

PROPUESTA PARA KERNEL & CRUMB SNACKS

Propuesta de Spot de TV en Claymation

Un comercial de claymation cuadro por cuadro de 30 segundos para el lanzamiento nacional en televisión de Kernel & Crumb Snacks.



Contenido

01	De un vistazo	3
02	El proyecto en cifras	4
03	La oportunidad	5
04	Resumen ejecutivo	5
05	La experiencia actual	5
06	Desafío y enfoque	6
07	Puntos de evidencia	7
08	Situación y coberturas	7
09	En sus palabras	9
10	Alcance del trabajo	10
11	Qué incluye	10
12	Entregables	11
13	Trabajo seleccionado	12
14	Cronograma	12
15	Inversión y condiciones	13
16	Desglose de honorarios	14
17	Resumen de costos	14
18	Opciones del proyecto	15
19	Comparación de opciones	15
20	Calendario de pagos	16
21	Supuestos de los que depende esta estimación	17
22	Aceptación	18



PROPUESTA

PARA APROBACIÓN

PRO-2026-0044

PREPARADO PARA Kernel & Crumb Snacks — Teddy Okonjo, Director de Marketing	PREPARADO POR Putty & Wire Animation, Los Ángeles	EMITIDO 5 de enero de 2026	VÁLIDO HASTA 16 de febrero de 2026
ENCARGO Producción Comercial en Stop-Motion			



 DE UN VISTAZO

 El proyecto en cinco cifras



01 ENCARGO Producción Comercial en Stop- Motion Un comercial de claymation cuadro por cuadro de 30 segundos para el lanzamiento nacional en televisión de Kernel & Crumb Snacks.	02 INVERSIÓN \$81,000 \$81,000, más impuesto sobre ventas de california (servicios de producción exentos)	03 INICIO 2 de febrero de 2026 Sujeto a aceptación antes del 16 de febrero de 2026
04 DURACIÓN 16 semanas Del inicio a la entrega final	05 PREPARADO PARA Kernel & Crumb Snacks Teddy Okonjo, Director de marketing	





La oportunidad

La categoría de Kernel & Crumb está saturada de anuncios de snacks en CGI que se mueven todos igual, y el primer comercial nacional de la marca es la única oportunidad de destacar entre los cortes publicitarios. Este es el plan para Crumb, un personaje de plastilina modelado a mano y construido para resistir un rodaje completo de stop-motion y lucir artesanal en la pantalla.

Resumen ejecutivo

Kernel & Crumb Snacks está a punto de emitir su primer comercial de televisión a nivel nacional, en una categoría de pasillo de snacks donde casi toda la publicidad de la competencia es CGI o motion graphics planos que se mueven de la misma manera. La propia investigación de la marca muestra que los compradores asocian las imágenes artesanales y táctiles con un producto premium y menos procesado, exactamente la posición de anaquel que Kernel & Crumb quiere ocupar.

Putty & Wire Animation propone una producción en stop-motion de dieciséis semanas: un personaje protagonista duradero llamado Crumb, construido para resistir una filmación completa cuadro por cuadro, un set físico ajustado a la paleta de colores del empaque de la marca, y un comercial terminado de 30 segundos más dos recortes de 15 segundos, entregados listos para transmisión antes de que se cierre la compra de medios. Las siguientes secciones exponen el enfoque, el alcance, el cronograma y la inversión.



El desafío

Un personaje protagonista debe sobrevivir aproximadamente 600 cuadros individuales de manipulación sin desgaste visible ni necesidad de re-esculpirlo a mitad del rodaje, y el set físico debe coincidir con precisión con los colores del empaque de Kernel & Crumb bajo iluminación de estudio, no una aproximación disculpada por la compresión de la transmisión. El cronograma de posproducción está fijado a una fecha de cierre de compra de medios que no se mueve.

El diseño de sonido y la locución también deben sincronizarse estrechamente con un corte de 30 segundos animado a 12 cuadros por segundo, lo que deja poco margen para desajustes en la mezcla final.

Nuestro enfoque

Construimos a Crumb alrededor de una armadura con núcleo de silicona diseñada para resistir todo el rodaje sin necesidad de re-esculpirlo, y construimos un set físico modular iluminado y calibrado en color contra las referencias reales del empaque de Kernel & Crumb, no una prueba en monitor. La animación se ejecuta en un rig de motion-control a 12 cuadros por segundo para movimientos de cámara que se perciben como intencionales, no entrecortados.

El diseño de sonido y la locución se mezclan sobre la imagen final bloqueada, no un corte preliminar, de modo que la sincronización sea exacta para cuando se entreguen los masters de transmisión en cada formato de aspecto que exija el plan de medios.

