

PRODUÇÃO VIRTUAL/TECNOLOGIAS IMERSIVAS

Empresas com grande expertise na utilização e fornecimento de soluções para estas demandas, mostrarão sua visão e capacidade de entregar a flexibilidade e escalabilidade tão necessária atualmente. O painel trará exemplos de produções já realizadas, mostrando o enorme ganho quando se utilizam estes recursos. Venha participar e se inspire com as exposições dos nossos painelistas.

Moderador: Carlos Cauvilla - Diretor de Tecnologia de Operações – SBT

PALESTRANTES:

- **TECNOLOGIAS VIRTUAIS E IMERSIVAS APLICADAS EM PRODUÇÕES DE BROADCAST**

Paula Brecci - Diretora de Operações de Vendas Latam – Vizrt

Tecnologia para produção ao vivo que fornece aos produtores visuais possibilidades ilimitadas de contar facilmente histórias que envolvem o público. Para estúdios de qualquer tamanho usando conjuntos virtuais 3D avançados e interativos, gráficos de realidade aumentada e apresentações de realidade mista para qualquer produção. Tecnologia AI (Inteligência Artificial) para aplicativo Object Tracker, que rastreia vários objetos em um vídeo em tempo real para adicionar gráficos e aprimorar a experiência do espectador.

- **PRODUÇÃO VIRTUAL UTILIZANDO A COMPUTAÇÃO EM NUVEM**

Marlon Campos - Specialist SA M&E – Content Production - Amazon Web Services

Entenda através de uma arquitetura de referência, onde e como utilizar a nuvem para aumentar a colaboração, reduzir complexidade e custo do seu projeto.

- **GRÁFICOS NO STORYTELLING**

Alexandre Arrabal - Diretor Globo Design

Realidade virtual, realidade aumentada.

Render em tempo real como instrumento de criação de linguagem integrada ao conteúdo para ajudar a contar histórias na TV.

Esse é o nosso assunto na SET Expo 2022.

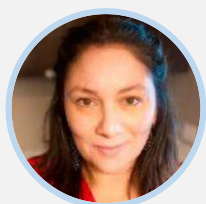
Serão apresentados casos onde essas tecnologias foram ferramentas para gerar engajamento na audiência.

Trabalhos realizados para a cobertura da Copa de 2018, para as Olimpíadas e programas de variedades da Globo, dentre outros, serão mostrados e explicados.



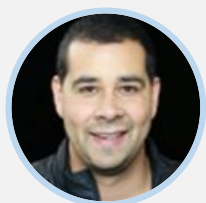
Carlos Cauvilla - Diretor de Tecnologia de Operações - SBT

Diretor de tecnologia e operações no SBT, Engenheiro com MBA em negócios, e Tecnologia da Informação. Pedalar perto das montanhas, é meu jeito de liberar espaço para absorver novos



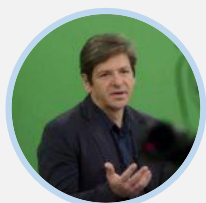
Paula Brecci - Diretora de Operações de Vendas Latam - Vizrt

Paula Brecci trabalha na Vizrt como Diretora de Operações de Vendas | Latam com sede em Santiago do Chile. Tem mais de 10 anos de experiência trabalhando em estreita colaboração com emissoras da região, expandindo o uso do Vizrt em produções ao vivo.



Marlon Campos - Specialist SA M&E – Content Production - Amazon Web Services

Marlon Campos é formado em Redes de Telecomunicações pela Universidade Federal de Minas Gerais, e atualmente trabalha como Arquiteto Especialista em Produção de Conteúdo na AWS em Londres no Reino Unido. Com mais de 8 anos de experiência na indústria, Marlon é apaixonado por produção e pós-produção. Em sua função atual, ele tem orientado clientes globais a inovarem através da adoção de computação em nuvem. Em seu tempo livre, ele gosta de jogar FIFA 2022 contra sua esposa, e também viajar pelo mundo para conhecer novas culturas.



Alexandre Arrabal - Diretor Globo Design

Há vários anos na Globo, teve participação marcante em várias inovações na televisão brasileira.

O primeiro cenário virtual (com tracking e corte de câmeras) a ir ao ar, em 1996, a apresentação dos telejornais locais a partir de estúdios panorâmicos, mostrando a cidade (o assunto do programa) foram alguns desses. Depois veio transferência do Jornal Nacional para a redação no ano 2000 e toda a evolução em sua experiência gráfica/cenográfica até chegar ao modelo atual, onde o real e o virtual se fundem.

Nas Olimpíadas do Rio, liderando um grupo de designers defendeu a implantação de um prédio no parque Olímpico para abrigar o grupo Globo. O estúdio e o prédio se integravam a complementos virtuais, relacionados aos acontecimentos do evento num design a favor do Storytelling da transmissão. O estúdio virou cartão postal, em harmonia com as belas arenas.

Na cobertura da Copa da Rússia em 2018, liderou a criação da “caixa mágica”, projeto de design que “transformava” o estúdio de 20 metros quadrados em uma área espaçosa com 180 graus de visão. Tudo integrado com muita realidade aumentada e realidade virtual. O projeto foi desenvolvido, aliás, como todos os outros, com intensa integração entre todas as áreas de tecnologia e o conteúdo.

Mais recentemente, nos mesmos moldes de ação colaborativa, veio a “caixa mágica 2.0”, evolução da versão russa, que transportou Tóquio para os estúdios Globo.

Com a criação do Centro de Design da Globo, que juntou quase todas as áreas de produção gráficas da Globo, passou a liderar cerca de 300 designers, que buscam, todos os dias, surpreender e encantar nossa audiência. A partir daí passou a participar

também das contribuições para o entretenimento, com destaque para o Big Brother, rico em design, inserção virtual e situações engajadoras como a disputa “Tadeu X RoBBB mau” e o Metaverso BBB. Nesse período foram conquistadas várias premiações, também na área de efeitos visuais, destaque para Passaporte para Liberdade e Falas da terra, que se juntaram a vários reconhecimentos internacionais conferidos à turma do Centro de Design.