

• • • • •

PROPUESTA PARA NORTHLIGHT PUBLISHING

Propuesta de Puerto Glacier Run

Finalización del desarrollo y adaptación a consolas del título de baja poligonización de Facet Games, 'Glacier Run', para Northlight Publishing.

2026

Contenido

01	De un vistazo	2
02	El proyecto en cifras	3
03	La oportunidad	4
04	Resumen ejecutivo	4
05	La experiencia actual	4
06	Desafío y enfoque	5
07	Puntos de evidencia	6
08	Situación y coberturas	6
09	En sus palabras	7
10	Alcance del trabajo	8
11	Qué incluye	8
12	Entregables	9
13	Trabajo seleccionado	9
14	Cronograma	10
15	Inversión y condiciones	11
16	Desglose de honorarios	11
17	Resumen de costos	12
18	Opciones del proyecto	12
19	Comparación de opciones	12
20	Calendario de pagos	13
21	Supuestos de los que depende esta estimación	15
22	Aceptación	15

DE UN VISTAZO

PROPUESTA

PRO-2026-0212

PARA APROBACIÓN

PREPARADO PARA Northlight Publishing — Priya Anand, Productora Senior	PREPARADO POR Facet Games, Vancouver	EMITIDO 12 de febrero de 2026	VÁLIDO HASTA 16 de marzo de 2026	ENCARGO Desarrollo y adaptación a consolas
---	--	---	--	--

DE UN VISTAZO

El proyecto en cinco cifras

01 ENCARGO Desarrollo y adaptación a consolas Finalización del desarrollo y adaptación a consolas del título de baja poligonización de Facet Games, 'Glacier Run', para Northlight Publishing.	02 INVERSIÓN \$247,590 \$235,800 más GST (5%)	03 INICIO 9 de marzo de 2026 Sujeto a aceptación antes del 16 de marzo de 2026
04 DURACIÓN 8 meses Del inicio a la entrega final	05 PREPARADO PARA Northlight Publishing Priya Anand, Productor sénior	

01

La oportunidad

'Glacier Run' de Facet Games tiene una sólida versión para PC, pero la fecha de lanzamiento de Northlight Publishing depende de puertos de consola certificados y de un proceso de envío que no puede retrasarse. Este es el plan para finalizar el desarrollo, portar el juego a Switch y PlayStation 5, y llevar la compilación a través de la certificación dentro del calendario previsto.

Resumen ejecutivo

'Glacier Run' lleva dieciocho meses en desarrollo en Facet Games y funciona bien en PC, pero el plan de lanzamiento de Northlight Publishing depende de la disponibilidad en consola desde el primer día, y la certificación de consola no perdona sorpresas de última hora. Dos estudios más pequeños con los que Northlight ha trabajado no lograron cumplir sus plazos de envío en el último año, y Northlight desea un socio de adaptación con un historial de certificación impecable antes de fijar la fecha de lanzamiento.

Facet Games propone una colaboración de veinte semanas que completa las funciones pendientes de PC, adapta 'Glacier Run' a Nintendo Switch y PlayStation 5, y lleva ambas versiones a través del control de calidad de certificación y el envío. Las secciones siguientes exponen el enfoque, el alcance, el cronograma y la inversión.



01

El desafío

El motor de renderizado de baja poligonización de 'Glacier Run' fue construido y ajustado para PC, y la certificación de consola exige requisitos estrictos de velocidad de fotogramas y tiempos de carga que la versión actual aún no cumple, en particular en el hardware de Switch. No superar una certificación cuesta semanas, no días.

La fecha de lanzamiento de Northlight está fijada a una ventana de publicación que el estudio no puede modificar, lo que significa que el envío de certificación debe ser correcto la primera vez; no hay margen en el cronograma para un segundo ciclo de revisión.

