



CONVERGENCIA ENTRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL: Un Análisis Bibliométrico de su Evolución, Tendencias y Contribuciones (2000-2024)

ARIEL OMAR CRUZ OÑA
acruzo2@unemi.edu.ec

EDISON ANDRADE SÁNCHEZ
eandrades@unemi.edu.ec
Universidad Estatal de Milagro

KEYWORDS

Artificial intelligence
Machine learning
Deep learning
Audiovisual production
Audiovisual
IA generative

ABSTRACT

En los últimos 25 años, la convergencia entre inteligencia artificial (IA) y producción audiovisual ha crecido exponencialmente, generando avances con profundas implicaciones interdisciplinarias. Este estudio realiza un análisis bibliométrico exhaustivo para comprender la evolución de la investigación en este campo. Utilizando la herramienta Bibliometrix en R Studio, se examinan patrones de publicación, redes de colaboración científica e influencia geográfica, identificando autores e instituciones clave. El análisis también revela áreas emergentes con alto potencial de desarrollo, sirviendo como guía para futuras investigaciones y decisiones estratégicas en ciencia y tecnología. La cooperación interdisciplinaria se destaca como motor clave para nuevas líneas de estudio. En conjunto, el estudio ofrece una hoja de ruta útil para consolidar un ecosistema académico y profesional en el que la IA y la producción audiovisual se integren de forma innovadora, transformando los procesos creativos en la era digital.

Received: 01/ 04 / 2025

Accepted: 28/ 06 / 2025

1. Introducción

La IA ha experimentado un crecimiento exponencial de los desarrollos orientados hacia la creación de contenidos audiovisuales. La integración de la IA en las distintas etapas de la producción audiovisual ha permitido optimizar los flujos de trabajo, agilitando procesos, reduciendo costos de producción y ampliando las posibilidades creativas.

Las bases teóricas que sustentan este estudio se centran en la intersección entre la IA y la producción audiovisual. (Hinojosa Becerra et al., 2024), manifiestan que la IA no solo está revolucionando la producción de contenidos, sino que también plantea desafíos éticos y creativos que requieren un análisis crítico. Algo semejante ocurre con (Faranguillo, 2023) quien sugiere que la IA generativa está transformando la creación de contenido con herramientas que optimizan procesos de producción. Sin embargo, persisten desafíos en cuanto a la percepción de calidad y autenticidad en productos generados por IA tales como desinformación y violación a la privacidad. Así mismo plantea establecer marcos regulatorios y éticos adecuados para mitigar estos riesgos y resalta la importancia de preparar a los futuros profesionales mediante una educación que se adapte a las nuevas tecnologías. Además, el análisis bibliométrico se fundamenta en la necesidad de comprender cómo las tecnologías disruptivas, como la IA, están siendo integradas en el ámbito de las producciones audiovisuales contemporáneas, lo que se ha evidenciado en estudios recientes que destacan la importancia de estas tecnologías en la formación y práctica profesional

(Franco Lazarte, 2025) manifiesta que la IA está cambiando la forma en que se produce y consume contenidos audiovisuales, permitiendo una mayor eficiencia en la producción y facilitando nuevas formas de expresión narrativa, adicionalmente el autor expone que la (IA) tiene influencia directa en las diversas fases de la producción desde la generación de ideas, escritura de guiones hasta la creación de efectos visuales, expandiendo las posibilidades creativas y técnicas que transforman la narración. El autor señala que, si bien la IA tiene la capacidad de alterar drásticamente la producción audiovisual, su incorporación al proceso creativo debe realizarse de manera estratégica para mantener la originalidad y la autenticidad.

El autor (Encinas, 2024) analiza también aspectos éticos y las implicaciones del uso de IA para la generación de escrituras creativas en producciones audiovisuales, en este sentido el autor manifiesta que el uso de herramientas como ChatGPT puede funcionar como un gran apoyo en la redacción y estructuración de guiones pero el autor argumenta que presenta limitaciones en cuanto a creatividad en innovación.

Por otro lado (Caballero et al., 2024) analizan tendencias y herramientas predominantes como Runway, Midjourney, Stable Diffusion y ChatGPT, así como los flujos de trabajo emergentes en la producción cinematográfica con IA. Adicionalmente se observa una adopción creciente de la IA en la producción audiovisual, con un enfoque en narrativas experimentales. Dentro de los hallazgos principales el autor indica que la Inteligencia artificial generativa (IAG) facilita la experimentación con narrativas no lineales, reconstrucción histórica, generación de personajes y creación de escenarios fantásticos.

En el aspecto auditivo, (Dale, 2022) manifiesta que los avances en el *deep learning* han ampliado las posibilidades creativas y funcionales, permitiendo la creación de voces sintetizadas que simulan características humanas como tono, velocidad, pronunciación e inflexión de manera realista. Este proceso impulsó el desarrollo de aplicaciones comerciales en áreas como la lectura automática, locución y doblaje de contenido audiovisual.

Así mismo (Lozano & Mejías-Climent, 2023) analizan el impacto de la traducción automática (TA), en particular la traducción automática neuronal (NMT), en el entorno de la traducción audiovisual (TAV). El autor menciona que la incorporación de la IA en la TAV ha optimizado procesos de traducción y doblaje, pero también ha generado preocupaciones sobre la calidad, la creatividad y la ética en la profesión. Adicionalmente, el autor sugiere que la IA no reemplazará completamente el trabajo humano, sino que modificará sus funciones. Al mismo tiempo indica que, si bien la productividad ha aumentado, los problemas de sincronización, interpretación y adaptación cultural aún requieren intervención humana.

Por otra parte, (Botha & Pieterse, 2020) argumentan que el avance inexorable de la IA se coloca a la par con técnicas de Imágenes generadas por computadoras (CGI). Es así que la tecnología *Deepfake* (Contenido falso generado con técnicas de aprendizaje profundo) está transformando radicalmente la forma de recrear personajes digitales en la industria audiovisual, esta tecnología emplea la IA generativa

para la creación de imágenes con un alto nivel de realismo tanto así que cuesta detectar si la imagen es real o falsa. Un ejemplo a destacar es el aplicado en la película *El Irlandés (2019)* del director Martin Scorsese. Para la producción del film se utilizaron técnicas para el rejuvenecimiento de los personajes de ficción interpretados por Robert De Niro y Joe Pesci lo que permitió que puedan interpretar a sus personajes en diferentes épocas.

Por otra parte (Vizoso et al., 2021) expone el impacto negativo de los deepfakes en la credibilidad de la información, además la democratización tecnológica ha permitido que un usuario promedio mediante el uso de la (IA), sea capaz de modificar el contenido audiovisual original lo que amplía la dificultad a la hora de verificar los contenidos audiovisuales. El autor además expone que la acelerada evolución de la (IA) en el contexto de la producción audiovisual traerá consigo nuevos desafíos éticos y de verificación de la información, haciendo énfasis en la necesidad de desarrollar protocolos y herramientas más eficaces.

Ahora bien, a pesar de los avances relevantes, es importante comprender cómo ha evolucionado la investigación académica en torno a la Inteligencia artificial (IA) y su convergencia con la producción audiovisual y cuáles son las tendencias de estudio actuales y futuras, de tal manera que (Donthu et al., 2021) sugieren que un análisis bibliométrico ofrece una metodología cuantitativa para evaluar la producción científica, identificando patrones, tendencias y áreas de interés emergentes. Este enfoque es crucial para hacer un mapeo del panorama investigativo en torno a este tema con mucho auge en la actualidad.

El objetivo de este artículo es realizar un análisis bibliométrico exhaustivo de la investigación académica sobre la inteligencia artificial en el contexto de la producción audiovisual, desde el 2000 hasta el 2024. Este objetivo busca comprender cómo ha evolucionado la investigación en esta área, identificar autores e instituciones influyentes, y explorar las áreas temáticas clave y emergentes, así como las redes de colaboración que se han desarrollado. Al abordar estas cuestiones, pretendemos proporcionar una visión integral del estado actual y las tendencias de la investigación en la intersección de la IA y la producción audiovisual, contribuyendo al entendimiento del impacto de esta tecnología en la industria audiovisual. Los hallazgos obtenidos serán de utilidad tanto para académicos como para profesionales del sector, proporcionando una base sólida para futuras investigaciones y colaboraciones.

2. Metodología

Para analizar la evolución de la investigación académica en torno a la IA en la producción audiovisual entre los años 2000 y 2024, se aplicó una metodología cuantitativa y sistemática basada en el análisis bibliométrico de los datos bibliográficos. Este enfoque permitió identificar patrones en la producción científica, tendencias temáticas emergentes y redes de colaboración entre diferentes autores dentro del campo de estudio.

Para este análisis se seleccionó solo la base de datos de Scopus como fuente principal de información debido a su amplia cobertura, su reconocimiento internacional y su rigurosidad en este tipo de estudios sistemáticos. La base de datos de Scopus ofrece las herramientas optimas y necesarias para el análisis cuantitativo de los datos bibliográficos, lo que permitió llevar a cabo un análisis exhaustivo y meticuloso.

La búsqueda de publicaciones se llevó a cabo mediante la combinación de palabras claves específicas y el uso de operadores booleanos. Los términos que se emplearon fueron los siguientes: ("artificial" AND "intelligence" OR "ai") AND ("audiovisual" OR "audiovisual AND productions" OR "audiovisual AND aid" OR "narrative" OR "cinema" OR "movies" OR "television" OR "television AND broadcasting" OR "animation" OR "computer AND graphics" OR "three-dimensional AND animation" OR "3d AND animation" OR "social AND media" OR "advertisement" OR "ads" OR "tv AND commercial" OR "publicity AND campaigns").

Estos términos permitieron abarcar un espectro amplio sobre la producción científica relacionadas con la IA y su relación con la producción audiovisual en cualquiera de sus etapas preproducción, producción o postproducción. La búsqueda inicial en Scopus con estos términos arrojó un total de 380 documentos. Para refinar la selección y garantizar la relevancia y calidad de las publicaciones, se aplicaron una serie de filtros y criterios de inclusión y exclusión. Se incluyeron publicaciones desde el año 2000 hasta el año 2024 tomando en cuenta todos los documentos indexados en la base de datos Scopus, incluyendo artículos científicos, revisión de capítulos de libros, libros, conferencias con la finalidad de obtener una perspectiva más integral de la producción científica en la convergencia de estas áreas.

