* Предустановленное приложение, приоритетно под Windows
* Создание сущностей типа «Проект»
* Подключение к централизованному хранилищу (библиотеке):
  + Чтение
  + Запись
  + Сравнение по ревизиям
* Релиз:
  + Проверка когерентности:
    - Между локальными файлами проекта и библиотекой
    - Между разными документами проекта
* Создание сущностей типа «Документ»
* Создание сущностей типа «Переменная»:
  + Композиция:
    - Числа, с единицами измерения или без
    - Строки
    - Перечисления
    - Строковые поля без значений
    - Ссылки на переменные
    - Ссылки на объекты, не являющиеся переменными (если такие будут)
    - Многомерные массивы
    - Автогенерируемые ключи разного формата
* Обращение к переменным как к структурам в IDE с возможностью проверки наличия полей по имени
* Ревизии проектов
* Проект содержит строго определённый набор документов
* Проект имеет древовидную структуру с папками
* Любая папка или документ сами могут быть проектом
* Любой проект можно переиспользовать как неизменяемые данные в любом другом проекте за исключением случаев кольцевой зависимости
* Текстовый редактор:
  + Форматированный текст
  + Многоуровневые заголовки с автособираемым содержанием
  + Таблицы
  + Элементарные действия (сумма, поиски экстремумов, расчёт средних и т. д.) над диапазонами в таблице
  + Интерактивные формулы – рассчитываются мгновенно:
    - Присваивание
    - Сравнение
    - Элементарные функции
    - Матрицы
    - Максимумы и минимумы
    - Переиспользование ранее объявленных переменных
    - Стиль научной литературы в отображении
    - Подписи и комментарии
  + Превью схем
  + RO вставка любого участка любого документа (таблицы, группы формулы, абзаца и т. д.) в любой другой
  + Маяк – яркая пометка в документе и контроллом, который пользователь должен осознанно установить, чтобы зарелизить проект
  + Требование – текст с ключом, возможно, числовым значением, ссылка на маяк
  + Компонент как таблица параметров, она же таблица полей переменной
* Редактор схем:
* Топологический векторный редактор:
* Система трёхмерного моделирования: