

MAVERICK FRAME SITE HEALTH

One score.
Every check
behind it.

Overall score	28 checks
Weighted by severity	5 checks
Needs attention	3 checks
Excluded - never counted as passed	2 checks
Includes: Content, Images, CSS and MCP	



PRZEWODNIK PRAKTYCZNY / EDYCJA 2026

Pięć etapów. Jedna historia produktu. Zbudowana raz, nie pięć.

Jakie filmy zamówić od pierwszego pitchu przez premierę i sprzedaż po kolejne wydanie, co każdy film przekazuje następnemu i co przesłać na każdym etapie.

NA POCZĄTEK

Pięciu wykonawców, pięć stylów, jeden produkt

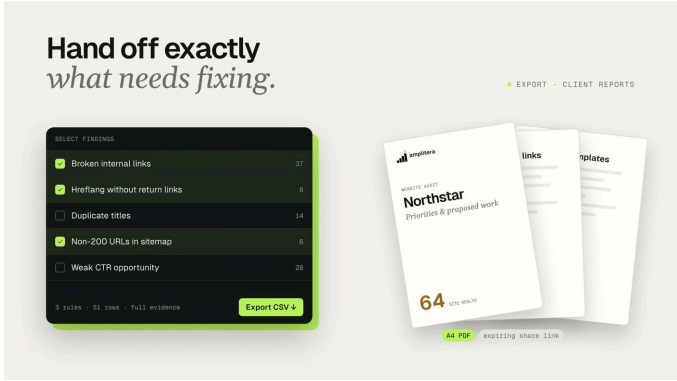
Większość firm tworzących oprogramowanie kupuje wideo etap po etapie. Animację do pitchu od jednego freelancera, film premierowy od agencji, filmy demo nagrane przez zespół produktowy, klipy onboardingowe od działu wsparcia i reklamy w social mediach od agencji performance.

Każdy z nich objaśnia ten sam produkt od zera i każdy pokazuje go trochę inaczej. Kupujący widzą pięć produktów tam, gdzie Państwo sprzedają jeden, a za historię płacą Państwo pięć razy.

KUPOWANE ETAP PO ETAPIE		ZAPLANOWANE JAKO JEDNA MAPA
01	Historię pisze się od nowa do każdego filmu	Historia i sceny powstają raz i są aktualizowane razem z produktem
02	Każdy film o funkcji zaczyna się od pustego pliku	Filmy o funkcjach korzystają z zatwierdzonego stylu i scen
03	Pitch, film premierowy i reklamy wyglądają jak trzy marki	Jeden styl w prezentacji, na stronie, w produkcie i w reklamach

Aktywnym jest historia. Filmy są jej efektem.

Zatwierdzony scenariusz, styl i zestaw animowanych scen interfejsu to największa część pierwszego filmu. Jeśli zostają w jednym studiu, każdy kolejny film to nowe sceny i poprawki, a nie start od zera.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

MAPA DROGOWA

Co zamówić na każdym etapie i co z tego zostaje

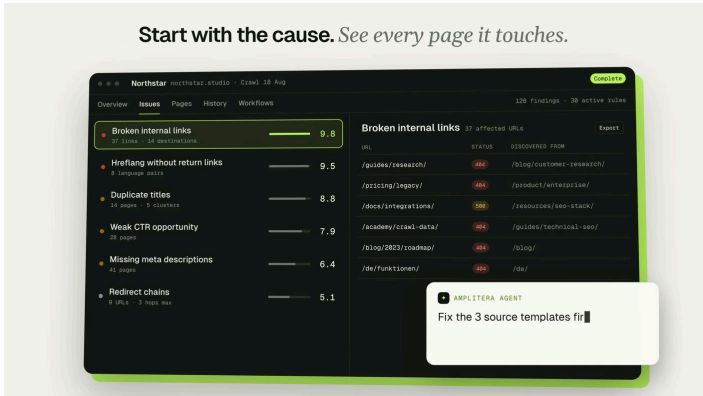
Pięć etapów w kolejności, w jakiej przechodzi przez nie większość produktów cyfrowych. Każdy wiersz mówi, co zamówić, kto będzie to oglądał i co wykorzysta kolejny etap.

