

ANEXA IV

DECLARAȚIE DE INTENȚIE

Subsemnatul BRANEA AMATEI EUGEN gradul universitar CONF.UNIV.DR.
în cadrul FACULTĂȚII DE FILM din U.N.A.T.C."I.L.Caragiale" București, depun prezentul
dosar de candidatură pentru a candida la funcția de :

DIRECTOR DEPARTAMENT ANIMAȚIE ȘI INTERACTIVITATE

Declar pe propria răspundere următoarele :

1. Nu am suferit o condamnare penală definitivă pentru săvârșirea cu intenție a unei infracțiuni pentru care nu a intervenit reabilitarea.
2. Nu mă aflu în conflict de interese, respectiv :
 - a. Soțul/soția sau rudele până la gradul al III- lea, inclusiv afini, nu sunt alese în structurile de conducere ale UNATC, pe posturi superioare sau inferioare ierarhic postului pentru care candidez;
 - b. Soțul/soția nu desfășoară activități didactice aferente aceleiași discipline sau unități didactice (curs) din planul de învățământ al unui program de studiu universitar gestionat de același departament;
 - c. Nu dețin funcție de conducere și/sau nu fac parte din organisme de conducere în alte universități;
 - d. Nu mă aflu în altă situație de conflict de interese prevăzută de legislația în vigoare. În situația în care conflictul de interese apare ulterior momentului validării rezultatului alegerilor, în termen de 15 zile de la apariția conflictului, mă oblig să renunț la funcția de conducere, anunțând în scris conducerea/ Senatul UNATC.

Incompatibilitatea este definită în Legea 199/2023 art.170 (5) și în Metodologia de alegeri art.12 :

Funcțiile din UNATC aflate într-o poziție directă de conducere, control, autoritate sau evaluare instituțională, se află în relație de incompatibilitate, și nu pot fi ocupate concomitent de către soți, afini și rude până la gradul al III-lea inclusiv, după cum urmează :

- a) președintele senatului cu rectorul, prorectorii, directorul consiliului pentru studiile universitare de doctorat, decanii, prodecanii, directorul general administrativ, membrii consiliului de administrație, directorii de departamente ;
- b) rectorul cu prorectorii, directorul consiliului pentru studiile universitare de doctorat, decanii, prodecanii, directorul general administrativ, membrii consiliului de administrație, directorii de departamente ;
- c) prorectorii și directorul consiliului pentru studiile universitare de doctorat cu decanii, prodecanii, directorul general administrativ, membrii consiliului de administrație, directorii de departamente ;
- d) directorul general administrativ cu decanii, prodecanii, directorul general administrativ, membrii consiliului de administrație, directorii de departamente ;
- e) decanul cu prodecanii, directorul general administrativ, membrii consiliului de administrație, directorii de departamente ;
- f) prodecanul cu directorii de departamente din cadrul facultății respective.

Situațiile de incompatibilitate se rezolvă în cel mult 10 zile. După acest termen, soluția va fi hotărâtă de Senat.

3. Nu mă aflu în una dintre situațiile de incompatibilitate prevăzute de legislația în vigoare.

Anexe: Program managerial
CV EuroPass
Cazier judiciar

Data : 10.10'23

Semnătura.....

ANEXA V

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTĂ TEATRALĂ ȘI CINEMATOGRAFICĂ „I.L.CARAGIALE”
BUCUREȘTI

FACULTATEA DE TEATRU / FILM

PROGRAM MANAGERIAL

de susținere a candidaturii pentru funcția de

Director al Departamentului

mandatul 2023-2028

CANDIDAT

Matei Branea

octombrie 2023

În Legea nr. 199 / 4 iulie 2023 a Învățământului Superior, departamentul este definit drept *unitatea academică funcțională care asigură producerea, transmiterea și valorificarea cunoașterii în unul sau mai multe domenii de specialitate.*

Atribuțiile directorului de departament sunt stabilite prin Legea Învățământului Superior: *Directorul de departament realizează managementul și conducerea operativă a departamentului. Directorul de departament răspunde pentru elaborarea și implementarea planurilor de învățământ, de statele de funcții, de managementul cercetării și al calității și sprijină conducerea instituției de învățământ superior în activitatea de management financiar al departamentului.*

Prezentul program managerial ține seama de situația prezentă a Departamentului Animație și Interactivitate și se bazează pe următoarele acte normative de referință:

- Legea nr. 199 / 4 iulie 2023 a Învățământului Superior;
- Carta UNATC;
- Regulamentul intern al UNATC;
- Metodologia privind procedurile de desemnare a structurilor colective și a funcțiilor de conducere din UNATC, mandatul 2023-2028.

