



El Festival Internacional de Cine en Guadalajara
y Epic Games invitan a participar en el

UNREAL ENGINE REAL-TIME SHORT FILM CHALLENGE

AMÉRICAS, ESPAÑA Y PORTUGAL

EDICIÓN 2022



EL FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE EN GUADALAJARA Y EPIC GAMES INVITAN A PARTICIPAR EN EL UNREAL ENGINE REAL-TIME SHORT FILM CHALLENGE AMÉRICAS, ESPAÑA Y PORTUGAL EDICIÓN 2022.

- Los participantes deberán producir un cortometraje con sus propios medios.
- Convocatoria abierta. Se recibirán registros hasta el **jueves 5 de mayo** a las 23:00hrs.
- Fecha límite para la recepción de trabajos: 5 de mayo.
- Programa de capacitación gratuita en línea.
- 10 ganadores con un premio de 10 mil usd y pasaje de avión para dos representantes de cada proyecto que serán director y productor. Cuatro noches de alojamiento. Habitación doble por proyecto en Guadalajara, para asistir al FICG.
- Participación en el Encuentro de Coproducción.

El Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG) y Epic Games abren la convocatoria para el Unreal Engine Real-Time Short Film Challenge Américas, España y Portugal EDICIÓN 2022, el cual invita a creadores en cualquier etapa de su carrera a producir un cortometraje con sus propios medios, con una duración de 30 segundos a 1 minuto, usando Epic Games' Unreal Engine, un conjunto de herramientas de última generación que permite crear una variedad de medios lineales y contenido interactivo en todo el espectro visual, desde estilizado hasta fotorrealista.

The "Unreal Engine Real-Time Short Film Challenge AMÉRICAS, ESPAÑA Y PORTUGAL EDICIÓN 2022 es un programa que se conforma de dos etapas:

1. CAPACITACIÓN GRATUITA.

Es una etapa formativa en la que se compartirá el conocimiento de UE Real Time con un PROGRAMA DE CAPACITACIÓN GRATUITO a través de una plataforma en línea, de Unreal Engine y sus posibilidades narrativas (no de producción de juegos) durante cinco días, que incluirá un paquete de contenido (capacitación en vivo, videos e imágenes esquemáticas), dirigido a Maya, 3D Max, Blender, ZBrush, etc. Animación, personas de vfx y estudios para alentarlos a ir más allá de la línea para la transición a UE. Dicho programa será impartido por instructores autorizados en Real Engine en español y portugués.

2. AL CONCLUIR LA CAPACITACIÓN.

Los competidores deberán enviar el trabajo final a <https://vp.eventival.eu/ficg/2022>, y junto con un jurado propuesto por el Festival Internacional de Cine en Guadalajara, conformado por integrantes de la comunidad cinematográfica, cuya decisión será inapelable, se seleccionarán 10 proyectos que viajarán con gastos pagados con una estancia de 4 noches para participar en el FICG37. Cada ganador será acreedor a un premio de 10 mil dólares.

La convocatoria abre el sábado 2 de abril y cierra el **jueves 5 de mayo** (periodo para llenar su ficha de registro). La fecha límite para subir el cortometraje es el jueves 5 de mayo a las 23:00 horas tiempo del centro de México.

Los resultados de los proyectos seleccionados se anunciarán en la página web:

<https://ficg.mx/>

Los proyectos seleccionados tienen derecho a:

- Encuentros Uno a Uno con profesionales nacionales e internacionales que acudan al Encuentro de Coproducción. La participación en los Meetings es gratuita.

- La publicación de la información de los proyectos en el catálogo de Industria FICG.

Dos acreditaciones de Industria FICG por proyecto. Solo dos representantes de cada proyecto que serán director y productor. Cuatro noches de alojamiento. Habitación doble por proyecto.

REQUISITOS OBLIGATORIOS DE PARTICIPACIÓN

Llenar la ficha de inscripción que se encontrará en la página:

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

Si un proyecto es seleccionado, se utilizará la información de la ficha de inscripción para la publicación en el catálogo de Industria FICG.

Además del registro en línea, debes adjuntar dos archivos en PDF, uno en español y otro en inglés llamados:

NAMEOFTHEPROJECT_UNREALENGINEREALTIMESHORTFILMCHALLENGE_esp y

NAMEOFTHEPROJECT_UNREALENGINEREALTIMESHORTFILMCHALLENGE_ing

Estos documentos deben tener la siguiente información en letra Arial, tamaño 12 a doble espacio en el siguiente orden:

- Idea general del proyecto, incluyendo detalles de la historia a contar;
- Nombre, país de origen, tiempo de duración estimado, género, categoría (ficción o documental).
- Equipo principal.
- Bio del Director (350 caracteres).
- Bio del Productor. (350 caracteres).
- Línea de tiempo del proyecto y metodología.
- Información adicional como apoyos recibidos y posibles coproductores nacionales e internacionales..
- Explicar por qué Unreal Engine es la mejor plataforma para contar esta historia.
- Tener una cuenta de banco para recibir el premio en caso de ser uno de los ganadores.

CONDICIONES DE LA INSCRIPCIÓN

Debes usar Unreal Engine con una licencia válida (www.unrealengine.com/eula) para desarrollar, producir y renderizar la película a inscribir.

Le concedes a Epic Games Inc. una corporación en Maryland con oficinas en Boulevard Crossroads 620, Cary, Carolina del Norte, 27518, EE.UU. ["Epic Games"] y [FICG37] [Colectivamente "las partes licenciadas"] una licencia no exclusiva, perpetua, irrevocable, mundial, transferible, sublicenciable y libre de regalías, para usar, modificar, reproducir, preparar trabajos derivados, distribuir, representar y exhibir sus películas presentadas en cualquier medio en todo el mundo y para cualquiera que sea el propósito que las Partes Licenciadas consideren.

