Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), septiembre-octubre 2026,
Volumen 10, Número 5.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i5

INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ANIMACIÓN DIGITAL: IMPACTO EN EL MERCADO LABORAL Y LA TOMA DE DECISIONES CREATIVAS

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DIGITAL ANIMATION: LABOR MARKET IMPACT AND CREATIVE DECISION-MAKING

Fernando Fernández Gómez
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega, México

Julieta Hernández Ramírez
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega, México

Viviana Yasmin Cahuich Cruz
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega, México

Karen Itzel Cordero Martínez
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega, México

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i5.26117

Inteligencia Artificial en la Animación Digital: Impacto en el Mercado Laboral y la Toma de Decisiones Creativas

Fernando Fernández Gómez[1]
230210009@escarcega.tecnm.mx
https://orcid.org/0009-0002-7868-8442
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega
México

Julieta Hernández Ramírez
julietahernandez@itsescarcega.edu.mx
https://orcid.org/0000-0001-6072-480X
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega
México

Viviana Yasmin Cahuich Cruz
230210007@escarcega.tecnm.mx
https://orcid.org/0009-0003-0868-2288
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega
México

Karen Itzel Cordero Martínez
230210012@escarcega.tecnm.mx
https://orcid.org/0009-0003-0214-1990
Instituto Tecnológico Superior de Escárcega
México

RESUMEN

Este estudio analiza el impacto de la inteligencia artificial (IA) en la toma de decisiones estratégicas de la animación digital y sus consecuencias laborales. Mediante una revisión sistemática documental PRISMA de 50 artículos (2021–2026), se evalúa cómo la IA genera eficiencia operativa (reducción de tiempos de renderizado, automatización de tareas repetitivas) pero también desplaza empleos tradicionales, especialmente en México y América Latina, donde más de 200,000 animadores enfrentan riesgo de disrupción en cinco años. Los hallazgos revelan polarización: algunos autores destacan la IA como herramienta colaborativa que potencia la creatividad; otros advierten sobre pérdida de empleos, homogeneización estética y erosión de la autonomía autoral. Se concluye que la IA influye directamente en decisiones creativas (estilos visuales, movimientos, optimización), pero requiere un enfoque equilibrado: formación híbrida arte-IA, marcos éticos y políticas de transición laboral para proteger la empleabilidad sin renunciar a los beneficios de la automatización. La esencia del estudio es que el desafío no es rechazar la tecnología, sino integrarla preservando el talento humano.

Palabras clave: inteligencia artificial, animación digital, impacto laboral, toma de decisiones creativas

[1] Autor principal
Correspondencia: 230210009@escarcega.tecnm.mx

Artificial Intelligence in Digital Animation: Labor Market Impact and Creative Decision-Making

ABSTRACT

This study analyzes the impact of artificial intelligence (AI) on strategic decision-making in digital animation and its labor consequences. Through a PRISMA systematic literature review of 50 articles (2021–2026), it evaluates how AI generates operational efficiency (reduced rendering times, automation of repetitive tasks) but also displaces traditional jobs, especially in Mexico and Latin America, where over 200,000 animators face disruption risk within five years. Findings reveal polarization: some authors highlight AI as a collaborative tool enhancing creativity; others warn about job loss, aesthetic homogenization, and erosion of authorial autonomy. The study concludes that AI directly influences creative decisions (visual styles, character movements, optimization), but requires a balanced approach: hybrid art-AI training, ethical frameworks, and labor transition policies to protect employability without renouncing automation benefits. The core message is that the challenge is not rejecting technology, but integrating it while preserving human talent. Three vulnerable groups are affected: students entering animation without AI training, professionals with 5–15 years experience whose skills become obsolete, and small/medium studios lacking resources to implement competitive AI technologies versus international giants.

Keywords: artificial intelligence, digital animation, labor impact, creative decision-making

Artículo recibido 06 agosto 2026
Aceptado para publicación: 12 septiembre 2026

INTRODUCCIÓN

La inteligencia artificial (IA) se refiere a sistemas computacionales capaces de realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana, como aprendizaje, percepción, pensamiento y toma de decisiones. En el ámbito creativo, la IA abarca redes neuronales, aprendizaje profundo y algoritmos adaptativos que procesan datos para generar contenido visual, sonoro o narrativo con calidad cada vez más indistinguible de la producción humana. Esta tecnología no solo automatiza procesos repetitivos, sino que amplía las posibilidades creativas al manejar la complejidad técnica sin destruir la visión artística del creador, abriendo nuevas fronteras en la expresión visual y redefiniendo las posibilidades de la creación digital contemporánea.

La animación digital es una disciplina que integra arte y tecnología para crear secuencias en 2D o 3D utilizadas en cine, videojuegos, publicidad, educación, medicina, arquitectura y realidad virtual. Involucra procesos complejos como modelado poligonal, rigging (esqueleto digital), keyframing (animación por fotogramas clave), texturizado, iluminación y renderizado con software especializado como Maya, Blender o Houdini, donde el animador simula movimiento y vida mediante fotogramas interpolados matemáticamente. Esencialmente, la animación digital no sólo reproduce la realidad, sino que la reinventa creativamente, exigiendo una combinación única de sensibilidad estética refinada, conocimiento anatómico profundo y dominio técnico computacional avanzado que requiere años de formación especializada.