Subsemnatul/a conf.univ.dr. Matei Eugen Branea candidat pentru funcția de Director al departamentului Animație și Interactivitate, îmi propun:

I. Misiunea didactică

1.1. Educație și formare (programe de studii)

Departamentul ANIMAȚIE ȘI INTERACTIVITATE (AI) este cel mai recent departament al Facultății de Film din UNATC, înființat în 2019 și reunește patru programe de studiu: Licență ANIMAȚIE, Master FILM DE ANIMAȚIE, Master INTERACTIVE TECHNOLOGIES FOR PERFORMING AND MEDIA ARTS și Master ART OF GAME DESIGN, ultimele două fiind masterate în limba engleză . Animația și mediile interactive sunt două din cele mai efervescente domenii de studiu și activitate artistică din acest secol aflat în plină schimbare de paradigmă. Calitatea de formatori în aceste domenii vine la pachet cu o responsabilitate ridicată în a pregăti noile valuri de gânditorii conceptuali și realizatorii de conținut ce vor produce și evolua pe scena artistică a viitorului, o scenă ce foarte probabil va arăta cu totul altfel decât ce cunoaștem acum.

Poate acum mai important ca niciodată, în contextul apariției tehnologiei AI (Artificial Intelligence) rolul studiului în domeniul artistic este de a lucra și înțelege acest nou teritoriu încă necartografiat, deopotrivă din punct de vedere creativ, estetic, intelectual dar și din punct de vedere etic. Ne aflăm în pragul unei noi "revoluții

industriale” în contextul căreia (și) rolul artistului educat este pus în discuție. Prin urmare este vital să interacționăm cu/în acest mediu nou care se prefigurează că va schimba radical societatea umană și implicit domeniul artelor. Aplicând ce cunoaștem din formarea artistică clasică este important să experimentăm în ideea găsirii noilor moduri de exprimare și a noilor coordonate estetice și etice ce vor corespunde practicilor artistice, fără a ne limita la domeniul creativ, în acest nou domeniu vast și greu de cuprins în acest moment de început.

Prima provocarea a departamentului AI a reprezentat-o încheierea primului ciclu de Licență ANIMAȚIE din 2020 după prima admitere din 2017 la care s-au adăugat apoi absolvențele din '21, '22 și '23. Astfel, după experiențele acumulate cu aceste 4 generații foarte diferite am avut în 2023 evaluarea programului de studiu de către ARACIS, evaluare care a scos în evidență deopotrivă reușitele (cum ar fi prima nominalizare a unui film studentesc de animație la prestigiosul festival Annecy din Franța - Alina Gheorghe, alumni animație 2022 cu filmul Degete de sticlă) dar și locurile în care programul de studiu are nevoie de îmbunătățiri (cum ar fi relația mai strânsă cu mediul de lucru din domeniul filmului de animație - consultări periodice, practică, etc). Ulterior acreditării urmează o perioadă importantă de recalibrare a programului lui în funcție de experiența acumulată. În momentul de față cifra școlarizare a crescut de la cele 9 locuri inițiale din perioada de autorizare la 15, semn că programul are acum mai mult spațiu de dezvoltare. Este o provocare nu doar didactică ci și administrativă atât la nivel de corp didactic cât și la nivel de dotări și spații.

Un punct central al preocupărilor pentru mandatul 2023-2028 este reprezentată îmbunătățirea Planului de Învățământ pentru licență pentru a realiza armonizarea cunoștințelor practice cu cele teoretice, coordonarea temelor de clasă / semestru, mai ales începând cu anul II de studiu, cu etapele de producție ale filmelor de diplomă. Axul central este consolidarea relației de mentorat cu studenții în vederea absolvenței dar mai ales a finalizării diplomei cu lucrarea scrisă și filmul de scurt metraj animat și corelarea tematică a celor două. În acest sens este nevoie să operationalizăm mai bine relația de lucru în echipele de studenți L1/M2 respectiv L2/L3 venind în sprijinul studenților cu unelte de evaluare a timpului de lucru și forme de organizare eficiente a echipelor. De asemenea ar fi necesar ca studenții de la licență să beneficieze de impunerea unor limitări de natură să le stimuleze creativitatea și, din nou, să îi sprijine în asumarea unor proiecte fezabile din punct de vedere al producției și al provocărilor de ordin tehnic și artistic pe care și le propun. În paralel, consider că este necesară introducerea de pași premergători lucrării scrise pentru a veni în sprijinul studenților în elaborarea lucrării de diplomă deja din acest an și nu abia în anul III.

