

- Lo más importante va al resumen (mejor hacerlo al final).
- Análisis de requisitos se compone por aspectos generales.
- Propuesta técnica aspectos más generales que interesen al cliente: dónde va a poder funcionar la aplicación, qué necesita para poder usarla...
- Plan de trabajo: la aplicación estará lista el 1 de junio, establecer plazos para funcionalidades, entregas intermedias, planificación de reuniones internas y con el cliente.
- Equipo técnico: vender al equipo con sus capacidades y experiencia (garantía de éxito).
- 150 horas -> 90 horas al trabajo * valor.
- Estimación de costes nunca se envía al cliente.
- En requisitos puede ser mejor presentar bocetos del sistema como herramienta de ventas.
- Probar tecnologías sobre interfaces: React y Angular.
- Resolver despliegue de la aplicación para que todos los miembros puedan utilizarla en su máquina.
- Reparto: 2 en cada parte ó 2 en cada parte y 1 un poco en todos sitios.
- Añadir referencias a las reglas.
- Concretar las credenciales, elementos del juego personalizables, puntos, mejorar ciertas mejoras sobre el lenguaje.
- Especificar sincronía: aviso de turnos, notificaciones...
- Estimar la amortización de los equipos a través de su vida útil.
- Estimar costes dividiendo el proyecto en pequeñas partes, componentes... todo ello en una misma dimensión (quizá lo mejor es utilizar componentes y elementos frente requisitos/tareas).