, ali ponekad i više nereda zbog toga.

Razlog tomu je taj što pravila i rutine nije tako lako izgraditi. Potrebno je uložiti mnogo truda i volje u njih. Prema Jamesu Clearu, jednom od vodećih stručnjaka za formiranje navika, postoje četiri zakona koje trebamo slijediti za uspješno stvaranje navika.

Svaki od zakona podrazumijeva nekoliko pravila, odnosno savjeta za uspješnu izgradnju željene rutine.

PRVI ZAKON:

Učini je očitom

Najprije ispiši sve trenutne navike na papir kako bi ih postao svjestan i vidio gdje bi se nova navika najbolje uklopila u dosadašnju rutinu.

Sljedeća je važna stvar definirati točno vrijeme i mjesto za aktivnost koju želiš pretvoriti u rutinu. Kad imaš točno određeni plan, lakše ga je slijediti.

James Clear također predlaže i takozvano „slaganje navika”. Ono funkcionira tako da smjestiš željenu aktivnost između već postojećih navika.

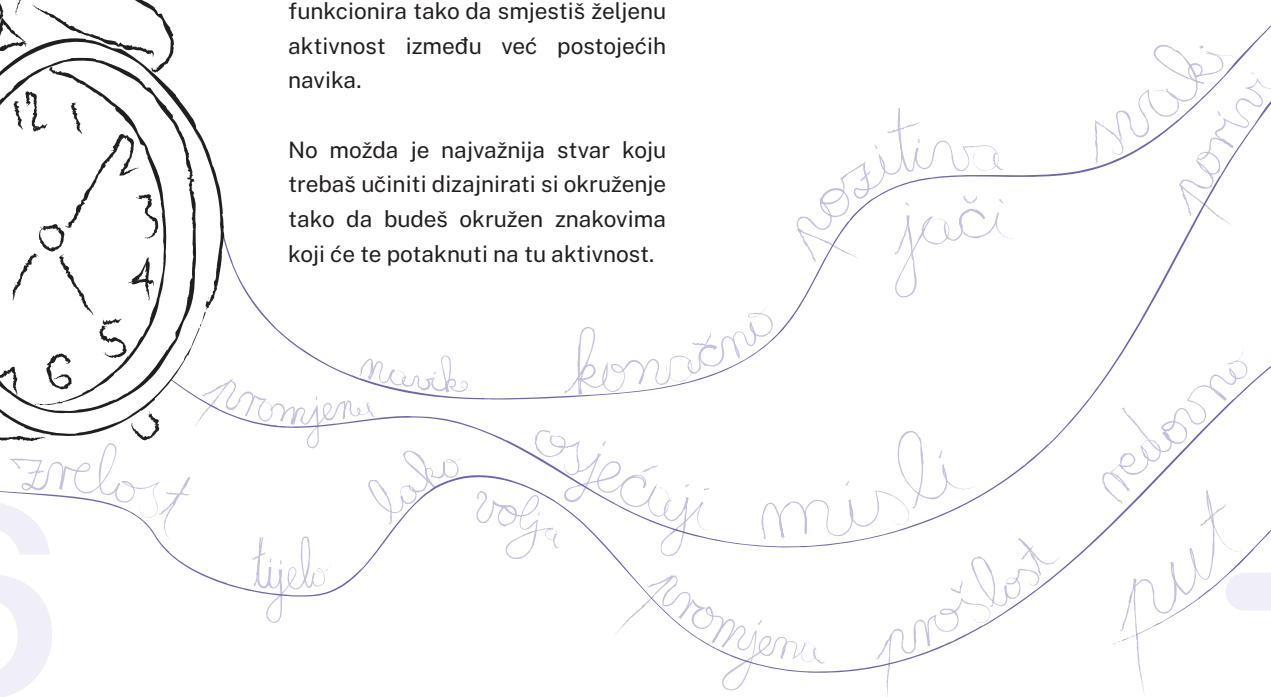
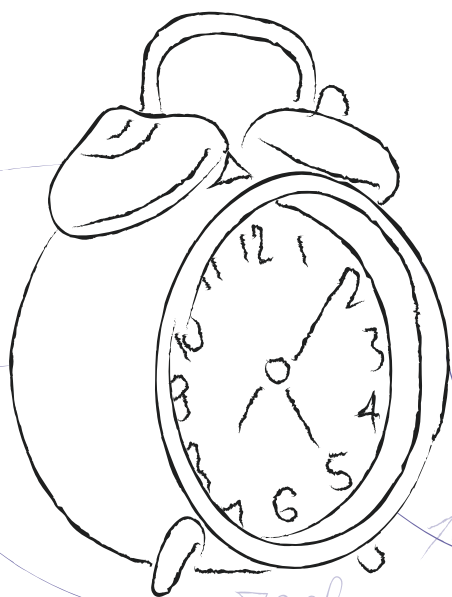
No možda je najvažnija stvar koju trebaš učiniti dizajnirati si okruženje tako da budeš okružen znakovima koji će te potaknuti na tu aktivnost.

DRUGI ZAKON:

Učini je atraktivnom

One navike koje su dobre za nas uglavnom nisu atraktivne na prvu. Zato je pametno spariti ih s nekom aktivnosti u kojoj zapravo uživaš. Primjerice, ako trebaš vježbati, a voliš gledati serije, namjesti si okruženje kako bi mogao simultano vježbati i uživati u omiljenoj seriji.

Dobar je motivator i okružiti se ljudima kojima je tvoje željeno ponašanje standardno. Oni će te motivirati da se držiš navika i onda kada nisi raspoložen za njih.



TREĆI ZAKON:

Učini je jednostavnom

Kreni malim koracima te polako smanji broj koraka između sebe i svoje dobre navike. To znači da, ako ti je plan postati jutarnja osoba, ne moraš odmah sutra početi s buđenjem u 6 ujutro. Lakše je svaki dan postepeno pomicati alarm za 5 minuta unaprijed. Tako ćeš se s vremenom naviknuti na ranije buđenje, a isto vrijedi za bilo koju drugu naviku.

Koristi dvominutno pravilo – smanji trajanje navike dok ne može biti obavljena u dvije minute ili manje. Ovo pravilo dobro će doći u sljedećem zakonu...

ČETVRTI ZAKON:

Učini je zadovoljavajućom

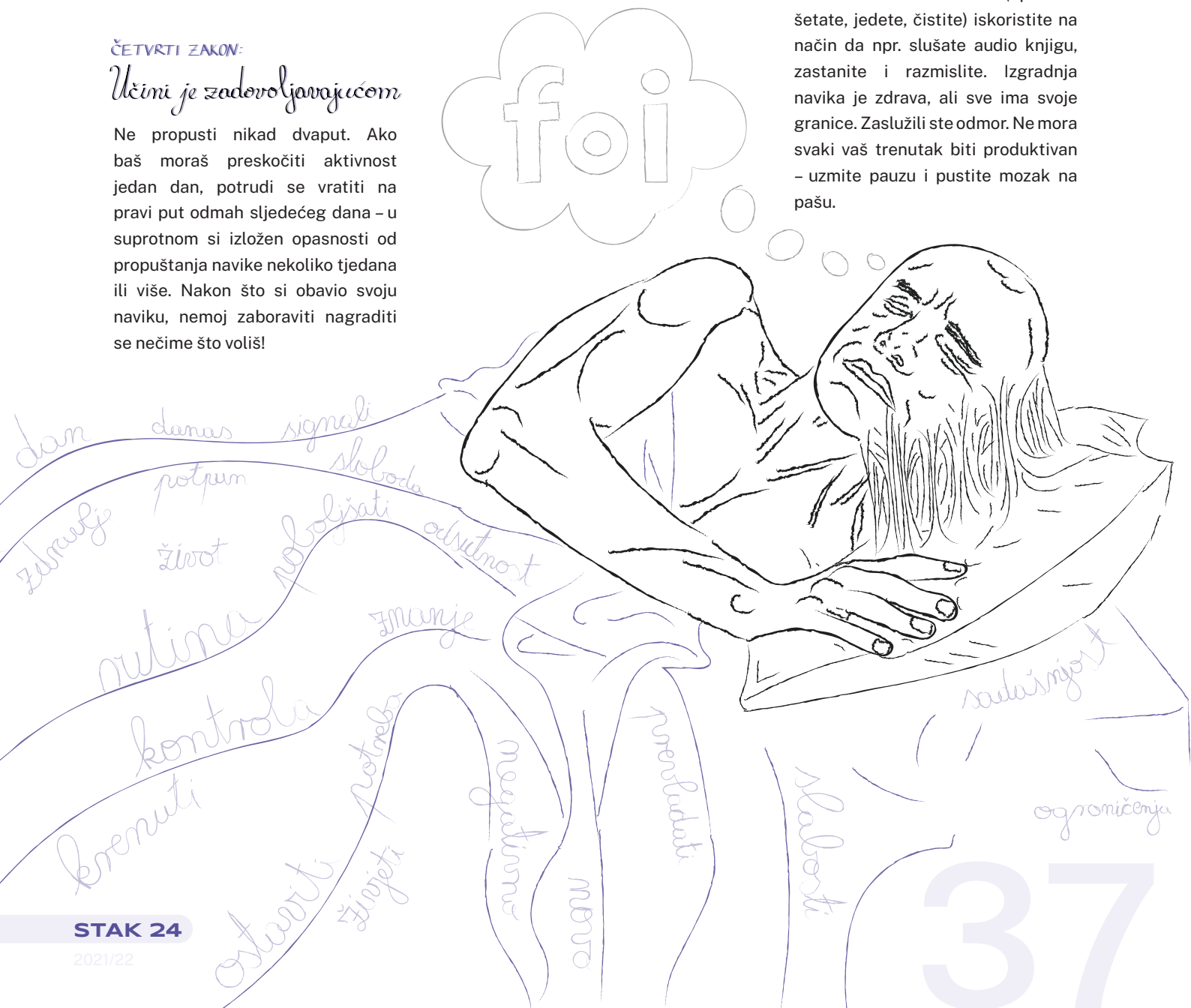
Ne propusti nikad dvaput. Ako baš moraš preskočiti aktivnost jedan dan, potruđi se vratiti na pravi put odmah sljedećeg dana – u suprotnom si izložen opasnosti od propuštanja navike nekoliko tjedana ili više. Nakon što si obavio svoju naviku, nemoj zaboraviti nagraditi se nečime što voliš!

