



O Festival Internacional de Cinema de Guadalajara e a Epic Games convidam você a participar do

# UNREAL ENGINE REAL-TIME SHORT FILM CHALLENGE

AMERICAS, SPAIN AND PORTUGAL

2022 EDITION



**O FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINEMA DE GUADALAJARA E A EPIC GAMES CONVIDAM VOCÊ A PARTICIPAR DO UNREAL ENGINE REAL-TIME SHORT FILM CHALLENGE AMERICAS, SPAIN AND PORTUGAL 2022 EDITION.**

- Os participantes devem produzir um curta-metragem com seus próprios meios.
- Chamada aberta de sábado, 2 de abril, a 5 de maio, às 23h.
- Prazo para recebimento de trabalhos: 5 de maio 2022.
- Programa de treinamento on-line gratuito.
- 10 vencedores com um prêmio de 10 mil usd e uma viagem com despesas pagas com estadia de 4 noites, para participar no FICG37.
- Participação no Encontro de Coprodução no FICG37.

O Festival Internacional de Cinema de Guadalajara (FICG) e a Epic Games abrem a chamada para as inscrições para o Unreal Engine Real-Time Short Film Challenge Américas, Espanha e Portugal EDITION 2022. Incentivando criadores em qualquer estágio de suas carreiras a produzir seu próprio curta-metragem com duração de 30 segundos a 1 minuto, usando o Unreal Engine da Epic Games, um conjunto de ferramentas de última geração que proporciona ao artista a habilidade de criar uma variedade de mídia linear e conteúdo interativo em todo o espectro visual, de estilizado a foto realista.

O "Unreal Engine Real-Time Short Film Challenge THE AMERICAS, SPAIN AND PORTUGAL EDITION 2022 é um programa que consiste em duas etapas:

## 1. TREINAMENTO GRATUITO.

É um estágio de foco educacional onde será transferido o conhecimento da UE Real Time na forma de um PROGRAMA DE TREINAMENTO ONLINE GRATUITO do Unreal Engine. Que incluirá um pacote de conteúdo (treinamento ao vivo, vídeos e imagens esquemáticas) voltado para Maya, 3D Max, Blender, ZBrush, animação, artistas de VFX e estúdios, para incentivá-los a transição para a UE. Este programa será ministrado por instrutores autorizados da Real Engine em espanhol e português.

## 2. O FIM DO TREINAMENTO GRATUITO.

Ao final do treinamento gratuito, os competidores deverão enviar o projeto final para <https://vp.eventival.eu/ficg/2022>. Um Júri composto pelo Festival Internacional de Cine de Guadalajara, composto por membros da comunidade cinematográfica, escolherá os 10 vencedores. A decisão do júri será final. Os dez vencedores viajarão gratuitamente para o México com despesas pagas com estadia de 4 noites e participarão do Festival de Cinema de Guadalajara. Cada vencedor receberá um prêmio de US\$ 10.000.

A chamada abre no sábado, 2 de abril, e encerra é 5 de maio (período para preenchimento da ficha de inscrição). O prazo para enviar o curta-metragem é 5 de maio às 23h, horário do México Central.

Os resultados dos projetos selecionados serão divulgados no site:

<https://ficg.mx/>

### Os projetos selecionados têm direito a:

- Encontros one-to-one com profissionais nacionais e internacionais presentes nos Encontros de Coprodução. A participação nos Encontros é gratuita.
- A publicação de informações do projeto no catálogo FICG Industry.
- Duas credenciações FICG Industry por projeto. Apenas dois representantes de cada projeto que serão diretor e produtor. Quatro noites de hospedagem. Quarto duplo por projeto.
- Duas credenciações da indústria por projeto. Os representantes de cada projeto devem ser seu diretor-produtor. Apenas dois representantes por projeto.
- Hospedagem por 4 noites. Um quarto duplo por projeto.

## REQUISITOS DE REGISTRO OBRIGATÓRIO

Preencha o formulário de inscrição eletrônico que se encontra no seguinte link:

<https://vp.eventival.eu/ficg/202>

Se um projeto for selecionado, as informações fornecidas no momento da inscrição serão as informações publicadas no Catálogo FICG Indústria.

Além da inscrição online, você deve anexar dois arquivos PDF, um em português e outro em inglês com o nome:

**NAMEOFTHEPROJECT\_UNREALENGINEREALTIMESHORTFILMCHALLENGE\_ptg e  
NAMEOFTHEPROJECT\_UNREALENGINEREALTIMESHORTFILMCHALLENGE\_ing**

Esses documentos devem conter as seguintes informações em fonte Arial 12, em espaço duplo na ordem mencionada:

1. Esboço do projeto, incluindo detalhes sobre a história;
2. Dados gerais do projeto:

- A)** Nome, país de origem, tempo estimado de duração, gênero, categoria (ficção ou documentário).
- B)** Membros Chave;
- C)** Biografia do Diretor. (350 caracteres)
- D)** Biografia do Produtor. (350 caracteres).
- E)** Cronograma e metodologia do projeto.
- F)** Informações adicionais como apoio recebido, compromissos e possíveis co-produtores nacionais ou estrangeiros.
- G)** Explicação de por que o Unreal Engine é a melhor plataforma para contar essa história
- H)** Ter uma conta bancária para receber o prêmio, caso seja selecionado como vencedor.
- I)** Ter um passaporte em vigor.

## COMO CONDIÇÕES DE ENTRADA

Você deve usar o Unreal Engine sob um contrato de licença válido do Unreal Engine [[www.unrealengine.com/eula](http://www.unrealengine.com/eula)] para desenvolver, produzir e renderizar seu filme enviado.

