



PRAKTISCHE GIDS / EDITIE 2026

**Vijf fasen.
Eén productverhaal.
Eén keer, niet vijf.**

Welke video's u bestelt van de eerste pitch tot de lancering, de salescyclus en de volgende release, wat elke film doorgeeft aan de volgende en wat u in elke fase aanlevert.



BEGIN HIER

Vijf leveranciers, vijf stijlen, één product

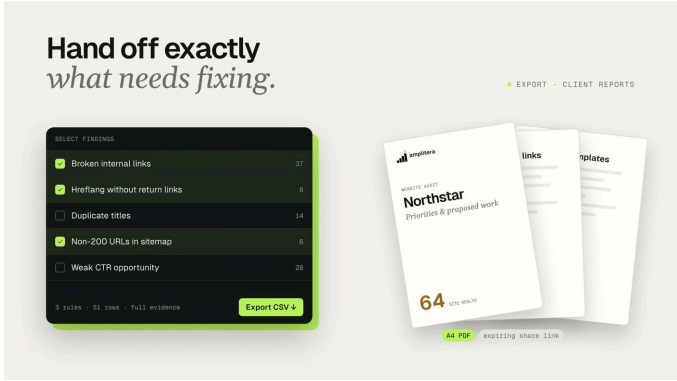
De meeste softwarebedrijven kopen video fase voor fase. Een pitchanimatie van een freelancer, een lanceringsfilm van een bureau, demovideo's opgenomen door het productteam, onboardingclips van support en social ads van een performancebureau.

Elk van hen legt hetzelfde product vanaf nul uit, en elk laat het er net iets anders uitzien. Kopers zien vijf producten waar u er één verkoopt, en u betaalt vijf keer voor het verhaal.

	PER FASE INGEKOCHT	GEPLAND ALS ÉÉN ROADMAP
01	Het verhaal wordt voor elke nieuwe video opnieuw geschreven	Verhaal en scènes worden één keer gebouwd en groeien mee met het product
02	Elke functievideo begint met een leeg bestand	Functievideo's hergebruiken de goedgekeurde stijl en scènes
03	Pitch, lanceringsfilm en ads lijken van drie merken	Eén look in de pitchdeck, op de website, in het product en in de ads

Het verhaal is het kapitaal. De video's zijn de opbrengst.

Een goedgekeurd script, een stijl en een set geanimeerde interfacescènes vormen het grootste deel van de eerste film. Blijven die bij één studio, dan bestaat elke latere video uit nieuwe scènes en aanpassingen in plaats van een nieuw begin.



Maverick Frame productierendering.

DE ROADMAP

Wat u per fase bestelt en wat daarvan blijft

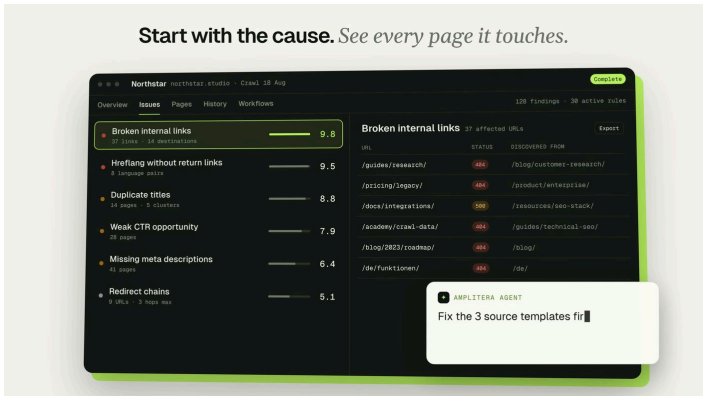
Vijf fasen, in de volgorde waarin de meeste softwareproducten ze doorlopen. Elke rij zegt wat u bestelt, wie het bekijkt en wat de volgende fase hergebruikt.

FASE	BESTEL DEZE VIDEO'S	WIE ZE GEBRUIKT	GAAT MEE
Pitch	Een korte conceptfilm of geanimeerd productverhaal voor de deck	Investeerdereerste klanten	Het script en de stijl
Lancering	De hoofdexplainer plus versies van 15 en 6 seconden	Website, lanceringsposts, pers	De scènes en de montage
Verkoop	Productdemo- en functievideo's voor gesprekken en e-mails	Salesteam, prospects	De interfacescènes
Onboarding	Hoe-werkt-het- en installatievideo's voor nieuwe gebruikers	Klanten, support	De beeldtaal
Groei	Verticale en vierkante advertentieversies, releasevideo's	Ads, social media, releasenotes	Een project klaar voor de volgende release

Begin waar u nu staat

Is de lancering volgende maand, bestel dan nu de lanceringsfilm en vraag om het project met scènes en stijl te bewaren. Zo kunnen de demovideo's, de ads en de volgende functie erop voortbouwen in plaats van opnieuw te beginnen.

