



MUNDOS DIGITALES REUNIRÁ EN A CORUÑA A LOS CREADORES DE LAS IMÁGENES, MUNDOS Y EXPERIENCIAS DIGITALES QUE ESTÁN DEFINIENDO EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO

La programación completa de la XXIV edición del Congreso Internacional de Animación, Efectos Visuales y Nuevos Media fue presentada esta mañana en A Coruña, en un acto institucional que confirmó el papel de la ciudad como uno de los principales puntos de encuentro de la industria creativa digital internacional.

Inteligencia artificial, producción virtual, animación, videojuegos, experiencias inmersivas y efectos visuales protagonizarán una edición que reunirá entre el 9 y el 11 de julio a algunos de los profesionales y estudios más destacados del panorama internacional.

El congreso cuenta con el apoyo de la Xunta de Galicia, a través del AGADIC, la Diputación de A Coruña y el Concello de A Coruña.

A Coruña, jueves 2 de julio de 2026.-

Mundos Digitales, el Congreso Internacional de Animación, Efectos Visuales y Nuevos Media nacido hace más de dos décadas en A Coruña, regresará a la ciudad herculina del 9 al 11 de julio con una nueva edición que volverá a convertir a Galicia en uno de los principales centros internacionales de la creación digital contemporánea.

La programación completa del evento fue presentada esta mañana en un acto institucional en el que se dieron a conocer los principales contenidos de una edición que volverá a reunir en A Coruña a algunos de los nombres más relevantes de la animación, los efectos visuales, la inteligencia artificial aplicada a la creación, los videojuegos, la producción virtual y las nuevas experiencias inmersivas.

A lo largo de tres jornadas, Mundos Digitales reunirá a profesionales procedentes de algunos de los estudios, plataformas y empresas tecnológicas más importantes del mundo, consolidando un modelo que combina divulgación, formación especializada, creación de redes profesionales y oportunidades de empleo en uno de los sectores con mayor proyección internacional.



Una edición marcada por la convergencia tecnológica

La programación de 2026 explorará algunos de los procesos de transformación más relevantes que está experimentando actualmente la industria audiovisual y del entretenimiento. La producción virtual, la inteligencia artificial, los nuevos modelos de creación interactiva y la evolución de la animación y los efectos visuales compartirán protagonismo en una edición concebida para analizar cómo las tecnologías emergentes están redefiniendo la forma de crear, producir y consumir contenidos.

La programación prestará además una especial atención a la evolución de la inteligencia artificial y a los desafíos organizativos, creativos y tecnológicos que plantea su incorporación a los procesos de producción audiovisual, así como a nuevas áreas de desarrollo como el diseño de videojuegos, las experiencias inmersivas o los nuevos formatos narrativos.

Grandes nombres, grandes proyectos, grandes debates

Con más de cincuenta citas pensadas para el público profesional, Mundos Digitales 2026 reunirá a los grandes nombres propios de la industria en torno a los debates más importantes del sector.

Entre los grandes nombres internacionales de esta edición destaca la participación de Paul Debevec, uno de los investigadores y creadores más influyentes en el ámbito de la iluminación digital y la captura de imagen, actualmente responsable de investigación en producción de contenidos de Netflix. Junto a él, profesionales de estudios y compañías de referencia internacional compartirán procesos de trabajo, innovaciones tecnológicas y experiencias creativas desarrolladas en algunos de los proyectos audiovisuales más relevantes de los últimos años.

En el ámbito de la inteligencia artificial, Mundos Digitales apostará también por una reflexión profunda sobre los desafíos éticos, jurídicos y humanos que acompañan al desarrollo de estas tecnologías. El abogado especializado en industria audiovisual Fran Menéndez, licenciado en Derecho por la Universidad Carlos III de Madrid y experto en financiación, propiedad intelectual y estructuración de proyectos audiovisuales, presentará la ponencia "Humanismo en la IA", un análisis sobre las corrientes regulatorias que están definiendo el presente y el futuro de la inteligencia artificial aplicada a las industrias culturales.



La sesión abordará el papel central que continúa desempeñando el ser humano en los procesos de creación asistidos por inteligencia artificial, así como el tratamiento jurídico y ético de los derechos que la legislación ya reconoce a autores, creadores y profesionales. Desde una perspectiva humanista, la ponencia explorará los códigos de buenas prácticas actualmente en desarrollo y analizará cómo compatibilizar la innovación tecnológica con la protección de los derechos fundamentales y de la creación cultural.

Los efectos visuales y la producción virtual protagonizarán asimismo una de las mesas más destacadas de esta edición con la sesión "Una visión en tiempo real sobre los VFX", que reunirá a algunas de las profesionales más relevantes del sector a nivel internacional. Participarán Christina Caspers, directora general de TRIXTER y productora ejecutiva de Cinesite Group; Sara Bennett, ganadora del Oscar a los mejores efectos visuales por *Ex Machina*; e Irene Gutiérrez, Hayley Miller y Christine Resch, en un encuentro centrado en los profundos cambios tecnológicos que está experimentando la industria audiovisual.

Con una trayectoria vinculada a producciones como *The Sandman*, *Loki*, *Foundation*, *Predator: Badlands* o la serie *1899* de Netflix, Christina Caspers aportará su experiencia en el ámbito de la producción virtual y la integración de tecnologías emergentes, incluyendo la inteligencia artificial generativa aplicada a los procesos audiovisuales. Por su parte, Sara Bennett, una de las figuras más influyentes de los efectos visuales contemporáneos, compartirá su experiencia en producciones tan emblemáticas como *Ex Machina*, *The Woman King*, *The Old Guard*, *The Martian*, *Fantastic Beasts* o la próxima producción del universo *The Witcher* para Netflix. La mesa ofrecerá una visión privilegiada sobre cómo la producción en tiempo real, las nuevas herramientas digitales y la evolución de los hábitos de consumo están redefiniendo los procesos creativos y productivos de la industria audiovisual internacional.