Nakon što ste izgradili svoje navike, zavoljet ćete koliko ste produktivni, no budite oprezni jer inače možete postati toksično produktivni. Toksična produktivnost velika je želja za produktivnošću u svakom trenutku, čak i na štetu vaših prioriteta.

Tko ne voli biti produktivan? Svi nam govore da ćemo više postići ako smo produktivni, no i ovdje treba znati granicu. Zamislite ovu situaciju: napravili ste dva labosa, malo učili za kolokvij i sada zaslužujete jednu pauzu. Gotovo svatko bi u toj situaciji uzeo zasluženu pauzu (a neki i dvije) i pogledao seriju, našao se s prijateljima, pročitao knjigu, no toksično produktivna osoba sigurno to ne bi napravila. Ona bi se osjećala

krivo svakom sekundom koju ne provede radeći nešto produktivno te bi pokušala biti produktivna u svakom trenutku, pa čak i dok spava. Ovakve bi u osobe u spomenutoj situaciji pokušale i dalje raditi, čak i ako su umorne i neće gotovo ništa postići jer nisu napunile svoje baterije zasluženom pauzom. Osim toga što toksična produktivnost može dovesti do manje produktivnosti, ona vam može uništiti uživanje u bilo čemu. Gledanje serija smatra se trošenjem vremena i ako ste zapali u toksičnu produktivnost, osjećat ćete se krivo što 40 minuta gledate svoju najdražu seriju kad biste mogli raditi nešto drugo – nešto produktivno.

Ako se ikad nadete u situaciji da film gledate na 2x brzini ili da svaki slobodan trenutak (npr. dok šetate, jedete, čistite) iskoristite na način da npr. slušate audio knjigu, zastanite i razmislite. Izgradnja navika je zdrava, ali sve ima svoje granice. Zaslužili ste odmor. Ne mora svaki vaš trenutak biti produktivan – uzmite pauzu i pustite mozak na pašu.



METASKANDAL

PIŠE

Filip Novački

FOTO

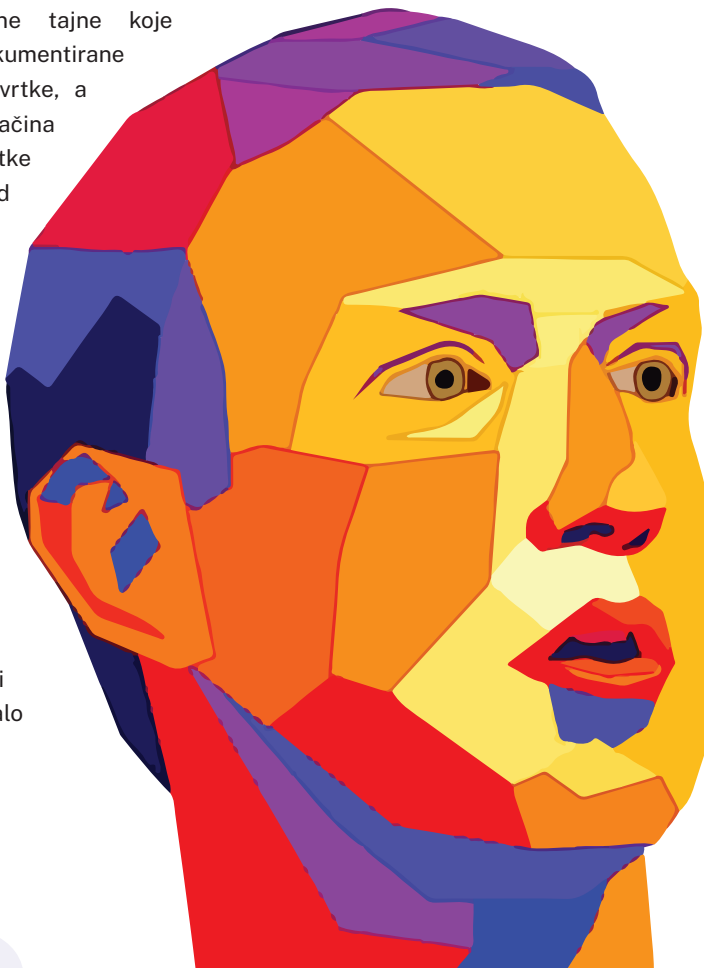
Web

DIZAJN

Tea Jelavić

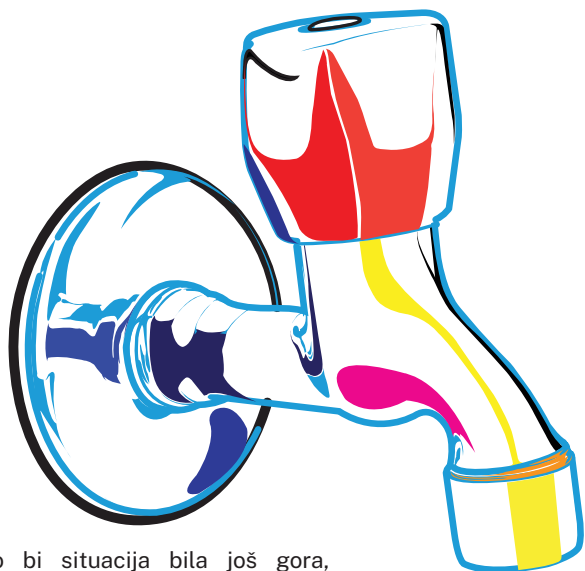
Skandal je eufemizam za sve ono što Facebook jest i za sva lica koja skriva. Što ako postoji nešto više od poruka i društvene mreže?

Možemo reći da je listopad 2021. bio osobito grabovit put na putovanju *Facebooka*. Situacija je u to vrijeme bila škakljiva jer je zviždačica otkrila poprilično mračne tajne koje su čak bile dokumentirane spisima unutar tvrtke, a raspitivanje oko načina rada unutar tvrtke dodatno je pod povećalom otkad su ljudskom greškom svi *Facebookovi* servisi postali nedostupni diljem svijeta na skoro cijeli dan. Iako ta dva događaja najvjerojatnije nisu povezana, mnogotko je mogao pomisliti da je jedno utjecalo na drugo.



Frances Haugen, jedna od zviždačica, otkrila je mnogo dokumenata koji proljevaju čaj o *Facebookovim* radnjama i načinu poslovanja. Kad se kaže „jedna od“, to uistinu znači da ona nije jedina. Već je prije bilo pokušaja razotkrivanja dokumenata, no Haugen se jedina zbilja potrudila da njeno zviždanje bude medijski pokriveno i da ima veći domet.

Sadržaj izviždanih dokumenata može se sažeti u nekoliko glavnih točaka. Prva se točka tiče posluživanja sadržaja mladima koji izrazito negativno utječe na njihovo zdravstveno stanje, odnosno uzrokuje psihičke poremećaje. Na *Instagramu* se vrlo često poslužuje sadržaj koji potiče poremećaje u prehrani u obliku slika modela koji imaju ispodprosječnu masu. Unatoč tome što i vrlo mršavi ljudi jesu dio ljudske zbilje, to je daleko od istine da bi netko tako morao izgledati kako bi se smatrao zdravom, prihvatljivom i privlačnom osobom. Osim poremećaja u prehrani, poslužuje se i sadržaj koji doprinosi osjećaju nezadovoljstva i manje vrijednosti tako što se prikazuju naizgled savršeni životi influencerica, a ne i sve ono što stoji s druge strane kamere.



Kako bi situacija bila još gora, na meti ovog sadržaja najviše su mladi u formativnim godinama koji, unatoč svojoj razvijenosti, još uvijek formiraju vlastite stavove o sebi u svijetu. Ne samo da ih formiraju nego se mnoge osobine formirane upravo u tim godinama zapeku u ličnost za cijeli život. Mladi ispod osamnaest godina, ovisno od istraživanja do istraživanja, provode na društvenim mrežama vrijeme koje se mjeri u satima dnevno, dakle od jednog sata pa do više od četiri sata dnevno u prosjeku. Kao šlag na tortu je *fun fact*: poremećaji prehrane su najsmrtonosniji psihološki poremećaji. Sad je samo pitanje je li gore to ili živjeti cijeli život s osjećajem nezadovoljstva i manje vrijednosti.

Unatoč tome što je stravično koliko je to zapravo istinito i koliko se olako shvaća, možda je stravičnije to što to nitko nije pokušao spriječiti, već upravo naprotiv – to je nešto što internetski gigant sustavno potiče.

Nažalost, druga točka donosi više toga. *Facebook* je, zahvaljujući istim tim algoritmima za posluživanje sadržaja od maloprije, najviše na istoimenoj društvenoj mreži poticao radikalne skupine, dijeljenje lažnih informacija i čak trgovinu ljudima. Prilikom istraživanja prvih dviju točaka autor je razmotrio opciju da su glas manjinskih skupina te pravo na skeptičnost i preispitivanje nešto što se ne bi trebalo zabranjivati, već poticati jer ne možemo unificirati sve ljude da budu nalik na jedan entitet.

