Paper prototyping: getting user data before you code

Paper Prototyping，第一次看到这个词的时候，让我想到了生物实验中的预实验，都是以小的成本，做一个可预见性的大体分析，防止研究方向的错误。在设计中，用户体验的最大改进来自于在设计项目中尽早收集可用性数据，所以，提前做一个Paper Prototyping就显得格外重要。不仅如此，如果在Paper Prototyping中就发现了问题，那么这时的修改成本也是很低的，这样就减少了一些不必要地人力和物力的投入，从一方面，也节省了团队的一笔开支。设计师有这样一种“预先尝试”的想法，会使得他们在往后的设计中，更加的严谨，更加的“绿色”。

Interactive Menu for Food and Beverage - UX Case Study

这个程序确实很有心意，是在我们如今的一些美食软件的一些涵盖和扩展，他有两种模式。第一种B2C，另一种是B2B。通俗一点来讲，第一种就是给商家服务的，商家可以设置自己的菜单，可以通过顾客的点餐习惯，针对性的推出一些新的符合顾客的产品。而第二种就是给顾客服务的，顾客可以自己登录，观看自己的消费记录和消费习惯，总而言之，不管是哪一种形式，都是为了给消费者更好的消费体验，处处体验者以人为本，为人服务的特点。构思过程，一步一步推进，有条不紊。有市场调研，有我们上面提到的Paper prototyping，是一个比较成熟的构思，很有创意，在现实社会有很多值得期待的作用，