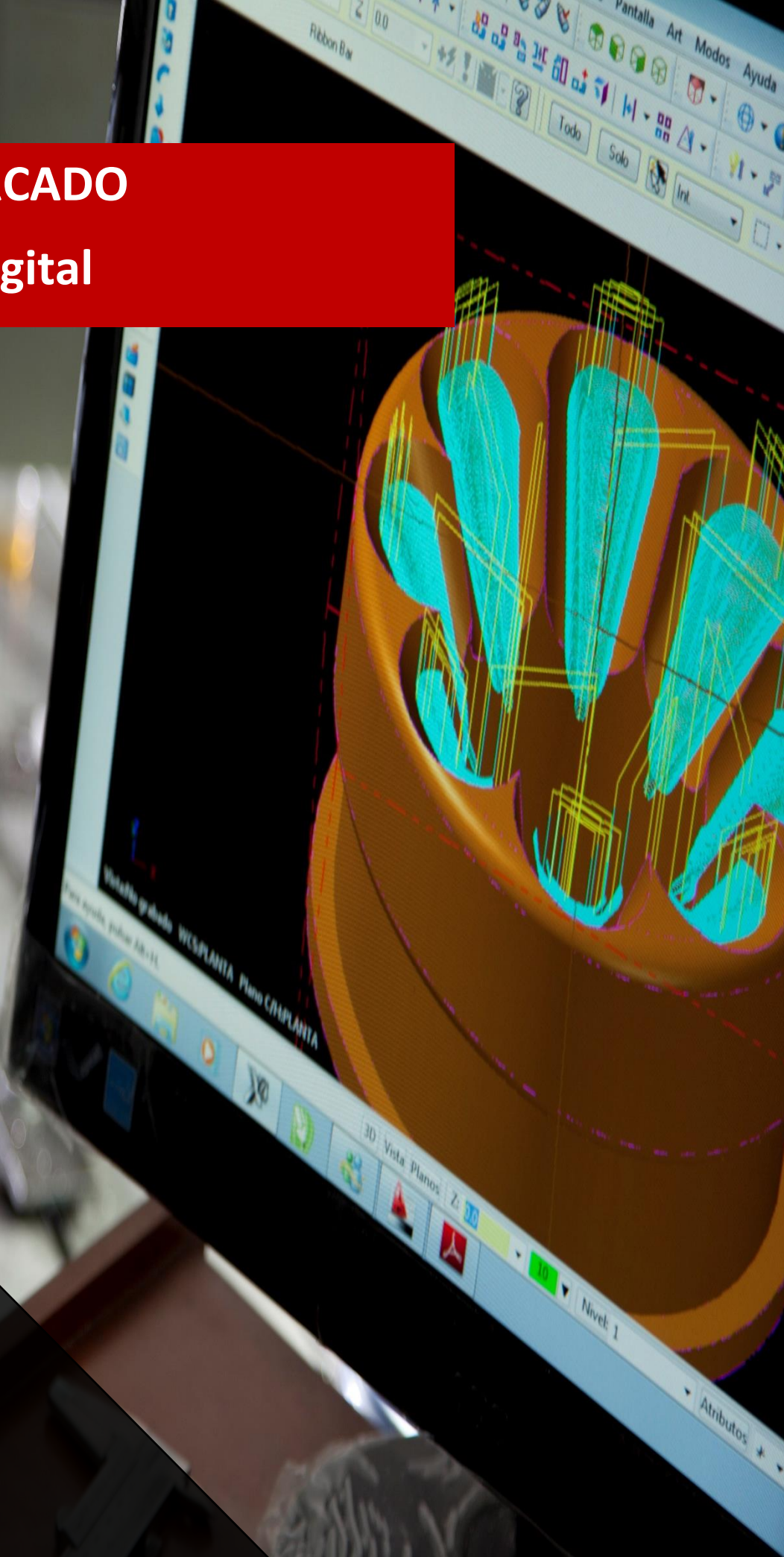


# INFORME DE MERCADO para animación digital



**Promperú, 2025**

**Comisión de Promoción del Perú para la Exportación y el Turismo**

**Subdirección de Inteligencia de Mercados**

**Departamento de Inteligencia de Mercados**

**Coordinador:** Franck Pucutay

**Elaborado por:** Pérez, Marcela

**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

# Mercado de Animación digital

## I. Introducción

La animación digital es una de las industrias creativas de mayor crecimiento y transformación en la actualidad. Abarca la producción de contenido audiovisual en formatos como películas, series, publicidad, videojuegos y experiencias inmersivas mediante realidad aumentada y virtual. Su impacto va más allá del entretenimiento, influyendo en sectores como la educación, la arquitectura y el marketing digital.