Para llevar a cabo un análisis exhaustivo del panorama científico, se incluyeron publicaciones de revistas clasificadas en los cuartiles Q1, Q2, Q3, Q4, de acuerdo con el SCImago Journal Rank (SJR). Esta estrategia se adoptó con el objetivo de abarcar la totalidad de las contribuciones científicas sin restricción del ámbito de estudio a revistas de mayor impacto. De esta manera se incorporaron investigaciones emergentes, así como de trabajos con diferentes niveles de difusión permitiendo enriquecer significativamente el análisis bibliométrico realizado.

En relación a las áreas temáticas abordadas, se estableció como prioridad a aquellas que se encuentran vinculadas a las artes y humanidades, así como ingeniería y ciencias de la computación. Esta selección está fundamentada en el vínculo de estas áreas con el campo de la inteligencia artificial y la producción audiovisual. Sin embargo, con un enfoque inclusivo se consideraron todas las áreas de estudio, propiciando así la interdisciplinariedad favoreciendo la convergencia de diferentes perspectivas que pueden enriquecer la investigación y el análisis.

El proceso de refinamiento y filtrado disminuyó el número de documentos de manera progresiva hasta alcanzar 162 documentos, posteriormente se eliminaron documentos duplicados y para asegurar la relevancia temática tras revisar los títulos y resúmenes de las publicaciones y tras una selección detallada y exhaustiva, se seleccionaron 61 publicaciones, que conforman la base final de documentos para el análisis bibliométrico.

Para el procesamiento y análisis bibliométrico de los datos se hizo uso de la herramienta en línea Bibliometrix en R Studio, lo que permitió realizar un estudio exhaustivo y detallado de la información. La generación de mapas científicos permitió visualizar las conexiones entre autores, instituciones contribuyentes, temáticas de investigación, así como de los períodos más prolíficos de publicación, proporcionando un panorama integral de la evolución científica en este campo de estudio (Aria & Cuccurullo, 2017).

Los hallazgos fueron interpretados en función de los objetivos planteados, lo que facilitó la identificación de tendencias en la producción científica. Del mismo modo, se destacaron los periodos de mayor actividad investigativa y se analizaron los autores con mayor productividad, así como las instituciones más influyentes en la disciplina. Se examinaron tanto las líneas temáticas predominantes como aquellas emergentes en el ámbito de la inteligencia artificial y la producción audiovisual. Asimismo, se realizó un análisis de las redes de colaboración entre investigadores, lo que permitió evidenciar dinámicas de cooperación académica a nivel internacional.

3. Resultados

La Figura 1 presenta un análisis detallado de la calidad de los metadatos obtenidos para la investigación. Este análisis permite evaluar la completitud y fiabilidad de los datos extraídos de la base de datos utilizada. Los metadatos analizados se clasifican en cuatro categorías según su nivel de completitud: Excelente, Bueno, Aceptable, Pobre, y Completamente ausente. Se observa que la mayoría de los metadatos esenciales, como Abstract, Afiliación, Autor, Tipo de Documento, Revista, Idioma, Año de Publicación, Título y Total de Citaciones, presentan una completitud del 100%, lo que indica una excelente calidad en estos campos.

DOI (Identificador Digital del Documento): Con un 4.92% de valores faltantes, se mantiene en un nivel bueno, lo que sugiere que la mayoría de los documentos cuentan con DOI, aunque no en su totalidad.

Keywords Plus: Con un 11.48% de datos faltantes, se clasifica como aceptable, lo que implica que la información de palabras clave generada por la base de datos no está completamente disponible.

Palabras clave (Keywords) y Autor Correspondiente: Presentan valores ausentes del 22.95% y 32.79%, respectivamente, lo que los ubica en la categoría de pobre, indicando una deficiencia en la atribución de estos metadatos dentro de la base de datos analizada.

Referencias Citadas y Categorías Científicas: Con un 100% de datos faltantes, estos metadatos se consideran completamente ausentes. Esta ausencia de información podría atribuirse a políticas editoriales o a las características específicas de las bases de datos empleada. Sin embargo, la alta calidad de los metadatos disponibles garantiza un análisis sólido y fiable.

Figura. 1 Análisis de la Calidad de los Metadatos para el Análisis Bibliométrico de la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024)

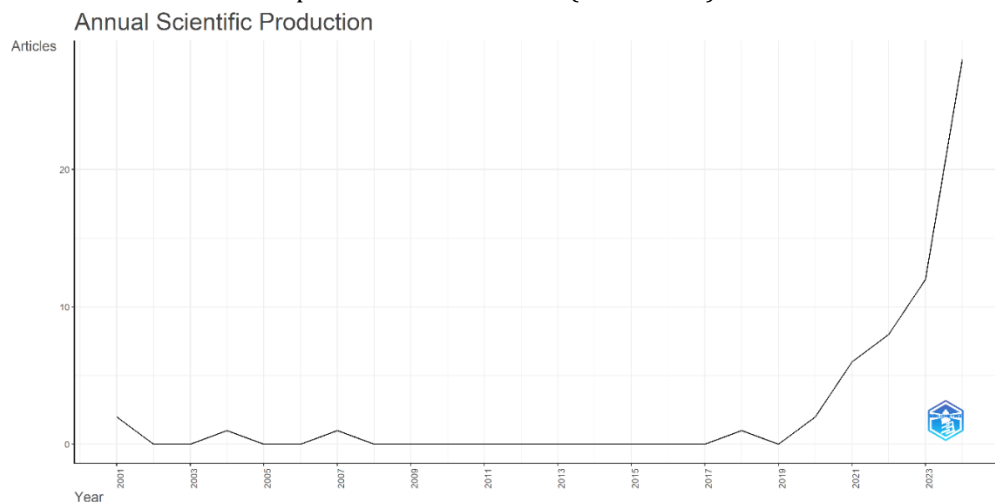
Metadata	Description	Missing Counts	Missing %	Status
AB	Abstract	0	0.00	Excellent
C1	Affiliation	0	0.00	Excellent
AU	Author	0	0.00	Excellent
DT	Document Type	0	0.00	Excellent
SO	Journal	0	0.00	Excellent
LA	Language	0	0.00	Excellent
PY	Publication Year	0	0.00	Excellent
TI	Title	0	0.00	Excellent
TC	Total Citation	0	0.00	Excellent
DI	DOI	3	4.92	Good
ID	Keywords Plus	7	11.48	Acceptable
DE	Keywords	14	22.95	Poor
RP	Corresponding Author	20	32.79	Poor
CR	Cited References	61	100.00	Completely missing
WC	Science Categories	61	100.00	Completely missing

Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix. (Aria & Cuccurullo, 2017)

La Figura 2 revela un crecimiento exponencial en la producción científica en los últimos años, especialmente a partir de 2020, lo que indica un incremento en la relevancia de esta línea de investigación. Entre 2000 y 2015, la producción se mantiene en niveles muy bajos, con valores cercanos a cero y fluctuaciones ocasionales con publicaciones aisladas.

A partir de 2017, se observa un ligero aumento en la cantidad de publicaciones, lo que sugiere un interés emergente en la relación entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual. Sin embargo, el verdadero punto de inflexión ocurre después de 2019, donde el número de publicaciones comienza a aumentar significativamente, alcanzando su punto más alto en 2023 y 2024.

Figura 2. Evolución Anual de la Producción Científica sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

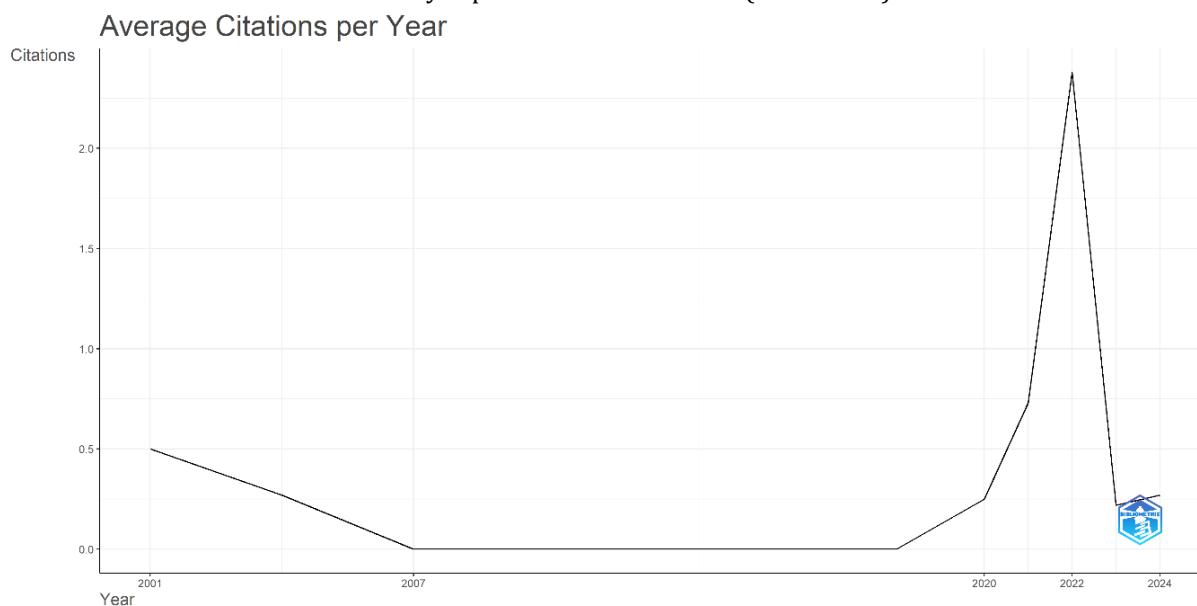
La Figura 3 muestra la evolución del promedio de citas por año, este análisis permite evaluar la relevancia e impacto de los estudios en este campo a lo largo del tiempo. Durante casi dos décadas (2000-2019), el número promedio de citas por publicación se mantuvo cercano a cero, lo que indica una producción científica limitada en esta intersección disciplinaria.