Čitatelju, za domaću zadaću: s mobitela deinstalirati *Facebook*, *Instagram*, *Messenger*, deaktivirati te račune, pročitati članak u ovom broju pod imenom „Povratak u kameno doba” te djelovati aktivno, a ne baciti se u kolotečinu i putovati svijetom kako te voda nosi (ali je ipak dopušteno tu i tamo posjetiti društvene mreže St@ka).



I dok te teme mnogi konzervativnijih umova smatraju svetogrđem ili povredom ljudstva, to ne mora nužno značiti istinu. Međutim, ovdje govorimo o organiziranom govoru mržnje, nasilju, ludim teorijama zavjere koje nadilaze skepsu i preispitivanje te se teško mogu opravdati riječima liberalizam ili alternativno mišljenje.

Čak i kad bismo mogli podrazumjeti nedostatak „cenzure” pod slobodan internet, teško bismo namjerno posluživanje takvog sadržaja s ciljem rasta radikalnih skupina i podjele društva mogli smatrati slobodnim internetom.

Detaljnijom elaboracijom autor bi mogao ispisati cijeli St@k do kraja, a tako možda još i pokoji broj jer izviždanog sadržaja ima poprilično. Mark Zuckerberg izdao je objavu u ime tvrtke koja pokušava opravdati neke od zaključaka tih dokumenata, no pitanje je vadi li ga ta izjava ili se time još više potkopava.

WIKIPEDIJA NA HRVATSKOME JEZIKU

PIŠE

Filip Novački

FOTO

Web

DIZAJN

Andreas Leja

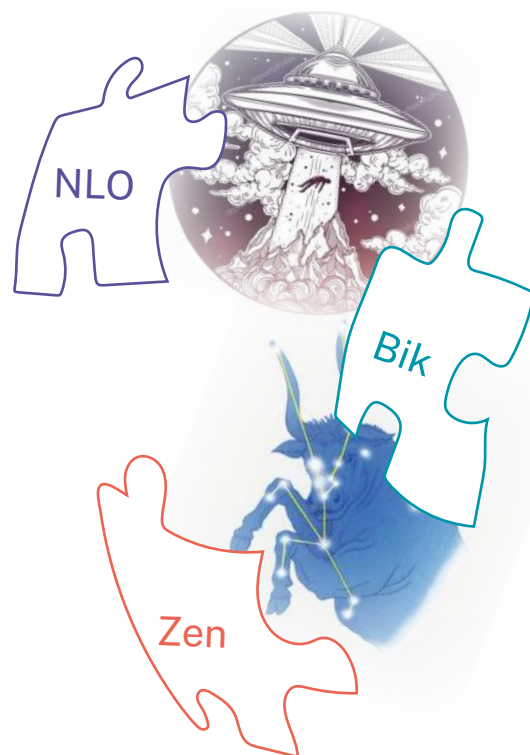
Wikipedija je nedavno dosegla vrhunac skandaloznosti – administratori su nakon desetak godina širenja krivih informacija smijenjeni.

Wikipedia, koja je ime dobila spajanjem riječi wiki i enciklopedija, *online* je enciklopedija koja je stekla svjetsku popularnost u zadnjih dvadesetak godina koliko postoji. Jedan od glavnih postulata djelovanja te enciklopedije, a vjerojatno i razlog za njenu popularnost, jest taj da svatko može uređivati sadržaj na njoj, a promjene tog sadržaja odobravaju administratori. Taj je sustav u teoriji kvalitetno zamišljen i u većini svijeta lokalne Wikipedia stranice dobro su održavane. Naravno, hrvatska je inačica iznimka u tome.

Prvi su se problemi počeli stvarati kad je prije desetak godina administratorska mjesta preuzela nekolicina radikalno desničarskih pojedinaca. U medijima su počele izlaziti vijesti o tome kako određeni članci donose informacije koje se značajno razlikuju od onoga što se smatra povijesno utemeljenim činjenicama. Na to je reagirao čak i tadašnji ministar obrazovanja,

Željko Jovanović, koji je poručio puku da radije koristi englesku Wikipediju zbog netočnih informacija koje je uvodila ta klika na lokalne stranice. Ti se članci najviše bave kontroverznim temama čije ključne riječi, kao što su „(neo)fašizam” i „rashrvačivanje”, otkrivaju da se radi o ideološki nabijenim temama. Autor je tada čvrsto odlučio da se uopće neće doticati tih tema, već će obraditi širu sliku te situacije.

Naravno, svih ovih godina ljudi nisu mirno gledali kako se politizira hrvatska Wikipedia. Razvilo se nekoliko pokušaja smjena administratora, no kroz godine vladavine sporni su administratori stekli iskustvo u branjenju svoje vlasti birokratskim pravilima i protokolima. Glavni je administrator hrvatske Wikipedije čarapar koji je koristio devedesetak *sockpuppet* računa kako bi podržao svoje ideje predstavljajući se kao netko drugi. Drugi administratori imali su po dvadesetak *sockpuppet* računa, a oni su svi zajedno tvorili tu nestašnu kliku.



Kad su te vijesti doprle do globalne Wikipedije, pokrenula se procedura provjere. Čovjek od povjerenja u Hrvatskoj dobio je zadatak da u bazi podataka Wikipedije provjeri IP adrese *sockpuppet* računa kako bi se provjerio njihov legitimitet.

Prava je tragikomedija u tome što je i ta osoba od povjerenja dio te klike. Administratori hrvatske Wikipedije bili su upozoreni da će doći kontrola i da moraju prestati koristiti te račune jer se povijest IP adresa čuva tri mjeseca.

Osoba od povjerenja lagala je da je procedura bila pokrenuta, a nakon što se ta osoba prestala javljati i nestala s lica interneta, nekom je drugom rekla da je procedura obavljena, ali da rezultata nema. S obzirom na to da se situacija nije uspjela riješiti kroz standardne mehanizme, administratori globalne Wikipedije preuzeli su stvar u svoje ruke te su riješili taj slučaj i smijenili administratore.



Slavni znanstvenik Nikola Tesla nema jasno izrečenu nacionalnost, pa je stoga to i podložno raznoraznim nagađanjima, procjenama i zaključcima. Wikipedije su ga na svim europskim jezicima opisale kao neku permutaciju Srbina, Amerikanca i Austrougara. Iznimka u tome je hrvatska Wikipedia koja ga je do ljeta 2021. smatrala Hrvatom. Slične činjenične razlike postoje i u članku o srpsko-hrvatskom jeziku. Engleska Wikipedia ga smatra jezikom, a hrvatska ga Wikipedia smatra „...političkim imenom hibridnog jezika koji je trebao nastati...“. U činjeničnu točnost ovih navoda autor ne misli ulaziti, već želi naglasiti kako postoji značajna razlika u definicijama pojmova koji imaju političko sidrište.

Hrvatsko stanje uma jasno je sažeto u situaciji Wikipedije. I dok austrijski premijer podnosi ostavku čim je uhvaćen s rukama u među, domaći ljudi u sličnim prigodama porinu ruku dublje i pred očima naroda sočno oblizuju prste. Birokratski mehanizmi učinkovit su alat za uspostavu i održavanje vlasti te širenje svjetonazora raznim oblicima manipulacije. I dok bi tendencija društva trebala biti prema napretku, znanju i slobodi, balkanski mentalitet ipak tu na prvo mjesto stavlja ego, ideološke svjetonazore i krv.



Wikimedia Foundation, koja je zadužena za projekt Wikipedia, po završetku istrage objavila je dokument koji u detalje opisuje problematiku slučaja na šezdesetak stranica gusto pisana teksta. Jasno da za sažetak tolikog teksta nema mjesta u ovom formatu, ali zato ima mjesta za pokoji dodatni detalj vezan za Wikipediju i stanje hrvatske svijesti.



P4 CENTAR ZA MLADE

PIŠE

Erik Đuranec i Ana Horvat

FOTO

P4

DIZAJN

Magdalena Đud

Ako svoje slobodno vrijeme želiš provesti u odličnom društvu na kvalitetnim programima, zaviri u ovaj članak i saznaj što je P4.

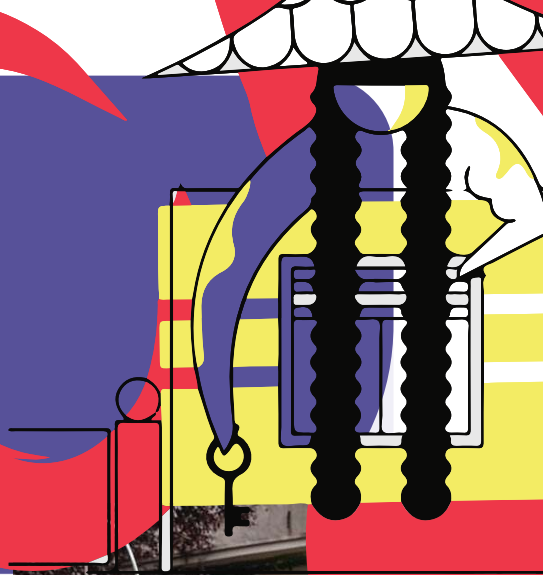
Predstavite se. Što se krije iza naziva P4?

P4 je centar za mlade i nezavisnu kulturu u Varaždinu. Nosimo svoje ime već dvije godine, a dugujemo ga upravo mladima jer smo prilikom rebrandiranja imena i prostora odlučili prikupiti prijedloge za novi naziv. Jedna je djevojka predložila da se Centar nazove P4 zbog adrese na kojoj se nalazi, Preradovićeva 4. Prvenstveno se radi o prostoru u kojemu djeluje nekoliko varaždinskih udruga, umjetničkih organizacija i pojedinaca, između ostalog i udruga mladih V.U.K. koja programski upravlja s P4 u suradnji s gradom Varaždinom.

Kako je nastao P4?

