

Estudio de mercado para Animación Digital en México



Promperú, 2025

Comisión de Promoción del Perú para la Exportación y el Turismo

Subdirección de Inteligencia de Mercados y Prospectiva Comercial

Departamento de Inteligencia de Mercados

Coordinador: Franck Pucutay Vásquez

Supervisado por: Marcela Pérez

Estudio desarrollado por: Master Research

Equipo de trabajo: Adalberto Mendoza, Ever Armenta

Diseño de portada y contraportada: Promperú

Nota legal

Toda información, dibujos, gráficas y tablas contenidas en el presente documento son proporcionadas únicamente con fines informativos

Tabla de contenido

I. Resumen Ejecutivo

- 1.1 Introducción al mercado de animación digital en México
- 1.2 Principales hallazgos y oportunidades identificadas en México

II. El Mercado de Animación Digital en México

- 2.1 Tamaño del mercado de animación digital en México
- 2.2 Concentración por zona geográfica (estados/provincias) de la industria de animación digital en México
- 2.3 Empresas líderes en el mercado de México (jugadores nacionales y extranjeros)

III. Análisis de la Industria de la Animación Digital en México

- 3.1 Costos de producción y servicios de la industria de animación digital (costos de horas hombre)
- 3.2 Principales canales de comercialización
- 3.3 Precios de los servicios de animación digital (horas hombre o por proyecto)

IV. Análisis de la Demanda

- 4.1. Tendencias en la demanda de animación digital en México
- 4.2. Consumidores finales: canales de televisión, plataformas de streaming, publicidad
- 4.3. Segmentos de mercado de mayor interés (publicidad, cine, videojuegos)
- 4.4. Preferencias de los clientes mexicanos hacia la animación digital peruana

V. Competencia Internacional en el Mercado de México

- 5.1. Principales países proveedores de animación digital
- 5.2. Ventajas competitivas de la oferta internacional frente a la peruana
- 5.3. Análisis comparativo entre Perú y otros países de la región

VI. Requisitos de Acceso al Mercado

- 6.1. Normativas y certificaciones para servicios de animación digital
- 6.2. Requisitos técnicos y de calidad exigidos por el mercado mexicano
- 6.3. Oportunidades de alianzas con instituciones mexicanas

VII. Actividades de Promoción

- 7.1. Participación en ferias y eventos del sector de animación digital
- 7.2. Estrategias de promoción para destacar la oferta peruana
- 7.3. Ejemplos de actividades de networking con potenciales compradores

VIII. Actores Importantes en el Ecosistema de Animación Digital en México

- 8.1. Instituciones relevantes en la promoción de la industria creativa
- 8.2. Principales asociaciones y eventos de la industria en México
- 8.3. Estudios y empresas clave en animación digital

IX. Conclusiones

- Resumen de oportunidades clave y desafíos identificados

X. Recomendaciones

- Estrategias para el posicionamiento de la oferta peruana en el mercado mexicano

XI. Perfil de Compradores

Estudio de mercado para Animación Digital

México

I. Resumen Ejecutivo

El mercado mexicano de animación digital está experimentando un crecimiento notable, impulsado por la creciente demanda de contenido animado en los sectores del entretenimiento, la publicidad (en medios como Social Ads, publicidad en sitios Web, etc.), la educación y los videojuegos. A medida que las plataformas digitales, los servicios OTT y las herramientas de aprendizaje electrónico cobran impulso, los estudios locales están aprovechando técnicas avanzadas de animación como el modelado 2D/3D, la CGI (Computer-Generated Imagery o Imágenes Generadas por Computadora) y los efectos visuales para satisfacer las necesidades del público nacional e internacional. La creciente presencia de servicios globales de streaming en Latinoamérica, sumada a la rica narrativa cultural de México y la creciente fuerza laboral creativa, está acelerando aún más las oportunidades de mercado.

Además, tecnologías emergentes como la Inteligencia Artificial (IA), la Realidad Aumentada (RA) y el renderizado en tiempo real están mejorando las capacidades de producción y la participación del público. Se enfrentan a algunos desafíos como las preocupaciones sobre propiedad intelectual y los obstáculos regulatorios, el mercado está preparado para un crecimiento continuo, respaldado por colaboraciones estratégicas, iniciativas respaldadas por el gobierno y un creciente interés por contenido animado de alta calidad.

Introducción al mercado de animación digital en México

La animación digital ha emergido como una de las industrias creativas con mayor dinamismo y potencial de crecimiento en México. En las últimas décadas, el país ha consolidado un ecosistema productivo compuesto por estudios, instituciones educativas y festivales que han fortalecido su presencia tanto en el mercado nacional como internacional. La combinación de talento creativo, costos competitivos y la creciente demanda de contenido visual en múltiples sectores —desde el entretenimiento y la publicidad hasta la educación y la salud— han posicionado a México como un nodo clave en la cadena global de producción de animación digital.

México se encuentra dentro del top 10 de países comercializadores del sector de producción y compra de equipo de tecnologías de información. A nivel Latinoamérica, lidera el sector de industrias creativas, con un valor facturado de alrededor de 4,5 mil millones de dólares solo en animación 2D y 3D, pero considerando el resto de los tipos de animación llega a 9.8 miles de millones de dólares en 2024¹. Además, a la ciudad de Guadalajara, se le ha denominado ciudad creativa, gracias a las fuertes inversiones en este rubro.

¹ Databrige

Desde 1935, México cuenta con la creación y desarrollo de empresas dedicadas a la animación; quizá este fenómeno no fue tan evidente en décadas pasadas, sin embargo, diversos acontecimientos han fortalecido al gremio y a principios de la década del 2000, cuando estudios pioneros como *Ánima Estudios* y *Huevocartoon* comenzaron a crear contenido animado original que impactó tanto al público local como al internacional. Estos primeros esfuerzos marcaron el surgimiento de México como un centro para la narrativa creativa y la producción de animación rentable.

Con el paso de los años, la industria ha crecido de forma constante, impulsada por los avances en la tecnología digital, la creciente externalización global de tareas de animación y la creciente popularidad de las películas y series animadas en Latinoamérica, así como la distribución de sus productos, incluso se ha logrado la profesionalización del gremio mediante la impartición de licenciaturas en universidades públicas y privadas de casi todo el país.

Principales hallazgos y oportunidades identificadas en México

El mercado mexicano de la animación digital está abriendo nuevas y emergentes oportunidades a través del desarrollo de propiedad intelectual original, colaboraciones con plataformas de streaming y servicios de outsourcing. Impulsados por la creciente demanda global de contenido culturalmente diverso, los estudios, las agencias y empresas también se están expandiendo hacia medios educativos, publicidad y tecnologías inmersivas, como la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV). Las herramientas digitales asequibles, el apoyo gubernamental y una fuerza laboral creativa calificada están empoderando a startups y freelancers para innovar y competir eficazmente en el escenario internacional. Estas tendencias posicionan a México como un centro dinámico para el crecimiento empresarial impulsado por la animación en múltiples sectores.

Oportunidades para nuevas empresas y empresas emergentes

Categoría	Oportunidades	Mercado objetivo	Canales de ingreso
Desarrollo original	Series animadas, cortometrajes y personajes con una rica cultura	Audiencias globales, plataformas de streaming	Licencias, derechos de propiedad intelectual, comercialización, coproducciones
Servicios outsourcing	Producción de animación de alta calidad y rentable para socios globales	Estudios y plataformas de contenido de EE. UU., Europa y Latinoamérica	Contratos B2B, acuerdos de externalización
Animación educativa	Contenido explicativo animado para aprendizaje remoto y entretenimiento educativo	Escuelas, universidades, empresas de tecnología educativa	Paquetes de contenido, licencias, contratos institucionales
Plataformas de streaming	Contenido animado personalizado para Netflix, Disney+, Amazon y OTT locales	Plataformas de streaming globales y regionales	Acuerdos de contenido exclusivo, regalías y financiación para el codesarrollo
Canales de televisión	Programas animados para jóvenes y familias en canales como Canal 5 y Televisa	Emisoras tradicionales, canales de cable	Licencias de transmisión, asociaciones de producción

Agencias de publicidad	Animación de marca para anuncios de televisión, anuncios digitales y campañas en redes sociales	Bienes de consumo de alta rotación, tecnología, comercio minorista, agencias	Honorarios de campaña, honorarios de marca, paquetes de video
Contenido Redes sociales	Clips animados cortos para YouTube, TikTok e Instagram	Influencers, marcas, creadores de contenido	Ingresos por publicidad, patrocinios, asociaciones con marcas
Animación AR/VR/XR	Experiencias de animación inmersiva para narraciones virtuales	Turismo, entretenimiento, eventos, juegos	Venta de proyectos, licencias, instalaciones interactivas
Herramientas de IA generativa	Soluciones de animación con IA y automatización para pequeños estudios	Creadores independientes, estudios de nivel medio	Suscripciones SaaS, herramientas de automatización, complementos
Salud y público Animación	Vídeos informativos para concienciar sobre la salud y educar sobre seguridad	Gobierno, ONG, instituciones de salud pública	Contratos del sector público, subvenciones de donantes
Estudios freelance y remotos	Servicios de animación basados en la nube con herramientas de colaboración global	Pymes, agencias creativas, estudios de todo el mundo	Ingresos por producción remota, plataformas de economía colaborativa

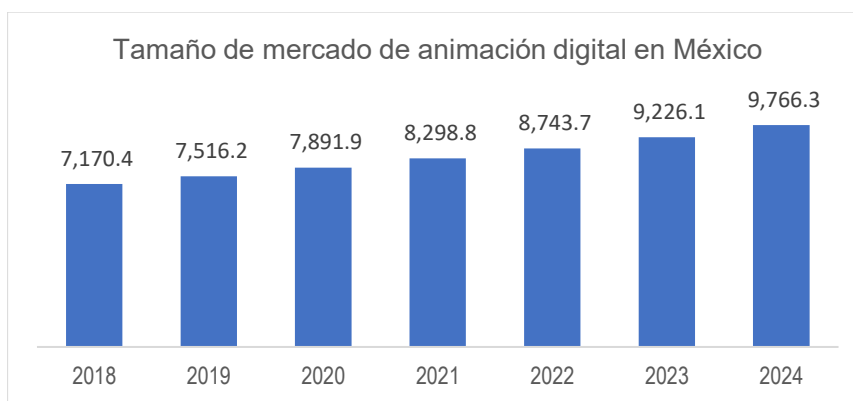
Fuente: Company Website and Articles

II. El Mercado de Animación Digital en México

México es hoy uno de los principales centros de animación en América Latina. Gracias a sus costos competitivos, talento capacitado y proximidad al mercado estadounidense, el país ha crecido en producción tanto para proyectos locales como para exportación.

2.1 Tamaño del mercado de animación digital en México

En 2024, el mercado de animación digital en México alcanzó un valor aproximado de 9,766.3 millones de dólares estadounidenses, con una tasa compuesta de crecimiento promedio anual de 5.3% en el periodo de 2018 a 2024².



² Databrige

Los sectores con mayor dinamismo de 2023 a 2024 fueron las producciones animadas en cine y TV, las actividades de publicidad y marketing, videojuegos, salud y laboratorios. Se identifica una creciente adopción de animación en interfaces y campañas explicativas, uso de animaciones 3D para visualización de proyectos y recorridos virtuales, mayor demanda de animaciones para educación médica y marketing de productos, expansión en plataformas digitales; aumento en contenido animado educativo.

Sectores: Crecimiento 2023 a 2024	%
Cine y televisión	7.80%
Publicidad y marketing digital	5.60%
Videojuegos	5.60%
Educación y e-learning	5.40%
Salud y laboratorios	5.20%
Consumo masivo	5.00%
Industria automotriz	4.80%
Retail (comercio minorista)	4.60%
Inmobiliario e ingeniería	4.40%
Gobierno	4.20%
Otros	4.00%

Usos de la Animación digital

En México, la animación digital se utiliza en una amplia gama de actividades económicas, desde el entretenimiento hasta la educación y la publicidad. La industria de la animación digital ha crecido significativamente, impulsada por plataformas de streaming, videojuegos y la creciente demanda de contenido digital.

Actividad	Uso
Entretenimiento	Productoras de cine, canales de televisión, estudios de animación
Publicidad	Empresas que crean campañas publicitarias, especialmente con animación 2D o 3D
Marketing digital	Empresas que crean contenido digital para redes sociales y plataformas en línea
Tecnología y Software	Empresas que crean interfaces de usuario y animaciones para aplicaciones
Educación	Empresas que crean contenido educativo animado para estudiantes
Servicio	Empresas que usan animación para explicar sus servicios
Inmobiliaria y edificación	Creación de recorridos virtuales, visualización de proyectos arquitectónicos
Realidad virtual y Aumentada	Desarrollo de experiencias inmersivas

2.2 Concentración por zona geográfica (estados/provincias) de la industria de animación digital en México

La industria de la animación ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, lo que ha llevado a un aumento en el número de estudios dedicados a esta disciplina.

Hay alrededor de 200 estudios de animación en todo el país³. Estos estudios van desde pequeñas empresas independientes hasta grandes compañías con renombre internacional.

La **Ciudad de México** y **Guadalajara** son dos de las principales ciudades en México donde se concentra la mayor cantidad de estudios de animación. En estas ciudades, se encuentra una gran variedad de empresas que abarcan desde la animación 2D tradicional hasta la animación 3D y los efectos visuales para películas y comerciales.

Ciudades	Concentración de estudios de animación
Ciudad de México	42%
Jalisco	20%
Puebla	7%
Nuevo León	7%
Yucatán	4%
Guanajuato	3%
Baja California	3%
Baja California Sur	3%
Querétaro	2%
Estado de México	2%
Chiapas	1%
Coahuila	1%
Morelos	1%
Nayarit	1%
Quintana Roo	1%
Veracruz	1%

Fuente: Animation studies in Mexico. Employment and sustainability strategies in animation industry

En cuanto al tamaño de los estudios, se estima que aproximadamente el 60% son microempresas con menos de 10 empleados, mientras que alrededor del 25% son empresas pequeñas con entre 10 y 50 empleados. Las empresas medianas y grandes representan el restante 15%.

2.3 Empresas líderes en el mercado de México (jugadores nacionales y extranjeros)

En términos de especialización, muchos estudios mexicanos se han destacado en la producción de contenido para televisión, cine, publicidad y videojuegos. Algunos ejemplos destacados incluyen producciones como «El Chavo Animado», «Top Wing» y «Casa Palabras».

