# Plan Strategic și Roadmap de Produs V16: Proiect "Sparky's Workshop Factory"

**Versiune: 16.4** **Data Ultimei Actualizări:** 28 iunie 2025

## Partea I: Viziunea și Strategia de Business (The "Why")

*(Neschimbată)*

## Partea II: Arhitectura Produsului și a Experienței (The "What")

*(Neschimbată)*

## Partea III: Arhitectura Tehnică (The "How")

*(Neschimbată)*

## Partea IV: Roadmap de Produs (Organizat pe Versiuni)

### **VERSIUNEA 1.0: Lansare Inițială (MVP)**

* **Obiectiv Strategic:** Validarea modelului de business prin producerea și vânzarea primului "Atelier de Creație".
* **Stadiu:** 🔄 **[În Curs - Detaliere Specificații Produs]**
* **Faze Tehnice Acoperite:**
  + **Faza 1: Fundația Tehnică** - ✅ [Proiectată Conceptual]
  + **Faza 2: Construcția MVP** - ✅ [Proiectată Conceptual]

### **VERSIUNEA 1.5: Studioul Complet (Extindere)**

*(Funcționalități viitoare)*

### **VERSIUNEA 2.0: Producție Multimedia (Upgrade Major)**

*(Funcționalități viitoare)*

### **VERSIUNEA 3.0 și Ulterior: Partenerul Strategic AI (Viziune pe Termen Lung)**

*(Funcționalități viitoare)*

## Partea V: Specificații de Produs pentru Versiunea 1.0 (MVP)

Această secțiune detaliază experiența utilizatorului și cerințele specifice pentru prima versiune lansabilă a produsului.

### 5.1. Stiva Tehnologică Frontend (Recomandare)

* **Framework:** React (sau Vue.js) pentru o interfață modernă și reactivă.
* **Styling:** Tailwind CSS pentru o dezvoltare rapidă a unui design curat și consistent.
* **Management de Stare:** React Context sau Zustand pentru a gestiona datele atelierului în timp real.

### 5.2. Fluxul Utilizatorului (User Flow)

Acesta este parcursul pas-cu-pas al unui utilizator care creează primul său atelier:

1. **Autentificare și Aterizare:** Utilizatorul se loghează și ajunge pe un **Tablou de Bord** minimalist. Aici vede un mesaj de bun venit și un buton mare și clar: [+ Creează un Atelier Nou].
2. **Start Proiect:** La click pe buton, este direcționat către pagina **Editorului de Ateliere**.
3. **Definirea Planului (Blueprint):** În partea stângă a editorului, completează formularul "Plan de Atelier" cu informațiile esențiale (Titlu, Temă etc.).
4. **Asamblarea Componentelor:** În zona centrală, apasă [+ Adaugă Componentă]. Se deschide o fereastră modală unde selectează "Pagină de Colorat", introduce sub-tema "Robot prietenos" și salvează. Componenta "Pagină de Colorat: Robot prietenos" apare acum în lista de conținut. Repetă procesul pentru a adăuga o "Fișă de Trasare Litere" cu textul "R-O-B-O-T".
5. **Revizuire în Timp Real:** Pe măsură ce adaugă componente, zona de **Previzualizare Interactivă** din dreapta se actualizează, afișând o simulare a ghidului care acum conține secțiuni pentru pagina de colorat și fișa de trasare.
6. **Generarea Finală:** După ce este mulțumit, apasă butonul principal: [Generează & Împachetează Atelierul]. O notificare de progres apare, informându-l că "Sparky asamblează atelierul...".
7. **Descărcarea Produsului:** După câteva momente, notificarea se schimbă în "Atelierul tău este gata!", iar un buton [Descarcă Pachetul .ZIP] devine activ. La click, descarcă arhiva completă pe computer.

### 5.3. Designul Componentelor Cheie (UI/UX)

* **Editorul de Ateliere:** Va avea un design curat, aerisit, cu un layout multi-coloană pentru a separa clar **Configurarea**, **Conținutul** și **Previzualizarea**. Scopul este să ofere o imagine de ansamblu constantă asupra proiectului.
* **Fereastra Modală de Componente:** Va fi un "mini-formular" focusat. Utilizatorul nu este copleșit cu toate opțiunile posibile, ci configurează o singură piesă la un moment dat, menținând procesul simplu și secvențial.
* **Previzualizarea (Live Preview):** Va fi un simulator de tip WYSIWYG ("What You See Is What You Get"). Nu va randa PDF-uri în timp real (pentru a menține viteza), ci va folosi HTML și CSS pentru a imita aspectul final al ghidului și al componentelor, oferind o imagine fidelă a rezultatului.