Centar za mlade u Varaždinu postojao je i prije P4, no prema mojem mišljenju nije bio dovoljno vidljiv. Udruge koje su bile smještene u Centru svoje su programe kreirale uglavnom samo za svoje korisnike.

Tu je postojao i problem prostora. Naime, Centar za mlade bio je smješten u Domu željezničara, koji je infrastrukturno bio dosta loš i nije bio dovoljno dobro opremljen. Kasnije se Centar preselio u Preradovićevu 4. Godine 2018. pojavio se Nino Preložnjak s idejom kandidature grada Varaždina za Europsku prijestolnicu mladih. Najprije su na projektu radili mladi pojedinci i pojedinke, da bi 2019. godine nositelj kandidature postala Udruga mladih V.U.K. Nino je i te 2019. godine oko projekta okupio mlade i kreativne ljude koji su u potpunosti sami pisali projekt, osmišljavali program, ali i povezivali se s udrugama, organizacijama i institucijama s lokalne, nacionalne i međunarodne razine. Iako smo bili u finalu dvije godine zaredom, ipak nismo uspjeli osvojiti titulu. U tom trenutku dolazi do cjelovitog rebrandiranja Centra za mlade, stvaranja cjelogodišnjeg programa za mlade u Varaždinu i uspostavljanja dobre suradnje s donositeljima odluka. Sve je to rezultiralo stvaranjem P4 takvim kakav je danas.



Na koji ste način prilagodili program lokalnoj zajednici?

U 2019. godini radili smo veliko istraživanje o potencijalu mladih u Varaždinu, njihovim potrebama i interesima. Istraživanje je obuhvatilo oko 1000 mladih s područja Varaždina i okolice, od kojih je oko 800 u potpunosti ispunilo upitnik. Postavili smo im pitanja poput: „Znaš li što je Centar za mlade?“, „Kakvu vrstu glazbe slušaš?“, „Što ti nedostaje u Varaždinu?“, „Što radiš u slobodno vrijeme?“ i sl. Na temelju odgovora kreirali smo program za mlade u P4.





Postoje li događaji namijenjeni određenoj populaciji mladih?

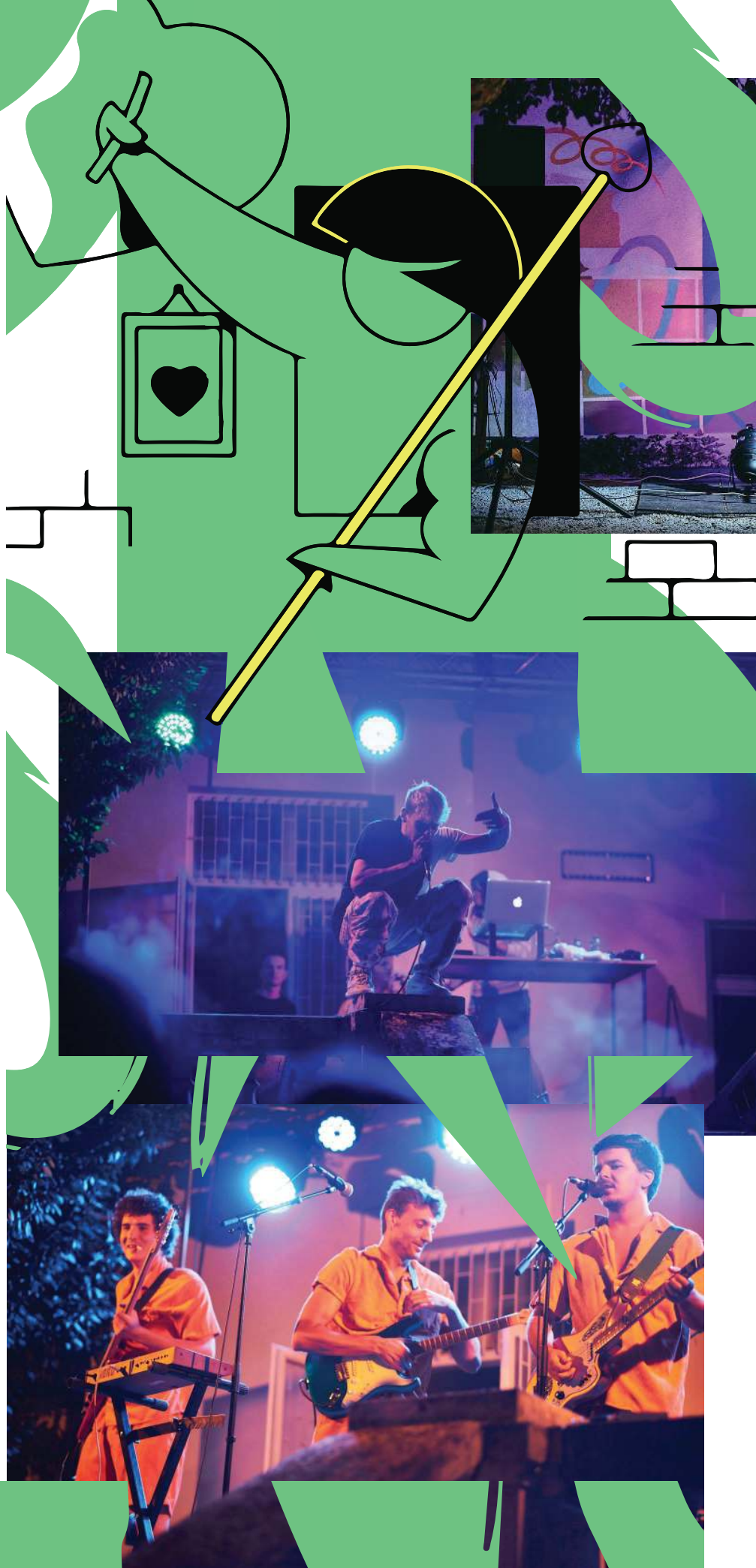
P4 je u veljači napunio dvije godine. Dosta smo se promijenili i napredovali. Još uvijek isprobavamo i eksperimentiramo s različitim eventima, promatramo kako naši korisnici i korisnice reagiraju te kakav je odaziv. Naša ciljana publika jesu mladi stari od 15 do 30 godina, a naravno, ako i dođe netko stariji ili mlađi, dobro dođe. Programi u P4 uglavnom moraju biti besplatni, a pogotovo radionički programi za mlade.



Postoje li specifični događaji koji ciljaju na studentsku populaciju?

Pa mislim da svi programi odgovaraju studentskoj populaciji i starijim srednjoškolicima. Najposjećeniji programi uvijek su koncerti, *silent partyji*, karaoke i njima slični. Međutim, tu je i QP4 namijenjen LGBTQ+ populaciji. Imamo i plesne radionice, a na njima ne plešemo bečki valcer i tradicionalne plesove, već hip-hop, *fusion*, moderni ples, a imali smo i *breakdance*. Tu je još i Dokolica kao program za slobodno vrijeme mladih na kojima se mogao igrati D&D, a ove ćemo godine vjerojatno krenuti s večerima društvenih igara. Imamo i FIFA turnir koji nam uskoro kreće, a putopisna predavanja s Patricijom također su posječena.

Na putopisnim predavanjima možete dobiti informacije o tome kako putovati s minimalnim budžetom, kako pronaći hotel, avionske karte... Radionicu kreativnog pisanja vodi Lidija Deduš te kroz razgovor o književnim, filmskim i glazbenim utjecajima pojedinci mogu poboljšati svoj stil pisanja. Moramo spomenuti i MP4 program koji je namijenjen mladim lokalnim glazbenicima. Glazbenici i bendovi koji su se prijavili i odabrani su za sudjelovanje na MP4 programu, dobili su prostor za sviranje u ljetnom programu za mlade Hladoveena, ali i mogućnost snimanja profesionalnog *sessiona*. Prošle su godine na Kvartu nastupali Bore Balboa, Bunati, Svemirko, Dram, DJ-ica Lady Shaka iz Velike Britanije i drugi, a ove će se godine svi spomenuti festivali ponovno održati!





Neki sneak peek za ovogodišnji Kvart?

To više nije tolika tajna jer su već neki varaždinski mediji objavili listu izvođača. Mogu vam reći da to nije konačna lista jer je nismo nikad ni potvrdili, ali Kukuš sigurno dolazi. Za ostale ćete izvođače morati još malo pričekati.

Ispričajte nam još malo o QP4 programu. Na koje ste prepreke naišli?

Zasad nismo imali nekih neugodnih iskustava. No tijekom promocije P4, pa tako i QP4 programa, u srednjim školama većina ih se na spomen QP4 počela smijati ili čuditi otkud sad takav program, bilo je i nekih loših komentara, ali mislim da je to više do neznanja. Isto tako, u svakom je razredu postojala manja grupica ljudi koja je sa zanimanjem slušala o QP4, ne nužno jer pripadaju LGBTQ+ populaciji, već možda jer imaju nekog bliskog tko pripada toj skupini. U početku je na QP4 došlo 7-8 osoba, a mislim da ih je u jednom trenutku bilo i 17, što je odlično za ovako malu sredinu. Na nacionalnoj i europskoj razini dobivamo veliku potporu, a za iduće nam je razdoblje plan pružiti i psihološku pomoć, zdravstveno savjetovanje i općenito unaprijediti program.

Koliko je Varaždin kao cjelina otvoren urbanim programima gdje pojedinci imaju priliku raditi na sebi?

Mislim da je Varaždinu to jako, jako potrebno. Sjećam se prvih godina i prvih mjeseci kad smo organizirali prvi koncert i mislila sam kako nitko neće doći, no nikad nije bilo nikakvih problema jer ljudi redovito dolaze. Nikad nismo imali totalni fail da nitko nije došao. Prihvaćamo sve kritike i prijedloge. Dapače, rado primamo kritike i pokušavamo se korigirati i popraviti neke stvari. Dobar glas daleko se čuje.

