

MAVERICK FRAME SITE HEALTH

One score.
Every check
behind it.

20 checks
20 checks weighted by severity
3 checks attention
2 checks resolve - never counted as passed
20 checks (includes 100+ issues, CSP and MCP)

20 checks

5 checks

3 checks

2 checks



GUIA PRÁTICO / EDIÇÃO 2026

Cinco fases. Uma história de produto. Feita uma vez, não cinco.

Quais vídeos encomendar do primeiro pitch ao lançamento, ao ciclo de vendas e à próxima versão, o que cada filme passa para o seguinte e o que enviar em cada fase.

COMECE AQUI

Cinco fornecedores, cinco visuais, um produto

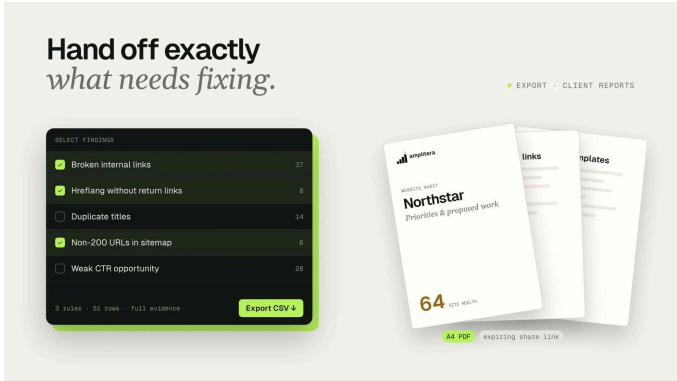
A maioria das empresas de software compra vídeo uma fase por vez. Uma animação de pitch com um freelancer, um filme de lançamento com uma agência, vídeos de demo gravados pela equipe de produto, clipes de onboarding feitos pelo suporte e anúncios de uma agência de performance.

Cada um explica o mesmo produto do zero, e cada um o mostra de um jeito um pouco diferente. O comprador vê cinco produtos onde você vende um, e você paga pela história cinco vezes.

COMPRADO FASE A FASE		PLANEJADO COMO UM SÓ MAPA	
01	A história é reescrita a cada novo vídeo	A história e as cenas são feitas uma vez e atualizadas junto com o produto	
02	Cada vídeo de funcionalidade começa de um arquivo em branco	Os vídeos de funcionalidade reaproveitam o estilo e as cenas aprovados	
03	Pitch, filme de lançamento e anúncios parecem três marcas	Um só visual no deck, no site, no produto e nos anúncios	

A história é o ativo. Os vídeos são o resultado.

Um roteiro aprovado, um estilo e um conjunto de cenas animadas da interface são a maior parte do primeiro filme. Se ficam com um só estúdio, cada vídeo seguinte é feito de cenas novas e edições, sem recomeçar do zero.



Render de produção da Maverick Frame.

O MAPA

O que encomendar em cada fase, e o que fica

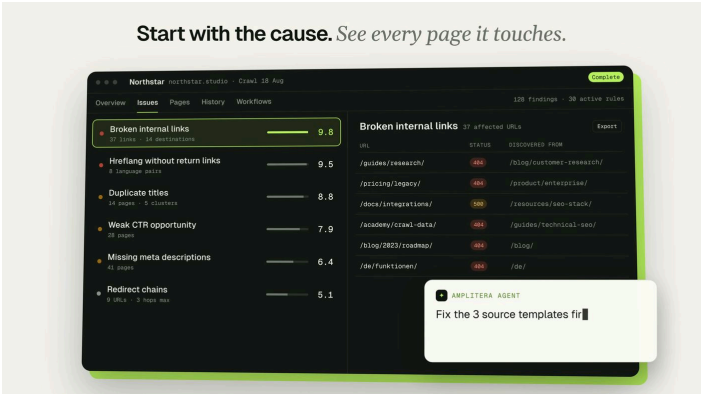
Cinco fases, na ordem em que a maioria dos produtos de software passa por elas. Cada linha diz o que encomendar, quem vai assistir e o que a fase seguinte reaproveita.