01

600+

CUADROS ANIMADOS
A MANO POR TOMA
PRINCIPAL

02

**20
años**

DE OFICIO EN STOP-
MOTION

03

8

COMERCIALES
NACIONALES
PRODUCIDOS



Registros, coberturas y garantías

CREDENCIAL	ENTIDAD EMISORA	REFERENCIA	ALCANCE	ESTADO
Entidad registrada	Registro de sociedades, Estados Unidos	Putty & Wire Animation, Inc.	Nombre comercial e identidad jurídica	Activo
Registro fiscal	Autoridad fiscal, Estados Unidos	EIN 95-3382104	Todos los trabajos facturados	Activo
Seguro de responsabilidad civil profesional	Aseguradora comercial	Disponible a solicitud	Producción Comercial en Stop-Motion	Se renueva a
Seguro de responsabilidad civil general	Aseguradora comercial	Disponible a solicitud	Trabajos en sitio y en las instalaciones del cliente	Se renueva a
Afiliación a un organismo profesional	Asociación sectorial, Estados Unidos	Disponible a solicitud	Código de conducta y procedimiento de reclamaciones	Al corriente

Los certificados y anexos de pólizas se entregan a solicitud y se reemiten a Kernel & Crumb Snacks a solicitud en cualquier momento durante el encargo.





Putty & Wire nos creó un personaje que sobrevivió un rodaje de seis semanas sin un solo reesculpido, y el comercial tuvo mejores resultados en pruebas que cualquier CGI que hubiéramos usado antes.

ALICIA RENNER

02

Alcance del trabajo

02

Una producción en stop-motion de dieciséis semanas que llevará el anuncio nacional de televisión de Kernel & Crumb Snacks desde la escultura del personaje hasta la entrega final lista para transmisión.



Storyboard y animática

Storyboard cuadro por cuadro y animática cronometrada que define el comercial antes de iniciar el rodaje.



Escultura de personaje y construcción de armadura

El personaje principal Crumb construido sobre una armadura duradera y libre de reesculpido.



Construcción e iluminación de decorado práctico

Un set modular construido e iluminado para coincidir con los colores del empaque de Kernel & Crumb.



Animación cuadro por cuadro

El corte principal y dos versiones reducidas animados a 12 cuadros por segundo.



Edición de versiones reducidas

Dos versiones reducidas de 15 segundos editadas a partir del metraje del corte principal.



Diseño de sonido y mezcla de locución

Diseño de sonido y voz en off mezclados y sincronizados con la imagen final.

Entregables



PREPRODUCCIÓN

Storyboard y animática

Un storyboard toma por toma y un animático cronometrado que establecen el anuncio antes de esculpir la primera arcilla.



PERSONAJE

Construcción del personaje principal (Crumb)

Una construcción con armadura de núcleo de silicona diseñada para resistir todo el rodaje sin necesidad de re-esculpirla.



DECORADO

Construcción e iluminación de decorado práctico

Un decorado práctico modular ajustado e iluminado según la paleta de colores del empaque de Kernel & Crumb.



ANIMACIÓN

Animación stop-motion cuadro por cuadro (corte principal de 30 segundos)

El anuncio principal completo animado a 12 cuadros por segundo en un equipo de control de movimiento.



ANIMACIÓN

Dos ediciones reducidas de 15 segundos

Dos cortes más breves derivados del corte principal para una colocación de medios más amplia.

FUERA DEL ALCANCE

- Compra de medios y colocación de tiempo de aire en televisión
- Casting de talento de locución y honorarios sindicales (contratados por separado, facturados al costo)
- Elementos híbridos de acción real o CGI más allá del decorado práctico
- Versiones recortadas para redes sociales más allá de las dos ediciones de 15 segundos



01

SEMANAS 1-3 · PREPRODUCCIÓN

Aprobación de storyboard, animática y maqueta del personaje.

02

SEMANAS 4-6 · CONSTRUCCIÓN

Construcción de la armadura del personaje protagonista y del set físico.

03

SEMANAS 7-11 · ANIMACIÓN

Filmación cuadro por cuadro del corte protagonista y ambos recortes.

04

SEMANAS 12-14 · POSPRODUCCIÓN

Diseño de sonido, mezcla de locución y corrección de color.



Inversión y condiciones

Kernel & Crumb aprueba el guion gráfico y la maqueta del personaje antes de que comience el rodaje, y un responsable de marketing da el visto bueno en cada revisión de dailies de animación. La producción se limita a un corte principal de 30 segundos y dos recortes de 15 segundos. Esta tarifa se mantiene para producciones confirmadas en o antes del 16 de febrero de 2026.



