



PREPARADO PARA KERNEL & CRUMB SNACKS

Escopo de Trabalho

Um comercial de claymation quadro a quadro de 30 segundos para o lançamento na TV nacional da Kernel & Crumb Snacks.

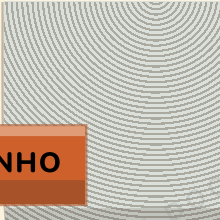
Sumário

01	Resumo geral	3
02	Escopo, cronograma & honorários	4
03	Visão geral e objetivos	5
04	Contexto e metas	5
05	Entregas	6
06	Frentes de trabalho	7
07	Especificação da frente de trabalho	7
08	Cronograma	8
09	Critérios de aceitação	9
10	Detalhamento de honorários	10
11	Resumo de custos	10
12	Cronograma de pagamento	10
13	Aceite	11

 RESUMO GERAL

SOW

RASCUNHO



SOW-2026-0044

 PREPARADO PARA Kernel & Crumb Snacks — Teddy Okonjo, Diretor de Marketing	 PREPARADO POR Putty & Wire Animation, Los Angeles	 NÚMERO DO SOW SOW-2026- 0044	 DATA DE INÍCIO 2 de fevereiro de 2026
 DURAÇÃO Produção Comercial em Stop-Motion	 STATUS Rascunho — para revisão		





RESUMO GERAL



Escopo, cronograma e honorários

01 FRENTE DE TRABALHO Produção Comercial em Stop-Motion Um comercial de claymation quadro a quadro de 30 segundos para o lançamento na TV nacional da Kernel & Crumb Snacks.	02 INÍCIO 2 de fevereiro de 2026 Mediante contra-assinatura	03 DURAÇÃO 16 semanas Faseado conforme cronograma abaixo
04 HONORÁRIOS \$81,000 \$81,000, mais imposto sobre vendas da califórnia (serviços de produção isentos)	05 ACEITO POR Teddy Okonjo Diretor de Marketing	



01

Visão geral e objetivos

Uma produção em stop-motion de dezesseis semanas conduzindo o comercial de TV nacional da Kernel & Crumb Snacks desde a escultura do personagem até a entrega final pronta para transmissão.

01



Contexto e metas

A Kernel & Crumb Snacks está prestes a veicular seu primeiro comercial de TV nacional, em uma categoria de corredor de salgadinhos na qual praticamente toda a publicidade dos concorrentes é em CGI ou motion graphics planos que se movem todos da mesma forma. A pesquisa da própria marca mostra que os consumidores associam imagens artesanais e táteis a um produto premium e menos processado — exatamente a posição de prateleira que a Kernel & Crumb deseja ocupar.

A Putty & Wire Animation propõe uma produção em stop-motion de dezesseis semanas: um personagem principal durável, chamado Crumb, construído para suportar uma filmagem completa quadro a quadro, um cenário físico compatível com as cores da embalagem da marca, e um comercial finalizado de 30 segundos mais dois cortes reduzidos de 15 segundos, entregues prontos para veiculação antes do fechamento da compra de mídia. As seções a seguir apresentam a abordagem, o escopo, o cronograma e o investimento.

Entregas



PRÉ-PRODUÇÃO

Storyboard e animatic

Um storyboard cena a cena e um animatic cronometrado estabelecendo o comercial antes que qualquer argila seja esculpida.



PERSONAGEM

Construção do personagem principal (Crumb)

Uma armadura com núcleo de silicone projetada para suportar toda a filmagem sem necessidade de reesculpir.



CENÁRIO

Construção e iluminação de cenário prático

Um cenário prático modular combinado e iluminado conforme a paleta de cores da embalagem da Kernel & Crumb.



ANIMAÇÃO

Animação em stop-motion quadro a quadro (corte principal de 30 segundos)

O comercial principal completo animado a 12 quadros por segundo em um rig de controle de movimento.



ANIMAÇÃO

Duas edições reduzidas de 15 segundos

Duas versões reduzidas derivadas do corte principal para veiculação de mídia mais ampla.

FORA DO ESCOPO

-  Compra de mídia e posicionamento de horário na TV
-  Contratação de talentos de dublagem e taxas sindicais (reservados separadamente, faturados pelo custo)
-  Elementos híbridos de live-action ou CGI além do cenário prático
-  Versões reduzidas para redes sociais além das duas edições de 15 segundos



01

Feito à mão, não em CGI

Um visual tátil, quadro a quadro, construído para se destacar em uma categoria dominada pela animação digital.

02

Construído para resistir às filmagens

Uma armadura durável projetada para que o personagem principal nunca precise de reesculimento no meio da filmagem.

03

Pronto para transmissão, dentro do prazo

Masters entregues em todas as proporções de tela exigidas, dentro do cronograma fixo de compra de mídia.