02

Nuestro enfoque

Primero finalizamos las funciones pendientes de PC, de modo que las versiones para consola se construyan sobre un objetivo estable y con todas las funciones completas, en lugar de uno cambiante. La adaptación a Switch comienza inmediatamente después, ya que es la que tiene menor margen de rendimiento y mayor riesgo de cronograma.

El control de calidad de certificación se desarrolla como una fase dedicada previa al envío, con un análisis de rendimiento frente a los requisitos reales de cada plataforma, no solo frente a objetivos internos, de modo que el paquete de envío se presente sin problemas la primera vez.



Registros, coberturas y garantías

CREDENCIAL	ENTIDAD EMISORA	REFERENCIA	ALCANCE	ESTADO
Entidad registrada	Registro de sociedades, Canadá	Facet Games Inc.	Nombre comercial e identidad jurídica	Activo
Registro fiscal	Autoridad fiscal, Canadá	BN 812345678 RT0001	Todos los trabajos facturados	Activo
Seguro de responsabilidad civil profesional	Aseguradora comercial	Disponible a solicitud	Desarrollo y adaptación a consolas	Se renueva anualmente
Seguro de responsabilidad civil general	Aseguradora comercial	Disponible a solicitud	Trabajos en sitio y en las instalaciones del cliente	Se renueva anualmente

Afiliación a un
organismo
profesional

Asociación
sectorial,
Canadá

Disponible a
solicitud

Código de
conducta y
procedimiento
de
reclamaciones

Al corriente

Los certificados y anexos de pólizas se entregan a solicitud y se reemiten a Northlight Publishing a solicitud en cualquier momento durante el encargo.

La adaptación a Switch
de Facet Games pasó la
certificación en el primer envío.
Eso casi nunca ocurre con
un estudio de este tamaño.

◆ DEVON MARSH



02

Alcance del trabajo

Un encargo de veinte semanas para completar el desarrollo de 'Glacier Run' y entregar versiones certificadas para plataformas de consola a Northlight Publishing.

01

Finalización de funciones de PC

Funciones de juego restantes completadas conforme a la lista de funciones acordada.

02

Adaptación a Nintendo Switch

Adaptación y ajuste de rendimiento para el perfil de hardware y los requisitos de certificación de Switch.

03

Adaptación a PlayStation 5

Adaptación y ajuste de rendimiento para los requisitos de certificación de PlayStation 5.

04

Control de calidad de certificación

Pase de control de calidad dedicado conforme a la lista de verificación de certificación de cada plataforma.

05

Optimización de rendimiento

Ajuste de velocidad de fotogramas y tiempos de carga según el hardware real de cada consola.

06

Presentación y entrega

Paquetes de envío para certificación y entrega de la compilación final y el código fuente.

Entregables

01

DESARROLLO

Versión de PC con todas las funciones

Finalización de las funciones de juego pendientes conforme a la lista de funciones de PC acordada.

02

ADAPTACIÓN A OTRAS PLATAFORMAS

Adaptación a Nintendo Switch

Una versión para Switch adaptada y optimizada en rendimiento que cumple con los requisitos de certificación de la plataforma.

03

ADAPTACIÓN A OTRAS PLATAFORMAS

Adaptación a PlayStation 5

Una versión para PlayStation 5 adaptada y optimizada en rendimiento que cumple con los requisitos de certificación de la plataforma.

04

CONTROL DE CALIDAD

Control de calidad de certificación y corrección de errores

Una ronda de control de calidad dedicada según la lista de verificación de certificación de cada plataforma, con correcciones de errores priorizadas por gravedad.

05

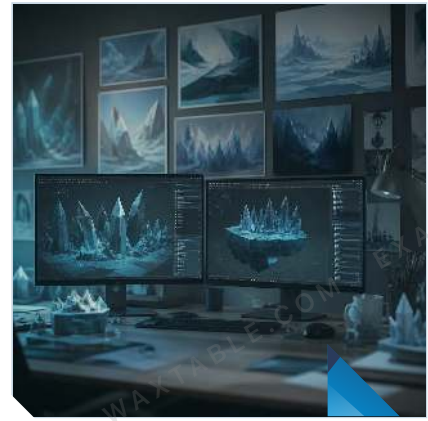
OPTIMIZACIÓN

Optimización de rendimiento

Optimización de la tasa de fotogramas y los tiempos de carga ajustada al perfil de hardware real de cada consola.

