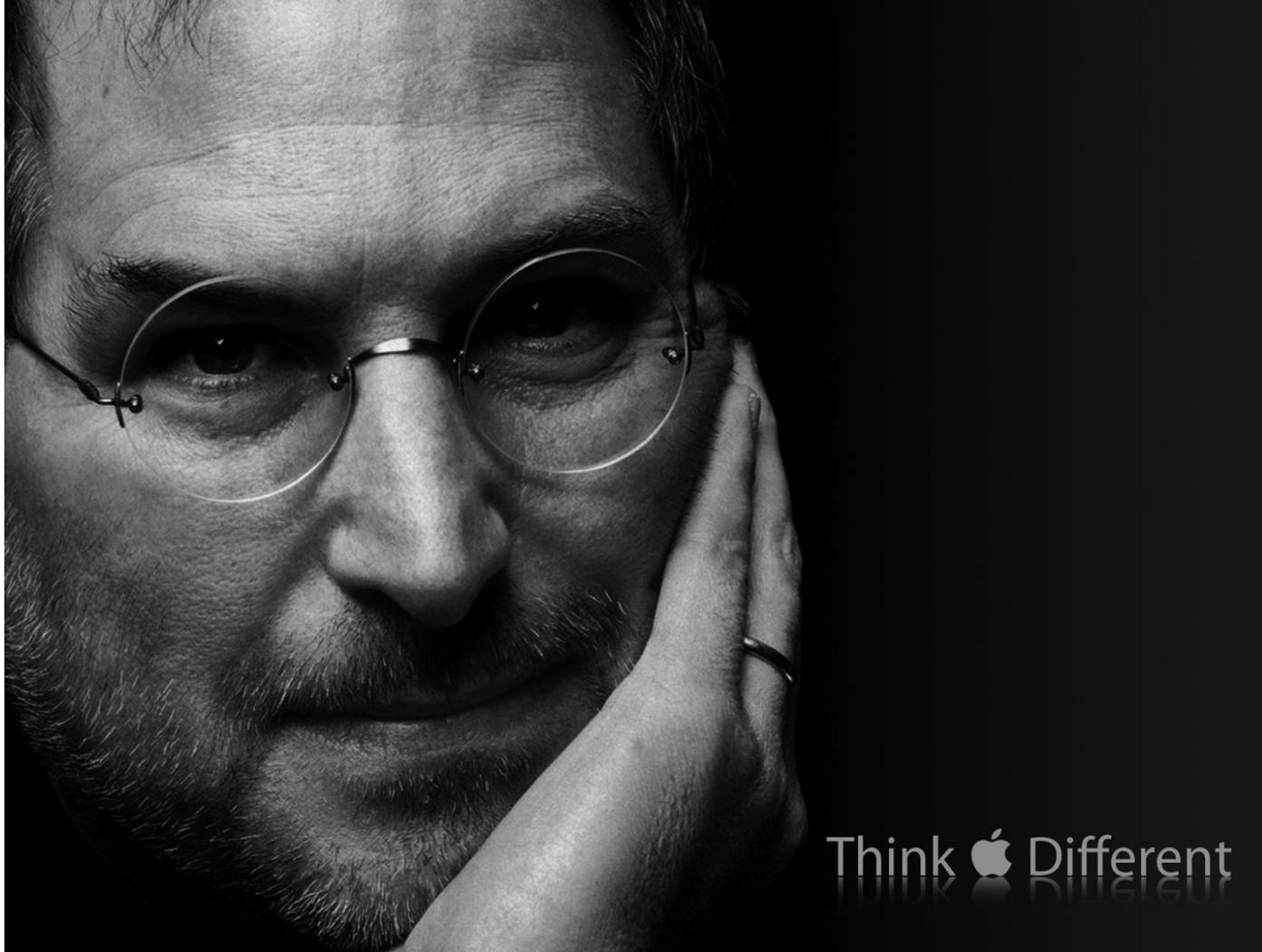


Iphone

Il 10 gennaio 2007 a San Francisco, nell'impero Mac, Steve Jobs ha portato il mondo in un cellulare chiamato iPhone, quando al tempo aveva già raggiunto un magnifico successo nel campo dei lettori musicali attraverso l'Ipod

Anche alla conferenza ha annunciato che la Apple Computer Inc. avrebbe rimosso la parola Computer dal nome della compagnia, lasciando soltanto il nome Apple. L'azienda si è velocemente trasformata da una compagnia IT ad un fornitore elettronico per i consumatori.



