

Indicadores locales, proyecciones y tendencias

Habilidades en Foco

➤➤➤➤ SECTOR INDUSTRIAS CREATIVAS

S.I.D.P.L.A

Sistema de Información sobre la
Demanda de Perfiles Laborales

Habilidades en Foco.

Sector industrias creativas

Ministerio de Educación



Habilidades en foco: indicadores locales, proyecciones y tendencias: sector industrias creativas
Carlos Emilio Chiesa; Noelia Luciana Gabriel. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2026.
38 p.; 29 x 21 cm. - (Habilidades en foco / Gustavo Fabián Álvarez)

ISBN 978-987-818-196-7

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Jefe de Gobierno
Jorge Macri

Vicejefa de Gobierno
Clara Muzzio

Jefe de Gabinete de Ministros
Gabriel Sánchez Zinny

Ministra de Educación
Mercedes Miguel

Jefa de Gabinete
Lorena Aguirregomezcorta

Director General Agencia de Habilidades para el Futuro
Gustavo Fabián Álvarez

Agradecimientos

La **Agencia de Habilidades para el Futuro** desea expresar su agradecimiento a todas las entidades y colaboradores que hicieron posible la realización de este estudio.

En primer lugar, extendemos nuestra gratitud a las empresas de la **Ciudad Autónoma de Buenos Aires** que participaron en el relevamiento de manera desinteresada, proporcionando información valiosa para el análisis de la demanda de perfiles profesionales actuales.

Asimismo, agradecemos la valiosa colaboración de la **Dirección General de Empleo**, dependiente de la **Secretaría de Trabajo y Empleo**, y a la **Dirección General de Industrias Creativas, Audiovisual y Software (DGICAS)** del **Ministerio de Desarrollo Económico del Gobierno de la Ciudad de Buenos**

Aires, cuyo apoyo fue decisivo para la implementación exitosa del Sistema de Información sobre la Demanda de Perfiles Laborales (SIDPLA).

Finalmente, reconocemos la co-elaboración del informe sectorial por parte de **Cecilia Virginia Rumi González, Subsecretaria de Análisis Prospectivo del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires**, cuyos aportes sobre la inserción sectorial de la Inteligencia Artificial fueron claves para la solidez y pertinencia de la información presentada.

También se destaca la participación del **Centro de Formación Profesional N° 27 (Fotografía)**, del **Centro de Formación Profesional N° 33 Federación Gráfica Bonaerense** y **Empresas del Distrito Audiovisual** y del **Instituto de Formación Técnica Superior N° 15**.

Agencia de Habilidades para el Futuro

Gustavo Fabián Álvarez

Director General

SIDPLA

Sistema de Información sobre la Demanda de Perfiles Laborales

Carlos Chiesa

Coordinación General

Procesamiento y análisis de datos

Florencio Díaz Martínez

Fernando Larrosa

Relevamiento sobre sustentabilidad

Martín Haupt

Leandro Ramírez Brumati

Coordinación del relevamiento y articulación institucional

Gabriela Alfonsina Sosa

Edición

Magalí Ramponi

Diseño metodológico y redacción de informes

Carlos Chiesa

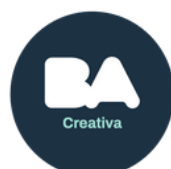
Noelia Gabriel

Diseño gráfico

Mario Marrazzo

S · I · D · P · L · A

Sistema de Información sobre la Demanda de Perfiles Laborales



Contenidos

Prólogo	9
Presentación	11
Resumen ejecutivo	13
Introducción	15
Caracterización de la cadena de valor	16
La contribución de la cultura a la economía argentina: CABA como polo de desarrollo	17
El empleo cultural en Argentina:	19
dinamismo y desafíos de un sector en crecimiento.	
Resultados del estudio SIDPLA	21
Sistema de Información sobre la Demanda de Perfiles Laborales	
La urgencia del impacto y el mensaje sustentable	26
Desafíos y oportunidades de la IA en las Industrias Creativas	29
Reflexiones finales	31
Propuestas formativas para el sector Industrias Creativas	32
Fuentes consultadas	33
Anexos:	
1. Referencias metodológicas	35
2. Categorías laborales	36
3. Oferta de Educación No Formal en Servicios Empresariales 2025 - CABA	38
4. Oferta de Formación Profesional en Servicios Empresariales 2025 - CABA	39
5. Oferta de Educación Técnica Superior en Servicios Empresariales 2025 - CABA	40

Prólogo



Mercedes Miguel

Ministra de Educación de la Ciudad
Autónoma de Buenos Aires

La educación a lo largo de toda la vida dejó de ser una opción para convertirse en el motor de desarrollo en este siglo. Hoy, nos encontramos en una intersección fascinante y desafiante: allí donde el saber técnico se encuentra con las tecnologías emergentes, impulsándonos a repensar y diseñar nuevas propuestas de Educación Técnico-Profesional.

El mundo del trabajo es un ecosistema dinámico y complejo que nos exige ser más ágiles que nunca. Desde el Ministerio de Educación, buscamos cerrar la brecha entre lo que sucede en el aula y lo que el mundo demanda. Para eso, impulsamos diagnósticos que nos permitan entender el impacto real de las nuevas tecnologías como la inteligencia artificial, la robótica, y la realidad aumentada; y poder diseñar políticas públicas que impacten en el desarrollo productivo potenciando a su vez los sueños, los proyectos y las experiencias laborales de cada persona que hace y vive en nuestra Ciudad.

Este estudio que presentamos es una hoja de ruta estratégica basada en evidencia, que nos permite conocer qué habilidades necesitan hoy nuestros jóvenes y adultos.

Con el foco puesto en los aprendizajes, buscamos diseñar propuestas formativas que dialoguen con la realidad, y, así, acompañar las trayectorias educativas, conectándolas de forma efectiva con el empleo.

Estamos convencidos de que, con datos precisos y una visión clara, construimos el puente hacia el futuro del trabajo.

Presentación



Gustavo Álvarez

Director General de la Agencia de
Habilidades para el Futuro

El actual contexto de transformación tecnológica, pone como desafío conocer cuáles son los saberes y habilidades requeridos para el trabajo. Es por esto que, desde la Agencia de Habilidades para el Futuro del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, desarrollamos el Sistema de Información sobre la Demanda de Perfiles Laborales (SIDPLA), un instrumento que nos permite estudiar con profundidad y sistematicidad las realidades del mundo socio productivo y la oferta de formación y capacitación para el trabajo, específico de cada sector.

Así es que, a lo largo del 2025 se llevó a cabo un relevamiento a empresas mediante la plataforma SIDPLA, para conocer cuáles son las principales habilidades que requieren las empresas. El propósito del SIDPLA es la identificación de los saberes, conocimientos y habilidades que demandan las unidades productivas considerando las particularidades de cada realidad sectorial.

Adicionalmente, se realizaron encuentros con representantes de sindicatos, cámaras y federaciones empresariales, Centros de Formación Profesional e Institutos de Formación Técnica Superior de los sectores estratégicos de la Ciudad — automotriz, construcción, electrónica, energía, industrias creativas, informática, servicios empresariales, salud, turismo y textil— con el fin de relevar información y detectar los desafíos y necesidades que plantean las transformaciones tecnológicas y laborales.

Este trabajo se realizó en articulación con diversas instituciones que participaron en su implementación, tales como el CEM (Centro de Estudios Metropolitano) y la Federación de Comercio e Industria de la Ciudad de Buenos Aires (FECOBA). Asimismo, se contó con el aporte de la Subsecretaría de Análisis Prospectivo del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires para conocer cómo se está aplicando la Inteligencia Artificial (IA) y sus posibles impactos en los diferentes sectores productivos.

A partir de estos diálogos, se desarrollaron los estudios sectoriales que integran este informe, con el fin de generar diagnósticos basados en datos y evidencia, que sirvan de línea de base para la formulación de políticas públicas de Educación Técnica -Profesional.

Lejos de presentar respuestas acabadas, estos informes proponen ser un puntapié para iniciar debates más amplios, y una invitación a resignificar el valor de la experiencia de los saberes tradicionales para acompañar el desarrollo futuro de las trayectorias educativas y profesionales, proporcionando oportunidades reales para el crecimiento personal y laboral de personas jóvenes y adultas.



RESUMEN EJECUTIVO

Sector industrias creativas

70%

de las empresas culturales se localizan en CABA-Buenos Aires-Centro

84%

de las empresas de cine del total del país se localizan en CABA

63%

de las agencias de noticias del total del país se localizan en CABA

Datos de empleo



la composición laboral por género, se observa que cuenta con una participación femenina similar al promedio de la Ciudad (50%).

185.701

puestos de trabajo de los 370.545 puestos de trabajo a nivel nacional en 2023, lo que representa el 6,7% del total del empleo privado en CABA

56,7%

posee nivel superior completo y más



Este sector se caracteriza por demandar talento altamente cualificado, con un fuerte componente de conocimiento especializado.

Perfiles laborales más requeridos en el sector



Gestores de contenidos en redes sociales, operadores y realizadores de streaming y editores. Maquinista offset, diseñadores, terminación editorial, con conocimientos en comunicación y marketing digital, impresión 3D, serigrafía y dibujo.

Principales dificultades para contratar personal

Habilidades técnicas: perfiles técnicos y universitarios.
Habilidades básicas interpersonales: atención a los detalles, responsabilidad, creatividad, adaptabilidad, organización y pensamiento estratégico.

Estrategias de contratación

Las empresas se inclinan por capacitar y reasignar funciones al personal existente o contratar personas menos calificadas y capacitarlas.

Habilidades más requeridas

Responsabilidad, compromiso, capacidad de adaptación a los cambios, comunicación oral y escrita, y capacidad de análisis.
Conocimientos en comunicación, gestión, marketing, manejo de IA, procesos digitales y robótica.

Actividades de capacitación

La frecuencia de realización de actividades de capacitación es esporádica.
Lo hacen de forma interna articulando con otras empresas.



Líneas de acción para la sustentabilidad

Residuos de escenografía, vestuario y eventos: promoción de reutilización de materiales. Ética en la contratación y la salud mental, especialmente en la alta población freelance. Fomentar el mensaje sostenible: el poder de las narrativas audiovisuales y musicales para el cambio social.

Impacto de la IA en el sector

Desde la generación de melodías y escenas hasta la asistencia en procesos de producción, distribución y personalización de contenidos, la IA multiplica las posibilidades artísticas. Interrogantes sobre autoría, derechos de propiedad intelectual, sesgos culturales y el valor de lo humano en la creación como principios éticos.



Introducción

El contexto actual del mercado laboral en Argentina presenta una tasa de desempleo que ronda el 7,5%, y un empleo informal del 43% -según datos oficiales¹-. Esto denota que el principal desafío radica en los asuntos vinculados a la calidad del empleo: pluriempleo y subocupación. En este marco, analizar el desarrollo socio productivo de los sectores estratégicos de la Ciudad y conocer las necesidades de formación laboral, son fundamentales para generar y mejorar las condiciones de empleabilidad.

El sector denominado Industrias Creativas comprende una variedad de actividades: artes escénicas y espectáculos artísticos, diseño, audiovisual, libros y publicaciones, música, formación cultural, patrimonio cultural, contenido digital, artes plásticas y visuales, juguetes, publicidad, software. Para abordar esta diversidad, en el presente informe se realiza una caracterización del sector a partir de los principales indicadores económicos y de empleo, con datos específicos e información adicional proveniente de las entrevistas realizadas a informantes clave.

Las Industrias Creativas y de Software en Argentina presentan una marcada centralización en CABA. Si bien el sector vivencia desafíos ante la creciente incorporación de tecnologías digitales, subsectores como la publicidad y los libros siguen siendo motores clave. Por su parte, las industrias creativas y el software mantienen su importancia estratégica para el desarrollo de la Ciudad.

Los resultados del relevamiento realizado a empresas a través del SIDPLA - Sistema de Información sobre la Demanda de Perfiles Laborales-, dan cuenta de esta heterogeneidad, brindando información sobre las habilidades requeridas por las empresas del sector de la Ciudad.

Asimismo, se exploran las iniciativas globales para minimizar los impactos ambientales de esta actividad y se proponen líneas de acción para la sustentabilidad local. En ese sentido, se espera que en este contexto se impulse la generación de nuevas habilidades, para las cuales resultará indispensable la capacitación en áreas clave.

Se presenta también información sistematizada sobre las principales tendencias tecnológicas haciendo foco en los impactos de la incorporación de Inteligencia Artificial en el sector. Al respecto, diversas organizaciones internacionales han emitido alertas sobre las consecuencias negativas para el empleo, en general derivadas de la sustitución de tareas humanas por la Inteligencia Artificial (IA) y la robótica.

No obstante, el Foro Económico Mundial (FEM) matizó este panorama al señalar que, si bien 92 millones de puestos de trabajo serán desplazados, se estima una creación de 170 millones de nuevos roles impulsados por la IA en el próximo quinquenio a nivel mundial. Puestos juniors como los vinculados a tareas administrativas podrían reducirse a medida que la IA se integre en el lugar de trabajo. Se requerirán conocimientos en IA, procesamiento de datos, redes y ciberseguridad, donde la capacidad del aprendizaje continuo y el pensamiento crítico serán las habilidades primordiales para los nuevos empleos. Sin embargo, se reconoce que los perfiles calificados basados en saberes tradicionales con formación técnica sólida serán altamente valorados, así como los saberes en oficios.

Ante esta situación se plantea la necesidad de generar condiciones adecuadas para que las personas se reconviertan frente a tareas rutinarias, mecánicas, repetitivas e insalubres automatizables, adquiriendo habilidades digitales; adoptando estrategias de segmentación de la alfabetización y reentrenamiento para facilitar la transición laboral hacia la "cobotización" (trabajo colaborativo entre humanos, IA y robots) para fomentar el desarrollo de nuevas capacidades y habilidades para adaptarse a una vida cada vez más digitalizada (Corvalán, 2019). Se espera que ante la reducción de sesgos y errores, y la optimización de tiempos a partir de la incorporación de la IA, se puedan redirigir las capacidades cognitivas de las personas a tareas más sofisticadas, o que requieren empatía, creatividad y mayor complejidad (Cevasco, Corvalán y Le Fevre Cervini, 2019), en las que prevalezca el pensamiento crítico y las habilidades socioemocionales, irremplazables por la tecnología, para la incorporación de IA de manera responsable y regida por principios éticos.

A lo largo del presente informe se analizan de manera específica los desafíos y oportunidades de la incorporación de IA para el sector Industrias Creativas. En ese sentido, la participación de los distintos actores y protagonistas del sector es fundamental para garantizar la pertinencia de una oferta de formación para el trabajo que acompañe el desarrollo de la actividad en la Ciudad.

¹ Fuentes: INDEC - IDECBA. 4° trimestre de 2025.

Caracterización de la cadena de valor

El sector de las industrias creativas y culturales ocupa un lugar estratégico en la economía argentina, no solo por su contribución al producto y al empleo, sino también por su capacidad para dinamizar la innovación, la diversidad cultural y el desarrollo de microempresas y pequeñas empresas.

Las **industrias creativas y culturales (ICC)** comprenden una amplia gama de actividades vinculadas con la creación, producción y comercialización de bienes y servicios culturales. Pueden ser agrupadas en torno a cuatro núcleos fundamentales: **audiovisual** (cine y televisión), **editorial** (edición de libros, diarios y revistas), **fonográfico** (música y radio); y **un cuarto núcleo que incluye otras actividades**, entre ellas por ejemplo, videojuegos, deportivas y esparcimiento.

Es un sector muy heterogéneo que comprende un amplio conjunto de actividades que se articulan a lo largo de la cadena productiva.

Tomando la delimitación de los subsectores culturales y las actividades que integran las industrias creativas y culturales basado en el recorte de la **Cuenta Satélite de Cultura (SinCA – INDEC)** y diversos antecedentes internacionales, **se consideran 12 subsectores y 43 actividades contemplados en el análisis del trabajo de industrias creativas y culturales¹:**



Artes escénicas y espectáculos artísticos



Diseño



Audiovisual



Libros y publicaciones



Música



Formación cultural



Patrimonio cultural



Contenido digital



Artes plásticas y visuales



Juguetes



Publicidad



Software

- **Artes escénicas y espectáculos artísticos:** Producción de obras de teatro, espectáculos de danza y otras producciones escénicas. Otras actividades de entrenamiento (salas de baile, espectáculos circenses, ferias, etc.)
- **Diseño:** gráfico, de indumentaria, de calzado, muebles, etc. Diseño y fabricación de joyas. Diseño de arquitectura e industrial.
- **Audiovisual:** Producción y distribución de filmes y videocintas. Actividades de radio y televisión. Transmisión de sonidos, imágenes y datos. Reproducción de discos y cintas con grabaciones cinematográficas y de video. Venta de radio y televisión. Agencias de noticias.
- **Libros y publicaciones:** Edición de libros. Edición de periódicos, revistas y publicaciones periódicas. Impresión de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas, libros y folletos, música y partituras, etc. Venta de libros, diarios y revistas.
- **Música:** Música en vivo. Edición de música. Reproducción de discos y cintas de grabación de música u otras grabaciones de sonido. Fabricación de instrumentos musicales. Venta de instrumentos musicales, discos de audio y video, equipos de sonido.

- **Formación cultural:** Educación cultural formal (incluye la educación superior, formación en bellas artes, diseño y otros) y educación cultural no formal (orientada a la lúdica). Investigación cultural. Actividades de academias de baile e instructores de danza.
- **Patrimonio cultural:** Actividades de bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales.
- **Contenido digital:** Suministro de acceso a internet para consumos culturales en línea.
- **Artes plásticas y visuales:** Actividades de escultores, pintores, caricaturistas, grabadores, etc. Fotografía.
- **Juguetes:** Fabricación de juegos y juguetes. Jugueterías.
- **Publicidad:** Creación y realización de campañas publicitarias.
- **Software:** Diseño y puesta en marcha de sistemas y redes informáticos. Producción y edición de programas de informática adaptados a las necesidades de los usuarios.

¹ Informe: Indicadores Económicos en las Industrias Creativas y Software (2023), Buenos Aires Ciudad.

La contribución de la cultura a la economía argentina:

CABA como polo de desarrollo

Las industrias creativas y culturales en Argentina presentan una alta concentración geográfica, con la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA) como principal núcleo de actividad. Según datos del Sistema Previsional Argentino (SIPA), los sectores con mayor concentración en CABA son la música, la publicidad y la edición.

El patrón predominante de localización se concentra en CABA, Buenos Aires y zona centro del país, que en conjunto agrupa a más del 70% de las empresas culturales en la mayoría de los sectores. En contraste, las regiones del norte (NOA y NEA) no participan significativamente en la concentración de empresas. Las actividades con menor concentración regional, como las artes plásticas y visuales, las artesanías y las asociaciones, presentan una distribución territorial más equilibrada. El sector audiovisual, aunque en general está disperso, **tiene un fuerte peso en CABA en actividades como el cine (84 % de las empresas) y las agencias de noticias (63 %).**

Tomando los datos generales del país sobre el sector, el valor bruto de producción de actividad cultural durante las últimas mediciones (2022-2023-2024) se ha mantenido relativamente estable, contrayéndose en el último período de medición. **En 2024, el valor agregado bruto (VAB) cultural representó el 1,7% en la economía total del país, registrándose una caída del 11,8% respecto del año anterior, mayor que la del conjunto de la economía (-1,4%).**

Dentro de las actividades que comprende al sector cultural (artes escénicas y espectáculos artísticos, artes plásticas y visuales, libros y publicaciones, audiovisual, producción y edición musical, diseño, patrimonio material, formación cultural, contenido digital y publicidad²), los **sectores publicidad, libros, publicaciones y audiovisual (22,8%, 21,9% y 15,8% respectivamente)** son los que tienen la mayor participación. Le siguen, diseño con 11,8%, contenido digital con 9,1%, producción y edición musical con 5%, patrimonio material con 4,1%, formación cultural con 3,6%, artes plásticas y visuales con 3,4%, y artes escénicas y espectáculos artísticos 2,6%.

Las **exportaciones de bienes característicos y servicios culturales** en relación a las exportaciones de bienes y servicios totales (en miles de pesos de 2004), para el 2024 representaron el 0,83%, porcentaje superado por las importaciones que representaron el 1,98% dejando un saldo comercial negativo.