A nivel global, el mercado de animación se valoró en USD 430.010 millones en 2025 y se proyecta superar los USD 777.380 millones para 2035, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) de más del 6,1% durante 2026-2035 (Precedence Research, 2025). El segmento de animación 3D representará más del 24% de ingresos para 2035 debido a su realismo superior y avances tecnológicos continuos, mientras que los medios y entretenimiento dominarán con el 45,2% del mercado total (Precedence Research, 2025). América del Norte liderará con 45% de participación para 2035, impulsada por el auge de películas y programas de animación virtuales. En México y América Latina, la inteligencia artificial está revolucionando, transformando radicalmente el mercado laboral creativo de la región. Según un informe conjunto de la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) en México y la UNAM, la demanda de especialistas en IA creció explosivamente 95% en el último año. Entre

septiembre de 2024 y septiembre de 2025, se registraron más de 14,000 ofertas laborales en inteligencia artificial en México, incluyendo puestos como analista de datos, business intelligence, científico de datos y especialista en machine learning. El Observatorio del Conocimiento de UNIR contabilizó más de 2.8 millones de vacantes en portales de empleo de México y Latinoamérica, de los cuales 65,838 corresponden específicamente a ciencias de datos e IA, representando un crecimiento del 300% en cinco años (AmericaEconomía, 2025).

Entre 2021 y 2024, la demanda de habilidades relacionadas con IA en México aumentó con una tasa de crecimiento anual compuesta del 33.6%, aunque en 2024 se obtuvo cierta desaceleración atribuida a un mercado laboral menos robusto económicamente. Desde 2021, el sector de información y comunicaciones en México duplicó la proporción de vacantes relacionadas con IA, pasando de 2.2% a más de 3.6% en 2024.Las ocupaciones con alta exposición a IA crecieron 88% a nivel nacional entre 2021-2024. Las ocupaciones expuestas específicamente a IA generativa (GenAI) crecieron impresionante 84%. El estudio proyecta alarmante que para 2025 la mitad de todas las tareas laborales estarán automatizadas, y entre 2025-2030 se dará una transformación estructural del 22% en el empleo total (MexicoBusiness, 2025).

Sin embargo, este crecimiento técnico exponencial genera una problemática crítica laboral urgente que afecta directamente a los animadores digitales tradicionales y amenaza la sostenibilidad de carreras enteras. La automatización no solo está reemplazando tareas rutinarias repetitivas, sino transformando radicalmente las competencias requeridas en la industria creativa global. Se estima conservadoramente que más de 15,000 profesionales de animación en México y aproximadamente 200,000 en América Latina enfrentarán disrupción significativa en sus roles laborales tradicionales durante los próximos cinco años, ya que funciones tradicionales como animación frame-by-frame manual, rotoscopia manual y limpieza de activos están siendo completamente automatizadas por herramientas de IA generativas avanzadas que reducen horas de trabajo a minutos. Este es un problema socioeconómico grave que impacta especialmente a tres grupos vulnerables: estudiantes universitarios que están ingresando a carreras de animación sin formación adecuada en IA y terminan graduándose obsoletos, animadores profesionales con 5-15 años de experiencia cuyas habilidades tradicionales están siendo absolutizados rápidamente después de años de inversión en capacitación, y estudios independientes pequeños y

medianos que no tienen recursos financieros para implementar tecnologías de IA competitivas frente a grandes estudios internacionales que dominan el mercado.

El problema central estructural es que la industria de animación digital no está organizada ni preparada para la velocidad de transformación exponencial que impone la inteligencia artificial generativa. Mientras las herramientas de automatización avanzan exponencialmente según la Ley de Moore, duplicando su capacidad cada 18-24 meses, los planos de estudio universitarios tradicionales diseñados hace más de una década, las políticas de formación profesional pública desactualizadas y los marcos éticos de la industria permanecen estáticos burocráticamente sin responder a la realidad cambiante. Esto genera una brecha de empleabilidad creciente donde los animadores que no se adaptan rápidamente quedarán desplazados permanentemente del mercado laboral formal sin posibilidad de reinserción, mientras que aquellos que sí se integran efectivamente en sus flujos de trabajo tendrán ventaja competitiva significativa en salarios, oportunidades laborales y estabilidad contractual.

En los últimos años, la inteligencia artificial ha transformado profundamente los procesos de producción en animación y efectos visuales, instaurando nuevas dinámicas de creación digital que trascienden la mera automatización de tareas repetitivas hacia la co-creación humano-máquina (Cantos, 2025). Investigaciones fundamentales demuestran que la incorporación de sistemas inteligentes mejora sustancialmente los flujos de trabajo sin comprometer la calidad estética final, permitiendo que la visión artística se mantenga como eje central creativo mientras el algoritmo gestiona la complejidad técnica operativa (Sharma y Juyal, 2023). Este fenómeno está impulsando un cambio estructural permanente en métodos técnicos de la industria, donde la transición hacia procesos asistidos por redes neuronales y aprendizaje profundo se vuelve norma universal y no excepción opcional (Bai y Fan, 2022), fortaleciendo especialmente modelado automático y generación de movimiento realista con precisión geométrica sin precedentes (Tang & Chen, 2024).

Autores como Yuanliang y Zhe (2024) evidencian que inteligencia artificial, combinada con procesamiento inteligente de datos masivos, aumenta precisión técnica en construcción de entornos virtuales a gran escala, mientras modelos basados en biomecánica logran movimientos más realistas y fluidos en personajes complejos al simular orgánicamente interacción de músculos y fuerzas físicas naturales (Cao, 2024). La llegada del aprendizaje profundo y GAN en 2020 abrió posibilidades sin

precedentes al mercado de animación. MotionGPT convierte texto en animaciones 3D simplificando la creación para público amplio (Precedence Research, 2025). Adobe lanzó funciones de IA para Premiere Pro y After Effects automatizando tareas tediosas. NVIDIA presentó un sistema de personajes virtuales basado en IA en marzo de 2022. Plataformas como Deepbrain AI, Synthesia y Colossyan Creator ofrecen avatares de IA personalizados (Precedence Research, 2025).