FUERA DEL ALCANCE

- Materiales de marketing, tráilers y redacción de textos para la página de tienda
- Adaptación a consola Xbox (opcional por separado, no incluida en este alcance)
- Infraestructura de backend de servicio en vivo, multijugador o en línea
- Actualizaciones de contenido posteriores al lanzamiento más allá del build de certificación inicial



01

SEMANAS 1-6 · FINALIZACIÓN DE FUNCIONES DE PC

Funciones de juego pendientes completadas y fijadas como objetivo para la adaptación.

02

SEMANAS 7-12 · ADAPTACIÓN A NINTENDO SWITCH

Versión para Switch adaptada y ajustada en rendimiento sobre el conjunto de funciones fijado.

03

SEMANAS 13-17 · ADAPTACIÓN A PLAYSTATION 5

Versión para PlayStation 5 adaptada y ajustada en rendimiento sobre el conjunto de funciones fijado.

04

SEMANAS 18-19 · CONTROL DE CALIDAD DE CERTIFICACIÓN

Control de calidad dedicado frente a la lista de verificación de certificación de cada plataforma, con errores clasificados y corregidos.

03

Inversión y condiciones

El build actual de PC y el repositorio de código fuente están disponibles al inicio, un productor de Northlight tiene autoridad para aprobar los vistos buenos de build en cada etapa, y los devkits de Nintendo y Sony permanecen disponibles durante la duración de la contratación. Los cambios a estos puntos modifican el cronograma y el costo, lo cual acordaríamos por escrito antes de proceder. La tarifa se mantiene para contrataciones que inicien a más tardar el 16 de marzo de 2026.

FLUJO DE TRABAJO	SEMANAS	TARIFA	IMPORTE
Finalización de funciones de PC Funciones de juego pendientes completadas conforme a la lista de funciones acordada	6	\$9,500 / wk	\$57,000
Adaptación a Nintendo Switch Adaptación y ajuste de rendimiento según los requisitos de certificación de Switch	6	\$11,200 / wk	\$67,200
Adaptación a PlayStation 5 Adaptación y ajuste de rendimiento según los requisitos de certificación de PlayStation 5	5	\$12,400 / wk	\$62,000
Control de calidad de certificación y corrección de errores Control de calidad dedicado frente a la lista de verificación de certificación de cada plataforma	2	\$8,600 / wk	\$17,200
Optimización de rendimiento Ajuste de velocidad de fotogramas y tiempos de carga según el hardware de cada consola	3	\$7,800 / wk	\$23,400
Presentación y entrega Paquetes de certificación, compilación final y traspaso del código fuente	1	\$9,000 / wk	\$9,000
Total del proyecto			\$235,800

Honorarios del proyecto	\$235,800
-------------------------	-----------

GST (5%)	\$11,790
----------	----------

Total	\$247,590
-------	-----------

**TOTAL
ADEUDADO**

\$247,590

Todos los importes están en CAD. Facturado en tres hitos: 40% a la firma, 30% al inicio del desarrollo, 30% a la entrega. La tarifa se mantiene para contrataciones que inicien a más tardar el 16 de marzo de 2026.