En la Ciudad de Buenos Aires, en 2023 el sector de industrias creativas y culturales alcanzó una participación en la economía total de CABA de un 7%. Observando los datos históricos, la participación de industrias creativas se mantuvo estable desde 2021, aunque es menor que la de los años previos a la pandemia de Covid-19. Por el contrario, el sector software creció de forma sostenida entre 2016 y 2020, y luego mostró una leve desaceleración en los últimos años.

El valor agregado bruto (VAB) de Industrias Creativas alcanzó los \$1,47 billones en 2023. Se observa que la tasa de participación se mantuvo estable en 4.4% y la participación del VAB cultural sobre el total de la economía es ligeramente menor en precios constantes (4,3%) que en corrientes (4,4%), lo que indica que los precios del sector subieron más que los del promedio de la economía.

Observando el **VAB de Software**, este alcanzó los **\$878 mil millones en 2023. Considerando** la estimación a valores constantes de 2004, se observa que la participación del VAB sobre el total de la economía de la Ciudad en 2023 se mantiene estable entre los niveles más altos alcanzados (3,4%).

Las industrias creativas y de software en Argentina se caracterizan por una **marcada centralización en CABA**, una contracción económica reciente que supera a la del resto de la economía, y un desempeño de comercio exterior desfavorable. A pesar de estos desafíos, sectores como la publicidad y los libros siguen siendo motores clave. Con dinámicas de crecimiento diferentes, las industrias creativas y el software mantienen su importancia estratégica para el desarrollo de la Ciudad.

² Sectores incluidos en la medición que realiza la Cuenta Satélite de Cultura (CSC). La CSC es un sistema de información económica cuyo marco de referencia es el Sistema de Cuentas Nacionales (SCN). Es elaborada por la Dirección Nacional de Cuentas Nacionales (DNCN) del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) en conjunto con la Secretaría de Cultura de la Nación, a través del Sistema de Información Cultural de la Argentina (SiInCA).



Concentración de las
industrias creativas y
culturales

70%

de las empresas culturales se
localizan en CABA-Buenos
Aires-Centro

63%

de las agencias de noticias del
total del país se localizan en
CABA

84%

de las empresas de cine del
total del país se localizan en
CABA

Fuente: SInCA – INDEC, 2023

El empleo cultural en Argentina: dinamismo y desafíos de un sector en crecimiento.

El sector cultural argentino alcanzó la cifra de **369.476 puestos de trabajo** en 2024 (50.12% pertenecen al sector de industrias creativas y un 49.88% a software), lo que supuso el nivel más alto desde 2016, y representó **un crecimiento del empleo de 5,2%** interanual, por encima del promedio de la economía (0,4%) sumando **18.139 nuevos puestos**. Esta cifra representó alrededor del 1,2% del empleo privado y el 1,6% del empleo total del país.

Según el SInCA³, tomando como base los datos del INDEC, **“el contenido digital fue el sector con mayor expansión, con un 32% de crecimiento”**. El incremento se debió principalmente al aumento de los puestos asalariados no registrados y no asalariados. Los sectores que experimentaron un mayor crecimiento fueron: contenido digital (no registrados 34,4% y no asalariados 34%), Artes escénicas y espectáculos artísticos (16,6% total) y Publicidad (no asalariados 11%). Por su parte, Libros y publicaciones se contrajo en 11%. Así, los **sectores Audiovisual (25,8%), Contenido digital (16%), Publicidad (15,4%) y Diseño (15%) concentraron el 71,8 % del empleo cultural, lo que refleja el peso que tienen dentro de las actividades creativas.**

En cuanto a la estructura del empleo cultural, **el 70% corresponde a trabajo asalariado en relación de dependencia (el 36,3 % registrado y el 33,8 % no registrado), mientras que el 29,7 % restante está compuesto por no asalariados**. Además, la distribución de los ingresos en el sector mostró que los salarios representaron el 41,3 % del valor agregado bruto (VAB) cultural.

Específicamente, en la **Ciudad de Buenos Aires**, el sector Industrias Creativas y Software alcanzó **185.701 puestos de trabajo de los 370.545 a nivel nacional en 2023**, lo que representa el **6,7% del total del empleo privado en CABA**.

En 2023, las industrias creativas registraron una caída del -1%, 4.7 puntos por debajo del crecimiento de la economía privada en CABA (+3.7%). Los subsectores “Audiovisual” y “Contenido Digital” son los que más cayeron respecto al año anterior. Mientras que, en contraste, **el sector del software mostró un crecimiento del +20%, consolidándose como uno de los sectores más dinámicos de la economía.**

La participación de los puestos de trabajo por subsector de actividad creativa en la Ciudad se encuentra mayormente conformada por el subsector **Audiovisual (23,8%), Diseño (18,9%), Publicidad (15,5%),** seguidos por **Libros y publicaciones (10,2%) y Formación cultural (10,2%)**. En menor proporción está compuesto por **Música (7%), Artes escénicas y espectáculos artísticos (6%), Artes plásticas y visuales (6%), Contenido digital (1,7%), Juguetes (1,4%) y Patrimonio cultural (0,3%).**

En 2023, el 51% de los trabajadores fueron asalariados registrados, un 16% asalariados no registrados y un 33% no asalariados. Es decir, 7 de cada 10 empleados poseen una remuneración en forma regular por su trabajo, mientras que los 3 restantes son no asalariados. Al comparar la composición entre el sector **ICC**, se observa mayor formalidad en el sector de Software.

Según el informe sobre Indicadores económicos en las Industrias Creativas y Software (2023), Buenos Aires Ciudad: **“el nivel de ingreso medio de los sectores de industrias creativas y de software históricamente fueron superiores al promedio de CABA. En 2023 las Industrias creativas alcanzaron niveles similares a los de promedio de la Ciudad, mientras que el sector del Software se encuentra muy por encima (+60%)”**.

Si se analiza **la composición laboral por género, se observa que cuenta con una participación femenina similar al promedio de la Ciudad (50%)**. Sin embargo, al hacer foco por subsectores, la distribución del empleo femenino varía con una mayor presencia en áreas como edición, actividades cinematográficas y artísticas. **El sector software presenta uno de los niveles más bajos de participación femenina dentro de la economía.**

En cuanto a las características de calificación requeridas, **el sector refleja alta demanda de conocimientos formales, siendo que 56,7% posee nivel superior completo y el 31,1% con nivel superior incompleto**. Solo un 3,7% posee secundario incompleto, y 8,5 % secundario completo, según datos al 2023.

³ Sistema de Información Cultural de la Argentina

La heterogeneidad de las industrias creativas y culturales se refleja en una **amplia variedad de perfiles profesionales**. Este sector se caracteriza por demandar talento altamente cualificado, con un fuerte componente de conocimiento especializado, en el que se valoran especialmente la **creatividad, la innovación y la capacidad de generar valor simbólico y cultural**. Por ejemplo, en diálogo con representantes del sector editorial se plantea la demanda de perfiles como maquinista offset, diseñadores, terminación editorial, con conocimientos en comunicación y marketing digital, impresión 3D, serigrafía y dibujo.

Además, los perfiles de las industrias creativas requieren, en mayor medida que otros sectores de la economía, habilidades transversales, tecnológicas y capacidad de adaptación a entornos dinámicos y de transformación digital. En consonancia, haciendo foco en el sector editorial como ejemplo, se destacan las siguientes competencias y conocimientos: comunicación, gestión y marketing para quienes emprenden por su cuenta, ya sea solos o en forma asociada.

Frente a la masiva digitalización, es necesario incorporar conocimientos en manejo de IA, procesos digitales y robótica ante las narrativas audiovisuales emergentes y a la comunicación digital global.

En palabras de actores claves del sector: "la industria demanda realizadores integrales. Se buscan gestores de contenidos en redes sociales, operadores y realizadores de streaming, y editores capaces de integrar efectos visuales avanzados y postproducción digital. El perfil hiper-especializado aislado está cediendo lugar al técnico versátil que comprende toda la cadena de valor audiovisual".

Por lo que se vislumbra que la demanda de roles operativos tenderá a disminuir, y por el contrario, aumentará perfiles en especializaciones emergentes: "Especialistas en Producción Virtual, Creadores de Contenidos con IA y Diseñadores de Experiencias Inmersivas".

369.476

puestos de trabajo (2024)

+5,2% crecimiento del empleo interanual

25,8% del empleo



Números significativos del empleo cultural

71,8%

del empleo cultural está concentrado en:

25,8%

Sectores de audiovisual

36,3%

registrado

70%

trabajo asalariado en relación de dependencia

16%

Sectores de contenido digital

33,8%

no registrado

15%

Sectores de diseño

15,4%

Sectores de publicidad

50%

participación femenina en la composición laboral del sector (similar al promedio de la Ciudad)

29,7%

no asalariados

Fuente: SInCA – INDEC, 2023

Resultados del estudio SIDPLA

(Sistema de Información sobre la Demanda de Perfiles Laborales)

La formación para el trabajo se caracteriza por su orientación hacia la enseñanza de habilidades y saberes vinculados al mundo del trabajo. Conocer los requerimientos del sector productivo permite aproximarse a las necesidades de formación y capacitación laboral del sector. A continuación se presentan los resultados del SIDPLA realizado a empresas ligadas a las Industrias Creativas de la Ciudad de Buenos Aires.

El 75% de las empresas que respondieron la encuesta son micro (hasta 10 empleados) y pequeñas (entre 11 y 50 empleados). La mitad de las empresas manifestaron tener dificultades para cubrir perfiles técnicos por falta de estudios y formación. Un 83% de las empresas tiene dificultades para cubrir puestos por las habilidades básicas interpersonales y en un 85% por falta de habilidades técnicas.

Gráfico 1: ¿Tiene dificultades por falta de estudios?

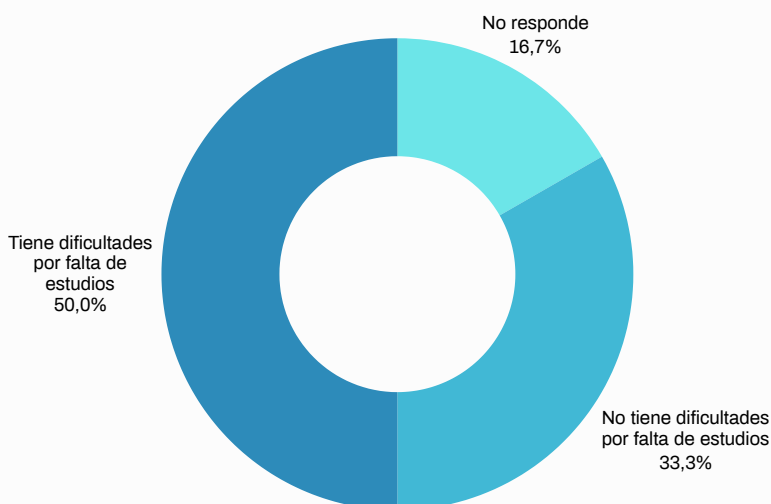


Gráfico 2: ¿Tiene dificultades por falta de habilidades básicas interpersonales?