La vertiente más técnica y espectacular de los efectos visuales llegará de la mano de El Ranchito con la presentación "¡Cuarto y mitad de casquería, por favor! Sangre y vísceras en *The Boys*", en la que David Blanco y Daniel Gómez desvelarán los secretos del complejo trabajo desarrollado por el estudio español en la quinta temporada de una de las series más icónicas y extremas del panorama audiovisual contemporáneo.

La sesión profundizará en el proceso creativo y técnico que permitió a El Ranchito integrarse en un universo visual con una personalidad tan marcada como la de *The Boys*, abordando desde la investigación y documentación previa hasta el desarrollo de sofisticados sistemas de simulación capaces de recrear con



precisión órganos, músculos, fluidos y destrucción corporal extrema. La presentación mostrará cómo el equipo afrontó cuestiones tan complejas —y tan características de la serie— como determinar de qué manera debe "explotar" un cuerpo humano dentro del particular lenguaje visual del universo creado por The Boys, ofreciendo además una mirada detallada a los retos de optimización, los distintos workflows empleados y el delicado equilibrio entre eficiencia técnica y control artístico que exige una producción de esta envergadura.

Estas son solo algunas de las muchas sesiones que llenarán los tres días de congreso.

[CONSULTA LA PROGRAMACIÓN COMPLETA AQUÍ](#)

Una jornada sobre creación digital en la ciudad de la TIC

Junto a la programación contenida en el Palexco Mundos Digitales incorpora este año un nuevo punto de encuentro, el Plató Virtual de la Ciudad de las TIC, que acogió el día 2 de julio la jornada Producción Virtual: el futuro de la creación digital, una jornada profesional impulsada por la Deputación da Coruña en colaboración con el congreso.

Concebida como un espacio de encuentro, reflexión y generación de oportunidades, esta iniciativa pondrá el foco en una tecnología que está transformando de manera acelerada la producción de contenidos para cine, televisión, publicidad, moda y otras industrias creativas.

La jornada, de acceso libre y gratuito previa inscripción, reúne a profesionales, empresas, creadores, técnicos e instituciones con el objetivo de acercar las posibilidades creativas y tecnológicas que ofrece la Producción Virtual, así como de fomentar el intercambio de conocimiento y la creación de nuevas alianzas estratégicas. A través de presentaciones, casos de éxito y espacios de debate, los participantes conocieron de primera mano las tendencias, metodologías y herramientas que están definiendo el futuro de la creación audiovisual.

El encuentro nace además con la vocación de consolidar VP Collective como el principal punto de encuentro presencial para la comunidad de Producción Virtual en España, favoreciendo la creación de redes estables de colaboración entre los distintos agentes del ecosistema audiovisual y creativo. La jornada sirve también para analizar los principales retos y oportunidades del sector, impulsar nuevas vías de cooperación en ámbitos como la investigación, la formación y el desarrollo



tecnológico, y fortalecer una comunidad profesional que experimenta un crecimiento constante.

Dirigida a profesionales y empresas vinculadas al cine, la televisión, la publicidad, la animación, los videojuegos, la moda, el diseño, los efectos visuales y las tecnologías creativas, esta cita convertirá nuevamente a A Coruña en uno de los principales espacios de reflexión y desarrollo sobre el futuro de la producción audiovisual internacional.

Un espacio para aprender, crear redes y encontrar talento

Junto a las conferencias y presentaciones, Mundos Digitales volverá a contar con algunas de sus actividades más consolidadas, como los encuentros "Coffee With", que permitirán a grupos reducidos de asistentes mantener conversaciones directas con destacados profesionales internacionales del sector.

La Feria de Empleo volverá a ser uno de los pilares fundamentales del congreso, facilitando el encuentro entre estudios, empresas, profesionales y estudiantes de animación, efectos visuales y nuevos media. Gracias a su plataforma online y a un sistema optimizado de entrevistas, esta iniciativa se ha convertido en uno de los principales espacios europeos para la captación y el desarrollo de talento especializado.

El congreso incluirá asimismo una nueva edición de su Festival Internacional de Animación, que reunirá cortometrajes procedentes de diferentes países y contará con un jurado integrado por destacados profesionales del sector audiovisual internacional.

A todo ello se sumarán proyecciones, actividades especiales, demostraciones, talleres y espacios de encuentro profesional que convertirán durante tres días a A Coruña en el epicentro internacional de la creación digital.

Más de dos décadas impulsando la creación digital

Desde su creación, Mundos Digitales se ha consolidado como el principal evento español dedicado a la animación, los efectos visuales y las nuevas tecnologías aplicadas a la creación audiovisual, reuniendo cada año a miles de profesionales, empresas, estudiantes y creadores procedentes de todo el mundo.

La celebración de esta nueva edición vuelve a situar a A Coruña y a Galicia en el mapa internacional de las industrias creativas digitales, reforzando el



MUNDOS DIGITALES
CONGRESO INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN,
EFECTOS VISUALES Y NUEVOS MEDIA

posicionamiento de la comunidad como un territorio estratégico para el desarrollo tecnológico, audiovisual y cultural.

Mundos Digitales cuenta con el apoyo de Acción Cultural Española (AC/E) y su Programa para la Internacionalización de la Cultura Española (PICE)