1. 开发可行性

设计启发，是一个 更广泛的议题。

开发主要分成两个部分，一个部分是 素材的收集整理，另一个部分是 交互的开发呈现。

需要明确的是，传统的 更换部件的交互方式（类似于PS中的图层），其实已经具备了选择的功能，在此基础上进行HCI的探究，其实没有什么科研贡献。 目前所不同的就在于，我们增加了人工智能的内容，那么人工智能和用户的交互，做大改变是什么。

我认为是，选择结果的排序与可视性。

所谓排序就是，我们根据用户的喜好和行为习惯，将用户最可能进行的选择，第一次序的呈现出来（可以参考 google map中的路线选择问题）。 比如，我在设计领子的过程中，更倾向于圆领，那么就会把圆领的设计预计结果呈现出来，放在首位（我目前不了解服装设计流程，因此可能与实际操作情况有偏差）。 类比而言，我们在提供调配方案的过程中，同样会 同时考虑时间成本、物流成本、机会成本，从而产生不同的调配方案。 如何呈现，如何排序，是否可以定义为一个HCI问题呢。

1. 被试可行性

我们如何找到足够置信数量的 被试者。

1. 结论与建议