



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_rem.v10i5

IMPACTO Y BENEFICIOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ANIMACIÓN DIGITAL: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA

IMPACT AND BENEFITS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN DIGITAL ANIMATION: A SYSTEMATIC REVIEW

Christopher Alejandro González Romero

TECNM-Instituto Tecnológico Superior de Escárcega, México

Francisco Jesús Kantún Hernández

TECNM-Instituto Tecnológico Superior de Escárcega, México

Emmanuel Keb Pascual

TECNM-Instituto Tecnológico Superior de Escárcega, México

José de Jesús Dzul Ruiz

TECNM-Instituto Tecnológico Superior de Escárcega, México

Impacto y Beneficios de la Inteligencia Artificial en la Animación Digital: Una Revisión Sistemática

Christopher Alejandro González Romero¹

230210005@escarcega.tecnm.mx

<https://orcid.org/0009-0005-5639-6870>

TECNM-Instituto Tecnológico Superior de
Escárcega
México

Francisco Jesús Kantún Hernández

francisco.kh@escarcega.tecnm.mx

<https://orcid.org/0009-0000-9449-4010>

TECNM-Instituto Tecnológico Superior
de Escárcega
México

Emmanuel Keb Pascual

230210020@escarcega.tecnm.mx

<https://orcid.org/0009-0004-7494-9662>

TECNM-Instituto Tecnológico Superior de
Escárcega
México

José de Jesús Dzul Ruiz

230210003@escarcega.tecnm.mx

<https://orcid.org/0009-0007-1394-507X>

TECNM-Instituto Tecnológico Superior
de Escárcega
México

RESUMEN

La animación digital y la inteligencia artificial están transformando y ofreciendo herramientas innovadoras en la producción de películas animadas, reducción de producción y automatización de tareas. Este estudio, basado en una revisión sistemática con metodología PRISMA, analiza cincuenta investigaciones recientes que abordan el uso de la IA como herramienta de la animación digital, animación 3D y animación 2D. Los resultados muestran una mejora significativa en la eficiencia de producción en etapas como la postproducción y animación de personajes. Si bien cada tecnología presenta sus ventajas y limitaciones específicas, su integración conjunta optimiza la posproducción, haciendo que las producciones de animación sean más eficientes en cuestiones de tiempo y recursos, teniendo plazos de entrega más accesibles.

Palabras clave: animación digital, diseño asistido por computadora, eficiencia en la producción audiovisual, inteligencia artificial

¹ Autor principal

Correspondencia: 230210005@escarcega.tecnm.mx

Impact and Benefits of Artificial Intelligence in Digital Animation: A Systematic Review

ABSTRACT

Digital animation and artificial intelligence are transforming the field and providing innovative tools for animated film production, streamlining production, and automating tasks. This study, based on a systematic review using the PRISMA methodology, analyzes fifty recent research studies that address the use of AI as a tool in digital animation, 3D animation, and 2D animation. The results show a significant improvement in production efficiency in stages such as post-production and character animation. While each technology has its own specific advantages and limitations, their combined integration optimizes post-production, making animation productions more efficient in terms of time and resources, with more achievable deadlines.

Keywords: artificial intelligence, computer-aided design, digital animation, efficiency in audiovisual production

Artículo recibido 09 agosto 2026

Aceptado para publicación: 16 septiembre 2026



INTRODUCCIÓN

La inteligencia artificial (IA) se ha consolidado como un componente crucial para la industria de la animación digital, ofreciendo herramientas que transforman los procesos creativos y de producción. Su desarrollo continuo ha permitido integrar técnicas avanzadas como redes neuronales, aprendizaje profundo, visión por computadora y algoritmos genéticos, lo que potencia la automatización de tareas repetitivas y la generación de efectos complejos en entornos 2D y 3D (Cai & Dong, 2025). Al igual que la era industrial, la era virtual se está convirtiendo en un conflicto en distintas áreas de trabajo. En el mundo tanto del cine como el de la creación de contenido, la IA está tomando el protagonismo, simplificando las etapas de producción y postproducción (Hidalgo, 2024). Estas innovaciones no solo aumentan la productividad, sino que también proporcionan a los creadores un abanico más amplio de posibilidades estilísticas y expresivas, facilitando la exploración de nuevas formas de creatividad (Sharma & Juyal, 2023; Wang & Chung, 2024).