Esta automatización no solo optimiza el rendimiento computacional en renderizado, reduciendo tiempos de espera de días a horas y costos operativos significativos (Shen y Yu, 2021), sino que expande posibilidades de producción multimedia hacia formatos interactivos inmersivos que antes se consideraban inviables por alto consumo de recursos (Sandoval et al., 2022). En septiembre de 2023, Adobe lanzó funciones de IA y 3D automatizando tareas tediosas (Precedence Research, 2025). Profesionalmente, redefine al animador como supervisor de sistemas inteligentes (Gunanto, 2026), modificando contratos laborales y organización del trabajo en todo el sector (Dai y Li, 2024). Transformaciones exigen nuevas competencias digitales, obligando planes de estudio a evolucionar hacia enseñanza híbrida entre arte e ingeniería de datos (Zamarripa, 2025), ante crecimiento sostenido de IA en industria creativa (Anantrasirichai et al., 2026). En comunicación, impacta la producción transmedia permitiendo narrativas adaptativas (Gómez, 2025).

Esta problemática laboral es particularmente aguda porque los estudios reducen equipos tradicionales entre un 20-40% mientras contratan perfiles híbridos especializados con salarios superiores. Un animador que no aprenderá a trabajar con IA en 2-3 años enfrentará riesgo real de desempleo, mientras quienes se adaptan tendrán salarios 30-50% más altos en roles de supervisión creativa asistida por inteligencia artificial.

Es fundamental estudiar este fenómeno porque afecta directamente a estudiantes de animación que deciden su futuro profesional, profesionales en activo con familias que mantener, educadores universitarios que diseñan currículos obsoletos y responsables de políticas públicas en industria creativa nacional que deben regular esta transición. Los resultados serán relevantes para diseñar programas de actualización profesional para animadores desplazados, reformar currículos universitarios integrando IA desde primer semestre, desarrollar marcos éticos que protejan la autonomía creativa y establecer políticas de transición laboral para trabajadores afectados por automatización acelerada.

A pesar de que la literatura documenta avances técnicos y transformaciones educativas, persiste la necesidad de crítica de análisis integral que articule dimensiones tecnológicas con ética profesional y autonomía del autor (Bender, 2024). Existe un vacío significativo en la comprensión de cómo la automatización influye directamente en la toma de decisiones creativas dentro de equipos creativos, área donde la técnica se cruza peligrosamente con responsabilidad humana y lo artístico irrepetible.

Por lo tanto, el presente trabajo tiene como objetivo analizar el impacto de la inteligencia artificial en la toma de decisiones estratégicas en animación, explorando si delegar procesos al algoritmo fortalece o debilita la dirección creativa humana. Este estudio busca determinar cómo la integración de herramientas de IA redefine procesos técnicos y desafíos profesionales del sector, identificando específicamente: qué decisiones creativas pueden delegarse a IA sin comprometer la autoridad y visión del animador, qué competencias deben desarrollar animadores para mantener la relevancia laboral en el mercado transformado, y cómo pueden los estudios equilibrar eficiencia algorítmica con autonomía creativa humana sostenible. A través de evaluación crítica sistemática, se propone un marco de referencia para coexistencia efectiva entre IA y creatividad humana que protege la empleabilidad del animador mientras maximiza los beneficios de automatización para la industria.

METODOLOGÍA

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo mediante un diseño de revisión documental. De acuerdo con Villanueva y Aniceto (2021) la revisión documental consiste en la búsqueda, selección, organización y análisis de documentos científicos con el propósito de obtener información relevante que permita fundamentar una investigación. Siguiendo las directrices establecidas en la Declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Según Barquero (2022) esta guía metodológica provee una estructura reproducible compuesta por una lista de verificación de 27 ítems esenciales y un diagrama de flujo estructurado, cuyo propósito es garantizar la transparencia, el rigor técnico y la calidad en el reporte de la evidencia científica recolectada. De acuerdo con los criterios conceptuales de la Colaboración Cochrane adoptados por la Declaración PRISMA, se asume la revisión sistemática como un proceso macro integral, secuencial y reproducible. Dentro de este marco general, el metaanálisis se define estrictamente como la fase de síntesis cuantitativa de los resultados estadísticos. Por tanto, se delimita conceptualmente que el metaanálisis constituye una etapa