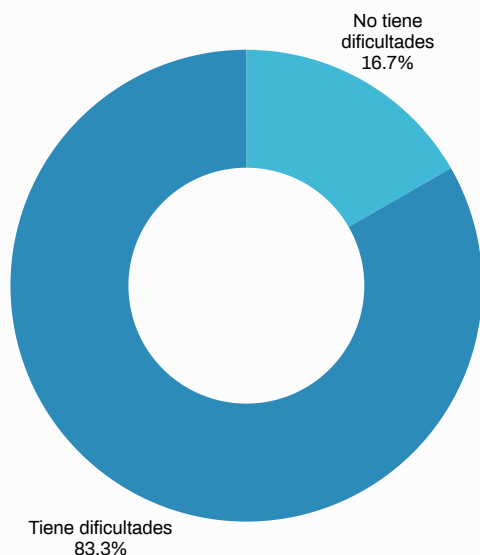
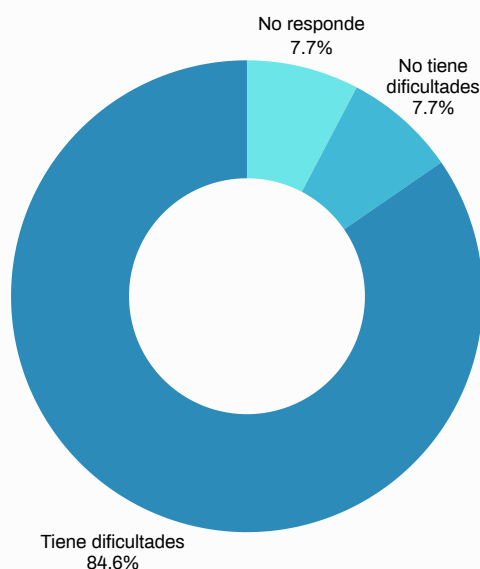


Gráfico 3: ¿Tiene dificultades por falta de habilidades técnicas?



Fuente: Elaboración propia

Sobre las dificultades en cuanto a estudios y formación, de igual manera se señala la necesidad de perfiles técnicos y universitarios.

Respecto de las habilidades básicas interpersonales, presentan mayores dificultades a la hora de cubrir perfiles profesionales, en primer lugar aquellos en

donde se requiere la **atención a los detalles**, y en segundo lugar **responsabilidad**. De manera muy significativa, habilidades como la **creatividad**, adaptabilidad, organización y pensamiento estratégico aparecen en igual medida ocupando el tercer escalón en términos de relevancia.

Tabla 1: Principales dificultades para cubrir perfiles por falta de habilidades básicas/ interpersonales

Principales dificultades para cubrir perfiles por falta de habilidades básicas/ interpersonales	Atención a los detalles	63.64%
	Responsabilidad	54.55%
	Creatividad	45.45%
	Adaptabilidad	45.45%
	Organización	45.45%
	Pensamiento estratégico	45.45%
	Capacidad de respuesta	36.36%
	Compromiso	36.36%
	Comunicación oral	27.27%
	Motivación	27.27%
	Organización del trabajo individual	27.27%
	Comunicación escrita	18.18%
	Colaboración	18.18%
	Trabajo en equipo	18.18%
	Capacidad de análisis	18.18%
	Inteligencia emocional	9.09%
	Capacidad de Liderazgo	9.09%

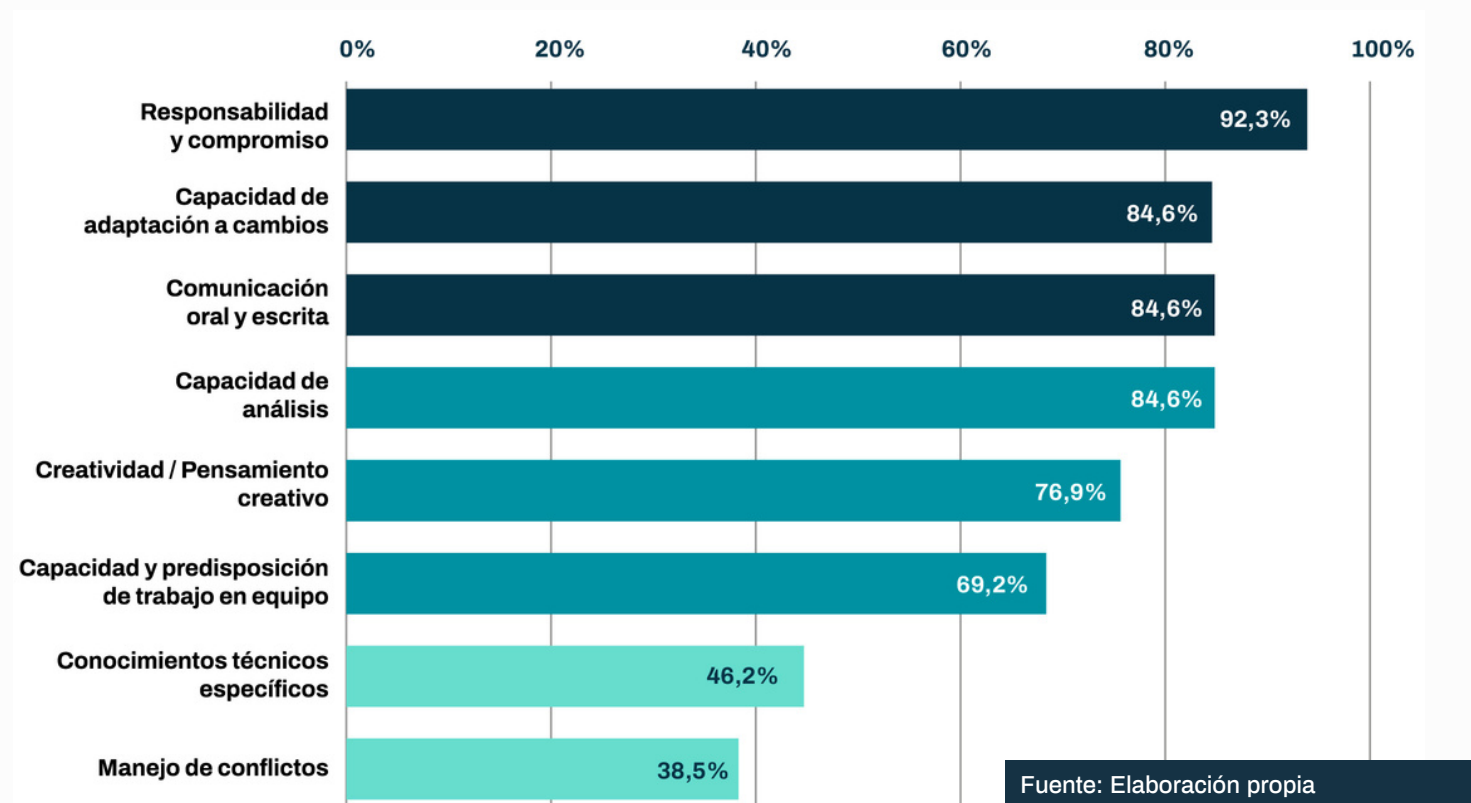
Sobre las dificultades de contratación de perfiles por falta de habilidades técnicas, se destacan la **gestión de la información**, las habilidades **financieras** y el **dominio de lenguajes de programación** como las falencias técnicas más pronunciadas.

Tabla 1: Principales dificultades para cubrir perfiles por falta de habilidades básicas/ interpersonales

Principales dificultades para cubrir perfiles por falta de habilidades técnicas	Gestión de la información	36.36%
	Financieras	36.36%
	Dominio lenguajes de programación	36.36%
	Idiomas	27.27%
	Uso de programas para hacer presentaciones gráficas	27.27%
	Contabilidad	27.27%
	Matemáticas	27.27%
	Manejo de herramientas digitales para análisis y community management	18.18%
	Técnicas básicas de diseño gráfico (Software de diseño)	18.18%
	Conocimiento de informática básico (herramientas office)	9.09%

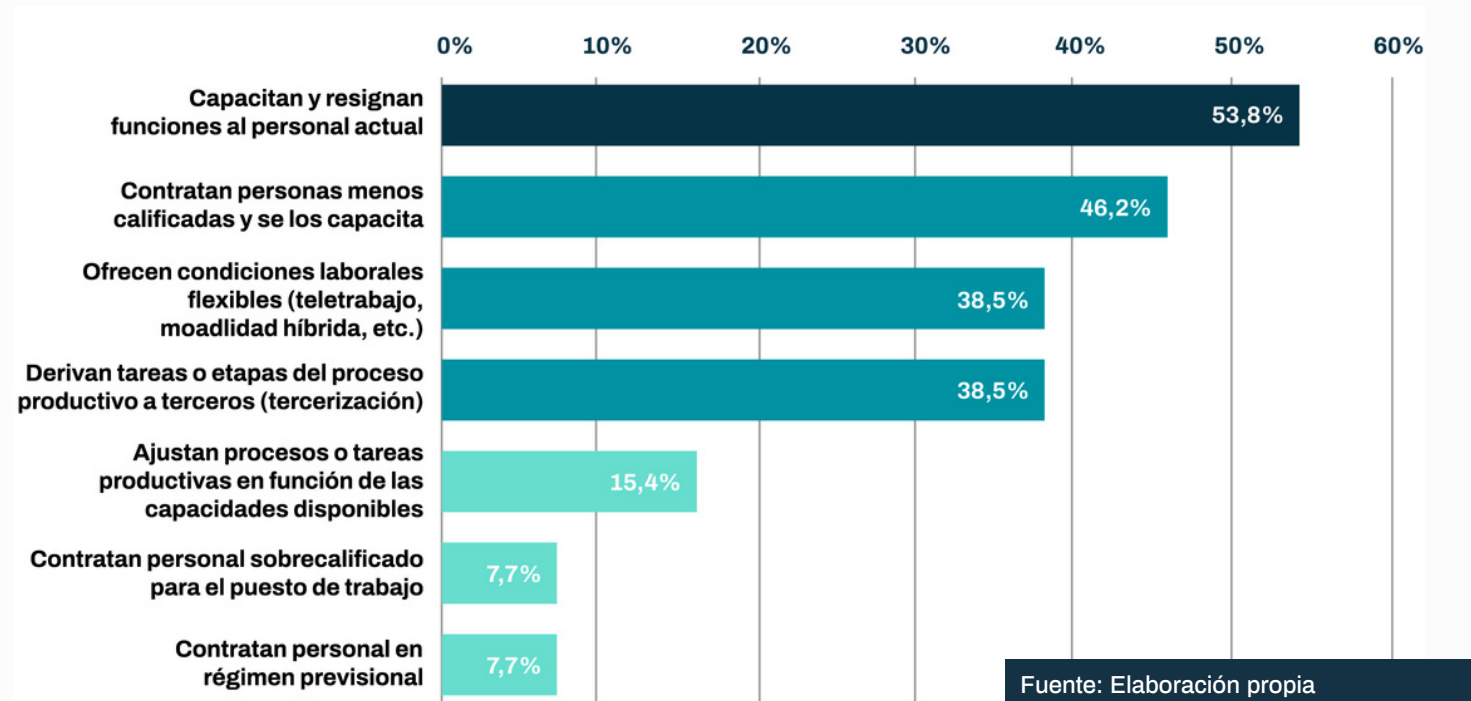
Al consultar respecto de cuáles son las habilidades requeridas con mayor frecuencia por las empresas, la **responsabilidad** y el **compromiso** se destacan en primer lugar, seguidas de la **capacidad de adaptación a los cambios**, la **comunicación oral y escrita**, y **capacidad de análisis**. Se observa entonces, que prevalecen el conjunto de habilidades interpersonales por sobre las habilidades técnicas específicas.