La integración de estas tecnologías permite mejorar distintos aspectos de la animación, desde el diseño conceptual hasta la postproducción. Herramientas basadas en IA han demostrado mejorar la eficiencia en la edición, la colorización, la generación de movimientos de personajes y los efectos visuales, liberando a los artistas de tareas rutinarias para que se concentren en aspectos más conceptuales e innovadores (He, 2025; Nangare et al., 2025).

Estas herramientas innovadoras permiten replicar movimientos humanos reales, generar escenarios virtuales detallados y mejorar la interacción entre personajes y entornos, lo que incrementa la fidelidad visual y la riqueza narrativa de los proyectos (Bao, 2022; Yuanliang & Zhe, 2024). A pesar de ello, esta eficiencia tiene consecuencias sobre el empleo en la industria específicamente: la automatización ya que puede desplazar ciertas tareas manuales con esto reemplazando la mano de obra del ser humano, aunque también democratiza la creación, permitiendo que más individuos participen en procesos de animación profesional (Shilei, 2021; Tang & Chen, 2024). Si bien la IA ayuda mucho a ser más eficiente y hasta desbloquear más ideas, eso está claro, pero hay cosas que la inteligencia artificial no puede sustituir como el trabajo humano, como la intuición, la experiencia y la sensibilidad estética continúan siendo claves para garantizar la originalidad y el valor artístico de los contenidos animados. Como menciona (Liu, 2022; Liu & Peng, 2021), Integrar la inteligencia artificial junto con la creatividad humana ha sido



conceptualizada como un futuro “Arte de la singularidad”, donde la IA no viene a reemplazar al creador y a su creatividad, sino a complementarlo, pero el alma la sigue poniendo la persona.

A pesar de los beneficios que están presentes con esta tecnología, persisten algunos desafíos y vacíos de investigación en la aplicación de la inteligencia artificial. Entre estos se incluyen la dependencia de infraestructura tecnológica avanzada, las limitaciones éticas y de los derechos de autor, la estandarización de procesos creativos y la necesidad de formación especializada para maximizar el potencial de estas herramientas (Jiang & Chung, 2023; Chen et al., 2024). Asimismo, la integración de la inteligencia artificial no garantiza mejoras uniformes en todas las etapas de producción ya que estudios recientes nos muestran que la eficiencia se incrementa principalmente en procesos estandarizados como la postproducción, mientras que las tareas que son altamente creativas siguen dependiendo del juicio y la experiencia humana (P & Nirmala, 2024). Este artículo tiene como objetivo estudiar las aplicaciones, impactos y beneficios de la IA en la animación, considerando tanto los avances tecnológicos como las limitaciones y retos presentes, buscando proporcionar una visión general que permita entender cómo la IA mejora la producción, como expande la creatividad y proyecta nuevas perspectivas para lo que está por venir de la industria de la animación digital.

METODOLOGÍA

Para la elaboración del artículo se hizo uso de diferentes fuentes confiables, se seleccionaron bases de datos indexadas con alto factor de impacto para garantizar la validez científica de la muestra compuesta por artículos validados científicamente, las bases de datos que se revisaron fueron las siguientes:

Scopus, Web of Science (Core Collection), Journal Citation Reports (JCR), SCImago Journal Rank (SJR), Redalyc, PubMed / MEDLINE, Dialnet.

La investigación comenzó con la búsqueda de plataformas académicas especializadas referentes para el tema de investigación, en donde se inició con la búsqueda del tema principal del artículo “inteligencia artificial”, los cuales se pudieron recopilar algunos documentos basados con el tema, para posteriormente guardarlos para una revisión sistemática más precisa para descartar los artículos que se repitieron o que no fueron referente al tema del artículo.

