

Spis treści

Wprowadzenie	11
Cytaty	13
Akcje Apple	13
Analiza problemu	13
Aplikacje pornograficzne na Androida	14
Błędna definicja wartości	14
Błędy	15
Brak innowacji Microsoftu	15
Branding	16
Być albo nie być	16
Być najlepszym	17
Całościowe kształtowanie doświadczenia użytkownika	17
Cele	17
Ciężka praca	17
Ciężka praca i upływające lata	18
Coś więcej niż rekrutacja	18
Credo	19
Curriculum Vitae (CV) Jobsa	19
Czytniki e-booków	20
David kontra Goliat	20
DNA firmy Apple	20
Doskonałość	21
Doświadczenie użytkownika	21
Duma z produktu	22
Dusza nowej maszyny	22
Dziedzictwo Jobsa w Apple	22
Dziedzictwo Maca	22
Fascynacja	23
Filozofia firmy	23
Gotowy zestaw	23
IBM	24
iCEO	24
Innowacje	24
Innowacje PARC	26
Innowacje produktowe	26
Inspiracja	26
Integracja	27

Integracja produktu	27
Interfejs graficzny PARC	29
iPad i nieunikniona zmiana	29
iPad jako inspiracja dla iPhone'a	30
iPhone	30
iPod Nano	30
iPod Touch	31
Istnienie firmy Apple	31
Istota firmy Apple: pracownicy	31
iTunes	32
Jakość	32
Kampania reklamowa „Think Different”	33
Klasa nawet pod presją	34
Komplikacje życiowe	34
Komputer dla zwykłego człowieka	34
Komputery	35
Komputery jako narzędzia	35
Koncentracja	35
Koncentracja na produkcie	35
Konkurencja	36
Konsumpcjonizm	37
Kradzież internetowa a motywacja	37
Kreatywność a technologia	38
Lojalność klientów	39
Lokalizacja nieruchomości	39
Ludzie wytwórni Pixar	39
Mac Cube	40
Marketing	40
Mądrość	41
Mikrospojrzenie na świat właściwe dla Microsoftu	41
Motywacja	41
Motywacja pracownika	42
Motywowanie pracowników	42
Myślenie pasywne a myślenie aktywne	43
Myślenie przyszłościowe	43
Myślenie zaściankowe	43
Netbooki	44
Nie można spocząć na laurach	44
Niebezpieczeństwo stagnacji	44
Niepokój związany z premierą iPada	44
Niespodziewany cios	45

Nieuzasadniona krytyka	45
Niewykorzystane możliwości	46
Nowe produkty	46
O oddziaływaniu w odezwie do pracowników Apple	47
Opcje na akcje	48
Oprogramowanie	48
Partnerstwo	50
Pasja	50
Pecet jako cyfrowy pępek świata	51
Percepcja	52
Pieniądze	52
Pixar	52
Podejmowanie decyzji	53
Potencjał pracownika	53
Powtórny sukces	54
Pozostawianie przeszłości za sobą	54
Praca zespołowa	54
Problemy z Flashem	55
Proces	55
Produkty	56
Projekt	56
Projekt produktu	57
Projekt produktu konsumenckiego	57
Prostota	58
Przetrwanie	59
Przykuwanie uwagi	60
Roczne wynagrodzenie Jobsa w wysokości 1 dolara	60
Różnica – istota sprawy	60
Ryzyko porażki	60
Sequele animowanych filmów Disneya	61
Skargi klientów	61
Slogan promujący pierwszą generację iPodów	62
Słuszna decyzja	62
Spadek udziału w rynku	63
Spekulacje dotyczące stanu zdrowia	63
Stosunek do technologii	64
Strategia	64
Straty finansowe	64
Sukces	65
Śmiałe deklaracje	65
Śmierć	65

Świetne pomysły	66
Świetny produkt	66
Świetny projekt produktu	67
Tajemnica	67
Terminy	68
Toy Story 2	68
Tworzenie nowych narzędzi	68
Tworzenie produktów	69
Udział w zyskach, żadnych zaliczek	69
Upadek	70
Uzdolnienia w różnych dyscyplinach	70
Walka o sprawę	70
Wartości	71
Wgniecenie we wszechświecie	71
Wiarygodność	72
Wizerunek produktu	72
Wizja	72
Wizje produktów	72
Wkład	73
Wnikliwość	73
Wprowadzenie na rynek Maca	74
Wrogie przejęcia	74
Wspólna wizja	75
Wszechobecność Maców	75
Wszechstronne wykształcenie	75
Wytrwałość	76
Wyznaczanie priorytetów	76
Zagmatwane linie produktów	77
Zapamiętywanie	77
Zbieżność	77
Zdrowie a nieobecność w pracy	77
Zen	78
Znaczenie fabuły	78
Znaczenie pracy zespołowej	79
Znaczenie różnorodności doświadczeń życiowych	79
Zwalnianie pracowników	79
Ważne wydarzenia	81
Rezygnacja Steve'a Jobsa ze stanowiska dyrektora	
 generalnego Apple	101
Bibliografia	103
O redaktorze	127