Odată finalizat primul ciclu complet Licență Animație se impune și reformularea programului de Master Film de Animație unde studenții au ca provocare să facă filme de scurt metraj de o înaltă ținută conceptuală și artistică, competitive cu ale colegilor de generație din alte țări, să participe și să se afirme în festivaluri de profil în primul rând ca autori de cinema. Programul există de cca 20 de ani și a fost constant adaptat în funcție cerințele și pregătirea studenților care nu totdeauna aveau o pregătire în domeniu. Odată cu 2020, momentul absolvenței primei generații de licențiați în animație profilul studenților FA s-a modificat. Astfel un prim pas ar fi reformularea masteratului în limba engleză pentru a deschide programul către studenții internaționali și pentru a beneficia de

posibilitatea de a avea cursuri comune cu celelalte două masterate din departament dar și altele din facultatea de film cum ar fi New Media și nou înființatul master dedicat restaurării și arhivelor de film. Un obiectiv important este creșterea numărului de studenți care își susțin disertația și finalizarea filmelor de diplomă precum și a lucrării scrise în cadrul celor doi ani de studiu. În continuare este foarte importantă găsirea unei soluții stabile pentru componenta sonoră a filmelor de master. În prezent avem sprijinul colegilor de la departamentul MM care lucrează cu studenții noștri și am reușit cu ajutorul lor ca la diploma de master studenții de la sunet să poată opta pentru ca filmul de disertație să fi o animație. În paralel consider că este important să începem o colaborare cu studenții de la conservator de la compoziție și interpretare. tot la capitolul colaborări consider că atât programul de master cât și cel de licență ar beneficia mult din inițierea unei colaborări cu studenții programelor de studiu de la Facultatea de Film, în special cu colegii de la Montaj-Sunet, Imagine și Scenaristică, iar de la Facultatea de Teatru cu colegii de la Teatru de Păpuși și Marionete și colegii de la Scenografie, în funcție de proiectele de an. Un nou tip de colaborare este acum posibil cu studenții de la Masteratul de Game Design și ITPMA, unde studenții noștri vor putea să experimenteze cu mediile interactive și specificul acestora, evident, o nouă provocare.

Rezultate deosebite și o dezvoltare pe măsură au avut în ultimii patru anii programele de studiu asociate cu ramura interactivitate a departamentului.

Programul ITPMA reușește să atragă studenți interesați de lucrul în zona artistică interdisciplinară și generează an de an proiecte de anvergură internațională cu o dovedesc cel puțin participările anuale la Fette des lumiere în Lyon Franța sau reputabilul festival din Linz, Ars Electronica. Consider că programul este poate cea mai interesantă interfață unde artele cinematografice se întâlnesc cu cele teatrale și artele frumoase lucru care rezultă într-un dialog armonios cu rezultate spectaculoase. Strategii consider că unul dintre pilonii centrali necesari îmbogățirii programului îl constituie atragerea de studenți internaționali și deopotrivă din țară, în special din zona artelor frumoase și performative în paralele cu consolidarea înțelegerii și stăpânirii programării creative. De asemenea este important ca acest program să devină o interfață de comunicare cu facultatea de teatru, loc aflat în continuare căutări de îmbogățire a modurilor creative de exprimare performativă. În afara expunerii în cadrul unor evenimente dedicate creativității este necesar ca studenții să beneficieze de colaborări interuniversitare cu alte programe similare din și din afara EU. Tot aici este poate și locul unde lucrul cu AI-ul poate fi liber experimentat și analizat din punct de vedere al cercetării artistic-științifice pe coordonatele menționate în paragraful de început al capitolului.

Programul AGD, este după cel de licență animație cel mai căutat program (cel puțin) din departament. În mod constant numărul de candidați al admitere este în creștere la fel și numărul de participări la evenimente naționale și internaționale, care la rândul lor sunt în creștere. Este masterul cel mai conectat la industri prin colaborările pe care le avem cu acest mediu foarte activ, care a reușit și cu colaborarea echipei didactice de la AGD introducerea de noi meserii specifice în COR. Se impune pregătirea unui program de licență în Game Design, realitatea fiind că, la fel ca și an cazul filmului de animație, sunt necesari minim trei ani de studiu și ideal, cu tot cu master, cinci pentru a putea discuta de performanță în acest domeniu vast. Când zicem design de joc nu ne referim

strict la jocurile pe calculator sau smart box-uri ci și la jocurile tip board game sau jocurile de cărți. Studenții noștri învață și se specializează în a construi concepte de jocuri și experiențe prin joc ca formă de a poveștii. Filozofia jocului și mecanismele complexe ale acestuia necesită timp pentru înțelegere și aprofundare. Programul de licență ar beneficia și de colaborarea cu cel de animație și masterul AGD ar beneficia direct de aportul colegilor mai mici ridicând astfel nivel producțiilor din cadrul masteratului.