Kako je pandemija utjecala na vas? S kojim ste se poteškoćama susreli?

P4 je službeno počeo s radom malo prije prvog velikog lockdowna te smo razmišljali kako zadržati postojeću, ali i proširiti svoju publiku. Pokrenuli smo Facebook i Instagram kampanju koja je trajala 30 dana te smo svaki dan objavljivali preporuke knjiga, filmova, serija, albuma i slično, postavljali smo razne ankete pomoću kojih smo htjeli saznati kako se pratitelji nose s trenutnom situacijom, pa smo bili i svojevrsna psihološka podrška. Publika je u to vrijeme vrlo brzo narasla te se brojka koja nas je pratila na društvenim mrežama jednostavno fizički „preselila“ na programe koje smo uživo mogli organizirati ljeti. Na neki smo način profitirali, no logistički je jako teško organizirati neki event uživo. Treba osigurati brojne dozvole i potvrde s različitih strana, osigurati da epidemiološki i sigurnosno gledano bude sve u redu.

Koliko ste otvoreni za suradnje i s kim trenutno surađujete?

Uvijek smo otvoreni za suradnju. Trenutno surađujemo s Uredom Europskog parlamenta u Hrvatskoj, Zakladom Zamah, GONG-om, Kućom ljudskih prava, Romskom organizacijom Hrvatske, Izvan fokusa, Illumniscate (Nizozemska), Hajde (Francuska), Legebitra (Slovenija), TDM2000 (Italija), Graffiti na Gradele, Velvet Festivalom, član smo mreže Eurodesk i Mreže mladih Hrvatske (Udruga mladih V.U.K.). Na lokalnoj razini dobro surađujemo sa svim udrugama iz P4 (Vanima, nuSynergetic, Kuća kreativnih inovacija, Gllugl, Trash, Kalibar, Mop), Sveučilištem Sjever i mnogim pojedincima s dobrim idejama. :)

Kakvi su vam planovi za budućnost?

Nadam se da će publika s vremenom još narasti, a vjerojatno nam ni postojeći prostor neće biti dovoljan (već nam je sad unutarnji prostor tijesan). Jako rastemo i to organski. Planiramo još više suradnji i programa u P4, još profesionalniji pristup. Nadam se da će i podrška lokalne zajednice ostati ovako velika te da će mlađa ekipa prepoznati naš trud i rad.

Poruka za studente.

Sve je moguće. Drži se svog plana, radi i umrežavaj se. Bude to ok ;)



ZVUKOVI DJETINJSTVA

PIŠE

Gabrijela Korpar

FOTO

Magdalena Đud

DIZAJN

Magdalena Đud

Nakon što smo se u jednom od prethodnih brojeva pozabavili mirisima našeg djetinjstva, vrijeme je da se prisjetimo i zvukova koji su ga obilježili.

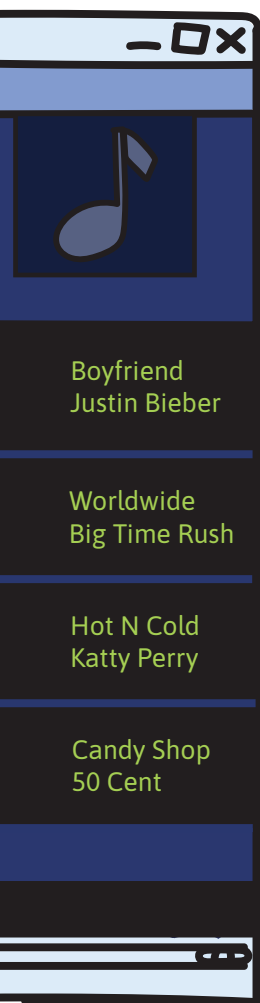
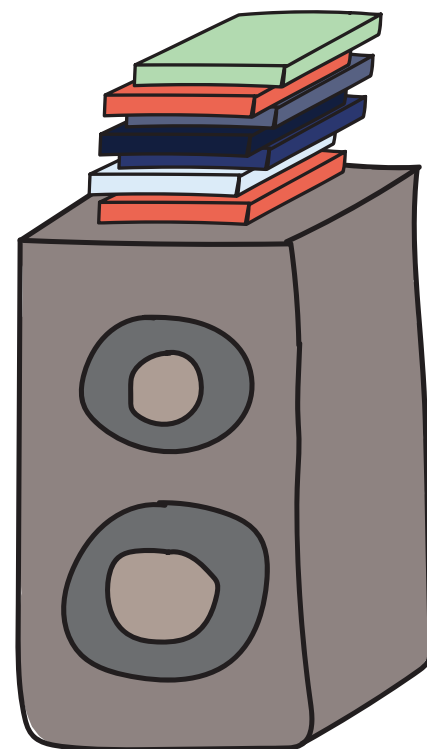
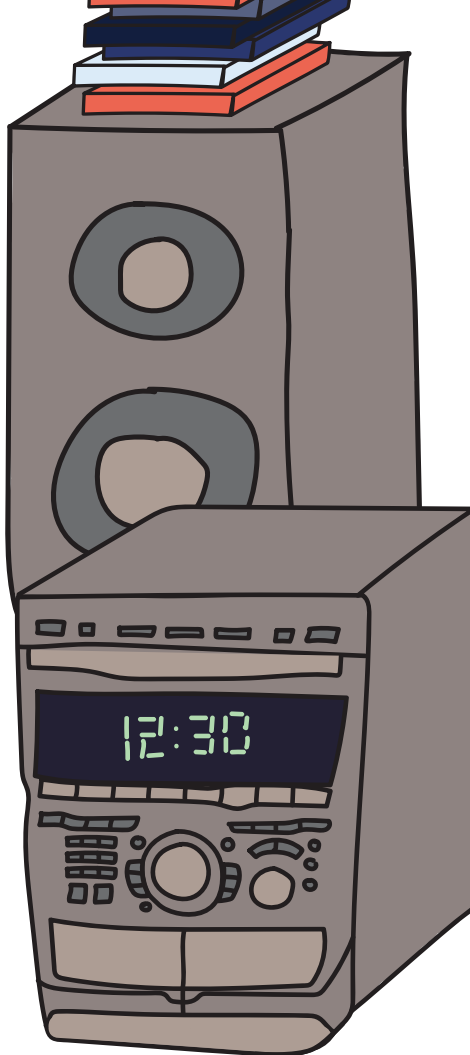


Koje su to pjesme i koji su to izvođači koji će nas uvijek, barem na trenutak, vratiti u one dane kada smo bili mala bezbrižna djeca? U moru današnjih podijeljenih mišljenja i ukusa u glazbi koja nas zabavlja tijekom svakoga dana nitko nije zaboravio pjesme koje su obilježile djetinjstvo svakoga od nas. To je nešto što nam je svima zajedničko.

Svi znamo da nijedna savršena rođendanska proslava u osnovnoj školi nije mogla proći bez određenih hrvatskih hitova. Hitovi poput *Prava ljubav* Lane Jurčević i Luke Nižetića, *Volim osmijeh tvoj* Toše Proeskog i Antonije Šole, *Bižuterija* Jelene Rozge i još mnogi drugi koji su u to vrijeme bili aktualni. Autorici je još uvijek u sjećanju kakva je to ludnica bila kada je Severina izbacila pjesmu *Italiana* – bio je to jedan ogroman ljetni hit na koji su svi smišljali neke svoje plesove i koreografije. No mislim da nas nijedna pjesma ne bi toliko „raspametila“ kao Tajčina *Moj mali je opasan*. To je ipak bila nezaobilazna stavka svakog ludog osnovnoškolskog partija.



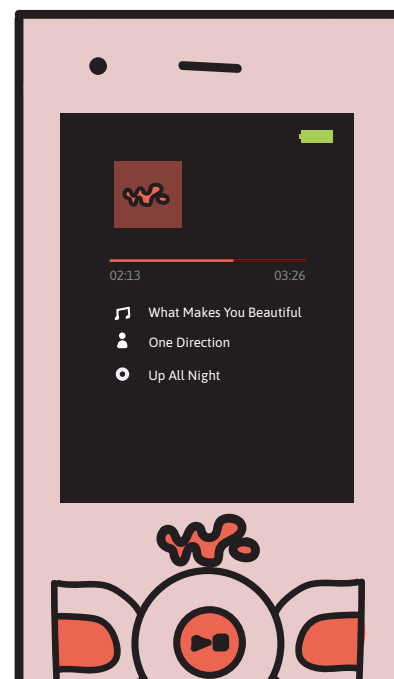
Uz sve te „naše“ hitove, bilo je i onih koje smo nazivali „stranima“ te uz koje se nismo ništa manje ni drugačije zabavljali nego uz one gore navedene. Naravno, njih bismo čak i pomalo smiješno pjevali jer, kao prvo, nismo razumjeli njihovo značenje, a drugo, znanje engleskog nam je svima bilo u minusu. Unatoč tome, svi smo u to vrijeme bili ljudi za *Hot N Cold* Katy Perry, *Poker face* Lady Gage, *Price tag* Jessie J itd. Tu bi se još našli i izvođači poput: The Script (*Hall of Fame*), Maroon 5 (*One More Night*), OneRepublic (*Counting Stars*), P!nk (*Just Give Me A Reason*), Rihanna (*Diamonds*), Justin Timberlake (*Mirrors*), Gotye (*Somebody That I Used To Know*) i Carly Rae Jepsen (*Call Me Maybe*).



Sve su to bile pjesme na koje bismo se zabavljali, no najveća sramota je kada odrasteš i pustiš si neku od tih pjesama i shvatiš da si zapravo cijelo svoje djetinjstvo pjevao bez razumijevanja. Tu za primjer možemo uzeti pjesmu *Candy Shop* 50 Centa. Da, pomalo sramotno...

