

GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Doce preguntas antes de que su película se pierda el estreno.

Hágalas antes de firmar un contrato de animación arquitectónica. Un estudio que merece el encargo responde a las doce en un solo correo, con fechas y fotogramas. El equivocado se calla hacia la pregunta cuatro.

Dim Kuzmenko
Cofundador, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

EMPIECE AQUÍ

Cada fallo se veía venir antes de firmar

Los proyectos de animación arquitectónica casi nunca fallan por el trabajo de cámara. Showreels fluidos hay en todas partes. Fallan por las cinco cosas de abajo, y cada una podía detectarse en el primer correo, si alguien hubiera preguntado.

	LO QUE PROMETIÓ LA LLAMADA COMERCIAL	LO QUE DESCUBRE EN LA QUINTA SEMANA
01	**"Lo tenemos listo enseguida"**	Los visuales llegan demasiado tarde: la película aterriza después del evento de lanzamiento. No queda tiempo para un segundo montaje, y menos para las versiones cortas para redes.
02	**"Precio por película, así de simple"**	Cada emplazamiento necesita un visual distinto: el loop de la web, el reel vertical, el anuncio de 30 segundos y las imágenes sacadas de fotogramas se presupuestan como trabajo nuevo, aunque la escena ya estaba montada.
03	**"Yo me encargo personalmente"**	Cambia el paisajismo, el freelancer ha desaparecido en otro proyecto y nadie más puede reabrir los recorridos de cámara para volver a renderizar el plano.
04	**"Nuestro equipo 3D interno"**	La agencia subcontrata el 3D y pasa sus planos a alguien que usted no conoce. Cada nota sobre el storyboard pasa por dos bandejas de entrada.
05	**"Nosotros animamos, las imágenes vinieron de otro sitio"**	El ciclo se fragmenta entre proveedores: el modelo del estudio de imágenes no abre limpio para animar. Se reconstruye el edificio y la película ya no coincide con las imágenes.

No está eligiendo un portafolio. Está eligiendo un proceso.

Las doce preguntas de las dos páginas siguientes ponen a prueba el proceso. Cada una corresponde a uno de los fallos de arriba, y cada una tiene una respuesta que usted puede comprobar.



Render de producción de Maverick Frame.

EL TEST, PRIMERA PARTE

Preguntas 1 a 6: tiempo y dinero

Envíelas tal cual. No busca entusiasmo; busca cifras, nombres y fechas. Una respuesta vaga también es una respuesta.

PREGUNTE ESTO	UNA BUENA RESPUESTA SUENA A	DESCÁRTELO SI
1. ¿Cuándo vería el storyboard y una primera previsualización, contando desde un brief completo?	Un número de días laborables para cada uno, con una previsualización en baja resolución de los recorridos de cámara antes del render final.	Lo primero que ve es la película terminada.
2. ¿Qué día llegaría la película final y qué podría retrasarla?	Una fecha, de 4 a 6 semanas para hasta un minuto, más lo que la movería: planos tardíos, un storyboard cambiado.	Una fecha sin condiciones, o ninguna fecha.
3. ¿Qué pasa si el plazo se adelanta una semana?	Una opción urgente con precio: aproximadamente la mitad del plazo por alrededor de un 40% más.	"Nos las arreglaremos", sin precio.
4. ¿Cuánto cuesta un segundo corte: un reel vertical, una versión de 30 segundos, imágenes de fotogramas?	Bastante menos que la película principal, porque la escena y las cámaras existen; es reencuadre y montaje, no una reconstrucción.	Cada corte cobrado como una película nueva.
5. ¿Cuántos fotogramas renderizarán y cuánto cuesta alargarla?	La cadencia y el número de fotogramas, por ejemplo 24 fps x 60 s = 1.440 fotogramas, y un precio por segundo o plano extra.	"Más o menos un minuto", sin cadencia de fotogramas.
6. ¿Cuántas rondas de revisión incluye y qué cuenta como una?	Un número fijo, normalmente dos en la previsualización y una sobre la final, y una ronda definida como una lista consolidada.	"Revisiones ilimitadas". Significa que nadie les ha puesto precio.

Por qué las preguntas 4 y 5 pesan más

Una película rara vez es un solo archivo. El lanzamiento pide el corte completo, la web un loop, las redes un reel vertical y el folleto unas imágenes de fotogramas. El número de fotogramas y el precio de cada corte extra deciden su presupuesto real.



Render de producción de Maverick Frame.

EL TEST, SEGUNDA PARTE

Preguntas 7 a 12: personas y archivos

PREGUNTE ESTO	UNA BUENA RESPUESTA SUENA A	DESCÁRTELO SI
7. ¿Quién exactamente modelará, animará y montará mi película?	Roles concretos del propio equipo del estudio, incluido quién monta, y con quién hablará usted en el día a día.	"Nuestros socios", "nuestra red" o silencio.
8. ¿Alguna parte del trabajo se pasa a otra empresa?	"No", o un "sí, la locución" o "la licencia musical" honesto y con el motivo.	Una pausa y luego "tenemos un equipo de confianza".
9. Si mi contacto no está, ¿quién sigue con el proyecto?	Una segunda persona que ya conoce el archivo.	Todo depende de que una persona esté disponible.
10. ¿Quién guarda la escena y los recorridos de cámara, y durante cuánto tiempo?	El estudio archiva la escena de trabajo, así que un plano puede volver a renderizarse meses después con una fachada o una estación nuevas.	Tras la entrega solo existe el archivo de vídeo final.
11. ¿El mismo modelo puede darnos también imágenes fijas y vistas 360?	Sí, desde el mismo modelo y los mismos materiales, para que la película, las imágenes y el tour coincidan.	"Para eso llamaríamos a un socio".
12. ¿Qué necesitarían de mí para empezar esta semana?	Una lista corta: planos, fotos del solar, una o dos películas de referencia, la duración y dónde se va a proyectar.	Un cuestionario de treinta páginas antes de presupuestar.

