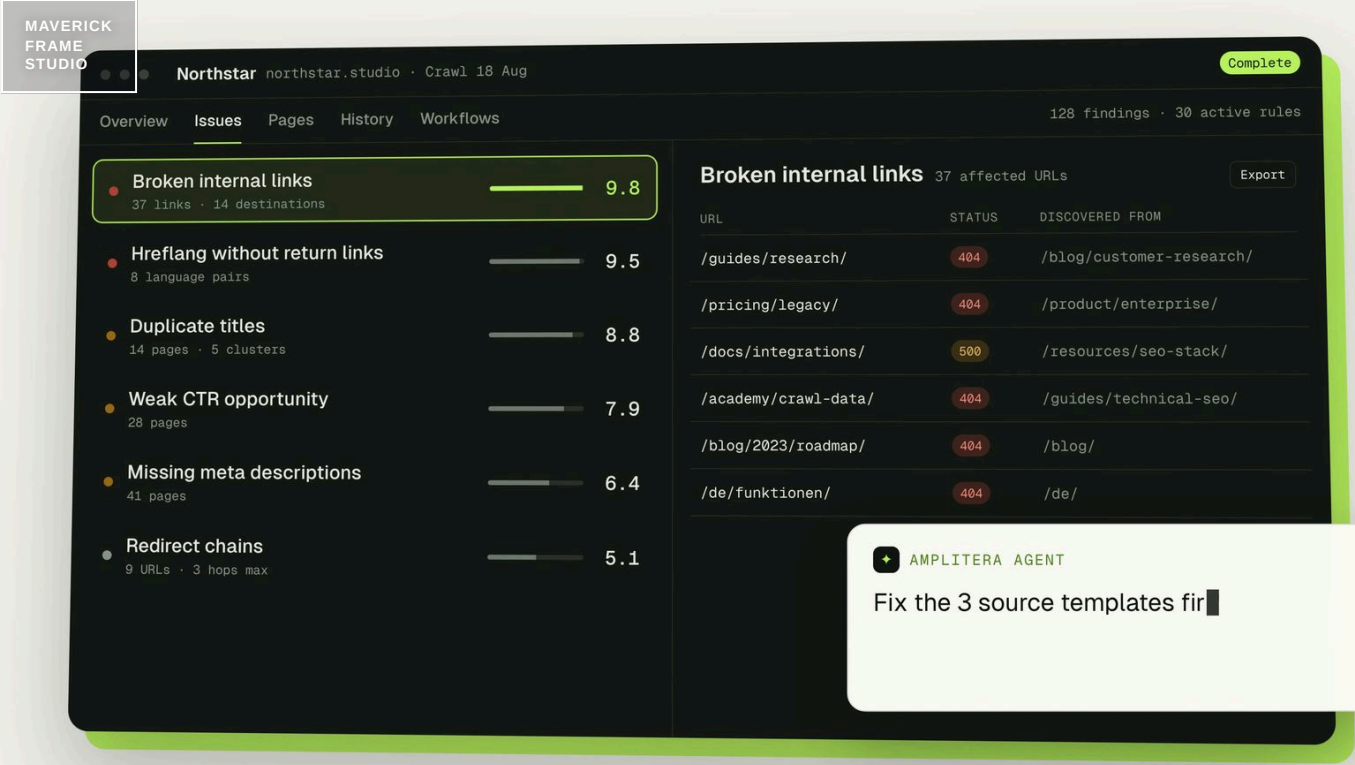


Start with the cause. *See every page it touches.*



PRAKTISK GUIDE / UTGÅVA 2026

Tolv frågor innan er förklaringsfilm går i produktion.

Ställ dem innan ni skriver avtal om en förklaringsfilm. En studio värd att anlita besvarar alla tolv i ett mejl. Fel studio tystnar när ni frågar hur den håller filmen trogen er produkt.