La caída progresiva en las citas durante este período sugiere que las publicaciones iniciales no lograron un impacto significativo dentro de la comunidad académica. Se observa un cambio drástico en

la tendencia después de 2020, lo que sugiere un aumento del interés académico y la producción científica en la aplicación de IA a la producción audiovisual. El crecimiento en citas es consistente con la aparición de nuevas tecnologías de IA generativa, machine learning, deep learning y herramientas automatizadas en la producción audiovisual.

El promedio de citas alcanza su punto más alto en 2022, con más de 2 citas por publicación, lo que indica que los estudios publicados en este período tuvieron mayor impacto y visibilidad. Este crecimiento puede estar vinculado a la adopción masiva de IA en la industria del cine, animación y efectos visuales, así como al interés global en modelos de IA generativa. En 2023-2024, se observa una drástica caída en el número promedio de citas, lo que puede explicarse por el corto tiempo de exposición de los estudios recientes, ya que las publicaciones más nuevas requieren más tiempo para ser citadas.

Figura 3: Evolución del Promedio de Citas por Año en Publicaciones sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

La Figura 4 permite identificar las principales revistas, conferencias y actas que han publicado investigaciones en este campo emergente. El gráfico muestra una distribución heterogénea de las publicaciones, con un número limitado de documentos por fuente, lo que sugiere que esta área de investigación está en expansión y aún no se ha consolidado en revistas o conferencias específicas. No obstante, algunas fuentes destacan por su mayor contribución:

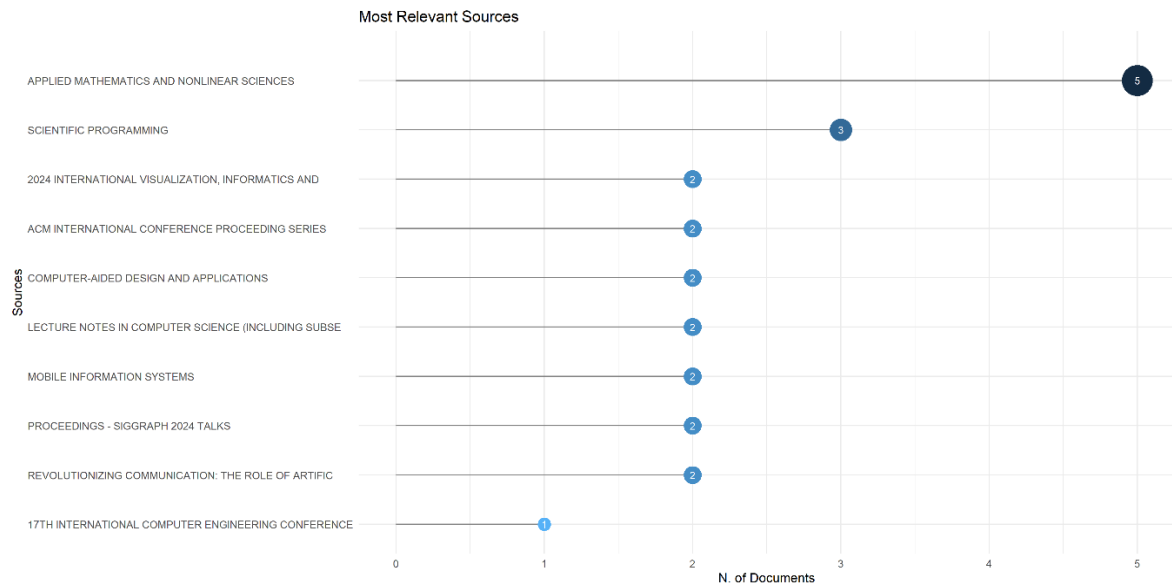
Applied Mathematics and Nonlinear Sciences se posiciona como la fuente más influyente, con un total de 5 publicaciones, lo que indica un fuerte enfoque en modelos matemáticos y algoritmos aplicados a la inteligencia artificial en el contexto audiovisual.

Scientific Programming sigue en relevancia con 3 documentos, resaltando el papel de la programación científica en la automatización y optimización de procesos audiovisuales mediante inteligencia artificial.

Varias fuentes presentan 2 publicaciones cada una, incluyendo conferencias y revistas científicas relacionadas con visualización de datos, informática aplicada y diseño asistido por computadora, lo que sugiere una creciente interdisciplinariedad en el estudio de la IA aplicada a la producción audiovisual.

El análisis también destaca la importancia de conferencias y simposios internacionales en la difusión del conocimiento en este campo, como SIGGRAPH 2024 Talks, evento de referencia en la industria de gráficos por computadora y medios interactivos, así como ACM International Conference Proceeding Series, que cubre investigaciones avanzadas en inteligencia artificial y aplicaciones computacionales y de igual manera Lecture Notes in Computer Science, que ha sido históricamente relevante en la documentación de avances en IA y procesamiento de datos.

Figura 4. Fuentes Más Relevantes en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

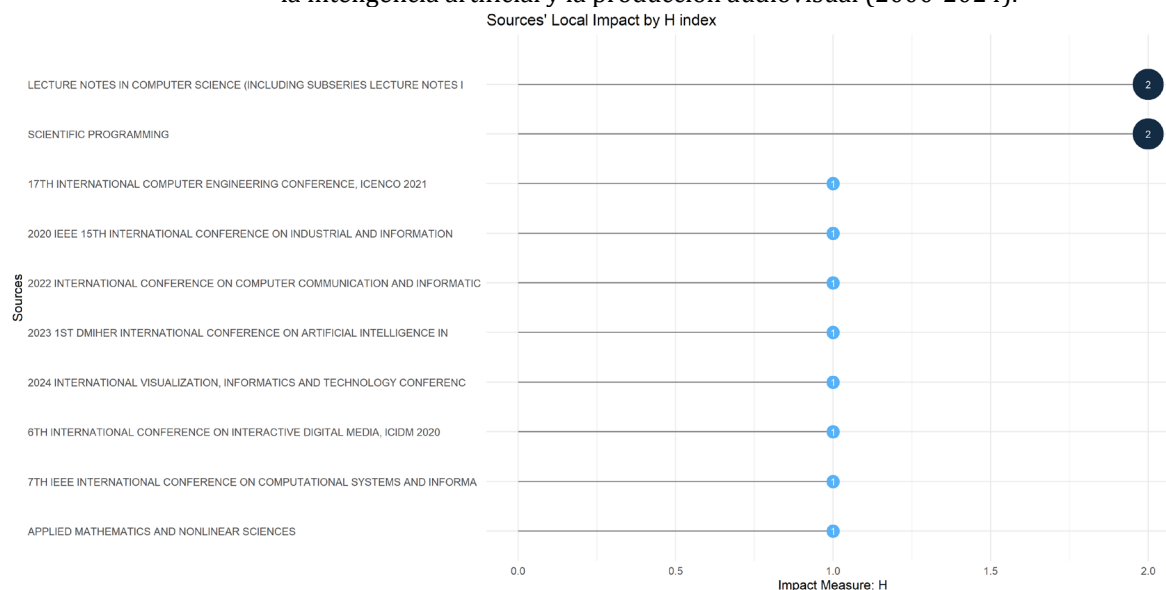
La Figura 5 presenta un análisis del impacto de las principales fuentes de publicación en la intersección entre inteligencia artificial y producción audiovisual, utilizando como métrica el índice h. Este indicador mide tanto la cantidad de publicaciones como su nivel de citación, proporcionando una visión sobre la relevancia e influencia de las fuentes en la literatura científica del área.

Del análisis se desprende que dos fuentes lideran la producción con un índice h de 2: Lecture Notes in Computer Science (LNCS) y Scientific Programming, estas fuentes han acumulado mayor cantidad de citas en comparación con el resto, lo que sugiere que los artículos publicados en ellas han logrado una mayor difusión y reconocimiento dentro de la comunidad académica. Otras fuentes relevantes, aunque con un menor impacto (índice h de 1), incluyen conferencias y revistas especializadas en ingeniería informática, inteligencia artificial, medios digitales y sistemas computacionales, tales como: 17th International Computer Engineering Conference, 2020 IEEE 15th International Conference on Industrial and Information Systems, 6th International Conference on Interactive Digital Media, 2024 International Visualization, Informatics and Technology Conference

El hecho de que el índice h más alto sea 2 indica que la investigación en este campo aún se encuentra en una fase emergente, con una dispersión de publicaciones en diversas fuentes sin un dominio claro de una revista o conferencia específica. Sin embargo, la presencia de LNCS y Scientific Programming sugiere que los estudios en esta área tienen una fuerte base en la informática aplicada y el desarrollo de algoritmos.

Por otro lado, la importancia de conferencias internacionales dentro del ranking confirma la relevancia de eventos especializados en inteligencia artificial, medios digitales y computación interactiva como foros clave para la difusión del conocimiento en este ámbito.

Figura 5. Fuentes con Mayor Impacto Medido por el Índice h en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



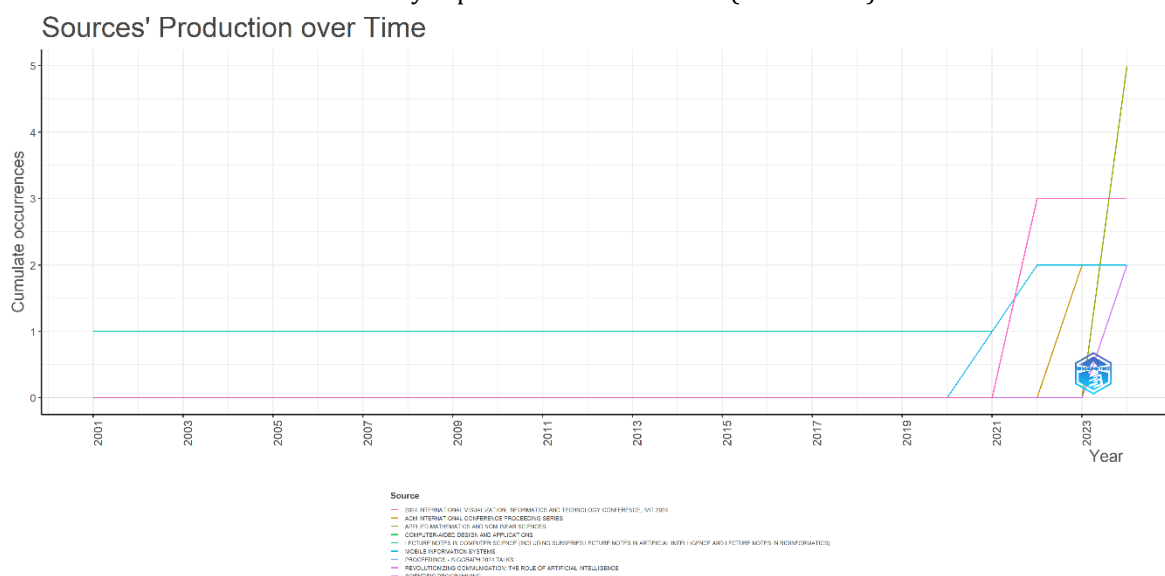
Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

La Figura 6 permite identificar patrones de crecimiento y consolidación de la literatura en este ámbito. Hasta el año 2019, la producción acumulada en la mayoría de las fuentes se mantuvo prácticamente estancada, con escasas publicaciones en este campo. A partir de 2020, se observa un notable crecimiento en la cantidad de documentos publicados en diversas fuentes, lo que sugiere un aumento significativo del interés académico y científico en el campo de estudio.