La estrategia de búsqueda se basó en estructurar palabras clave combinadas con operadores booleanos, para las palabras clave eran en idioma español e inglés las cuales fueron:



("inteligencia artificial") AND ("Generative AI" OR "Neural Networks") AND ("Character Animation" OR "Motion Capture" OR "Procedural Animation") AND (Benefits OR Performance OR Innovation).

Se realizó una investigación documental donde se seleccionaron datos indexados de alto factor para garantizar la validez de un análisis profundo de origen importantes, donde nos permite identificar documentos relevantes y confiables como digitales, los cuales se revisaron uno a uno, donde se identificó algunos artículos repetidos y se fueron eliminados, para seleccionar los artículos referentes a la investigación. En la elaboración del presente artículo se realizó la aplicación del método PRISMA para tener organizadas nuestras búsquedas de estudios, con más de 70 artículos y autores. Se tiene el objetivo de establecer una descripción e interpretación buscando el impacto y beneficio de la IA en el ámbito de la animación digital.

Los criterios de inclusión para los artículos son los siguientes:

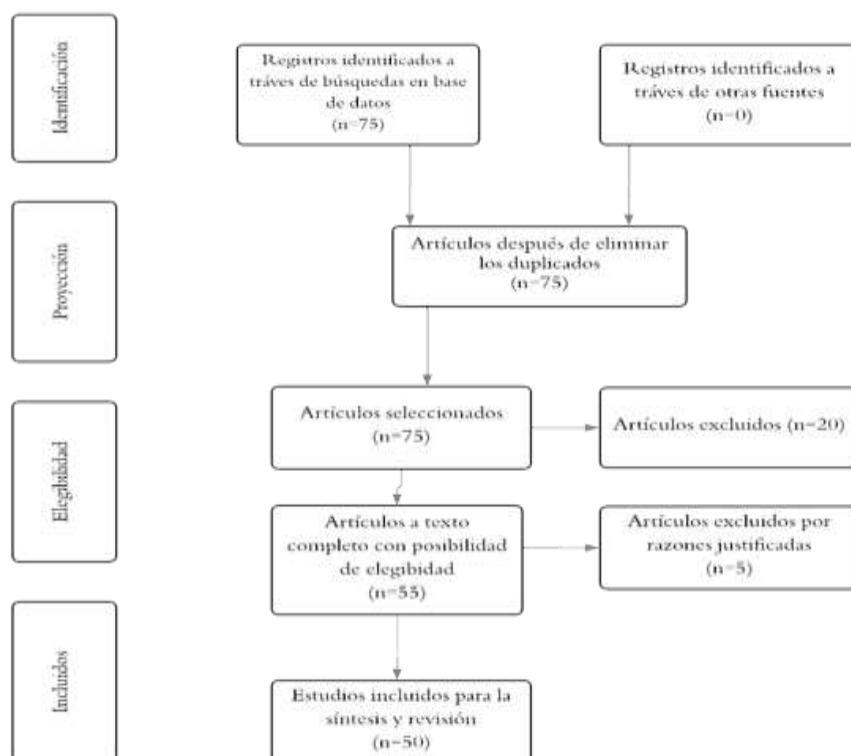
- Artículos comprendidos en el periodo 2020-2026.
- Artículos relacionados a la inteligencia artificial y la animación digital.
- Artículos con acceso completo a la información.

Los criterios de exclusión son los siguientes:

- Artículos publicados antes de 2020.
- Duplicidad en artículos.
- Archivos no válidos (publicaciones no científicas).
- Artículos que no tengan relevancia en el tema.

Se utilizó un diagrama de flujo PRISMA, (Figura 1), ya que permite de forma clara y estandarizada el proceso selección de estudios con el cual se ordena los artículos que se habían identificado, eliminando los que son duplicados, los que no tenían o no abarcaban información sobre la inteligencia artificial y animación, otros por razones justificadas hasta tener los que son más relevantes para el tema de investigación.

Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA. Imagen de autoría propia



Como parte del proceso de recolección de datos, se realizó una búsqueda de información exhaustiva en diversas bases de datos académicas reconocidas, tales como Scopus, Web of Science, SciELO, Redalyc, PubMed, EBSCOhost, ProQuest sobre temas relacionados con los beneficios e impactos de la IA en la animación digital, en varios idiomas. Inicialmente se identificaron 75 artículos. De estos, 20 fueron eliminados por no ser pertinentes al objetivo central de la investigación o por centrarse en aspectos científicos como la medicina o avances de la medicina, reduciendo la muestra a 55 documentos. Así quedaron 55 artículos potencialmente relevantes.