No ne smijemo zaboraviti ni famozne podjele i „neprijateljstva“ među obožavateljima određenih glazbenih grupa kao što su bile One Direction, čiji su se obožavatelji nazivali „Directionerima“ i Big Time Rush, čiji su obožavatelji bili „Rusher“i. Bila su to luda vremena kad je svaka djevojčica imala neku svoju simpatiju u tim grupama, pa se glasalo tko je od njih bolji, ljepši i tko ima najsavršeniji glas. Hitovi One Directiona kojih se autorica i danas rado sjeti su *What Makes You Beautiful*, *One Thing*, *Live While We're Young* i *Best Song Ever*, a Big Time Rusha (koji je slušala u tajnosti jer je bila „vjerni Directioner“) *Worldwide* i *City Is Ours*. A što je s onima koji se nisu opredijelili ni za to da budu „Directioner“ niti „Rusher“? Oni su većinom bili „Belieber“i. Da, Justin Bieber njihova je srca osvojio svojim pjesmama koje su većinom bile ljubavne tematike, a neke od njih su *Baby*, *Boyfriend*, *Never Let You Go* i *Love Me*. „Stari“ Justin Bieber zaista je bio romantik.

U nadi da vas je barem na trenutak vratila u te bezbrižne dane kad nam je najveći problem bio voli li nas Ivan iz 5.B razreda, autorica vam toplo preporučuje da poslušate neki od ovih hitova i prisjetite ih se, možda zaplešete i osmislite neku novu ludu koreografiju.



INMUSIC: ŠTO POSLUŠATI

PIŠE

Juraj Belajec

FOTO

Freepik

DIZAJN

Andreas Leja

Godine 2022. vraća se INmusic festival s velikim brojem bendova u ponudi, mnogi od kojih su vrijedni pažnje i vremena. Koji su to sve izvođači?



Deftones je alternativni metal bend iz kalifornijskog grada Sacramento u SAD-u. Uspješno se etablirao kao jedan od najutjecajnijih metal bendova tijekom popularnosti metal glazbe kasnih devedesetih i ranih dvijetisućitih godina svojim izrazito popularnim albumima *White Pony* i *Around The Fur*. Iako svira već 30 godina, uspješno hvata pažnju publike diljem svijeta svojim upečatljivim metal zvukom i neuobičajenim vokalima. Tako je prošle godine nastavio svoju uspješnu karijeru albumom *Ohms*.

Ako metal nije za vas, osiguran je velik izbor bendova. Zato dolazi The Killers svojim ikoničnim *indie rock* zvukom kako bi zadovoljio bubnjiće ljubitelja *indie* glazbe.

Ovo je još jedan američki bend, ali on dolazi iz metropole Las Vegas gdje je osnovan 2001. godine. Većini slušatelja poznat je po albumu *Hot Fuss* na kojem se nalaze njegove najpoznatije pjesme – *Somebody Told Me* i *Mr. Brightside*, pjesma koja je bendu osigurala mjesto u emo kulturi i na vrhu glazbenih ljestvica. Ali on i dalje nastavlja razvaljivati svojim novim albumom, *Pressure Machine*, koji je izašao ove godine i ugodno iznenadio mnoge slušatelje.

Također, na INmusic festival vraća se Nick Cave And The Bad Seeds. Nakon što su 2019. godine zaljuljali



Zagreb svojom izvanrednom izvedbom, odlučili su se vratiti kako bi ponovili to ludo iskustvo. Naime, ovi jedinstveni *post-punk* i *goth rock* momci sviraju već skoro 40 godina i svojim gotičarskim zvukom očaravaju publiku diljem svijeta. Osim što imaju podeblju diskografiju od čak 17 albuma iza sebe, također imaju puno suradnji s drugim glazbenicima kao što su The Cramps i Einstürzende Neubauten te čak pojave u nekoliko filmova, od kojih





je vjerojatno najpoznatija uloga u filmu *Wings Of Desire* režisera Wima Wendersa. Od svog tog velikog CV-a također se isplati poslušati njihov zadnji album, *Ghosteen*, u kojem Nick Cave iznosi svoje osjećaje oko tragedije u kojoj je smrtno stradao njegov sin.

Idles (stilizirano IDLES) je *punk* bend iz grada Bristol u Ujedinjenom Kraljevstvu koji je uzdrmao *punk* scenu kad je 2018. godine izbacio svoj drugi album, *Joy As An Act Of Resistance*, i osigurao svoje mjesto kao jedan od kulturnih bendova na *punk* sceni. To je uspio postići svojom jedinstvenom mješavinom *post-punk* ritma s energijom *post-hardcorea* uz upečatljivi vokal koji se posebno ističe svojim tonom i zanimljivom bojom. Ali to Idlesu nije jedini dobar album, baš naprotiv, zasad je izbacio četiri albuma kojima nastavlja iznenađivati svojom domišljatosti i kreativnošću.

post-punk bendova koji su se pojavili u zadnjih pet godina. Svojim albumima, *Dogrel* i *A Hero's Death*, donijeli su veliko osvježanje na irsku, ali i na svjetsku *punk* scenu.



Ove će godine biti puno *punk* senzacija, specifično *post-punk* senzacija jer sljedeći je bend Fontaines D.C. Ovi dečki dolaze iz Dublina kako bi nam predstavili irski *punk* zvuk na velikoj pozornici. Iako se nisu etablirali kao IDLES, i dalje su jedan od svježijih i zanimljivijih

Nastavljajući dalje s *post-punk* glazbenicima, pojavljuje se White Lies, londonska skupina koja sa sobom donosi svježije zvukove britanske *indie rock* i *punk* scene kako bi nagradili hrvatsku publiku svojim jedinstvenim zvukom. Nakon što je 2009. godine izbacio svoj prvi album, *To Lose My Life*, bend se uspješno probio na vrh britanske alternativne top ljestvice i u srca mnogih slušatelja. Skupina je trend nastavila svojom fantastičnom izvedbom 2019. godine u zagrebačkoj Tvornici kulture povodom svojeg novog albuma – *FIVE*. Svojim zvukom odali su priznanje bendovima kao što su Interpol i Franz Ferdinand.

Osim nabrojanih bendova, bit će još mnogo zanimljivih glazbenika na ovogodišnjem INmusic festivalu i stvarno ih se isplati poslušati!



PREPORUKE ZA KONZUMACIJU

ČUDNI GLAZBENICI I ŽANROVI

PIŠE

Juraj Belajec

FOTO

Web

DIZAJN

Tea Jelavić

Glazbeni svijet jako je velik i pun raznih glazbenika koji svojim djelima izlaze iz tipičnih okvira te imaju svoje interpretacije i perspektive svijeta glazbe.

Najbolji primjer glazbenika s takvom perspektivom je Lucas Abela, bolje znan kao Justice Yeldham. Kao većina *noise* i *danger music* glazbenika, ima razne nekonvencionalne metode izražavanja svoje umjetnosti. Njegova glazba velikim je dijelom performans i performativna umjetnost budući da tijekom izvedbe koristi instrument kućne izrade koji se sastoji od efekt pedala, piezoelektričnih ili kontaktnih mikrofona i komadom odlomljenog stakla. Naime, svira tako što komad stakla spoji na kontaktne mikrofone i potom puše i viče u staklo kako bi mikrofoni osjetili vibracije te ih pretvorili u zvuk koji zatim prolazi kroz efekt pedale

stvarajući buku. Osim što puše i viče u staklo, također ga liže, grize i razbija. Tijekom izvedbi Yeldham često dobije lakše ozljede usni, obraza, jezika i čeljusti. Snimke njegovih izvedbi dostupne su na *YouTubeu* i stvarno su zanimljive za pogledati.

Duma je duo iz Kenije koji svojim agresivnim i autsajderskim pristupom žanrovima, kao što je *grindcore*, stvara posebno iskustvo koje vrši napad na sva osjetila. Samoprovani *cybergrind* bend njihov je vrlo dobar opis radi kombinacije žanrova: *industrial*, *grindcore* i *trap rap*. Njihov prvi album Duma dobio je puno pohvala od stranica za glazbene kritike kao što je *Pitchfork*.

Synthwave je žanr koji je izrazito brzo preuzeo internet te se uvukao u *gaming* i *meme* kulturu, no jedan od većih glazbenika tog žanra otišao je u drugačijem smjeru. Taj glazbenik je GosT, projekt koji je krenuo kao oda *synthpopu* i elektronskoj pop glazbi osamdesetih te estetici 8-bitne grafike. Doduše, 2018. godine odlučio je skrenuti na put k metal glazbi miješanjem *synthwave* elemenata s raznim ekstremnim metal žanrovima kao što su *black metal*, *death metal* i *grindcore* uz povremeno dodavanje efekata iz *old school slasher* hororaca. Album koji je nastao kao skup svih tih ideja dobio je ime *Possessor* te je ostavio *synthwave* publiku podijeljenom, ali je s vremenom postao cijenjen kao klasik žanra.



Prateći temu *meme* kulture dolazi nam žanr *vaporwave* koji je svima postao poznat nakon što je pjesma *リサフランク420 / 現代のコンピュー* izvođača *Macintosh Plus* poharala internet. Međutim, veliki broj ljudi asocira *vaporwave* sa takvim zvukom kad je *vaporwave* prvo nastao kao umjetnički pokret koji multimedijски parodira konzumerizam. Zato je to zapravo jako raznovrstan žanr što se tiče glazbenog aspekta jer on nikada nije niti bio definiran. Tu dolazimo do glazbenika *Infinity Frequencies* i njegovog albuma *Between Two Worlds* koji klasičnoj glazbi pristupa principom *vaporwavea* kako bi stvorio hipnotičke i disonantne skladbe koje zvuče kao da se pokušavaju probiti u našu stvarnost kroz nekakvu pukotinu u vremenu i prostoru. U zadnje vrijeme njegovu se glazbu počelo opisivati kao *Liminal Music* jer zvukom jako odgovara internetskom trendu *Liminal Spaces* koji prikazuje mjesta koja izgledaju jako poznato, kao da se nalaze u nekome duboko zakopanome sjećanju kojega se ne smijemo sjetiti.