Entre 2021 y 2023, varias fuentes experimentaron un crecimiento acelerado en su producción acumulada, destacándose revistas como Scientific Programming, Lecture Notes in Computer Science, Proceedings - SIGGRAPH 2024 Talks

2024 International Visualization, Informatics and Technology Conference. Estas fuentes han consolidado su presencia en la publicación de artículos relevantes en este campo emergente.

Figura 6. Producción Acumulada de Fuentes en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



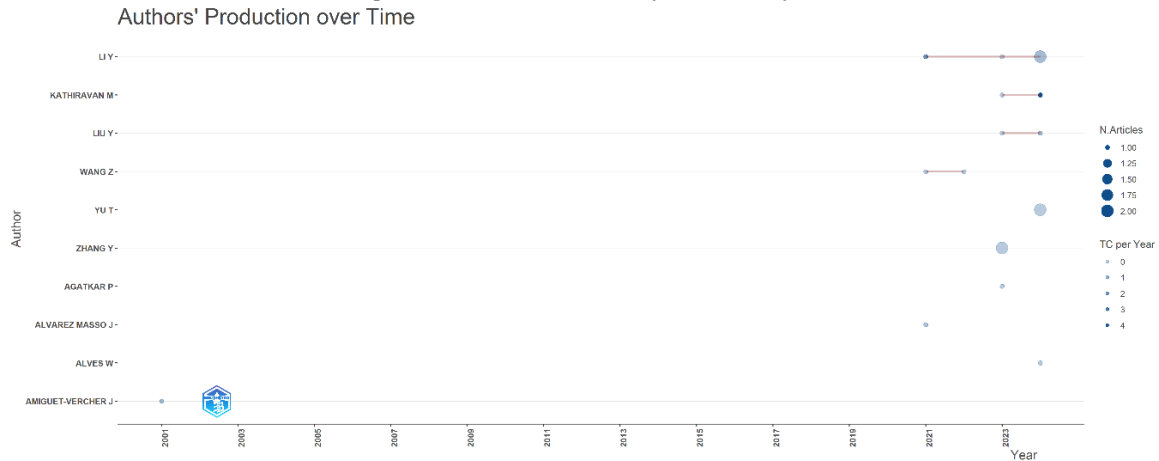
Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix

En relación a los autores más prolíficos, la Figura 7 muestra actividad dispersa hasta 2020, durante las primeras dos décadas del período analizado, la producción científica en este campo fue escasa, con pocos autores contribuyendo a la literatura. Se observa que algunos investigadores, como Amiguet-Vercher J, publicaron en los primeros años, pero sin continuidad en su producción. Sin embargo, a partir

de 2021 hubo un aumento significativo, el número de autores activos se incrementa, indicando un mayor interés en la convergencia entre IA y producción audiovisual.

LI Y destaca como el autor con mayor producción acumulada, con hasta 2 publicaciones y un número considerable de citas por año. Otros autores como Wang Z, Yu T y Zhang Y han mostrado actividad reciente con publicaciones en los últimos años, sugiriendo un crecimiento en la comunidad investigadora.

Figura 7. Producción de Autores en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

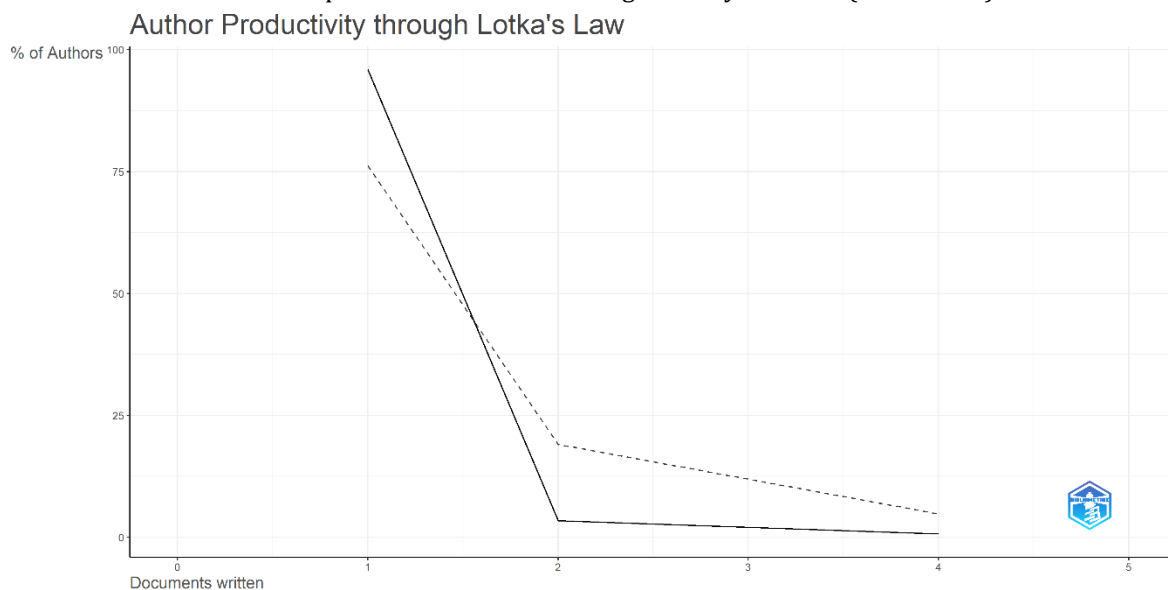
El gráfico presentado analiza la productividad de autores en el campo de estudio utilizando la Ley de Lotka, que es un principio bibliométrico utilizado comúnmente para medir la distribución de la productividad de los autores en un área de investigación.

La Figura 8 muestra que una gran proporción de autores (aproximadamente más del 75%) ha publicado solo un documento, lo que indica que la producción científica en este campo está dominada por investigadores ocasionales.

El número de autores disminuye drásticamente a medida que aumenta el número de publicaciones, lo que sigue el patrón de Lotka: solo unos pocos autores contribuyen con múltiples documentos.

La línea sólida representa la distribución observada, mientras que la línea discontinua representa la distribución teórica esperada según la Ley de Lotka. Se observa que la distribución empírica sigue la tendencia esperada, confirmando que la investigación en esta área es dispersa y con pocos autores altamente productivos.

Figura 8. Productividad de Autores en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual según la Ley de Lotka (2000-2024)

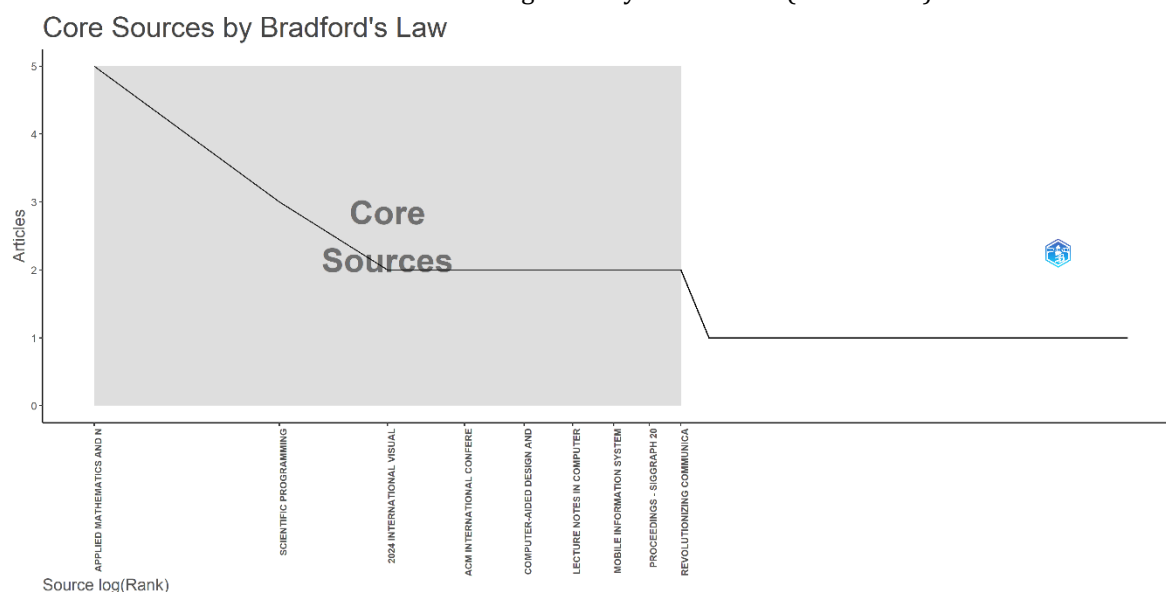


Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix

La Figura 9 presenta el análisis de las fuentes clave de publicación en el campo, utilizando la Ley de Bradford como criterio de evaluación. Este modelo establece una clasificación de las revistas por zonas en función de su productividad. Las revistas que concentran la mayor cantidad de publicaciones relevantes en el área de estudio son denominadas *Zona de núcleo* (core source), mientras que el resto de la literatura se distribuye en zonas con menor frecuencia de publicaciones.