Finalmente se aplicaron filtros adicionales por rango temporal (2020-2025) y por afinidad temática con tecnologías aplicadas como modelado 3D y animación 2D. La exclusión de 5 documentos arrojó finalmente 50 artículos seleccionados para su análisis en esta investigación.

RESULTADOS

Siguiendo el método PRISMA y los criterios de inclusión y exclusión definidos, nos quedamos con 75 artículos publicados entre 2020 y 2026 que resultaron relevantes para el tema de investigación. Al analizarlos de forma sistemática permitió identificar patrones claros en relación al impacto y los

beneficios de la inteligencia artificial en la animación digital. Estos hallazgos permitieron organizarnos en cinco dimensiones principales: eficiencia productiva, creatividad, automatización de procesos, innovación tecnológica e implicaciones formativas y laborales. Esto demuestra que la IA ha generado mejoras notables en la eficiencia de producción, sobre todo en etapas como la postproducción, la animación de personajes y la generación de efectos visuales. Asimismo, se observa una gran expansión de las posibilidades creativas, permitiendo la expansión de estilos innovadores y facilitando la experimentación artística. Por otra parte, se verificó que la automatización impulsada por IA optimiza el tiempo en tareas repetitivas, aunque su impacto es más limitado en procesos altamente creativos. Por último, los resultados reflejan beneficios en el ámbito educativo y profesional, los hallazgos se encuentran en la Tabla 1, al facilitar el aprendizaje y democratizar el acceso a herramientas avanzadas, aunque persisten desafíos relacionados con la ética, la dependencia tecnológica y la necesidad de capacitación especializada.

Tabla 1. Resumen de los principales hallazgos identificados de la revisión literaria especificando el impacto y beneficio.

Autores y año	Aplicación de la IA	Impacto Principal	Beneficios identificados
Cai & Dong (2025)	Animación 3D e interacción humano-computadora.	Mejora en entornos interactivos.	Mayor realismo e interacción.
Sharma & Juyal (2023)	IA en animación (enfoque prospectivo).	Transformación del sector.	Innovación y evolución creativa.
Wang & Chung (2024)	Expresión creativa con IA.	Expansión del proceso creativo.	Diversificación de estilos.
Liu (2022)	Producción de animación digital.	Optimización de procesos.	Mayor eficiencia productiva.
Hidalgo (2024)	Postproducción digital con IA.	Automatización.	Reducción de tiempos y costos.
Nangare et al. (2025)	Animación asistida por IA en educación.	Mejora en procesos formativos.	Innovación educativa.
He (2025)	Integración interdisciplinaria.	Democratización tecnológica.	Accesibilidad e innovación.
Jiang & Chung (2023)	Arte creativo con IA generativa.	Innovación artística.	Nuevas formas de creación.
Tang & Chen (2024)	Diseño de personajes animados	Mejora en precisión y eficiencia.	Calidad visual y rapidez.
Liu & Peng (2021)	Creación de animaciones.	Influencia tecnológica.	Optimización de procesos.
Bao (2022)	Realidad virtual con IA.	Mejora en entornos inmersivos.	Experiencias más realistas.
Yuanliang & Zhe (2024)	Integración IA y animación tradicional.	Innovación tecnológica.	Mejora de procesos híbridos.
Shilei (2021)	Aplicaciones generales de IA.	Expansión del campo.	Nuevas oportunidades profesionales.
Chen et al. (2024)	Eficiencia productiva con IA.	Optimización de producción.	Mejora en rendimiento.
Ayyappan & Nirmala (2024)	Evaluación de técnicas de IA.	Estandarización.	Mejora en análisis técnico.