Gráfico 4: Habilidades requeridas con mayor frecuencia



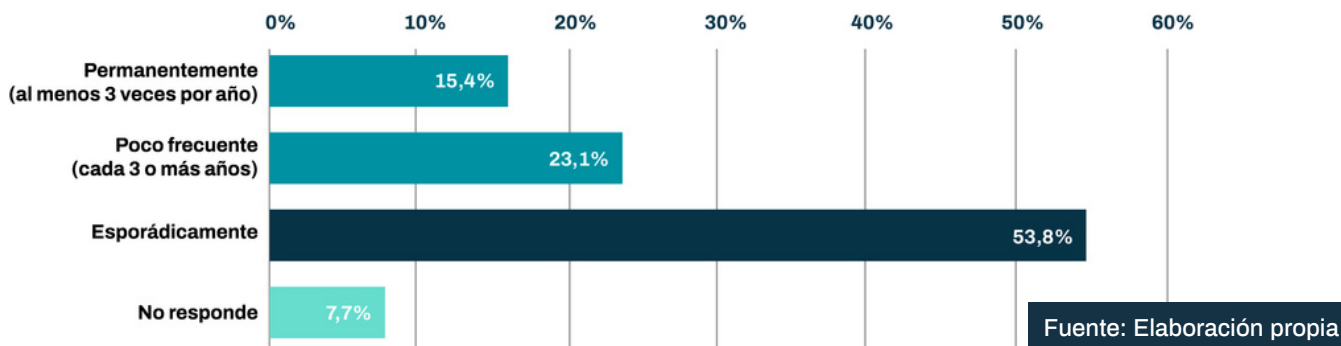
Para cubrir perfiles técnicos y profesionales, las empresas encuestadas llevan adelante diferentes estrategias de contratación y formación. En primera instancia manifiestan **capacitar y reasignar funciones al personal existente (54%)**, y en segundo lugar, **contratar personas menos calificadas y capacitarlas (46%)** como opción ante las dificultades para cubrir los requerimientos necesarios. Posteriormente se observa la opción de **ofrecer condiciones laborales flexibles y derivar tareas a terceros**.

Gráfico 5: Estrategias de contratación



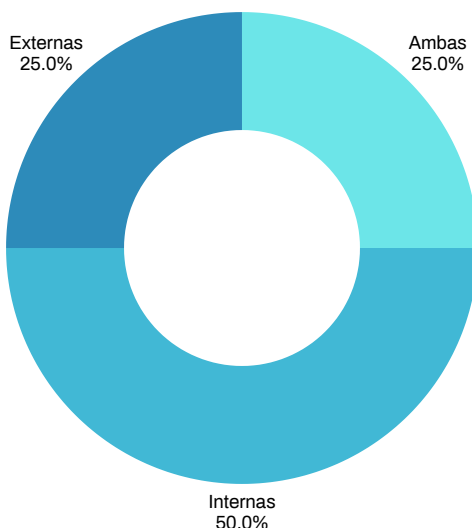
Si bien la totalidad de las empresas que respondieron a la pregunta aseguran realizar capacitaciones, éstas se llevan a cabo **esporádicamente**; o en tal caso, de manera **poco frecuente** (cada 3 años o más).

Gráfico 6: Frecuencia de capacitación



El tipo de capacitaciones mayoritario es de forma interna (75%) y entre quienes lo hacen de manera externa principalmente articulan estas acciones con otras empresas.

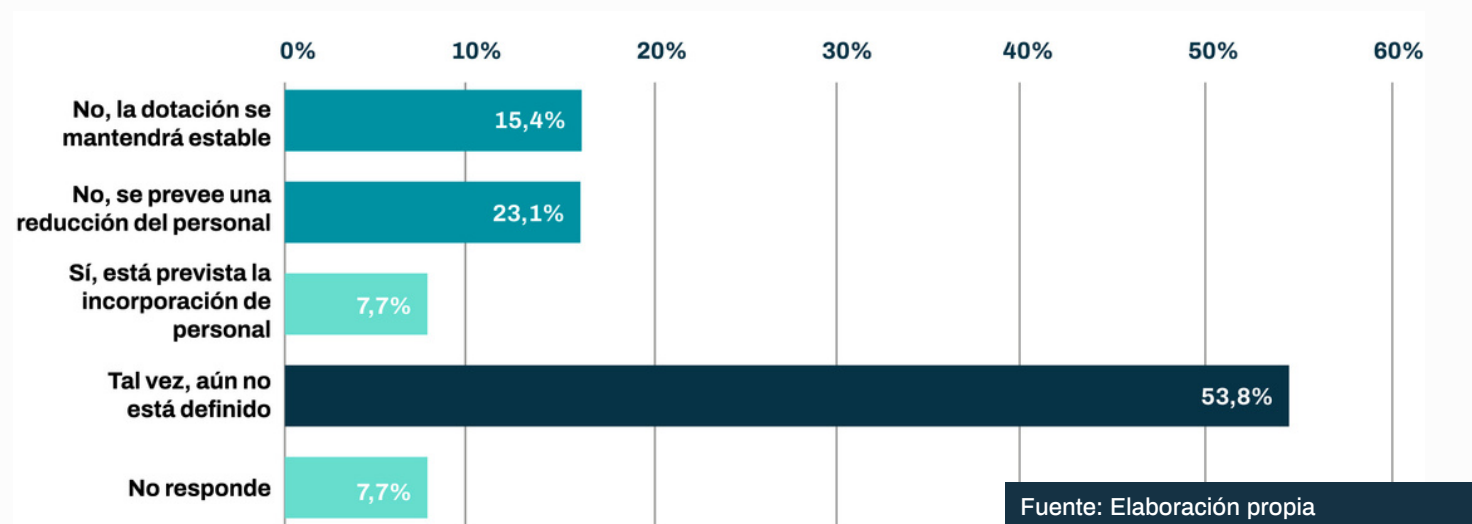
Gráfico 7: Tipo de capacitaciones



Cuando se consultó a las empresas respecto a cómo proyectan la dinámica de evolución de los perfiles laborales actuales en un futuro no lejano de aproximadamente 3 años, mayormente manifestaron que **se readecuarán los perfiles existentes, con nuevas funciones y habilidades o se incorporarán perfiles laborales no existentes actualmente** en sus empresas. Paralelamente, estas mismas empresas manifestaron que no creen que se mantengan los perfiles laborales que existen en la actualidad.

En relación a la posibilidad de **incorporar nuevo personal en los próximos 12 meses**, la mayoría responde que **tal vez** lo haga, aunque aún no lo han definido. Cabe señalar que otros sectores socioproductivos no presentan esta caracterización, lo que permite suponer que las **industrias creativas** son un sector particularmente dinámico en la Ciudad de Buenos Aires, y se prevén movimientos y transformaciones en los perfiles profesionales en el corto y mediano plazo.

Gráfico 8: Proyección de incorporación de personal en los próximos 12 meses



Por último, la prospectiva de perfiles técnicos más demandados para los próximos 3 años se distribuye en una amplia cantidad de perfiles con pocas preferencias cada uno. Apenas se destacan contabilidad y marketing, ambos perfiles transversales que no remiten a una

caracterización propia del sector. Esta alta dispersión en los datos obtenidos inducen a concluir que es una característica acorde a la amplitud y heterogeneidad propias del sector, que incluye distintos segmentos vinculados a la industria cultural.

La urgencia del impacto y el mensaje sustentable

El sector de las Industrias Creativas y Culturales es un motor económico que **se distingue por su baja huella ambiental directa** en las operaciones de oficina, pero su impacto sistémico como catalizador de cambio cultural y social es inmenso. El desafío para estas industrias es doble: gestionar su propia huella operacional (digital y física) y utilizar su poder narrativo para impulsar la agenda de la sustentabilidad en la sociedad.

La sustentabilidad creativa se enfoca en tres ejes interdependientes:

- Huella de producción: la producción de eventos (música/festivales), la impresión (editorial) y las grandes producciones audiovisuales generan consumo intensivo de energía, residuos y viajes.

- Capital Humano y Social (S de ESG): la industria enfrenta desafíos de equidad salarial, diversidad, inclusión y gestión de la salud mental de sus colaboradores (freelancers y empleados).
- Narrativa y mensaje: el riesgo de "greenwashing" o la falta de integración de mensajes de sustentabilidad en el contenido principal (películas, diseño, libros) limita su capacidad de movilización social.

La transformación requiere que las Industrias Creativas adopten la economía circular en sus procesos físicos y utilicen su influencia para modelar un consumo y un comportamiento más sostenibles.

