

Spis treści

Wprowadzenie.....	9
Inga Bąk Sukces w sporcie na przykładzie reprezentacji polskich piłkarzy i siatkarki w latach 2016 – 2018.....	11
Jakub Czyżycki Sytuacja finansowa globalnego rynku zakładów bukmacherskich po wprowadzeniu wideoweryfikacji (VAR) w ligach piłkarskich	85
Karol Gajdziński Ocena tendencji treści programów informacyjnych.....	121
Tomasz Jedynak Kierunki rozwoju streamingu gier komputerowych w Polsce na wybranych przykładach.....	153
Marianna Konarzewska Crowdsourcing w sektorze kultury. Mądrość tłumów jako narzędzie do budowania bazy informacji o zabytkach	187
Katarzyna Kowalska Etyczna reklama w nieetycznym biznesie – prowadzenie społecznie odpowiedzialnego marketingu z branży tytoniowej	239
Magdalena Krzymowska Rola Kluczowych Wskaźników Efektywności (KPI) w planowaniu kampanii reklamowych online	279
Andrzej Lewkowicz Zastosowanie emocji we współczesnej reklamie na przykładzie reklam Allegro	319
Monika Makuch Internet w Chinach. Innowacyjna forma sieci.....	369
Małgorzata Sadowska Kreowanie sportu indywidualnego w mediach. Analiza przypadku Agnieszki Radwańskiej.....	409
Łukasz Wieliczko Mikropłatności jako źródło dochodu producentów gier komputerowych	451
Natalia Zadrożna Muzyka z gier komputerowych jako niezależny segment współczesnej branży rozrywkowej na przykładzie zespołu Heroes Orchestra	513