BÖRJA HÄR

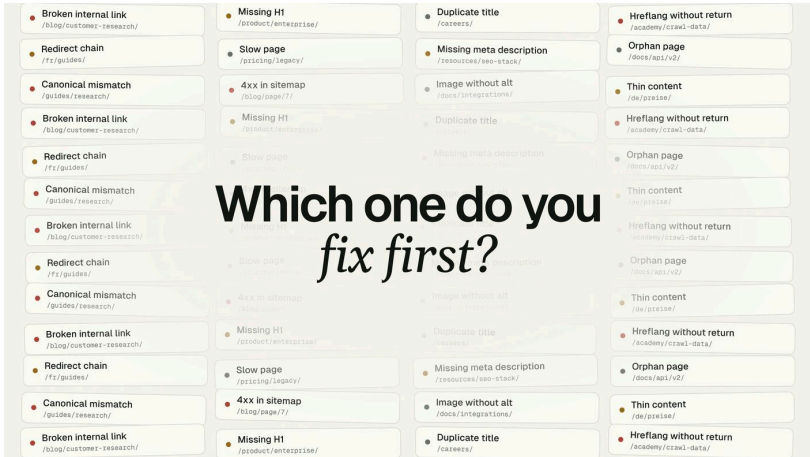
Varje misslyckande syntes innan ni skrev på

Projekt med förklaringsfilm faller sällan på stilrutan. En snygg animerad dashboard finns i varje showreel. De faller på de fem sakerna nedan, och var och en hade kunnat upptäckas i första mejlet, om någon hade frågat.

VAD SÄLJSAMTALET LOVADE		VAD NI UPPTÄCKER VECKA TVÅ
01	"Vi kan SaaS"	Filmen visar en generisk dashboard och en mallfigur, och er egen produkt syns i tre sekunder i slutet.
02	"Manuset är enkelt"	Manuset räknar upp varje funktion, blir längre än två minuter och ingen minns vad produkten gör.
03	"Vi visar visionen"	Filmen lovar funktioner från roadmapen, och första demosamtalet får ta tillbaka dem.
04	"Ändringar är enkla"	Gränssnittet ändras efter nästa release, och filmen klipptes av skärminspelningar, så den görs om från noll.
05	"Vi hinner"	Filmen kommer efter lanseringen, konferensen eller investerarmötet. Inget av de datumen flyttas för en sen film.

Ni väljer inte en portfolio. Ni väljer en process.

De tolv frågorna på de kommande två sidorna testar processen. Varje fråga hör till ett av misslyckandena ovan, och varje fråga har ett svar ni kan kontrollera.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

TESTET, DEL ETT

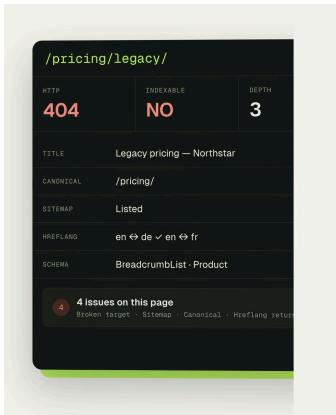
Fråga 1 till 6: produkten, manuset, datumet

Skicka dem som de är. Ni letar inte efter entusiasm; ni letar efter siffror, namn och datum. Vaga svar är också ett svar.

FRÅGA DETTA	SÅ LÅTER ETT BRA SVAR	AVSTÅ OM
1. Vad behöver ni från oss för att börja?	Produktåtkomst eller en demo, dokumentation, varumärkesfiler, målgruppen och filmens mål.	"Skicka bara en logotyp och några punkter."
2. Visar filmen vårt verkliga gränssnitt?	Era skärmar uppbyggda i rörelse, med demodata i stället för kunddata.	"Vi använder vårt eget UI-kit, det ser likadant ut."
3. Vem skriver manuset, och utifrån vad?	Studio skriver utkastet utifrån er dokumentation, och ni godkänner det innan något animeras.	"Vi börjar animera och fixar berättelsen sen."
4. När ser vi de första stilrutorna, räknat från en komplett brief?	Ett antal arbetsdagar, och vad "komplett" betyder.	"Så snart som möjligt" eller ingen siffra alls.
5. Vad händer om lanseringsdatumet flyttas fram?	Ett expressalternativ med pris, angivet innan ni behöver det.	"Vi löser det" utan något pris.
6. Hur många revisionsrundor ingår, och vad räknas som en?	Ett fast antal, där en runda är en samlad lista med kommentarer från ert team.	"Obegränsade ändringar."

