纸质原型可以在交互产品设计的初始阶段使用，这样可以更快速的构建产品原型，更早的开始需求确认，更方便的对方案进行沟通测试和修改，从而降低成本、节约时间、提高项目效率和产品质量。纸质原型关注流程，忽略细节，当你在纸面或卡片上手绘时，不会受诸如具体尺寸，字体，颜色，对齐，空白等细节的干扰。纸或卡片上的东西很容易更改和重建。你甚至可以在用户测试或与他人沟通的过程中做即时的修改。纸质原型的抛弃成本很低。使用纸质原型的目的就是为了更快的解决不确定。

完成一个好的设计的过程是困难的，也是十分复杂的。在进行设计之前首先需要了解到利益相关者的意见和客户的需求来进行一个设计方向的选定，从而确定设计的目标客户是谁。其次则是创建用户流和角色来对路线有个更清晰的认知。紧接着的步骤是使用纸张原型来进行一个设计的草稿，进行多方向的考虑，逐步完善设计，最后收集各个用户的反馈，来进行修改和补足。最后还需要在视觉上下点功夫，来进行创意的设计，最终完成一个好的设计。同时，案例研究是展示设计流程并告诉我们何时可以在未来项目中增强我们流程以及我们应该使用哪些研究方法的绝佳工具。