A partir de 2025, la industria de la animación digital continuará evolucionando con la adopción de inteligencia artificial, el desarrollo de entornos generados por computadora más realistas y la integración de tecnologías como el metaverso. La automatización de procesos y el uso de herramientas basadas en aprendizaje automático reducirán costos y tiempos de producción, permitiendo una mayor accesibilidad a la creación de contenido animado. Asimismo, la demanda de formatos interactivos y personalizados seguirá en aumento, impulsada por el consumo de contenido en plataformas de streaming y redes sociales.

A nivel global, países como Estados Unidos, Japón, China y Francia lideran el mercado de la animación digital, destacando por su capacidad de producción, innovación tecnológica y exportación de contenido. En América Latina, México y Brasil se han consolidado como actores clave en la industria, con estudios que participan en coproducciones internacionales y desarrollan proyectos de gran impacto. Europa, por su parte, mantiene una fuerte tradición en animación, con países como España y Francia apostando por contenidos de autor y la exploración de nuevas narrativas visuales.

En el caso de Perú, la animación digital ha experimentado un crecimiento sostenido en los últimos años, impulsado por el talento local y el interés de estudios independientes en desarrollar producciones propias. Si bien el mercado aún enfrenta desafíos como la limitada inversión y la falta de incentivos fiscales para la industria, la participación de animadores peruanos en proyectos internacionales y la expansión del mercado de servicios de animación para publicidad y videojuegos reflejan un potencial significativo para su desarrollo en el futuro.

## II. Perfil de la Industria

La industria de la animación digital es un sector en constante crecimiento, caracterizado por su innovación tecnológica y su impacto en diversas industrias como el entretenimiento, la publicidad, los videojuegos y la educación. A nivel mundial, se estima que el mercado de animación y efectos visuales (VFX) crecerá a una tasa anual del 12,32 % hasta 2027.

## Cadena de Valor <sup>1</sup>

La animación digital es una técnica que permite generar movimiento a través de una secuencia de imágenes creadas por computadora, utilizada comúnmente para desarrollar efectos especiales. Este movimiento puede representarse tanto en dos dimensiones (2D) como en tres dimensiones (3D). Dentro de la economía naranja, la animación digital destaca por su versatilidad, ya que puede funcionar como un producto final o integrarse en distintas etapas de otros procesos creativos, como la producción de videojuegos y cine. Además, su aplicación se extiende a diversas industrias, incluyendo publicidad, medicina, arquitectura y biotecnología.

### Cadena de valor de la Animación Digital



Fuente: CEPAL – “Fortalecimiento de la cadena de valor de la animación digital en Colombia” Elaboración: Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ

Además de sus propias etapas de producción, la animación digital se vincula con diversas industrias, entre las que destacan: Publicidad, Comunicaciones, abarcando el ámbito institucional, corporativo, redes sociales y transmedia, Efectos visuales, Videojuegos, Educación y formación, incluyendo simulaciones y modelado.

Gracias a esta amplia variedad de aplicaciones, la animación digital se sitúa en el punto de convergencia entre las industrias del entretenimiento, la cultura y la creatividad, respaldada por el uso estratégico de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento clave en su desarrollo.

## Técnicas de Animación Digital <sup>2</sup>

Las técnicas de animación digital son diversas y han evolucionado significativamente, permitiendo la creación de contenido visualmente atractivo y dinámico.

<sup>1</sup> CEPAL – “Fortalecimiento de la cadena de valor de la animación digital en Colombia

<sup>2</sup> UT Hub

#### Stop Motion

- Consiste en tomar fotografías cuadro por cuadro de objetos o figuras, moviéndolos ligeramente entre cada toma. Al reproducir las imágenes en secuencia, se crea la ilusión de movimiento. Variantes como la pixilación utilizan personas en lugar de objetos, generando efectos inusuales y a menudo cómicos

#### Animación 2D

- Consiste en crear movimiento a través de efectos visuales a personajes, objetos y/o escenarios en un espacio bidimensional.