1.2. Resurse umane

Departamentul este în creștere și sunt în mod evident necesare resurse noi atât pe plan didactic. Este necesară o creștere a numărului de lectori deopotrivă cu menținerea și consolidarea aportului unor cadre didactice asociate. Departamentul are în momentul de față 19 posturi din care sunt ocupate 7 cu perspectiva crește echipa în viitorul apropiat cu încă 6 cadre didactice titulare. Consider că este vital să consolidăm toate programele de studiu cu echipe complete pe toate treptele didactice. În afară de atragerea studenților către zona academică este necesar să avem cadre didactice proprii abilitate care să poată face parte din școala doctorală pentru a putea venii în sprijinul atât al viitorilor doctoranzi cât mai ales a sprijinii universitatea în consolidarea direcțiilor animație și interactivitate în zona de cercetare. În același timp este esențial să consolidăm relația cu cadre didactice externe și cu specialiști din domeniu. Aportul acestora este esențial în crearea unui mediu interuniversitar, interdisciplinar și conectat cu industriile creative din domeniul nostru.

1.3. Editare și publicare de materiale didactice

Atât în domeniul filmului de animație, cel puțin în zona filmului de animație digital dar mai ales în partea de interactivitate sunt necesare materiale aduse la zi. În momentul de față echipa didactică de la AI are suficientă experiență și odată cu creșterea echipei didactice este pregătită pentru a-și aduce aportul la îmbogățirea materialelor didactice specifice fiecărui program de studiu în parte. Editarea de materiale cuprinde suporturi de curs, manuale de bune practici și manuale tehnice cu scopul îmbogățirii bibliografiei necesare studenților dar nu numai, materialele putând exista și ca lucrări de sine stătătoare.

1.4. Managementul calității

Una din preocupările cele mai importante este asigurarea calității necesare unui învățământ universitar la nivel european. Un învățământ internațional. Aceasta, activând în paradigma centrării pe student, prin natura specifică ce rezultă cel puțin din modul de producție a livrabilelor din cadrul celor 4 programe de studiu, va crește o dată cu creșterea colectivului didactic. În urma acreditării programului de licență și a evaluării programelor de studiu ale FF din 2023 avem suficiente date pentru a înțelege noile provocări legate de felul în care trebuie să venim în întâmpinarea nevoilor studenților noștri. Astfel este evidentă nevoia de a crește numărul de ore “one on one” sau lucrul cu grupe și subgrupe astfel având o mai bună și intensă comunicare cu studenții, focusat pe ceea ce îi interesează direct în paralele cu cursurile de aulă unde primesc informațiile generale. Pentru acest motiv am prevăzut

începând cu 2023 în planurile de învățământ posibilitatea ca la toate disciplinele de măiestrie să existe posibilitatea de a face grupe și subgrupe.

1.5. Infrastructură

Astfel este foarte important să extindem practica mediului de lucru în regim de studio, în spațiile universității. Studenții au nevoie de mai multă experiență "hands-on" în prezența profesorilor dar mai ales în același loc cu colegii din ani și programe de studiu diferite. Profitând de noua sală de curs Pod 4 descrisă în 2022 am inițiat intersectarea programului de Game Design cu cel de licență animație și ocazional cu cel de master film de animație ceea ce ar urma ca în timp să rezulte în apropierea studenților și generarea de proiecte comune atât la nivelul programei cât și în particular, extracurriculare. Pentru programul de licență consider că e foarte bine să păstrăm ideea de a lucra mai mult analog în primul an, cu exerciții în tehnici diverse (animație pe hârtie, stop motion cu plastilină și obiecte, pixelate, film zgâriat), urmând să accentuăm partea digitală începând cu anul 2 având ca pivot central softuri ca TVPaint, Toon Boom, Adobe Photoshop dar și softuri mai noi intrate în "toolkitul" animației cum sunt Clips Studio Paint sau foarte recentul Procreate Dreams. Este necesară o mai largă aplicare asupra animației 3D pe noile coordonate în softuri ca Blender sau Unreal care este acum în plină ascensiune și schimbă complet paradigma animării în 3D fie că este vorba de filmul de animație sau mai ales de crearea jocurilor sau a instalațiilor interactive, inclusiv a capacităților de a utiliza machine learning. Este fără echivoc necesar ca întreaga infrastructură IT să fie adusă la zi de la stații grafice puternice cu tablete de înaltă rezoluție la un server dedicat și un render farm care să suporte dezvoltarea de proiecte curajoase indiferent de tehnica folosită.

1.6. Cooperare internațională

Un alt este partenerie cu festivalul de film care este în programul AFN EDU, program în urma căruia am organizat prezența programelor de studiu animație în 5 țări inclusiv România (Slovenia, Slovacia, Cehia, Croația). În 2024 vom relua aceste prezentări și propunerea mea este să echivalăm clusterul de festivaluri de animație cu unul format din programele de studiu din zona animație și interactivitate extinzând colaborarea și către Bulgaria și Kosovo. În paralele vom continua și extinde parteneriatele Erasmus + cu universitățile din Europa cu ar fi Polonia (LODZ), Ungaria (Budapesta), Germania (Berlin, Kassel, Stuttgart), Franța (Lyon), Austria (Linz).