Niet elk product doorloopt alle vijf de fasen. Een product dat al op de markt is, begint misschien bij Verkoop met een demoserie; een startup stopt misschien bij Pitch tot de ronde rond is. De volgorde blijft gelden, en de regel ook: de fase die eerst komt, bouwt de scènes die de andere hergebruiken.



Maverick Frame productierendering.

FILM VOOR FILM

Eén product, vijf fasen, film voor film

Een typische set voor één softwareproduct. In de eerste film zit de opzet: het script, de stijlframes en de interfacescènes. Elke latere video begint daarmee, en precies daar bespaart u tijd en budget.

VIDEO	GEBRUIKELIJKE LENGTE	VERTREKPUNT
Pitchfilm voor de deck	30 tot 60 seconden	Een nieuw script en stijlframes
Hoofdexplainer voor de lancering	60 tot 90 seconden	Het script en de stijl van de pitch
Lanceringsversies voor social media	6 tot 15 seconden	Scènes uit de hoofdfilm
Productdemovideo's	1 tot 3 minuten per stuk	De interfacescènes
Functie- en releasevideo's	20 tot 45 seconden per stuk	De interfacescènes en de montage
Onboarding- en hoe-werkt-het-video's	1 tot 2 minuten per stuk	De beeldtaal en de scènes
Verticale en vierkante advertentieversies	6 tot 30 seconden	De masterfilms

Plan de eerste film voor hergebruik

Vertel de studio vooraf welke video's volgen, zodat de eerste film wordt opgebouwd met scènes, lagen en stijlen die de latere video's kunnen openen en aanpassen.

Gebruikelijke lengtes zijn een richtlijn, geen regel: het verhaal bepaalt de lengte. Onze doorlooptijden en wat als correctieronde telt, staan op pagina 06.

ALLES OP ÉÉN PAGINA

Wat u ons stuurt in elke fase

De korte lijst met input die in elke fase prijs en planning bepaalt. Stuur wat u heeft; wat ontbreekt, wordt een vraag, geen vertraging.

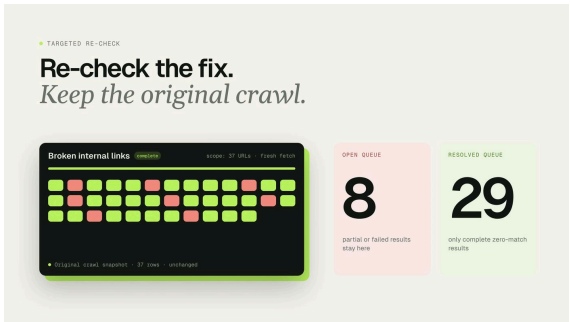
01	Pitch: het verhaal	Het probleem, het product in één zin, de doelgroep en twee films die u bewondert.
02	Pitch: de deck	De huidige pitchdeck of onepager, zodat film en slides hetzelfde zeggen.
03	Lancering: het product	Toegang tot het product of een demo-account, en de schermen die het meest tellen.
04	Lancering: het merk	Logo, kleuren, lettertypen en eventuele richtlijnen voor motion of UI.
05	Verkoop: de vragen	De vragen die prospects in elk gesprek stellen, gerangschikt naar hoe vaak u ze hoort.
06	Onboarding: de stappen	De installatieflow en de drie plekken waar nieuwe gebruikers vastlopen.
07	Groei: de kanalen	Ads, social media, de website: formats, lengtes en data.
08	Elke fase: de datum	De lancering, het congres of de ronde. Wij plannen vanaf die datum terug.

Andere fase, zelfde scènes

Maakten wij al in een eerdere fase een film voor uw product, dan heropent één e-mail het project: noem de fase, de nieuwe video's en wat er sindsdien in het product veranderde. De scènes staan klaar, dus de offerte begint bij nieuw werk, niet bij de opzet.

Onze voorwaarden staan op de volgende pagina

Onze doorlooptijden en wat als correctieronde telt, staan op pagina 06. De lengtes op pagina 04 zijn gebruikelijk, en elk project krijgt een vaste offerte voor de exacte scope.



Maverick Frame productierendering.

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 gebriefd, 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 wat u al heeft

Tekeningen, een model, foto's of een conceptbriefing, in welke staat ook. U krijgt van ons een scope, een prijs en de vragen die daarover beslissen, als schriftelijk antwoord, niet als verkoopgesprek.

Het contactformulier	maverickframe.com/contacts/
Explainer video's	maverickframe.com/nl/diensten/explainer-video/
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.