



## Образац 1

### Извештај о спровођењу конкурса за избор наставника

#### 1. Подаци о конкурсy, комисији и кандидатима

(попуњава администрација Факултета)

Место и датум објављивања конкурса

"Послови", 28. јануар 2026. године

Уметничка/научна област

Дигиталне уметности – наставни предмети: Напредне технике видео игара; Напредне технике анимације; Креирање синематика за видео игре; Развој видео игара; 3Д Карактер анимација; 2Д Карактер анимација; Уметност и технологије видео игара; Принципи 3Д анимације и Принципи 2Д анимације.

Звање у које се бира

од доцента до ванредног професора

Трајање конкурса

15 дана

Пријављени учесници конкурса

1. Дарко Суботин

Комисија за писање извештаја

1. Мина Цветиновић Павков, ванр. професор  
2. Иван Шијак, редовни професор  
3. Милош Павловић, редовни професор у пензији

Датум седнице Изборног већа и број одлуке о именовању Комисије факултета на којој је комисија именована

5. фебруар 2026. године  
2/107

РЕПУБЛИКА СРБИЈА  
УНИВЕРЗИТЕТ БЕОГРАД  
ФАКУЛТЕТ ЗА  
ПЕДАГОГИЈУ  
И ПСИХОЛОГИЈУ  
СЕКРЕТАР ФАКУЛТЕТА  
*В. Јањетовић*  
Весна Јањетовић

СРПСКА ДРЖА 3.0 MAR 2026			
Служба	Врста	Приме	Број
	272/1		



Образац 3

## Извештај комисије

(овај образац попуњавају чланови Комисије)

- Извештај комисије о пријављеним кандидатима за избор у звање мора садржати све тражене елементе за избор у звање, који морају бити образложени. Образложење се пише за све пријављене учеснике конкурса при чему се у обзир узима све што је прописано: **Законом о високом образовању**, **Минималним условима за избор у звања наставника на универзитету**, **Правилником о јединственим минималним условима за избор у звања наставника Универзитета уметности у Београду**, **Статутом Факултета и другим општим актом Факултета.**
- Посебно се издваја образложење за кандидата кога комисија предлаже за избор и у њему се наводе разлози због којих се комисија опредељује за тог кандидата.
- Образложење потписују сви чланови комисије.
- Уколико члан комисије има различито мишљење, пише одвојено образложење.

## 1. Оцена резултата наставног рада кандидата

(даје се на основу података под I тачка 4. и образлаже се за сваког пријављеног кандидата, максимално до 500 речи по кандидату)

- искуство у педагошком раду са студентима;
- оцена педагошког рада добијена у студентским анкетама током целокупног протеклог изборног периода;
- резултати у развоју уметничко-наставног, односно научно-наставног подмлатка на факултету;
- менторство на завршним радовима на свим нивоима студија;
- учешће у комисијама за одбрану завршних радова на свим нивоима студија;
- значајни резултати студената у бављењу уметничким, односно научним радом;
- оцена приступног предавања уколико је конкурсом захтевано.

Напомена: Потребно је издвојити и посебно оценити резултате наставног рада кандидата од првог избора у наставничко звање

Дарко Суботин је свој педагошки рад започео 2017. године на Академији уметности у Новом Саду, у звању сарадника у настави на катедри за аудиовизуелне медије, у оквиру модула Анимација и визуелни ефекти. Већ 2018. године изабран је у звање стручног сарадника за исту област.

У периоду од 2017. до 2021. године на Академији уметности у Новом Саду изводио је наставу на више практичних предмета, међу којима су: Развој и технике анимације, Развој и технике визуелних ефеката, Принципи анимације, Принципи визуелних ефеката, Композитинг, Карактер анимација, Анимација и визуелни ефекти у различитим медијима, као и Режија анимираног филма.

Од 2021. године запослен је на Факултету драмских уметности у Београду, где ради у звању доцента на катедри за Визуелне ефекте, Анимацију и Гејм арт. Током овог периода ангажован је на широком спектру предмета, укључујући Основе 3D окружења, Основе анимације (предавања и вежбе), Основе окружења за развој дигиталног интерактивног садржаја, Основе компјутерске графике 2, као и предмете из уже области као што су Принципи 2D и 3D анимације (са вежбама), 2D карактер анимација, развој и креирање синематика за видео игре, као и Уметност и технологије видео игара (са вежбама).