#### Animación 3D

- Se crean modelos tridimensionales que se animan mediante software especializado. Esta técnica es ampliamente utilizada en cine, videojuegos y publicidad, permitiendo movimientos y texturas altamente realistas

#### Motion graphics

- Crea la ilusión del movimiento mediante imágenes, fotografías, diseños y colores. A diferencia del resto, en este caso el movimiento solo se aplica a ciertos elementos para captar la atención del espectador.

### Industrias Relevantes para la Animación Digital <sup>3</sup>

La animación digital juega un papel significativo en varias industrias, ya sea como proveedor de servicios finales o intermedios.

#### Segmentos atendidos por la Industria de la Animación Digital

Segmento	Productos	Público objetivo
Mercadotecnia	Videos en página web Comerciales de televisión Impresiones artísticas Modulación 3D de tecnología Visualización de información	Empresas, Bancos, otros
Películas	Películas animadas Dibujos animados	Cineastas, otros
Videojuegos	Realidad aumentada Juegos de consola Juegos en línea Aplicaciones móviles Juegos formativos	Desarrolladores de videojuegos, consolas y plataformas de juegos.

Fuente: Mincetur

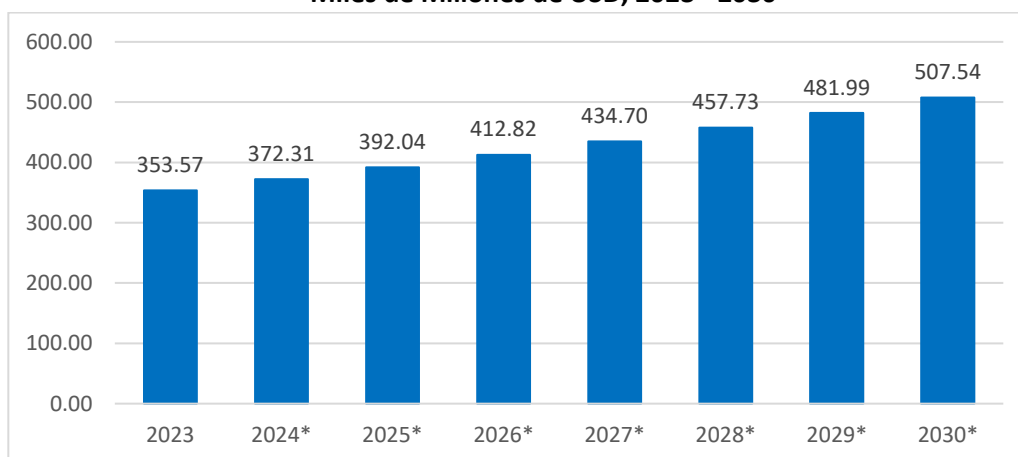
<sup>3</sup> Servicios de Animación – Ministerio de Comercio Exterior y Turismo

## Mercado Global

Durante el 2023, la industria global de animación registró un valor de mercado de aproximadamente USD 353,57 mil millones. Además, se estima que para 2031, el tamaño de esta industria supere los USD 534,44 mil millones de dólares, con una tasa de crecimiento anual compuesta del 5,30% durante el período de pronóstico de 2024 a 2031.<sup>4</sup>

### Tamaño de la industria de animación mundial 2023-2030

Miles de Millones de USD, 2023 - 2030



Fuente: Statista      Elaboración: Inteligencia de Mercados - PROMPERÚ

El mercado global de la animación digital es una industria multimillonaria en constante crecimiento, impulsada por el avance de la tecnología, la expansión de plataformas de streaming y la creciente demanda de contenido animado en diversas áreas como el cine, la televisión, los videojuegos y la publicidad.