2. Misiunea de cercetare științifică și creație artistică

2.1. Publicații, manifestări științifice, granturi de cercetare, parteneriate

Publicațiile sunt poate cel mai eficient mod de arhivare a proiectelor și cercetărilor noastre și este important să inițiem o platformă online pentru publicarea acestora în paralel cu tipărirea pentru a asigura astfel o mai bună și mai rapidă circulație a informațiilor. De asemenea, având în vedere experiența ultimilor ani în care am putut observa înclinația studenților către banda desenată consider important inițierea unei publicații care să cuprindă atât producții grafice originale cât și colaborări cu colegii de la scenaristică laolaltă cu texte teoretice scrise de către studenți, ca bază pentru articole științifice și traduceri de texte critice în parteneriat cu revista Stripburger din Slovenia.

Pe lângă participarea la diverse manifestări științifice organizate de UNATC este necesar să avem și cel puțin o manifestare anuală în parteneriat cu festivalul de film Animest pe direcția Animație și Interactivitate. Festivalul are deja secțiune de VR și dorim a propune și o secțiune de game design.

Evident că nevoile departamentului atât la nivel tehnic cât și la cel al colaborărilor internaționale sau al manifestărilor și publicațiilor presupun și accesarea de granturi în acest sens pe lângă granturi de cercetare cum sunt cele aflate în derulare și care aduc un aport extraordinar departamentului cel puțin la nivel de interdisciplinaritate precum și parteneriatele cu actorii din industrie, fie că vorbim de evenimente de profil sau asociații, fundații și companii din industria creativă digitală.

2.2. Activități și manifestări de creație artistică

Departamentul are o viață artistică activă, efervescentă datorită implicării cadrelor didactice în calitate de practicieni în domeniile ce dau direcțiile programelor noastre de studiu. Vorbim de artiști creatori cu experiență și cu notorietate internațională care au nevoie de timp pentru a putea crea și produce opere în domeniile respective. Astfel o structurare a planurilor de învățământ pe module este preferabilă și consider mult mai eficientă și pentru studenți. Fiind un învățământ vocațional, creația artistică este vitală sănătății deontologice și credibilității colectivului didactic în fața studenților care cer confirmarea calităților noastre peste cele strict didactice.

2.3. Programe de studii de cercetare (masterate, școala doctorală)

Cultivarea și susținerea studenților în continuarea studiilor este un obiectiv de maximă importanță. Este nevoie ca de aer să avem în colectiv mereu prezente forțe noi și după master doctoratul este pasul firesc spre cariera universitară. Componenta de cercetare va fi consolidată în master și asigurarea în doctorat. Nivelul doctoranzilor AI este foarte ridicat iar departamentul a beneficiat și beneficiază de aportul lor și în plan didactic prin susținerea de LP-uri și masterclass-uri specifice. De asemenea este necesar să avem cadre didactice abilitate care să permită conducere de doctorate direct legate de zonele noastre de interes în cercetare.

2.4. Alte forme de diseminare a activităților de cercetare științifică și creație artistică (în funcție de specificul departamentului)

O formă importantă de diseminare a activităților de cercetare științifică și creație artistică din departament o reprezintă participarea la evenimente de top în domeniul creativ reprezentativ cum ar fi Radar, Romanian Design Week sau Diploma. Alături de evenimente ale UNATC cum sunt Uși deschise, Caravana UNATC sau Școala de vară, este necesar să inițiem expoziții eveniment de semestru și de an. O altă parte importantă a comunicării Ai o reprezintă prezența în mediul online, în special pe platformele de social media.

3. Implicarea în comunitatea academică

3.1. Corelarea cu strategia instituțională (planul strategic)

Întărirea relațiilor internaționale, extinderea bazei materiale, creșterea colectivului didactic, acoperirea palierelelor didactice pe toate gradele, extinderea cercetării, creșterea bazei tehnice și modernizarea metodelor de predare sunt toate în acord cu strategia instituțională în sprijinul căreia venim și cu care ne sincronizăm în permanență și complementaritate.

3.2. Organisme de conducere colectivă

Consiliul departamentului este un organism vital în buna gospodărire și pentru înțelegerea nevoilor fiecărui program de studiu corespondent celor două direcții ce dau numele departamentului: animație și interactivitate. Coordonatorii de curricula sunt principalii colaboratori ai directorului de departament ce elaborează alături de ei de la ștatele de funcții la planul de învățământ și strategiile de dezvoltare în directă consultare și colaborare cu toți membrii departamentului de la titulari la doctoranzi și la specialiștii PO. Consiliu tehnic este un alt organism necesar menit să suplinească infrastructură pe zona IT, organism ce va avea sarcina să propună soluții tehnice atât la nivel de interconectivitate și eficientizare a producției cât și la nivel de achiziții și investiții.