Поред редовног ангажмана, од 2025. године кандидат је укључен и као гостујући предавач на Факултету примењених уметности, где изводи наставу на предмету „Дигиталне праксе у костиму“.

Кандидат је током целокупног протеклог изборног периода остварио изузетно високе оцене педагошког рада у студентским анкетама, што указује на континуирано висок квалитет наставе и посвећеност раду са студентима.

У школској 2021/22. години, на предмету Основе 3D окружења, остварио је оцену 4,74.

Током 2022/23. године, оцене на више предмета биле су на веома високом нивоу: Основе компјутерске графике 2 (4,93), Основе окружења за развој дигиталног интерактивног садржаја (4,97), Основе анимације (4,84) и Основе анимације – вежбе (4,78).

У школској 2023/24. години кандидат бележи изузетне резултате: Основе окружења за развој дигиталног интерактивног садржаја (4,86), Основе анимације (5,00), Основе анимације – вежбе (4,99), Принципи 3D анимације (4,99) и Принципи 3D анимације – вежбе (4,99).

У истој школској години, на предметима Принципи 2D анимације и Принципи 2D анимације – вежбе, кандидат је остварио максималне оцене (5,00), док је на предмету Уметност и технологије видео игара остварио оцену 4,70.

Просечна оцена педагошког рада коју је добио у студентским анкетама износи **4,91**, што потврђује изузетан квалитет педагошког рада кандидата и висок степен задовољства студената.

Током досадашње педагошке праксе, кандидат је допринео развоју уметничко-наставног подмлатка, што се огледа у ангажовању двоје његових студената у наставном процесу на Факултету драмских уметности.

Кандидат до сада није имао прилику да буде ментор на завршним радовима, с обзиром на то да је студијски програм у оквиру којег изводи наставу недавно основан, те је тренутно најстарија генерација студената на трећој години студија.

Све наведено јасно указује да је реч о компетентном наставнику који свој посао обавља предано и одговорно, уз висок степен стручности и посвећености образовању младих уметника што и сами студенти потврђују високом оценом на анкети. Комисија високо оцењује његов педагошки рад.

## 2. Оцена резултата уметничког, односно научно-истраживачког рада

(даје се на основу података под 1 тачка 5 и образлаже се за сваког пријављеног кандидата, максимално до 500 речи по кандидату)

Напомена: Потребно је издвојити и посебно оценити репрезентативне референце од значаја за избор у одговарајуће звање.

Дарко Суботин започео је своју професионалну каријеру 2008. године у компанији „Квадратица Капитал“ д.о.о., где је радио као 3D уметник на визуелизацијама ентеријера и архитектонских пројеката.

Године 2010. уписује студије на Академији уметности у Новом Саду, где се издваја као један од најуспешнијих студената. Током студија реализује више ауторских анимираних филмова и учествује у продукцији краткометражних остварења. Његов ауторски филм „Херберт“ приказан је на фестивалу „Балканима“ у Београду 2011. године, док је филм „*Tale of the Wall Habitants*“, у режији Андре Бока, на ком је радио визуелне ефекте и постпродукцију, награђен за најбоље визуелне ефекте на Фестивалу српског филма фантастике 2013. године. Исте године реализује 3D камера мапинг пројекцију за штампарију „Стојков“, као и анимацију за рекламни спот представе „Истраживач ноћних мора“ у режији Николе Завишића.

Током 2014. године ангажован је као аниматор на рекламном споту фестивала „*MAD in Belgrade*“, а потом и на позоришној представи „*Michael Kohlhaas*“ у режији Николе Завишића у Словенији, где ради на виртуелној сценографији и екранском наративу. У наредном периоду реализује визуелне ефекте за промотивни спот „*Grossmann Fantastic Film and Wine Festival*“, а 2015. године учествује у раду на представи „Тишина“ у режији Андре Бока, као 2D уметник задужен за сценографију.