Scott Walker iz poznatog američkog benda šezdesetih, *The Walker Brothers*, se u svojim kasnim godinama jako udaljio od pop zvuka kako bi istraživao vode avangardne glazbe te se odlučio na suradnju sa bendom *Sunn O)))* kako bi napravili album *Soused*. Ta je kolaboracija rodila čudnu mješavinu *drone* glazbe sa zvukovima industrijskih alata i Scottovog pop pjevanja koje zidom buke traži da mu se posveti sva pažnja koju imamo na raspolaganju.

Glazba je, osim oruđa koje ljudi koriste kako bi se opustili i zabavili, također i oruđe glazbenika kojim se izražava i stavlja sebe u djelo te ona nema granica. Ranije navedeni glazbenici to uistinu pokazuju.



PREPORUKE ZA KONZUMACIJU

DON DIABLO

PIŠE
Ivan Boščić

FOTO
Don Diablo

DIZAJN
Ivan Boščić

Tko za ovog producenta još nije čuo, propušta mnogo toga. Ulazeći u njegov svijet, slušatelj se neće susresti samo s glazbom, već s umjetnošću.

Moderni pristup kreiranju, mnogobrojni hitovi house music scene te posvećenost stvaranju pjesama tematski nalik sci-fiju poneke su od karakteristika koje krasi Dona Diabla.

Don Diablo, pravog imena *Don Pepijn Schipper*, nizozemski je vizionar, DJ i producent elektroničke glazbe rođen 1980. godine. Jedan je od pionira *future house* podžanra te se znatno ističe svojim unikatnim djelima. Iako je krenuo davne 1995., njegove produkcije tek su nedavno počele okretati glave kako unutar same industrije tako i među ljubiteljima elektroničke plesne glazbe diljem svijeta.

Kao što svaki pubertetlija promišlja što bi htio biti u životu, tako je i Don Diablo s 15 godina htio postati vrhunski kinematograf.



HEXAGON

Kako je po prvi put dobio posao kreirati glazbu za razne filmove, tako se u njemu stvarala sve veća privrženost i ljubav prema skladanju simfonija.

Postao je neosporan fenomen koji u prosjeku ima više od 10 milijuna mjesečnih slušatelja na *Spotifyu*, što ga ubacuje u listu 400 najpopularnijih glazbenika na svijetu. Visoko šesto mjesto na DJ Magu te prvo mjesto kao najslušaniji producent 2018. godine dokaz su koliko njegova glazba utječe na današnje društvo.

S karijerom punom uspona i padova nije čudo što je tijekom niza godina uspješno stvarao svoj digitalni svijet i imidž. Umjetnik je u pravom smislu riječi. Može se reći da Donova kreativna vizija nema granica. Pravi je ovisnik o sintesajzerima, ali odbija biti zaokupljen samo jednom stazom svoje slavne karijere. I da, ovaj se čovjek ne bavi samo glazbom.



Nedavnim ulaskom u kripto-svijet postao je poznat po stvaranju kripto-umjetničkih djela (NFT-jeva) koja premošćuju jaz između fizičkog i digitalnog svijeta. Jedinstvenim stilom odijevanja te suradnjom sa *Star Warsom* urezao je svoje ime u svijet mode HEXAGON linijom odjeće vlastitog dizajna. Ovo je ujedno i ime njegove izdavačke kuće. Autor je poluautobiografske znanstveno-fantastične serije stripova i pokretač inicijative *Stream to Regreen* izvođenjem pjesme „*Too Much to Ask*“ (s Tyom Dollom Šignom) te su ga Ujedinjeni narodi pozvali za lansiranje projekta.

Da ne zaboravimo najvažniji dio, kompozitor je pjesama za koje se slušatelj može zapitati: „Na koji princip Don Diablo uopće radi tako vrhunske pjesme?“ Zsigurno možemo reći da je Don Diablo na samom vrhuncu karijere. Iskoristivši vrijeme *lockdowna* i zatvaranja svih festivala i klubova, u rujnu 2021. izdao je treći album *FOREVER* s čak 29 pjesama razvijenih unazad tri godine teškog rada počevši odmah nakon izdavanja drugog albuma u veljači 2018. zvanog *FUTURE*.

FOREVER album simbolizira rad ljubavi za perfekcionističkog Nizozemca obilježavajući njegovu vječnost, razvijajući zvuk i sposobnost pristupa novim žanrovima. Neke su od najpopularnijih pjesama s albuma „*Bad*“, „*Kill Me Better*“ i „*Stay Awake*“.

FUTURE je, s druge strane, bila točka prekretnica između stvaranja klupskih, „moćnih“ hitova i ulaska u neku „mirniju“ fazu. Kombinacijom je nastao jedan od najvećih klupskih hitova, „*Momentum*“ te lagane pjesme poput „*Believe*“ (s Anselom Elgortom).

Navedena dva albuma odlično su polazište za nekoga tko nije već počeo slušati Diabla, ali neće promašiti ni ako bi išao opcijom da posluša *Past.Present.Future* kompilacijski album sačinjen od njegovih najupečatljivijih pjesama i kolaboracija poput „*On My Mind*“, „*Cutting Shapes*“, „*Chemicals*“ (s Tiëstom) i mnogih drugih.



Što se tiče remikseva, vrlo je tražen među drugim producentima zbog jedinstvenog pristupa izmjenjivanja pjesama. Slavni umjetnici poput Due Lipe, Eda Sheerana, Coldplaya, Kyga, Davida Guette i brojnih drugih upisali su Dona na listu da napravi svoju verziju njihovih hitova, svih sadržanih u dva *Reconstructions* kompilacijska albuma.



Kao šećer na kraju, tu je suradnja s talentiranim pjevačem Denzelom Chainom. Dvojica glazbenika zajedno produciraju komade nadahnute elementima 80-tih i 90-tih godina pod imenom *Camp Kubrick*.

Teško je sav njegov trud i rad svesti u nekoliko ulomaka, ali neka ostatak ostane na slušateljima koji se žele još dublje upustiti u glazbu Dona Diabla, što svakako preporučujem.



PREPORUKE ZA KONZUMACIJU

GENSHIN IMPACT

PIŠE

Klara Lupoglavac

FOTO

Genshin impact

DIZAJN

Antonio Ošap

Na prvi pogled *Genshin Impact* može izgledati kao još jedna anime videoigra otvorenog svijeta, ali ova ima puno zanimljivih stvari koje je čine posebnom.

Genshin Impact besplatan je avanturistički RPG otvorenog svijeta u anime stilu koji je objavio razvojni studio miHoYo. miHoYO su 2012. godine osnovala tri studenta diplomskog studija Sveučilišta Jiao Tong u Šangaju koja su dijelila strast prema tehnologiji i ACG kulturi (anime, stripovi i videoigre). Ova videoigra izdana je rujnu 2020. godine za Microsoft Windows, Playstation 4, Android i iOS te za Playstation 5 u travnju 2021. godine. Krajem 2020. godine osvojila je niz nagrada uključujući „Igru godine“ od Applea i Googlea.

Genshin Impact je 2020. godine osvojio industriju videoigara privukavši veliku bazu igrača i zaradivši gotovo 400 milijuna dolara prihoda u prva dva mjeseca na tržištu. To je više od Pokemon GOa, koji je u istom razdoblju ostvario 238 milijuna dolara prihoda. U prvoj godini zaradili su oko 2 milijarde dolara samo od mobilne verzije aplikacije te su u prvoj polovici 2021. godine zaradili više od svojih konkurenata besplatnih videoigara uključujući one o Marvelovom svemiru i Dragon Ball Z.

Sama videoigra osmišljena je tako da imate tim od četiri lika koja se bore uz vas i koje možete otključati. To su likovi koje susrećete kroz priču i svi se bore različitim sposobnostima, opremom i oružjem. U borbi možete koristiti napade iz daljine, bliske napade i elementarne napade protiv raznih neprijatelja diljem otvorenog svijeta i tamnica. Različiti likovi imaju različite elemente koje možete kombinirati kako biste dobili drugačije ishode, npr. kombiniranjem vode i leda možete zamrznuti neprijatelja na mjestu, a elementi koji postoje su vatra, zemlja, priroda, led, munja, vjetar i voda.



Tijekom videoigre sakupljate razne resurse s kojima možete izraditi opremu koja vam pomaže u ispunjavanju zadatka te kupiti razne stvari kao što su hrana, razni materijali za izradu, oružje, opremu i ostalo. Možete iskoristiti virtualnu valutu u videoigri ili pravi novac na pakete likova, plijen ili opremu koju dobijete nasumično s različitim stupnjevima rijetkosti. Ako imate sreće, možda ćete na prvom pokušaju dobiti određenog lika ili će vam trebati stotine sati i novca da ga dobijete. Za plaćanje pravim novcem koristi se sustav mikrotransakcija, koji je uobičajen u besplatnim videoigrama.



Genshin Impact možete igrati s još tri prijatelja, što čini tim od četiri igrača, ali da biste prvo mogli igrati s prijateljima, morate doći do ranka 16. Zajedno možete istraživati veliki otvoreni svijet, rješavati određene zadatke i sudjelovati u raznim tamnicama. Dosta područja sadrži moćna stvorenja koja je lakše poraziti s prijateljima, što ima svoja ograničenja jer dok igrate zajedno, ne možete sudjelovati u priči, ne možete otvarati škrinje i sakupljati kolekcionarske predmete.