3.3. Dezvoltarea de programe noi

După cum am menționat deja în capitolul programele noi avute în vedere sunt Animation Film MA cu accent pe filmul de autor (cu accent pe dezvoltarea de estetici și tehnologii noi) și licență Design de jocuri focusat pe crearea componentelor de joc și designul de joc în ansamblu de la analog la digital..

3.4. Activități extracurriculare

Printre activitățile extracurriculare avute în vedere se numără organizarea de expoziții de grup în galerii de artă consacrate din zona independentă dar și în muzee prestigioase cum este MNAC unde deja anul acesta studenții din programul ITPMA au participat cu mare succes, similar cu prezența susținută de departament și universitate a studenților de la AGD la evenimentul Comicon 2023 de pe Arena Națională. Încurajăm și căutăm să avem activități de tipul colaborărilor lucrative cu industriile creative și colaborări cu alte universități cu a fost cea dintre programul de studiu Licență Animație și Universitatea București (campania de promovare a programelor de studiu UB prin crearea de supereroi pentru direcțiile lor de studiu - design de personaje, biografie personaje, concept de campanie de comunicare și produse publicitare derivate).

3.5. Participarea activă și implicată la viața comunității universitare UNATC

Usi deschise, Caravana UNATC, conferințe și masterclass-urile organizate în cadrul universității sunt în centru preocupărilor noastre în relație cu viața comunității UNATC. Fără aceste prezențe, fie că e vorba de Sala Berlogea sau Bistro UNATC, nu se poate crea țesătura menită să lege colectivul de organismul mamă care e facultate și tată adică universitatea, sau invers. Sprijin și încurajez participarea activă și voluntară a colegilor în toate activitățile universității noastre, casa noastră.

4. Relația cu mediul profesional, recunoaștere și prestigiu

4.1. Inserția absolvenților pe piața muncii

Prin felul în care am gândit și coordonăm programele de studiu dorim să formăm studenți pregătiți pentru inserția pe piața muncii. Să aducem astfel un sprijin industriei locale ce va primi astfel un argument în demararea unei producții locale cu real potențial de public și piață de desfacere. Avem astfel provocarea de a aduce studenții de la anul trei de licență în contact cu industria filmului serial de animație, domeniu foarte activ peste hotare, încă din faza de proiect prin participarea la evenimente de prezentare și pitching cum este Cartoon Forum și unde pot astfel intra în contact direct cu realitatea domeniului. Pentru game design avem relație cu mediul comercial care este foarte interesat de studenți și pentru ITPMA inițiem colaborări cu zona de arte performative, zonă efervescentă și foarte activă pe noile direcții și mijloace de expresie artistică. Inserția pe piața muncii trebuie să crească și să poată alimenta mediul lucrativ cu forțe noi, ba mai mult și poate în primul rând, studenții noștri vor fi încurajați să genereze ei locuri de muncă prin crearea de studiouri creative interdisciplinare.

4.2. Identitate și prestigiu (la nivelul cadrelor didactice, al studenților și al departamentului)

În momentul de față se impune AI ca un nume de referință echivalent unui brand de sine stătător din universul creativ UNATC. Calitatea proiectelor generate de studenți, nivelul didactic ridicat, excelența profesorilor practicieni și notorietatea profesorilor teoreticieni sunt toate atuuri ce cer a fi valorificate în impunerea AI UNATC ca unitate etalon pe plan național și corespondent sinonim la nivel internațional.

4.3. Parteneriate cu mediul profesional și societatea

Consolidare departamentului are o componentă direct legată de relația cu mediul profesional deopotrivă și cu societate ca loc în care și spre care ne focusăm și deschidem pentru o relație sănătoasă, asemeni unui triunghi de putere. Sunt de stabilit, restabilit și permanentizat parteneriate cum ar fi extinderea parteneriatului cu festivalul RADAR, Game Dev. sau cum este cel “on going” cu festivalul de film de animație Animest care a devenit în ultimii ani un partener ubicuu și un sprijin real pentru departament. Evenimentul UNATC Animation Pitch are loc anual cu de 6 (șase) ani și nu ar fi fost posibil să ajungă la importanța și anvergura actuală numai cu resursele interne. În prezent vom organiza în 2024 cea mai ambițioasă ediție, după o pauză de un an cu intenția nu numai de a prezenta

proiectele studenților noștri către actorii din industrii și viceversa, industria să se prezinte lor. Evenimentul va avea două zile full cu prezentări și networking și va fi deschis tuturor studenților noștri precum și colaboratorilor externi de la alte universități cum este conservatorul din București.

5. Experiența managerială

5.1. Capacitatea de a concepe și aplica strategii

În urma experienței acumulate în primul mandat pot afirma că strategiile instituționale trebuie să se regăsească asemeni unui fir roșu și în cele ale departamentului. În adăugare și complementar este necesară elaborarea de strategii interne menite să operaționalizeze obiectivele departamentului și direcția de dezvoltare a acestuia.