10 - 12

BUENAS RESPUESTAS: CONTRATE Y PIDA POR ESCRITO LA FECHA DEL STORYBOARD

7 - 9

PIDA UN STORYBOARD Y UNA PREVISUALIZACIÓN PAGADOS ANTES DE COMPROMETER LA PELÍCULA

0 - 6

DESCÁRTELO, POR BUENO QUE PAREZCA EL SHOWREEL

La pregunta que más esquivan los estudios es la 8

Subcontratar es habitual y no siempre es malo. El problema es ocultarlo, porque no puede corregir un problema de plazo o de calidad con un equipo con el que no le dejan hablar. Pregúntelo sin rodeos y fíjese en cuánto tarda la respuesta.



Render de producción de Maverick Frame.

ENVÍELO

Un correo, tres estudios, un día

No necesita una llamada para hacer el test. Pegue el correo de abajo, adjunte lo que ya tenga y envíelo a la vez a los tres estudios de su lista. Las respuestas llegan en un día laborable, y la diferencia entre ellas suele verse clara en el segundo párrafo.

		EL CORREO QUE DEBE ENVIAR
01	**Asunto**	Animación arquitectónica para [proyecto]: presupuesto y doce preguntas
02	**Línea 1**	Necesitamos una animación de [duración] segundos de [tipo de edificio] en [ciudad] para [lanzamiento / web / oficina de ventas] antes del [fecha].
03	**Línea 2**	Adjuntamos planos, fotos del solar y dos películas de referencia que nos gustan.
04	**Línea 3**	Por favor, respondan a las doce preguntas de abajo con cifras y nombres, no con rangos.
05	**Línea 4**	Pegue aquí las preguntas 1 a 12 de las páginas 03 y 04.
06	**Línea 5**	Decidiremos en la semana siguiente a recibir las tres respuestas.

Qué tienen en común las buenas respuestas

Son breves. Responden en días laborables y en dólares, indican el número de fotogramas, dan nombres y le devuelven una o dos preguntas sobre dónde se verá la película.

Lo que responderíamos nosotros

Nuestras propias cifras están en la página siguiente, en el mismo formato, para que pueda puntuarnos con el mismo test.



Render de producción de Maverick Frame.

LO QUE CUESTA

Precios de mercado y condiciones, para revisar cualquier presupuesto

Rangos que vemos en el mercado en 2026, de autónomo a estudio. Úselos para contrastar cualquier presupuesto, incluido el nuestro.

TRABAJO ENCARGADO	AUTÓNOMO	ESTUDIO
Imagen exterior, una	$100 - 300	$250 - 600
Imagen interior, una	$120 - 350	$300 - 700
Paquete de 5 - 8 vistas	$600 - 1.500	$1.500 - 4.000
Animación, por minuto	$1.000 - 3.000	$3.000 - 8.000

Nuestros plazos y condiciones de revisión estándar. Son los que presupuestamos salvo que un proyecto necesite otra cosa, y en ese caso lo decimos antes de empezar.

FASE O ENTREGABLE	ESTÁNDAR DE MAVERICK FRAME
Primer borrador de una imagen fija	De 3 a 5 días laborables desde un brief completo
Imágenes finales, paquete de 5 - 8	De 2 a 3 semanas, borradores incluidos
Animación de hasta un minuto	De 4 a 6 semanas, primero storyboard y previsualización
Rondas de revisión incluidas	Dos en fase de borrador y una sobre la imagen final
Qué cuenta como una ronda	Una sola lista consolidada de comentarios, enviada de una vez
Entrega urgente	La mitad de plazo por alrededor de un 40 % más, si el calendario lo permite

Tenga un estudio elegido antes de que la fecha esté encima

Los proyectos más caros que vemos no son los que llegan con un brief flojo. Son los que se encargan con prisa, cuando el primer proveedor ya ha fallado y la fecha de lanzamiento no se mueve. Valore uno o dos estudios mientras nada es urgente.

Una nota sobre hacerlo en casa: un solo artista necesita unas diez suscripciones de software, una estación de trabajo y varias habilidades adyacentes, desde el modelado y la iluminación hasta la postproducción y el trato con el cliente. Solo compensa si esa persona tiene trabajo todos los días. Por debajo de eso, las cuentas favorecen por sí solas externalizar.

SIGUIENTE PASO

Envíenos lo que ya tenga

Planos, un modelo, fotografías o un borrador de brief, en el estado en que estén. Le responderemos con un alcance, un precio y las preguntas que lo deciden, por escrito y sin llamada comercial.

El formulario de contacto	maverickframe.com/contacts/
Animación arquitectónica	maverickframe.com/es/servicios/animacion-arquitectonica/
O simplemente	responda al correo con el que le llegó esta guía.

Escrita por quienes leen estos briefs

Dim Kuzmenko es cofundador de Maverick Frame Studio. Las cifras de esta guía salen de nuestra propia bandeja de entrada y de nuestras propias tarifas, no de una encuesta del sector.