Након завршетка основних студија, 2016. године запошљава се у компанији „*Eipix Entertainment*“ као 2D уметник и 3D генералиста, где ради на више пројеката, укључујући и развој видео-игре засноване на сопственом стрипу. Исте године уписује мастер студије на Академији уметности у Новом Саду, које завршава 2018. године.

Током 2018. године ангажован је као хонорарни сарадник у студију „*Esoter*“, где ради на 2D анимацији за видео-игру „*Children of Lir*“. Исте године учествује на филму „*Cassandra Awakens*“ у режији Саше Кнежева, као супервизор и реализатор визуелних ефеката, а филм је приказан на бројним међународним фестивалима. Након тога ради на пројекту „*Centogene Detective*“, где је задужен за дизајн и 3D моделовање у оквиру VR апликације.

Дарко Суботин 2019. ради на филмовима „Речи“ и „Грижа савести“ у режији Страхиње Млађеновића, где је ангажован као супервизор визуелних ефеката и сарадник на постпродукцији.

Као члан тима за развој видео-игре „*Superverse*“ 2019. године ради на дизајну, моделовању и текстурисању, док 2020.

године учествује у изради VR пројекта „*Burning Man in the Multiverse*“. Исте године ангажован је и на 3D анимацији за позоришну представу „Охридска легенда“.

У периоду 2020–2021. године учествује у раду на стоп-моушн филму „*Handmade*“ у режији Мине Цветиновић Павков, где је био задужен за анимацију лутака и постпродукцију.

Кандидат је у последњем реизборном периоду био ангажован на више уметничких пројеката различитог карактера, при чему је остварио значајан допринос у областима анимације, визуелних ефеката, виртуелне реалности и видео игара.

Године 2021. учествовао је у реализацији уметничког пројекта „Црни шум“ у режији Бранка Сујића, где је био ангажован као технички асистент на пројекту виртуелне реалности, доприносећи техничкој имплементацији и извођењу пројекта.

Током 2022. године реализовао је промотивни видео за катедру Визуелни ефекти, Анимација и Гејм арт, да би исте године учествовао у међународном пројекту *Horizon 2020 „Project O“*, где је био ангажован као експерт у области компјутерске графике, а његов ангажман је обухватао израду кратке 3D анимације.

У 2023. години радио је као аниматор на представи створеној поводом обележавања 75 година постојања Факултета драмских уметности, где је био задужен за прављење анимације намењене сценској пројекцији.

Током 2024. године учествовао је у развоју демо верзије видео-игре „*Felix Romulijana – Legacy of Conquest*“, која је настала у сарадњи Факултета драмских уметности и Музеја у Зајечару, где је био задужен за гејм дизајн и комплетну техничку изведбу видео игре. Исте године радио је и на документарном филму „*The Doge’s Tailor*“ у режији Александра Ђорђевића, где је био ангажован на изради визуелних ефеката користећи најсавременије приступе у уметничком стваралаштву.

У 2025. години наставља ангажман на међународним пројектима, те ради на изради визуелних ефеката за Google рекламни спот „*Chrome Sizzle – Day in the Life*“.

Сви наведени пројекти сведоче о континуираном ангажману кандидата у савременим уметничким токовима и његовој способности да делује у различитим медијским и технолошким оквирима, при чему је, поред рада на значајним међународним пројектима, свој професионални и уметнички потенцијал континуирано усмеравао и ка пројектима који доприносе афирмацији Факултета драмских уметности.

На основу свега наведеног, може се закључити да је реч о аутору са израженим уметничким остварењима и високим степеном стручности, те комисија високо оцењује његов укупан уметнички рад.

### 3. Оцена стручно-професионалног доприноса

(даје се на основу података под II тачка б. и образлаже се за сваког пријављеног кандидата, максимално до 500 речи по кандидату)

- аутор/коаутор уметничког пројекта или сарадник на уметничком пројекту, аутор/коаутор елабората или студије, руководиоца или сарадника на научном пројекту, иноватор и др.;
- учешће у раду жирија;
- награде и признања за уметнички, стручни, научни или педагошки рад;
- и других садржаја прописаних општим актом факултета.