Los estudios de animación en México son una parte fundamental de la industria creativa del país. En esta área, se destacan diversas empresas que se dedican a la producción de contenido animado tanto para el mercado nacional como internacional. A continuación, se presenta un listado de empresas líderes en animación digital en México:

³ Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE)

Empresa	Tipo de animación	Preseca global	Descripción
Ánima Estudios	2D / 3D	México	Líder en América Latina en Cine, TV, plataformas
Huevocartoon	2D / 3D	México, LATAM, EUA	Alto impacto en la taquilla en películas y audiovisuales
Animex Producciones	2D / 3D	México	Ofrece animación digital 2D para películas y televisión, conocida por sus historias mexicanas de gran riqueza cultural y animación de calidad
El Taller del Chucho	Stop-motion	México	Guillermo del Toro como mentor Cine, autor, plataformas
Escena Animation	2D / 3D	México	Reconocida escuela de animación, formación, cortometrajes
Metacube	3D y efectos visuales	México	Especialistas en animación 3D y efectos visuales para producciones cinematográficas y publicidad
Ollin Studio	Motion graphics / VFX	México	Compañía de efectos visuales con sede en la Ciudad de México. Soluciones creativas y técnicas para largometrajes, servicios
Animex Producciones	Animación 2D	México	Ofrece animación digital 2D para películas y televisión, conocida por sus historias mexicanas de gran riqueza cultural y animación de calidad
Lemon Studios	Animación 3D, efectos visuales	México y Reino Unido	Ofrece animación 3D y efectos visuales de alta gama, trabajando con clientes internacionales en publicidad, contenido de marca y entretenimiento
Mighty Animation	Animación 2D y 3D, Storyboarding	México, USA, Canadá	Ofrece servicios de animación y storyboard, colaborando con marcas globales como Disney, Netflix y Nickelodeon
ICE VFX	VFX y animación	México	Proporciona efectos visuales y animación para televisión y comerciales con una creciente presencia en la industria
Animasivo	Festival y estudio de animación	México y LATAM	Animasivo combina la promoción de la animación cultural con la producción. Es conocido por su festival anual de animación y su apoyo a los animadores mexicanos independientes
4K Media	Producción de medios, animación	México	Ofrece servicios de animación y producción de medios para proyectos de entretenimiento en cine, televisión y plataformas digitales
Romero Animation Studio	Animación 2D y 3D, Narración (Storytelling)	México y Estados Unidos	Se especializa en animación narrativa para cine y televisión, combinando técnicas tradicionales con flujos de trabajo digitales modernos
Bauhaus Animation	Animación 2D y 3D, Comerciales	México	Centrada en la animación comercial, Bauhaus ofrece contenido colorido y expresivo para publicidad y cortometrajes
Animatron	Videojuegos	México, España y Argentina	Plataforma para crear videos animados con la función de arrastrar y soltar
Videns	2D, 3D, VFX	México	Producción de Video de Alta Gama, Animación 3D y 2D, Animación de Fluidos y Simulación de Partículas Hiper Realista, Motion Graphics, Postproducción, VFX
Casa Anafre Animation Studio	Full animation y Cut Out	México	Estudio de animación, produce contenido animado de calidad

Intermedia Digital Studio	Marketin digital y Audiovisuales	México	Agencia de marketing digital con los mejores resultados de desempeño del Estado de Guanajuato
Estudio Haini	2D, Cómic y Storyboard	México	Se dedica a la creación de contenido animado y visual, abarcando desde la producción de películas y cortometrajes
Wearehobby	2D, 3D, Diseño UI/UX, desarrollo de aplicaciones móviles, Gamificación, VR/RA	México, EUA	Producción de animación, contenido publicitario
Epic Games, Inc.	Creadores de contenido digital, estudios cinematográficos	México, EUA, LATAM y Europa	Líder mundial, fuerte en tecnología de videojuegos y animación
Universal Studios	Peliculas de animación	México, EUA, LATAM y Europa	Gigante mundial del entretenimiento con estudios de animación
SEGA	Motores de juego, animación 3D, Integración de VR/RA, captura de movimiento	México, EUA, LATAM y Europa	Videojuegos, entretenimiento interactivo
Chaman Animation Studio	2D y 3D y Motion capture, sound design	México	Películas, series y anuncios de animación
Disney Enterprises, Inc.	Animación 3D avanzada, CGI, motores de renderizado	México, EUA	Películas de animación, televisión y contenido en streaming

Estos son solo algunos ejemplos de los numerosos estudios de animación que existen en México. Cada uno aporta su propio estilo y visión al campo de la animación, contribuyendo al crecimiento y desarrollo continuo de esta industria en el país.

Por región estos son los Estudios destacados:

Ciudad de México

<ul style="list-style-type: none"> • Anima Estudios • Anemona Studio • Animagic • Bishop • Casiopea • Ciberfilms • Cinema Fantasma • Come Sesos • DPI imagen creativa • El Taller • Estudio Voráz • Huevocartoon • Cluster Studio • Eunoia Studio 	<ul style="list-style-type: none"> •Fotosíntesis Media •Frutabomba •GameLoft México •Cocolab •Imagica •Llamarada de petate •Lomas Post •Mamot Estudio •Máquina Voladora •Pico de Gallo •Render Farm •VFX Partners •The Art of Robot •Voltaic
---	--

Jalisco (principalmente Guadalajara y Zapopan)

<ul style="list-style-type: none"> • 3D World rendering • Alaz Productions • Caramel • Cosmogonia • Estudio Haini • El Taller del Chucho (fundado por Guillermo del Toro) • Exodo Animation • Gyroskopik Studios • Kaxan Media Group • Imaguinario 	<ul style="list-style-type: none"> • Larva Game Studios • Metacube • Mister Machín • Mighty Animation • Ool Digital Studio • Outik • Platypus Animation Studio • Polar Studio • Inode Entertainment
--	--

Puebla	León	Querétaro
<ul style="list-style-type: none"> • Animex Producciones • Kraneo Estudio • Peek Paax • Mokiki Animation • Fidelius Films • Big Bear Animation 	<ul style="list-style-type: none"> • CGBot • Coloso Studio • Imaguinario • Playful Interactive • Proan • Redblitz Studio • Xibalba 	<ul style="list-style-type: none"> • Huevocartoon Producciones • Imagination Films • Intermedia Studios • Virus Mecánico

III. Análisis de la Industria de la Animación Digital en México

3.1 Costos de producción y servicios de la industria de animación digital (costos de horas hombre)

Los costos de producción en la industria de animación digital en México varían según la técnica utilizada y la complejidad del proyecto; así como la experiencia y especialización del profesional.

A continuación, se presentan algunas referencias sobre costos por hora hombre y por proyecto, en profesionistas independientes y estudios de animación:

Tipo de Profesional	Tarifa Promedio (USD/hora)
Animadores 2D/ 3D	\$5 – \$25
Diseñadores 2D	\$4 – \$20
Estudios de animación (por día)	\$50 – \$250

Fuente: Superprof.mx, Bebee.com, consultado en mayo de 2025

Según un estudio sobre estudios de animación en México, los sueldos mensuales promedio para diversos roles son los siguientes:

Rol	Sueldo mensual (USD)
Director de Animación	\$1,250 - \$2,000
Director de Arte	\$1,200
Animador Líder/Supervisor	\$1,500
Artista de Layout	\$700 - \$1,000

Key Animator	\$1,700
Inbetweener	\$400 - \$600
Artista de Fondos	\$600 - \$900
Modelador/Escultor 3D	\$1,000
Artista de Iluminación	\$750 - \$1,250
Técnico de MOCAP (Captura de Movimiento)	\$900 - \$1,400

Fuente: Superprof.mx, Bebee.com, consultado en mayo de 2025 y plataformas de empleo

3.2. Principales canales de comercialización

Los estudios de animación digital en México comercializan sus servicios a través de diferentes canales, según el tamaño del estudio, el tipo de animación que producen (2D, 3D, motion graphics, VFX, etc.) y su público objetivo (productoras, plataformas, agencias, marcas, etc.).

Dentro de los principales canales se encuentran:

1. Contactación directa a clientes

- *Empresas nacionales e internacionales*: Marcas que requieren contenido animado para publicidad, capacitación, contenidos corporativos, etc.
- *Productoras de cine y televisión*: Estudios que subcontratan animación para películas, series o cortos.
- *Plataformas de streaming*: Netflix, HBO, Disney+, Amazon Prime Video, etc., que compran o licencian contenido animado original o por encargo.
- *Gobiernos e instituciones*: Que usan animación para campañas educativas, culturales o institucionales.

2. Marketplaces y plataformas en línea

- *Portales freelance o especializados*: Behance, ArtStation, Fiverr, Upwork, Freelancer, donde estudios o artistas individuales ofrecen sus servicios.
- *Plataformas de distribución de contenido animado*: Como Animation Mentor, Vimeo OTT, Gumroad o similares para vender cursos, contenidos o paquetes animados.

3. Ferias, festivales y mercados nacionales e internacionales

- *Pixelatl (México)*: Principal plataforma de vinculación entre creadores mexicanos y compradores internacionales.
- *Stop Motion MX*: Enfocado exclusivamente en animación en técnica de stop motion.
- *Annecy (Francia)*: El festival de animación más importante del mundo.
- *MIPCOM / MIFA / Kidscreen*: Mercados para negociar la venta, coproducción o distribución de contenidos animados.
- *SIGGRAPH / Ventana Sur / Animation*: Eventos donde los estudios presentan proyectos a potenciales socios.

4. Coproducciones o alianzas estratégicas

- Con otros estudios de animación nacionales o extranjeros.

- Con productoras de contenido o videojuegos para complementar capacidades técnicas o compartir riesgos y propiedad intelectual.

5. Agencias de publicidad y marketing

- Canal común para animaciones comerciales, campañas de marca, spots y motion graphics.
- Algunas agencias tienen estudios in-house, pero muchas subcontratan a estudios especializados.

6. Redes profesionales y representación

- Representantes de ventas internacionales (sales agents): Especializados en colocar contenidos en mercados globales.
- Agencias de talentos creativos: Que promueven a estudios o directores de animación.
- Networking profesional: Mediante LinkedIn, Slack, Discord, newsletters del sector, etc.

7. Canales digitales propios

- Sitio web oficial del estudio con su portafolio, datos de contacto y servicios.
- Redes sociales: Instagram, YouTube, TikTok, Facebook para visibilidad, especialmente en contenido de marca o educativo.
- Email marketing y newsletters dirigidos a contactos B2B, agencias, distribuidores, etc.

3.3 Precios de los servicios de animación digital en México (horas hombre o por proyecto)

El mercado mexicano de animación digital ofrece una amplia gama de servicios de animación, incluyendo animación 2D/3D, diseño de personajes, storyboard, motion graphics y efectos visuales (VFX). El precio depende de la complejidad, la duración y las capacidades del estudio. Con base en los tiempos de producción típicos y el precio por minuto terminado, el costo por hora-hombre varía considerablemente según el tipo de servicio y las exigencias del proyecto. México ofrece tarifas competitivas en comparación con los mercados globales, lo que lo convierte en un destino predilecto para la externalización de trabajos de animación.

Precios y costo estimado por hora-hombre por tipo de animación

Tipo de animación	Costo estimado por minuto finalizado (USD)	Horas-hombre estimadas por minuto terminado	Costo aproximado por hora-hombre (USD)	Descripción
Animación 2D	USD 1,000 – USD 8,000	50 – 200	USD 5 – USD 160	Los costos varían según la complejidad y el tamaño del estudio
Animación 3D	USD 5,000 – USD 25,000	200 – 600	USD 8.3 – USD 125	La representación de alta calidad y los detalles impulsan el costo

Diseño de personajes	USD 200 – USD 1,500 per character	10 – 40	USD 5 – USD 150	Influenciado por la personalización y los derechos
Motion Graphics	USD 1,500 – USD 7,000	40 – 150	USD 10 – USD 175	El tipo de animación y las necesidades de marca afectan el precio
Efectos visuales (VFX)	USD 3,000 – USD 10,000 per scene	30 – 100	USD 30 – USD 333	La complejidad de los efectos impacta considerablemente las tasas

Fuente: DBMR Analysis, Blogs, Company Websites

Factores clave que influyen en los costos de producción y servicio (costos por hora-hombre) en la animación digital

Factores	Descripción
Nivel de habilidad y experiencia requeridos	Las habilidades especializadas, como el modelado 3D, el rigging o los efectos visuales, requieren profesionales con experiencia que perciben salarios más altos
Complejidad y detalle de la animación	Las animaciones complejas con movimientos detallados de los personajes, texturas realistas, efectos de iluminación y simulaciones físicas requieren mucho más tiempo por minuto de producción
Uso de tecnología y software	Se necesitan licencias de software avanzadas, granjas de renderizado y hardware de alto rendimiento para una animación sofisticada, lo que aumenta los gastos generales
Gestión y coordinación de proyectos	Los flujos de trabajo de proyectos eficientes, incluidos los ciclos de revisión y la coordinación entre múltiples departamentos (guion, diseño, animación y sonido), afectan el total de horas-hombre facturadas y, en consecuencia, el costo por hora
Tiempo de respuesta y plazos	Los proyectos urgentes requieren una finalización más rápida, lo que a menudo requiere horas extras o personal adicional, lo que aumenta el costo por hora-hombre
Revisiones y bucles de retroalimentación	Las múltiples rondas de comentarios y revisiones de los clientes prolongan el tiempo de producción. Cada revisión adicional añade horas de trabajo a la estimación inicial
Ubicación del estudio y costos operativos	La ubicación geográfica afecta las tarifas por hora debido a las diferencias en los niveles salariales, el costo de vida y los gastos operativos. México ofrece tarifas por hora-hombre competitivas
Tipo de servicio (preproducción, producción, posproducción)	Las diferentes etapas, como el guion gráfico, el modelado, la animación, la renderización y la composición, tienen diferentes niveles de complejidad y necesidades de recursos, lo que afecta el costo por hora de cada tarea

IV. Análisis de la Demanda

4.1. Tendencias en la demanda de animación digital en México

Se espera que el mercado de animación digital en México alcance los 16,452.9 millones de dólares para 2032, pasando de 9,766.3 millones de USD en 2024, creciendo una tasa promedio anual de 6.8% en el período de pronóstico de 2025 a 2032.

El sector de la animación digital en México está experimentando un crecimiento transformador, impulsado por avances tecnológicos y colaboraciones estratégicas. La integración de la IA

generativa y la animación 3D está mejorando la eficiencia de la producción y las posibilidades creativas. Plataformas de streaming como Netflix están invirtiendo fuertemente en contenido mexicano, fomentando un ecosistema dinámico para los creadores locales. Iniciativas como CutOut Fest y Shorts México brindan plataformas para el talento emergente, mientras que el apoyo gubernamental continúa impulsando la expansión de la industria.

Análisis de tendencias:

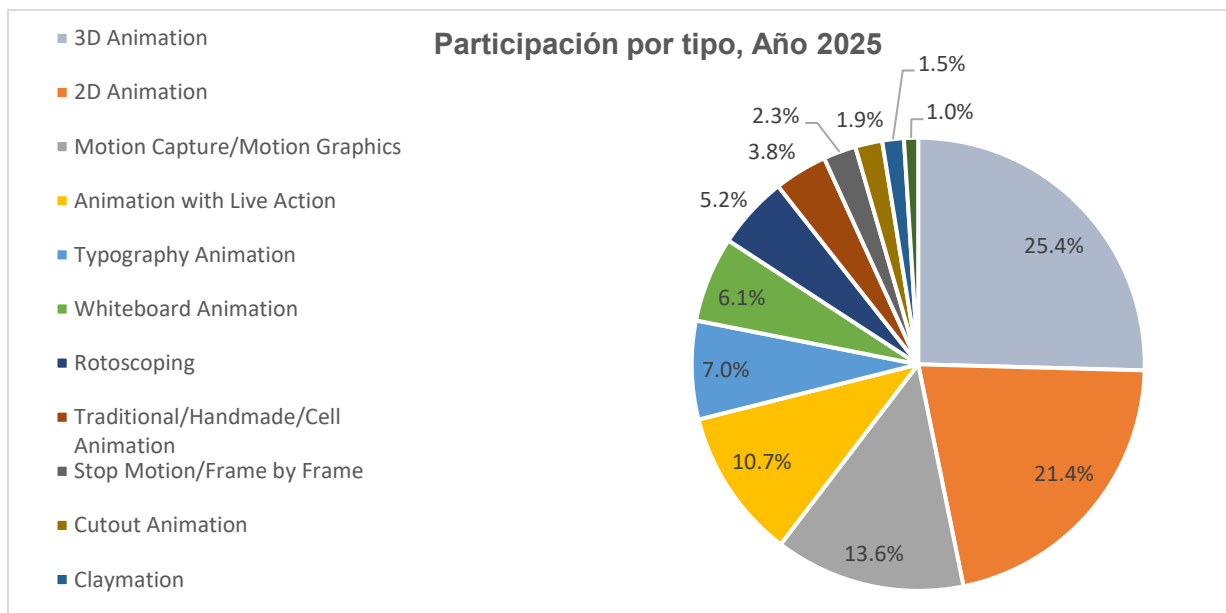
- IA generativa en animación: Los estudios mexicanos utilizan cada vez más herramientas de IA generativa para automatizar procesos de animación complejos, reduciendo así el tiempo y los costos de producción. Esta tendencia empodera a los pequeños creadores y permite la iteración de contenido en tiempo real, especialmente para animaciones web, de formato corto y publicitarias.
- Auge de la animación 3D: La adopción de la animación 3D en México está en aumento en los sectores del entretenimiento, la educación y los videojuegos. El acceso mejorado a software y herramientas de renderizado en la nube permite a los estudios crear contenido de alta calidad, impulsando la demanda de plataformas internacionales y expandiendo la competitividad del mercado.
- Integración de RA/RV: Las tecnologías de RA y RV se están integrando en los procesos de animación, especialmente en marketing experiencial, educación y turismo. Los estudios mexicanos están innovando con narrativas inmersivas, convirtiendo la animación interactiva en un nuevo formato monetizable y aumentando su atractivo para socios globales
- Auge del contenido impulsado por el streaming: Con la inversión de Netflix, Disney+ y las plataformas OTT locales en animación mexicana, se ha disparado la demanda de contenido de propiedad intelectual original. Esto promueve la localización de contenido, impulsa la creación de empleo y posiciona a México como un centro creativo para Latinoamérica.
- Animación de formato corto y prioritaria para dispositivos móviles: La popularidad del contenido de formato corto en YouTube está impulsando un cambio en los formatos de animación. Los creadores mexicanos se dirigen a un público más joven con narrativas breves, lo que genera nuevas oportunidades para la publicidad y la colaboración con influencers.

