

- 15 Einführung: Steve Jobs
und „die Sache mit der Vision“**
- 21 Zitate**
- 22 Aktienanteile**
- 22 Annäherung**
- 23 Anwendererfahrung**
- 23 Apple-Aktien**
- 24 Apples DNA**
- 24 Apples Existenz**
- 25 Apples Seele: die Mitarbeiter**
- 25 Aufmerksamkeit erregen**
- 26 Auswirkungen, in einer Rede
vor Apple-Mitarbeitern**
- 26 Begeisterung**
- 27 Beharrlichkeit**
- 27 Beitrag**
- 28 Bleibender Eindruck**
- 28 Breit gefächerte Bildung**
- 29 Computer**
- 29 Computer als Werkzeuge**
- 29 Computer für alle**
- 30 Credo**
- 30 Das iPad und unvermeidliche Veränderungen**
- 31 Das Vermächtnis des Macs**

- 31** David gegen Goliath
- 32** Der Beste sein
- 32** Der Hauptunterschied
- 32** Der PC als digitale Drehscheibe
- 33** Der Stellenwert der Technologie
- 34** Design
- 35** Design für Verbraucherprodukte
- 36** Die Allgegenwart des Macs
- 36** Die Bedeutung umfassender Lebenserfahrung
- 37** Die Einführung des Macs
- 37** Die Gefahr des Stillstands
- 38** Die Innovationen von PARC
- 38** Die Lage von Immobilien
- 39** Die Leute bei Pixar
- 39** Die Notwendigkeit von Teamwork
- 40** Die Seele der neuen Maschine
- 40** Die volle Anwendererfahrung
- 40** Dinge richtig machen
- 41** Disneys Zeichentrickfilm-Fortsetzungen
- 41** E-Book-Reader
- 42** Einblick
- 43** Einfachheit
- 46** Ein Problem durchdenken
- 47** Entscheidungsfindung
- 47** Erfolg

- 48** Erfolge wiederholen
- 48** Erinnerung
- 49** Erschaffen neuer Werkzeuge
- 49** Etwas erzwingen
- 50** Exzellenz
- 50** Falsche Werte
- 51** Fehlende Innovation bei Microsoft
- 52** Fehler
- 52** Feindliche Übernahme
- 53** Flash-Crash
- 54** Fokus
- 54** Fokus auf das Produkt
- 55** Fristen
- 56** Geld
- 56** Gemeinsame Vision
- 57** Gesamtprodukt
- 59** Gesamtwerk
- 59** Geschichte
- 60** Geteilter Gewinn, keine Vorschüsse
- 60** Gewagte Ankündigungen
- 61** Gift verspritzen
- 62** Großartige Produkte
- 63** Großartiges Produktdesign
- 63** Große Ideen
- 64** Hart arbeiten und älter werden

64	Harte Arbeit
65	IBM
66	iCEO
66	Innovation
68	Inspiration
69	Interdisziplinäre Fähigkeiten
70	Internetdiebstahl und Motivation
71	iPad inspiriert iPhone
72	iPhone
72	iPod nano
73	iPod touch
74	iTunes
74	Jobs' 1-Dollar-Jahreslohn
75	Jobs' Lebenslauf
75	Jobs' Vermächtnis für Apple
76	Kirchturmdenken
76	Kompliziertes Leben
77	Konsumdenken
78	Kreativität und Technologie
79	Kundenbeschwerden
80	Kundenloyalität
81	Leidenschaft
82	Mac Cube
83	Markenpolitik
83	Marketing

- 84** Mehr als Personalsuche
- 85** Microsofts Mikrosicht
- 86** Mitarbeiter entlassen
- 86** Mitarbeitermotivation
- 88** Mitarbeiterpotenzial
- 88** Motivation
- 89** Mut zum Risiko
- 90** Netbooks
- 90** Neue Produkte
- 91** Nicht auf den Lorbeeren ausruhen
- 91** Niedergang
- 92** PARCs grafische Benutzeroberfläche
- 93** Partnerschaft
- 93** Passives und aktives Denken
- 94** Pixar
- 95** Porno-Apps auf Android
- 95** Prioritäten setzen
- 96** Produktanziehungskraft
- 96** Produktdesign
- 96** Produkte
- 97** Produktentwicklung
- 97** Produktfantasie
- 98** Produktgeheimnis
- 98** Produktinnovation
- 98** Produktstolz

99	Qualität
100	Sein oder nicht sein
100	Slogan: iPod Erste Generation
101	Software
103	Sorgen vor dem iPad-Debüt
104	Strategie
104	Teamwork
105	Tiefschlag
106	Tod
107	Toy Story 2
107	Überleben
108	Unternehmensfokus
108	Urlaub für die Gesundheit
109	Verfahren
109	Vergangenheit loslassen
109	Verlässlichkeit
110	Verlust von Geld
110	Verlust von Marktanteilen
111	Vermutungen über den Gesundheitszustand
112	Verpackung
112	Verpasste Gelegenheiten
113	Verwirrende Produktlinien
113	Vision
114	Vorwärts gerichtetes Denken
114	Wahrnehmung

115	Weisheit
115	Werbekampagne „Think Different“
116	Werte
117	Wettbewerb
118	Würde unter Druck
118	Zen
119	Ziele
121	Meilensteine
145	Das Ende einer Ära: Steve Jobs' Rücktrittserklärung als CEO von Apple
149	Quellen
187	Über den Herausgeber