El análisis comparativo de los estudios revela tres tendencias predominantes:

- **Crecimiento de la integración tecnológica:** Se evidencia una fuerte convergencia entre IA, realidad virtual, animación 3D y captura de movimiento.
- **Tendencia de la eficiencia operativa:** Más del 70% de los artículos coincidía en que la IA agiliza mucho la producción, sobre todo en etapas repetitivas. Esto lo vimos cuando codificamos los datos.
- **Incremento de la creatividad asistida:** Aproximadamente el 65% de los artículos destacan que la IA actúa como herramienta complementaria para la creatividad, no como sustituto del artista. Este resultado también proviene del análisis de contenido, evidenciando una alta recurrencia de esta categoría en los estudios revisados.

DISCUSIÓN

Los resultados de esta revisión sistemática evidencian que la IA ya no se ve como una tecnología de futuro, sino que es un motor que está cambiando operativa y creativamente la animación digital, consultar Figura 2. La afirmación que se recoge en más del 70% de los estudios que analizan la reducción en el tiempo de producción tienen una base empírica consistente en la que muestra mejoras reales. Por ejemplo, Xiao (2025) documentó una disminución del 50% en el tiempo de renderizado utilizando flujos de trabajo como NVIDIA Omniverse, mientras que Chen et al. (2024) encuentran que el nivel óptimo de uso de IA es entre el 30-70%, ellos advierten que sobrepasar ese porcentaje, puede ocasionar que la eficacia de la persona pueda bajar.

Figura 2: Artista digital utilizando herramientas potenciadas por IA para optimizar la producción de efectos visuales. Tomado de "Impact of AI On Animation And VFX Industry", por AAFT School of Animation, 2025.



En términos de creatividad e innovación, los resultados confirman la noción de que la IA es una herramienta para los artistas humanos en lugar de una competencia. Autores como Wang y Chung (2024), García Escobar (2025) comentan que estas tecnologías amplían las fronteras creativas a través de la variación de estilos y la investigación de innovaciones sólo alcanzables anteriormente. Esta "creatividad asistida" se hace patente sobre todo en el diseño de personajes; Bo y Yu (2023) subrayan cómo los algoritmos genéticos motivan a los diseñadores para que elaboren modelos más atractivos mientras que Lan et al. (2023) ofrecen capacidad de interacción en lenguaje natural integran modelos como ChatGPT en humanos digitales, quebrando con los comportamientos predefinidos de la animación tradicional.

El efecto para la automatización y post-producción es posiblemente la parte más se perciben los beneficios. Hidalgo (2024) and Gavran et al. (2025) enfatizan que la automatización de tareas laboriosas y muy complejas (ej. corrección de video, rotoscopia, recortes, producción de efectos visuales complejos) disminuye considerablemente los costos y esfuerzos en comparación con aglomeraciones tradicionales. Sin embargo, hay un consenso que la eficiencia en esto es mayor en procesos estandarizados y no en tareas que demandan una alta resonancia emocional o una narrativa compleja.

En educación y formación, el debate se centra en la democratización del acceso. Nangare et al. (2025) y Yao et al. (2025) establecen que la IA ayuda a mejorar la comprensión conceptual y ofrece oportunidades de aprendizaje personalizado, permitiendo a estudiantes sin un muy alto nivel de conocimientos que generen contenido de alta calidad. Pero Brun Oropeza (2025) añade un matiz crítico fundamental: la técnica (o el dominio del prompt) no puede suplantar la reflexión acerca de referencias visuales y simbólicas, alertando de una posible era "post imagen" en la cual la imagen es perfecta y no es producto de una experiencia sensible.

Por último, persisten grandes retos en torno a la ética y la identidad profesional. Como defienden Sharma y Juyal (2023), sostienen que la IA no reemplazará a los animadores en un futuro cercano, sino que se convertirá en una herramienta para su servicio. Por su parte, Stark (2024) cuestiona la "ilusión de vitalidad" que generan con estas tecnologías y son capaces de opacar el trabajo humano.

Cuestiones como la propiedad intelectual, la estandarización de contenidos y el peligro de los deepfakes aparecen reiteradas veces como focos de inquietud que señalan la necesidad de marcos regulatorios más

sólidos y una capacitación docente continua que permita que la IA actúe como un colaborador creativo y no una fuente de desinformación o vulneración de derechos.