INSTRUCTORES EXPERTOS



Unreal y FICG no se quedan con los derechos de los proyectos.

GABRIEL PAIVA HARWAT

LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/gabrielpaivaharwat/>

IMDB https://www.imdb.com/name/nm8928692/?ref_=ttfc_fc_cr26

Gabriel Paiva Harwat es Lic. en Administración mención Gerencia Empresarial y Master en Gerencia de proyectos Informáticos. Tiene más de 20 años de experiencia en la industria de los VFX para cine, televisión, publicidad y eventos. Es Generalista 3D con conocimientos profundos en modelado, texturizado, iluminación, rendering y composición digital en programas como Maya, Modo, Blender, ZBrush, Arnold, Redshift, Substance Painter, Quixel Mixer, Adobe After Effects, Nuke y Davinci Resolve, entre otros. Cuenta con más de 6 años de experiencia como supervisor de shading, iluminación y render y más de 4 años de experiencia en Dirección Técnica de Proyectos Cinematográficos y TV.

Desde hace 8 años utiliza Unreal Engine en sus proyectos y desde hace 2 años es Instructor Autorizado para Epic en Unreal Engine.

Durante los últimos 2 años ha formado parte del Unreal Fellowship for Virtual Production, cumpliendo funciones como Technical Artist, Teaching Assistant, Mentor e Instructor en las áreas de Sequencer Shot Creation for Virtual Production, LiveLink Vcam Shot Creation and Editing, Performance Capture with LiveLink Face, Performance Capture with Take Recorder, Animation Introduction to Control Rig, Alembic Importing and LiveLink.

Hoy desarrolla contenidos educacionales para compañías como Epic, Tribeca Film Festival y CGPro y continúa brindando soporte y dirección técnica a distintos estudios nacionales e internacionales.

INSTRUCTORES EXPERTOS

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 ha estado desarrollando juegos y contenido interactivo durante más de una década. Con experiencia en producción de animación, fundó OKAM STUDIO en 2010 y trabajó en la comunidad local antes de convertirse en presidenta de la Asociación Argentina de Desarrolladores de Juegos y luego en una de las fundadoras de la Federación Latam de Videojuegos. Es Jefa de la Carrera de Animación e Interactividad de la Universidad del Cine (www.ucine.edu.ar) y también miembro del Board de devcom de gamescom. También ha trabajado con el Banco Interamericano de Desarrollo en el libro sobre la industria de los juegos en Latinoamérica "Videojuegos: Más que un juego: Los éxitos desconocidos de los estudios latinoamericanos y caribeños". Fue destacada como uno de los [100 game changers de la industria de los videojuegos por GameIndustry.biz](#) y fue seleccionada como una de las [Women in Gaming: 100 Professionals of Play](#). Fue editora en jefe de Inside Games Latam, un recurso clave para Latam Games Industry Business News, y Moushon.biz.

Ahora trabaja como evangelista para Unreal Engine en Epic Games, colaborando con equipos de desarrolladores, socios empresariales y educativos.



THIAGO CARNEIRO

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

Thiago trabaja actualmente como Generalista Principal de Unreal Engine para producción virtual en Pixomondo Toronto. Como Generalista Principal de Unreal Engine, Thiago trabaja en estrecha colaboración con directores y productores en la fase Previz, en programas como The Boys, Halo y la película Nighthooks. Amplia experiencia en el set como operador de Unreal para programas como Star Trek Strange New Worlds y Star Trek Discovery, controlando y realizando cambios en los ambientes Unreal y volúmenes LED durante días de rodaje. Trabajando también como líder en el talentoso equipo de Pixomondo, para crear los ambientes más impresionantes Real-Time VFX y Props para producciones como Avatar: The Airbender y muchas más.

Recientemente, Thiago fue contratado por Epic Games como Asesor para el Equipo de Educación, trabajando en el desarrollo de las relaciones con escuelas y compañías en Brasil, Portugal y Canadá.

Thiago también trabaja como consultor de Unreal Engine para las compañías de transmisión en vivo más importantes de Brasil y Canadá. Colaborando recientemente con Rogers and Sportsnet (la segunda empresa de transmisión de deportes más grande de Canadá), ayudando a crear e implementar soluciones para sus nuevos productos de realidad virtual en vivo y sets de realidad extendida y elementos interactivos.

En sus tiempos libres, Thiago también enseña Unreal Engine para juegos, animación y VFX en Seneca College en varios cursos de posgrado.

INSTRUCTORES EXPERTOS

AGUSTIN CORDES

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

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

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



Agustín Cordes tiene 20 años de experiencia en la industria de videojuegos, primero como periodista y luego como desarrollador. Programó y diseñó Scratches, una aventura gráfica de horror que se popularizó en 2006 y además resultó ser uno de los primeros juegos comerciales creados en Argentina. Lideró un proyecto educativo de gran envergadura, Perfil de Riesgo, licitado por el gobierno argentino y distribuido en miles de escuelas. Poco después, Agustín fundó Senscape donde puso manos a la obra junto con un talentoso equipo en ASYLUM, el muy esperado sucesor espiritual de Scratches. También es un mentor e instructor autorizado de Unreal Engine en la Unreal Fellowship for Virtual Production.

PARA SOLICITUD DE ENTREVISTA CONTACTAR A

Victor Magaña

victor.magana@ficg.mx

Francisco Morales

francisco.morales@ficg.mx