En América del Norte, Estados Unidos domina el sector con gigantes como Disney, Pixar, DreamWorks e Illumination, que producen películas y series con impacto mundial. Canadá también se ha convertido en un centro clave de animación, con estudios en Vancouver y Montreal que trabajan en animación 3D, efectos visuales (VFX) y contenido para plataformas como Netflix y Disney+.<sup>5</sup>

En Asia, Japón es uno de los líderes de la animación gracias a su industria del anime, que genera miles de millones de dólares a través de películas, series y productos derivados. Estudios como Studio Ghibli y Toei Animation han marcado un legado cultural y comercial. China, por su parte, ha aumentado su inversión en animación digital con producciones propias y colaboraciones con Hollywood, mientras que Corea del Sur se destaca por su papel en la subcontratación de animación para estudios occidentales y el crecimiento de sus propias producciones.

Se anticipa que el desarrollo de programas de formación, software y plataformas de aprendizaje en línea que incorporen información y videos simulados fomentará un crecimiento significativo en la industria educativa y académica. Muchas instituciones están integrando tecnología de simulación en sus sistemas educativos para proporcionar a los estudiantes un entorno de aprendizaje más avanzado.

<sup>4</sup> Data Bridge Market Research

<sup>5</sup> EMR

Europa tiene una industria diversa y sofisticada, con Francia liderando en animación 2D y 3D, respaldada por festivales como Annecy. España, Reino Unido y Alemania también tienen una fuerte presencia en el sector, con estudios que exportan contenido a nivel global.

La industria de la animación digital también ha experimentado un creciente éxito en otras partes del mundo, como América Latina, con países como Brasil, México y Argentina. Estos países han desarrollado una industria de animación en crecimiento, con producciones que han sido reconocidas en festivales internacionales y han atraído la atención a nivel mundial.

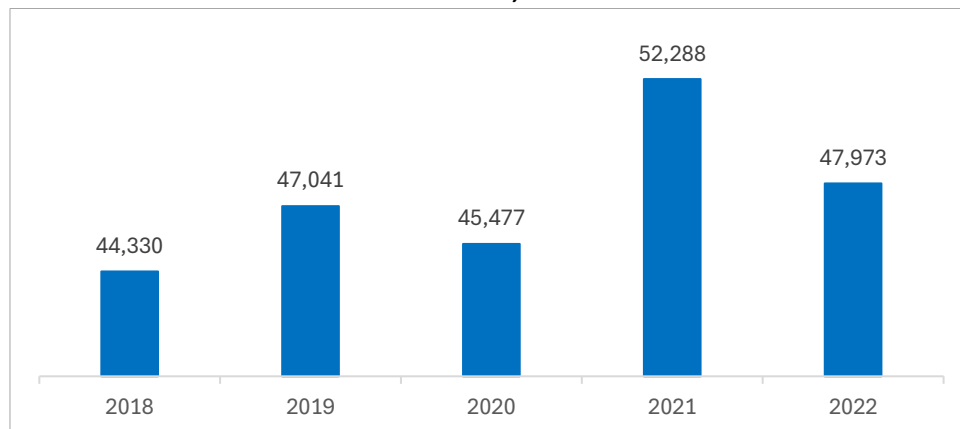
### III. Evolución del Comercio Exterior

Además de la venta de producciones completas, el comercio internacional de animación incluye la prestación de servicios de animación. Muchos estudios y artistas independientes ofrecen sus habilidades y servicios a nivel internacional, brindando animación personalizada para películas, series, videojuegos y publicidad en diferentes países. El crecimiento de las plataformas de streaming y las nuevas tecnologías ha facilitado la distribución global de contenido animado, ampliando las oportunidades de comercio internacional para la industria.

De las categorías para las cuales hay información disponible, las actividades de animación digital están comprendidas en las estadísticas de comercio de servicios audiovisuales y afines.

En 2022, las exportaciones mundiales de servicios audiovisuales y afines sumaron USD 45 204 millones.

