

GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Veinte huecos en un brief de interiores. Cada uno, una revisión.

Las decisiones de acabados, mobiliario y estilismo que un brief de interiores deja abiertas, lo que cuesta cada una cuando la decide el borrador y la tabla que las cierra antes.

Dim Kuzmenko
Cofundador, Maverick Frame Studio

maverickframe.com

EMPIECE AQUÍ

El render estaba bien. El brief estaba vacío.

La mayoría de los proyectos de render interior que se alargan no lo hacen porque las imágenes sean malas. Se alargan porque el brief dejó sin decidir el suelo, la encimera y el sofá, y el primer borrador se convirtió en el lugar donde se tomaron esas decisiones. Cada una llega como un comentario, y cada comentario pertenece a una ronda de revisión.

Un estudio no puede dejar un hueco en blanco. Si el brief no nombra el pavimento, alguien elige un roble; si no nombra la grifería, se pone una de biblioteca. El borrador pasa a ser una propuesta que nadie pidió, y cambiar un material ya iluminado y renderizado no es un cambio rápido: los reflejos, el rebote de color y el estilismo se mueven con él.

	LO QUE DICE EL BRIEF	LO QUE EL ESTUDIO TIENE QUE ADIVINAR
01	**'Salón cálido y contemporáneo'**	Especie y tono del suelo, color de paredes, detalle del techo y la luz que hace que 'cálido' sea verdad.
02	**'Cocina según planos'**	Encimera y canto, acabado de muebles, tiradores, frontal y electrodomésticos. Los planos dicen dónde, no qué.
03	**'Amueblado'**	Qué piezas, en qué tejido, y si tienen que ser productos reales o pueden salir de una biblioteca.
04	**'Revisiones las necesarias'**	Cuántas rondas, y que elegir un material en la segunda ronda no es lo mismo que corregirlo.

Dos rondas son para corregir, no para elegir el suelo.

Nuestras condiciones incluyen dos rondas de revisión en borrador y una sobre la imagen final. Si se usan para luz, encuadre y pequeños ajustes, sobran. Si se usan para decidir materiales, se acaban antes de que nadie haya mirado la cocina.



Render de producción de Maverick Frame.

LA TABLA

Veinte líneas que cerrar antes de modelar

Rellénela antes de modelar, aunque la mitad de las líneas digan 'biblioteca, similar'. Un 'sin preferencia' por escrito es una decisión. Un hueco en blanco es una ronda de revisión.

DECISIÓN	QUÉ FIJAR	SI LO DECIDE EL BORRADOR
Pavimento	Material, tono, formato de lama o pieza, despiece	Todas las vistas otra vez
Paredes	Pintura con código, paneles o papel	Todas las vistas otra vez
Techo	Altura, moldura o foseado, detalles	Remodelar y reiluminar
Puertas y rodapiés	Perfil, acabado, color de los herrajes	Remodelar cada estancia
Ventanas	Estores, visillos o nada, y el color	La luz cambia en todas partes
Encimeras	Material, grosor, perfil del canto	Vistas de cocina otra vez
Mobiliario de cocina	Acabado, tiradores o gola, zócalo	Cocina remodelada
Frontal	Material, formato, altura	Vistas de cocina otra vez
Sanitarios y grifería	Productos con nombre, o 'biblioteca, similar'	Baño remodelado
Azulejo	Formato, color, color de la junta, despiece	Baño renderizado otra vez
Luminarias	Colgantes y lámparas con nombre, downlights	Todas las vistas reiluminadas
Estado de la luz	Día o atardecer por vista, lámparas encendidas o no	Un render nuevo por vista
Muebles principales	Las tres a cinco piezas que se nombrarían	Remodelar y reestilizar
Resto del mobiliario	Biblioteca o concreto, y la gama de color	La estancia reestilizada
Tejidos	Sofá, cortinas y alfombra: color y textura	Todas las vistas otra vez
Arte y objetos	Una dirección de estilo, o 'dejarlo desnudo'	Reestilizado, a menudo dos veces
Plantas	Sí o no, cuántas, de qué tipo	La estancia reestilizada
Personas	Ninguna, siluetas o lifestyle	El plano recompuesto
Vista por la ventana	Vista real del solar, genérica o difuminada	Un fondo nuevo por vista
Posiciones de cámara	Marcadas en planta, con la principal señalada	Vista nueva a tarifa completa

'Biblioteca, similar' es una respuesta válida.

A tamaño de folleto nadie distingue un grifo de biblioteca del de sus planos. Nombre lo que el comprador reconocería.

LÍNEA A LÍNEA

Los nueve huecos que más cuestan

Cierre estos nueve primero. Son los que afectan a todas las vistas y los que con más frecuencia se dejan para que los decida el borrador.

	EL HUECO	QUÉ ESCRIBIR EN SU LUGAR
01	**Pavimento**	Indique el material y el tono, o envíe una foto de la muestra. El suelo está en todos los encuadres y lleva la mayor parte de la luz rebotada, así que es la primera línea que cerrar.
02	**Luz**	Día o atardecer en cada vista, y si las lámparas están encendidas. Cambiar la hora del día después del borrador es un render nuevo, no un ajuste.
03	**Muebles principales**	Enumere las tres a cinco piezas que un comprador reconocería por su nombre, con enlaces. Todo lo demás puede ser mobiliario de biblioteca elegido a juego.
04	**Cocina**	Encimera, acabado de los muebles y tiradores, una línea cada uno. Los planos dicen dónde va la cocina, no de qué está hecha.
05	**Baño**	Formato y color del azulejo, color de la junta y la grifería. La junta es la línea que todos olvidan, y en una vista cercana del baño se ve perfectamente.
06	**Vista por la ventana**	Si la vista tiene que ser la real. Una vista real necesita una foto desde la planta correcta; una genérica no necesita nada.
07	**Estilismo**	Una imagen de referencia para el ambiente, no diez. Diez referencias se contradicen entre sí y el borrador acaba haciendo la media.
08	**Quién aprueba**	Nombre a una sola persona que valide los materiales. Dos personas que deciden sobre el mismo borrador es como una ronda se convierte en tres.
09	**Decisiones abiertas**	Si los materiales siguen abiertos, dígalo. Propondremos una prueba de materiales sobre una vista antes de renderizar el set, en lugar de descubrirlo en el borrador.

