**Keller Roxana**

**Prototipare**

Avantaj: sistemul dezvoltat are mai puține caracteristici

Prototiparea permite dezvoltatorilor să se concentreze pe implementarea esențialului, fără caracteristicile complexe, ceea ce poate duce la o livrare mai rapidă a produsului care să satisfacă nevoile de bază; acesta poate fi apoi iterat în funcție de feedback.

Ex: O echipă dezvoltă o aplicație. Prin prototipare, aceștia se concentrează inițial pe funcționalitățile de bază. Prin lansarea rapidă a unui prototip simplu, echipa primește feedback și poate ajusta produsul adăugând funcționalități suplimentare pe măsură ce sunt solicitate de utilizatori.

Dezavantaj: sistemul dezvoltat are mai multe caracteristici

Prototiparea poate duce uneori la adăugarea excesivă de caracteristici, ceea ce poate complica produsul final și poate conduce la un user experience mai confuz și încărcat.

Ex: O companie dezvoltă un software de gestionare a proiectelor pentru echipele de afaceri. Prin prototipare, ei adaugă o varietate de caracteristici opționale, cum ar fi grafice complexe sau funcționalități avansate de reportare, ceea ce pot complica utilizarea sistemului și poate conduce la o învățare greoaie și lentă de folosire a software-ului pentru utilizatori.

Avantaj: designul e de calitate superioară

Prototiparea permite designerilor să creeze și să testeze mai multe variante de design, ceea ce poate duce la un design adaptat mai bine nevoilor utilizatorilor, deoarece opțiunile pot fi rafinate în funcție de feedback.

Ex: O echipă dezvoltă un website. Prin prototipare, designerii pot explora diferite structuri și scheme de culori, iar, prin testarea cu utilizatorii, pot identifica rapid ce desgnuri funcționează cel mai bine.

Dezavantaj: designul e de calitate mai slabă

În unele cazuri, prototipurile pot fi create rapid și fără atenție la detalii de design, ceea ce poate duce la prototipuri nu foarte estetice, iar acestea pot fi percepute mai prost de utilizatori din acest motiv.

Ex: Un designer creează rapid un prototip de interfață pentru o aplicație și, deși acest prototip poate fi funcțional, aspectul său poate fi lipsit de polisaj, ceea ce poate crea o impresie mai proastă utilizatorilor.

Avantaj: sistemul rezultat e mai ușor de întreținut

Prototiparea poate permite identificarea și eliminarea mai ușoară a problemelor în fazele de început ale dezvoltării, ceea ce poate duce la un sistem final mai stabil și mai ușor de întreținut. Prin testare și feedback, echipele pot remedia probleme fără a afecta prea mult arhitectura sistemului.

Ex: O companie dezvoltă un sistem. Prin prototipare, echipele identifică rapid și remediază probleme legate de performanță și interfață, ceea ce duce la un sistem final care necesită mai puține actualizări și reparații pe termen lung, reducând costurile de întreținere.

Dezavantaj: sistemul e mai greu de întreținut

În unele cazuri, prototipurile pot fi create rapid și fără a se lua în considerare aspectele de scalabilitate și întreținere pe termen lung, ceea ce poate duce la un sistem final care necesită mai multă atenție și resurse pentru menținere și actualizare.

Ex: O echipă dezvoltă un sistem de gestionare a conținutului pentru un website de știri, Prototipul inițial e creat rapid pentru a testa funcționalitatea și interfața, dar nu se acordă suficientă atenție aspectelor de scalabilitate și securitate. Ca rezultat, sistemul final necesită actualizări frecvente și reparații pentru a gestiona volumul crescut de conținut și pentru a se proteja împotriva amenințărilor de securitate.

**MVP**

1. **Care este diferența dintre un prototip, un MVP și un produs?**
   * Un prototip este o versiune simplificată și nespecificată a unui produs sau serviciu, utilizată pentru a testa concepte și idei.
   * Un MVP (Minimum Viable Product) este o versiune inițială a unui produs sau serviciu care conține doar funcționalitățile de bază necesare pentru a adresa nevoile esențiale ale utilizatorilor.
   * Un produs este versiunea finală și completă a unui produs sau serviciu, care a trecut prin dezvoltare, testare și iterare și este pregătită pentru lansare pe piață.
2. **De ce lansăm un MVP și îl oferim oamenilor pentru a-l testa?**
   * Lansarea unui MVP permite echipei să obțină feedback real și să valideze conceptul sau ideea de produs într-un mediu real de piață.
   * Testarea MVP-ului ajută la identificarea nevoilor și preferințelor utilizatorilor, precum și la identificarea problemelor și îmbunătățirea continuă a produsului în funcție de feedback.
3. **Care sunt urmările unui MVP?**
   * Urmările unui MVP pot varia în funcție de feedback-ul primit și de performanța produsului pe piață.
   * Dacă MVP-ul este bine primit, echipa poate continua să dezvolte și să îmbunătățească produsul pentru a adăuga funcționalități suplimentare și pentru a aborda cererile utilizatorilor.
   * În caz contrar, echipa poate decide să schimbe direcția sau să renunțe la ideea inițială și să încerce alte abordări sau concepte.
4. **Care sunt avantajele unui MVP?**
   * Permite validarea rapidă a conceptului sau ideii de produs într-un mediu real de piață.
   * Reduce riscul investiției, deoarece se investește doar în funcționalitățile esențiale ale produsului.
   * Oferă feedback real și direct de la utilizatori, ceea ce poate ghida îmbunătățirea continuă a produsului.
   * Ajută la identificarea rapidă a problemelor și la ajustarea strategiei în funcție de nevoile pieței.
5. **Pașii în construirea unui MVP:**

a. Identificarea nevoilor și obiectivelor pieței și ale utilizatorilor.

b. Definirea funcționalităților de bază necesare pentru a adresa aceste nevoi și obiective.

c. Dezvoltarea unei versiuni simple și funcționale a produsului care să includă aceste funcționalități esențiale.

d. Lansarea MVP-ului și colectarea feedback-ului utilizatorilor.

e. Iterarea și îmbunătățirea continuă a produsului în funcție de feedback-ul primit.