



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

Twaalf vragen voordat de inbouw de indeling vastlegt.

Stel ze voordat u tekent bij een studio voor winkelontwerp of visualisatie. Een goede studio beantwoordt ze alle twaalf in één e-mail. De verkeerde wordt stil zodra u vraagt van wie het winkelmeubilair in de plattegrond is.

BEGIN HIER

Elke fout was zichtbaar voordat u tekende

Winkelprojecten mislukken zelden op het portfolio. Elke studio heeft een stralende boetiek en een marmeren counter. Ze mislukken op de vijf punten hieronder, en elk daarvan was in de eerste e-mail te zien geweest als iemand het had gevraagd.

WAT HET VERKOOPGESPREK BELOOFDE		WAT U MERKT NADAT U HEBT GETEKEND	
01	'Stuur ons het ontwerp, dan renderen wij het'	U hebt een lege winkelruimte en een merkboek, geen ontwerp. Niemand in het team is eigenaar van het winkelconcept, dus de renders wachten op beslissingen die niemand neemt.	
02	'Mooie beelden voor het ondernemingsplan'	De bank vraagt hoe de winkel verkoopt en waarom het concept bij de straat past. De beelden tonen een sfeer, geen bedrijf.	
03	'De leverancier van het meubilair maakte gratis een indeling'	De indeling is gebouwd rond de schappen en de catalogus van één leverancier. De klantroute, de paskamers en het merk komen op de tweede plaats.	
04	'Het winkelcentrum begrijpt de plannen wel'	De verhuurder, de huurderscoördinator van het winkelcentrum en de winkelinrichter lezen elk een andere tekening, en vinden elk een ander probleem.	
05	'We fotograferen de winkel bij de opening'	De openingscampagne, de etalageteaser en de socialemediaposts starten weken voordat de deuren opengaan. Er is niets te fotograferen, dus de lancering gaat de deur uit met stockfoto's.	

U kiest geen portfolio. U kiest wie de winkel bepaalt.

De twaalf vragen op de volgende twee pagina's testen precies dat. Elke vraag hoort bij een van de fouten hierboven, en op elke vraag bestaat een antwoord dat u kunt controleren.



Renders van winkelontwerp door Maverick Frame: een winkelindeling van bovenaf en een modeboetiek.

DE TEST, DEEL ÉÉN

Vragen 1 tot 6: ontwerp en indeling

Stuur ze zoals ze zijn. U zoekt geen enthousiasme, maar namen, bestanden en werkdagen. Een vaag antwoord is ook een antwoord.

VRAAG DIT

EEN GOED ANTWOORD KLINT ZO

HAAK AF ALS

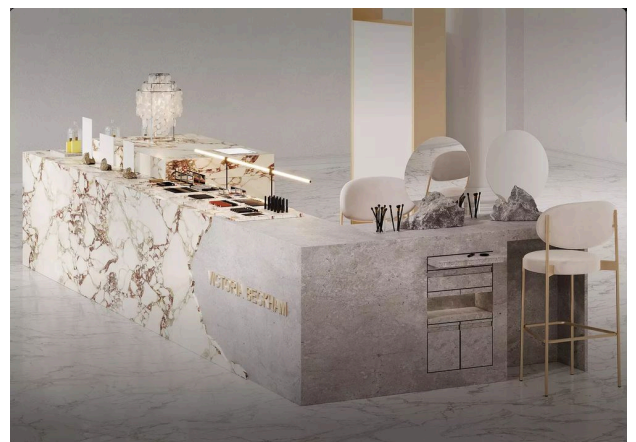
1. Ik heb een winkelruimte en een merkboek, geen ontwerp. Wie werkt het winkelconcept uit?	'Dat doen wij': het concept, de indeling, materialen, meubilair en een eerste beeld van de winkelvloer, met u doorgenomen vóór elke definitieve render.	'Stuur ons de tekeningen van uw ontwerper.'
2. Hoe plant u de klantroute, de zones en de kassa?	Entree, zones, paskamers, de kassabalie en het magazijn, vertaald naar een 3D-indeling waar u doorheen kunt lopen.	'We zetten het meubilair waar het mooi staat.'
3. Van wie zijn het meubilair en de displays in de indeling?	Standaard merkneutraal, of de elementen van uw gekozen winkelinrichter of displaybouwer uit hun CAD-bestanden.	Maar één leverancier, zonder reden.
4. Kunt u ook de winkelpui, de gevelreclame en de etalages ontwerpen?	De gevel, de gevelreclame, de etalages en het interieur in hetzelfde model, niet als losse opdrachten.	'De buitenkant is het probleem van iemand anders.'
5. Wat hebt u van mijn architect of winkelinrichter nodig, en wat doet u niet?	Een heldere verdeling: wij ontwerpen en visualiseren; uw architect of winkelinrichter levert de werktekeningen en de vergunningsstukken.	'Wij doen alles', inclusief gewaarmerkte tekeningen.
6. Hoeveel ontwerprondes zijn er vóór de definitieve renders?	Een getal, wat als één ronde telt en vanaf wanneer wijzigingen extra kosten.	'Onbeperkt' of geen getal.