ETAP	CO ZAMÓWIĆ	KTO Z NICH KORZYSTA	CO PRZECHODZI DALEJ
Pitch	Krótki film koncepcyjny lub animowana historia produktu do prezentacji	Inwestorzy, pierwsi klienci	Scenariusz i styl
Premiera	Główny explainer oraz skróty 15- i 6-sekundowe	Strona, posty premierowe, prasa	Sceny i montaż
Sprzedaż	Demo produktu i filmy o funkcjach do rozmów i maili	Zespół sprzedaży, potencjalni klienci	Sceny interfejsu
Onboarding	Filmy „jak to działa” i o konfiguracji dla nowych użytkowników	Klienci, support	Język wizualny
Wzrost	Pionowe i kwadratowe wersje reklam, filmy o wydaniach	Reklamy, social media, informacje o wydaniach	Projekt gotowy na kolejne wydanie

Proszę zacząć od obecnego etapu

Jeśli premiera jest w przyszłym miesiącu, warto zamówić film premierowy teraz i poprosić, by projekt został zachowany razem ze scenami i stylem. Dzięki temu filmy demo, reklamy i film o kolejnej funkcji wykorzystają go, zamiast zaczynać od nowa.

Nie każdy produkt przechodzi przez wszystkie pięć etapów. Produkt, który jest już na rynku, może zacząć od Sprzedaży i serii filmów demo; startup może zatrzymać się na Pitchu do zamknięcia rundy. Kolejność nadal obowiązuje, podobnie jak zasada: etap, który przychodzi pierwszy, buduje sceny wykorzystywane przez pozostałe.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

FILM PO FILMIE

Jeden produkt, pięć etapów, film po filmie

Typowy zestaw dla jednego produktu cyfrowego. Pierwszy film obejmuje przygotowanie bazy: scenariusz, klatki stylu i sceny interfejsu. Każdy kolejny film zaczyna się od nich i właśnie tam oszczędza się czas i budżet.

FILM	TYPOWA DŁUGOŚĆ	PUNKT WYJŚCIA
Film do prezentacji inwestorskiej	30-60 sekund	Nowy scenariusz i klatki stylu
Główny explainer na premierę	60-90 sekund	Scenariusz i styl z pitchu
Skróty premierowe do social mediów	6-15 sekund	Sceny z głównego filmu
Filmy demo produktu	1-3 minuty każdy	Sceny interfejsu
Filmy o funkcjach i wydaniach	20-45 sekund każdy	Sceny interfejsu i montaż
Filmy onboardingowe i „jak to działa”	1-2 minuty każdy	Język wizualny i sceny
Pionowe i kwadratowe wersje reklam	6-30 sekund	Filmy główne

Pierwszy film z myślą o kolejnych

Warto od razu powiedzieć studiu, jakie filmy powstaną później, żeby pierwszy był zbudowany ze scen, warstw i stylów, które kolejne mogą otworzyć i zmienić.

Typowe długości to wskazówka, nie reguła: o długości decyduje historia. Nasze terminy i to, co liczy się jako runda poprawek, są na stronie 06.

WSZYSTKO NA JEDNEJ STRONIE

Co nam przesłać na każdym etapie

Krótką listą materiałów, od których zależą cena i harmonogram na każdym etapie. Proszę przesłać to, co Państwo mają; braki zamienią się w pytania, a nie w opóźnienia.

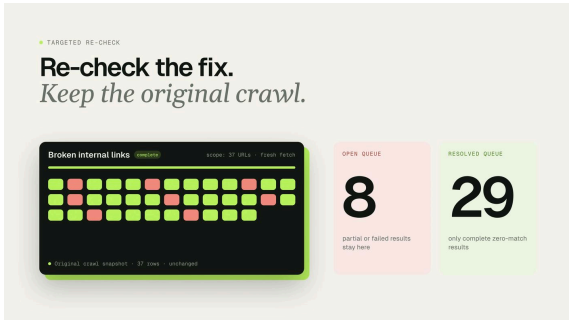
01	Pitch: historia	Problem, produkt w jednym zdaniu, odbiorcy i dwa filmy, które Państwa zachwyciły.
02	Pitch: prezentacja	Aktualny pitch deck lub one-pager, żeby film i slajdy mówiły to samo.
03	Premiera: produkt	Dostęp do produktu lub konta demo i ekrany, które są najważniejsze.
04	Premiera: marka	Logo, kolory, fonty i ewentualne wytyczne dotyczące animacji lub UI.
05	Sprzedaż: pytania	Pytania, które potencjalni klienci zadają w każdej rozmowie, od najczęściej słyszanych.
06	Onboarding: kroki	Proces konfiguracji i trzy miejsca, w których nowi użytkownicy utykają.
07	Wzrost: kanały	Reklamy, social media, strona: formaty, długości i daty.
08	Każdy etap: data	Premiera, konferencja albo runda. Planujemy wstecz od tej daty.