Panorama Global: Indicadores Clave y Tendencia de Integración

Los indicadores globales señalan la urgencia de aplicar prácticas sostenibles en la producción y el diseño de contenido:

Indicador	Dato Clave / Contexto	Desafío
Residuos de Producción	La industria editorial es un gran consumidor de papel (recursos naturales). Los eventos masivos generan grandes volúmenes de residuos post-consumo (vasos, merchandising).	Implementar la compra de papel con certificación FSC y adoptar la Economía Circular en eventos (vasos reutilizables, merchandising sostenible).
Huella Digital (TI)	El almacenamiento masivo de datos (nubes, streaming) en el sector audiovisual y el uso intensivo de software de diseño generan un alto consumo energético en centros de datos.	Aplicar el Green Coding(código optimizado) y reducir el almacenamiento redundante de archivos.
Riesgo Social (Inclusión)	El sector creativo históricamente ha tenido problemas de brecha salarial de género, diversidad y alta informalidad laboral (ej.freelancers).	Es vital integrar la diversidad, equidad e inclusión (DEI) en la contratación y en el contenido producido.
Gestión de la cadena	La producción de merchandising y vestuario (audiovisual, eventos) se vincula a menudo a la cadena textil, exponiendo a riesgos de SyH y laborales.	Aplicar auditorías sociales y ambientales a proveedores de producción de vestuario y bienes físicos.

Pilares fundamentales y tendencias transformadoras

A. Pilares de la sustentabilidad creativa

Pilar	Enfoque principal
Eficiencia	Operacional: Aplicar la Eficiencia Energética (EE) en oficinas y estudios. Gestionar de forma circular los residuos de impresión, props y escenografía.
Diseño para la circularidad	En Diseño y Editorial: Priorizar el uso de materiales reciclados/reciclables y el diseño modular que facilite la reutilización de escenografía (audiovisual).
Gobernanza y Ética	Garantizar la equidad salarial, la transparencia en la contratación y la propiedad intelectual justa para los creadores de contenido.
Mensaje e impacto social	Utilizar el poder narrativo para generar conciencia sobre los ODS, la acción climática y la inclusión social.

B. Tendencias globales clave

- Producción verde (Green Production): uso de energía renovable en sets de filmación y festivales. Medición y compensación de la huella de carbono generada por los viajes de producción (Green Riders).
- Digitalización sostenible: adopción de soluciones cloud de bajo consumo y políticas de almacenamiento y archivo eficiente para reducir la huella digital.
- Edición y streaming sostenible: optimización de la tasa de bitrate y el buffer en la distribución de contenido audiovisual para reducir el consumo energético del usuario final.
- Certificaciones éticas y ambientales: uso de estándares para la producción (ej. Green Production Guide para cine) y certificaciones de materiales (FSC para papel, GOTS para textiles).

Desafíos y panorama específico en Argentina y CABA

A. Desafíos estratégicos para el país

- Informalidad laboral: el alto porcentaje de trabajadores freelance o por proyecto dificulta la fiscalización de las normas laborales y el acceso a la SyH y seguridad social.
- Costo de la producción verde: el alto costo de la tecnología de eficiencia energética (ej. grupos electrógenos verdes) y la importación de materiales sostenibles es una barrera para la producción de eventos y audiovisuales.
- Financiamiento creativo: el acceso a líneas de financiación verde para proyectos culturales que busquen reducir su huella ambiental o promover mensajes de sustentabilidad es incipiente.
- Digitalización y archivo: el desafío en CABA y Argentina radica en implementar soluciones de archivo y backup masivo eficientes y de bajo consumo energético para las grandes productoras.

B. Iniciativas y avances en CABA

- Promoción de la cultura y economía circular: La Ciudad promueve la gestión de residuos y la concientización en el diseño.
- Digitalización cultural: el enfoque en la transformación digital busca una gestión más eficiente de la cultura y el desarrollo de contenidos.
- Espacios creativos eficientes: la gestión debe enfocarse en reducir el consumo de energía (kWh) en estudios y oficinas para acceder a descuentos de ABL o programas de eficiencia.
- Programas de capacitación: existen programas que buscan abordar la brecha de habilidades en la gestión de proyectos (incluyendo la variable social y ambiental).

Herramienta de evaluación de proyecto sostenible

Dimensión de Sustentabilidad	Criterio de Evaluación Aplicable (Requisitos Mínimos Recomendados)	Consideraciones Clave para la Organización
1. Energía y carbono (producción)	Eficiencia: Medición de la Huella de Carbono del proyecto (viajes, sets). Reducción de energía no renovable en eventos/sets.	Uso de energía renovable para backstage/oficinas. Monitoreo del consumo de streaming/servidores.
2. Materiales y circularidad	Residuos: % de escenografía y vestuario desviado a reutilización/reciclaje (no vertedero).	Diseño modular de sets. Compra de papel certificado FSC y tintas ecológicas (editorial).
3. Impacto social y laboral	Equidad: Cero brecha salarial de género para roles equivalentes. Inclusión: % de proveedores locales o con certificación social.	Transparencia en la contratación (freelancers). Evaluación de riesgos psicosociales (estrés en plazos de entrega).
4. Contenido y Mensaje	Relevancia: acciones o mensajes explícitos alineados con los ODS o la Acción Climática en el contenido final.	Uso de la influencia para la conciencia social. Evitar el greenwashing o mensajes superficiales.
5. Gestión y Gobernanza	Certificación: Obtención de sellos de Producción Verde. Reporte: Implementación de métricas ESG en la gestión financiera.	Código de Conducta. Inversión en salud mental del equipo.

Recomendaciones estratégicas

Las Industrias Creativas deben reconocer que su mayor impacto no es solo ambiental, sino su capacidad para moldear el futuro sostenible. La acción es vital en la producción y el mensaje.

Para que Argentina pueda acelerar su transición en este sector, es esencial:

- Priorizar la gestión de la huella de producción: es fundamental impulsar la Economía Circular en la gestión de residuos de escenografía, vestuario y eventos, promoviendo la reutilización de materiales.

- Fortalecer la base laboral social: la capacitación debe centrarse en la ética, en la contratación y la salud mental, especialmente en la alta población freelance.
- Fomentar el mensaje sostenible: invertir en proyectos que integren la sustentabilidad de manera transversal y auténtica en el contenido, utilizando el poder de las narrativas audiovisuales y musicales para el cambio social.

Desafíos y oportunidades de la IA en las Industrias Creativas

La inteligencia artificial aparece como una **herramienta aliada** en las industrias creativas. Funciona como un motor de exploración estética y narrativa que amplía la imaginación humana y abre nuevas formas de expresión. Desde la generación de melodías y escenas hasta la asistencia en procesos de producción, distribución y personalización de contenidos, **la IA multiplica las posibilidades artísticas y democratiza el acceso a recursos que antes estaban reservados a pocos**. Modelos de lenguaje, visión e imagen —como ChatGPT, MidJourney, Stable Diffusion, Adobe Firefly— conviven con plataformas creativas que ya incorporan IA en procesos críticos: Spotify con su DJ personalizado en música, Canva Magic Studio en diseño, Runway y Pika Labs en cine y animación, Inworld AI en videojuegos, o Jasper y Sudowrite en literatura y guión. **El impacto se mide en más velocidad, reducción de costos y nuevas posibilidades expresivas.**

Asimismo, el uso de la IA abre interrogantes sobre **autoría, derechos de propiedad intelectual, sesgos culturales y el valor de lo humano en la creación como principios éticos**; desafíos y debates necesarios que se hacen presentes y demandan por un lado, el establecimiento de nuevas regulaciones, y por otro, el aprendizaje de **nuevas habilidades** para su uso.

Música

La IA ya forma parte del ciclo de producción musical. Herramientas de composición como AIVA, Amper Music o Boomy permiten generar bases y canciones originales en minutos. Plataformas como LANDR o iZotope Ozone automatizan la masterización con calidad profesional. En distribución, Spotify DJ ofrece experiencias personalizadas con curaduría algorítmica.

La discusión central que se da en la escena musical es: **¿dónde empieza la creatividad humana y dónde termina la automatización?** La IA democratiza la producción, pero también plantea tensiones sobre royalties, originalidad y remuneración justa para los artistas. Artes visuales y diseño de modelos de imagen generativa como MidJourney, Stable Diffusion y Adobe Firefly transforman la manera de producir ilustraciones, fotografía y branding. En diseño gráfico, Canva Magic Studio y Figma AI sugieren composiciones, estilos y variantes a escala. **La ventaja es la velocidad y la posibilidad de prototipar múltiples opciones en segundos. El riesgo: homogeneización estética, dificultades para distinguir lo humano de lo sintético y disputas sobre derechos de uso de datasets entrenados con obras existentes.**

Cine, TV y animación

La IA se integra en cada etapa del proceso audiovisual. En preproducción, asistentes como Sudowrite ayudan a bosquejar guiones y storyboards. En producción, plataformas como Runway o Pika Labs generan escenas, efectos visuales y animaciones. En

postproducción, la IA acelera la edición, el color grading y la localización.

El debate gremial es clave: la huelga de guionistas y actores en Estados Unidos en 2023 fue paradigmática, porque expuso los temores por la sustitución laboral, el uso de dobles digitales y la reutilización de voces e imágenes sin consentimiento.

Literatura y mercado editorial

La IA empieza a ser un socio invisible en el proceso editorial. Herramientas como Sudowrite, ChatGPT o Jasper acompañan a autores en la generación de borradores, exploración de estilos y edición de textos. Algunas editoriales ya las integran en procesos de corrección, traducción automática (DeepL, ModernMT) y adaptación de textos a diferentes públicos o niveles de lectura. También han aparecido startups que ofrecen servicios de análisis de manuscritos con IA, capaces de detectar tendencias temáticas, estimar el potencial comercial de un libro y hasta sugerir mejoras narrativas. En autopublicación, plataformas como KDP de Amazon incorporan IA para generar portadas, descripciones y estrategias de marketing. **El dilema es doble: por un lado, la oportunidad de democratizar el acceso a la edición; por el otro, el riesgo de una sobreproducción de contenidos genéricos que compitan con las obras humanas en un mercado ya saturado.**

Medios y periodismo

En medios de comunicación, **la IA opera tanto en la producción de noticias como en la gestión de audiencias**. Agencias como Bloomberg y Reuters automatizan reportes financieros y deportivos; redacciones digitales emplean asistentes de IA para títulos, resúmenes y traducciones instantáneas.