Vraag 1 en 3 beslissen de meeste projecten

Als niemand eigenaar is van het concept, wacht elke render op een beslissing. Als de indeling van één leverancier is, koopt u diens schappen voordat u ze hebt gekozen. Vraag beide antwoorden op papier.



Renders van winkelontwerp door Maverick Frame: een winkelpui en een cosmeticacounter.



DE TEST, DEEL TWEE

Vragen 7 tot 12: geld, lancering, team

VRAAG DIT

EEN GOED ANTWOORD KLINT ZO

HAAK AF ALS

7. Welke beelden gaan in het ondernemingsplan en de investeurspresentatie?

De pui, de winkelvloer en het centrale display: de beelden die het plan geloofwaardig maken voor een bank of een franchisegever.

'Wat het mooist oogt.'

8. Wat krijgen de verhuurder, het winkelcentrum en de winkelinrichter?

Beelden van pui, gevelreclame en indeling uit hetzelfde model, gerenderd volgens de ontwerprichtlijnen van het winkelcentrum, met maten waarmee de winkelinrichter kan begroten.

Mooie plaatjes zonder plan erachter.

9. Kunnen we met marketing beginnen voordat de winkel gebouwd is?

Socialemediaposts, advertentiebeelden, een etalageteaser en een korte promovideo, gemaakt uit het ontwerpmodel.

'Wacht op de fotoshoot.'

10. Wanneer zie ik de eerste indeling en de eerste render, gerekend vanaf een volledige briefing?

Een aantal werkdagen voor elk, en wat 'volledig' betekent.

'Zo snel mogelijk' of geen getal.

11. Wat gebeurt er als het ontwerp na goedkeuring verandert?

Het model wordt bijgewerkt, niet opnieuw gebouwd, en u kent de prijs van een wijziging voordat die wordt doorgevoerd.

'Dan beginnen we de scène opnieuw.'

12. Wie werkt er precies aan mijn winkel, en wordt er iets uitbesteed?

Benoemde rollen in het eigen team van de studio, of een eerlijk 'ja, de animatie' met de reden.

'Ons netwerk', een stilte of niets.

10 - 12

GOEDE ANTWOORDEN: GEEF DE OPDRACHT EN VRAAG DE DATUM VAN DE INDELING OP PAPIER

7 - 9

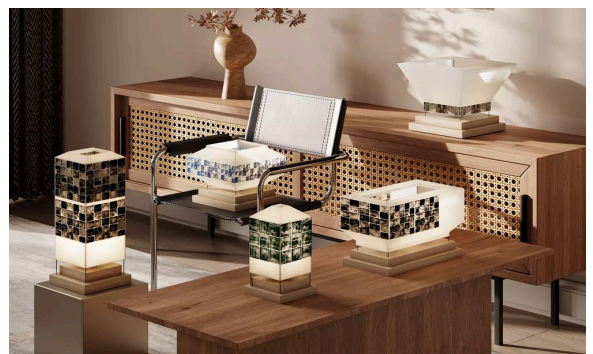
VRAAG ÉÉN BETAALD CONCEPTBEELD VOORDAT U DE HELE SET GUNT

0 - 6

HAAK AF, HOE STERK HET PORTFOLIO OOK IS

De vraag die studio's het vaakst ontwijken is nummer 12

Werk uitbesteden is gewoon en niet altijd slecht. Het verzwijgen is het probleem, want niemand kan een winkelpui die uw verhuurder heeft afgewezen herstellen met een team waarmee u niet mag praten. Stel de vraag recht op de man af en let op hoe lang het antwoord duurt.



Renders van winkelontwerp door Maverick Frame: een display-eiland in een pop-upstore en een verlichtingsshowroom.

VERSTUREN

Eén e-mail, drie studio's, één dag

Voor de test hebt u geen gesprek nodig. Kopieer de e-mail hieronder, voeg toe wat u al hebt en stuur hem tegelijk naar de drie studio's op uw shortlist. De antwoorden komen binnen een werkdag, en het verschil is meestal al in de tweede alinea duidelijk.

