

INFORMAȚII PERSONALE



Gabriel Istrate

📍 Facultatea de Matematică și Informatică, Universitatea din București, București, România

✉ gabriel.istrate@unibuc.ro

🌐 <http://gabriel-istrate.github.io>

CARIERĂ

Octombrie 2022 – Prezent

Profesor Universitar

Universitatea din București.

Septembrie 2018 – Septembrie 2022

Profesor Universitar

Universitatea de Vest din Timișoara

Septembrie 2012 – August 2018

Conferențiar Universitar

Universitatea de Vest din Timișoara

Februarie 2007 – August 2018

Cercetător Științific

Institutul e-Austria din Timișoara

Septembrie 1999 – Ianuarie 2007

Cercetător Științific (Technical Staff Member)

Los Alamos National Laboratory, Los Alamos, N.M., S.U.A.

EDUCAȚIE ȘI ABILITĂRI

2015

Abilitare Conducere Doctorate

Universitatea de Vest din Timișoara. Teza: "Complex Systems ideas in Theoretical Computer Science: from Computational Complexity to Social Dynamics"

1994–1999

Doctorand in Informatică (Computer Science).

Dept. of Computer Science, University of Rochester, Rochester N.Y., S.U.A. Titlul tezei: "Phase Transitions in Combinatorial Optimization Problems: Towards Rigorous Results", îndrumător: Mitsunori Ogihara

1993–1997

Licențiat in Matematică

Facultatea de Matematică, Universitatea din București

Teză de licență: "Proprietăți de tip Darboux in Teoria Funcțiilor Reale". Îndrumător: Solomon Marcus.

COMPETENȚE LINGVISTICE

Limba maternă Română

Alte limbi	ÎNȚELEGERE		VORBIRE		SCRIERE
	Ascultare	Citire	Participare la conversație	Discurs oral	
Engleză	C1	C1	C1	C1	C1
Franceză	B2	B2	B2	B2	B2
Spaniolă	B2	B2	B2	B2	B2

Niveluri: A1/A2: Utilizator elementar – B1/B2: Utilizator independent – C1/C2: Utilizator experimentat
 Cadrul European Comun de Referință pentru Limbi Străine

- Granturi Selectate**
- Grant CNCS IDEI ATCO, "Advanced techniques in optimization and computational complexity", Contract PN-III-P4-ID-PCE-2016-0842, Iulie 2016 – Decembrie 2019.
 - Grant CNCS IDEI STRUCTCOMB, "Structure and computational difficulty in combinatorial optimization: an interdisciplinary approach." Contract IDEI PN- II-ID-PCE-2011-3-0981.
 - Grant Marie Curie de reintegrare europeană IRG-046573, "Phase transitions in Computational Complexity and Formal Verification: Towards Generic and Realistic Approaches", Granted by the E.U. under FP6, Martie 2007-Martie 2010.
 - LDRD-ER "Advanced Techniques in Discrete Simulation", Los Alamos National Laboratory, Iunie 2001

- Activități Profesionale Selectate**
- Membru al Comitetului de Program al conferințelor CIE'2026, AAMAS'2026, AAMAS 2023 (Blue Sky Track), AAMAS 2021, AAAI 2021, SOFSEM 2019, FOIKS 2018, ALGOSENSORS 2017, MCU 2018, 2015, 2011, ICALP 2002, MATCOS 2010,2013,2016, 2019, 2025, SYNASC 2008- 2025, Congresul Matematicienilor Români 2011, 2015, 2019, 2023.
 - Membru al Comitetului Editorial *Acta Cybernetica*
 - Membru al Comitetului Editorial *Computer Science Review* in perioada Noiembrie 2012 - Iunie 2021.
 - Prezentator invitat SWORDS 2017, DCFS 2016, DACS 2014.

PUBLICAȚII SELECTATE

- [1] Allon Percus, **Gabriel Istrate** și Christopher Moore, *Computational complexity and statistical physics*, Oxford University Press, 2006.
- [2] **Gabriel Istrate** și Cosmin Bonchis, „Being Central on the Cheap: Stability in Heterogeneous Multiagent Centrality Games”, în *Proceedings of the 21st International Conference on Autonomous Agents and Multiagent Systems*, 2022, pp. 651–659.
- [3] James Aisenberg, Maria Luisa Bonet, Sam Buss, Adrian Crăciun și **Gabriel Istrate**, „Short proofs of the Kneser–Lovász coloring principle”, în *Information and Computation* 261 (2018), pp. 296–310.
- [4] Karthekeyan Chandrasekaran, Elena Grigorescu, **Gabriel Istrate**, Shubhang Kulkarni, Young-San Lin și Minshen Zhu, „The maximum binary tree problem”, în *Algorithmica* 83.8 (2021), pp. 2427–2468.
- [5] **Gabriel Istrate**, Cosmin Bonchiș și Adrian Crăciun, „Kernelization, Proof Complexity and Social Choice”, în *48th International Colloquium on Automata, Languages, and Programming (ICALP 2021)*, Schloss Dagstuhl–Leibniz-Zentrum für Informatik, 2021, pp. 135–1.