Стручни и професионални допринос Дарка Суботина уметничкој заједници огледа се у његовом изразитом споју уметничког талента, техничке експертизе и континуиране посвећености дељењу знања. Поред запаженог ауторског рада, кандидат се посебно истиче као стручњак који активно доприноси развоју шире професионалне заједнице, пружајући подршку и едукацију бројним ствараоцима у Србији и региону.

Као први сертификовани *Unreal Engine* тренер у региону, издвојио се својим напредним познавањем ове платформе, која има широку примену у области видео-игара, анимације и интерактивних медија. Захваљујући томе, у протеклом периоду реализовао је велики број стручних и уметничких курсева, намењених како професионалцима, тако и наставницима и сарадницима са високошколских установа.

У сарадњи са компанијом *3Lateral*, осмислио је и водио бројне едукативне програме, радионице и мастерклас предавања у оквиру релевантних стручних догађаја и конференција. Посебно се издвајају ангажмани као што су: предавач на курсу „*Unreal Fellowship: Product Storytelling*“ у Научно-технолошком парку у Новом Саду (2025), мастерклас предавање на конференцији „*Unreal Day 2025*“ у МТС дворани у Београду, као и креирање и вођење курсева „*Metahuman Photoshoot*“ (2024–2025), „*Unreal Fellowship: Storytelling*“ (2022–2024) и „*Unreal Fellowship: Animation*“ (2024). Такође, био је предавач на „*Epic Educators Summit*“ (2024), као и мастерклас предавач на конференцији „*Unreal Day 2023*“.

Осмислио је и реализовао уметнички курс „*Train the Trainers*“ у организацији „*Krater Training Center*“ и компаније „*3Lateral*“, са циљем едукације наставника о савременим технологијама у области видео-игара и анимације, са посебним фокусом на софтвер „*Unreal Engine 4*“, како би стечена знања могли да интегришу у своје наставне програме.

Кандидат је 2023. године био ангажован као предавач на догађају „*Community Lab*“ у Научно-технолошком парку у Новом Саду, као и на Краљевском филмском фестивалу у Краљеву. Такође, у оквиру платформе „Србија ствара“, учествовао је као панелиста на догађају у организацији Сектора за дигиталне, иновативне и креативне индустрије Владе Републике Србије 2022. године.

Дарко Суботин поседује и искуство у раду на међународним пројектима финансираним од стране Европске уније, при чему је учествовао као члан тима на два значајна пројекта: *H2020 Horizon 2022 – „Project Ô“* (No. 776816) и *ERASMUS+ 2021 – „DIGATRED“* (No. 2021-1-PL01-KA220-HED-000029379).

Учествовао је на радионици анимације „Анимацикл“ у Бањалуци, у оквиру које је менторисао радове студената Академије уметности из Новог Сада.

За филм „*Tale of the Wall Habitants*“ у режији Андреа Боке, на ком је радио визуелне ефекте и постпродукцију, добио је награду за најбоље визуелне ефекте на Фестивалу Спрског Филма Фантастике у Београду 2013.

Узимајући све наведено у обзир, комисија изузетно високо оцењује стручно-професионални допринос Дарка Суботина.

#### 4. Допринос академској и широј заједници

(даје се на основу података под II тачка 7 и образлаже се за сваког пријављеног кандидата, максимално до 500 речи по кандидату)

- ангажовање у националним или међународним научним, уметничким, односно стручним организацијама, институцијама од јавног значаја, културним и научним институцијама и др;
- ангажовање у развоју наставе и развоју других делатности високошколске установе (учешће у раду стручних и управљачких тела факултета и универзитета).

Кандидат је дао значајан допринос развоју академске заједнице, пре свега кроз учешће у креирању наставног програма и раду у стручним телима факултета.

У области развоја студијског програма, 2022. године учествовао је у креирању програма за целокупне основне студије новооснованог студијског програма Визуелни ефекти, анимација и гејм арт на Факултету драмских уметности. У процесу акредитације осмислио је и написао велики број предмета и пропратне документације за сва три модула новог студијског програма.

Такође је активно ангажован у раду више стручних и управљачких тела. Од 2022. године је члан Савета Факултета драмских уметности, а од 2025. године и члан Комисије за обезбеђивање и контролу квалитета и самовредновање. Учествовао је у раду комисија за приступна предавања, и то за кандидате Вању Тодорић (2022) и Игора Илића (2025).