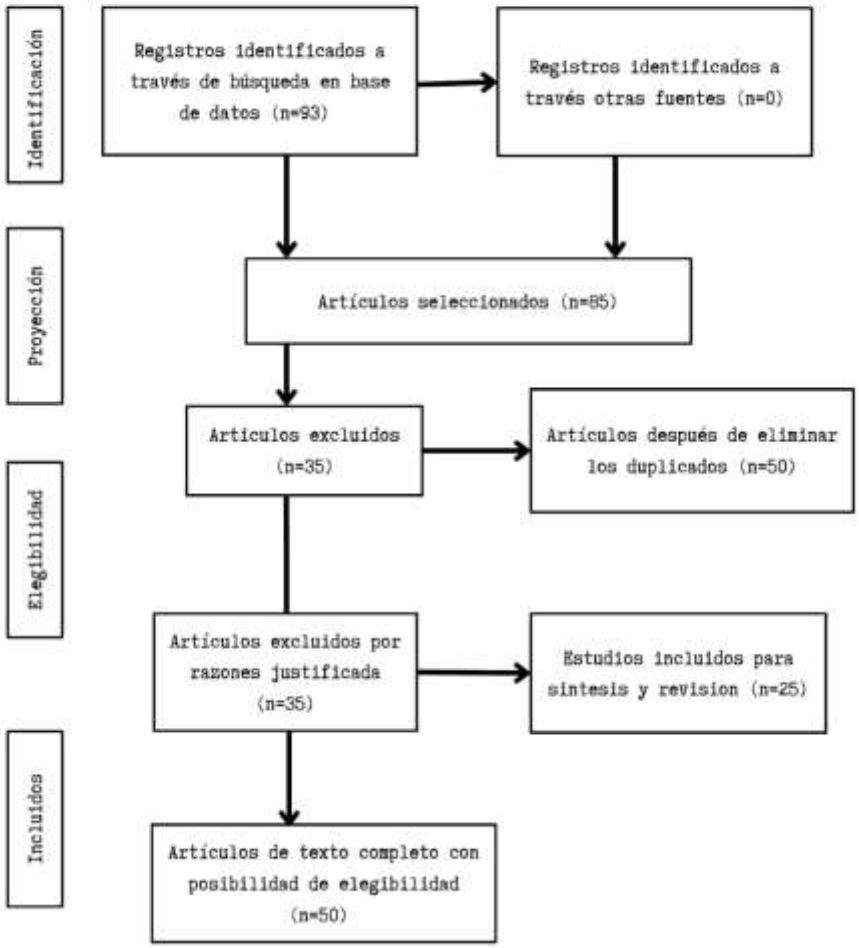
estadística complementaria que solo se ejecutará si la homogeneidad de los datos recuperados lo permite, manteniendo la revisión sistemática como el eje metodológico fundamental y obligatorio de este estudio. La búsqueda de información se realizó de forma exhaustiva en las bases de datos SciELO, Redalyc y Dialnet, complementada con Google Académico y ResearchGate. Para ello, se diseñaron estrategias de búsqueda utilizando combinaciones de palabras clave en español e inglés, empleando operadores booleanos (AND, OR). Las cadenas incluyeron términos como: ("inteligencia artificial" AND "animación digital") AND ("empleo" OR "impacto laboral"); y sus equivalentes en inglés. El propósito fue rastrear investigaciones diversas que vinculen la IA(la Inteligencia Artificial) con el empleo y la animación.

Se incluyeron artículos que cumplieran con los siguientes criterios de inclusión: Artículos publicados en el periodo de 2021 y 2026 escritos en español, ruso e inglés, centradas en la Inteligencia Artificial aplicada a la animación o industrias creativas, estudios que realizan el impacto en el empleo o la transformación de perfiles profesionales.

En cuanto a los Criterios de exclusión, se excluyeron: Artículos duplicados, Publicaciones anteriores a 2021, Blogs, o páginas web sin revisión académica, Estudios enfocados únicamente en programación técnica sin relación con el IA (la Inteligencia Artificial) en el empleo de la animación y Documentos sin acceso a texto completo. Con el objetivo de analizar el impacto de la inteligencia artificial en la toma de decisiones estratégicas en la animación.

El proceso de selección se estructuró en cinco fases bajo el estándar PRISMA, Figura 1 identificación de registros iniciales, eliminación de duplicados, cribado por título y resumen, evaluación de texto completo mediante criterios de elegibilidad, e inclusión de los estudios que conforman el corpus final para la revisión.

Figura 1. Búsqueda de acuerdo con la metodología PRISMA.



Representación gráfica obtención de artículos informados en la revisión con elaboración propia

RESULTADOS

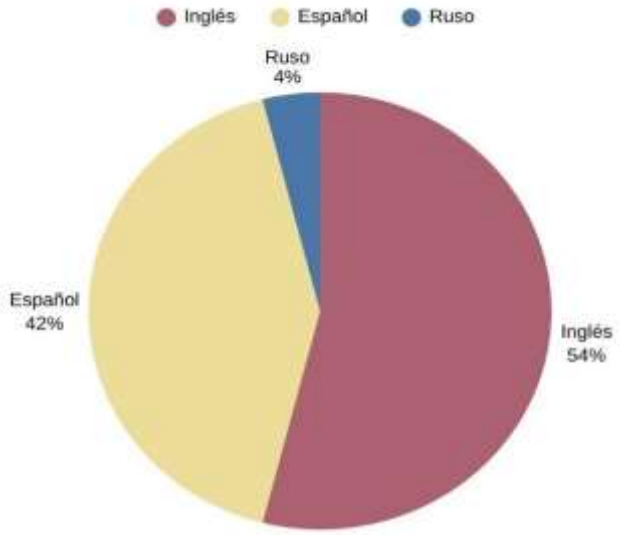
El proceso de selección de la muestra permitió consolidar el corpus de estudio a partir de 94 registros iniciales. Tras la depuración de la muestra, que incluyó la eliminación de 15 duplicados y el descarte de 17 artículos durante la fase de cribado, se obtuvieron 62 documentos para evaluación de texto completo.

Después de aplicar los criterios de inclusión de forma rigurosa, se excluyeron 12 artículos adicionales. Como resultado, la muestra definitiva para el análisis quedó conformada por 50 artículos, los cuales constituyen el núcleo de esta revisión. El flujo detallado de esta selección se presenta en la Gráfica 1.

La producción analizada se concentra principalmente entre los años 2021 y 2026, demostrando un interés creciente por la integración de nuevas herramientas en el flujo laboral de la IA en animación. Al respecto, se observa que el volumen de publicaciones aumentó significativamente a partir del año 2025.

Finalmente, respecto a la distribución idiomática del corpus, el 43%, % de la muestra final se encuentra en español, seguido de un 53 % en inglés y un 4 % en ruso.