Tendencias según el Tipo de animación: En 2025, se espera que los segmentos de animación 3D, 2D y Motion graphics dominen el mercado con una participación del 60.4% del total.

TIPO	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
3D Animation	2,466.2	2,631.9	3,228.6	4,377.5	25.4%	7.5%
2D Animation	2,082.4	2,211.5	2,675.0	3,565.4	21.4%	7.1%
Motion Capture/Motion Graphics	1,325.8	1,406.5	1,696.4	2,252.3	13.6%	7.0%
Animation with Live Action	1,046.8	1,107.2	1,323.1	1,735.2	10.7%	6.6%
Typography Animation	688.4	726.9	864.4	1,126.1	7.0%	6.5%
Whiteboard Animation	599.0	631.4	747.1	966.9	6.1%	6.3%

Rotoscoping	510.2	537.0	632.2	812.8	5.2%	6.1%
Traditional/Handmade/Cell Animation	374.3	393.3	460.7	588.4	3.8%	5.9%
Stop Motion/Frame by Frame	229.8	241.1	281.0	356.6	2.3%	5.8%
Cutout Animation	191.0	200.0	232.0	292.4	1.9%	5.6%
Claymation	152.4	159.3	183.9	230.2	1.5%	5.4%
Others	100.0	104.4	119.8	149.0	1.0%	5.2%
Total	9,766.3	10,350.3	12,444.1	16,452.9	--	6.8%

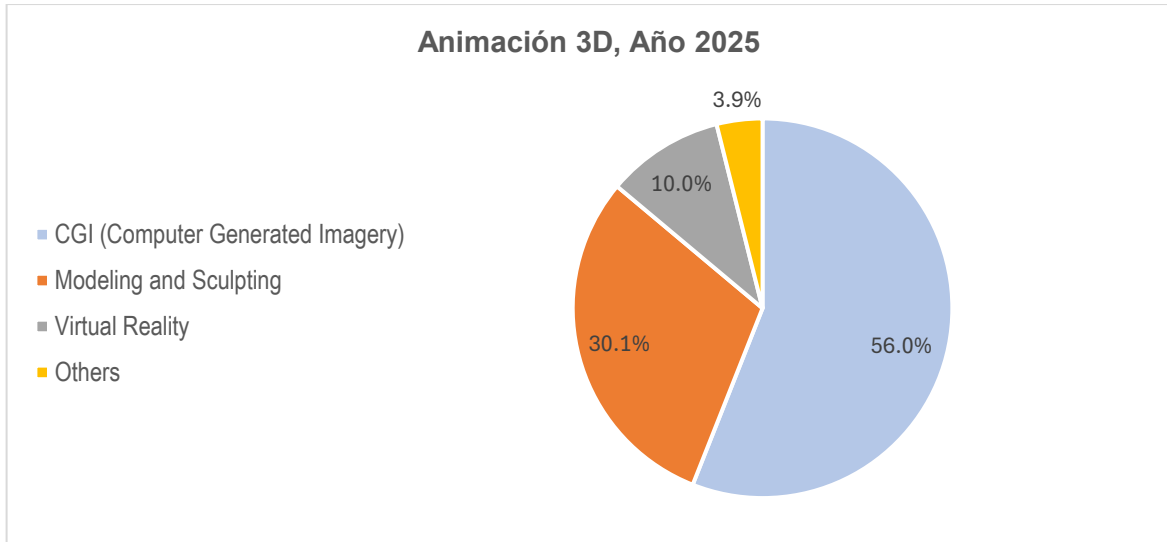
CAGR: Tasa de Crecimiento Anual Compuesta



En 2025, se espera que el segmento de animación 3D represente un cuarto del mercado con una participación del 25.43% y alcance los 4,377.52 millones USD para 2032, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 7.5% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

Animación 3D	2024	2025	2028	2032	% 2025	CAGR (2025-2032)
	Millones de dólares (USD)					
CGI (Computer Generated Imagery)	1,376.62	1,473.47	1,823.41	2,500.66	56.0%	7.8%
Modeling and Sculpting	743.41	790.97	961.54	1,288.07	30.1%	7.2%
Virtual Reality	248.66	264.09	319.33	424.73	10.0%	7.0%
Others	97.51	103.36	124.28	164.06	3.9%	6.8%
Total	2,466.19	2,631.90	3,228.56	4,377.52		7.5%

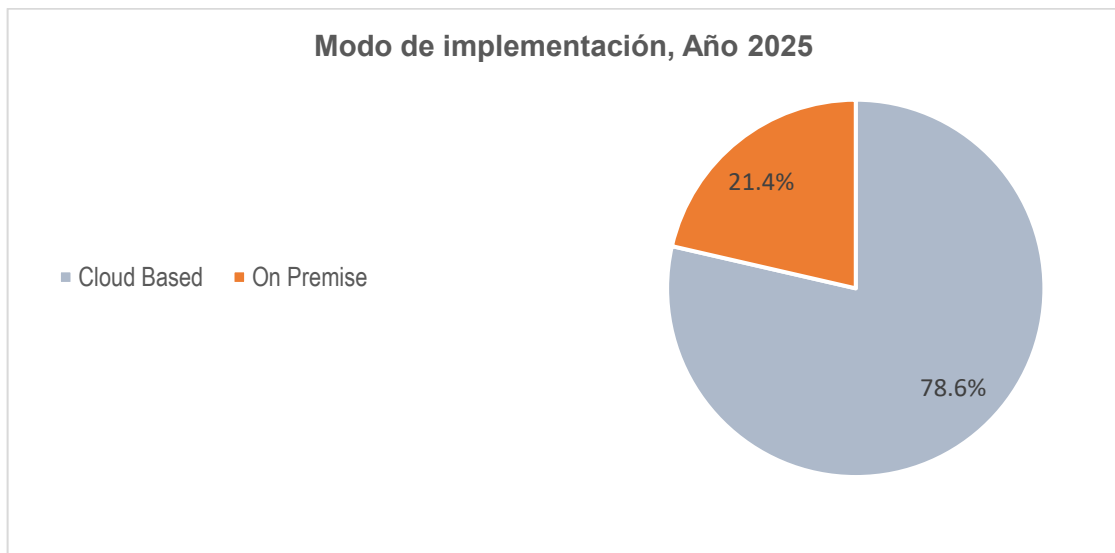
Fuente: Databrige



Tendencias según el modo de implementación, el mercado mexicano de animación digital se segmenta en plataformas en la nube y en las instalaciones. En 2025, se espera que el segmento en la nube domine el mercado con una participación del 78.60% y alcance los 13,005.3 millones USD para 2032, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 6.9% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

Modo de implementación	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
Cloud Based	7,669.7	8,135.1	9,804.8	13,005.3	78.6%	6.9%
On Premise	2,096.6	2,215.3	2,639.3	3,447.5	21.4%	6.5%
Total	9,766.3	10,350.3	12,444.1	16,452.9	--	6.8%

Fuente: Databrige

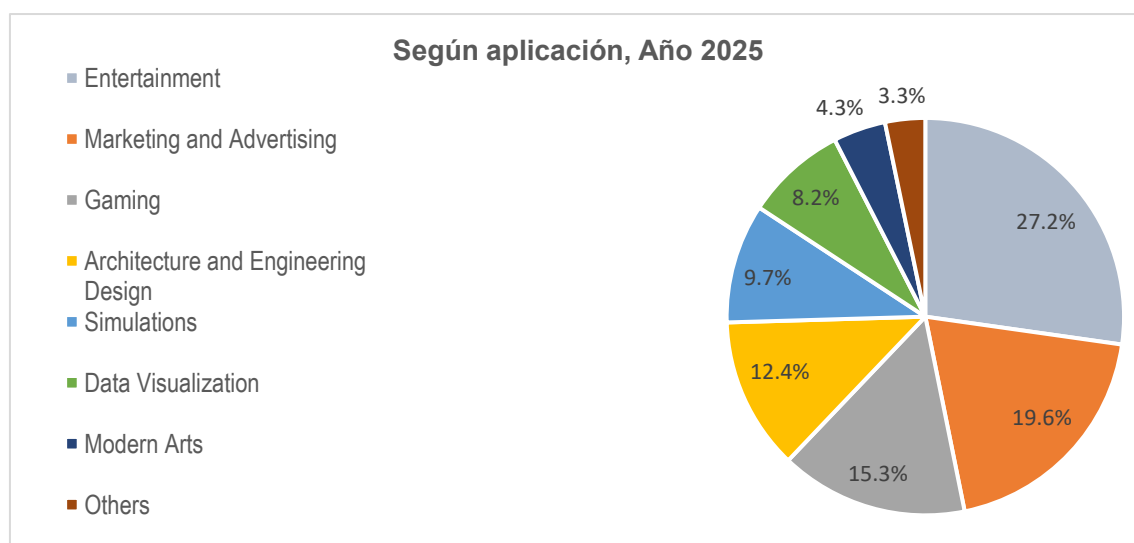


Tendencias según su aplicación, el mercado mexicano de animación digital se segmenta en entretenimiento; marketing y publicidad; videojuegos; diseño de arquitectura e ingeniería; simulaciones; visualización de datos; y artes modernas; entre otros. Se espera que, en 2025 el segmento de entretenimiento domine el mercado con una participación del 27.25% y alcance

los 5,079.1 millones USD para 2032, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 8.8% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

Aplicación	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
Entertainment	2,608.45	2,820.02	3,587.32	5,079.10	27.2%	8.8%
Marketing and Advertising	1,918.15	2,026.37	2,413.05	3,149.87	19.6%	6.5%
Gaming	1,502.13	1,583.54	1,873.84	2,425.47	15.3%	6.3%
Architecture and Engineering Design	1,221.23	1,284.71	1,510.63	1,938.89	12.4%	6.1%
Simulations	957.65	1,005.31	1,174.62	1,494.91	9.7%	5.8%
Data Visualization	811.86	850.45	987.39	1,246.02	8.2%	5.6%
Modern Arts	422.98	442.15	510.08	638.24	4.3%	5.4%
Others	323.82	337.78	387.20	480.38	3.3%	5.2%
Total	9,766.25	10,350.33	12,444.12	16,452.87	--	6.8%

Fuente: Databrige

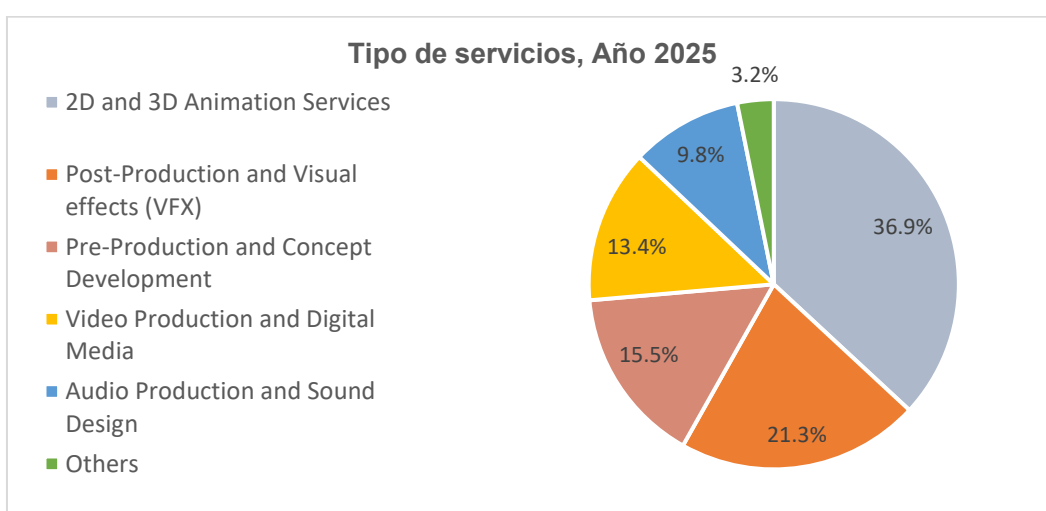


Tendencias según el tipo de servicios de producción de animación y medios. En 2025, se espera que el segmento de servicios de animación 2D y 3D domine el mercado con una participación del 36.91% y alcance los 6,455.7 millones USD para 2032, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 7.8% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

Tipo de servicios de producción de animación y medios	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
2D and 3D Animation Services	3,570.9	3,819.8	4,718.5	6,455.7	36.9%	7.8%
Post-Production and Visual effects (VFX)	2,082.9	2,200.4	2,620.2	3,420.0	21.3%	6.5%

Pre-Production and Concept Development	1,516.7	1,599.6	1,895.4	2,458.0	15.5%	6.3%
Video Production and Digital Media	1,321.8	1,391.8	1,641.2	2,114.4	13.4%	6.2%
Audio Production and Sound Design	960.2	1,009.4	1,184.4	1,515.9	9.8%	6.0%
Others	313.8	329.3	384.5	488.9	3.2%	5.8%
Total	9,766.3	10,350.3	12,444.1	16,452.9	--	6.8%

Fuente: Databrige

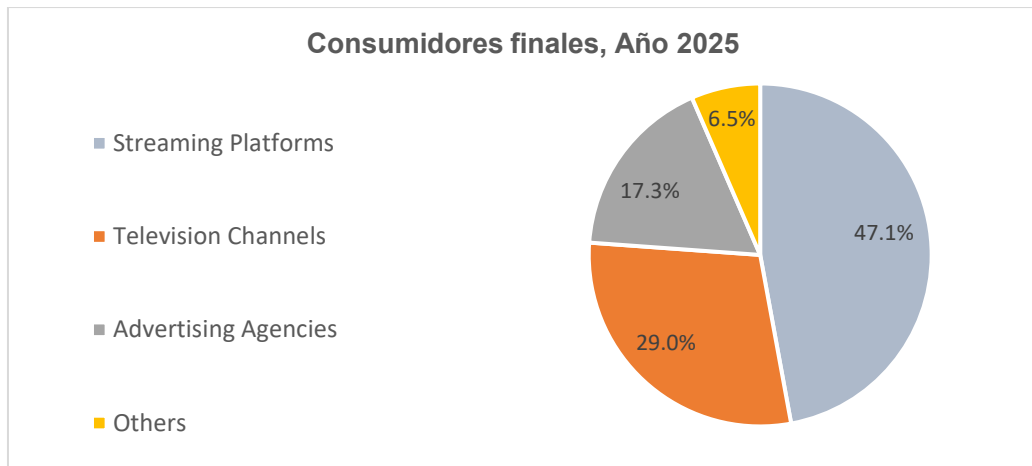


4.2. Consumidores finales: canales de televisión, plataformas de streaming, publicidad

En cuanto a los consumidores finales, el mercado mexicano de animación digital se segmenta en plataformas de streaming; canales de televisión; agencias de publicidad y otros. Se espera que, en 2025 el segmento de plataformas de streaming domine el mercado con una participación del 47.11% y alcance los 7,999.0 millones USD para 2032, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 7.3% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

Consumidores finales	2024	2025	2028	2032	% 2025	CAGR (2025-2032)
	Millones de dólares (USD)					
Streaming Platforms	4,579.1	4,875.7	5,943.3	7,999.0	47.1%	7.3%
Television Channels	2,844.8	3,006.0	3,581.8	4,679.4	29.0%	6.5%
Advertising Agencies	1,701.4	1,794.0	2,124.1	2,751.5	17.3%	6.3%
Others	640.9	674.7	794.9	1,023.0	6.5%	6.1%
Total	9,766.3	10,350.3	12,444.1	16,452.9	--	6.8%

Fuente: Databrige



Plataformas de streaming:

El mercado mexicano de la animación digital se ve cada vez más impulsado por la creciente influencia de plataformas de streaming como Netflix, Amazon Prime y Disney+. Estas plataformas impulsan la demanda de contenido animado diverso y culturalmente relevante, lo que anima a los estudios locales a producir series y películas originales. Al ofrecer canales de distribución globales, los servicios de streaming ofrecen a los animadores mexicanos un mayor alcance de audiencia y oportunidades de ingresos. Esta alianza acelera el crecimiento de la industria, fomenta la innovación creativa y posiciona a México como un centro emergente en el panorama de la animación digital.