**Exportaciones de servicios audiovisuales y conexos**  
**Millones de USD, 2018 – 2022**



Fuente: Trademap

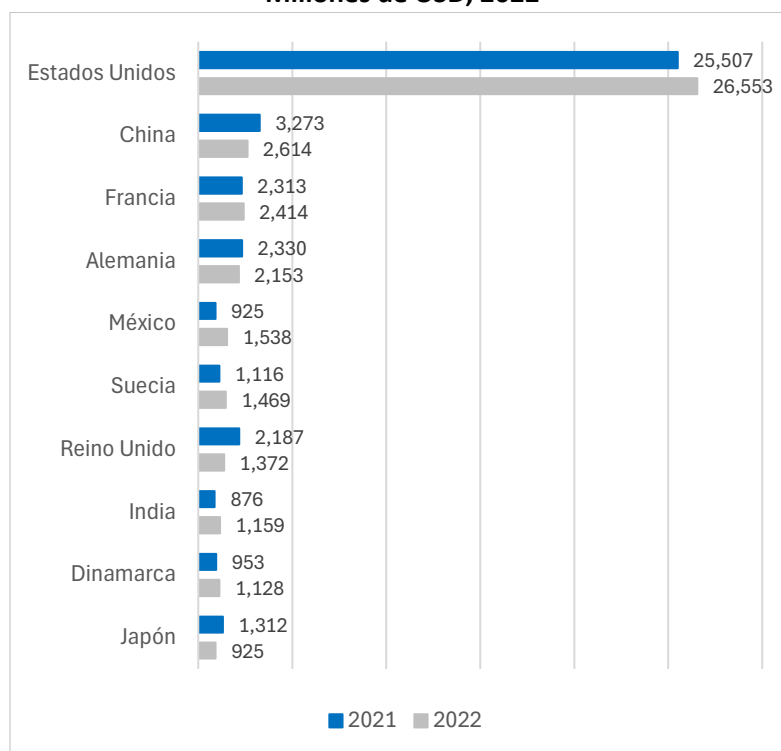
Elaboración: Inteligencia de Mercados - PROMPERÚ

Los principales exportadores de servicios audiovisuales, según datos disponibles, son EEUU, Suecia, Reino Unido, Singapur y Francia.

Desde el punto de vista de las importaciones, sumaron para el 2022 un total de USD 47 730 millones.

Los mayores mercados se encuentran en Estados Unidos, China, Francia, Alemania, México, Suecia y Reino Unido.

## Principales países importadores de servicios audiovisuales y conexos Millones de USD, 2022



Fuente: Trademap

Elaboración: Inteligencia de Mercados - PROMPERÚ

### Principales tendencias

- Integración de la IA en el proceso creativo

Se utiliza para automatizar tareas repetitivas, como la creación de fondos o la animación de personajes en movimiento. También se está utilizando en la creación de scripts, desarrollo de personajes y personalización de experiencias interactivas. La IA generativa puede incluso sugerir nuevas ideas visuales o estéticas, permitiendo a los creativos explorar nuevos enfoques de manera más eficiente.

Herramientas como Artbreeder permiten a los artistas diseñar nuevos personajes al combinar características de otros ya existentes. Programas como DeepMotion utilizan IA para convertir videos 2D en animaciones 3D, facilitando la producción de secuencias complejas con menos esfuerzo manual.

- Animación en tiempo real

Con la mejora de las herramientas de software como Unreal Engine, la animación en tiempo real está cambiando la forma en que se producen películas y series animadas. Esta tecnología permite crear mundos y personajes interactivos en tiempo real, lo que agiliza la producción y permite a los animadores hacer ajustes sobre la marcha, reduciendo significativamente los costos y tiempos de producción.

- Realidad Aumentada y Virtual

Las experiencias de animación ahora se están diseñando para que los espectadores interactúen con el contenido, convirtiéndose en parte activa de la historia. Esto incluye desde experiencias inmersivas en parques temáticos hasta narrativas interactivas en dispositivos de realidad virtual o aumentada, aplicaciones que permiten a los estudiantes explorar conceptos complejos a través de animaciones superpuestas en su entorno real, cortometrajes y largometrajes animados diseñados específicamente para ser visualizados en entornos de realidad virtual, proporcionando una narrativa inmersiva y multisensorial.

- Estilos visuales híbrido

La tendencia hacia la fusión de estilos visuales sigue creciendo, mezclando técnicas de animación 2D con 3D, o utilizando texturas y efectos visuales que imitan el arte tradicional. Esto se debe en parte a la búsqueda de una estética única que pueda diferenciar a las producciones en un mercado saturado.