La región sombreada en la gráfica representa la zona núcleo, es decir, aquellas que publican la mayor cantidad de artículos en este campo. En este caso se observa que Applied Mathematics and Nonlinear Sciences y Scientific Programming son las fuentes con el mayor número de artículos, lo que sugiere que han sido los principales canales de difusión de estudios sobre la convergencia entre inteligencia artificial y producción audiovisual. Otras fuentes como ACM International Conference Proceedings Series y Lecture Notes in Computer Science también aparecen dentro de este núcleo, indicando su relevancia en la difusión de investigaciones dentro de este campo interdisciplinario.

Figura 9. Fuentes Clave en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual según la Ley de Bradford (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

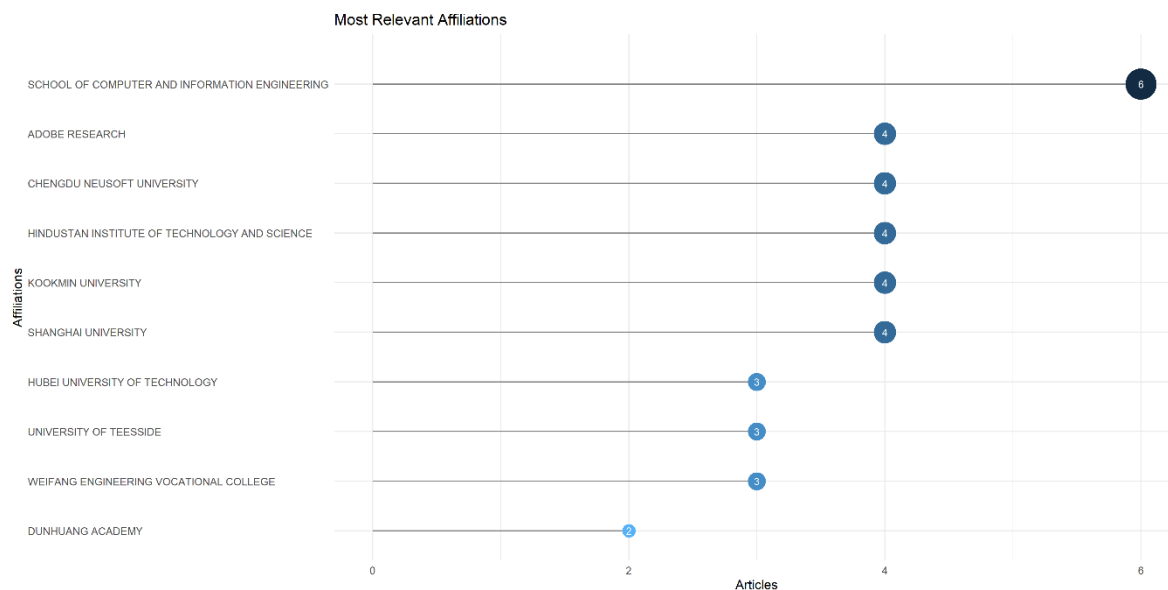
Respecto a afiliaciones institucionales, la Figura 10 muestra que School of Computer and Information Engineering con seis publicaciones destaca como la institución con el mayor número de investigaciones, lo que indica un fuerte enfoque en la aplicación de IA a la producción audiovisual desde un ámbito académico.

Otras instituciones con una producción significativa de cuatro publicaciones cada una son, Adobe Research, lo que sugiere un alto interés del sector privado en la investigación y desarrollo de tecnologías basadas en IA para la producción audiovisual. Chengdu Neusoft University, una universidad tecnológica con fuerte presencia en investigación computacional. Hindustan Institute of Technology and Science, lo que indica la participación de instituciones en regiones emergentes en la investigación de IA aplicada. Kookmin University y Shanghai University, ambas con una presencia importante en investigación tecnológica y digital.

Otras universidades y centros de investigación han contribuido con tres artículos, como Hubei University of Technology, University of Teesside y Weifang Engineering Vocational College.

Finalmente, la Dunhuang Academy aparece con dos publicaciones, lo que sugiere que instituciones dedicadas a la cultura y el arte también están explorando la intersección entre IA y producción audiovisual.

Figura 10. Afiliaciones más relevantes en la investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

La Figura 11 analiza la contribución por países donde China lidera ampliamente la producción científica con un total de 76 publicaciones, consolidándose como el país con mayor impacto en la intersección entre IA y producción audiovisual.

India ocupa el segundo lugar con 23 publicaciones, mostrando un crecimiento significativo en esta área.

Corea del Sur se posiciona en el tercer lugar con 12 publicaciones, lo que refleja su interés en el desarrollo tecnológico aplicado a la producción audiovisual.

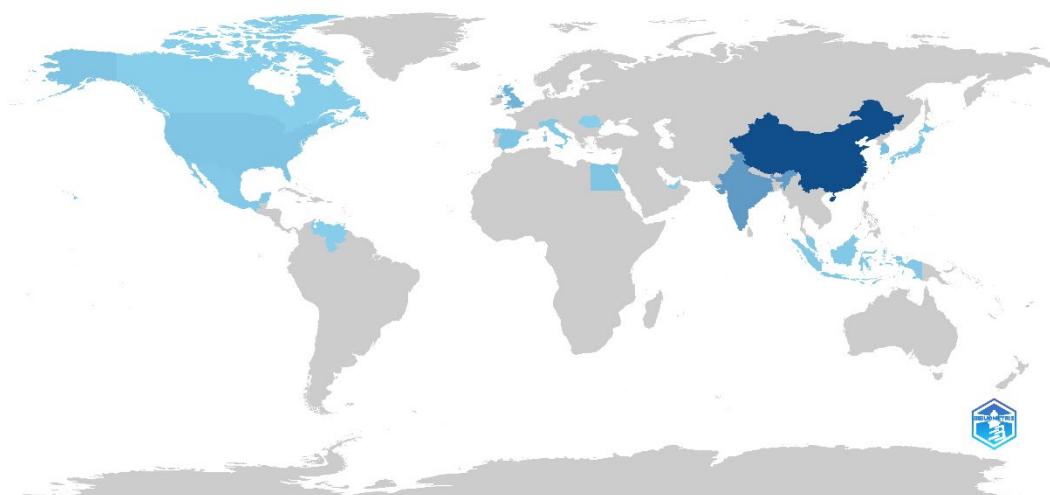
El Reino Unido y Estados Unidos presentan un nivel de producción similar, con 9 publicaciones cada uno, destacando su contribución en este campo emergente.

Malasia 7 publicaciones, Egipto 6 publicaciones y España 6 publicaciones también se encuentran entre los países con una producción científica moderada en este ámbito.

Otros países con contribuciones menores incluyen Indonesia 5 publicaciones, Italia 4 publicaciones, Japón 4 publicaciones, México 4 publicaciones, y con 2 publicaciones cada una Marruecos, Austria, Canadá y Emiratos Árabes Unidos.

Figura 11. Producción científica por País sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024)

Country Scientific Production



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

La Figura 12 presenta un análisis de los documentos más citados a nivel global en la investigación sobre la inteligencia artificial aplicada a la producción audiovisual, basada en datos generados con Bibliometrix. Este análisis permite identificar los estudios que han tenido mayor impacto dentro de la comunidad científica, evaluando su nivel de influencia en el desarrollo del campo.

Los documentos más citados a nivel global se presentan en la figura 12. El documento más citado es LIU X, (2022), publicado en Scientific Programming, con 46 citas, lo que lo posiciona como el estudio más influyente en la intersección entre IA y producción audiovisual.

Otros documentos con alto número de citas incluyen:

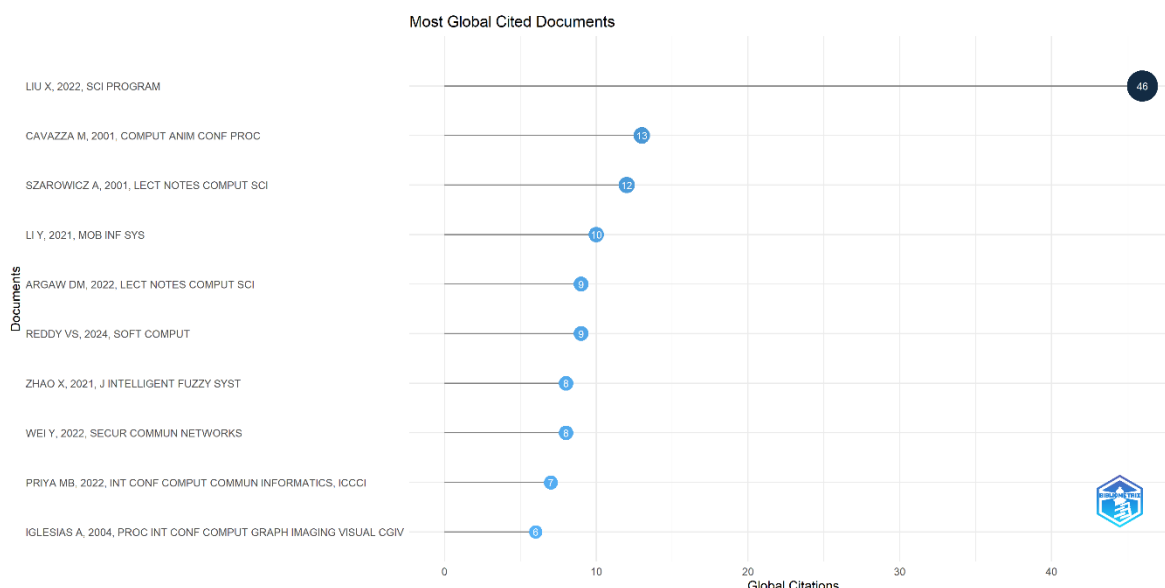
CAVAZZA M, 2001, publicado en Comput Anim Conf Proc, con 13 citas.

SZAROWICZ A, 2001, publicado en Lecture Notes in Computer Science, con 12 citas.

LI Y, 2021, en Mobile Information Systems, con 10 citas.

Estos artículos han jugado un papel clave en la difusión del conocimiento y han sido ampliamente referenciados en investigaciones posteriores.

Figura 12. Documentos más citados globalmente sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

La Figura 13 muestra la evolución de la frecuencia de palabras clave en la literatura científica relacionada con el campo de estudio. Este análisis permite identificar tendencias temáticas y el crecimiento del interés en determinados conceptos a lo largo del tiempo.