Поред тога, био је члан жирија у оквиру *BBICC – Belgrade Business International Case Competition* (2022), чиме је дао допринос и ширем академском и стручном окружењу.

Комисија високо оцењује кандидатов допринос академској и широј заједници.

## 5. Оцена сарадње кандидата са другим високошколским, научно-истраживачким, односно институцијама културе или уметности у земљи и иностранству

(даје се на основу података под II тачка 8 и образлаже се за сваког пријављеног кандидата, максимално до 500 речи по кандидату)

- мобилност, заједнички студијски програми, интернационализација и др;
- ангажовање у наставном раду на другим високошколским институцијама.

Поред наставног рада на матичном факултету, кандидат Дарко Суботин је од 2025. године ангажован на Факултету примењених уметности, Универзитета уметности у Београд, и то на предмету: "Дигиталне праксе у костиму".

Оствари је сарадњу и са ЕЦК Техничком школом из Сиска, Хрватска, када је 2023. године био Рецензент за уџбеник за предмет „Развојне околине за израду видео игара за средње струковне школе„

Сарађивао је и са Институтом италијанске културе из Београда 2022. године када је био панелиста у оквиру догађаја који су организовали под називом: *"Discussion Roundtable on innovation in the Western Balkans, Institute of Italian Culture"*.

Током досадашње каријере, кандидат је остварио сарадњу са Галеријом Матице српске и компанијом „*Zumoko*“ на уметничком пројекту „Доживи уметност“ (2017), где је био ангажован на изради 3D карактер анимације за AR пројекат, а сарађивао је и са Народним позориштем у Суботици и фондацијом „Данило Киш“ на пројекту „Складиште културе“ (2015), у оквиру ког је реализовано јавно приказивање уметничког дела у виду 3D пројекција на згради „Јадран“ поводом обележавања Дана града Суботице, при чему је био задужен за дизајн и израду 3D анимације.

Комисија изузетно позитивно оцењује досадашњу сарадњу и ангажовање кандидата са другим високошколским и образовним институцијама, као и институцијама културе и уметности у земљи и иностранству.

## 6. Закључак са предлогом за једног кандидата

(до 500 речи укупно)

1. Испуњени обавезни услови

## 2. Испуњени изборни услови (најмање 2 од 3)

Комисија констатује да кандидат Дарко Суботин у потпуности задовољава све услове за избор у звање ванредног професора, у складу са Законом о високом образовању Републике Србије, Статутом Факултета драмских уметности у Београду, Минималним условима за избор наставника на Универзитету и Минималним условима за избор наставника Факултета драмских уметности.

### ОБАВЕЗНИ:

#### 1. Искуство у педагошком раду са студентима

Дарко Суботин започео је педагошки рад 2017. године на Академији уметности у Новом Саду, а од 2021. године ангажован је као доцент на Факултету драмских уметности у Београду, где изводи наставу на више предмета из области анимације, визуелних ефеката и гејм арта, уз додатни ангажман као гостујући предавач од 2025. године на Факултету примењених уметности.

#### 2. Позитивна оцена педагошког рада

Кандидат је током целокупног протеклог изборног периода остварио изузетно високе оцене педагошког рада у студентским анкетама, што указује на континуирано висок квалитет наставе и посвећеност раду са студентима. Просечна оцена педагошког рада коју је добио у студентским анкетама износи **4,91**, што потврђује изузетан квалитет педагошког рада кандидата и висок степен задовољства студената.

#### 3. Шест репрезентативних референци

- Јавно извођење уметничког дела „*The Doge's Tailor*“ документарни филм у режији Александра Ђорђевића, ангажман у области визуелних ефеката. (2024.)
- Комерцијална реализација уметничког пројекта *Chrome sizzle "Day in the Life"* рекламни спот за компанију Google, ангажман у области визуелних ефеката. (2025.)
- Креирање демо верзије видео игре "*Felix Romulijana - Legacy of conquest*", гејм дизајн и комплетна техничка изведба видео игре. (2024.)
- Комерцијална реализација уметничког пројекта "*Superverse*" у сарадњи са студијом "*Industry Entertainment*", дизајн и израда 3Д модела за видео игру. (2024.)
- Јавно извођење уметничког дела краткометражни играни филм "*Griža savest*" у режији Страхине Млађеновића, супервизија и израда визуелних ефеката. (2018.)
- Јавно приказивање уметничког дела "*Cassandra awakens*" краткометражни филм у режији Саше Кнежева, супервизија и израда визуелних ефеката. (2018.)

