

Paul Pangaro



Západočeská Univerzita V Plzni
Semestrální práce - HKUI

Petr Kuchař
9. ledna 2020.

1 Životopis

Paul Pangaro je technologický manažer, professor kybernetiky, podnikatel a umělec. Má vzácnou kombinaci technické hloubky, marketingového a obchodního ducha a vášně pro navrhování služeb a produktů, které slouží kognitivním a sociálním potřebám lidí. Ve svých přednáškách a spisech se Paul zaměřuje na kognitivní a sociální potřeby člověka. Paul je častým řečníkem na technických a marketigových fórech. Vždy hledá komerční aplikace pro své nápady a prototypy.

1.1 Vzdělání

Studoval informatiku a humanitní vědy na MIT, kde vytvořil oceněné počítačově generované filmy. Byl najat Nicolasem Negropontem na vymýšlení vizuálních uživatelských rozhraní a mediálních aplikací na MIT Media Lab. Aby se mohl věnovat teorii učení a výzkumu v interakci člověk-stroj, opustil Ph.D. program a přesídlil do Anglie aby získal Ph.D. v kybernetice a teorii konverzace na Brunel University.

1.2 Aplikace a založené firmy

V roce 1980 hledal praktické využití pro jeho výzkum. Založil společnost aby mohl aplikovat konverzační modelování na software způsobem, který rozšiřuje individuální učení a skupinovou spolupráci. Navrhl a nakódoval uživatelské rozhraní THOUGHTSTICKER, rozsáhlé školicí prostředí financované na základě smlouvy s britským ministerstvem námořnictví a americkou armádou. Systém transformoval hypertextový odkaz na vláknovou konverzaci založenou na individuální styl učení a historie interakcí. THOUGHTSTICKER byl předchůdcem jeho novějšího úsilí o personalizaci vyhledávání a procházení webu.

V devadesátých letech Paul rozšířil své dovednosti softwarového návrháře na schopnost strategického plánovače, prostřednictvím dlouhodobého vztahu s Du Pontem a prostřednictvím projektů s podniky, jako je Lotus Development Corp. V těchto zakázkách konstruoval modely tvorby hodnot v dodavatelském řetězci a navrhoval systémy pro podporu inovací v síťové ekonomice.

V roce 2015 byl přijat na pozici předsedy programu MFA Interaction Design na College for Creative Studies v Detroitu, kde byl pověřen definováním kurikula pro kariéru 21. století v oblasti designu, zvyšování kvality

a viditelnosti programu. V lednu roku 2019 se připojil k institutu interakce člověk-počítač na škole počítačových věd na Carnegie Mellon University.

Jeho poslední spoluzaložená firma je General Cybernetics, Inc., v New Yorku, která se věnuje novým způsobům čtení a psaní v digitálních médiích. Tato a další firmy, které spoluzakládal, byly zaměřeny na „konverzaci s obsahem“ pro online učení, rozhodování a vytváření znalostí. Také přispěl k založení firem na východním pobřeží a v Silicon Valley v roli technického ředitele, produktového vedoucího nebo technického manažera. V současné době je poradcem společnosti Xandra, Inc., designového konverzačního studia, které pracuje na průniku kreativity a technologie s konverzační umělou inteligencí.

Zdroje:

<https://www.pangaro.com/person/pangaro-biography.pdf>

<https://hcii.cmu.edu/people/paul-pangaro>