FASE	ENCOMENDE ESTES VÍDEOS	QUEM USA	O QUE PASSA ADIANTE
Pitch	Um filme conceitual curto ou uma história animada do produto para o deck	Investidores, primeiros clientes	O roteiro e o estilo
Lançamento	O vídeo explicativo principal e cortes de 15 e 6 segundos	Site, posts de lançamento, imprensa	As cenas e a edição
Vendas	Vídeos de demo do produto e de funcionalidades para reuniões e e-mails	Equipe de vendas, potenciais clientes	As cenas da interface
Onboarding	Vídeos de como funciona e de configuração para novos usuários	Clientes, suporte	A linguagem visual
Crescimento	Versões verticais e quadradas para anúncios, vídeos de novas versões	Anúncios, redes sociais, notas de versão	Um projeto pronto para a próxima versão

Comece de onde você está

Se o lançamento é no mês que vem, encomende o filme de lançamento agora e peça que o projeto fique guardado com as cenas e o estilo. É isso que permite que os vídeos de demo, os anúncios e a próxima funcionalidade o reaproveitem em vez de recomear.

Nem todo produto passa pelas cinco fases. Um produto que já está no mercado pode começar em Vendas, com uma série de demos; uma startup pode parar no Pitch até fechar a rodada. A ordem continua valendo, e a regra também: a fase que vem primeiro cria as cenas que as outras reaproveitam.



Render de produção da Maverick Frame.

FILME A FILME

Um produto, cinco fases, filme a filme

Um conjunto típico para um produto de software. O primeiro filme concentra a preparação: o roteiro, os frames-chave e as cenas da interface. Cada vídeo seguinte parte deles, e é aí que se economizam tempo e orçamento.

VÍDEO	DURAÇÃO TÍPICA	PARTE DE
Filme de pitch para o deck	30 a 60 segundos	Um novo roteiro e frames-chave
Vídeo explicativo principal do lançamento	60 a 90 segundos	O roteiro e o estilo do pitch
Cortes de lançamento para redes sociais	6 a 15 segundos	Cenas do filme principal
Vídeos de demo do produto	1 a 3 minutos cada	As cenas da interface
Vídeos de funcionalidades e de novas versões	20 a 45 segundos cada	As cenas da interface e a edição
Vídeos de onboarding e de como funciona	1 a 2 minutos cada	A linguagem visual e as cenas
Versões verticais e quadradas para anúncios	6 a 30 segundos	Os filmes master

Planeje o primeiro filme para ser reaproveitado

Diga ao estúdio desde o início quais vídeos virão depois, para que o primeiro filme seja montado com cenas, camadas e estilos que os seguintes possam abrir e alterar.

As durações típicas são uma referência, não uma regra: quem decide a duração é a história. Os nossos prazos e o que conta como rodada de revisão estão na página 06.

TUDO EM UMA PÁGINA

O que nos enviar em cada fase

A lista curta de materiais que define o preço e o prazo em cada fase. Envie o que você tem; o que faltar vira pergunta, não atraso.

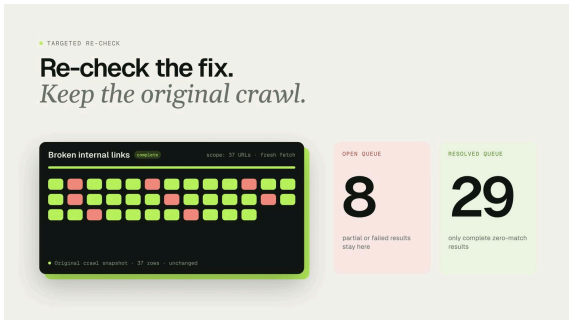
01	Pitch: a história	O problema, o produto em uma frase, o público e dois filmes que você admira.
02	Pitch: o deck	O pitch deck atual ou um one-pager, para que o filme e os slides digam a mesma coisa.
03	Lançamento: o produto	Acesso ao produto ou uma conta de demonstração, e as telas que mais importam.
04	Lançamento: a marca	Logo, cores, fontes e qualquer guia de motion ou de interface.
05	Vendas: as perguntas	As perguntas que os potenciais clientes fazem em toda reunião, ordenadas pela frequência.
06	Onboarding: os passos	O fluxo de configuração e os três pontos em que novos usuários travam.
07	Crescimento: os canais	Anúncios, redes sociais, o site: formatos, durações e datas.
08	Todas as fases: a data	O lançamento, o evento ou a rodada. Planejam os de trás para a frente a partir dela.