Hasta 2017, la mayoría de los términos presentan una frecuencia baja y estable, lo que sugiere que el campo tenía una producción científica limitada y dispersa. A partir de 2019, se observa un aumento progresivo en la ocurrencia de ciertas palabras clave, lo que indica un mayor interés en esta intersección disciplinaria. Desde 2021 en adelante, la frecuencia de algunas palabras clave ha experimentado un crecimiento exponencial, en particular términos relacionados con inteligencia artificial y tecnologías emergentes.

Los términos con mayor presencia en la literatura reciente incluyen:

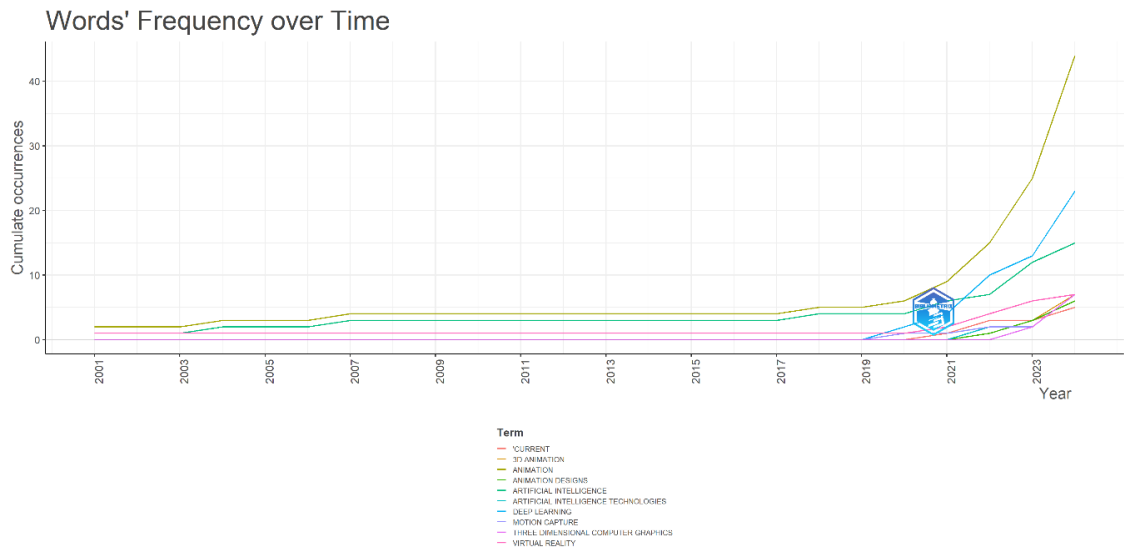
Artificial Intelligence y Artificial Intelligence Technologies → Presentan el crecimiento más pronunciado después de 2020, consolidándose como el eje central de la investigación en este campo.

Deep Learning → Refleja el auge de técnicas avanzadas de aprendizaje automático aplicadas a la producción audiovisual.

3D Animation y Motion Capture → Su frecuencia ha aumentado significativamente, indicando la creciente aplicación de la inteligencia artificial en la animación y captura de movimiento.

Virtual Reality y Three-Dimensional Computer Graphics → Han ganado relevancia en los últimos años, reflejando la convergencia entre IA y entornos de realidad virtual e imágenes computacionales.

Figura 13. Frecuencia de palabras clave en la investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

La Figura 14 muestra la evolución temporal de los temas emergentes en la literatura científica reciente.

Artificial Intelligence es el término más frecuente y de mayor trayectoria en la investigación, mostrando un crecimiento sostenido desde 2020 y consolidándose como el núcleo de este campo de estudio.

Deep Learning aparece con fuerza en publicaciones recientes, lo que indica su importancia en la automatización y optimización de procesos en la producción audiovisual.

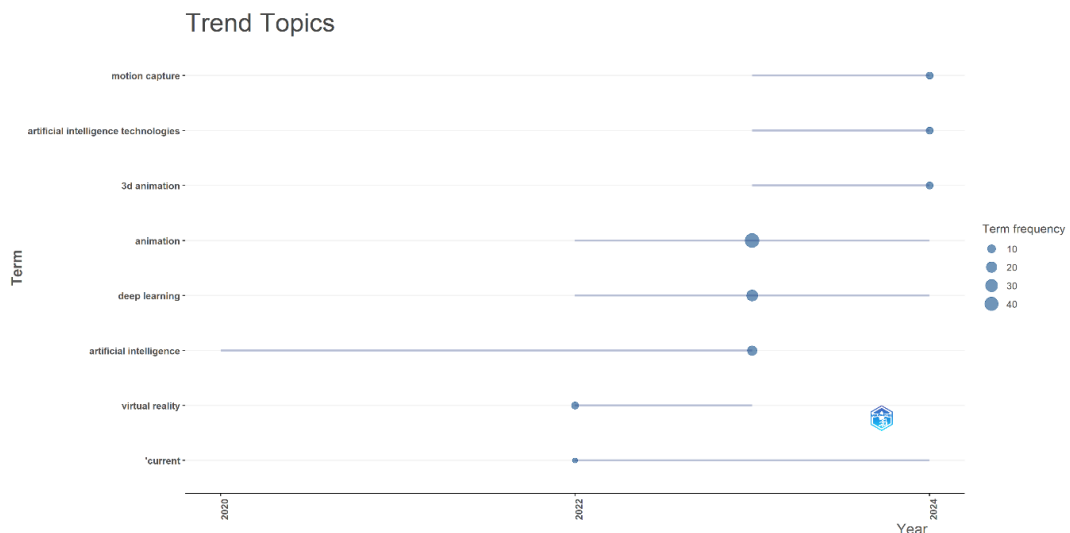
Animation y 3D Animation han mostrado un crecimiento notable en los últimos años, destacando el papel de la inteligencia artificial en la generación de contenido animado y en la evolución de las técnicas de animación en 3D.

Artificial Intelligence Technologies refleja el interés en tecnologías específicas de IA aplicadas a la producción audiovisual, incluyendo aprendizaje automático, redes neuronales y generación automatizada de contenido.

Motion Capture ha emergido como una de las aplicaciones más relevantes de la IA en la industria del entretenimiento y producción digital, con un incremento en su frecuencia en los últimos años.

Virtual Reality aunque su presencia es menor en comparación con otros términos, ha mostrado un crecimiento constante, lo que sugiere que su integración con inteligencia artificial está en desarrollo.

Figura 14. Temas Emergentes en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024)



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix

La Figura 15 mapa de co-ocurrencia de términos muestra la interrelación entre las palabras claves más relevantes, "Animation" es el nodo central y de mayor tamaño, lo que indica que la mayoría de los estudios en este campo están relacionados con animación digital y el uso de IA en su desarrollo.

"Artificial Intelligence" aparece como un nodo relevante y conectado con múltiples términos, consolidándose como el eje transversal en esta convergencia disciplinaria.

Se observan múltiples clústeres temáticos, cada uno representando áreas específicas de investigación dentro del campo.

Clúster de Inteligencia Artificial y Procesamiento de Datos

Incluye términos como "artificial intelligence", "decision making", "efficiency", "virtual reality technology", lo que sugiere un enfoque en el uso de IA para mejorar la producción y la optimización de procesos audiovisuales.

Clúster de Aprendizaje Automático y Efectos Visuales

Contiene términos como "machine learning", "computer vision", "visual effects", "film industry", indicando el papel clave de la visión computacional y el aprendizaje automático en la postproducción y generación de efectos visuales.

Clúster de Redes Neuronales y Generación Automatizada

Destaca el uso de redes neuronales en la producción audiovisual con términos como "generative adversarial networks", "convolutional neural networks" y "adversarial machine learning", lo que sugiere el crecimiento de modelos generativos en la creación de contenido digital.

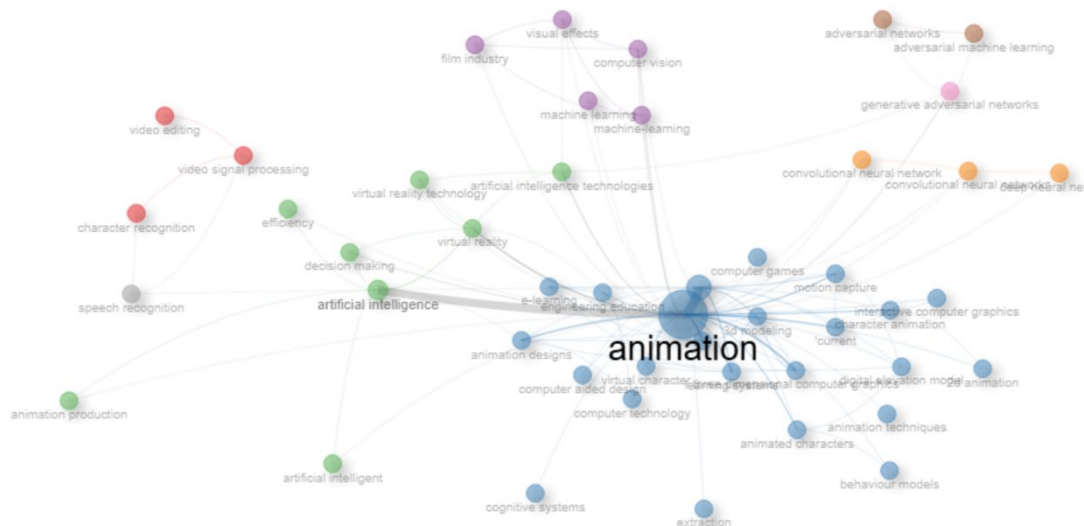
Clúster de Producción Audiovisual y Animación Interactiva

Contiene términos como "motion capture", "character animation", "interactive computer graphics", "3D modeling", reflejando el uso de IA en la animación de personajes y el modelado tridimensional.

Clúster de Edición y Reconocimiento de Imágenes (rojo)

Incluye términos como "video editing", "video signal processing", "character recognition", "speech recognition", lo que indica la aplicación de IA en la edición automatizada y el reconocimiento de patrones en audio y video.

Figura 15: Red de Co-ocurrencia de términos en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

La Figura 16 presenta un mapa temático de la investigación, este diagrama permite identificar los principales ejes temáticos en el campo, clasificándolos según su relevancia (centralidad) y grado de desarrollo (densidad). El mapa divide los temas en cuatro cuadrantes, cada uno con diferentes características según su nivel de importancia y madurez en la literatura científica.