Una prueba de materiales cuesta menos que una revisión

Cuando hay varios acabados sin decidir, una prueba rápida sobre una vista resuelve a la vez el suelo, las paredes y la luz. Cuesta una fracción de una ronda, y todas las demás vistas parten de decisiones en lugar de suposiciones.

LA PÁGINA QUE IMPORTA

Lo que las marcas nos envían de verdad

Los clientes cuyos logotipos aparecen en nuestras páginas de servicios no envían una memoria de diseño de veinte páginas. Envían algo muy parecido a esto, normalmente en el cuerpo de un correo con una tabla de acabados adjunta, y basta para presupuestar y empezar a modelar.

01	**El espacio**	Una línea, más plantas y alzados. Indique qué juego es el vigente.
02	**Para qué es**	Ventas, la apertura de un hotel, un showroom, una revisión de diseño. Decide las vistas.
03	**Cuántas vistas**	Un número, con la vista principal señalada.
04	**Posiciones de cámara**	Marcadas en planta. Dos minutos aquí ahorran una ronda de revisión.
05	**Luz**	Día o atardecer por vista, lámparas encendidas o apagadas.
06	**Acabados**	La tabla, con 'biblioteca, similar' donde no haya nada fijado.
07	**Productos con nombre**	Las piezas que un comprador reconocería, con enlaces o referencias.
08	**Estilismo**	Una imagen de referencia para el ambiente, y si aparecen personas.
09	**La fecha en que lo necesita**	La real, no la cómoda.
10	**El presupuesto**	Una cifra o un rango. Es el camino más corto hacia un alcance que encaje.

Los huecos valen si están marcados

Un 'sin preferencia' en una línea nos dice que elijamos y sigamos. Una línea vacía nos obliga a adivinar, y lo adivinado es justo lo que vuelve como comentario sobre el borrador.

Las muestras ganan a los adjetivos

Una foto con el móvil de un azulejo sobre su mesa dice más que 'gris cálido, textura sutil'. Envíe fotos de muestras reales cuando las tenga; son el brief más rápido que existe.

LO QUE CUESTA

Precios de mercado y condiciones, para revisar cualquier presupuesto

Rangos que vemos en el mercado en 2026, de autónomo a estudio. Úselos para contrastar cualquier presupuesto, incluido el nuestro.

TRABAJO ENCARGADO	AUTÓNOMO	ESTUDIO
Imagen exterior, una	$100 - 300	$250 - 600
Imagen interior, una	$120 - 350	$300 - 700
Paquete de 5 - 8 vistas	$600 - 1.500	$1.500 - 4.000
Animación, por minuto	$1.000 - 3.000	$3.000 - 8.000

Nuestros plazos y condiciones de revisión estándar. Son los que presupuestamos salvo que un proyecto necesite otra cosa, y en ese caso lo decimos antes de empezar.

FASE O ENTREGABLE	ESTÁNDAR DE MAVERICK FRAME
Primer borrador de una imagen fija	De 3 a 5 días laborables desde un brief completo
Imágenes finales, paquete de 5 - 8	De 2 a 3 semanas, borradores incluidos
Animación de hasta un minuto	De 4 a 6 semanas, primero storyboard y previsualización
Rondas de revisión incluidas	Dos en fase de borrador y una sobre la imagen final
Qué cuenta como una ronda	Una sola lista consolidada de comentarios, enviada de una vez
Entrega urgente	La mitad de plazo por alrededor de un 40 % más, si el calendario lo permite

Tenga un estudio elegido antes de que la fecha esté encima

Los proyectos más caros que vemos no son los que llegan con un brief flojo. Son los que se encargan con prisa, cuando el primer proveedor ya ha fallado y la fecha de lanzamiento no se mueve. Valore uno o dos estudios mientras nada es urgente.

Una nota sobre hacerlo en casa: un solo artista necesita unas diez suscripciones de software, una estación de trabajo y varias habilidades adyacentes, desde el modelado y la iluminación hasta la postproducción y el trato con el cliente. Solo compensa si esa persona tiene trabajo todos los días. Por debajo de eso, las cuentas favorecen por sí solas externalizar.

SIGUIENTE PASO

Envíenos lo que ya tenga

Planos, un modelo, fotografías o un borrador de brief, en el estado en que estén. Le responderemos con un alcance, un precio y las preguntas que lo deciden, por escrito y sin llamada comercial.

El formulario de contacto	maverickframe.com/contacts/
Render interior	maverickframe.com/es/servicios/render-interior/
O simplemente	responda al correo con el que le llegó esta guía.

Escrita por quienes leen estos briefs

Dim Kuzmenko es cofundador de Maverick Frame Studio. Las cifras de esta guía salen de nuestra propia bandeja de entrada y de nuestras propias tarifas, no de una encuesta del sector.