Especificação da frente de trabalho

REF.	ITEM	ESPECIFICAÇÃO	ESFORÇO PRAZO		PREÇO UNITÁRIO
SPC-01	Storyboard e animatic	Aprovação do storyboard, animatic e maquete do personagem	3	3 sem.	\$3,400 / wk
SPC-02	Construção de personagem e cenário	Construção da armação do personagem principal e do cenário físico	3	3 sem.	\$5,200 / wk
SPC-03	Animação quadro a quadro (corte principal)	Filmagem em stop-motion do comercial principal de 30 segundos	5	5 sem.	\$6,800 / wk
SPC-04	Animação dos cortes reduzidos (2x15s)	Filmagem quadro a quadro de dois cortes reduzidos de 15 segundos	2	2 sem.	\$4,600 / wk
SPC-05	Design de som e mixagem de locução	Design de som, mixagem de locução e correção de cor final	2	2 sem.	\$3,600 / wk

As especificações são fixadas no momento da aceitação; qualquer alteração é tratada por meio do processo de controle de mudanças definido neste documento.

01

SEMANAS 1-3 · PRÉ-PRODUÇÃO

Aprovação do storyboard, animatic e maquete do personagem.

02

SEMANAS 4-6 · CONSTRUÇÃO

Construção da armação do personagem principal e do cenário físico.

03

SEMANAS 7-11 · ANIMAÇÃO

Filmagem quadro a quadro do corte principal e dos dois cortes reduzidos.

04

SEMANAS 12-14 · PÓS-PRODUÇÃO

Design de som, mixagem de locução e correção de cor.

**SEMANAS 15-16 · ENTREGA E CONTROLE DE QUALIDADE**

Masters de transmissão, controle de qualidade de proporção de tela e transferência final.



Critérios de aceitação

REF.	REQUISITO	PRIORIDADE
R-01	O personagem principal deve sobreviver a toda a filmagem sem desgaste visível ou reescultura	OBRIGATÓRIO
R-02	As cores do cenário prático devem corresponder às referências de embalagem da Kernel & Crumb	OBRIGATÓRIO
R-03	A animação deve rodar a no mínimo 12 quadros por segundo	OBRIGATÓRIO
R-04	Storyboard e maquete do personagem aprovados antes do início da filmagem	OBRIGATÓRIO
R-05	Dois cortes reduzidos de 15 segundos derivados da filmagem do corte principal	OBRIGATÓRIO



FRENTE DE TRABALHO	SEMANAS	TAXA	VALOR
Storyboard e animatic Aprovação do storyboard, animatic e maquete do personagem	3	\$3,400 / wk	\$10,200
Construção de personagem e cenário Construção da armação do personagem principal e do cenário físico	3	\$5,200 / wk	\$15,600
Animação quadro a quadro (corte principal) Filmagem em stop-motion do comercial principal de 30 segundos	5	\$6,800 / wk	\$34,000
Animação dos cortes reduzidos (2x15s) Filmagem quadro a quadro de dois cortes reduzidos de 15 segundos	2	\$4,600 / wk	\$9,200
Design de som e mixagem de locução Design de som, mixagem de locução e correção de cor final	2	\$3,600 / wk	\$7,200
Subtotal de honorários			\$81,000

Honorários **\$81,000**

Imposto sobre vendas da Califórnia
(serviços de produção isentos) **\$0**

Total **\$81,000**



TOTAL \$81,000

Todos os valores estão em USD e não incluem impostos aplicáveis. Os honorários são cobrados em três marcos: 40% na assinatura, 30% no início da construção, 30% na entrada em operação.



Quando cada parcela vence

N.º	MARCO	GATILHO	PARCELA	VALOR
01	Semanas 1–3 · Pré-produção	2 de fevereiro de 2026	40%	\$32,400
02	Semanas 4–6 · Construção	No início da entrega	30%	\$24,300
03	Semanas 7–11 · Animação	Na aceitação do marco	30%	\$24,300
Total (sem impostos)			100%	\$81,000

As parcelas são faturadas conforme os marcos acima e são pagáveis em até 30 dias após cada fatura. Todos os valores estão em USD e não incluem imposto sobre vendas da califórnia (serviços de produção isentos).

A contra-assinatura abaixo aceita o escopo, o cronograma, os critérios de aceitação e os honorários estabelecidos neste Escopo de Trabalho e autoriza o início dos trabalhos na data de início indicada.



PELA KERNEL &
CRUMB SNACKS

Teddy Okonjo
DIRETOR DE MARKETING
Data



PELA PUTTY & WIRE
ANIMATION

Putty & Wire Animation
SIGNATÁRIO AUTORIZADO
Data

Putty & Wire Animation



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

studio@puttyandwire.com · +1 213 555 0198

· puttyandwire.com

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