



Mark Zuckerberg



Západočeská Univerzita V Plzni
Katedra Kybernetiky
Semestrální práce - HKUI

Vojtěch Vránek
1. semestr
22. ledna 2025

1 Životopis

1.1 Osobní Udaje

Mark Zuckerberg se narodil 14. května 1984 ve White Plains ve státě New York. Vyrůstal v městečku Dobbs Ferry jako syn psychiatricky Karen a zubaře Edwarda Zuckerberga. Již od raného věku projevoval zájem o počítače a programování. Jeho otec mu na počátku 90. let představil první počítač, na kterém se mladý Mark začal učit základy programování (Vogelstein, 2012).

V dětství vytvořil několik jednoduchých počítačových her a aplikací. Jedním z jeho prvních významných projektů byl komunikační software nazvaný "ZuckNet", který umožňoval rodinné zubní ordinaci interní komunikaci mezi jednotlivými počítači. Tento projekt již v té době ukazoval jeho talent a schopnost řešit problémy skrze technologie (Kirkpatrick, 2011).

Během studia na střední škole Phillips Exeter Academy v New Hampshiru se věnoval nejen informatice, ale i klasickým studiím, včetně latiny a starověké historie. Svou vášeň pro programování rozvíjel vytvářením softwarových projektů, například hudebního přehrávače Synapse, který využíval umělou inteligenci k předpovídání hudebních preferencí uživatele. Tento projekt zaujal velké technologické společnosti jako Microsoft a AOL, které Zuckerberga lákaly do svých řad, avšak on nabídky odmítl (Carlson, 2010).

V roce 2002 začal studovat na prestižní Harvardově univerzitě, kde studoval psychologii a informatiku. Během pobytu na Harvardu se Zuckerberg věnoval vývoji různých softwarových projektů, včetně programu CourseMatch, který pomáhal studentům vybírat předměty podle toho, co studovali jejich přátelé. Dalším projektem byl Facemash, webová aplikace, která porovnávala fotografie studentů a umožňovala uživatelům hodnotit jejich atraktivitu. Facemash se setkal s velkým zájmem studentů, ale také s kritikou kvůli obavám o soukromí, což vedlo k jeho rychlému uzavření (Mezrich, 2009).

V únoru 2004 spolu se svými spolužáky Dustinem Moskovitzem, Eduardem Saverinem a Chrisem Hughesem vytvořil sociální síť "TheFacebook", původně určenou pouze pro studenty Harvardu. Stránka si rychle získala popularitu a rozšířila se na další univerzity, což vedlo k jejímu přejmenování na "Facebook" a následnému masivnímu růstu. Zuckerberg se nakonec rozhodl opustit Harvard, aby se mohl plně věnovat rozvoji Facebooku (Kirkpatrick, 2011).

Jeho příběh ilustruje cestu od nadaného programátora k jednomu z nejvlivnějších technologických podnikatelů současnosti. Jeho schopnost inovace,

vytrvalost a vizionářský přístup k propojení lidí po celém světě přispěly k úspěchu Facebooku jako globální platformy (Vogelstein, 2012).

2 Facebook

2.1 Historie

Facebook byl spuštěn v roce 2004 Markem Zuckerbergem a jeho spolužáky z Harvardu Dustinem Moskovitzem, Eduardem Saverinem a Chrisem Hughesem. Původně byl znám jako "TheFacebook" a byl určen pouze pro studenty Harvardovy univerzity. Po jeho rychlém úspěchu se rozšířil na další univerzity a nakonec byl v roce 2006 zpřístupněn široké veřejnosti (Kirkpatrick, 2011).

Facebook se rychle stal dominantní sociální sítí a přitahoval miliony uživatelů po celém světě. Společnost se zaměřila na neustálé inovace, například zavedení funkce "To se mi líbí", sdílení fotografií a videí a personalizované reklamní služby, které se staly klíčovým zdrojem příjmů platformy (Mezrich, 2009).

V roce 2012 Facebook vstoupil na burzu NASDAQ, což bylo jedno z největších IPO v technologickém sektoru. Téhož roku společnost koupila Instagram a v roce 2014 následovala akvizice WhatsAppu a Oculus VR, čímž Facebook rozšířil své portfolio i do oblastí vizuální komunikace a virtuální reality (Carlson, 2010).

V roce 2021 se mateřská společnost Facebooku přejmenovala na Meta Platforms, což reflektovalo její zaměření na budování metaverza – virtuálního světa propojeného prostřednictvím umělé inteligence a rozšířené reality (Vogelstein, 2012).

2.2 Facebook a AI

Facebook hraje klíčovou roli v oblasti umělé inteligence (AI) a jejího využití v digitálním prostředí. Společnost začala intenzivně investovat do AI především v souvislosti s personalizací obsahu, detekcí škodlivého obsahu a automatizací procesů na své platformě. Použití algoritmů strojového učení umožnilo Facebooku analyzovat chování uživatelů a poskytovat personalizované příspěvky, reklamy a doporučení (Kirkpatrick, 2011).

Jedním z nejvýznamnějších AI projektů Facebooku je DeepFace, který byl představen jako jeden z nejpresnějších systémů pro rozpoznávání obličejů

na světě. Tento systém využívá hluboké neuronové sítě k identifikaci tváří na fotografiích s přesností srovnatelnou s lidským rozpoznáváním (Mezrich, 2009). AI se také stala klíčovým nástrojem v boji proti dezinformacím a škodlivému obsahu prostřednictvím automatizovaného moderování.

Facebook rovněž využívá AI ke zlepšení uživatelského zážitku na platformách jako Messenger a WhatsApp. Chatboti a automatizované systémy umožňují firmám poskytovat efektivní zákaznický servis a zlepšovat interakce se zákazníky (Carlson, 2010). Dalším významným přínosem AI je automatický překlad obsahu do různých jazyků, což napomáhá globální komunikaci mezi uživateli.

Po přejmenování společnosti na Meta Platforms v roce 2021 se AI stala klíčovým prvkem při budování metaverza. AI technologie jsou využívány k vytváření interaktivních virtuálních prostředí a vylepšování uživatelského zážitku prostřednictvím rozšířené a virtuální reality (Vogelstein, 2012).

3 Literatura

Carlson, N. (2010). The founding of Facebook: The accidental billionaires. Random House.

Kirkpatrick, D. (2011). The Facebook effect: The inside story of the company that is connecting the world. Simon and Schuster.

Mezrich, B. (2009). The accidental billionaires: The founding of Facebook. Doubleday.

Vogelstein, F. (2012). Facebook: The making of a great company. Harper Business.