1. **Usuarios**:
2. Nombre y apellidos blablabla
3. Email (obviously)
4. Password (ultraobviously)
5. Rol: [account, científico, diseño, programación, audiovisual]
6. Proyectos pendientes (ID)
7. Proyectos terminados (ID)
8. **Projects**:
9. Nombre del proyecto
10. Número de presupuesto: **string**
11. Account: ID de usuario (creador)
12. Científico: ID de usuario
13. Diseño: ID de usuario
14. Programación: ID de usuario
15. Audiovisual: ID de usuario
16. Tipo de proyecto: [slidekit, evento, web, folletería, vídeo]
17. Brief (ID otra colección)
18. Rondas pendientes (array de IDs de rondas)
19. Rondas terminadas (array de IDs de rondas)
20. Número de versión (empieza en 0.1)
21. Historial: Array de objetos: [{
22. Nº de versión
23. Array de tareas de esa versión **<- Para sacar estadísticas**

**Crear nueva entrada encolección Rondas o guardar tareas en el array?**

**Forma fácil de clonar rondas?**

}]

1. **Rondas**:

1. ID del proyecto

2. Terminada? true:false

1. Tareas Array de objetos-[{

1. Id del miembro del equipo;
2. Datos sobre qué hay que hacer
3. Tiempo invertido - Se mantiene en cada reseteo de ronda.
4. Deadline
5. Terminado? True:False
6. Mensaje: String - Solamente se completa si la tarea es devuelta (ver ejemplos)

}]

-Los índices >=1 pueden decir que la ronda no está OK. La tarea anterior se marca como no completada, y se añade un decimal al número de versión

-La última posición representa la respuesta de cliente. Hay dos opciones:

OK: Se termina la ronda, y se pasa a la ronda siguiente.

KO: Se reinicia la ronda, se suma un número de versión al proyecto.

EJEMPLO:

Ronda 1: **Creación de contenido**

Tareas:

1. Científico: Propuesta de contenido
2. Account: Envío a cliente

Ronda 2: **Diseño**

Tareas:

1. Científico: Preparación de contenido para diseño
2. Diseño: Maquetación del contenido
3. Científico: Revisión de la maquetación
4. Account: Envío a cliente

Ronda 3: **Programación**

1. Científico: Preparación de contenido para programación
2. Programación: Programación del material
3. Científico: Revisión de la programación
4. Account: Envío a cliente

En cualquier tarea, el usuario puede marcar que la anterior tiene un problema, y la tarea anterior se marca como no completada. Por ejemplo, si científico detecta que diseño ha cometido un error en una gráfica, puede marcar que la ronda anterior no está correcta, incluyendo un **mensaje (**E en la lista anterior), y diseño recibirá la tarea con el mensaje para solucionar el problema.

Si la ronda llega a la última tarea, pero **cliente** devuelve feedback y no se puede pasar a la ronda siguiente (por ejemplo, no se puede pasar a programar porque hay errores de contenido), la ronda **se reinicia desde el principio**.