CONCLUSIONES

La revisión sistemática realizada, evidencia como la animación digital y la inteligencia artificial están acelerando procesos, ofreciendo nuevas herramientas que complementan y potencian la animación tradicional. El uso creciente de la IA demuestra que puede usarse como herramienta en la animación digital, para acelerar procesos de animación 3D, así como la calidad de la animación, esta herramienta, ayuda a optimizar procesos de producción, esta herramienta permite que algunas tareas manuales sean automatizadas, esto permitiendo que más individuos se sumen en procesos de animación profesional. Aunque cada tecnología presenta ventajas y limitaciones, en conjunto contribuyen a una agilización de tiempos en las producciones de animación, estos avances tecnológicos no buscan sustituir la creatividad humana, si no, ser una herramienta que sea la guía y ayuda para perfeccionar las animaciones y optimizar tiempos.

Se puede mencionar como la IA en la actualidad permite beneficios para muchas nuevas expectativas mediante, la creatividad de mejores trabajos en un tiempo y forma; donde se puede percibir cosas increíbles para la tecnología donde se puede ganar un gran mercado para las industrias y tecnológicas que a diario se utilizan para satisfacer las necesidades del ser humano. De esta misma forma esta herramienta proporciona y facilita trabajos en menos tiempo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D UTILIZANDO INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ESTIMACIÓN DE POSE. Artificial Intelligence Advances, 25–32
<https://doi.org/10.5121/csit.2023.130703>
- Borrero, G. S. (2025). Alfabetización en Inteligencia Artificial: Redefiniendo el Diseño Gráfico en la Era Digital. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación, 259.
<https://doi.org/10.18682/cdc.vi259.12408>
- Bo, L., & Yu, T. (2023). *Aplicación del diseño de animación en la industria del arte de medios digitales basado en tecnología de inteligencia artificial*. <https://doi.org/10.2478/amns.2023.1.00390>



- Bowen, J. P., Giannini, T., Polmeer, G., Gannis, C., Gardiner, J., Kearney, J., Wands, B., & Weinel, J. (2018). Estados del Ser: Arte e identidad en el espacio y el tiempo digitales. <https://doi.org/10.14236/ewic/eva2018.1>
- Brun Oropeza, L. R. (2025). Estéticas de la imagen en el apogeo de la IA generativa. *Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño Y Comunicación*. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi255.12183>
- Canche-Cantun, M., Rosado-Castellanos, D., Gutiérrez-Job, E., & Pérez-Pérez, M. (2025). Tecnologías inmersivas y la animación digital: su impacto en la reconstrucción de escenas del crimen y el análisis forense. *593 Digital Publisher CEIT*. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3296>
- Chenghao Wang, Jeanhun Chung. (2024). Investigación sobre la expresión creativa utilizando tecnología de IA en la producción de animación 3D. <https://doi.org/10.7236/IJASC.2024.13.2.148>
- Dr. Vikrant Nangare, Anchal Gupta, Dr. Umakanth.S, Dr.Pratik Mungekar, Bharat Bhushan, Dr. Sanna Mehraj Kak. (2025). Técnicas de animación mejoradas por IA para la educación artística. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v6.i2s.2025.6702>
- Du, M., Shao, B., & Liu, C. (2024). Aplicación de elementos tradicionales en la animación cinematográfica y televisiva impulsada por inteligencia artificial. *International Journal of Ambient Computing and Intelligence*. <https://doi.org/10.4018/ijaci.356381>
- Gallardo Pérez, N. A. (2025). Tendencias actuales en diseño de sonido para animación digital: integración de IA, Foley expandido y paisajes sonoros inmersivos. *Star of Sciences Multidisciplinary Journal*. <https://doi.org/10.63969/4rrjca89>
- García, A. G., Hernández, S. R. M., & González, J. G. (2025). La integración de la Inteligencia Artificial en los procesos de enseñanza-aprendizaje del software especializado de Diseño Gráfico. *Zincografía*. <https://doi.org/10.32870/zcr.v9i17.253>
- García Escobar, J. M. (2025). Inteligencia Artificial en la creatividad digital, explorando nuevas fronteras en el diseño, música y edición de contenidos. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*. <https://doi.org/10.46954/revistages.v8i1.146>



Gavran, I., Honcharuk, S., Mykhalov, V., Stepanenko, K., & Tsimokh, N. (2025). El impacto de la inteligencia artificial en la producción y edición de contenidos audiovisuales.