Vjerojatno ste već upoznati s načinom rada takozvanih borbenih propusnica (*battle pass*) budući da ih većina videoigara ovih dana ima. To je sustav koji vam dodjeljuje nagradu za svaku razinu koju otključate bilo da se radi o kozmetici za likove, oružju ili nekom drugom komadu opreme. Borbene propusnice otključavaju se tek na ranku 20 tako da ćete morati malo igrati prije nego što ih možete kupiti i iskoristiti. Nagrade možete sakupiti samo tijekom sezone, a kad sezona završi, vaš se rank poništava, a osvojene nagrade vam ostaju. U *Genshin Impactu* postoje dvije vrste borbenih propusnica: jedan je *Sojourner*, koji je besplatan i daje vam nagrade svaku desetu razinu, a drugi, *Gnostic Hymn*, košta 10 dolara, ali su i bolje nagrade te dobijete cijeli sadržaj *Sojourner* borbene propusnice. Svatko bi trebao dati šansu ovoj predivnoj videoigri prepunoj magije i neistražene zemlje.



PREPORUKE ZA KONZUMACIJU

CAFFE BAR EXIT I BARD

PIŠE

Duje Divić i Ana Horvat

FOTO

Tomislav Milec

DIZAJN

Antonio Ošap

Ako ste u potrazi za mjestom u kojemu se možete opustiti s ekipom ili ne želite slušati *online* predavanje u svojoj sobi, ovo je članak za vas.

EXIT

Vjerujemo da ste za kafić Exit već čuli, a ako niste, studirate li uopće u Varaždinu? Exit se nalazi na samo nekoliko minuta od zgrade FOI 1 te predstavlja jedno od onih mjesta koja opisuju riječ studiranje. Na samom ulazu u objekt primijetit ćete ljubazno osoblje koje će vas ugostiti, a nemojte se začuditi ako vidite neke svoje kolege s faksa.



Prostor je skladno uređen, poštuju se epidemiološke mjere te se zasigurno možete osjećati ugodno i sigurno. Ako vas zanima kakva se glazba pušta u ovom objektu, možemo vam reći da su većinom u pitanju strani hitovi, što starijeg, što novijeg datuma, a nije rijetkost da čujete i pokoji domaći *evergreen*. Još jedna od prednosti ovog kafića činjenica je da odgovara svakom studentskom džepu te vjerujte da nećete bankrotirati kročite li u njega.





Oba kafića karakteriziraju ljubazno i otvoreno osoblje koje će vam sigurno izaći ususret i pobrinuti se da se osjećate kao kod kuće. Svaki se gost ovdje tretira jednako, no ako postanete stalni gost, možete očekivati i pokoju besplatnu kavu. Novonastala situacija sve nas je poljuljala, pa tako i ova dva kafića, no stvari se polako vraćaju u normalu. U oba se kafića redovito organizira gledanje utakmica, tematske večeri, pub kvizovi i ostale slične aktivnosti. Vrijeme je da zapratite profile ovih kafića na društvenim mrežama te okušate svoju sreću u nagradnim igrama koje često organiziraju. Okupite ekipu i provedite svoje vrijeme u ugodnom ambijentu Exita i Barda!

BARD

Vrijeme je da vam predstavimo još jedno mjesto u gradu koje možete posjetiti u slobodno vrijeme. Bard ćete pronaći u blizini varaždinske tržnice i premda vam je ovaj kafić od prije možda poznat kao mjesto noćnog okupljanja, danas je on puno više od toga. Kafić se nalazi u prostranom podrumu, nešto nalik na knjižnicu Fakulteta, a uvjerali smo se kako je i natkrivena terasa kafića veliki plus. I ovdje tijekom dana možete očekivati stranu glazbu u pozadini, a noć je rezervirana za zabavu uz lokalne bendove ili DJ-eve. Primijetili smo zanimljivu rasvjetu u objektu, a zvučna infrastruktura nešto je najbolje što smo čuli u Varaždinu. Osoblje Barda također se prilagodilo novonastaloj situaciji i čine sve kako bi se gosti osjećali sigurno i ugodno. Bard je odlično mjesto ako želite odraditi neki posao za koji vam je potrebna jedino internetska veza te vam je dosta boravka unutar četiri zida vlastite sobe.



PATIKE U RUPI VOL. 4

PIŠE

Pat i Mat

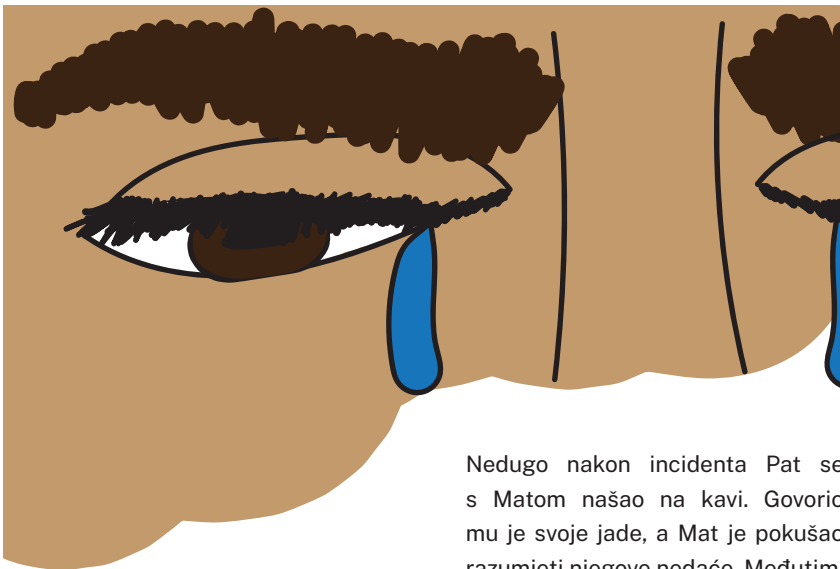
FOTO

Magdalena Đud

DIZAJN

Magdalena Đud

Nakon sramotnog događaja u sjajnom dućanu avanture Pata i patika se nastavljaju, ovaj put u drugačijem tonu.



Pat, prilijepljen prsima za pod te zasipan pogledima sa svih strana dućana, demoralizirano podiže pogled te se malo po malo oporavlja od svih trauma koje je zadobio zbog svojeg ponašanja. Razne mu misli kolaju glavom. Ne razumije zašto. Ne razumije što. Ne razumije ništa. Što li je skrivio karmičkim bogovima?

Nedugo nakon incidenta Pat se s Matom našao na kavi. Govorio mu je svoje jade, a Mat je pokušao razumjeti njegove nedaće. Međutim, Mat unatoč svem svojem trudu nije uspio razumjeti Patova djela. Razumio je što, ali nije mogao stati na njegovu stranu. Toliko mu je dobar prijatelj da mu nije htio dati lažnu utjehu. Prekorio ga je u srži.

Prema priči koju je Pat ispričao Mat je došao do zaključka da Pat nije baš bio korektan prema svojim patikama. Pravo prijateljski, mrtvo hladno mu je prenio kako je bio loš prema patikama i da bi bilo sasvim u redu da nadoknadi svoje ponašanje prema njima.

Pata su te riječi presjekle u prsima. Duša mu je plakala, ali svoju nježnu stranu nije htio pokazati pred Matom. Ubrzo nakon što su završili s kavom Mat je svoju tugu išao utopiti u šoping. Nije šoppingholičar. Kupio je postolarsku opremu. Čim je došao doma, sjeo je za radni stol i posjeo patike.

Na svu sreću svijet iz očiju patika nije onakav kakav je iz očiju ljudi. Dolazak na operacijski stol i samu operaciju dočekale su s dobrodošlicom. Obuzelo ih je veselje kad su osjetile krckanje alata za popravljanje postola. Džon se poslušno podvijao, a dretva je glatko prolazila kroz svaki dio patika.



Dok je operirao patike, razne su misli kolale Patovom glavom. Kontemplirao je o svojim djelima. Isprva nije shvaćao što je Mat mislio kad ga je špotao na kavi, ali mu se odjednom sve počelo ukazivati. Shvatio je zašto su se patike počele odljepljivati. Shvatio je kako bi se on osjećao da ga je netko htio tako jeftino zamijeniti. Shvatio je da patike nisu krive što ih je nosao po kiši. Shvatio je.

Osjetio je bubrenje u grlu. Težina mu je ispunila srce. Suzna se žlijezda aktivirala i potopila je oko. Niz obraz spustila se kap koja je za sobom ostavila trag vode i soli. Zaplakao je nad stolom. Ponovno je nakvasio patike, ali ovaj put je posve svjestan toga da je sam kriv za to što su patike mokre. Ostavio je konac po strani, sklopio je dlanove, podbočio laktove o stol te spustio glavu među ruke. Sekunde su prolazile. Minute su prolazile. Pat je nepomično sjedio za stolom.

Patikama je bilo u potpunosti jasno što se događa. Njihov je gospodar promijenio svoju ćud. Unatoč tome što ih je oprao nalet suza, osjetile su nalet topline u svojoj nutрини. Nalet topline olakšao je prolazak dretve kroz patike. Nije ih boljelo, opustile su se i dretva je glatko klizila kroz sve njihove rupe. Ispunili su ih osjećaji kakve nikad do sada nisu osjetile. Ispunila ih je ljubav.

Po završetku operacije Pat ih je prigrlio k sebi, detaljno ih očistio, izglancao i pružio im njegu kakvu su zaslužile kroz sve godine do sada. Njegova stopala više nikada nisu bila hladna. One su mu pružale udoban korak. Jedno pitanje ostaje u zraku. Kako i hoće li patike oprostiti incident iz dućana Patu unatoč tome što se pokajao i pokušao ispraviti svoje zlodjelo?