En paralelo, los grandes grupos de medios usan IA para segmentar contenidos y recomendaciones personalizadas: desde la portada dinámica en The New York Times hasta motores de engagement en plataformas locales. También se experimenta con narrativas automatizadas en tiempo real (por ejemplo, resultados electorales o coberturas deportivas). **El riesgo es la pérdida de credibilidad frente a la abundancia de desinformación generada por IA.** Por eso, varios medios incorporan marcas de agua digitales y verificadores algorítmicos para garantizar la trazabilidad de la información. **El gran desafío es mantener estándares éticos y preservar la confianza en un ecosistema cada vez más automatizado.**

Videojuegos e inmersividad

Los videojuegos son un laboratorio privilegiado para la IA. Herramientas como Unity Muse y Nvidia ACE permiten crear entornos y personajes en tiempo real. Inworld AI desarrolla NPCs capaces de mantener diálogos naturales, transformando la experiencia de

juego. Además, la música y los efectos generados dinámicamente permiten una inmersión inédita. El potencial educativo y cultural de estas tecnologías abre nuevos formatos de narrativa interactiva.

Publicidad y marketing creativo

La IA multiplica la capacidad de generar piezas adaptadas a cada audiencia. Meta Advantage+, Google Ads AI y TikTok Creative Lab producen anuncios dinámicos y optimizan su rendimiento en tiempo real. En creatividad gráfica, Canva, Adobe Firefly o Jasper Art permiten desarrollar conceptos visuales y slogans a gran escala. Una novedad son los agentes de marketing basados en IA, que actúan como planners y ejecutores virtuales. Estos agentes no solo generan piezas, sino que también monitorean métricas, ajustan presupuestos, testean variantes de mensajes y redirigen campañas en función de resultados. Algunas plataformas ya experimentan con “agentes de marca” que interactúan directamente con consumidores, responden consultas y personalizan la experiencia comercial a lo largo de todo el funnel. **La dificultad radica en equilibrar eficiencia con autenticidad: un exceso de contenido automatizado puede erosionar la identidad de marca y saturar a las audiencias.** Por eso, el diferencial estará en “cómo las marcas integren agentes autónomos sin perder el control creativo ni los valores de identidad”.

En este escenario de transformación del sector a nivel global, cabe indagar acerca de los posibles impactos a nivel local tanto en los modos de trabajo como cuáles son las habilidades y saberes necesarios para la empleabilidad.

Reflexiones finales

El presente informe está orientado a conocer la situación actual de las industrias creativas y culturales en la **Ciudad Autónoma de Buenos Aires**; éste denota la importancia de un sector que cuenta con un gran potencial cultural histórico, y al mismo tiempo, se observan los desafíos derivados de la aceleración tecnológica que se constatan en el desarrollo del sector. A partir del análisis de la cadena de valor y los datos económicos, se evidencian la centralidad estratégica y la heterogeneidad del sector. Mientras **la ciudad de Buenos Aires se consolida como el principal polo de desarrollo creativo de Argentina, concentrando más del 70% de las empresas del sector** en rubros como música, publicidad y edición; existen contrastes. Por un lado, el sector de Software muestra un dinamismo expansivo (+20% de crecimiento en empleo); por otro lado, las industrias culturales tradicionales han experimentado una contracción reciente: sectores como el editorial o las artes escénicas enfrentan desafíos de contracción, pero el software y los contenidos digitales se consolidan como motores de empleo. Esta disparidad exige políticas diferenciadas que protejan el patrimonio cultural mientras se fomenta la digitalización de los subsectores más rezagados.

Por otra parte, los resultados del estudio realizado a empresas mediante el relevamiento SIDPLA muestran que el sector enfrenta dificultades para cubrir puestos técnicos; a la vez que **se requieren de manera prioritaria las habilidades blandas**. Frente a las transformaciones tecnológicas del sector, sin embargo, las mayores dificultades de contratación que se mencionan tienen que ver con habilidades interpersonales: siendo la atención a los detalles, la responsabilidad y la creatividad las más difíciles de encontrar en las condiciones actuales del mercado de trabajo. Paralelamente existe un déficit técnico específico: persiste una demanda insatisfecha en gestión financiera, lenguajes de programación y manejo de datos, lo que indica que el perfil creativo actual debe "hibridarse o diversificarse" con competencias de gestión y tecnología.

En materia de formación, los datos obtenidos del SIDPLA permiten advertir que las empresas están optando por estrategias de capacitación interna y reasignación de funciones ante la falta de perfiles adecuados. Esto señala una oportunidad para las instituciones educativas de la Ciudad, para fortalecer los puentes entre los saberes tradicionales (como el oficio editorial o las artes escénicas) y las nuevas herramientas digitales para garantizar un desenvolvimiento optimizado de las trayectorias laborales.

En cuanto al impacto de la **Inteligencia Artificial** en el sector, ésta pareciera actuar como un **motor para nuevos desarrollos creativos**. En ese sentido, se puede proyectar una readecuación de los perfiles existentes hacia tareas de mayor valor agregado, donde **el pensamiento crítico, la ética y la empatía son imprescindibles ante la automatización**. También exige una alfabetización digital y actualización de la oferta para evitar que la transformación tecnológica profundice las barreras de acceso al empleo.

Asimismo, las políticas de sustentabilidad como nuevo estándar dentro de la industria plantean una transición hacia **"empleos verdes"** y procesos productivos con menor huella de carbono. La industria editorial y de diseño, en particular, se encuentran ante la necesidad de innovar en materiales y logística, lo que generará nuevos roles profesionales vinculados a la economía circular.

En conclusión, el fortalecimiento del vínculo entre el sistema educativo y el sector socioproductivo es la herramienta fundamental para garantizar que esta transformación sea inclusiva, **permitiendo que la Ciudad de Buenos Aires continúe siendo un referente en innovación dentro de las industrias creativas y culturales**.

Propuestas formativas para el sector Industrias Creativas

1. Derechos de autor en la era digital.
2. Ecodiseño y producción circular en el sector gráfico.
3. Gestión ambiental para producciones audiovisuales.
4. Fotografía narrativa para plataformas digitales.
5. Liderazgo ágil en equipos creativos multidisciplinares.
6. Finanzas y costos para servicios de diseño y software.
7. Especialización en equipos de realidad virtual y aumentada.
8. Producción de contenidos digitales y streaming.
9. Desarrollo de experiencias interactivas e inmersivas.
10. Formación en IA generativa aplicada al diseño y audiovisual.
11. Crear un canal de streaming para el laboratorio del centro de simulación.
12. Estrategias de comunicación para plataformas y redes digitales.
13. Habilidades blandas para trabajar en entornos colaborativos (generación y expresión de ideas, escucha y valoración de perspectivas diversas, apertura al feedback y revisión de propuestas, gestión del tiempo en proyectos creativos).

Fuentes consultadas

- **Anwar, M. S., Yang, J., Frnda, J., et al. (2025). Metaverso y XR para la educación sobre el patrimonio cultural: aplicaciones, estándares, arquitectura y perspectivas tecnológicas para una experiencia inmersiva mejorada.** Realidad Virtual, 29, 51. <https://doi.org/10.1007/s10055-025-01126-z>
- **Becerra, G., & Magnani, E. (2024). La inteligencia artificial como tecnología disruptiva y sus sentidos sociales.** El Faro, 1(1), 1-16. Universidad de Flores. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/255655/CONICET_Digital_Nro.154cfba6-faec-4d33-b9a4-8fdd59e33b63_B.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- **Berger, V. (2024, 30 de diciembre). El impacto de la IA en la música en 2025: licencias, creatividad y supervivencia de la industria.** Forbes. <https://www.forbes.com/sites/virginieberger/2024/12/30/ais-impact-on-music-in-2025-licensing-creativity-and-industry-survival/>
- **Cevasco, L., Corvalán, J. G., & Le Fevre Cervini, E. M. (2019). Inteligencia Artificial y trabajo. Construyendo un nuevo paradigma de empleo, 1.**
- **Corvalán, J. G. (2019). El impacto de la inteligencia artificial en el trabajo.** Revista de Direito Econômico e Socioambiental, 10(1), 35-51.
- **Cuenta satélite de cultura. Valor agregado bruto, comercio exterior, puestos de trabajo, generación del ingreso y consumo privado cultural. Cuentas nacionales, 9(13).** Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC). (2024).
- **Darley, J. Coachella, Coldplay y Glastonbury: ¿Pueden los festivales ser ecológicos?** Sustainability Magazine. (2025, 10 de abril). <https://sustainabilitymag.com/articles/coachella-coldplay-glastonbury-can-festivals-go-green>
- **Digital News Report 2025. University of Oxford. Reuters Institute for the Study of Journalism. (2025).** https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/2025-06/Digital_News-Report_2025.pdf
- **Doellgast, V., Appalla, S., Ginzburg, D., Kim, J., Thian, WL. 2025. Global case studies of social dialogue on AI and algorithmic management, ILO Working Paper 144 (Geneva, ILO).** <https://doi.org/10.54394/VOQE4924>
- **El estado de la IA: cómo las organizaciones se están reconfigurando para capturar valor.** McKinsey & Company (Quantumblack AI). (2025, 12 de marzo). <https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/the-state-of-ai>
- **El impacto de GenAI en las industrias creativas y la ética y gobernanza que debemos implementar.** Foro Económico Mundial. (2025, 21 de enero). <https://www.weforum.org/stories/2025/01/the-impact-of-genai-on-the-creative-industries/>
- **Europa Creativa en 2025: centrarse en las transiciones verde y digital y en el fortalecimiento de la resiliencia social y económica.** Comisión Europea. (2024, 23 de septiembre). <https://culture.ec.europa.eu/news/creative-europe-in-2025-focus-on-green-and-digital-transitions-on-strengthening-social-and-economic-resilience>
- **Foro Económico Mundial. (2025, 6 de mayo). Cómo la IA está transformando la carrera profesional y otras tendencias sobre empleo y habilidades.** <https://es.weforum.org/stories/2025/05/como-la-ia-esta-transformando-la-carrera-profesional-y-otras-tendencias-sobre-empleo-y-habilidades/>
- **Globant. (s.f.). IA en medios y entretenimiento.** <https://www.globant.com/tech-terms/ai-in-media-and-entertainment>
- **Indicadores económicos en las Industrias Creativas y Software.** Buenos Aires Ciudad. (2023).
- **Informes de cadenas de valor: Industrias culturales.** Presidencia de la Nación. Argentina. Ministerio de Hacienda. Secretaría de Política Económica. Subsecretaría de Programación Microeconómica. (2019). https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/sspmicro_cadenas_de_valor_industrias_culturales_0.pdf
- **Informe de tendencias digitales e IA de Adobe 2025. La IA es una oportunidad audaz, tanto para las marcas como para los consumidores.** Adobe. (2025). <https://business.adobe.com/resources/digital-trends-report.html>
- **Jacinto, C. (2018). Los mundos del trabajo en los procesos de inserción: tránsitos y quiebres entre educación, formación profesional y trabajo. A modo de introducción. En El secundario vale: Saberes, certificados y títulos técnicos en la inserción laboral de jóvenes (pp. 17-32).**
- **Jacinto, C., Rucci, G., Vinacur, T., & Alegre, S. C. (2025). Educación técnico-profesional en Argentina: desafíos para la articulación del sistema de formación.** <https://doi.org/10.18235/0013734>
- **La industria de la moda se enfrenta a un mundo en constante cambio.** McKinsey & Company. (2025, 11 de abril). <https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/the-fashion-industry-faces-a-world-in-flux>
- **Pronóstico del mercado de producción virtual (2025-2030) por componente, etapa de producción, usuario final y región: el contenido inmersivo e interactivo cobra impulso.** GLOBE NEWSWIRE. (2025, 3 de enero). <https://www.globenewswire.com/news-release/2025/01/03/3003860/28124/en/Virtual-Production-Market-Forecast-2025-2030-by-Component-Production-Stage-End-User-and-Region-Immersive-and-Interactive-Content-Gaining-Traction.html>
- **Serie fichas sectoriales de la CABA: Sector Industrias Creativas y Audiovisuales (Junio de 2025).** Observatorio de datos productivos. Dirección General de Estrategia Productiva y Regímenes de Promoción. Subsecretaría de Inversiones.
- **Sistema de Información Cultural de la Argentina (SiNCA).** (s.f.). <https://www.sinca.gob.ar/>
- **Tendencias mundiales en libertad de expresión y desarrollo de los medios de comunicación.** UNESCO. (s.f.). <https://www.unesco.org/en/world-media-trends/global-entertainment-media-outlook>