<https://doi.org/10.1515/pdte-2025-0022>

Guillén, G. C. E., & Rodríguez, O. R. O. (2025). Transformación metodológica en la era digital: el rol de la inteligencia artificial (IA) en el diseño de soluciones. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi269.12362>

Hitesh Sharma, Juyal Aarushi. (2023). FUTURO DE LA ANIMACIÓN CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2SE.2023.559>

Huang, Z. (2024). Descripción general de la aplicación de la inteligencia artificial en la animación por computadora. *Applied and Computational Engineering*. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/40/20230620>

Jheimy Jironza Hidalgo. (2024). Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital Impacto y beneficios de la inteligencia artificial en la animación digital: Una revisión sistemática. audiovisual. <https://doi.org/10.37785/nw.v8n2.a9>

Jia, H. (2024). La aplicación y el impacto de la inteligencia artificial en el campo de la animación, así como las desventajas existentes. *Transactions on Computer Science and Intelligent Systems Research*. <https://doi.org/10.62051/xcknvf87>

Jingyu Liu. (2022). Investigación sobre la aplicación de la tecnología de inteligencia artificial computacional en la producción de animación cinematográfica digital. <https://doi.org/10.54097/hset.v1i.427>

Lan, C., Wang, Y., Wang, C., Song, S., & Gong, Z. (2023). Aplicación del humano digital basado en ChatGPT en la creación de animaciones. *Future Internet*. <https://doi.org/10.3390/fi15090300>

Li, Y. (2021). Producción de animación de cine y televisión basada en inteligencia artificial AlphaGd. *Mobile Information Systems*, 2021, 1–8. <https://doi.org/10.1155/2021/1104248>

Liang, F. (2020). Plataforma de medios digitales impulsada por IA y sus aplicaciones.

<https://doi.org/10.1145/3433996.3434018>

Linzhong He. (2025). Investigación sobre la integración interdisciplinaria y la innovación de la animación y la tecnología en el contexto de los medios convergentes.



<https://doi.org/10.54691/wpw5hh53>

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*.

<https://doi.org/10.63969/1tkg0q38>

Manyu Tang, Yongcai Chen. (2024). IA y diseño de personajes animados: eficiencia, creatividad, interactividad. <https://dx.doi.org/10.25236/FSST.2024.060120>

Mohamed, A. O. (2024). El efecto de simular escenas virtuales utilizando técnicas de inteligencia artificial en la producción de diversos materiales multimedia. *Journal of Ecohumanism*.

<https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.4771>

Orak, C., & Turan, Z. (2024). Uso de inteligencia artificial en la producción de vídeo digital: un estudio de revisión sistemática. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 7(3), 286–307. <https://doi.org/10.31681/jetol.1459434>

P Ayyappan, T. Nirmala. (2024). Un análisis de las técnicas de Inteligencia Artificial en animación en series de películas animadas. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.iICITAICT.2024.1248>

Peng, M. (2024). La aplicación de la tecnología de medios digitales en la postproducción de animación cinematográfica y televisiva. *Media and Communication Research*.

<https://doi.org/10.23977/mediacr.2024.050219>

Qianqian Jiang; Jeanhun Chung. (2023). Un estudio de caso de arte creativo basado en tecnología de generación de IA. <https://doi.org/10.7236/IJASC.2023.12.2.84>

Qingke Liu y Hui Peng. (2021). Influencia de la tecnología de inteligencia artificial en la creación de animaciones. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1881/3/032076/meta>

Ren Shilei. (2021). Explorar las posibilidades que ofrece la aplicación de la tecnología de inteligencia artificial en el campo de la animación. <https://doi.org/10.18682/add.vi37.5602>