Därför väger fråga 2 och 3 tyngst

En förklaringsfilm bedöms av människor som kommer att använda den verkliga produkten. En potentiell kund jämför den med demon, en kund med appen och en investerare med pitchdeck. Båda frågorna avgörs av hur studio behandlar er produkt innan arbetet börjar.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

TESTET, DEL TVÅ

Fråga 7 till 12: stil, ljud, format, filer

FRÅGA DETTA

SÅ LÅTER ETT BRA SVAR

AVSTÅ OM

7. Arbetar ni i 2D-motion graphics, 3D eller båda?	Båda, med ett tydligt skäl till varför den ena passar er produkt, och exempel på varje.	En stil för varje produkt, vilken den än är.
8. Hur når ni tittare som har ljudet avstängt?	Text i bild och ljuddesign bär berättelsen; speakerröst och undertexter läggs till där kanalen kräver det.	"Speakerrösten förklarar allt."
9. Hur håller ni filmen aktuell?	Scener byggda för att redigeras, så en ny skärm eller funktion blir en uppdatering med pris i förväg.	Ett nytt projekt vid varje produktändring.
10. Vilka versioner levererar ni för webbplats, sociala medier och annonser?	Huvudfilmen, lanseringsklipp, stående och kvadratiska versioner, avtalade före animationen.	"Vi skickar en MP4, ni beskär den."
11. Hur kontrollerar ni varje påstående i filmen?	Mot er dokumentation, och funktioner som inte är live än tas inte med.	"Marknad kan alltid lägga till lite."
12. Vem exakt arbetar med våra filer, och lämnas någon del vidare?	Namngivna roller i studios eget team, NDA innan åtkomst delas, inget publiceras utan godkännande.	"Vårt nätverk", en paus eller tystnad.

10 - 12

BRA SVAR: ANLITA, OCH BE OM DATUM FÖR
STILRUTORNA SKRIFTLIGT

7 - 9

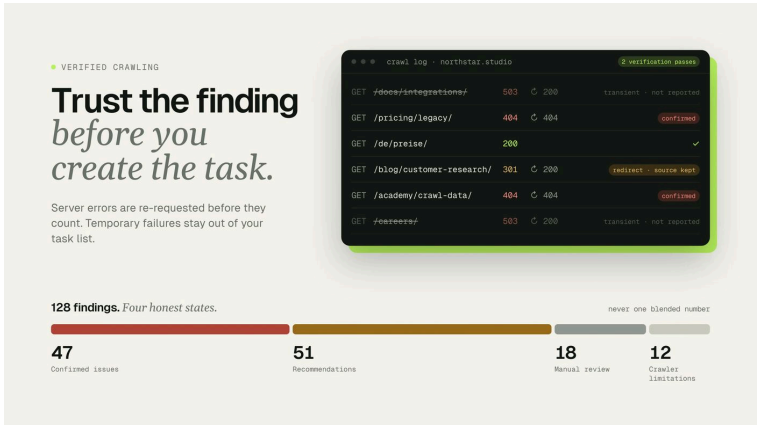
BE OM BETALDA STILRUTOR INNAN NI BESTÄLLER
FILMEN

0 - 6

AVSTÅ, HUR STARK PORTFOLION ÄN SER UT

Frågan studior oftast slingrar sig kring är nummer 12

Att anlita underleverantörer är vanligt och inte alltid dåligt. Problemet är att dölja det. En produkt som inte är lanserad ska inte hamna hos människor ni aldrig skrivit NDA med, och ett felaktigt påstående kan inte rättas av ett team ni inte får prata med.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

SKICKA DET

Ett mejl, tre studior, en dag

Kopiera mejlet nedan, fyll i hakparenteserna och skicka det till tre studior samma dag. Jämför svaren sida vid sida: skillnaderna syns i första svaret, inte i portfolion.