1. Temas Motores (Motor Themes), son temas altamente desarrollados y centrales para el campo de estudio. Representan áreas clave con impacto significativo en la producción científica y fuerte interconexión con otros términos.

"Animation", "Deep Learning" y "3D Animation" confirman que la IA está teniendo un impacto clave en la animación digital y la generación automatizada de contenido audiovisual.

"Machine Learning", "Computer Vision" y "Visual Effects" muestran que las técnicas de aprendizaje automático y visión por computadora son fundamentales en la postproducción y creación de efectos visuales.

Estos temas son altamente relevantes y continuarán siendo áreas de investigación centrales en los próximos años.

2. Temas Básicos (Basic Themes), son conceptos fundamentales para el campo, con una alta relevancia, pero con un nivel de desarrollo menor. Representan áreas esenciales, pero que aún pueden evolucionar en términos de investigación.

"Artificial Intelligence", "Artificial Intelligence Technologies" y "Virtual Reality" → Son temas clave en la convergencia entre IA y producción audiovisual, con potencial para seguir expandiéndose.

"Video Editing", "Feature Extraction" y "Semantics" → Indican que la IA se está utilizando en la edición y extracción de información en la postproducción audiovisual.

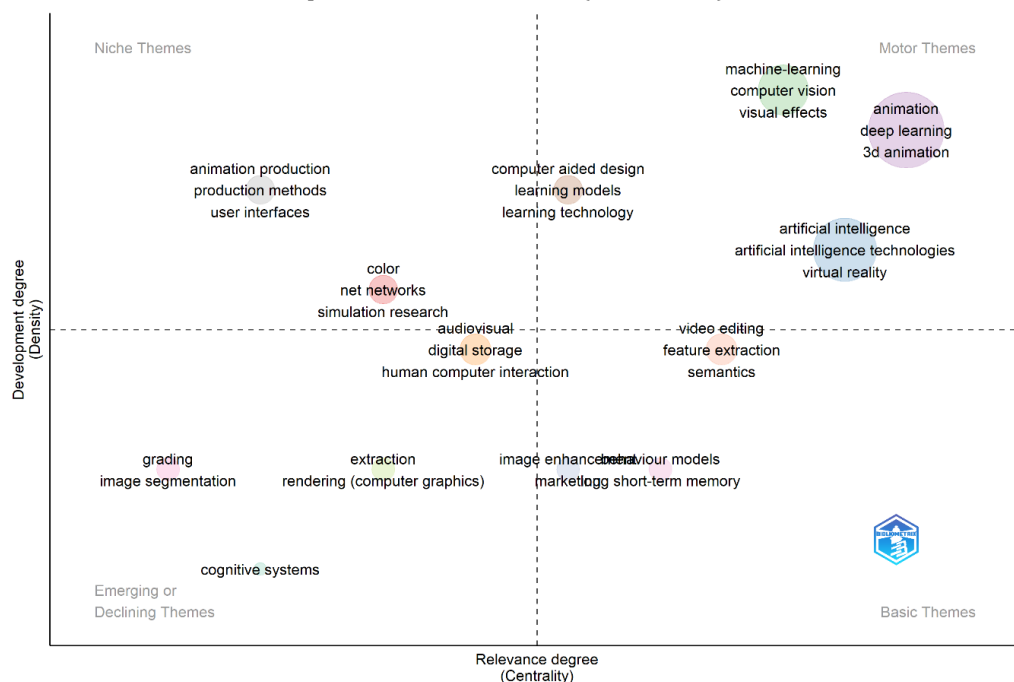
3. Temas de Nicho (Niche Themes) son temas con un alto grado de desarrollo (densidad), pero con baja centralidad, lo que significa que son áreas especializadas, con un enfoque más específico dentro del campo.

"Animation Production", "Production Methods" y "User Interfaces" → Se relacionan con el uso de IA en la automatización de la producción animada y la interacción en interfaces digitales.

"Computer Aided Design" y "Learning Models" → Indican que el diseño asistido por computadora y los modelos de aprendizaje están siendo explorados en la producción audiovisual, aunque con menor impacto global.

Estos temas pueden representar áreas emergentes o especializadas, con un crecimiento más segmentado en la literatura científica.

Figura 16. Diagrama de temas en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

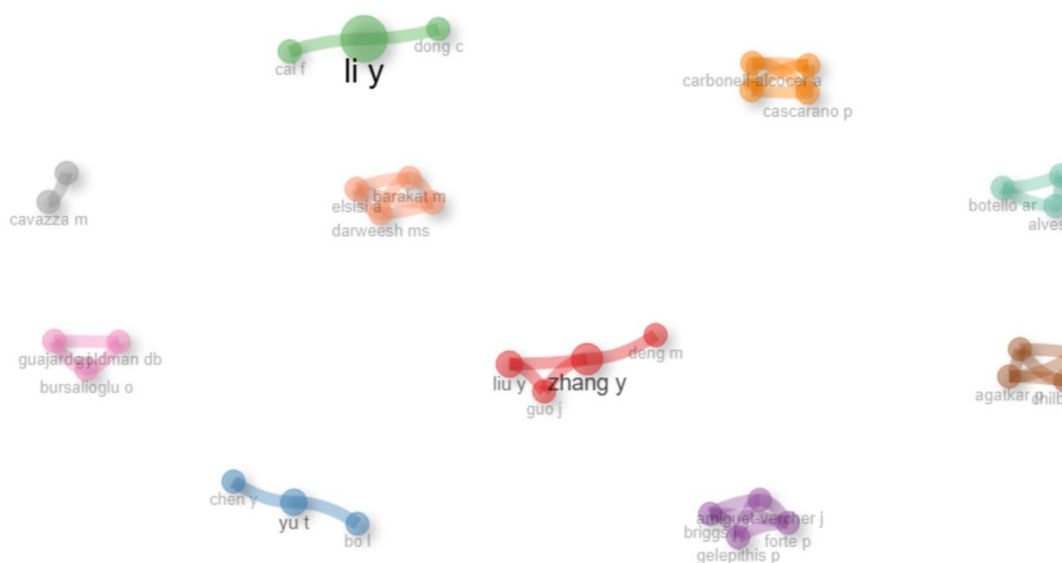
Las redes de colaboración presentadas en la figura 17 muestran que el autor con mayor centralidad y colaboración es "Li Y", quien está conectado con múltiples coautores (Cai F y Dong C), lo que indica que ha participado en varias publicaciones en conjunto.

Otro grupo relevante es el conformado por "Zhang Y", "Liu Y" y "Deng M", lo que sugiere una cooperación recurrente en la investigación sobre IA y producción audiovisual.

"Yu T" y su red (Chen Y, Bo L) también presentan una colaboración notable, aunque con menos conexiones que los grupos mencionados anteriormente.

Adicionalmente se evidencia que existen varias redes de coautoría pequeñas, pero sin una conexión global entre todos los investigadores. Esto sugiere que la colaboración en este campo aún está en proceso de consolidación.

Figura 17. Mapa de colaboración entre autores en la Investigación sobre la convergencia entre la inteligencia artificial y la producción audiovisual (2000-2024).



Fuente: Elaboración propia (2025), generada con Bibliometrix.

4. Discusión

Los resultados del análisis bibliométrico entre los años 2000 y 2024 indican un crecimiento exponencial en la producción científica sobre inteligencia artificial (IA) y su aplicación en las diferentes etapas de la producción audiovisual, con un aumento significativo en publicaciones a partir del año 2020. Este incremento responde a factores como los avances en machine learning, deep learning, y redes neuronales que han permitido el desarrollo de aplicaciones innovadoras aplicadas a la industria audiovisual permitiendo desde la generación automatizada de contenidos como escritura de guiones, hasta la generación y mejora de imágenes, videos y audios mediante el uso de algoritmos de IA generativa.

El año 2019 marca un punto de inflexión en la cantidad de publicaciones que se ha identificado en relación al tema, también coincide con las tendencias reportadas en campos relacionados, como la IA en la educación (Reyes Flores & Mejía Rivera, 2024). Además la democratización de herramientas digitales como OpenAI, DeepMind, Adobe Sensei y Runway han facilitado el acceso de estas nuevas tecnologías y su adopción en la industria audiovisual.

El auge del "streaming" como modelo de consumo también ha generado un incremento en el estudio de algoritmos de recomendación basado en inteligencia artificial aplicada al entretenimiento, personalización y distribución del contenido audiovisual. (Albores, 2022) sugiere que la pandemia aceleró el uso de estas tecnologías, lo que podría haber impulsado también una mayor producción científica en estas áreas. Además, el autor resalta que las plataformas de distribución de contenido audiovisual no solo predicen el consumo, sino que también influye en la creación de contenido, optimizando la oferta en función del comportamiento del usuario. Este aspecto es clave en la evolución de la producción audiovisual, pues señala una tendencia en la que la IA no solo distribuye contenido, sino que empieza direccionar la producción misma.

Además, la alta co-ocurrencia de términos como "animation", "deep learning" y "motion capture" sugiere que las principales aplicaciones de IA en la producción audiovisual están relacionadas con la animación digital, el modelado 3D y la captura de movimiento. Así lo expone (Lungu-Stan & Mocanu, 2024) quien destaca que, en la fase de postproducción, la IA ha impulsado la automatización en la animación y la producción de contenido audiovisual, las principales áreas de innovación incluyen generación automática de movimiento, corrección de ruido en datos de *motion capture* y uso de modelos de difusión para la generación de entornos visuales detallados. Esta tendencia sugiere que la IA no solo facilita la generación de contenido animado, sino que también redefine los procesos creativos y técnicos en la animación 3D como la generación de conceptos, *storyboards* y también la simplificación en el proceso de modelado y *rigging* de personajes, consolidándose como un factor clave en la evolución de la producción audiovisual contemporánea (Chen et al., 2024).

El análisis de la producción científica por país confirma que la investigación en torno al campo de estudio está altamente concentrada en China, seguida por India y Corea del Sur. La diversificación geográfica indica que este es un campo en crecimiento global, Además la emergente participación de regiones como Egipto y Marruecos sugieren una internacionalización que puede abrir la puerta a nuevas colaboraciones en el futuro.