Canales de Televisión:

El mercado mexicano de animación digital se beneficia significativamente de la colaboración con los canales de televisión tradicionales, que siguen desempeñando un papel vital en la distribución de contenido. Canales como Canal 5⁴, Televisa y TV Azteca encargan activamente programas de animación, lo que brinda a los estudios locales oportunidades de producción estables y un amplio acceso a la audiencia. Estas alianzas impulsan la creación de programación culturalmente relevante y adaptada a la audiencia mexicana, fortaleciendo así su penetración en el mercado.

Agencias de publicidad:

El mercado mexicano de animación digital colabora cada vez más con agencias de publicidad para crear campañas dinámicas y visualmente atractivas para marcas de todos los sectores. Las agencias aprovechan el contenido animado para comerciales, redes sociales y narrativas de marca para captar la atención del público en espacios digitales competitivos. Esta tendencia ha abierto nuevas fuentes de ingresos para los estudios de animación y ha fomentado la experimentación con estilos como los gráficos en movimiento y la animación 3D. La sinergia

⁴ En marzo de 2023, Ánima Estudios llevo a cabo una alianza estratégica con Televisa para crear series animadas originales en exclusiva para Canal 5, uno de los principales canales de televisión juvenil de México. Esta colaboración busca impulsar la producción de animación con relevancia cultural adaptada al público mexicano.

entre animadores y anunciantes impulsa la innovación y amplía el papel de la animación en el ecosistema de marketing de México⁵.

Consumidores finales: Hallazgos

- En 2025, se proyecta que el segmento de plataformas de streaming en el mercado de animación digital de México domine con la mayor participación de mercado del 47.11%.
- Se espera que el segmento de plataformas de streaming en el mercado de animación digital de México alcance los 7,999.1 millones de USD para 2032, desde 4,579.1 millones de USD en 2024, creciendo con una CAGR del 7.3% en el período de pronóstico de 2025 a 2032.
- Se espera que el segmento de canales de televisión en el mercado de animación digital de México alcance los 4,679.4 millones de USD para 2032, desde 2,844.8 millones de USD en 2024, creciendo con una CAGR del 6.5% en el período de pronóstico de 2025 a 2032.
- Se espera que el segmento de agencias de publicidad en el mercado de animación digital de México alcance 2,751.5 millones de USD para 2032, de 1,701.4 millones de USD en 2024. El segmento de agencias de publicidad en el mercado de animación digital en México está creciendo a una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 6.3% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

4.3. Segmentos de mercado de mayor interés (publicidad, cine, videojuegos)

Como vimos en el apartado de Aplicación de la Animación Digital, **la Publicidad y el marketing** es una de las actividades de mayor importancia, solo después del Entretenimiento. No obstante, en el siguiente cuadro no se considera (por sector de actividad económica o industria, la publicidad y el marketing es una actividad que está presente en la mayoría de los sectores económicos) para no duplicar el valor que tiene en el mercado.

Se espera que en 2025 el 76% de la utilización de la animación digital, además del segmento de la publicidad, recaiga en: industria cinematográfica; industria de videojuegos; educación y academia; industria farmacéutica y de salud; y consumo masivo.

Sectores de mayor interés	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
Motion Picture/Film Industry	2,396.9	2,594.5	3,311.3	4,704.5	28.6%	8.9%
Gaming Industry	1,765.9	1,867.8	2,232.6	2,929.0	17.8%	6.6%
Education & Academics	1,276.3	1,347.4	1,601.2	2,084.5	12.7%	6.4%

⁵ En diciembre de 2024, Dentsu Creative México concluyó un año exitoso al consolidarse como referente en innovación y creatividad en la industria publicitaria. La agencia colaboró con importantes marcas, como Clip, Coppel, Royal Canin y Crunchyroll, para desarrollar campañas que conectaron con el público a través de contenido animado innovador y relevante.

Healthcare & Pharmaceuticals Industry	1,099.4	1,158.4	1,368.7	1,768.1	10.7%	6.2%
Mass Consumption	806.4	848.1	996.3	1,277.1	7.8%	6.0%
Automotive Industry	718.1	753.7	880.2	1,119.7	6.8%	5.8%
Retail & E-Commerce Industry	629.9	659.9	766.2	967.1	5.9%	5.6%
Real Estate Sector	493.6	516.1	595.8	746.2	4.5%	5.4%
Government & Defense	309.4	322.8	370.5	460.5	2.8%	5.2%
Others	270.4	281.6	321.3	396.2	2.4%	5.0%
Total	9,766.3	10,350.3	12,444.1	16,452.9	--	6.8%

Fuente: Databrige

Industria Cinematográfica

Se espera que el segmento de la industria cinematográfica en el mercado de animación digital mexicano alcance los 4,704.5 millones de USD para 2032, desde los 2,396.9 millones de USD de 2024, con un crecimiento anual compuesto (CAGR) del 8.9% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

En el segmento de la industria cinematográfica se espera que en 2025 el casi el 60% del tipo de animación utilizada sea: captura de movimiento/gráficos en movimiento, animación 2D y animación 3D.

Tipo	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
Motion Capture/Motion Graphics	627.98	684.50	891.39	1,299.04	26%	9.6%
2D Animation	442.55	479.99	616.25	882.54	18%	9.1%
3D Animation	340.94	369.39	472.72	674.08	14%	9.0%
Typography Animation	243.59	263.13	333.74	470.25	10%	8.6%
Rotoscoping	197.67	213.16	268.97	376.39	8%	8.5%
Stop Motion/Cutout Animation	168.63	181.53	227.88	316.70	7%	8.3%
Claymation	151.60	162.91	203.45	280.80	6%	8.1%
Whiteboard Animation	99.22	106.44	132.24	181.26	4%	7.9%
Traditional/Handmade/Cell Animation	73.04	78.22	96.67	131.59	3%	7.7%
Others	51.70	55.27	67.95	91.86	2%	7.5%
Total	2,396.92	2,594.55	3,311.28	4,704.52	--	8.9%

Fuente: Databrige

Videojuegos

Se estima que el segmento de la industria de videojuegos en el mercado de animación digital mexicano alcance los 2,929.0 millones de USD para 2032, desde los 1,765.9 millones de USD registrados en 2024, con una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 6.6% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

En el segmento de la industria de videojuegos se espera que en 2025 el 67% del tipo de animación utilizada sea: 3D, animación 2D, captura de movimiento/gráficos en movimiento y animación tipográfica.

Tipo	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
3D Animation	412.52	440.19	539.70	730.95	23.6%	7.5%
2D Animation	267.76	283.83	341.43	451.75	15.2%	6.9%
Motion Capture/Motion Graphics	254.06	268.96	322.30	424.26	14.4%	6.7%
Typography Animation	238.93	252.21	299.61	389.83	13.5%	6.4%
Whiteboard Animation	180.91	190.62	225.20	290.88	10.2%	6.2%
Rotoscoping	158.20	166.38	195.49	250.65	8.9%	6.0%
Stop Motion/Cutout Animation	114.02	119.69	139.85	178.00	6.4%	5.8%
Claymation	76.78	80.45	93.48	118.11	4.3%	5.6%
Traditional/Handmade/Cell Animation	41.16	43.05	49.75	62.39	2.3%	5.4%
Others	21.53	22.47	25.82	32.15	1.2%	5.2%
Total	1,765.87	1,867.85	2,232.63	2,928.97	--	6.6%

Fuente: Databrige

Educación y academia

Se espera que el segmento educativo y académico en el mercado mexicano de animación digital alcance los USD 2,084.5 millones de USD para 2032, desde los 1,276.3 millones de USD de 2024, con un crecimiento anual compuesto (CAGR) del 6.4% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

En el segmento de educación y academia se espera que en 2025 el 67% del tipo de animación utilizada sea: animación 2D, animación en pizarra, animación 3D y captura de movimiento/gráficos en movimiento.

Tipo	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
2D Animation	272.6	290.6	355.2	478.8	21.6%	7.4%
Whiteboard Animation	233.7	247.2	295.7	388.1	18.3%	6.7%
3D Animation	183.8	194.2	231.4	302.2	14.4%	6.5%

Motion Capture/Motion Graphics	167.1	176.1	208.0	268.6	13.1%	6.2%
Typography Animation	132.6	139.4	163.8	210.0	10.3%	6.0%
Rotoscoping	98.1	103.0	120.2	152.8	7.6%	5.8%
Stop Motion/Cutout Animation	77.7	81.4	94.4	119.0	6.0%	5.6%
Claymation	54.7	57.2	66.0	82.5	4.2%	5.4%
Traditional/Handmade/Cell Animation	36.9	38.5	44.1	54.7	2.9%	5.1%
Others	19.1	19.9	22.6	27.8	1.5%	4.9%
Total	1,276.3	1,347.4	1,601.2	2,084.5	--	6.4%

Fuente: Databrige

Industria de la salud y farmacéutica

Se espera que el mercado de animación digital del sector salud y farmacéutico en México alcance los USD 1,768,112.80 mil para 2032, desde los USD 1,099,404.25 mil registrados en 2024, con una tasa de crecimiento anual compuesta (TCAC) del 6.2% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

En el segmento salud y farmacéutico se estima que en 2025 el 68% del tipo de animación utilizada sea: animación 2D, animación de pizarra, animación 3D y captura de movimiento/gráficos en movimiento.

Tipo	2024	2025	2028	2032	%	CAGR
	Millones de dólares (USD)				2025	(2025-2032)
2D Animation	286.9	304.4	367.2	487.0	26.3%	6.9%
Whiteboard Animation	179.2	189.2	224.9	292.8	16.3%	6.4%
3D Animation	145.1	153.0	181.3	235.1	13.2%	6.3%
Motion Capture/Motion Graphics	139.6	146.8	172.3	220.6	12.7%	6.0%
Typography Animation	103.3	108.5	126.8	161.3	9.4%	5.8%
Rotoscoping	80.3	84.1	97.8	123.7	7.3%	5.7%
Stop Motion/Cutout Animation	59.4	62.1	71.9	90.4	5.4%	5.5%
Claymation	47.3	49.4	56.9	71.1	4.3%	5.3%
Traditional/Handmade/Cell Animation	35.2	36.7	42.1	52.3	3.2%	5.2%
Others	23.1	24.1	27.5	33.9	2.1%	5.0%
Total	1,099.4	1,158.4	1,368.7	1,768.1	--	6.2%

Fuente: Databrige

Consumo masivo

Se estima que el segmento de consumo masivo en el mercado mexicano de animación digital alcance los 1,277.1 millones de USD para 2032, desde los 806.4 millones de USD en 2024, con un crecimiento anual compuesto (CAGR) del 6.0% durante el período de pronóstico de 2025 a 2032.

En el segmento de consumo masivo se espera que en 2025 el 68% del tipo de animación utilizada sea: animación 2D, captura de movimiento/gráficos en movimiento, animación tipográfica y rotoscopia.

Tipo	2024	2025	2028	2032	% 2025	CAGR (2025-2032)
	Millones de dólares (USD)					
2D Animation	176.0	186.5	224.2	295.7	22.0%	6.9%
Motion Capture/Motion Graphics	147.5	155.5	183.8	237.6	18.3%	6.4%
Typography Animation	124.5	131.0	154.4	198.6	15.5%	6.3%
Rotoscoping	97.1	101.8	118.8	151.0	12.0%	6.0%
Stop Motion/Cutout Animation	83.1	87.1	101.1	127.7	10.3%	5.8%
Claymation	68.5	71.6	82.8	103.9	8.4%	5.7%
3D Animation	42.0	43.9	50.5	63.0	5.2%	5.5%
Whiteboard Animation	34.0	35.4	40.6	50.3	4.2%	5.3%
Traditional/Handmade/Cell Animation	21.3	22.1	25.2	31.1	2.6%	5.2%
Others	12.6	13.0	14.8	18.1	1.5%	5.0%
Total	806.4	848.1	996.3	1,277.1	--	6.2%

Fuente: Databrige

4.4. Preferencias de los clientes mexicanos hacia la animación digital peruana

El mercado mexicano de la animación digital está conformado por consumidores expertos en tecnología y ávidos de contenido que prefieren cada vez más contenido animado a la carta y culturalmente relevante. Los espectadores prefieren las plataformas de streaming a los medios tradicionales y se involucran más con las narrativas locales que reflejan la identidad y los valores. Perú puede aportar identidad única a narrativas regionales se pueden llevar a cabo coproducciones entre estudios de ambos países.

- **Producción compartida: experiencia más costos bajos**
(México: dirección y storyboard; y Perú ejecuta animación intermedia, clean-up y fondos)

México aporta...	Perú aporta...
Experiencia en series, largometrajes y plataformas	Costos más bajos para servicios técnicos (2D/3D/Clean-up)
Pipeline consolidado para entregas internacionales	Talento emergente en ilustración, animación y fondos
Presencia en festivales globales	Capacidad de escalar proyectos como vendedor

- **Colaboración ideal para proyectos educativos, institucionales o con impacto social (animación 2D o motion graphics)**

México tiene experiencia en contenido educativo (SEP, Canal Once, Aprende en Casa).

Perú tiene tradición en contenidos con enfoque social o inclusivo (campañas para gobiernos y ONGs).

- **Publicidad y campañas digitales**
(México: narrativa y concepto; Perú ejecuta motion graphics y contenido visual animado)

México	Perú
Agencias consolidadas en branding y storytelling	Estudios ágiles, ideales para producción rápida y económica
Presencia con marcas multinacionales	Soporte en animación para retail o social media

- **Servicios técnicos especializados**

México puede subcontratar estudios peruanos para:

Rigging, clean-up, composición, modelado 3D, animación de fondos.

Perú puede apoyarse en la infraestructura y contactos mexicanos para distribuir contenido o buscar clientes.

V. Competencia Internacional en el Mercado de México

5.1. Principales países proveedores de animación digital

En México, muchos estudios y profesionales de animación digital trabajan directamente o colaboran bajo contratos de outsourcing (subcontratación), aunque la mayor parte de ese trabajo proviene de algunos países específicos con gran tradición en el rubro.

País	Características de la relación con México
Argentina	Proveedor clave en publicidad animada, motion graphics y coproducciones . Estilos artísticos reconocidos globalmente
Colombia	Fuerte en outsourcing técnico , motion graphics, animación institucional. Apoya con talento para TV, educación y marcas
Perú	Proveedor emergente con costos bajos . Soporte en animación 2D, fondos, clean-up, campañas digitales
Chile	Especialistas en stop motion , proyectos de autor y contenido educativo. Participan en festivales y pitch con estudios mexicanos
Brasil	Gran industria interna. Algunos estudios proveen modelado 3D, VFX y animación para contenido regional compartido
España	Aliado clave en coproducciones (Ibermedia) . Participación conjunta en series, cortos y tecnología aplicada a animación
India / Filipinas	Algunos estudios mexicanos subcontratan procesos técnicos (ink & paint, clean-up) en 2D/3D por bajo costo
Estados Unidos	Colaboración mixta: México recibe proyectos de estudios estadounidenses, pero también los exporta. A veces se terceriza animación

México subcontrata animación, por:

- **Reducción de costos:** países como Perú, Colombia y Filipinas ofrecen animación a menor precio.
- **Saturación local:** cuando los estudios mexicanos están ocupados, se tercerizan tareas técnicas.
- **Estética o especialización:** Argentina y Chile aportan estilos específicos que no siempre están disponibles localmente.
- **Programas multilaterales:** coproducciones fomentadas por **Pixelatl, Ibermedia, MIFA**, etc.