DE E-MAIL OM TE VERSTUREN

01	Onderwerp	Winkelinterieur: ontwerp en visualisatie voor [naam of adres van de winkel], offerte en twaalf vragen
02	Regel 1	Wij openen een [boetiek / flagshipstore / showroom / pop-upstore] van ongeveer [oppervlakte] in [stad of winkelcentrum] en hebben vóór [datum] [een concept en indeling / renders / een lanceringspakket] nodig.
03	Regel 2	Bijgevoegd: de plattegrond van de winkelruimte, foto's van de ruimte, onze merkrichtlijnen, de ontwerprichtlijnen van het winkelcentrum indien van toepassing, en winkels die wij mooi vinden.
04	Regel 3	Beantwoord de twaalf vragen hieronder graag met namen en werkdagen, niet met bandbreedtes.
05	Regel 4	Plak vraag 1 tot 12 van pagina 03 en 04.
06	Regel 5	Wij beslissen binnen een week nadat alle drie de antwoorden binnen zijn.

Wat goede antwoorden gemeen hebben

Ze zijn kort. Ze antwoorden in werkdagen, zeggen wie het concept ontwerpt en stellen u een of twee vragen terug over uw klanten, uw budget en uw openingsdatum.

Wat wij zouden antwoorden

Onze eigen cijfers staan op de volgende pagina, in hetzelfde format, zodat u ons met dezelfde test kunt beoordelen.



Renders van winkelontwerp door Maverick Frame: een modewinkel en een displaystand van een merk.

WAT HET KOST

Marktprijzen en onze voorwaarden, zodat u elke offerte kunt toetsen

Ranges die we in 2026 in de markt zien, van freelancer tot studio. Gebruik ze om elke offerte te toetsen, ook die van ons.

WERK IN OPDRACHT	FREELANCER	STUDIO
Exterieurbeeld, per stuk	\$100 - 300	\$250 - 600
Interieurbeeld, per stuk	\$120 - 350	\$300 - 700
Pakket, 5 - 8 aanzichten	\$600 - 1.500	\$1.500 - 4.000
Animatie, per minuut	\$1.000 - 3.000	\$3.000 - 8.000

Onze standaard doorlooptijden en correctievoorwaarden. Die offeren we, tenzij een project iets anders vraagt, en dat zeggen we voordat het werk begint.

FASE OF OPLEVERING	STANDAARD BIJ MAVERICK FRAME
Eerste concept van een still	3 tot 5 werkdagen na een volledige briefing
Definitieve stills, pakket van 5 - 8	2 tot 3 weken, concepten inbegrepen
Animatie tot één minuut	4 tot 6 weken, eerst storyboard en preview
Inbegrepen correctierondes	Twee in de conceptfase, één op het definitieve beeld
Wat telt als een ronde	Eén samengevoegde lijst met opmerkingen, in één keer gestuurd
Spoedlevering	De helft van de tijd voor ongeveer 40% meer, als de planning het toelaat

Kies een studio voordat de deadline brandt

De duurste projecten die we zien, zijn niet de slecht gebriefte. Het zijn de projecten die in paniek zijn gebrieft, nadat de eerste leverancier was afgehaakt en de lanceringsdatum niet opschoof. Beoordeel een of twee studio's zolang er niets dringt.

Over zelf doen: één 3D-artist heeft zo'n tien softwareabonnementen nodig, een workstation en een reeks aanverwante vaardigheden, van modelleren en belichting tot nabewerking en klantcontact. Dat loont alleen als die persoon elke dag vol aan het werk is. Daaronder pleit de rekensom vanzelf voor uitbesteden.

VOLGENDE STAP

Stuur ons de ruimte en het merk

Een plattegrond van de winkelruimte, foto's van de lege ruimte, uw merkrichtlijnen of alleen een paar regels over de winkel die u wilt openen, in welke staat ook. Wij antwoorden met scope, prijs en de vragen die die bepalen, schriftelijk en zonder verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
Winkelinterieur-ontwerp en 3D-visualisatie	maverickframe.com/nl/oplossingen/winkelinterieur-ontwerp/
Of gewoon	antwoorden op de e-mail waarmee deze gids binnenkwam.

Geschreven door wie deze briefings leest

Dim Kuzmenko is medeoprichter van Maverick Frame Studio. De cijfers in deze gids komen uit onze eigen inbox en onze eigen tarieflijst, niet uit een brancheonderzoek.