

Spis treści

<b>WPROWADZENIE</b>	<b>6</b>
WIDOK Z ZAMKU TOUFFOU	
<b>1 CODETTA</b>	<b>8</b>
<b>2 REWOLUCJA CYFROWA</b>	<b>12</b>
<b>3 SZYBKI MARSZ NAPRZÓD</b>	<b>20</b>
<b>4 EKOSYSTEM CYFROWY</b>	<b>30</b>
<b>5 BYĆ ALBO NIE BYĆ MILENIALEM</b>	<b>46</b>
<b>6 MARKA PONOWOCZESNA</b>	<b>54</b>
<b>7 TREŚĆ RZĄDZI, ALE... CO TO ZNACZY?</b>	<b>72</b>
<b>8 KREATYWNÓŚĆ W EPOCE CYFROWEJ</b>	<b>98</b>
„DAJCIE MI ZŁOTO”	98
SZTUKA CZY NAUKA?	101
WSZECHOBECNA KREATYWNÓŚĆ	107
<b>9 DANE. WALUTA EPOKI CYFROWEJ</b>	<b>120</b>
<b>10 „TYLKO POŁĄCZ”</b>	<b>132</b>
<b>11 TECHNIKA TWÓRCZA - CZUŁY PUNKT</b>	<b>150</b>
<b>12 TRZY POLA BITWY</b>	<b>164</b>
POWRÓT SPOŁECZNOŚCI DO MEDIÓW SPOŁECZNOŚCIOWYCH	164
RADOŚĆ Z MOBILNOŚCI	174
CIĄGŁOŚĆ HANDLU	180
<b>13 PRZEKSZTAŁCENIA CYFROWE</b>	<b>192</b>
POLITYKA CYFROWA	192
RZĄD CYFROWY	197
TURYSTYKA CYFROWA	200
SPOŁECZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ CYFROWA	204

<b>14 PIĘCIU GIGANTÓW REKLAMY W EPOCE CYFROWEJ</b>	<b>210</b>
BOB GREENBERG	210
AKIRA RAGAMI	216
MARTIN NISENHOLTZ	220
MATIAS PALM-JENSEN	224
CHUCK PORTER	228
<b>15 BOLI MNIE MÓZG</b>	<b>236</b>
<b>16 NOWA POSTAĆ ŚWIATA</b>	<b>248</b>
<b>17 KULTURA, ODWAGA, KLIENCI IKASTANIETY</b>	<b>266</b>
<b>18 EPILOG</b>	<b>272</b>
<b>PRZYPISY</b>	<b>274</b>
<b>INDEKS</b>	<b>278</b>
<b>PODZIĘKOWANIA</b>	<b>286</b>
<b>ŹRÓDŁA ILUSTRACJI</b>	<b>288</b>

oprac. BPK