

Forskning och Utveckling: P&G

Från slutna lab...



... till öppen marknad

Marknadsföring: Nike

Från envägs reklam...



... till "community of users"

PR/Information: General Motors

Från formella kanaler...



... till blog och podcast

Knowledge management

Från top-down IT projekt...



... till interna Wikipedia och sociala nätverk

Personalutveckling: Nike

Från klassrummet...



... till webben och arbetsplatsen

Personalutveckling: Ericsson

Från klassrummet...



... till bilen och joggingspåret

Utbildningsportal: Jamba Juice

Från kurskataloger...



... till "peer-to-peer" portal
av podcasts och vods



Digitala infödingar

- Ägnar mer tid med TV spel (12.5 h/week) än TV (9.8 h/week)
- Spelbranschen i USA större än globala filmindustrin
- 66% av trendsettare har egen nätverkssida
- 68% anser "en person precis som du" har störst trovärdighet



©2007 Gronstedt Group, Inc

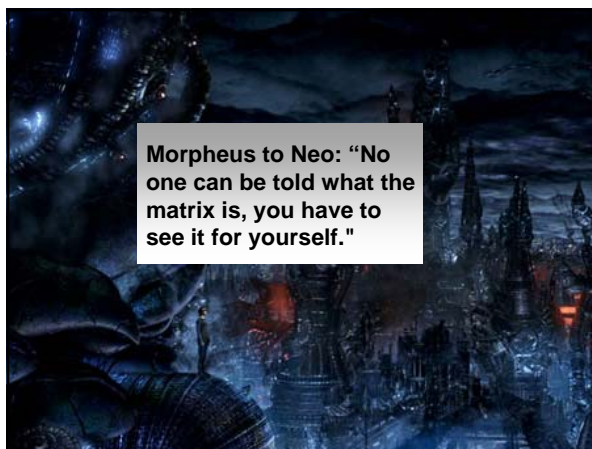


Framtidens
Internet är 3D



Second Life och
virtuella världar

- Gartner Group: 80% av aktiva Internetanvändare i virtuella världar 2011
- IBM investerar 100 miljoner kr i 25 SL öar
- Intel, Adidas, Toyota, GM, Electrolux, etc.
- 100tals universitet: Harvard, INSEAD
- Nio miljoner invånare, växer exponentiellt



Morpheus to Neo: "No one can be told what the matrix is, you have to see it for yourself."