01

ADAPTACIÓN Y CERTIFICACIÓN

\$235,800

- ▲ Compromiso completo de desarrollo y adaptación de veinte semanas
- ▲ Certificación para Switch y PlayStation 5
- ▲ Pase dedicado de control de calidad y optimización
- ▲ Cuatro semanas de soporte de errores posterior al lanzamiento

02

ADAPTACIÓN + SOPORTE EN VIVO

\$9,500/mo

- ▲ Todo lo incluido en Adaptación y Certificación
- ▲ Soporte continuo de parches posteriores al lanzamiento
- ▲ Revisión mensual de rendimiento e informes de fallos
- ▲ Soporte prioritario para reenvíos de certificación

03

SOCIO DE ESTUDIO

\$18,000/mo

- ▲ Todo lo incluido en Soporte en vivo
- ▲ Tiempo de ingeniería dedicado para futuros títulos
- ▲ Revisión trimestral de la hoja de ruta de plataformas
- ▲ Acceso prioritario para futuras adaptaciones

Qué modalidad te conviene

	ADAPTACIÓN Y CERTIFICACIÓN	ADAPTACIÓN + SOPORTE EN VIVO	SOCIO DE ESTUDIO
Precio	\$235,800	\$9,500/mo	\$18,000/mo
Alcance principal	Compromiso completo de desarrollo y adaptación de veinte semanas	Todo lo incluido en Adaptación y Certificación	Todo lo incluido en Soporte en vivo
Qué incluye	Certificación para Switch y PlayStation 5	Soporte continuo de parches posteriores al lanzamiento	Tiempo de ingeniería dedicado para futuros títulos
Entrega	Pase dedicado de control de calidad y optimización	Revisión mensual de rendimiento e informes de fallos	Revisión trimestral de la hoja de ruta de plataformas
Servicio posterior	Cuatro semanas de soporte de errores posterior al lanzamiento	Soporte prioritario para reenvíos de certificación	Acceso prioritario para futuras adaptaciones

Los precios están expresados en CAD y no incluyen el GST (5%). Las opciones se pueden combinar o escalonar; la recomendación para Northlight Publishing se destaca en la sección de precios.

Cuándo vence cada cuota

N.º	HITO	DESENCADEN ANTE	PARTE	IMPORTE
-----	------	-----------------	-------	---------

01	Semanas 1–6 · Finalización de funciones de PC	9 de marzo de 2026	40%	\$94,320
02	Semanas 7–12 · Adaptación a Nintendo Switch	Al inicio de la entrega	30%	\$70,740
03	Semanas 13– 17 · Adaptación a PlayStation 5	En la aceptación del hito	30%	\$70,740
Total (sin impuestos)			100%	\$235,800

Los plazos se facturan conforme a los hitos anteriores y son pagaderos dentro de los 30 días siguientes a cada factura. Todos los importes están en CAD y excluyen GST (5%).

Supuestos de los que depende esta estimación

La versión actual de PC y el repositorio de código fuente están disponibles al inicio, un productor de Northlight está facultado para aprobar las validaciones de la versión en cada etapa, y los kits de desarrollo de Nintendo y Sony permanecen disponibles durante toda la colaboración. Los cambios a estas condiciones modifican el cronograma y el costo, lo cual acordaríamos por escrito antes de proceder. La tarifa se mantiene vigente para colaboraciones que inicien el 16 de marzo de 2026 o antes.

Al firmar a continuación se acepta el alcance, el cronograma y la inversión establecidos en esta propuesta, y se autoriza el inicio del trabajo.

01

**POR NORTHLIGHT
PUBLISHING**

Priya Anand

PRODUCTOR SENIOR

Fecha

02

POR FACET GAMES

Facet Games

FIRMANTE AUTORIZADO

Fecha

 PRÓXIMOS PASOS

Listos cuando usted lo esté

La aceptación de esta propuesta da inicio al trabajo el 9 de marzo de 2026. La tarifa se mantiene para los proyectos confirmados antes del 16 de marzo de 2026.

APRUEBE ESTA PROPUESTA Y PODREMOS RESERVAR EL INICIO DEL DESARROLLO PARA LA SEMANA DEL 9 DE MARZO. RESPONDA A ESTE DOCUMENTO O ESCRIBA A STUDIO@FACETGAMES.COM.

Facet Games

studio@facetgames.com · +1 604 555 0138 · facetgames.com · Vancouver, BC V6E 3P3