- Crowdsourcing y colaboraciones globales

Los avances en plataformas de colaboración en línea están permitiendo que equipos globales trabajen de forma conjunta en proyectos de animación. Esto ha abierto nuevas posibilidades para la creación de contenido animado a gran escala, permitiendo que los estudios obtengan talento de todo el mundo, compartan recursos y colaboren de manera eficiente

#### **IV. Oferta Peruana**

La industria de la animación digital en Perú ha venido creciendo en los últimos años, impulsada por una combinación de talento creativo, avances tecnológicos y una mayor demanda de contenidos digitales tanto a nivel nacional como internacional

En Perú, algunos estudios de animación están desarrollando contenido original, como "La Gran Silla" o "El Libro de Lila", que son ejemplos de proyectos que han logrado reconocimiento internacional. Estas producciones abordan historias y mitologías locales, dándoles un enfoque original en el ámbito global. La creación de contenido local es una tendencia creciente, y hay una clara intención de dar visibilidad a la cultura peruana a través de la animación.

Algunos estudios peruanos también están trabajando en subcontratación o "outsourcing" para empresas internacionales. Esto significa que muchos estudios peruanos colaboran con compañías de animación de otros países, proporcionando servicios de animación, modelado 3D, texturización, y otros aspectos técnicos para proyectos globales.

Perú ha logrado posicionarse a nivel internacional, participando en festivales y eventos especializados, y estableciendo alianzas con empresas de otros países. Esto ha permitido la exportación de servicios de animación y la realización de coproducciones internacionales, lo que impulsa el reconocimiento y la proyección de la industria peruana.

Por otro lado, el auge de plataformas digitales como YouTube, TikTok, Instagram y Facebook ha generado un cambio en las estrategias publicitarias, donde la animación digital juega un papel crucial. Muchas marcas han optado por anuncios animados debido a su capacidad para captar la atención del público de manera rápida y efectiva. Perú está avanzando positivamente en la incorporación de la animación digital en la publicidad, apoyado por una sólida formación académica y la colaboración de estudios especializados, lo que permite a las marcas conectar de manera más efectiva con sus audiencias.

#### **Capital humano <sup>6</sup>**

Las empresas en la industria de la animación digital en Perú enfrentan la escasez de talento especializado de diversas maneras. Una de las estrategias más comunes es contratando profesionales más experimentados de otros países para trabajar de manera remota y otra es asumiendo el papel de educadores, ofreciendo capacitación continua a sus empleados. Sin embargo, en ambos casos, existe

---

<sup>6</sup> BID

una competencia global por el talento, lo que incrementa el riesgo asociado a invertir en el desarrollo profesional dentro de la industria.

La rotación de personal en el sector de la animación digital es frecuentemente alta. Los animadores, diseñadores gráficos, y otros profesionales creativos suelen cambiar de empleo buscando nuevas oportunidades de crecimiento profesional o mejores remuneraciones. Este flujo constante de empleados calificados es particularmente perjudicial para la industria de la animación digital peruana, ya que la retención de talento es fundamental para el éxito y la sostenibilidad de los estudios locales.

### **Marco Regulatorio**<sup>7</sup>

Con relación a la propiedad intelectual, los contenidos de animación digital pueden ser protegidos por derechos de autor como obras audiovisuales. Según la legislación peruana, se considera que varias personas son coautores presumibles de la animación digital en calidad de obra audiovisual, a menos que se acuerde lo contrario. Entre estos coautores se incluyen el director o realizador, el dibujante, el compositor de la música original para la obra, el autor del guion y los diálogos, el autor del argumento, y el autor de la adaptación.

Generalmente, el titular de los derechos patrimoniales, tales como los de reproducción, comunicación, distribución, traducción, adaptación y transformación de la obra, así como cualquier forma de explotación o uso comercial, es el productor, como el estudio de animación digital. Sin embargo, en algunos casos, la empresa que contrató la creación de la obra audiovisual mediante un contrato de prestación de servicios, como en publicidad comercial, producciones cinematográficas o videojuegos, puede no ser la titular de los derechos. En tales casos, la titularidad puede corresponder a la empresa que desarrolló la obra.

Es importante señalar que la protección legal de la obra se concede automáticamente con su creación, por lo que el registro no es obligatorio. Sin embargo, se recomienda registrar la obra para establecer una fecha concreta de creación y reforzar la protección legal. Además, la animación digital que forma parte de un videojuego también puede recibir protección mediante derechos de autor, ya sea como una obra independiente o como parte integral del videojuego.

---

<sup>7</sup> Guía de Derecho de autor en el cine. Lima: INDECOPI