#### 4. Менторство на два завршна рада на свим нивоима студија

Кандидат до сада није имао прилику да буде ментор на завршним радовима, с обзиром на то да је студијски програм у оквиру којег изводи наставу недавно основан тако да ће овај услов бити замењен једном репрезентативном референцом у ужој уметничкој области за коју се бира.

- Комерцијална реализација уметничког пројекта "*Cento gene detective*". Ангажман - 3D моделовање за апликацију у виртуелној реалности представљеној на конференцији "*ESHG Conference 2018*". (2018.)

### ИЗБОРНИ:

#### 1. Стручно-професионални допринос

Стручни и професионални допринос Дарка Суботина огледа се у споју уметничког талента, техничке експертизе и континуиране посвећености едукацији, кроз коју активно доприноси развоју професионалне заједнице у Србији и региону. Као први сертификовани Unreal Engine тренер у региону, реализовао је бројне курсеве, радионице и



мастер-клас предавања у сарадњи са компанијом 3Lateral и другим институцијама, као и учешћем на релевантним стручним догађајима и конференцијама.

Поседује и искуство на међународним пројектима финансираним од стране Европске уније (H2020 и ERASMUS+), а његов рад је препознат и награђен, укључујући и награду за најбоље визуелне ефекте на Фестивалу српског филма фантастике.

## 2. Допринос академској и широј заједници

Кандидат је допринео развоју академске заједнице кроз креирање наставног програма и ангажман у стручним телима факултета. Учествовао је у изради акредитације и стварању програма основних студија Визуелни ефекти, анимација и гејм арт (2022), у оквиру чега је развио и већи броја предмета.

Од 2022. године члан је Савета Факултета драмских уметности, а од 2025. и Комисије за обезбеђивање квалитета, као и учесник комисија за приступна предавања. Такође је био члан жирија BBICC (2022), чиме је допринео и ширем академском окружењу.

## 3. Сарадња са другим високошколским, односно институцијама културе или уметности у земљи и иностранству.

Поред наставног рада на матичном факултету, кандидат је од 2025. године ангажован и на Факултету примењених уметности у Београду, а сарађивао је и са образовним и културним институцијама у земљи и иностранству, укључујући рецензију уџбеника у Хрватској и учешће на стручним догађајима.


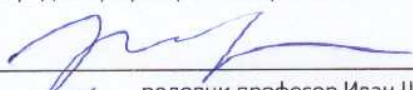
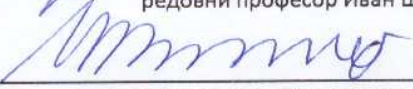
Остварио је и уметничке сарадње са Галеријом Матице српске, Народним позориштем у Суботици и фондацијом „Данило Киш“, кроз пројекте у области анимације и дигиталних медија.

На основу свеукупно размотрених чињеница, Комисија констатује да Дарко Суботин представља изразито квалитетног кандидата који се истиче значајним уметничким опусом, високим нивоом стручне и техничке компетентности, као и континуираним ангажовањем у области савремених дигиталних медија. Његов педагошки рад одликује се високим степеном посвећености, што потврђују и изузетне оцене у студентским анкетама (просечна оцена 4,91), као и допринос у развоју младих кадрова и наставних програма.

Поред тога, кандидат је остварио запажене резултате у стручно-професионалном раду, сарадњи са релевантним институцијама и учешћу у међународним пројектима, чиме је значајно допринео развоју уметничке и академске заједнице.

Имајући у виду све наведено, Комисија једногласно закључује да Дарко Суботин испуњава све прописане услове и са пуним уверењем предлаже његов избор у звање ванредног професора за уметничку област Дигиталне уметности.

Комисија:

1.   
ванредни професор Мина Цветиновић Павков
2.   
редовни професор Иван Шијак
3.   
редовни професор у пензији Милош Павловић