SelvanN, T., & Subramaniam, V. (2024).REVOLUCIONANDO LA ANIMACIÓN: ¿ES LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) CAPAZ DE IGUALAR LA CALIDAD DE LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN?. *International Journal of Research -GRANTHAALAYAH*. [https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v13.i13\(4ismer\).2025.6089](https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v13.i13(4ismer).2025.6089)



- Setia, N., K, S. S., Deore, S. S., S, S. S., Patel, P., & Korwar, G. (2025). IA para gestionar portafolios de aprendizaje digital en el arte. *ShodhKosh Journal of Visual and Performing Arts*.
<https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v6.i5s.2025.6906>
- Soriano Borja, C. E. (2025). Creatividad Digital En Educación Multimedia: Cómo Adobe Illustrator, Photoshop y la Inteligencia Artificial Están Transformando la Enseñanza. *Star of Sciences Multidisciplinary Journal*. <https://doi.org/10.63969/s2m5p698>
- Sun, H. (2025). Optimización de la animación generada por IA basada en diseño asistido por computadora en el entorno de los medios digitales. *Journal of Cases on Information Technology*. <https://doi.org/10.4018/jcit.382562>
- Stark, L. (2024). Animación e inteligencia artificial.. *The 2024 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*. <https://doi.org/10.1145/3630106.3658995>
- Tang, Y., Bunlikhitsiri, B., & Panthupakorn, P. (2024). Mejorar la animación 3D mediante IA: aprovechando la visión artificial y las redes neuronales. *Revue D Intelligence Artificielle*.
<https://doi.org/10.18280/ria.380235>
- Wang, C., & Chung, J. (2023). Estudio del flujo de trabajo de animación 3D generado por inteligencia artificial. *International Journal of Advanced Smart Convergence*.
<https://doi.org/10.7236/IJASC.2023.12.4.286>
- Wei Yuanliang y Zhao Zhe. (2024). Efecto de integración de la inteligencia artificial y la tecnología de creación de animación tradicional. <https://doi.org/10.1515/jisys-2023-0305>
- Xian, D. H., & Sahagun, J. (2023). UNA GENERACIÓN AUTOMATIZADA DE VIDEO A ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D UTILIZANDO INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ESTIMACIÓN DE POSE. *Artificial Intelligence Advances*, 25–32.
<https://doi.org/10.5121/csit.2023.130703>
- Xiao, K. (2025). Diseño de interacción asistido por ordenador para medios digitales y animación con IA. *Revista internacional de gestión del conocimiento*. <https://doi.org/10.4018/jjkm.388183>
- Yang, G. (2023). *Aplicación de la Inteligencia Artificial en la Comunicación Visual en el Diseño Publicitario de Animación Digital*. <https://doi.org/10.1145/3660043.3660196>



- Yang, H. (2024). La expresión del diseño de arte de animación multimedia en la era de la inteligencia artificial. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*.
<https://doi.org/10.2478/amns-2024-1746>
- Yan Rong Bao. (2022). Aplicación de la tecnología de realidad virtual en la animación cinematográfica y televisiva basada en inteligencia artificial. <https://doi.org/10.1155/2022/2604408>
- Yao, X., Zhong, Y., & Cao, W. (2025). El análisis de la tecnología de inteligencia artificial generativa para el pensamiento innovador y las estrategias en la enseñanza de la animación. *Scientific Reports*. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-03805-y>
- Yihui Chen, Yuming Wang, Tao Yu and Younghwan Pan. (2024). El efecto de la IA en la eficiencia de la producción de animación es una investigación empírica a través del análisis envolvente de datos de red. <https://doi.org/10.3390/electronics13245001>
- Zhang, M. (2020). Aplicación de la Inteligencia Artificial a la narración interactiva en animación. 2020 *International Conference on Control, Robotics and Intelligent System*.
<https://doi.org/10.1145/3437802.3437809>
- Zhang, N., & Pu, B. (2024). Tecnología de producción de animación para cine y televisión basada en la transferencia de expresión y el ser humano digital virtual. *Scalable Computing Practice and Experience*. <https://doi.org/10.12694/scpe.v25i6.3351>