Você concede à Epic Games, Inc., uma corporação de Maryland com escritórios em 620 Crossroads Blvd., Cary, Carolina do Norte 27518, EUA ("Epic Games") e [FICG37] (coletivamente, "Partes licenciadas") uma licença não exclusiva, licença perpétua, irrevogável, mundial, transferível, sublicenciável e livre de royalties para usar, modificar, reproduzir, preparar trabalhos derivados, distribuir, executar e exibir seus filmes enviados em toda e qualquer mídia em todo o mundo e para qualquer finalidade que as Partes Licenciadas considerem .

## INSTRUTORES ESPECIALIZADOS



### GABRIEL PAIVA HARWAT

**Linkedin** <https://www.linkedin.com/in/gabrielpaivaharwat/>  
**IMDB** [https://www.imdb.com/name/nm8928692/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_cr26](https://www.imdb.com/name/nm8928692/?ref_=ttfc_fc_cr26)

GABRIEL PAIVA HARWAT é formado em Administração com menção em Gestão de Negócios e Mestre em Gerenciamento de Projetos de Computadores. Ele tem mais de 20 anos de experiência na indústria de efeitos visuais para cinema, televisão, publicidade e eventos. Generalista 3D com conhecimento em modelagem, texturização, iluminação, renderização e composição digital em programas como Maya, Modo, Blender, ZBrush, Arnold, Redshift, Substance Painter, Quixel Mixer, Adobe After Effects, Nuke e Davinci Resolve, entre outras. Mais de 6 anos como supervisor de sombreamento, iluminação e renderização e mais de 4 anos de experiência em Direção Técnica de Projetos de Cinema e TV.

Ele usa o Unreal Engine em seus projetos há 8 anos e é um instrutor autorizado da Epic no Unreal Engine há 2 anos.

Ele faz parte da Unreal Fellowship for Virtual Production, como Artista Técnico e Assistente de Ensino.

Hoje desenvolve conteúdo educacional para empresas como Epic, Tribeca Film Festival e CGPro e continua dando suporte e direção técnica para diversos estúdios nacionais e internacionais.

## INSTRUTORES ESPECIALIZADOS

### MARTINA SANTORO

Twitter: <https://twitter.com/SantoroMartina>  
Linkedin: <https://linkedin.com/in/martinasantoro/>  
Fb: <https://www.facebook.com/martina.santoro/>  
Instagram: <https://www.instagram.com/mmartinasantoro/>



Martina Santoro desenvolve jogos e conteúdo interativo há mais de uma década. Com formação em produção de animação, fundou o OKAM STUDIO em 2010 e trabalhou na comunidade local antes de se tornar presidente da Associação Argentina de Desenvolvedores de Jogos e uma das fundadoras da Federação Latam de Videogames. Ela é Chefe da Carreira de Animação e Interatividade da Universidad del Cine ([www.ucine.edu.ar](http://www.ucine.edu.ar)) e membro do Conselho Devcom da Gamescom. Ela foi destacada como uma das [100 game changers na indústria de videogames pela GameIndustry.biz](#) e foi selecionada como uma das [Women in Gaming: 100 Professionals of Play](#). Ela foi a editora-chefe da Inside Games Latam, um recurso importante para a Latam Games Industry Business News, e Moushon.biz.

Ele agora trabalha como evangelista do Unreal Engine na Epic Games, colaborando com equipes de desenvolvedores, parceiros comerciais e educacionais.



### THIAGO CARNEIRO

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/thiagocarneiro/>  
Instagram: <https://www.instagram.com/thiago.unreal/>

Thiago atualmente trabalha como Artista Líder Generalista de Unreal Engine para Produção Virtual na Pixomondo Toronto. Como Líder Generalista de Unreal Engine, Thiago trabalha em estreita colaboração com diretores e produtores na fase Previz, em programas como The Boys, Halo e o filme Nightbooks. Ampla experiência no set de filmagem como operador da Unreal Engine trabalhando em séries de TV como Star Trek Strange New Worlds e Star Trek Discovery. Atua também como Consultor Educacional na Epic Games, trabalhando em desenvolvimento com escolas no Brasil, Portugal e Canadá.

Thiago também atua como consultor da Unreal Engine, para as principais empresas de transmissão ao vivo do Brasil e Canadá. Ele trabalhou recentemente para a Rogers e Sportsnet (a segunda maior empresa de transmissão esportiva do Canadá), criando soluções de realidade virtual e estendida. Thiago também ensina Unreal Engine for Games, Animation e VFX no Seneca College em cursos de pós-graduação.

## INSTRUTORES ESPECIALIZADOS

# AGUSTIN CORDES

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/acordes>

Facebook: <https://facebook.com/AgustinCordes>

Twitter: <https://twitter.com/AgustinCordes>



Agustín Cordes tem 20 anos de experiência na indústria de videogames, primeiro como jornalista e depois como desenvolvedor. Ele programou e projetou Scratches, uma aventura gráfica de terror que se tornou popular em 2006 e também se tornou um dos primeiros jogos comerciais criados na Argentina. Ele liderou um projeto educacional de grande porte, Perfil de Risco, licitado pelo governo argentino e distribuído em milhares de escolas. Pouco depois, Agustín fundou a Senscape, onde começou a trabalhar junto com uma equipe talentosa na ASYLUM, o tão esperado sucessor espiritual de Scratches. Ele também é um mentor e instrutor autorizado do Unreal Engine na Unreal Fellowship for Virtual Production.

## PARA SOLICITAÇÃO DE ENTREVISTA CONTATO

**Victor Magaña**

victor.magana@ficg.mx

**Francisco Morales**

francisco.morales@ficg.mx