FLUJO DE TRABAJO	SEMANAS	TARIFA	IMPORTE
Storyboard y animática Aprobación de storyboard, animática y maqueta del personaje	3	\$3,400 / wk	\$10,200
Construcción de personaje y set Construcción de la armadura del personaje protagonista y del set físico	3	\$5,200 / wk	\$15,600
Animación cuadro por cuadro (corte protagonista) Filmación en stop-motion del comercial protagonista de 30 segundos	5	\$6,800 / wk	\$34,000
Animación de recortes (2x15s) Filmación cuadro por cuadro de dos recortes de 15 segundos	2	\$4,600 / wk	\$9,200
Diseño de sonido y mezcla de locución Diseño de sonido, mezcla de locución y corrección final	2	\$3,600 / wk	\$7,200
Entrega para difusión y control de calidad Entrega del máster de difusión en todas las relaciones de aspecto requeridas	1	\$4,800	\$4,800
Total del proyecto			\$81,000

Honorarios del proyecto **\$81,000**

Impuesto sobre ventas de California (servicios de producción exentos) **\$0**

Total **\$81,000**



**TOTAL
ADEUDADO**

\$81,000



que comiencen en o antes del 16 de febrero de 2026.

SOLO ANIMÁTICA

\$10,200

- Desarrollo de storyboard
- Animática cronometrada
- Diseño de maqueta de personaje
- Una ronda de revisiones

COMERCIAL PRINCIPAL

\$59,800

- Todo lo incluido en Solo animática
- Construcción de personaje principal y set
- Animación cuadro por cuadro (corte de 30 segundos)
- Diseño de sonido y mezcla de locución

COMERCIAL PRINCIPAL + VERSIONES REDUCIDAS

\$81,000

- Todo lo incluido en Comercial principal
- Dos ediciones reducidas de 15 segundos
- Entrega para difusión en todas las relaciones de aspecto
- Control de calidad final y entrega lista para medios



Qué modalidad te conviene

	SOLO ANIMÁTICA	COMERCIAL PRINCIPAL	COMERCIAL PRINCIPAL + VERSIONES REDUCIDAS
Precio	\$10,200	\$59,800	\$81,000
Alcance principal	Desarrollo de storyboard	Todo lo incluido en Solo animática	Todo lo incluido en Comercial principal
Qué incluye	Animática cronometrada	Construcción de personaje principal y set	Dos ediciones reducidas de 15 segundos
Entrega	Diseño de maqueta de personaje	Animación cuadro por cuadro (corte de 30 segundos)	Entrega para difusión en todas las relaciones de aspecto
Servicio posterior	Una ronda de revisiones	Diseño de sonido y mezcla de locución	Control de calidad final y entrega lista para medios

Los precios están en USD y no incluyen el impuesto sobre las ventas (california — servicios de producción exentos). Las opciones se pueden combinar o escalar; la recomendación para Kernel & Crumb Snacks se destaca en la sección de precios.



Cuándo vence cada cuota

N.º	HITO	DESENCADENANTE	PARTE	IMPORTE
01	Semanas 1–3 · Preproducción	2 de febrero de 2026	40%	\$32,400
02	Semanas 4–6 · Construcción	Al inicio de la entrega	30%	\$24,300
03	Semanas 7–11 · Animación	En la aceptación del hito	30%	\$24,300
Total (sin impuestos)			100%	\$81,000

Las cuotas se facturan conforme a los hitos anteriores y son pagaderas dentro de los 30 días siguientes a cada factura. Todos los importes están expresados en USD y no incluyen impuesto sobre ventas de california (servicios de producción exentos).



Supuestos de los que depende esta estimación

Kernel & Crumb aprueba el storyboard y la maqueta del personaje antes de que comience la filmación, y un representante de marketing autoriza cada revisión de material diario de animación. La producción se limita a un corte protagonista de 30 segundos y dos recortes de 15 segundos. Esta tarifa se mantiene para producciones confirmadas el 16 de febrero de 2026 o antes.

Al firmar a continuación se acepta el alcance, el cronograma y la inversión establecidos en esta propuesta, y se autoriza el inicio del trabajo.



**POR KERNEL &
CRUMB SNACKS**

Teddy Okonjo
DIRECTOR DE MARKETING
Fecha



**POR PUTTY & WIRE
ANIMATION**

Putty & Wire Animation
FIRMANTE AUTORIZADO
Fecha



PRÓXIMOS PASOS

Listos cuando usted lo esté

La aceptación de esta propuesta da inicio al trabajo el 2 de febrero de 2026. La tarifa se mantiene para los proyectos confirmados antes del 16 de febrero de 2026.



Apruebe esta propuesta y podremos reservar el inicio del storyboard para la semana del 2 de febrero. Responda a este documento o escriba a studio@puttyandwire.com.

Putty & Wire Animation

studio@puttyandwire.com · +1 213 555 0198 · puttyandwire.com · Los Angeles,
CA 90029