# Plan Strategic și Roadmap de Produs V17: Proiect "Sparky's Workshop Factory"

**Versiune: 17.0** **Data Ultimei Actualizări:** 28 iunie 2025

## Partea I-X

*(Neschimbate)*

## Partea XI: Specificații de Produs pentru Versiunea 1.5 (Studioul Complet)

**Obiectiv Strategic:** Transformarea uneltei de bază (MVP) într-un studio de creație flexibil și eficient, care crește dramatic calitatea și complexitatea atelierelor posibile.

### 11.1. Componenta Avansată: "Poveste Ilustrată (StorySpark)"

Aceasta este cea mai importantă actualizare de conținut. StorySpark evoluează de la un concept la o componentă tangibilă și puternică în fabrica noastră de ateliere.

* **Integrare în Fluxul de Lucru:** În **Editorul de Ateliere**, când utilizatorul apasă [+ Adaugă Componentă], va apărea o nouă opțiune premium: [📖 Poveste Ilustrată].
* **Interfața de Configurare:** Selectarea acestei opțiuni va deschide o fereastră modală mai complexă, cu câmpuri dedicate pentru:
  + Descrierea Personajului Principal (ex: "Leo, un băiețel de 6 ani cu păr cârlionțat și o curiozitate infinită pentru stele").
  + Morala sau Lecția Poveștii (ex: "Bucuria de a dărui este mai mare decât cea de a primi").
  + Numărul de Pagini (ex: un slider de la 4 la 12 pagini).
* **Procesul de Generare:** Când utilizatorul salvează, Sparky va genera:
  1. **Textul Narativ:** O poveste completă, împărțită pe numărul de pagini selectat.
  2. **Prompturi de Imagine:** Un prompt detaliat pentru ilustrația fiecărei pagini, asigurând consistența personajului descris.
* **Previzualizare:** În fereastra de **Live Preview**, componenta "Poveste Ilustrată" va apărea ca un mini-browser de carte, cu butoane pentru a naviga între paginile poveștii și a vedea textul și placeholder-ul pentru imaginea fiecărei pagini.

### 11.2. Interacțiune Centralizată: Fereastra de "Chat cu Sparky"

Aceasta devine principala metodă de interacțiune și inițiere a creației.

* **Design:** O fereastră de chat elegantă, persistentă, care poate fi extinsă sau restrânsă, localizată probabil în colțul din dreapta-jos al ecranului. Este accesibilă de oriunde din aplicație.
* **Funcționalitate:** Aici se va desfășura **Fluxul de Creație "Canvas"**:
  1. Utilizatorul discută idei cu Sparky.
  2. Sparky răspunde și, la momentul potrivit, generează **"Documentul Plan"** vizual, direct în chat.
  3. Utilizatorul apasă [✅ Creează Atelierul] direct din chat, ceea ce îl duce la un Editor de Ateliere pre-asamblat.

### 11.3. Organizare și Reutilizare: "Galeria Media"

Un sistem de management al activelor pentru a aduce ordine și eficiență.

* **Acces:** O nouă secțiune principală în navigația studioului, numită Galerie.
* **Funcționalitate:**
  + **Vizualizare:** Afișează toate imaginile generate de Sparky sub formă de miniaturi (thumbnails).
  + **Filtrare și Căutare:** Utilizatorul poate filtra imaginile după atelier, temă, sau tag-uri adăugate manual.
  + **Reutilizare:** Cea mai importantă funcție. Fiecare imagine are un buton [+ Adaugă la Atelierul Curent]. Acest lucru permite, de exemplu, crearea unui personaj consistent (ex: Leo astronautul) și reutilizarea aceleiași ilustrații în mai multe contexte, economisind timp și costuri de generare.

### 11.4. Management de Proiect: "Tabloul de Bord Avansat"

Tabloul de bord de la logare evoluează dintr-o simplă pagină de bun venit într-un centru de comandă.

* **Design:** O grilă sau o listă de "carduri de proiect".
* **Informații pe Card:** Fiecare card va reprezenta un atelier și va afișa:
  + O miniatură a ghidului.
  + Titlul atelierului.
  + Data ultimei modificări.
  + Starea (ex: Schiță, Generat).
* **Acțiuni Rapide:** Fiecare card va avea un meniu contextual (...) cu opțiuni pentru Deschide, Duplică, Arhivează și Șterge. Funcția "Duplică" este extrem de utilă pentru a crea rapid variațiuni ale unui atelier existent.