Gráfica 1. Distribución idiomática del corpus



A continuación, en la Tabla 1 se presenta la distribución de las posturas de los autores analizados respecto al impacto laboral de la inteligencia artificial. Se observa una que predomina más una postura neutra/técnica; de las 34 fuentes seleccionadas, 26.47 % (9 autores) adopta un enfoque optimista, mientras que otro 32.35 % (11 autores) mantiene una postura crítica. Por su parte, la perspectiva neutral, técnica registra la frecuencia más alta con 41.18 % (14 autores).

Tabla 1 Postura de los autores respecto al impacto laboral de la IA

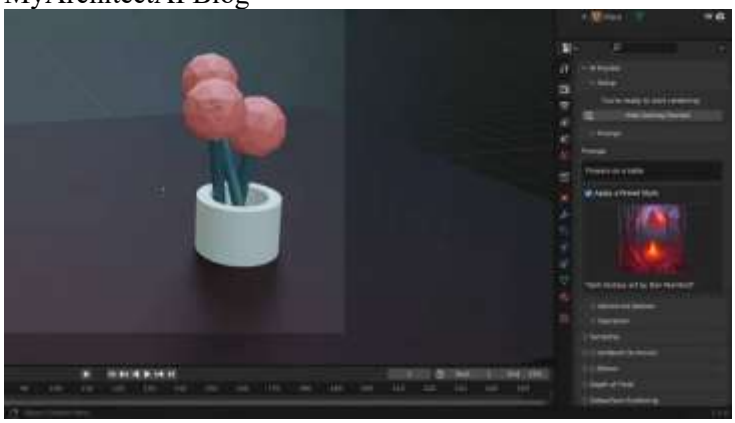
Autores	Postura del Autor	Descripción del Impacto	**% de Artículos**
Hidalgo (2024); Xue (2024); Alkhraisat (2025); Ibáñez y Hernández (2025); Rodríguez et al. (2025); Serna y Rubio-Tamayo (2025); Weglarz et al. (2025); Zaitsev (2025); Martín-Rodríguez y Pérez (2026).	Optimista	La IA como herramienta colaborativa que no reemplazará al artista. La IA mejora la productividad y agiliza procesos creativos sin eliminar totalmente la participación humana.	26.47%
Liu et al. (2023); Upv/Ehu y Astobiza (2022); Álvaro-González (2023); Delacruz (2023); Erickson (2024); Hasibuan (2024); Martínez et al. (2024d); Miller (2024); Benito-García (2025); Chow y Bueno (2025); Cruz-Meléndez (2025); Khatiwada et al. (2025).	Crítica	Riesgo alto de desplazamiento en roles técnicos y operativos.	32.35%
Limano (2021); González y Aniceto (2021b); Huang (2024); Jingyang (2024); Мартынов (2024e); Pandit (2024); Zhu et al. (2024); Caballero et al. (2025); Cerna (2025); J y Vardhan (2024); Lingqiong y Khynevych (2025); Ruszev et al. (2025); Saini et al. (2025); Yadav et al. (2024).	Neutral/Técnica	Se centra en la eficiencia del software sin evaluar el factor social. La IA funciona como herramienta de apoyo cuya efectividad depende del uso ético y profesional.	41.18%

Estos hallazgos sugieren una polarización en la literatura científica: por un lado, diversos autores advierten sobre riesgos de desplazamiento laboral y automatización en roles técnicos y operativos; por otro, se destaca el potencial de la inteligencia artificial como una herramienta colaborativa que optimiza la productividad y agiliza los procesos creativos sin sustituir totalmente la participación humana. A partir de las fuentes analizadas, se evidenció que los autores presentan distintas posturas respecto al uso ético de la IA y a cómo esta puede afectar —o no— el empleo en las industrias creativas y audiovisuales.

Shen y Zhang (2024) afirman que las industrias creativas, como la animación digital, el diseño gráfico y la producción audiovisual, se encuentran en una encrucijada tecnológica. La IA permite reducir tiempos de renderizado, automatizar tareas secundarias y disminuir costos operativos; sin embargo,

también genera preocupación por la devaluación del trabajo técnico y la reducción de personal en estudios de producción, Figura 2.

Figura 2. Tomado de Blender AI: Cómo la Inteligencia Artificial está cambiando el modelado 3D, 2024, MyArchitectAI Blog



De manera similar, Kumar (2024) sostiene que la implementación de IA en la industria de la animación podría disminuir oportunidades laborales en tareas repetitivas y técnicas. Asimismo, Shen y Zhang (2024) señalan que la adopción acelerada de tecnologías inteligentes está transformando la estructura laboral y generando incertidumbre sobre el futuro de ciertos empleos especializados. En conjunto, estas investigaciones muestran que la IA podría reducir gradualmente la demanda de algunos profesionales técnicos dentro de la animación digital y la producción audiovisual.

En la actualidad, la IA no solo ha empezado a reducir el campo laboral de los expertos en animación digital, sino que también plantea riesgos éticos y sociales que no se pueden ignorar. Viéndolo de esa manera, esta tecnología está poniendo en riesgo la creatividad de los artistas en general. Además, la confianza ciega en la "creatividad" de la IA podría trivializar el esfuerzo humano detrás del arte; si solo se recurre a ella para elaborar animaciones en películas, videojuegos, producción de videos y marketing digital, con el tiempo se terminará afectando la creatividad y la imaginación. Por ello, se plantea que estas herramientas pueden llegar a dañar las producciones de animación digital. Hoy en día, la creación artística mediada por la tecnología implica el uso de herramientas digitales avanzadas para generar obras que desafían nuestras percepciones tradicionales del arte. Por ejemplo, el uso de algoritmos de inteligencia artificial en la creación artística permite transformar datos complejos en experiencias visuales y sonoras que cuestionan la relación entre la percepción humana y la memoria digital.