5.2. Competența în coordonarea colectivelor

După 4 ani în calitate de director de departament am câștigat experiență în coordonare și am înțeles mai bine mecanismele interioare care pun în mișcare un colectiv eterogen ce are de îndeplinit cerințe diverse pe paliere multi etajate. Ghidajul de direcție și consultare sunt activități esențiale non intrusivă ce sunt menite să sprijine activitățile colectivelor didactice stabilite cu profesionalism în departament.

5.3. Experiența în managementul academic

Experiența mea în managementul academic a fost acumulată în calitate de director de laborator de cercetare (Laborator Animație Digitală CINETic), prorector cu relațiile internaționale, probleme studențești și imagine, precum și mandatul de director de departament.

6. Alte mențiuni pentru susținerea planului managerial

Nu am alte mențiuni.

Declar că toate datele prezentate în CV sunt conforme cu realitatea și că am luat la cunoștință faptul că declarațiile false anulează de drept candidatura pentru funcția de conducere vizată.

Declar că funcția de conducere pentru care candidez nu mă va situa pe o poziție de incompatibilitate definită conform Legii nr. 199 / 4 iulie 2023a Învățămintului Superior, Art. 170, alin. 5), lit. a) – d).

Data: 10.10'23

Semnătura:






**Matei Eugen
Branea**

DATA NAȘTERII:
01/07/1977


CONTACT

Cetățenie: română

Gen: Nu indicați

 Matei Voievod 75-77, Sector 2,
021452 București, România

 matei.branea@unatc.ro

 (+40) 745009907

EXPERIENȚA PROFESIONALĂ

01/10/2020 – ÎN CURS – București, România

Director departament universitate

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

Facultatea de Film

01/02/2017 – 30/09/2019 – București, România

Prorector

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

Prorector Imagine Instituțională, Relații Internaționale, Relație cu studenții

01/10/2020 – ÎN CURS – București, România

Cadru didactic în învățământul superior în domeniul științelor umaniste / cinematografie și media

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

conf.univ.dr. / coordonator curiculă Master Film de Animație / Facultatea de Film

- Curs: Regie Film de Animație (MA)
- Curs: Arta Animației (MA)
- Curs: Animație (MA)
- Curs: Regie Film de animație (BA)
- Curs: Structuri Narrative (BA)
- Curs: Asset creation - character design (MA)

Animație și Interactivitate / Învățământ / matei.branea@unatc.ro / unatc.ro / Matei Voievod 75-77, Sector 2, 021452, București, România

01/10/2015 – 30/09/2020 – București, România

Cadru didactic în învățământul superior în domeniul științelor umaniste / cinematografie și media

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

lect.univ.dr. / coordonator curiculă Master Film de Animație / Facultatea de Film

- Curs: Regie Film de animație (MA)
- Curs: Arta animației (MA)
- Curs: Animație (MA)
- Curs: Regie film de animație (BA)
- Curs: Grafică pentru film de animație
- Curs: Structuri Narrative (BA)
- Curs: Asset creation - character design (MA)

Multimedia: Sunet-Montaj, Animație / Animație și Interactivitate (din 2019) / Învățământ / matei.branea@unatc.ro / unatc.ro / Matei Voievod 75-77, Sector 2, 021452, București



01/10/2014 – 30/09/2015 – București, România

Cadru didactic în învățământul superior în domeniul științelor umaniste / cinematografie și media

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

cadru didactic asociat / Facultatea de Film

- Curs: Regie Film de animație (MA)
- Curs: Arta animației (MA)
- Curs: Animație (MA)
- Curs: Regie film de animație (BA)

Multimedia: Sunet-Montaj, Animație / Învățământ / matei.branea@unatc.ro / unatc.ro / Matei Voievod 75-77, Sector 2, 021452, București

01/10/2008 – 30/09/2012 – București, România

Cadru didactic în învățământul superior în domeniul științelor umaniste / cinematografie și media

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

cadru didactic asociat / Facultatea de Film

- Seminar/LP: Regie Film de Animație (MA)
- Seminar LP: Animație (MA)(BA)

Multimedia: Sunet-Montaj, Animație / Învățământ / matei.branea@unatc.ro / unatc.ro / Matei Voievod 75-77, Sector 2, 021452, București

01/01/2010 – 01/12/2012 – București, România

Grafician

Kamikaze - Ziar de satiră politică

- Coordonator echipă grafică
- Grafician principal / copertă

- Caricatură
- Bandă desenată

Grafică / Arte, spectacole și activități recreative

01/01/2007 – 01/12/2015 – București, România

Art Director

NexT International Film Festival

Realizare pachet grafic / imagine festival

- Spot animat
- Poster
- Materiale promoționale și de comunicare

Arte, spectacole și activități recreative / <https://www.youtube.com/user/NexTFilmFestival/videos>
<https://www.youtube.com/watch?v=cREDR0wZklo>