5.2. Ventajas competitivas de la oferta internacional frente a la peruana

Comparación general: Perú vs. Oferta Internacional

Criterio	Perú	Oferta internacional (Argentina, Colombia, etc.)
Costo de producción	Muy competitivo en 2D, motion graphics y tareas técnicas (clean-up, rigging, fondos)	También competitivo en Colombia, India y Filipinas, a veces incluso más bajo
Calidad artística / diseño	Nivel medio; en desarrollo, depende del estudio	Argentina y Chile tienen estilos altamente valorados y reconocidos internacionalmente
Trayectoria internacional	Limitada; pocos proyectos globales o premiados aún	Le Cube, Rudo, Punkrobot, Hierroanimación tienen premios, experiencia internacional
Networking / visibilidad	Participación reciente en Pixelatl, MIFA, etc	Estudios de Argentina, Colombia, Chile tienen presencia consolidada en esos foros
Capacidad técnica / escalabilidad	Buen nivel técnico; estudios jóvenes y flexibles	Estudios más grandes y escalables en India, Argentina, Colombia
Idioma / comunicación	Español fluido, culturalmente cercano a México	También, aunque India/Filipinas pueden tener brechas en comunicación y tiempo
Especialización	Motion graphics, animación 2D educativa o institucional	Variedad: stop motion (Chile), experimental (Argentina), series 3D (Colombia)
Portafolio para marcas mexicanas	Algunos casos recientes (Apus, Red Animation)	Colombia y Argentina tienen mayor número de casos con marcas y medios mexicanos

Ventajas competitivas de la oferta internacional sobre Perú

1. Mayor visibilidad y reputación internacional

- Estudios argentinos, colombianos y chilenos ya han ganado premios (Anecy, Cannes, Oscar).
- Tienen mejor posicionamiento frente a marcas mexicanas y plataformas (Netflix, CN, Disney).

2. Especialización creativa diferenciada

- Argentina: diseño experimental, storytelling sofisticado.
- Chile: stop motion y contenido infantil de alta sensibilidad.
- Colombia: producción técnica escalable y soporte educativo/institucional.

3. Historial probado de colaboración con México

- Argentina y Colombia ya han realizado campañas y coproducciones con marcas mexicanas.
- Perú tiene menos proyectos documentados, aunque en crecimiento.

4. Infraestructura de servicios más robusta

- Estudios en Argentina y Colombia manejan proyectos grandes (series, largometrajes).
- Perú todavía se especializa en tareas específicas (ilustración, animación 2D, fondos).

5.3. Análisis comparativo entre Perú y otros países de la región

Tipo de Cliente	México	Argentina	Colombia	Perú	Chile
Marcas (Publicidad)	Agencias con alta capacidad en motion graphics y branded content (Huevocartoon, Mighty, Maldita Cultura)	Estudios como Le Cube, Rudo Company: líderes en publicidad animada global	Plan (9), Mambo, 3Dados Media: expertos en contenido de marca	Red Animation y estudios para retail, productos masivos	Estudios boutique con identidad visual fuerte (e.g., Smog)
Estudios de contenido / TV	Ánima, Fotosíntesis, Mighty, Cinema Fantasma: experiencia en series y largometrajes propios	Hook Up Animation, Malabar, JPZtudio: producción para CN, Disney	3Dados Media, Venturia: trabajan con canales de TV, Discovery Kids	Aún emergente; participación en festivales como Pixelatl y MIFA	Zumbástico, lunes: series animadas para niños y adolescentes
Gobierno / Educación / ONG	INE, Canal Once, SEP, UNICEF, Secretaría de Cultura: animación educativa y cívica frecuente	Campañas para organismos públicos, museos, cultura	Ministerio de Cultura, BID, ProColombia, Alcaldías: producción social e institucional fuerte	Proyectos del Ministerio de Educación y cultura ciudadana	CORFO, museos y temas medioambientales visuales (e.g. cultura indígena)
Streaming / OTT	Ánima (con Netflix, HBO Max), Mighty (YouTube Originals, HBO Max Latam)	Coproducciones con Disney+, HBO Max, Netflix (Le Cube, Rudo, Malabar)	Servicios para Amazon, Netflix, Movistar Play – especialmente en VFX y 3D	Algunos pitches recientes en festivales; en desarrollo	Zander, Pez Dorado han trabajado como soporte de contenido para plataformas

VI. Requisitos de Acceso al Mercado

6.1. Normativas y certificaciones para servicios de animación digital

La industria de animación digital en México opera dentro de un marco regulatorio bien definido que abarca:

- Regulación de contenidos
- Protección de propiedad intelectual
- Cumplimiento laboral
- Incentivos de financiamiento
- Comercio internacional

Estas normativas buscan fomentar el crecimiento creativo asegurando, al mismo tiempo, el cumplimiento legal y la integridad cultural.

Tabla de estándares regulatorios

Área Regulatoria	Descripción	Regulador / Ley	Impacto para los Estudios de Animación
Regulación de Contenidos	Normas sobre temas adecuados, clasificación por edades, uso del lenguaje e identidad nacional	Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión (IFT)	Restringe contenido violento o inapropiado; exige inclusión cultural y programación acorde a edades
Propiedad Intelectual (PI)	Protección legal para obras originales como personajes, guiones y animaciones.	Ley Federal de Derechos de Autor; IMPI; T-MEC	Fomenta la creatividad y protege contra el uso no autorizado. La aplicación sigue siendo débil, en especial en línea
Cumplimiento en Financiamiento	Criterios para acceder a incentivos fiscales y subsidios gubernamentales	EFICINE 226; IMCINE; Filma Jalisco	Los estudios deben demostrar valor cultural y transparencia financiera para calificar a los apoyos
Legislación Laboral	Normas sobre condiciones de trabajo, contratos freelance y contribuciones a la seguridad social	Ley Federal del Trabajo	Requiere la correcta clasificación de trabajadores; garantiza salarios justos, prestaciones y condiciones laborales adecuadas

Autoridad / Estándares	Título	Descripción
IMPI (Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial)	Derecho de propiedad intelectual	Protege los derechos de autor, las marcas registradas y las patentes del contenido de animación original, garantizando la propiedad legal y los derechos de licencia
STPS (Secretaría del Trabajo y Previsión Social)	Derecho Laboral y Regulación de Trabajadores Autónomos	Regula los contratos de trabajo, los salarios, la seguridad social y las condiciones laborales de los animadores y autónomos

RTC (Oficina de Radio, Televisión y Cinematografía)	Clasificación y calificación de contenido	Establece pautas para contenido apropiado según la edad y sistemas de clasificación de contenido para animación televisiva y en streaming
IMCINE (Instituto Mexicano de Cine)	Contenido cultural Cuotas y Programas de financiación	Establece cuotas mínimas para el contenido producido en México en transmisiones y otorga subvenciones e incentivos para proyectos de animación locales
Secretaría Anticorrupción y Buen Gobierno	Ley de Privacidad de Datos	Regula la recopilación, el almacenamiento y el uso de datos personales en plataformas de animación digital e interactiva
SAT (Servicio de Administración Tributaria)	Incentivos fiscales y subsidios	Proporciona créditos fiscales e incentivos a los estudios de animación que invierten en producciones locales y exportaciones
SE (Secretaría de Economía) / SRE (Secretaría de Relaciones Exteriores)	Leyes de exportación y distribución internacional	Regula las licencias de exportación, los acuerdos comerciales internacionales y la protección de la propiedad intelectual para la distribución de contenidos en el extranjero

Source: IMPI Official Website, STPS Official Website, RTC Regulations, and IMCINE

6.2. Requisitos técnicos y de calidad exigidos por el mercado mexicano

Estándares técnicos y de calidad en la industria de la animación digital en México

El sector de la animación digital en México está experimentando un sólido crecimiento, impulsado por la creciente demanda en diversos sectores, como el entretenimiento, la educación, la publicidad y los videojuegos. El auge del consumo de contenido digital en plataformas como Netflix, Disney+ y Amazon Prime ha acelerado aún más esta tendencia. Como resultado, los estudios de animación que operan en el país deben cumplir con estándares cada vez más altos, tanto en ejecución técnica como en control de calidad. Cumplir con estos estándares es esencial no solo para el éxito nacional, sino también para competir a nivel mundial.

Especificaciones técnicas

Para mantenerse en sintonía con los flujos de trabajo de producción globales, los estudios de animación mexicanos utilizan ampliamente software de calidad profesional. Para la animación 2D, las opciones más populares incluyen Toon Boom Harmony, Adobe Animate y TVPaint. Para proyectos 3D, se suelen utilizar Maya, Blender y Cinema 4D. La composición y los efectos visuales suelen gestionarse con After Effects o Nuke. El texturizado y el renderizado se basan en herramientas como Substance Painter, Arnold y V-Ray. Los estudios también están adoptando motores de tiempo real, como Unity y Unreal Engine, para medios interactivos. Una producción eficiente requiere un flujo de trabajo digital integrado que facilite la colaboración, el seguimiento de recursos y el control de versiones de archivos. Plataformas como ShotGrid y FTrack se utilizan a menudo para estos fines.

Los entregables deben generarse en formatos de alta resolución. Para contenido en línea y televisión, la resolución estándar es Full HD (1920 x 1080 píxeles), mientras que los proyectos cinematográficos y de streaming premium suelen requerir 4K (3840 x 2160 píxeles). Las velocidades de fotogramas estándar son de 24 fps para animación con calidad cinematográfica y de 30 fps para televisión y uso digital. Se requieren velocidades de fotogramas más altas (por ejemplo, 60 fps) para el desarrollo de videojuegos o imágenes de acción intensa. Estos

estándares ayudan a garantizar la compatibilidad con emisoras y plataformas de streaming internacionales.

Los resultados finales se entregan en formatos ampliamente aceptados, como MOV (Apple ProRes), MP4 (H.264/H.265) y secuencias de imágenes como JPEG, PNG, TIFF o EXR para contenido visual en capas. Las especificaciones de audio suelen requerir archivos WAV o BWF grabados a una resolución de 48 kHz/24 bits. Los estudios también pueden proporcionar archivos de proyecto editables y recursos de apoyo para futuras revisiones. Además, el contenido suele incluir subtítulos, metadatos y guiones para doblaje en formatos como .srt o WebVTT, para facilitar su publicación en varios idiomas.

Los estudios deben mantener capacidades de renderizado robustas mediante hardware de alto rendimiento o servicios en la nube.

Se utiliza software de gestión de renderizado como Deadline o Qube para gestionar las colas de renderizado de forma eficiente.

Es fundamental garantizar una reproducción precisa del color, con una gradación realizada según estándares como Rec. 709 o DCI-P3. Los resultados también deben integrarse a la perfección con plataformas de edición como DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro o Avid Media Composer para los flujos de trabajo de posproducción.

Garantía de calidad y expectativas creativas

Mantener la coherencia visual y el atractivo estético es una prioridad absoluta. El diseño de personajes debe estar alineado con la trama, el contexto cultural y el público objetivo. Los entornos detallados y los elementos visuales bien pensados mejoran la experiencia narrativa. La producción comienza con una planificación visual clara, que incluye arte conceptual, guías de estilo, guiones de color y animaciones para definir la dirección visual y mantener la coherencia en todo momento.

La animación debe exhibir una dinámica de movimiento refinada basada en los doce principios de la animación, como la sincronización, la anticipación, la compresión y el estiramiento, y el seguimiento. La fluidez en el movimiento de los personajes y la expresión natural son esenciales, especialmente en contenido infantil o con fines educativos. La precisión en la sincronización labial también es crucial, especialmente cuando el contenido se produce en español o se dobla a otros idiomas. Una sincronización precisa entre el diálogo y los movimientos de la boca contribuye significativamente a la participación del público.

El diseño de sonido es otro pilar de la calidad. Las bandas sonoras, los efectos de sonido y los diálogos deben mezclarse y equilibrarse profesionalmente para crear una experiencia cohesiva y atractiva. Los productos finales pueden necesitar compatibilidad con formatos de sonido estéreo o envolvente, según el canal de distribución. La audición de actores de voz debe garantizar que la interpretación de las voces sea natural y se ajuste al tono y al personaje. El español de México es el idioma por defecto para los estrenos nacionales, pero los estudios suelen ofrecer versiones localizadas en inglés u otros dialectos regionales para una distribución más amplia.

Los requisitos de accesibilidad y localización son cada vez más importantes. Se espera que los estudios produzcan contenido con subtítulos, y, en algunos casos, audiodescripciones para adaptarse a los espectadores con discapacidad. Además, en regiones con diversidad cultural, los estudios podrían estar obligados a proporcionar traducciones o doblaje en lenguas

indígenas, como el náhuatl o el mixteco, especialmente cuando el contenido está patrocinado por instituciones gubernamentales o culturales.

6.3. Oportunidades de alianzas con instituciones mexicanas

Estudios, marcas e instituciones mexicanas que podrían representar una oportunidad real de alianza para estudios peruanos de animación digital, con ejemplos de enfoque y tipo de vínculo que podrían buscarse

Estudios de animación mexicanos

Nombre del estudio	Enfoque principal	Oportunidad para Perú	Sitio web / contacto
Ánima Estudios	Series y largometrajes animados 2D/3D	Subcontratación técnica (fondos, rigging, intermedia)	www.animaestudios.com
Cinema Fantasma	Stop motion / cine de autor	Coproducción artística o asistencia en posproducción	@CinemaFantasma
Mighty Animation	Producción internacional (Nickelodeon, CN)	Alianzas técnicas o producción compartida de IP	www.mightyanimation.tv
Sísmica Studios	Contenido original e IPs latinas	Coproducción cultural / Pitch de contenidos peruanos	www.sismicastudios.com

Instituciones culturales y públicas

Institución	Oportunidad para Perú	Enlace / Acción sugerida
IMCINE	Fondo Ibermedia, DOCTV, animación cultural	www.imcine.gob.mx – buscar coproducciones
Canal Once	Producción educativa, cápsulas culturales	Contacto directo con dirección de producción
Secretaría de Cultura	Convocatorias para cortometrajes o festivales	Participar vía festivales o con proyectos institucionales
Universidad de Guadalajara (UDG)	Pitch de proyectos en el entorno de Pixelatl	www.udg.mx – buscar vía Cultura UDG

Agencias de publicidad o motion graphics

Agencia Estudio /	Enfoque / Tipo de cliente	Oportunidad para Perú	Enlace
Maldita Cultura	Animación para publicidad y marcas grandes	Subcontratación de motion graphics	malditacultura.mx

Viu Studio	Branding y animación para redes sociales	Producción de reels, assets y videos animados	viustudio.com
Golpeavisa	Storytelling, animación creativa para campañas	Apoyo técnico o coproducción en campañas	www.golpeavisa.mx

Festivales y plataformas clave

Evento o programa	Qué permite	Acción recomendada	Enlace
Pixelatl (Morelos)	Pitch de proyectos, networking con estudios	Aplicar a “SecuenciArte”, “Ideatoon”	www.pixelatl.com
Animasivo (CDMX)	Animación experimental / cortos	Postular cortos de autor	www.animasivo.net
CutOut Fest (Querétaro)	Animación y arte digital	Mostrar portafolio, networking	www.cutoutfest.com

Marcas mexicanas abiertas a contenido animado

Marca / Sector	Oportunidad para Perú	Cómo acceder
Distroller	IP animada (<i>Nerlies, Chamoy y Amiguís</i>)	Servicios técnicos / co-creación de IP
Bimbo / Barcel / Lala	Contenido animado para redes sociales / retail	Motion graphics, videos explicativos
Kinedu / Platzi / Bedu	EdTech y microlearning animado	Producción de cápsulas educativas animadas

VII. Actividades de Promoción

7.1. Participación en ferias y eventos del sector de animación digital

Participar en ferias y eventos de animación digital es una estrategia clave para estudios, agencias y talentos de Perú que buscan posicionarse en la industria internacional, especialmente en mercados como México. La importancia de participar va desde lo estratégico como lo comercial y creativo con beneficios en:

- Visibilidad y posicionamiento internacional
- Acceso a compradores, distribuidores y coproductores
- Formación de alto nivel y actualización técnica
- Inspiración y networking creativo
- Atracción de oportunidades de inversión o financiamiento

- Fortalece la industria local peruana

TOP FERIAS Y EVENTOS INTERNACIONALES EN ANIMACIÓN DIGITAL

Evento	Ubicación / Mes	Enfoque principal	Recomendado para...
Anney International Animation Film Festival & MIFA	Francia / Junio	Festival + mercado (MIFA). El más importante del mundo	Pitching, coproducción, networking internacional
Cartoon Forum	Toulouse, Francia / Septiembre	Coproducción de series animadas europeas	Estudios con proyectos de TV listos para pitching
Cartoon Movie	Burdeos, Francia / Marzo	Proyectos de largometraje animado	Estudios que buscan financiamiento internacional
FMX (Conference on Animation, Effects, Games & Immersive Media)	Alemania / Abril	Animación técnica, VFX, videojuegos, XR	Productores, técnicos y estudios con enfoque CGI/VFX
SIGGRAPH	EE. UU. / Agosto	Gráficos por computadora, innovación técnica	Estudios que ofrecen VFX, 3D, software, VR
Festival de Animación de Ottawa (OIAF)	Canadá / Septiembre	Festival artístico + pitch para cortos y series	Estudios autorales o artísticos
Quirino Awards / Foro de Coproducción	España / Abril	Animación iberoamericana, fondos europeos, pitching	Coproducción LATAM–UE, búsqueda de fondos
Asian Animation Summit	Asia (sede itinerante) / Noviembre	Desarrollo de series para Asia y mercado internacional	Estudios que buscan distribución asiática

EVENTOS CLAVE EN LATINOAMÉRICA

Evento	País	Enfoque principal	Recomendado para...
Pixelatl	México / Septiembre	Desarrollo de IPs, pitching, alianzas LATAM–globales	Estudios latinos que quieren vender o escalar
Animasivo	México (CDMX) / Noviembre	Animación experimental y cortos independientes	Es una plataforma para difundir el talento autoral peruano en el circuito de animación artística internacional
CutOut Fest	México Querétaro / Noviembre	Animación, arte digital y motion graphics	Para estudios peruanos con portafolio sólido en animación publicitaria o artística y Proyectos de coproducción o contenido con mirada latinoamericana
Chilemonos	Chile / Mayo	Festival + foro de coproducción	Conectar con compradores latinoamericanos —incluidos mexicanos— y preparar el terreno para futuras colaboraciones en México, en cortometraje animado

Premios TAL	Uruguay / Diciembre	Producción educativa y cultural para TV pública	Representan una oportunidad estratégica para estudios o proyectos de animación en Perú o México que buscan vínculos con canales públicos y culturales y reconocimiento en categorías sociales y educativas
¡Ventana Sur – Animation!	Argentina / Noviembre-Diciembre	Mercado latinoamericano, pitching, fondos europeos	Estudios en desarrollo o Productoras que desean acceder a redes de cofinanciamiento y distribución en América Latina y Europa

OTROS EVENTOS EN MÉXICO

Evento	Lugar	Enfoque principal	Recomendado para...
ConComics & Festigame México	Guadalajara, Monterrey, CDMX / Junio	Anime, cómic, cosplay, animación japonesa y occidental	Estudios de doblaje, artistas 2D, conferencistas y desarrolladores indie
Talent Land	Guadalajara / Abril	Creative Land, Gamer Land, Developer Land y Talleres: Blender, Unity, Motion graphics, NFTs, IA generativa	Promocionar servicios en áreas como modelado 3D, rigging, producción técnica y o vincularse con desarrolladores de videojuegos mexicanos
Encuentro de Animadores México (ENAM)	CDMX / Junio	Portafolios, pipeline, arte para videojuegos, pitching	Fomentar networking entre estudiantes y profesionales del sector
Festival de Cine de Animación La Truca	Guadalajara /Noviembre	Muestra universitaria de cortometrajes y proyectos de animación. Festival Stop Motion Mx	Escuelas y Universidades y Estudios emergentes independientes que trabajen en cortos artísticos, experimentales o formativos

Se recomienda llevar a estos eventos: un reel colectivo nacional; un portafolio por estudio; una persona representante o vocero oficial; y una propuesta clara: servicios, coproducción, venta de IPs (Propiedad intelectual), participación en convocatorias.

7.2 Estrategias de promoción para destacar la oferta peruana

Para aprovechar la creciente demanda de contenido original; el aumento de las inversiones de estudios locales y de los estudios internacionales en México; y que las agencias de publicidad utilizan cada vez más la animación digital, es conveniente contar con una estrategia de promoción con objeto de destacar la oferta peruana de animación digital en México, especialmente orientada a estudio o agencias que buscan posicionarse como proveedores, socios creativos o productores originales. Es conveniente actuar en:

Las estrategias deben posicionar a las empresas peruanas como aliados confiables, visualmente sólidos, comprometidos y flexibles, listos para integrarse a cadenas de valor en publicidad, VR o eventos inmersivos, más que como creadores de IP independiente.

Actividad	Acciones	Objetivo
Participación en ferias y festivales clave (Pixelatl, CutOut Fest, Talent Land, Animasivo)	<ul style="list-style-type: none"> • Postular a programas como Ideatoon (Pixelatl) o secciones de exhibición (CutOut, Animasivo) • Organizar delegación peruana conjunta con el respaldo de PromPerú o la Cancillería • Establecer un stand físico o virtual con branding y muestras visuales • Preparar pitchbooks, showreels y dosieres adaptados al mercado mexicano 	Promocionar servicios en áreas como modelado 3D, rigging, producción técnica y o vincularse con agencias en animación publicitaria o artística y proyectos de coproducción
Alianzas con universidades y escuelas creativas mexicanas (SAE México, Coco School, UNAM, Tec de Monterrey, ITESO)	<ul style="list-style-type: none"> • Firmar convenios de colaboración para intercambio de docentes y talleres • Ofrecer clases maestras o webinars gratuitos desde Perú para estudiantes mexicanos • Crear una ruta académica con énfasis en pipeline, software, o técnicas híbridas (ej. stop motion + 3D) 	Mostrar al Perú como centro técnico y formativo confiable
Campaña digital dirigida al sector creativo mexicano	Dirigida a: <ul style="list-style-type: none"> • Productores ejecutivos • Estudios de animación mexicanos • Creativos y directores de agencias 	Con contenido: <ul style="list-style-type: none"> • Casos de éxito (ej. cortos animados exportados, premios ganados) • Detrás de cámaras de procesos de animación en Perú • Videos comparativos
Portafolio sectorial peruano curado para México	Crear un documento visual descargable o sitio web con: <ul style="list-style-type: none"> • Directorio de estudios peruanos activos por especialidad (2D, 3D, CGI, motion, VR) • Ficha técnica de cada estudio (capacidades, software, idiomas, clientes) • Reel colectivo (1–2 minutos) para presentación institucional • Traducción y adaptación cultural al contexto mexicano 	Mostrar profesionalismo, especialización y disponibilidad de equipos en Perú
Negociaciones B2B y B2C	Con agencias o estudios: <ul style="list-style-type: none"> • Preparar un portafolio de servicios • Contar con un tarifario • Software y programas con que cuentan • La capacidad que se tiene (Recurso humano) • Experiencia con empresas importantes en México como Bimbo, Lala, etc. • Realizar trámites para ser incluido en los padrones de proveedores de las empresas 	Lograr la participación en etapas de proyectos o en proyectos completos

Estrategias de promoción recomendadas para destacar la oferta peruana:

Estrategia	Descripción	Acción recomendada
Enfatizar calidad visual del portafolio	El demo reel es el primer filtro de selección. Debe mostrar alto nivel técnico y visual	Crear un reel breve (1–2 min) con enfoque en animación comercial, publicitaria o técnica
Mostrar afinidad con el estilo mexicano	Se busca compatibilidad visual con lo que hacen estudios como The Wire Dog (publicidad, VR, eventos)	Adaptar una versión del portafolio que muestre campañas, experiencias de marca o VR
Propuesta como aliado estratégico	Buscan colaboraciones recíprocas, no solo subcontratación puntual	Enfatizar en materiales que pueden ser soporte técnico y creativo de forma flexible. Buscar estar en el Padrón de proveedores de corporativos, estudios y agencias.
Contacto directo con estudios mexicanos	Enviar correos directos con propuestas claras y visuales	Diseñar correos personalizados que incluyan reel, servicios y experiencia
Participación en eventos internacionales y en México	Se han generado relaciones en ferias como Corea, Colombia, Costa Rica, Londres. Asistir o vincularse a eventos donde participen estudios mexicanos: Pixelatl , CutOut Fest , Pantalla de Cristal , OFF México , etc	Asistir (virtual o presencialmente) a eventos donde participen estudios mexicanos
Ofrecer esquemas de colaboración flexibles	Se aceptan dos modelos: trabajar bajo nombre del socio o como representado	Preparar propuestas para: 1) Marca blanca, 2) Co-producción o representación en México
Garantizar aspectos técnicos y legales	Requiere software legal, NDA, y respeto a propiedad intelectual	Incluir en propuesta: NDA, uso de software original, flujo de trabajo seguro
Comunicación profesional en español neutro	La presentación debe ser clara, visual, sin tecnicismos innecesarios	Diseñar dossier PDF ligero y atractivo, listo para enviarse por correo
Mantener costos competitivos	Asegurar que el precio esté respaldado por un portafolio sólido y capacidad operativa	Evitar estrategias de entrada basadas únicamente en precios bajos. Enfatizar la calidad, cumplimiento y confianza

7.3 Ejemplos de actividades de networking con potenciales compradores

Las actividades concretas de networking entre estudios/agencias peruanas de animación digital y potenciales compradores en México, diseñadas para promover alianzas, ventas de servicios, o coproducción, debe considerar o tener presente que los estudios y agencias en México para la contratación de servicios de animación digital privilegian o toman en cuenta aspectos como: el talento, capacidades (equipo), los costos y los tiempos de entrega. En ese sentido se recomienda:

Actividad	Dónde	Cómo
Entrar en contacto con estudios y agencias mediante contacto telefónico o e-mail	Agencias de marketing y publicidad (medianas para generar reputación)	Llevar una buena propuesta creativa
		Presentar una buena propuesta en costo
	Estudios de producción de animación	Contar y presentar tarifario
		Agilidad en la respuesta en la negociación de la participación
		Ofrecer servicios de Preproducción (Ilustración, modelado 3D)
		Presentación de portafolio en 2D y stop motion
	Estudios de cine	Presentar portafolio de servicios en efectos, musicalización y doblaje
		Abierto a temas contractuales
		Informar sobre disponibilidad de tiempo
		Precios competitivos
	Estudios de audiovisuales	Mostrar la experiencia en animación digital
		Informar sobre tamaño del equipo disponible

Actividad	Dónde	Cómo
Rondas de negocios B2B	Festivales: Pixelatl, CutOut Fest, Talent Land	<ul style="list-style-type: none"> Participar en agendas de citas preestablecidas con estudios mexicanos Preparar un reel institucional + ficha de servicios por equipo Proponer "soluciones de animación" específicas (no solo portafolio)
Participación en "speed pitch" temáticos	Foros temáticos por industria (publicidad, educación, infantil)	<ul style="list-style-type: none"> Registrarse en eventos con pitch rounds rápidos Dejar material visual y tarjeta con contacto personalizado Presentar servicios adaptados: ej. animación para e-learning, spots, apps
Promoción en plataformas y redes sociales		
Plataformas profesionales y portafolios	Behance (consultada por directores de arte, agencias y estudios mexicanos)	<ul style="list-style-type: none"> Usa etiquetas en español e inglés Muestra procesos (no solo el resultado final)
	ArtStation (Más usado para animación 3D, VFX, videojuegos)	<ul style="list-style-type: none"> Útil si se ofrece: modelado, rigging, concept art animado o animación para trailers
	Dribbble (Enfoque Interfaces animadas, microanimaciones, branding visual)	<ul style="list-style-type: none"> Ideal si se ofrece motion graphics para productos digitales, UI animada
	Domestika / Crehana (Además de cursos, ambas permiten crear perfiles de artista y vender servicios)	<ul style="list-style-type: none"> Clientes potenciales: diseñadores, agencias, estudios creativos en México y LATAM
Plataformas de freelance con clientes mexicanos	Workana (Muy popular en México para contratar)	<ul style="list-style-type: none"> Se recomienda crear un perfil con enfoque en animación para publicidad, redes y productos

	animadores, diseñadores y freelancers)	
	Freelancer.com y Fiverr (Muchos estudios en México buscan perfiles por precio y portafolio)	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve videos explicativos, animación de personajes, animación para apps o videos educativos
Redes sociales clave para animadores en México	Instagram (Muy útil para mostrar estilo visual y crear comunidad)	<ul style="list-style-type: none"> • Usar hashtags relevantes: #AnimaciónMéxico, #MotionGraphics, #EstudioCreativoMX, #ReelDeAnimación • Etiqueta a agencias y festivales (ej: @pixelatl, @animasivo) • Subir reels con animaciones de máximo impacto visual
	LinkedIn (Donde están directores creativos, productores y decision-makers)	<ul style="list-style-type: none"> • Publica detrás de cámaras, casos de estudio, reels, colaboraciones • Únete a grupos como "Industria Creativa México", "Animación y VFX Latinoamérica", o "Producción Audiovisual México" • Contacta directamente a agencias como BBDO México, Archer Troy, Studio T, etc
	YouTube / Vimeo (Ideal para mostrar reels largos, breakdowns y cortos animados)	<ul style="list-style-type: none"> • Crear listas de reproducción según servicio: Motion Design, Spot Publicitario, Animación Infantil, etc

VIII. Actores Importantes en el Ecosistema de Animación Digital en México

8.1. Instituciones relevantes en la promoción de la industria creativa

Aunque México ha avanzado en la formación de talento y producción de contenido de calidad, muchos de sus estudios siguen siendo poco conocidos a nivel internacional. Esta falta de visibilidad afecta su capacidad para atraer clientes globales, acuerdos de distribución o colaboraciones. La escasa participación en festivales internacionales y mercados de contenido limita aún más la exposición. Además, estos estudios enfrentan dificultades para construir una identidad de marca sólida que compita con grandes referentes globales. Sin estrategias de promoción y marketing internacional, la expansión se complica, dejando muchos proyectos prometedores sin reconocimiento fuera de México.

Instituciones clave para la industria creativa en México

Institución	Rol	Apoyos	Web
Secretaría de Cultura	Principal ente gubernamental de cultura en México	Producciones audiovisuales, formación artística, festivales Programas: <ul style="list-style-type: none"> • Estímulo Fiscal a la Creación Artística (EFCA) • Sistema de Apoyos a la Creación (antes FONCA) 	https://www.cultura.gob.mx

IMCINE – Instituto Mexicano de Cinematografía	Promueve el cine y la animación en México y en el extranjero	Coproducciones, festivales, desarrollo de guiones, formación y promoción internacional. Programas: • FOCINE • Apoyo a distribución y exhibición • Presencia en mercados internacionales	https://www.imcine.gob.mx
RED México Creativo	Iniciativa de política pública para la economía creativa (UNESCO + Gobierno)	Promover el desarrollo económico a través de las industrias culturales Servicios: • Mapeo, vinculación institucional, políticas de innovación cultural	https://mexicocreativo.cultura.gob.mx
DEVHR MX / DevHour México	Iniciativa comunitaria para el impulso de los videojuegos independientes en México	Conferencias, muestras, networking, capacitación Público: • Estudios de videojuegos, creativos digitales, diseñadores interactivos	https://www.devhr.mx
CONAHCYT (Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías)	Financia proyectos de investigación e innovación, también en medios digitales y realidad extendida	Relevante si: • Tu estudio hace desarrollo tecnológico, herramientas interactivas o proyectos de impacto social	https://www.conahcyt.gob.mx
CANACINE – Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica	Representación de empresas del sector audiovisual, incluyendo animación	Servicios: • Vinculación con distribuidores, defensa legal, cabildeo institucional	https://www.canacine.org.mx
CANIEM	Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana	Útil si: • Desarrollas contenido educativo o editorial animado	https://caniem.org/
AMDÍ	Asociación Mexicana de Diseño de Información	Vincula diseñadores e ilustradores	https://amdilustradores.org/
EFICINE	Estímulo Fiscal a Proyectos de Inversión en la Producción y Distribución Cinematográfica Nacional	Los contribuyentes que aporten recursos en efectivo a proyectos cinematográficos en México pueden obtener un crédito fiscal	https://www.estimulosfiscales.hacienda.gob.mx/es/efiscales/eficine

8.2. Principales asociaciones y eventos de la industria en México

El sector de animación en México está compuesto en su mayoría por estudios pequeños y medianos que trabajan de manera aislada. Esta estructura fragmentada limita la colaboración, el intercambio de recursos y las iniciativas a nivel industrial. Hay una falta notable de organizaciones unificadas que faciliten asociaciones, desarrollo profesional o inversiones tecnológicas conjuntas. Sin una red colaborativa, los estudios pierden oportunidades para compartir conocimientos, unir fuerzas y tener mayor peso en discusiones políticas o negociaciones con distribuidores importantes.