De acuerdo con Chow y Celis Bueno (2025), en el campo de la animación, la posibilidad de crear cortometrajes completos con herramientas de IA en pocos días (en lugar de meses enteros o incluso más) también contribuyó a una sensación de impacto significativo. Esto fue visto como un cambio positivo, especialmente por cineastas emergentes que carecían de experiencia, recursos o acceso a métodos y entornos convencionales de producción cinematográfica. Algunos de estos cineastas expresaron un sentimiento de orgullo por las nuevas capacidades de crear películas de forma independiente (y relativamente fácil y rápida). Sin embargo, al mismo tiempo, estas nuevas posibilidades también revelaron que cuanto menos tiempo se dedicara a crear una película de animación, menos apegado emocionalmente estaba el creador al producto final. Un participante, un animador, lo expresa en estos términos: 'hacer la película fue demasiado rápido, sucedió demasiado rápido. No me gusta nada'.

CONCLUSIÓN

El análisis realizado permite concluir que la aplicación de la IA en el campo de la animación ha traído nuevas oportunidades de desarrollo, es innegable que ayuda muchísimo a agilizar el trabajo pesado y a hacer que los procesos de producción sean más rápidos y eficientes, lo que abre las puertas a nuevos flujos de trabajo. El verdadero problema es el costo humano que esto implica. Para los profesionales de la animación digital, la IA de ningún modo es solo una herramienta más, sino una amenaza real para sus puestos de trabajo. Al automatizar tareas que antes hacían las personas, el campo laboral se reduce, haciendo que cada vez sea más difícil encontrar empleo en el sector. Al final, el estudio de este fenómeno representa que la industria está cambiando rápido; el desafío no es ignorar la tecnología, sino encontrar una forma de usarla donde se proteja el empleo de los animadores y no se termine sustituyendo el talento y el esfuerzo de los artistas.

En este sentido, los resultados de la investigación muestran que existe una división clara entre los autores: mientras algunos consideran que la IA es un riesgo real que provocará la pérdida de empleos, otros la ven como una herramienta para fortalecer la creatividad humana. Esta relación entre la tecnología y el talento artístico influye de manera directa en el futuro laboral del sector.

Sin embargo, este crecimiento acelerado también revela desafíos que deben abordarse críticamente. Entre ellos destacan las limitaciones técnicas de algunos modelos generativos, la necesidad de mayor estabilidad en sistemas de renderizado inteligente, la dependencia del procesamiento computacional

avanzado y los riesgos de homogeneización estética cuando se recurre de forma excesiva a algoritmos pre entrenados. A ello se suman dilemas éticos y creativos, como la pérdida de control autoral, el uso responsable de datos y la tensión entre creatividad humana y automatización.

Este análisis concluye que el objetivo sí se logró: se comprobó el impacto de la inteligencia artificial en la toma de decisiones dentro de la animación digital. La IA influye de manera directa en las decisiones estratégicas, ya que facilita procesos que antes demandaban mucho tiempo y prueba y error. En el estudio se observaron ejemplos prácticos donde las herramientas basadas en IA ayudaron a escoger estilos visuales, optimizar tiempos de render y ajustar movimientos de personajes, lo que permite a los equipos creativos concentrarse en la parte narrativa y artística.

Además, se identificaron ventajas claras para las personas que trabajan en animación. La IA puede proponer alternativas rápidas, analizar grandes cantidades de datos de referencia y sugerir mejoras que quizá no se habrían considerado a simple vista. Esto no significa que la tecnología reemplace la creatividad humana; más bien, actúa como un apoyo que amplía las posibilidades y reduce tareas repetitivas. Con ello, los equipos pueden tomar decisiones más informadas y arriesgarse a experimentar con nuevas ideas sin gastar tanto tiempo o recursos.

Finalmente, el análisis mostró que la adopción de IA en la animación digital exige un enfoque equilibrado: es importante integrar estas herramientas pensando en la colaboración entre humanos y máquinas, establecer criterios claros para su uso y capacitar a los equipos para sacarles el mayor provecho. De esa forma, la inteligencia artificial se convierte en una aliada que potencia la calidad del trabajo y mejora la rapidez en la toma de decisiones estratégicas dentro del proceso creativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvaro-González, L. C. (2023). Inteligencia artificial y arte: análisis de una contradicción. Kranion, 18(4). https://doi.org/10.24875/kranion.m23000068

Alkhraisat, S. (2025). The Role of Artificial Intelligence in Shaping Cultural Narratives and Values Education in Eastern Animation: Opportunities, Risks, and Future Directions. Educational Process International Journal, 17(1). https://doi.org/10.22521/edupij.2025.17.302

Anantrasirichai, N., Zhang, F., & Bull, D. (2026). Advances in artificial intelligence: a review for the creative industries. Artificial Intelligence Review, 59(3), 89. https://doi.org/10.1007/s10462-026-11494-w

Abierto, L. M. (n.d.). mmpose/demo/docs/en/3d_human_pose_demo.md at main open-mmlab/mmpose. Retrieved from https://github.com/open-mmlab/mmpose/blob/main/demo/docs/en/3d_human_pose_demo.md

Benito-García, J. (2025). Mercado Audiovisual e Inteligencia Artificial. Relaciones y Aspectos Éticos. European Public & Social Innovation Review, 10, 1-17. https://doi.org/10.31637/epsir-2025-2156

