



PUTTY & WIRE ANIMATION — PRODUCCIÓN DE
COMERCIAL EN STOP-MOTION

Especificación de Requisitos

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

PUTTY & WIRE ANIMATION — PRODUCCIÓN DE
COMERCIAL EN STOP-MOTION | 2026



Contenido

01	Control de documentos	2
02	Introducción y alcance	3
03	Propósito y público	3
04	Requisitos funcionales	3
05	Requisitos no funcionales	4
06	Módulos del producto	5
07	Especificación de componentes	6
08	Supuestos, restricciones y dependencias	8
09	Fases de lanzamiento	8

DE UN VISTAZO

Control de documentos

01

ESPECIFICACIÓN

REQ-2026-0044

Emitido el 5 de enero de 2026

02

PREPARADO POR

Putty & Wire Animation

Los Angeles, CA 90029

03

PROPIETARIA

Teddy Okonjo

Director de Marketing, Kernel & Crumb Snacks

04

ESTADO

Para revisión

Línea base fijada en la aprobación

05

REQUISITOS

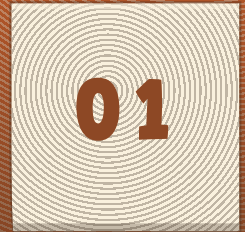
8

Funcionales y no funcionales



Introducción y alcance

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.



Propósito y público

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.

Requisitos funcionales

ID	REQUISITO	PRIORIDAD
R-01	El personaje protagonista debe sobrevivir toda la filmación sin desgaste visible ni necesidad de reesculpirlo	OBLIGATORIO
R-02	Los colores del set práctico deben coincidir con las referencias de empaque de Kernel & Crumb	OBLIGATORIO
R-03	La animación debe correr a un mínimo de 12 cuadros por segundo	OBLIGATORIO
R-04	Storyboard y maqueta del personaje aprobados antes de comenzar la filmación	OBLIGATORIO
R-05	Dos versiones reducidas de 15 segundos derivadas del metraje del corte protagonista	OBLIGATORIO
R-06	Masters de difusión entregados en relaciones de aspecto 16:9 y 9:16	OBLIGATORIO
R-07	Locución sincronizada dentro de un cuadro respecto a la imagen final	DESEABLE
R-08	Entrega final completada antes de la fecha límite de compra de medios	OBLIGATORIO



ID	PRIORIDAD	REQUISITO
R-01	Obligatorio	El personaje protagonista debe sobrevivir toda la filmación sin desgaste visible ni necesidad de reesculpirlo
R-02	Obligatorio	Los colores del set práctico deben coincidir con las referencias de empaque de Kernel & Crumb
R-03	Obligatorio	La animación debe correr a un mínimo de 12 cuadros por segundo
R-04	Obligatorio	Storyboard y maqueta del personaje aprobados antes de comenzar la filmación
R-05	Obligatorio	Dos versiones reducidas de 15 segundos derivadas del metraje del corte protagonista



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.



Especificación de componentes

REF.	ÍTEM	ESPECIFICACIÓN	UNIDADES	PLAZO	PRECIO UNITARIO
SPC-01	Storyboard y animática	Aprobación de storyboard, animática y maqueta del personaje	3	3 sem.	\$3,400 / wk
SPC-02	Construcción de personaje y set	Construcción de la armadura del personaje protagonista y del set físico	3	3 sem.	\$5,200 / wk
SPC-03	Animación cuadro por cuadro (corte protagonista)	Filmación en stop-motion del comercial protagonista de 30 segundos	5	5 sem.	\$6,800 / wk
SPC-04	Animación de recortes (2x15s)	Filmación cuadro por cuadro de dos recortes de 15 segundos	2	2 sem.	\$4,600 / wk
SPC-05	Diseño de sonido y mezcla de locución	Diseño de sonido, mezcla de locución y corrección final	2	2 sem.	\$3,600 / wk
SPC-06	Entrega para difusión y control de calidad	Entrega del máster de difusión en todas las relaciones de aspecto requeridas	1	8 de junio de 2024	\$4,800

Las especificaciones quedan fijadas en el momento de la aceptación; cualquier cambio se gestiona mediante el procedimiento de control de cambios establecido en este documento.

01

**Hecho a mano,
no en CGI**

Una estética táctil, cuadro por cuadro, diseñada para destacar en una categoría dominada por la animación digital.

02

**Construido para
resistir el rodaje**

Una armadura duradera diseñada para que el personaje protagonista nunca necesite un reesculpido a mitad del rodaje.

03

**Listo para
difusión, dentro
del plazo**

Másteres entregados en cada relación de aspecto requerida, dentro del cronograma fijo de compra de medios.

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.

Putty & Wire Animation

4610 Melrose Ave, Los Ángeles, CA 90029, Estados Unidos

studio@puttyandwire.com · +1 213 555 0198

· puttyandwire.com

Putty & Wire Animation, Inc. · EIN 95-3382104