(Casas Arias et al., 2024) sugieren que la integración de la IA con la producción audiovisual emerge como una sinergia esencial para la evolución y el desarrollo sostenible de la industria. Investigaciones recientes destacan como estas tecnologías optimizan el flujo de trabajo especialmente en la generación de imágenes y videos mediante aplicaciones de IA como Midjourney, Stable Diffusion y DALL-E. Además de la automatización de tareas en postproducción como eliminación de fondos, mejora de resolución y estilización de imágenes adicionalmente ayuda en la síntesis de contenido audiovisual basado en texto, con un énfasis en la exploración creativa y la accesibilidad.

El aumento en citas después de 2020 indica que la investigación sobre IA y producción audiovisual ha pasado de ser un tema emergente a un área consolidada. La alta citación en 2022 sugiere que ciertos artículos clave han influenciado el campo, estableciendo bases teóricas y metodológicas relevantes.

La red de colaboración entre autores muestra una colaboración frecuente que tiene como núcleo central al autor Li Y quien colabora con coautores como Cai F y Dong C los nombres en la red sugieren que los autores provienen de distintas regiones y áreas de especialización, lo que refleja un enfoque interdisciplinario en el campo de estudio. Otro grupo relevante está conformado por Zhang Y, Liu Y y Deng M lo que sugiere una formación de grupos de investigación sólidos que pueden influir en el direccionamiento y enfoque de futuras investigaciones.

El estudio revela que siguiendo la Ley de Lotka, aproximadamente el 75% de los autores han contribuido con un solo documento, indicando que la producción científica en el campo está dominada por investigadores ocasionales. Esta dispersión sugiere que la investigación en IA y producción audiovisual carece de una comunidad consolidada de expertos, una situación que se ha observado en otros campos relacionados con la IA

Las instituciones como School of Computer and Information Engineering, Adobe Research, Chengdu Neusoft University, Hindustan Institute of Technology and Science, Kookmin University y Shanghai University, han tenido un impacto significativo en este campo de estudio. De manera particular School of Computer and Information Engineering destaca por su reconocida trayectoria y fortaleza en áreas de tecnología e ingeniería. La presencia de Adobe Research entre las principales afiliaciones refuerzan la idea de que la investigación en IA aplicada a la producción audiovisual se está convirtiendo en un campo relevante no sólo para la academia, sino también para la industria.

El análisis basado en la Ley de Bradford confirma que pocas fuentes concentran la mayor parte de las publicaciones, estableciendo que "Applied Mathematics and Nonlinear Sciences" y "Scientific Programming" son fuentes en la zona núcleo en la difusión del conocimiento. La fragmentación de la literatura en múltiples fuentes con escasas publicaciones puede resultar en una dispersión del conocimiento, subrayando la necesidad de establecer revistas especializadas en IA y producción audiovisual

Con base en lo anterior, se sugiere que futuras investigaciones adopten enfoques colaborativos más amplios y fomenten redes académicas estables, permitiendo el desarrollo de una comunidad de investigación más congruente.

La promoción de consorcios de investigación y la colaboración interdisciplinaria constituyen estrategias fundamentales para fortalecer el desarrollo del campo (Suárez Manrique & De León Vargas, 2019)

5. Conclusiones

El presente análisis bibliométrico ha proporcionado una visión integral de la evolución y el estado actual de la convergencia entre la IA y la producción audiovisual entre los años 2000 y 2024. Los hallazgos indican un crecimiento exponencial en la producción científica a partir del año 2020 teniendo los picos más altos en el año 2023 y 2024. Este patrón sugiere que este campo de estudio ha dejado de ser un tema emergente para consolidarse como un área de investigación clave en la intersección entre tecnología y creatividad. Se espera que la producción científica en este campo continúe en ascenso, con un enfoque cada vez más especializado en áreas como realidad aumentada, animación, generación de contenido sintético, automatización de edición de video y personalización de experiencias audiovisuales mediante IA.

Adicionalmente la investigación ha identificado a China como el principal contribuyente de la producción científica seguida por India y Corea del Sur. La diversificación geográfica indica que este es un campo en crecimiento global, lo que señala oportunidades para futuras colaboraciones entre países. Así mismo tenemos a School of Computer and Information Engineering, destacándose como la institución más prolífica en el área de estudio.

El análisis de las palabras claves revela una tendencia en temas de interés como *Animation*, *Deep Learning* y *3D Animation* lo que confirma una tendencia hacia la integración de la IA con técnicas de animación digital, captura de movimientos y generación de contenido automatizado. La aparición de estas áreas abre nuevas perspectivas para la innovación y desarrollo en el campo de estudio.

Uno de los aspectos más trascendentales de esta evolución es cómo la IA influye directamente en la creación de contenido, optimizando la oferta de acuerdo con el comportamiento de los usuarios. Esta tendencia indica un cambio fundamental, donde la inteligencia artificial no se limita únicamente a predecir patrones de consumo, sino que empieza a orientar y direccionar la generación de nuevas producciones audiovisuales, estableciendo nuevas dinámicas en la industria.

La producción científica en esta área ha pasado de un estado latente a una fase de crecimiento acelerado, lo que implica que se está consolidando como un campo de investigación interdisciplinario con impacto en la industria del entretenimiento, el cine y la postproducción digital audiovisual. Se espera que esta tendencia continúe en ascenso, con un número creciente de publicaciones en revistas y conferencias especializadas.

En conclusión, la revolución impulsada por la IA está transformando de manera radical diversos ámbitos de la producción audiovisual. Entre los más significativos se encuentra la etapa de postproducción, donde la implementación de herramientas de IA permiten la edición de video automatizada, adicionalmente permite la corrección de color asistida, generación de efectos visuales, extensión generativa de video. De igual manera en el ámbito del guion y la preproducción, facilita la generación de ideas, sinopsis o estructuras narrativas preliminares. En el contexto de la producción sonora los sistemas de IA son capaces de generar música, efectos de Foley, así como la generación de voces sintetizadas con un alto nivel de realismo. Finalmente, la IA también incide en la distribución y segmentación de audiencias mediante el uso de algoritmos de predicción que optimizan el alcance del contenido según las preferencias de la audiencia.

A futuro, la IA también transformará ámbitos emergentes en la producción audiovisual como la dirección de actores virtuales, diseño automatizado de escenografías digitales, de igual manera se proyecta el uso de algoritmos que mejoren la evaluación predictiva de guiones y montaje automatizado, así como la generación de campañas promocionales adaptadas a públicos específicos.

Al comprender el impacto de la IA en la producción audiovisual y el creciente desarrollo tecnológico que avanza a un ritmo sin precedentes, podemos anticipar cambios y tendencias futuras en la forma en que se concibe, produce y distribuye contenido audiovisual, siendo esta convergencia de vital importancia para profesionales de la industria, formadores y académicos que buscan aprovechar al máximo las posibilidades tecnológicas, artísticas y comerciales para desarrollar nuevas metodologías de trabajo, mejorar la eficiencia en la creación de contenidos audiovisuales y enriquecer el campo de estudio con investigaciones que integren estas tecnologías emergentes en el corpus académico existente. En este sentido, la producción audiovisual se convierte en un terreno fértil para la investigación interdisciplinaria que involucra inteligencia artificial, comunicación, arte y tecnología, contribuyendo al avance del conocimiento y a la evolución de la industria.

6. Referencias

- Albores, E. L. (2022). Netflix: análisis comparativo del consumo de los usuarios antes y durante la pandemia. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 1-20.
- Aria, M., & Cuccurullo, C. (2017). bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. *Journal of Informetrics*, 959-975.
- Botha, J., & Pieterse, H. (2020). Fake News and Deepfakes: A Dangerous Threat for 21 st Century Information Security. *15th International conference on Cyber Warfare and Security: ICCWS*, (págs. 57-66).
- Caballero, J., Sora-Domenjó, C., & Codina, L. (2024). Implicaciones de la inteligencia artificial generativa en la narrativa y la estética cinematográfica : un estudio sobre las convocatorias OpenDocs y +RAIN Film Festival. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 55-76.
- Casas Arias, M., Priego Díaz, A., & Lara-Martínez, M. (2024). La Revolución en la Creación Visual: la Inteligencia Artificial Generativa. *VISUAL Review. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura* , 227-244.
- Chen, Y., Wang, Y., Yu, T., & Pan, Y. (2024). The Effect of AI on Animation Production Efficiency: An Empirical Investigation Through the Network Data Envelopment Analysis. *Electronics (Switzerland)*.
- Dale, R. (2022). The voice synthesis business: 2022 update. *Natural Language Engineering*, 401-408.
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 285-296.
- Encinas, A. (2024). *Inteligencia artificial generativa y fabulación de relatos audiovisuales*. Madrid: Universidad Francisco de Vitoria.
- Faranguillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. m231102a10. doi:http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710
- Franco Lazarte, E. G. (2025). Audiovisual Narrative in the Age of Artificial Intelligence: Advances, Trends and Challenges: A Systematic Review. *Journal of Educational and Social Research*, 1-15. doi:10.36941/jesr-2025-0001
- Hinojosa Becerra, M., Marín Gutiérrez, I., & Maldonado Espinosa, M. (2024). *Inteligencia Artificial y la producción audiovisual*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. doi:https://doi.org/10.52495/c6.emcs.23.ti12
- Lozano, J. d., & Mejías-Climent, L. (2023). Beyond the black mirror effect: the impact of machine translation in the audiovisual translation environment. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies*, 1–19.
- Lungu-Stan, V. C., & Mocanu, I. G. (2024). 3D Character Animation and Asset Generation Using Deep Learning. *Applied Sciences*, 7234.
- Reyes Flores, L. G., & Mejía Rivera, K. A. (2024). INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: ANÁLISIS BIBLIOMÉTRICO DE LA PRODUCCIÓN CIENTÍFICA INDIZADA EN SCOPUS. *New Trends in Qualitative Research*, e1116.
- Suárez Manrique, W. Y., & De León Vargas, G. (2019). Inteligencia artificial y su aplicación en la administración de justicia. *Revista Jurídica Mario Alario D'Filippo*, 11(21), 71–83.
- Vizoso, Á., Vaz-álvarez, M., & López-García, X. (2021). Fighting deepfakes: Media and internet giants' converging and diverging strategies against hi-tech misinformation. *Media and Communication*, 291-300.