MEJLET ATT SKICKA

01	Ämne	Förklaringsfilm för [produkt], offert och tolv frågor
02	Rad 1	Vi behöver en [längd] [förklaringsfilm / produktdemo / lanseringsfilm] för [startsida / lanseringen / säljsamtal / investerare] senast [datum].
03	Rad 2	Bifogat, eller efter att ni skrivit på vårt NDA: produktåtkomst eller en demo, dokumentation, varumärkesfiler och två filmer vi gillar.
04	Rad 3	Besvara gärna de tolv frågorna nedan med siffror och namn, inte intervall.
05	Rad 4	Klistra in fråga 1 till 12 från sidorna 03 och 04.
06	Rad 5	Vi bestämmer oss inom en vecka efter att vi fått alla tre svaren.

Vad bra svar har gemensamt

De är korta. De svarar i arbetsdagar, namnger personerna, erbjuder NDA och ställer en eller två motfrågor om målgruppen, kanalerna och ert lanseringsdatum.

Vad vi skulle svara

Våra egna siffror finns på nästa sida, i samma format, så att ni kan poängsätta oss med samma test.



Produktionsrendering från Maverick Frame.

VAD DET KOSTAR

Marknadspriser och våra villkor, så att du kan granska varje offert

Spann vi ser på marknaden 2026, från frilansare till studio. Använd dem för att rimlighetspröva varje offert, även vår.

LEVERANS	FRILANSARE	STUDIO
Enstaka exteriörbild	\$100 - 300	\$250 - 600
Enstaka interiörbild	\$120 - 350	\$300 - 700
Paket med 5 - 8 vyer	\$600 - 1 500	\$1 500 - 4 000
Animation, per minut	\$1 000 - 3 000	\$3 000 - 8 000

Våra standardtider och revisionsvillkor. Det är dem vi offererar om inte ett projekt kräver något annat, och i så fall säger vi det innan arbetet börjar.

SKEDE ELLER LEVERANS	STANDARD HOS MAVERICK FRAME
Första utkast av en stillbild	3 till 5 arbetsdagar från ett komplett underlag
Färdiga stillbilder, paket med 5 - 8	2 till 3 veckor, utkast inräknade
Animation upp till en minut	4 till 6 veckor, storyboard och förhandsversion först
Revisionsrundor som ingår	Två i utkastskedet, en på den färdiga bilden
Vad som räknas som en runda	En samlad lista med kommentarer, skickad på en gång
Expressleverans	Halva tiden för ungefär 40 % mer, när schemat tillåter

Ha en studio klar innan deadline brinner

De dyraste projekten vi ser är inte de med svaga underlag. Det är de som beställdes i panik, efter att den första leverantören hade fallerat och lanseringsdatumet låg fast. Utvärdera en eller två studior medan inget är bråttom.

En not om att göra det internt: en enda 3D-artist behöver ett tiotal programlicenser, en arbetsstation och en rad närliggande färdigheter, från modellering och ljussättning till efterbearbetning och kundkontakt. Det lönar sig bara om personen har fullt upp varje dag. Under den nivån talar kalkylen av sig själv för att lägga ut arbetet.

NÄSTA STEG

Skicka oss det du redan har

Ritningar, en modell, foton eller ett utkast till brief, i vilket skick de än är. Vi svarar med omfattning, pris och de frågor som avgör dem, skriftligt och utan säljsamtal.

Kontaktformuläret	maverickframe.com/contacts/
Uppdrag för förklaringsfilm	maverickframe.com/sv/tjanster/forklaringsfilm/
Eller helt enkelt	svara på mejlet som den här guiden kom i.

Skriven av dem som läser de här underlagen

Dim Kuzmenko är medgrundare av Maverick Frame Studio. Siffrorna i den här guiden kommer från vår egen inkorg och vår egen prislista, inte från en branschundersökning.