Mude de fase, mantenha as cenas

Se já fizemos um filme do seu produto numa fase anterior, basta um e-mail para reabrir o projeto: diga a fase, os novos vídeos e o que mudou no produto desde então. As cenas ficam guardadas, então o orçamento parte do trabalho novo, não da preparação.

As nossas condições estão na próxima página

Os nossos prazos e o que conta como rodada de revisão estão na página 06. As durações da página 04 são típicas, e cada projeto recebe um orçamento fechado para o seu escopo exato.



Render de produção da Maverick Frame.

QUANTO CUSTA

Preços de mercado e condições, para conferir qualquer orçamento

Faixas que vemos no mercado em 2026, do freelancer ao estúdio. Use-as para conferir qualquer orçamento, inclusive o nosso.

TRABALHO CONTRATADO	FREELANCER	ESTÚDIO
Imagem externa, avulsa	\$100 - 300	\$250 - 600
Imagem interna, avulsa	\$120 - 350	\$300 - 700
Pacote de 5 - 8 vistas	\$600 - 1.500	\$1.500 - 4.000
Animação, por minuto	\$1.000 - 3.000	\$3.000 - 8.000

Nossos prazos e condições de revisão padrão. É o que orçamos, a menos que o projeto precise de outra coisa, e nesse caso avisamos antes de começar.

ETAPA OU ENTREGA	PADRÃO MAVERICK FRAME
Primeiro rascunho de uma imagem	De 3 a 5 dias úteis a partir de um briefing completo
Imagens finais, pacote de 5 - 8	De 2 a 3 semanas, rascunhos incluídos
Animação de até um minuto	De 4 a 6 semanas, com storyboard e prévia primeiro
Rodadas de revisão incluídas	Duas na fase de rascunho, uma na imagem final
O que conta como rodada	Uma lista consolidada de comentários, enviada de uma vez
Entrega urgente	Metade do prazo por cerca de 40% a mais, quando a agenda permite

Tenha um estúdio definido antes que o prazo pegue fogo

Os projetos mais caros que vemos não são os de briefing fraco. São os contratados no desespero, depois que o primeiro fornecedor falhou e a data de lançamento não mudou. Avalie um ou dois estúdios enquanto nada é urgente.

Uma nota sobre equipe interna: um único artista 3D precisa de umas dez assinaturas de software, uma workstation e várias habilidades vizinhas, da modelagem e iluminação à pós-produção e ao atendimento ao cliente. Só compensa quando essa pessoa tem trabalho todos os dias. Abaixo disso, a conta favorece a terceirização por si só.

PRÓXIMO PASSO

Mande o que você já tem

Plantas, um modelo, fotos ou um rascunho de briefing, do jeito que estiverem. Respondemos com escopo, preço e as perguntas que definem os dois, por escrito, sem ligação de vendas.

O formulário de contato	maverickframe.com/contacts/
Vídeo explicativo	maverickframe.com/pt-br/servicos/video-explicativo/
Ou simplesmente	responda ao e-mail em que este guia chegou.

Escrito por quem lê esses briefings

Dim Kuzmenko é cofundador da Maverick Frame Studio. Os números deste guia vêm da nossa própria caixa de entrada e da nossa própria tabela de preços, não de uma pesquisa do setor.