Principales asociaciones de la industria creativa en México

Asociación	Ámbito	Actividad principal
CANACINE (Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica)	Cine, animación, producción audiovisual	Defensa del gremio, estudios, distribuidores, productores.
AMPI (Asociación Mexicana de Productores Independientes)	Cine, TV, animación	Promoción de productores, coproducciones, formación
GIFF - Industria (Guanajuato Int. Film Festival)	Cine, animación, coproducción	Plataforma de vinculación con industria nacional e internacional
AMDI (Asociación Mexicana de Diseño de Información)	Diseño gráfico, UX/UI, infografía	Formación, conferencias, comunidad profesional
IGDA México (International Game Developers Association)	Videojuegos	Capítulo nacional de la red global, formación y networking
Cluster Creativo CDMX y Jalisco Creativo	Economía creativa, animación, diseño	Redes de colaboración empresarial y creativa regional
RED México Creativo (Secretaría de Cultura + UNESCO)	Industrias culturales	Política pública, vinculación, eventos, mapeo sectorial

Los principales eventos de la industria de animación y medios en México son:

Evento	Enfoque	Descripción
Pixelatl	Creativo / Networking	Es el festival de animación, videojuegos y cómic más importante de México. Reúne creadores, estudios, distribuidores y compradores internacionales. Muy útil para networking entre creativos y presentación de proyectos originales
Festival de Animación ANIMASIVO (CDMX)	Artístico / Experimental	Festival internacional enfocado en la animación independiente, experimental y de autor. Ideal para estudios con propuestas creativas o contenido cultural/artístico
Premios Quirino (Latinoamérica)	Reconocimiento regional	Aunque se celebra en España, México participa activamente. Reconoce lo mejor de la animación iberoamericana. Permite vinculación con estudios y agentes de otros países
Cumbre Pixelatl (versión ejecutiva del festival)	Comercial / Industria	Encuentro más orientado al negocio, con rondas de pitch, reuniones B2B con productoras, canales y fondos internacionales. Ocurre en paralelo o separado del festival principal
Encuentros de la CANIEM / Cámara Nacional de la Industria Editorial	Transmedia / Licensing	A veces vinculan sectores como cómic, ilustración y animación para discutir licenciamiento o distribución
CONQUE (Querétaro)	Entretenimiento / Cómic / Pop	Convención de entretenimiento que reúne a creadores de animación, cómic, doblaje, ilustración y estudios. Ha tenido presencia de grandes estudios como Cartoon Network

OFFF México (CDMX)	Diseño / Motion / Creatividad	Parte de la red internacional OFFF. Enfocado en diseño de movimiento, motion graphics, branding y creatividad audiovisual. Más visual que técnico
---------------------------	-------------------------------	---

Los eventos más convenientes según el enfoque son:

Según oferta	Recomendados
Servicios a estudios mexicanos (B2B)	Pixelatl (Cumbre), OFFF, Pantalla de Cristal
Contenido original (IP)	Pixelatl, CutOut Fest, ANIMASIVO
Animación publicitaria / corporativa	Pantalla de Cristal, OFFF México
VR / XR / Experiencias inmersivas	CutOut Fest, WX events (internacionales, pero con presencia en México)
Representación internacional	Pixelatl, Premios Quirino, FICG

8.3. Estudios y empresas clave en animación digital

Posicionamiento de mercado

Con base en los ingresos generados, las soluciones ofrecidas, las iniciativas de investigación y desarrollo implementadas y los productos innovadores y tecnológicamente avanzados fabricados, los estudios que desempeñan un papel importante en el mercado mexicano de animación digital, se clasifican según su nueva tecnología y su propuesta de venta única en cuatro categorías diferentes: líderes potenciales; líderes de nicho; proveedores clave; y disruptores del mercado. Las diversas soluciones incluidas se analizarán y se ubicarán en sus cuadrantes correspondientes según su relación con el precio y el beneficio principal del producto.

POSICIÓN DE MERCADO



De igual forma, empresas mexicanas (marcas corporativas, no medios ni estudios) que han contratado animación digital en los últimos 5 años (2020–2025), ya sea para publicidad, contenido interno, redes sociales, o campañas educativas. Esto incluye empresas como Bimbo,

Lala, etc., que recurren a estudios de animación, agencias creativas o freelancers para estos servicios:

Empresa	Tipo de animación contratada
Bimbo	<ul style="list-style-type: none"> • Motion graphics para campañas internas (RSE, capacitación) • Animación de personajes para campañas en redes y TV (ej. Pancho Bimbo)
Lala	<ul style="list-style-type: none"> • Videos animados de producto (explainer de beneficios) • Spots publicitarios con elementos animados o híbridos
Grupo Herdez (Marcas como: Nutrisa, Del Fuerte, McCormick)	<ul style="list-style-type: none"> • Videos para redes sociales (stop motion y 2D) • Promociones con personajes animados y storytelling visual
Gruma / Maseca	<ul style="list-style-type: none"> • Explicaciones animadas sobre procesos industriales • Campañas en redes sociales con animación ligera de productos
Farmacias del Ahorro	<ul style="list-style-type: none"> • Animaciones para apps y pantallas en punto de venta • Contenido explicativo para medicamentos y salud • Motion graphics en sus campañas de responsabilidad social
Telcel / América Móvil	<ul style="list-style-type: none"> • Animación para lanzamientos de planes • Educación digital, ciberseguridad y apps animadas
Coca-Cola FEMSA (México)	<ul style="list-style-type: none"> • Campañas animadas sobre reciclaje, comunidad, salud • Videos institucionales con animación 2D o whiteboard
Grupo Modelo (Marcas como: Corona, Victoria)	<ul style="list-style-type: none"> • Campañas de social media • Activaciones con realidad aumentada y motion design
Grupo Alpura	<ul style="list-style-type: none"> • Animación en spots de TV con vacas o personajes • Videos educativos para programas escolares y nutricionales

IX. Conclusiones

El mundo de la animación digital en México es vibrante y diverso, con estudios de todos los tamaños que crean una amplia gama de contenido. Grandes nombres como *Ánima Estudios* y *Mighty Animation* lideran el camino con programas populares y colaboraciones internacionales. Estudios más pequeños contribuyen al centrarse en nichos específicos como videos educativos, aplicaciones móviles y películas experimentales. Estas empresas operan en múltiples plataformas, desde televisión y servicios de streaming hasta videojuegos y publicidad, mostrando la fuerza creativa del país. Juntas, forman una base sólida para la creciente industria de la animación en México, ganando reconocimiento tanto a nivel local como en el país. Este ecosistema dinámico continúa expandiéndose, impulsando la innovación y el desarrollo de talento.

Los clientes de servicios de animación digital en México son diversos y están en expansión, impulsados principalmente por los sectores de entretenimiento, videojuegos y publicidad.

Cine y Televisión

Constituyen uno de los principales consumidores de animación y efectos visuales, especialmente en largometrajes, series televisivas (incluyendo contenido animado original para plataformas de streaming) y documentales.

Videojuegos

La industria global del gaming es un actor clave, con creciente demanda de gráficos de alta calidad, renderizado en tiempo real y experiencias inmersivas. México atiende tanto a grandes desarrolladores como a estudios independientes.

Publicidad y Marketing

La animación se utiliza extensamente en comerciales, videos explicativos, contenido para redes sociales y campañas de marketing digital, creando comunicaciones visualmente atractivas y efectivas.

Educación y Capacitación

El sector educativo recurre cada vez más a la animación para producir materiales didácticos interactivos, incluyendo simulaciones especializadas para industrias como la salud.

Arquitectura y Construcción

Esta industria utiliza animación arquitectónica y renderizado 3D para presentar diseños y distribuciones espaciales a clientes e inversionistas.

Atención médica y simulación:

La animación desempeña un papel crucial en las visualizaciones médicas, las simulaciones de entrenamiento quirúrgico y la difusión clara de información científica compleja

Las necesidades que se presentan en cada segmento o actividad económica son diversas y se atienden de diferente manera, como sigue:

Los **corporativos** para cubrir las necesidades **subcontratan a productoras audiovisuales, agencias BTL o estudios externos de animación**

(Ej: Bimbo, Lala, Nestlé, Banorte, CEMEX)

Necesidad	Uso de animación
Comunicación interna	Videos explicativos, onboarding, capacitación
Comunicación institucional	Presentaciones animadas, reportes anuales
Marca y producto	Lanzamientos, demos de empaque, storytelling
Cultura organizacional	Campañas de valores, salud, diversidad
Eventos corporativos	Intros, transiciones, pantallas digitales

Las **agencias de publicidad** contratan **estudios externos** según estilo (2D, 3D, motion), **freelances** nacionales y a veces generan contenido in-house con apoyo externo especializado o **colaboran con talento extranjero** (Asia, Perú, Colombia, Brasil, Argentina).

(Ej: Terán\TBWA, Made, Archer Troy, VML, KLOK, BEYOND GROUP)

Necesidad	Uso de animación
Campañas publicitarias	Spots animados, bumpers, reels, TV digital
Branding visual	Logos en movimiento, intros, storytelling
Producto y empaque	Animación de uso, diseño, entorno
Activaciones y DOOH	Pantallas urbanas, eventos

Propuestas comerciales	Pitch animado para venta a cliente
------------------------	------------------------------------

En la industria del **entretenimiento** trabajan con **estudios especializados de animación** (Cine, plataformas, etc.), participan en coproducciones internacionales, subcontratan etapas del pipeline a estudios en nacionales y de Latinoamérica, licitan o buscan pitches desde festivales (Pixelatl, Ventana Sur).

(Ej: Netflix, Disney+, *Ánima*, *Hype*, plataformas OTT, estudios de videojuegos)

Necesidad	Uso de animación
Contenido original	Series animadas, cortometrajes, pilotos
Cinemáticas y trailers	Videojuegos, presentaciones
Motion branding	Intros, créditos, transiciones animadas
Localización visual	Adaptación de gráficos animados
Educación entretenida (edutainment)	Contenido para niños, híbridos educativos

Considerando en la cadena de proveeduría de la animación digital: la agencia es contratada por el cliente (corporativo); la agencia contrata a una productora; y esta última al proveedor de animación, de audio, etc. Por ello, es conveniente **acercarse a las productoras y directamente con los corporativos, antes que a las agencias de publicidad.**

9.1 Resumen de oportunidades clave y desafíos identificados

Considerando que cerca del 79% de la animación digital en México se gestiona en la “Nube”, proporcionando infraestructura escalable, acceso remoto y una asignación de recursos rentables para los estudios de animación. Facilita la colaboración en tiempo real, flujos de trabajo de renderizado más rápidos y una integración fluida con los procesos de producción globales.

Estas ventajas son esenciales para cumplir plazos ajustados, reducir los costos generales y permitir que los estudios pequeños y medianos compitan en los mercados internacionales. Las soluciones en la nube también facilitan la colaboración entre equipos dispersos geográficamente, lo que permite el trabajo remoto y la gestión centralizada de proyectos.

Con la anterior consideración, en general se identifican oportunidades en el mercado mexicano para los estudios y agencias peruanas, en los siguientes segmentos:

- **Corporativos**, conviene formar parte del padrón de proveedores de la empresa y pasar los filtros de calidad, fiscales y legales. Los padrones se renuevan o actualizan periódicamente. No se requiere certificación alguna en cuestiones de animación digital.
- **Agencias de publicidad**, es posible participar por proyecto o en una fase del proyecto, no se requieren certificaciones, Ha habido ocasiones en donde solo se requiere cierto manejo de software y se confirma con un examen práctico mediante la solución de un problema en tiempo real, también en ocasiones, se trabaja con licencias y se requiere animadores que tenga certificación de Disney.
- **Estudios de animación digital y Productoras de videos animados**, dada la temporalidad de los proyectos o campañas no se requiere el involucramiento de PI (en la casi totalidad de los casos) siendo el modelo más viable el de colaboración entre

agencias en la producción de alguna fase del proyecto, sobre todo en especialidades. No se requiere de certificaciones, solo que el proveedor tenga talento demostrado, software legal, se amolde a formatos vigentes, en los casos que sea necesario se firmen los contratos correspondientes, la confidencialidad e instalaciones adecuadas.

- **Productora de contenidos digitales para cine y televisión y doblaje**, la empresa mexicana crea y posee su propia propiedad intelectual (PI) de largometrajes y cortometrajes animados o bien el contenido con el que trabajan ya pertenece al cliente, por ello las productoras están más interesadas en empresas de animación que puedan contribuir a su flujo de trabajo existente mediante una tarifa por servicio. Solo en dos productoras se requiere de la certificación TPN (Trust Partner Network) que se orienta a ciberseguridad, respaldo, resguardo, configuración de servidores, etc. En el resto basta con los acuerdos de confidencialidad, portafolio comprobable, dominio técnico del software y alguna prueba.