01/01/2007 – 01/12/2015 – București, România



Ilustrator coordonator

Esquire Romania

- Coordonator echipă ilustratori
- Ilustrator

Ilustrație / Arte, spectacole și activități recreative / <https://esquire.ro>

01/01/2004 – 01/12/2016 – București, România

Administrator, Regizor film de animație, Animator, Ilustrator

Branea Studios SRL

Creator principal pentru proiecte artistice și comerciale

- film/serial animație 2d
- spoturi publicitare animate
- grafică TV
- ilustrație comercială
- bandă desenată

Arte, spectacole și activități recreative / https://www.youtube.com/channel/UChtn4j_BiRdwm5j4bAzU7rA

01/07/2000 – ÎN CURS – București, România

Regizor film de animație, Animator 2D, Ilustrator, Autor de Bandă Desenată, Caricaturist

Liber profesionist

Animație - Bandă desenată - Ilustrație - Drama

- Film scurtmetraj animație 2D
- Bandă desenată
- Grafică și Ilustrație carte
- Publicitate (Advertising)
- Seriale și grafică emisiuni TV

Arte, spectacole și activități recreative / branea.ro
<https://vimeo.com/user20177604>

01/01/1999 – 01/12/2002 – București, România

Regizor film de animație, Animator, Ilustrator

Axle Production SRL

- Concept, regie și animație seriale și scurtmetraje web
- Realizare de grafică publicitară și ilustrație comercială

EDUCAȚIE ȘI FORMARE PROFESIONALĂ

19/05/2015 – ÎN CURS – Matei Voievod 75-77, Sector 2, București

Doctor în Cinematografie și Media

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

Istoria filmului de animație - Istoria / Teoria filmul - Istoria Cinematografului

Domeniul (domeniile) de studiu

- Arte și științe umaniste

Discursul cinematografic comic în animația de scurt metraj | unatc.ro

02/04/2003 – ÎN CURS – Matei Voievod 75-77, Sector 2, București, România

Absolvent Master: Comunicarea audiovizuală în contextul globalizării

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

Facultatea de Film

Domeniul (domeniile) de studiu

· Arte și științe umaniste

unatc.ro

01/07/2000 – ÎN CURS – Matei Voievod 75-77, Sector 2, București, România

Licențiat în Arte - Absolvent Licență: Artă Cinematografică și Televiziune / Comunicare Audiovizuală

Universitatea Națională de Artă Teatrală și Cinematografică „Ion Luca Caragiale” (UNATC)

Domeniul (domeniile) de studiu

· Arte și științe umaniste

Jan Swankmejer | unatc.ro

07/08/1996 – ÎN CURS – București, România

Absolvent Bacalaureat

Liceul de arte plastice "Nicolae Tonitza"

Tehnician Scenograf

Domeniul (domeniile) de studiu

· Arte și științe umaniste : *Arte frumoase*

Atestat Scenografie

COMPETENȚE LINGVISTICE

LIMBĂ(I) MATERNĂ(E): română

ALTĂ LIMBĂ (ALTE LIMBI):

engleză

Comprehensiune orală C2	Citit C2	Exprimare scrisă C2	Conversație C2	Scris C2
----------------------------	-------------	------------------------	-------------------	-------------

germană

Comprehensiune orală C1	Citit C1	Exprimare scrisă B1	Conversație C1	Scris B1
----------------------------	-------------	------------------------	-------------------	-------------

franceză

Comprehensiune orală C2	Citit C1	Exprimare scrisă B1	Conversație C1	Scris B1
----------------------------	-------------	------------------------	-------------------	-------------



COMPETENȚE DIGITALE

Navigare Internet / Social Media / Utilizare bună a programelor de comunicare (mail messenger skype) / Microsoft Office (Excel PowerPoint Word) - nivel intermediar / Adobe (Photoshop Illustrator InDesign Premiere Pro Acrobat) / Adobe Premiere - nivel intermediar / Adobe Animate CC / Design grafic, digital paint (Procreate, Photoshop) / Google suite (Gmail Google Drive Google Slide Google Docs Google Sheets Google Forms Google)

REȚELE ȘI AFILIERI

ÎN CURS

● Membru ASIFA - Romania

Asociația internațională a filmului de animație (ASIFA)

ÎN CURS

● Membru UCIN - Asociația Filmului de Animație

ÎN CURS

● Membru Asociația Culturală Next

ÎN CURS

● Membru HARDCOMICS

Colectiv de creație și editare bandă desenată independentă

ÎN CURS

● Membru colectiv animație „Compote Collective”

Sofia/Bulgaria