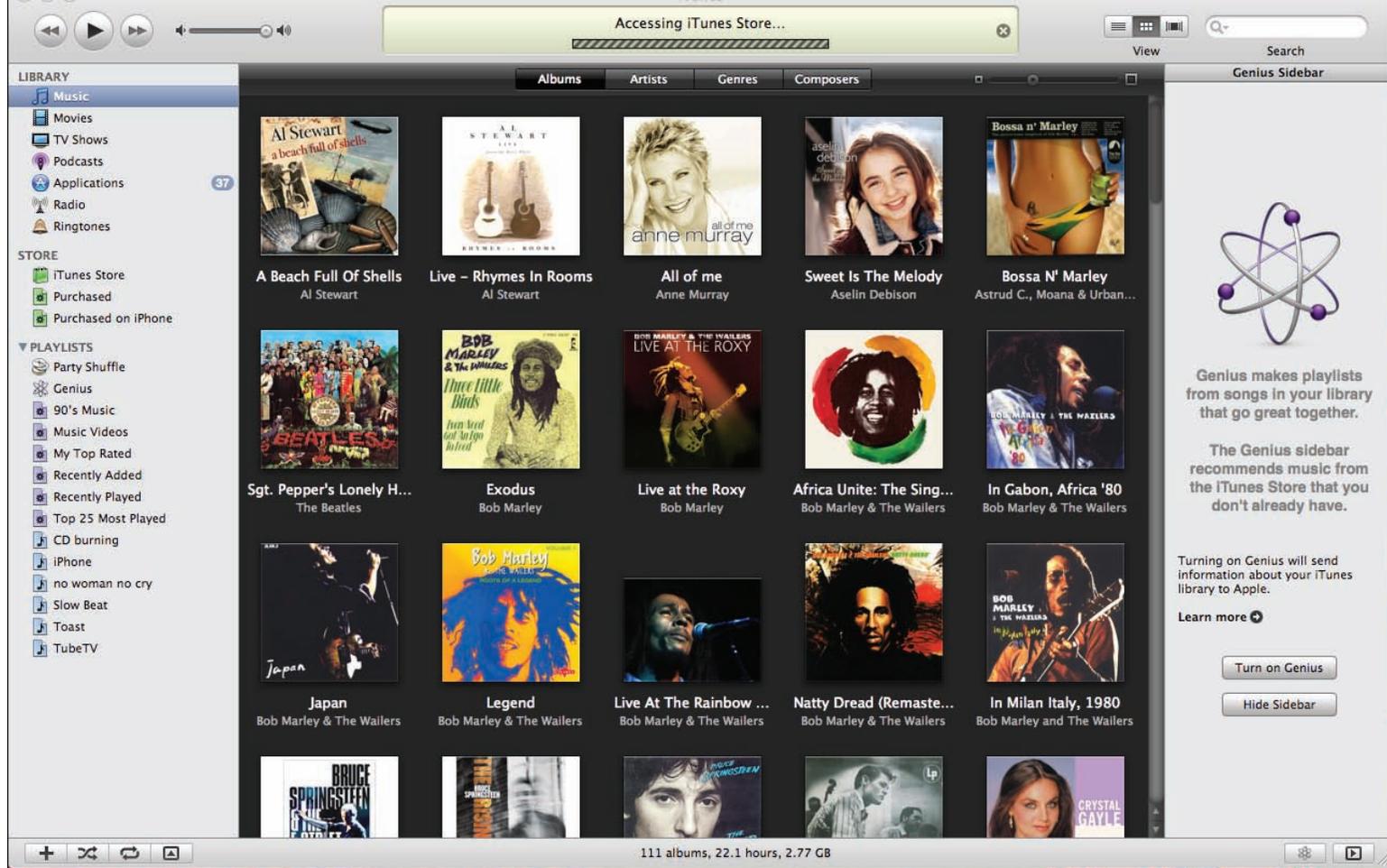
Think  Different



Il software che fa l'hardware



Attraverso iTunes, jobs ha creato una catena produttiva che connette la tradizionale industria musicale con i prodotti come l'iPhone e l'Ipod.



Cosa fa veramente Steve Jobs?

Steve Jobs è uno dei rari casi di produttore focalizzato sulla desiderabilità di un prodotto. Nelle battaglie a colpi di mercato e tecnologia la desiderabilità è una delle armi che vince sempre. Quindi il suo ruolo non è quello di designer, bensì di fautore capo del design.

Ciò significa che:

- rende evidente il fatto che i prodotti devono essere meravigliosi tanto da esserne follemente gelosi
- recluta un top design team, e lo protegge dagli obiettivi della concorrenza.
- è disposto a spendere denaro e migliorare i processi tecnologici per ottenere prodotti altamente desiderabili.
- Convince gli analisti finanziari, gli esperti dell'industria, etc. che il product design è molto importante

La parte più divertente è che: Ogni compagnia lo può fare.

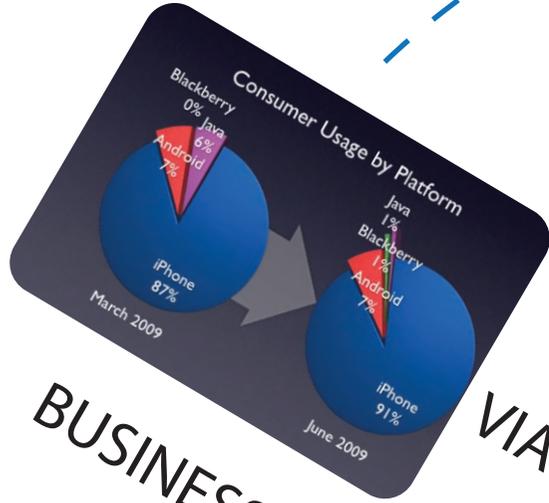


L'iPhone ha sorpassato il BlackBerry nel mercato globale, ha raggiunto un grandioso successo e adesso la Apple fa uscire l'ipad, un nuovo prodotto mai apparso da solo, nel primo mese ha guadagnato 300 milioni.

Intanto nel mercato degli smart phone, l'iPhone è stato anche il motore del cambiamento di Google; la strategia di Google, infatti, è basata sulla teoria che è il 'software a creare l'hardware', teoria proposta da Apple in primis.

Chi guiderà il futuro mercato degli smart phones?





BUSINESS

VIABILITY

FEASIBILITY

TECHNOLOGY



DESIRABILITY



HUMAN