OPORTUNIDADES CLAVE

❖ CORPORATIVOS

Por ejemplo, Bimbo, estarían interesados en las líneas de animación digital siguientes:

Animación publicitaria

- Spots para TV y digital: Integración de personajes (su “osito Bimbo”) en comerciales.
- Microcontenidos para redes sociales: Piezas cortas 100 % animadas para Facebook, Instagram, YouTube, etc
- Uso aproximado: 70 % como parte de un comercial integrado y 30 % en piezas exclusivamente animadas

Piezas con efectos especiales

- Animaciones puntuales (transiciones, morphing, partículas) incorporadas en campañas de comunicación más amplias

Los corporativos buscan:

1. **Reducción de costos.** Necesitan que la animación sea más asequible para poder producir mayor volumen de contenido
2. **Mayor velocidad en los tiempos de entrega**
 - Las empresas requieren respuestas más rápidas por parte de los estudios de animación, especialmente para aprovechar temas del momento (marketing de oportunidad)
 - Los ciclos largos de producción dificultan reaccionar en tiempo real en redes sociales
3. **Capacidad de adaptación a procesos corporativos**
 - Los proveedores deben ajustarse a los procesos internos de contratación, facturación y tabulación de grandes empresas mexicanas
4. **Calidad visual y técnica**
 - La consistencia visual con los lineamientos de marca (por ejemplo, el manejo correcto del personaje “osito Bimbo”) es clave

❖ AGENCIAS DE PUBLICIDAD

Líneas de animación digital en que estarían interesados, son:

- Storyboard
- Animación 2D y 3D
- Rigging 2D y 3D
- Motion Graphics
- En algunos casos Modelling
- Realidad Virtual

Las Agencias buscan:

- 1 Confianza y compromiso del proveedor**
- 2 Aliados en producción:**
 - Buscan socios que puedan ofrecer servicios de producción audiovisual, incluyendo animación a un costo más accesible
- 3 Flexibilidad:**
 - Requieren proveedores que estén dispuestos a ser flexibles y a realizar cambios durante el proceso del proyecto, ya que las demandas de los clientes pueden variar y exigen ajustes continuos
- 4 Respuesta a la alta demanda de contenido:**
 - A pesar de los presupuestos reducidos, hay una creciente demanda de contenido audiovisual, especialmente videos y animaciones en redes sociales
- 5 Innovación en costos:**
 - Exploran la posibilidad de trabajar con agencias o productores de otros países (como Perú) si pueden ofrecer precios más competitivos manteniendo la calidad

❖ ESTUDIOS DE ANIMACIÓN DIGITAL Y PRODUCTORAS DE VIDEOS ANIMADOS

I. ESTUDIOS DE ANIMACIÓN DIGITAL

Líneas de animación digital en que estarían interesados, son:

- 1. Animación 2D y 3D (en todas sus fases):**
 - Modelado
 - Rigging
 - Skinning
 - Animación de personajes
 - Ilustración
- 2. Composición y postproducción**
 - Armado final de piezas
 - Integración de elementos animados
 - Efectos visuales (VFX)
 - Audio
 - Musicalización y diseño sonoro
- 3. Programación para experiencias inmersivas**

- Realidad virtual, aumentada y mixta
 - Video Mapping / Fulldome
- 4. Motion graphics y diseño de imagen**
 - Para piezas publicitarias o institucionales que requieren gráficos animados con alto impacto visual
 - 5. Contenido para niños / series infantiles**
 - Interés en animación con enfoque educativo, cultural y social
 - Producción integral de series animadas
 - 6. Otros**
 - CGI (Imágenes generadas por computadora)
 - Fluidos, dinámicas y simulaciones
 - Rotoscopio y composición
 - Storyboard (poco frecuente)

Los estudios buscan:

- 1. Talento**
 - Calidad visual sobresaliente: lo que ven en el demo o portafolio es el principal criterio de decisión
 - Habilidades especializadas (animación, modelado, composición, rigging, etc.)
 - Capacidad de adaptarse a estilos diversos según el cliente
- 2. Compromiso**
 - Cumplimiento estricto de tiempos de entrega
 - Profesionalismo en la ejecución, sin importar si el proyecto es grande o pequeño
 - Confiabilidad para trabajar bajo presión y con equipos multidisciplinarios
- 3. Innovación visual**
 - Narrativas sólidas
 - Calidad profesional, pero con flexibilidad
 - Portafolios claros y honestos
- 4. Para complementar capacidades técnicas y cumplir con entregas en proyectos de gran escala:**
 - Aumentar la capacidad de producción
 - Cubrir necesidades específicas del proyecto por cargas de trabajo
 - Contratar perfiles específicos
 - Especialización y capacidades no propias
- 5. Costo:** Es una de las razones principales para colaborar con estudios internacionales

II. PRODUCTORAS DE VIDEOS ANIMADOS

Líneas de animación digital en que estarían interesados, son:

- Lip sync
- Riggind
- Animación 3D
- Render
- Desde guiones hasta Quality control en post producción

Las productoras buscan:

1. **Cubrir sobrecarga de trabajo**
2. **Tareas que no se dominan**
3. **Servicios técnicos de soporte. Renderizado:** en ocasiones contrata servicios externos de renderizado cuando la carga de procesamiento es muy alta para su equipo
4. **Bajos costos**

❖ PRODUCTORA DE CONTENIDOS DIGITALES PARA CINE, TELEVISIÓN Y DOBLAJE

Líneas de animación digital en que estarían interesados, son:

1. **Animación 3D de personajes**
 - Se requiere apoyo externo en proyectos con alta demanda
 - Buscan animadores senior con alta calidad técnica y experiencia previa
2. **Modelado 3D**
 - En ocasiones necesitan soporte en modelado, especialmente cuando hay cargas de trabajo elevadas
3. **Storyboard**
 - A veces contratan artistas para desarrollar storyboards, pero requieren que tengan experiencia en producciones grandes
4. **Matte Painting**
 - Buscan ilustradores que puedan desarrollar fondos y paisajes digitales con alto nivel de detalle
5. **Unreal Engine (render e iluminación en tiempo real)**
 - Están trabajando con este software y reconocen que hay poca expertise disponible, por lo que estarían interesados en talento con dominio en esta herramienta
6. **Postproducción en servicios de regionalización y tropicalización**
7. **Ciertos procesos de creación de los assets en el caso de la animación, como para creación de algunos modelos o de personajes de una parte del proceso que se conoce como rigging**
8. **En el caso de efectos visuales, contratan otras partes específicas del proceso que se conocen como Cleanup, como rotoscoping y como Matchmove**
9. **Contratación de talento en:**
 - Contenido animado de formato largo: principalmente series y películas de entretenimiento
 - Procesos de producción de animación: incluyen diseño de personajes, storyboard, animación (que es su mayor volumen), renderizado, postproducción y diseño de sonido
 - Desarrollo creativo desde etapas tempranas; procesos creativos que atacan la pieza entera desde el inicio
 - Pequeña parte de trabajo en animación para publicidad
 - Producción por volumen en: Rigging 2D y 3D, Animación 2D tradicional, Animación 2D con rigs y Composición (Compositing)
10. **Otros**
 - Talento para doblaje
 - Efectos (twinning)

- Edición de dialogo
- El Foley (efectos de sonido que se utiliza en la producción audiovisual y cinematográfica para crear o recrear sonidos cotidianos que se añaden a la película durante la postproducción)
- Evolution graphics

Las productoras buscan:

1. **Talento** con alto nivel técnico y profesionalismo / creatividad
2. **Calidad:** la calidad del trabajo es fundamental y se evalúa a través de portafolios y pruebas
3. **Flexibilidad** para colaborar remotamente
4. **Especialización** en áreas clave (animaciones 2D, 3D, modelado, storyboard, etc.)
5. **Experiencia:** prefieren proveedores con experiencia previa en proyectos como cortometrajes o medimetrajes, para asegurar la eficiencia y evitar retrasos
6. **Colaboración** clara y estructurada / buena comunicación / adaptabilidad al Trabajo Remoto
7. **Responsabilidad:** valoran la seriedad y el cumplimiento en la entrega del trabajo
8. Pruebas de calidad y portafolios sólidos
9. **Velocidad y cumplimiento de tiempos:** es crucial que puedan trabajar rápido y ajustarse a los plazos estrictos de los proyectos
10. **Costos accesibles** / competitivos
11. Uso de Inteligencia Artificial: se están incorporando animaciones que, si bien no son creadas completamente por IA, sí se realizan con su apoyo

Oportunidades en general del mercado mexicano de animación digital

- La expansión de las plataformas de streaming globales y regionales está impulsando significativamente la demanda de contenido animado original en el mercado. Con plataformas como Netflix, Amazon Prime Video y Disney+ invirtiendo fuertemente en contenido de producción local para atraer a audiencias diversas, los estudios de animación mexicanos están experimentando mayores oportunidades para crear series y películas originales.
- Implementación Subcontratada. Este modelo ofrece ventajas distintivas, como eficiencias de costos, acceso a una amplia gama de talentos especializados (ya que diversos estudios dominan estilos y técnicas específicas), mayor escalabilidad y adaptabilidad para ajustar volúmenes de producción, y a menudo una finalización más rápida de los proyectos gracias a las diferencias horarias. Los servicios clave subcontratados incluyen animación 2D y 3D, modelado, renderizado, visualización arquitectónica y efectos visuales (VFX)
- Está surgiendo un fuerte enfoque en la creación de IP originales que reflejen la identidad mexicana y a la vez atraigan al público global. Esta iniciativa permite a los estudios conservar la propiedad creativa, construir marcas reconocibles y asegurar oportunidades de ingresos a largo plazo

DESAFIOS IDENTIFICADOS

- De la muestra analizada se desprende que un tercio de las empresas, agencias o estudios que usan servicios de animación digital los compran localmente.
- Un 15% de empresas, agencias o estudios que usan servicios de animación digital, no los adquieren, sino que los realizan in house.
- Un poco más de la mitad de las empresas, agencias o estudios que usan servicios de animación digital, los compran de manera local y también internacionalmente.
- Cuando recurren a proveedores internacionales involucran a países asiáticos (India, Filipinas, Pakistán) o bien a Nueva Zelanda, Australia, Canadá, Centro y Sudamérica: Argentina, Brasil, Colombia, Chile, Costa Rica, Panamá y Perú y en alguna ocasión a España.
- Es baja la participación peruana en el mercado mexicano y por tanto no hay opiniones o recomendaciones sobre agencias de este país.
- En la gran mayoría de las contrataciones de servicios de animación digital en México se hacen por recomendación y se recurre en mayor medida a freelances conocidos o que fueron empleados de las agencias contratantes.
- El mayor desafío de entrada es el desconocimiento de las empresas peruanas de animación digital, lo cual implica un esfuerzo importante para mostrar las ventajas que podrían ofrecer en cuanto a talento, costos y flexibilidad, que exige el mercado. Este es el mayor desafío: ser conocido en el mercado mexicano y que haya opiniones favorables en los usuarios para que los recomienden y se logre una mejor apertura a los servicios de animación digital de las agencias peruanas.

Otros desafíos generales en el mercado mexicano:

- Para México, los aranceles sobre el software creativo importado y las plataformas en la nube pueden aumentar los costos de producción y restringir el acceso a herramientas avanzadas. Esto no solo afecta la competitividad, sino que también frena la innovación al limitar la capacidad de los estudios para adoptar nuevas tecnologías. La reducción de aranceles podría mejorar la asequibilidad, fomentar la creatividad tecnológica y fortalecer la posición de México en las exportaciones mundiales de animación.
- Los aranceles sobre hardware importado y las tarifas de los servicios en la nube extranjera aumentan los costos y ralentizan la adopción, lo que afecta la velocidad y la calidad de la producción. Los estudios pequeños, que dependen de costosas GPU y software de proveedores estadounidenses o europeos, enfrentan mayores gastos que limitan su innovación.
- En la subcontratación, también existen desafíos, como asegurar una comunicación y coordinación eficaces, especialmente a través de fronteras internacionales, debido a diferencias horarias, barreras lingüísticas y matices culturales, lo cual requiere una gestión cuidadosa.
- Los retrasos relacionados con las tarifas pueden interrumpir el proceso de animación, especialmente en proyectos que implican doblaje, edición o subcontratación técnica en el extranjero. Estas interrupciones prolongan los plazos de entrega, afectan los flujos de trabajo creativos y pueden dar lugar a sanciones contractuales por parte de los clientes internacionales.
- Uno de los principales obstáculos que enfrentan los estudios de animación en México es la escasez de apoyo financiero sólido por parte de inversionistas locales o instituciones. La animación es una industria que requiere muchos recursos, demandando inversiones

significativas en herramientas avanzadas, personal capacitado y procesos de producción. Sin embargo, el sector creativo en México a menudo lucha por captar la atención de fondos de capital de riesgo o programas gubernamentales.

- Los altos costos de producción y el acceso limitado a tecnología de animación avanzada son importantes limitaciones para el mercado mexicano de la animación digital.
- América Latina, incluyendo México, está acelerando rápidamente la adopción de IA en todas las industrias. Sin embargo, la región enfrenta una escasez significativa de profesionales capacitados y programas de capacitación especializados en áreas tecnológicas clave como IA, ciberseguridad y análisis de datos. Esta brecha de talento representa una importante limitación en el mercado, limitando la capacidad de la industria para aprovechar al máximo las tecnologías avanzadas de animación basadas en IA y mantenerse competitiva a escala global.
- El retraso en el pago de los servicios por parte de los corporativos o de los medios de entretenimiento que a veces tardan varios meses y que se convierte en un financiamiento del proveedor al cliente.
- El desplazamiento de la animación digital en publicidad que antes se acentuaba en canales de televisión y ahora han migrado a las redes sociales y plataformas globales de streaming.

X. Recomendaciones

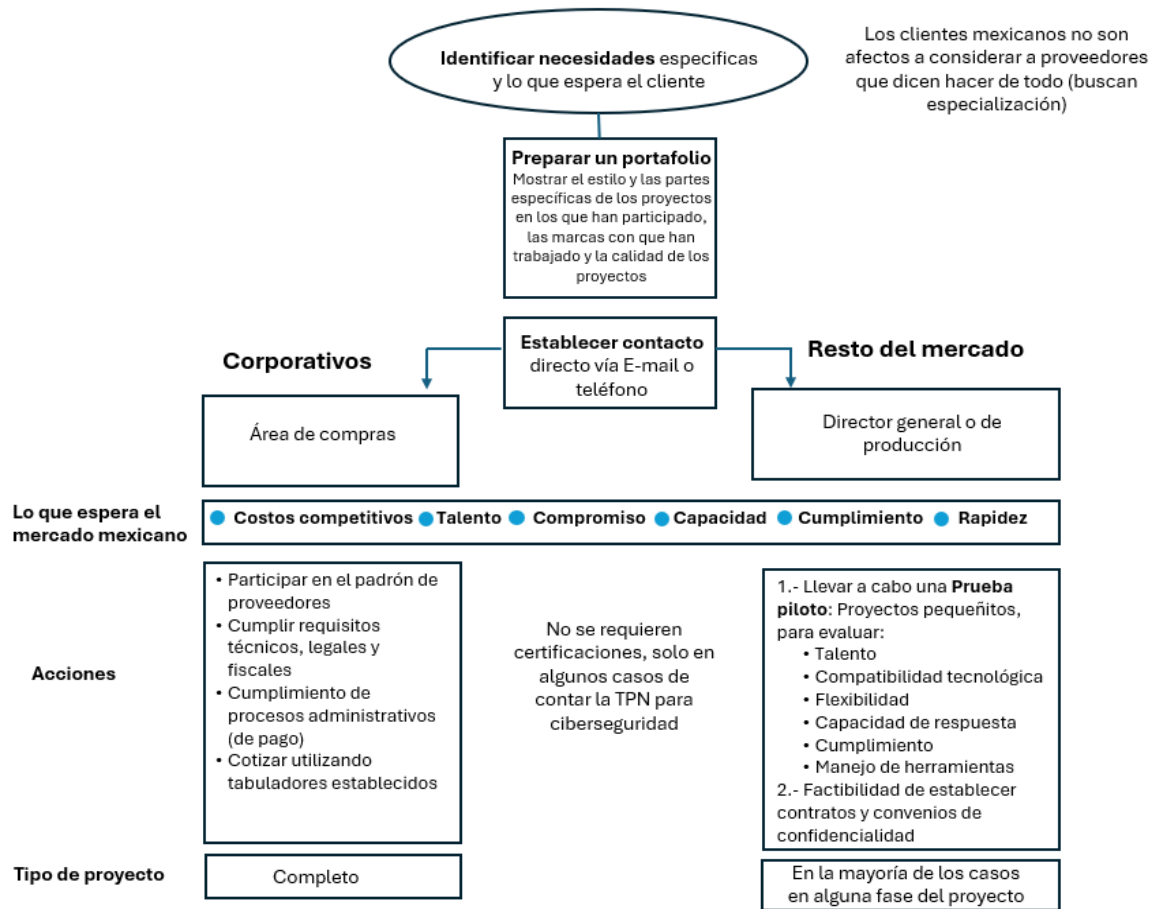
Tres elementos importantes son bien valorados en el mercado mexicano de clientes de animación digital: El talento (creatividad); la capacidad técnica y los precios o costos accesibles.

Este último (los costos), aunque importante, es negociable y ajustable a los recursos que se disponen dentro del proyecto.

Considerando estos elementos que están presentes en todos los segmentos o actividades económicas que demandan los servicios de animación digital expondremos, junto con otros elementos que son observables por los clientes, como lograr un mejor posicionamiento de la oferta peruana en el mercado mexicano

10.1 Estrategias para el posicionamiento de la oferta peruana en el mercado mexicano

Derivado del ejercicio que se llevó a cabo con empresas del medio, se sugiere el siguiente esquema que complementa lo expresado en el numeral 7.2 (Estrategias de promoción).



Las empresas peruanas deben **posicionarse como socios confiables, técnicamente sólidos y culturalmente compatibles**, con una propuesta que combine:

- **Calidad visual + profesionalismo**
- **Flexibilidad operativa + claridad comercial**
- **Adaptabilidad a proyectos + compromiso ético**



prom
perú