Nowy etap, te same sceny

Jeśli na wcześniejszym etapie zrobiliśmy już film o Państwa produkcji, wznowienie projektu to jeden mail: etap, nowe filmy i to, co zmieniło się od tego czasu w produkcie. Sceny są w archiwum, więc wycena obejmuje nową pracę, a nie przygotowanie.

Nasze warunki są na następnej stronie

Nasze terminy i to, co liczy się jako runda poprawek, opisujemy na stronie 06. Długości na stronie 04 są typowe, a każdy projekt dostaje stałą wycenę dokładnie dla swojego zakresu.



Rendering produkcyjny Maverick Frame.

ILE TO KOSZTUJE

Stawki rynkowe i nasze warunki, żeby sprawdzić każdą wycenę

Przedziały widoczne na rynku w 2026 roku, od freelancera po studio. Użyj ich, żeby sprawdzić każdą wycenę, także naszą.

PRACA NA ZLECENIE	FREELANCER	STUDIO
Wizualizacja zewnętrzna, jedna	\$100 - 300	\$250 - 600
Wizualizacja wnętrza, jedna	\$120 - 350	\$300 - 700
Pakiet 5 - 8 ujęć	\$600 - 1 500	\$1 500 - 4 000
Animacja, za minutę	\$1 000 - 3 000	\$3 000 - 8 000

Nasze standardowe terminy i zasady poprawek. Tak wyceniamy, chyba że projekt wymaga czegoś innego, a wtedy mówimy o tym przed rozpoczęciem pracy.

ETAP LUB MATERIAŁ	STANDARD MAVERICK FRAME
Pierwszy szkic wizualizacji	Od 3 do 5 dni roboczych od kompletnego briefu
Gotowe wizualizacje, pakiet 5 - 8	Od 2 do 3 tygodni, szkice w cenie
Animacja do jednej minuty	Od 4 do 6 tygodni, najpierw storyboard i podgląd
Rundy poprawek w cenie	Dwie na etapie szkicu, jedna na finalnym obrazie
Co liczy się jako runda	Jedna zebrana lista uwag, wysłana za jednym razem
Tryb ekspresowy	Półowa czasu za około 40% więcej, jeśli harmonogram na to pozwala

Wybierz studio, zanim termin zacznie się palić

Najdroższe projekty, jakie widzimy, to nie te ze słabym briefem. To te zlecane w panice, gdy pierwszy wykonawca już zawiódł, a data premiery się nie przesunęła. Sprawdź jedno lub dwa studia, póki nic nie jest pilne.

Słowo o zespole wewnętrznym: jeden grafik 3D potrzebuje około dziesięciu subskrypcji oprogramowania, stacji roboczej i szeregu pokrewnych umiejętności, od modelowania i oświetlenia po postprodukcję i kontakt z klientem. Oplaca się to tylko wtedy, gdy ta osoba ma pracę każdego dnia. Poniżej tego progu rachunek sam przemawia za outsourcingiem.

DALEJ

Prześlij nam to, co już masz

Rysunki, model, zdjęcia albo szkic briefu, w dowolnym stanie. Odpowiemy zakresem, ceną i pytaniami, od których one zależą, na piśmie, bez rozmowy sprzedażowej.

Formularz kontaktowy	maverickframe.com/contacts/
Produkcja explainer video	maverickframe.com/pl/uslugi/explainer-video/
Albo po prostu	odpowiedz na e-mail, w którym przyszedł ten przewodnik.

Napisane przez ludzi, którzy czytają te briefy

Dim Kuzmenko jest współzałożycielem Maverick Frame Studio. Liczby w tym przewodniku pochodzą z naszej własnej skrzynki i naszego własnego cennika, nie z badania branżowego.