Bai, Y., & Fan, J. (2022). Research on the Influence Mechanism of Artificial Intelligence Technology on the Career of Animation Practitioners in the Future. Learning & Education, 10(7), 195. https://doi.org/10.18282/l-e.v10i7.3008

Bender, S. (2024). Generative-AI, the media industries, and the disappearance of human creative labour. Media Practice And Education, 26(2), 200-217. https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2355597

Cruz-Meléndez, C. (2025). La manipulación de la evidencia de políticas públicas con la Inteligencia Artificial Generativa: los riesgos de los deepfakes. Universitas, 43, 15-36. https://doi.org/10.17163/uni.n43.2025.01

Chen, Y., Wang, Y., Yu, T., & Pan, Y. (2024). The Effect of AI on Animation Production Efficiency: An Empirical Investigation Through the Network Data Envelopment Analysis. Electronics, 13(24), 5001. https://doi.org/10.3390/electronics13245001

Caballero, J., Sora-Domenjó, C., & Codina, L. (2025). Implicaciones de la inteligencia artificial generativa en la narrativa y la estética cinematográfica: un estudio sobre las convocatorias OpenDocs y +RAIN Film Festival. Anàlisi, 71, 55 76. https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3773

Cerna, L. M. H. (2025). El diseñador gráfico frente a la IA: usos, impactos, ética y el futuro de la creatividad. Paradigma Creativo ., 6(1), 38-55. https://doi.org/10.29105/pc.v6i1.66

Chow, P., & Bueno, C. C. (2025). The cloak of creativity: AI imaginaries and creative labour in media production. European Journal Of Cultural Studies.

https://doi.org/10.1177/13675494251322991

Chen2The Frontiers Of Society Science And Technology, 6(1). https://doi.org/10.25236/fsst.2024.060120

Dai, F., & Li, Z. (2024). Research on 2D Animation Simulation Based on Artificial Intelligence and Biomechanical Modeling. EAI Endorsed Transactions On Pervasive Health And Technology, 10. https://doi.org/10.4108/eetpht.10.5907

Delacruz, S. L. (2023). Un vínculo paradójico: narrativas audiovisuales generadas por inteligencia artificial, entre el pastiche y la cancelación del futuro. Hipertext Net Revista Académica Sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva, 26, 31-35. https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2023.i26.05

Erickson, K. (2024). AI and work in the creative industries: digital continuity or discontinuity? Creative Industries Journal, 1-21. https://doi.org/10.1080/17510694.2024.2421135

Gómez-Domínguez, M. (2025). El uso de IA en la creación de contenidos publicitarios transmedia. El caso del sector artístico. Revista de Comunicación de la SEECI, 58, 1-17. https://doi.org/10.15198/seeci.2025.58.e916

González, R. E. V., & Aniceto, P. F. (2021b). Análisis documental de la evaluación educativa bajo el enfoque socioformativo. PARADIGMA, 299-324. https://doi.org/10.37618/paradigma.1011-2251.2021.p299-324.id995

Hidalgo, J. J. (2024). Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual. Ñawi, 8(2), 165-177. https://doi.org/10.37785/nw.v8n2.a9

Huang, Z. (2024). Overview of the application of artificial intelligence in computer animation. Applied And Computational Engineering, 40(1), 1-6. https://doi.org/10.54254/2755-2721/40/20230620

Hasibuan, M. S. (2024). Job Clustering Based on AI Adoption and Automation Risk Levels: An Analysis Using the K Means Algorithm in the Technology and Entertainment Industries. International Journal For Applied Information Management, 4(2), 54-69. https://doi.org/10.47738/ijaim.v4i2.79

Ibáñez, A. M., & Hernández, P. D. (2025). Modelos generativos en IA como investigación educativa: el impacto de la inteligencia artificial en la enseñanza artística. REDU Revista de Docencia Universitaria, 23(1), 7-25. https://doi.org/10.4995/redu.2025.22022

J, B. V., & Vardhan, V., V. (2024). WILL AI REPLACE HUMAN JOBS IN THE FILM PRODUCTION? ShodhKosh Journal Of Visual And Performing Arts, 5(ICITAICT). https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.iicitaict.2024.1256

JingyangThe Frontiers Of Society Science And Technology, 6(11). https://doi.org/10.25236/fsst.2024.061109

Khatiwada, P., Washington, J., Walsh, T., Hamed, A. S., & Bhatta, L. (2025). The Ethical Implications of AI in Creative Industries: A Focus on AI-Generated Art. ArXiv.org. https://doi.org/10.48550/arxiv.2507.05549

Luces, V. H. C. (2025). El impacto de la inteligencia artificial en la animación 3D: innovaciones, automatización y desafíos emergentes. Star Of Sciences Multidisciplinary Journal, 2(2), 1-18. https://doi.org/10.63969/1tkg0q38

Lingqiong, C., & Khynevych, R. V. (2025). THE APPLICATION AND IMPACT OF AI-GENERATED CONTENT ON ANIMATION CREATION. THE APPLICATION AND IMPACT OF AI-GENERATED CONTENT ON ANIMATION CREATION, 35, 468-475. https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.35.49

Liu, J., Niu, Y., Jia, Z., & Wang, R. (2023). Assessing the Ethical Implications of Artificial Intelligence Integration in Media Production and Its Impact on the Creative Industry. MEDAAD., 2023, 32-38. https://doi.org/10.70470/medaad/2023/005

Limano, F. (2021). Human and Technology in the Animation Industry. Business Economic Communication And Social Sciences (BECOSS) Journal, 3(1), 1-7. https://doi.org/10.21512/becossjournal.v3i1.6748