Para profundizar en la información sobre la sustentabilidad en el sector de industrias creativas, se recomienda consultar las siguientes fuentes:

- Informe Sectorial de la Sustentabilidad en Seguridad e Higiene
- Informe Sectorial de la Sustentabilidad en la Informática (TI)
- Documento de Sustentabilidad: Administración y Gestión de las Organizaciones
- Organización Internacional del Trabajo (OIT)
- Superintendencia de Riesgos del Trabajo (SRT) - Argentina
- International Organization for Standardization (ISO)
- Global Reporting Initiative (GRI)
- International WELL Building Institute (IWBI)
- Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Dirección General de Protección del Trabajo)

Anexos

1. Referencias metodológicas

El presente trabajo de investigación se propuso realizar un acercamiento al conocimiento sobre las demandas de perfiles profesionales, saberes y habilidades requeridos por cada sector prioritario de la Ciudad, a partir de una caracterización del mismo, un análisis sobre las empresas y actores claves.

El estudio tiene objetivos descriptivos y exploratorios (no probabilísticos) para lo cual se triangularon técnicas cualitativas y cuantitativas de recolección de información y análisis de datos. Entre las estrategias de abordaje, se optó por relevar fuentes secundarias provenientes del Sistema de Información Cultural de la Argentina (SInCA) y del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INDEC) para realizar una caracterización y diagnóstico del sector en la Ciudad. Además, se realizó una exploración bibliográfica, de notas periodísticas, informes y estudios de distintos organismos internacionales con el fin de sintetizar las tendencias respecto de la incorporación de tecnologías en el sector.

Por otro lado, se utilizaron fuentes primarias a través de un cuestionario de preguntas a informantes claves (representantes sindicales, empresariales y directores de Centros de Formación Profesional e Institutos de Formación Técnica Superior de la Ciudad de Buenos Aires) y la implementación del **Sistema de Información sobre la Demanda de Perfiles Laborales (SIDPLA)**.

El SIDPLA es una plataforma que despliega un cuestionario de elaboración propia, aplicado a un universo cuyas unidades de análisis son las empresas de la Ciudad pertenecientes al sector. Para el relevamiento se contactó a un conjunto heterogéneo de empresas, tanto micro, como pymes y grandes empresas; se realizaron aproximaciones a las unidades de análisis a través de acciones de colaboración con sindicatos, cámaras y federaciones empresariales. Específicamente para la elaboración del presente informe se contó con la participación de la Dirección General de Industrias Creativas (DGICAS) del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Dichas colaboraciones, además de la realización del estudio de campo, incluyeron también el relevamiento de distintas fuentes secundarias. El trabajo de campo consistió en la realización de 13 encuestas realizadas durante los meses de marzo a octubre de 2025.

Para el procesamiento de las fuentes primarias provenientes del SIDPLA, se utilizaron técnicas cuantitativas de análisis de datos a través del programa de procesamiento de datos SPSS (Statistical Package for the Social Sciences).

2. Categorías laborales

Televisión	• categoría 1
	• categoría 2
	• categoría 3
	• categoría 4
Audiovisual	• Jefe/a de producción
	• Asistente de producción
	• Ayudante de producción
	• Jefe/a de locaciones
	• Asistente de locaciones
	• Asistente de dirección
	• Continuista / script
	• 1º ayudante de dirección
	• 2º ayudante de dirección
	• Dirección de casting
	• Asistente de casting
	• Dirección de fotografía
	• Técnico/a hd
	• Camarógrafo/a
	• 1º ayudante de cámara
	• 2º ayudante de cámara
	• Key grip
	• Grip

Audiovisual

- Asistente de grip
- Video assist
- Fotógrafo/a de filmación
- Gaffer
- Jefe/a reflectorista
- Capataz reflectorista
- Reflectorista
- Operador/a de generador
- Dirección de arte
- Escenógrafo/a
- Ambientador/a
- Ayudante de escenografía
- Vestuarista
- Ayudante de vestuario
- Modisto/a
- Utilero/a - carpintero/a
- Asistente de utilero
- Realizador/a
- Jefe/a de maquillaje
- Peinador/a
- Ayte. de maquillaje / peinado
- Dirección de sonido
- Ayudante de sonido

Audiovisual	• Dirección de sonido post / mezclador/a
	• Editor/a de diálogos
	• Editor/a de ambientes y efectos
	• Compaginador/a
	• Ayudante de compaginación
	• Cortador/a de negativos
	• Aprendiz

3. Oferta de Educación No Formal en Industrias Creativas 2025 - CABA

ARANGUREN	• Fotografía
ARÉVALO	• Fotografía • Introducción a la producción de sonido • Operador/a de cabina de sonido y musicalizador/a
CAFAYATE	• Fotografía
CÁRITAS POMPEYA	• Fotografía para venta en redes sociales
CFP 16	• Videorealización
CORRALES	• Videorealización
DEFENSA	• Fotografía
DEVOTO	• Fotografía
DON BOSCO	• Fotografía
GUALEGUAYCHÚ	• Videorealización
INTEGRADOR ALMAFUERTE	• Fotografía
ISAURO ARANCIBIA	• Fotografía • Joyería
JUNCAL	• Fotografía

MANANTIALES	Joyería
MONTIEL	Fotografía para venta en redes sociales
RAWSON	- Auxiliar de realización escenográfica - Operación de luces para espectáculos - Operador/a de cabina de sonido y musicalizador/a
RINCÓN DE VENEZUELA	Joyería contemporánea
SARMIENTO	Diseño editorial
TRAFUL	Fotografía
UTHGRA	Edición de imágenes para fotografía
VARELA	Fotografía
VENEZUELA	Joyería

4. Oferta de Formación Profesional Industrias Creativas 2025 - CABA.

(TECSON) Escuela Tecson	Operacion de grabacion y post produccion de audio
C.F.P. N° 01 Maestro Quinquela	Fotógrafo/a
C.F.P. N° 02 Hospital Moyano	- Editor Audiovisual - Fotógrafo/a - Operador/a de sonido
C.F.P. N° 06 - C.I.F.P.A	Fotógrafo/a
C.F.P. N° 10	Fotógrafo/a
C.F.P. N° 14	Editor Audiovisual
C.F.P. N° 20	Editor Audiovisual
C.F.P. N° 21	- Asistente de producción de radio - Asistente de producción de televisión - amarógrafo/a - Editor audiovisual

C.F.P. N° 24	• Edición de audio digital I • Editor audiovisual • Fotógrafo/a • Las herramientas informáticas para la digitalización de imágenes • Operador de sonido I • Operador de sonido II
C.F.P. N° 27	• Fotógrafo/a
C.F.P. N° 28	• Camarógrafo/a • Edición de audio digital I • Edición de audio digital II • Editor audiovisual • Fotógrafo/a • Operador de sonido I • Operador de sonido II
C.F.P. N° 29	• Elaboración de productos multimediales I
C.F.P. N° 33	• Las herramientas informáticas para la digitalización de imágenes • Terminación editorial
C.F.P. N° 34 Casa Pio IX	• Camarógrafo/a
C.F.P. N° 38	• Editor audiovisual • Fotógrafo/a • Operador de sonido I • Operador de sonido II • Realizador de videos de eventos sociales
Escuela de la Joya Maestro Joyero Sergio Lukez	• Cadenas primer año • Cadenas segundo año • Cincelado primer año • Cincelado segundo año • Engarce primer año • Engarce segundo año • Grabado primer año • Grabado segundo año • Joyería primer año • Joyería segundo año

5. Oferta de Educación Técnico Superior Industrias Creativas 2025 - CABA

IFTS N° 15	• Técnico Superior en Realización Audiovisual
IFTS N° 27	• Técnico Superior en Diseño Gráfico y Multimedial
IFTS N° 30 CAMYP	• Trayecto Facilitador de Proyectos Digitales y Audiovisuales



Buenos Aires
aprende

Agencia de Habilidades para el Futuro

S.I.D.P.L.A

Sistema de Información sobre la
Demanda de Perfiles Laborales

Ministerio de Educación



Buenos
Aires
Ciudad