López, J. A. Z. (2025). ¿Sustitución o transformación? El Impacto de la IA en el Mercado Laboral del Siglo XXI. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(6), 2562-2567. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6.21383

Las 10 mejores herramientas y plugins de IA de Blender en 2026. (2026, April 22). Retrieved from https://www.myarchitectai.com/es/blog/blender-ai

Martínez, H. A., Jarquín-Ramírez, M., & Díez-Gutiérrez, E. J. (2024d). IA en el mundo de las artes: un análisis crítico de las comunidades creativas que trabajan con Machine Learning y los efectos de la tecnología en la producción artística. La Palabra, 48, 1-19. https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n48.2024.18242

Morales, W. G. B. (2022). ANALISIS DE PRISMA COMO METODOLOGÍA PARA REVISIÓN SISTEMÁTICA: UNA APROXIMACIÓN GENERAL. Saúde Em Redes, 8(sup1), 339-360. https://doi.org/10.18310/2446-4813.2022v8nsup1p339-360

Мартынов, М. М. (2024e). Влияние ИИ на анимационную индустрию: перспективы и тенденции. Zenodo (CERN European Organization For Nuclear Research). https://doi.org/10.5281/zenodo.13723718

Martín-Rodríguez, I., & Pérez, A. L. (2026). Tendencias sobre el impacto de la IA en producciones audiovisuales: un análisis bibliométrico. INDEX COMUNICACIÓN, 16(1), 99-121. https://doi.org/10.62008/ixc/16/01tenden

Miller, J. (2024). DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SCREENS? THE EFFECTS OF AI ON THE FILM INDUSTRY. En Zenodo (CERN European Organization for Nuclear Research). https://doi.org/10.5281/zenodo.14574799

Mexico triples demand for AI experts in Latin America. (n.d.). Retrieved from https://www.americaeconomia.com/en/node/290785

Pandit, A. R. (2024). Impact of AI in the Animation Industry. International Journal For Research In Applied Science And Engineering Technology, 12(3), 2828-2837. https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.59501

Rodríguez, C. M., Zepeda, M. G. L., & Jaimes, K. G. P. (2025). Uso y aplicación de la IA como estrategia creativa en la enseñanza y práctica docente en las industrias creativas, Midjourney; ilustración y fotografía. Revista de Investigación Latinoamericana En Competitividad Organizacional, 7(26), 17-34. https://doi.org/10.51896/rilco.v7i26.852

Sharma, H., & Juyal, A. (2023). FUTURE OF ANIMATION WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE. ShodhKosh Journal Of Visual And Performing Arts, 4(2SE). https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2se.2023.559

Shen, Y., & Yu, F. (2021). The Influence of Artificial Intelligence on Art Design in the Digital Age. Scientific Programming, 2021, 1-10. https://doi.org/10.1155/2021/4838957

Shen, Y., & Zhang, X. (2024). The impact of artificial intelligence on employment: the role of virtual agglomeration. Humanities And social Sciences Communications, 11(1). https://doi.org/10.1057/s41599-024-02647-9

Sandoval, L. R., Bianchi, M. P., & Varela, M. G. (2022). Anticipar el futuro. Intersecciones En Comunicación, 2(16). https://doi.org/10.51385/ic.v2i16.161

Stark, L. (2024). Animation and Artificial Intelligence. Animation And Artificial Intelligence, 1663-1671. https://doi.org/10.1145/3630106.3658995

Serna Bernal, Mary & Rubio-Tamayo, Jose Luis. (2025). Inteligencia artificial generativa en procesos de diseño visual para entornos multimedia interactivos: análisis de pipelines y flujos de trabajo y propuesta de modelo. Hipertext.net. Ruszev, S., Trifonova, T., & Guerrero-Solé, F. (2025). Authorship and creativity in the era of AI. Towards a transformation of contemporary media narratives. Hipertext Net Revista Académica Sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva, 31, 1-10. https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2025.i31.02

Saini, K., Asmita, Aggarwal, I., & Sharma, K. (2025). Generative AI in Creative Industries: A Review of Tools, Techniques, and Ethical Implications. Zenodo (CERN European Organization For Nuclear Research). https://doi.org/10.5281/zenodo.17239638

Troy, & Gunanto, S. G. (2025). The Future of Animation: Exploring the Integration of Generative AI and the Role of Animators. Journal Of Information Technology And Its Utilization, 8(1), 29-38. https://doi.org/10.56873/jitu.8.1.6000

Weglarz, D., Pla-Garcia, C., & Jiménez-Zarco, A. I. (2025). Acceptance of Generative AI in the Creative Industry: Examining the role of Brand Recognition and Trust in the AI adoption. Retos, 15(29), 90-27. https://doi.org/10.17163/ret.n29.2025.01

Yadav, M., Mishra, D., & Jayarathne, P. G. S. A. (2024). Lights, Camera, AI. En Advances in media, entertainment and the arts (AMEA) book series (pp. 1-14)

Upv/Ehu, & Astobiza, A. M. (2022). Arte y algoritmos. Inteligencia Artificial y Arte: Análisis de una Contradicción, 72. https://doi.org/10.7764/aisth.72.15

Xue, F. (2024). AI integration in creative industries: Challenges and opportunities. Applied And Computational Engineering, 104(1), 21-27. https://doi.org/10.54254/2755-2721/104/20240906

Zoting, S. (2025, December 24). Animation market size to hit USD 953.31 bn by 2035. Retrieved from https://www.precedenceresearch.com/animation-market

Zaitsev, A. Y. (2025). The evolution of artistic form in contemporary animoatin: the role of artificial intelligence in shaping visual style. Pan-Art, 5(2), 211-220. https://doi.org/10.30853/pa20250025