

《重新定义前端》

Fir.im 郭建

郭建：大家好我是郭建，我今天讲的主题是重新定义前端。

我们在谈论前端的时候，我们大多数是在讨论技术。虽然我们项目的开发越来越大。然后我们又得寻找各种各样的框架和工具开发效率。大家看到现在很多新的技术和框架，可能很难做选择。但是还能找到很多好用的支援和工具，但是今天技术不是我分享的重点。

我觉得前端真正的困扰是在团队协作这一块的问题。比如说我在我们公司，团队协作，在前端等设计师设计稿，还有产品经理在改需求，后端的同事，因为前后端需求是一个趋势嘛，所以就可能多了一个流程，这链条过程中就发现接口的资源不对。然后团队中肯定会有测试人员。然后上面那些问题，就会导致前端背黑锅的，设计师就会说你的效果跟设计图不一样。然后跟产品经理也达不到一致，产品经理会认为你这功能需要这么长的时间。然后左下角大家觉得谁会说，后端。

针对这些问题，我想可能大多数公司都会遇到这样的问题，而且不一定只有前端，可能移动端的同事也会碰到。这时候我去问我们的设计师，说他想象中的前端是什么样？他说我希望前端能把设计稿完整还原出来就行。产品经理的要求非常简单，只要说能跟产品经理沟通就行。我觉得现场如果有产品经理职位的话，可能也有这同感吧。这个还是后端的同事。大家看一下这页的标题我在说他们到底想要怎么样。

这个就是我今天的主题了。从这一张图里面我们能看出来前端在整个产品开发的流程当中，它是一个中心，一方面它需要兼顾产品经理，因为产品经理可能从用户、老板还有那边收到需求，我们可能要根据原形稿来做很多原形，另一方面还有设计师，前端工程是和设计师是联系非常紧密的。另一个就是后端工程师了。看这张就说明前端在团队协作里面是非常重要的。但是现在的这种工作模式可能没有非常好的发挥出前端的价值来，这个是下一张图。跟上一张图的区别大家可以看出来。

我所的箭头换了一个方向，这个是什么意思呢？在跟产品经理进行沟通的时候，我觉得前端应该来主导原形设计，有一个事实就是，牛的产品经理毕竟是少数，不是每一个产品经理都能把原形做的非常细致。有一个非常简单但是特别重要的东西就是异常流，就是在一个产品运行的过程中有很多不是正常流程运行的。它有很多异常流。但是这样图形里面都没有体现出来，最终导致我在开发的时候导致重新沟通和重新设计。但是工程师是最擅长协议，可能没有人比工程师了解哪些地方需要处理异常流。而且经验丰富的前端工程师，听到需求

的时候他可能非常快在大脑建立一个页面结构和交互样的。所以我觉得如果有前端工程师来主导原形图的话会有很多好处。

另一点就是前端跟后端的变化，如果前端工程了解需求并且画出原形图的话，那其实在画出原形图的时候，他就已经有一个大致的接口。我这演讲时间比较短，如果有任何问题大家随时沟通。

这种模式前端被动的主动模式不是哪一个环节受限制。而且前端开发与设计紧密联系，可能会导致很多的问题。但是如果前端来主导原形设计的话，它可能直接影响到相关后期的维护。我觉得很多前端开发经验的同事可能都会有这个同感。如果能完全理解这种方式的话，这个就是我今天另一个概念，就是前端驱动开发，这可能是比较大的。

我给大家举一个例子吧，这个是今年 8 月份的一次改版。首先介绍一下 FRIM 它提供了很多附加功能，这是我们今年改版的，大家看一下这是管理页面，这个地方就是导航条了，这个黄色按钮是上传应用的按钮。蓝色是应用列表的按钮，还有一些 step 功能都会摆放在这里。这个版本大家可以看一下，大家对这版本有什么意见吗？可能它美观但是不太实用，哪里不实用呢？我总结了以下几点。就是首先这是一个应用的详情页面，而且在这版本里面是没有独立的应用列表页面，这是一个非常研究的问题，因为没有页面的话，整个用户在整个网站操作流程就是一个断裂的过程就不流畅。

然后还有这刚才说的上传应用和应用列表的功能，没有文字提示只是一个图表，这对很多新用户来说很难接受，而且根本找不到这功能。还有另一个 step，是没有主次都摆在这个位置。而且这个 step 里面是有 7 个，他们都可以简化。当时我们改版完了以后设计师就休假了。当时发现这些问题以后，我们也没有办法，我们只能工程师自己来重新设计了一个，这个是改版后的样子。

这个大家可以理解它就是一个原形图，首先就是加了一个非常重要的应用列表页，增加了一些筛选功能、查询功能，还有在这个地方，这个地方就是每一个应用 kat，在这地方因为我是前端工程师，我跟我们的后端工程师就会有冲突，应用列里面是没有这些信息，后端的的功能就会增加，还有像这地方一个应用合并的功能，我们会增加一个标识，这个地方也需要后端增加偶尔的工作量。还有用户投降那边下拉，这个页面是详情页面，我们应用信息拆分了一下。

还有应用详情列表导航，很方便的能返回应用列表页面，我觉得导航是非常重要的部分，它能给用户传达很多信息。比如说网站结构还有当前所在的页面。还有各个页面的上下级关系。我认为设计良好的导航，让用户不容易在某个页面的时候找不到他想去的地方。至

于这版本列表和应用信息拆分,我有一个理念是这样的,就是大多数 APP 五,还有 WIFIAPP,如果我在使用这产品就是有一个主要的操作对象,比如说百度网盘,就是网盘内的 APP 或者我操作以后就是管那些文件。我们当时在做这重新设计的过程当中,我们就在想,我用户使用我们这产品,他们主要操作对象是什么?最终我们认为是这版本列表。因为其他的功能像那些应用信息功能,还有设置、消息那些都是属于设置功能。所以我们把这版本信息给拆分出来了。虽然不太美观,但是首先解决了不好用的问题,在这一次优化工作以后,我们发现前端驱动开发的好处。我们还是在一直探索,当然会遇到很多问题。

首先就是跟设计师的冲突,程序员和设计师他们的思维模式是不一样的,实际上这个不说程序员设计师,就每一个设计师设计的风格都不一样。比较幸运的是我们在跟设计师长时间合作工作中,帮助工程师和设计师很好协作的技巧,但是这需要很多付出,这些我可以在后面讲。产生就是产品经理人的冲突。跟产品经理的冲突,我觉得没有一个非常好的办法,但是不管是什么办法,多沟通、多交流是能够解决问题的。另一个就是跟后端的冲突,还有就是我自己遇到的一些问题。我作公司内部进行分享这理念的时候,有同事产生疑虑,前端本来工作很重现在还要兼顾产品设计的工作,大家认真思考一下,为什么前端的工作量会非常重,我觉得有一部分原因就是团队协作低效导致,如果前端发挥自身的能力我觉得这个现状会大大的改善。

前端驱动开发的好处有很多,我简单列几点,第一点就是降低沟通成本,可能在一开始的时候我们收到需求,收到一些需求文档的时候,我们如果非常理解这些需求,我们非常快做成原形,甚至做出一个上线的版本。另一个就是需求量产出的偏差。还有就是我们在后期可能需求变动的时候,整个过程是无痛的。最后一点我觉得提升员工的成就感和归宿感。

对于具体要怎么做呢?我这边列了几点:第一点就是前端工程师首先要强大自身。因为自身实力是基础。这样才能在团队协作的时候不至于卡壳,而且非常快的实现功能。另一点要学设计,程序员懂设计很重要,如果程序员懂一些设计的基本原则就能更好的跟设计师沟通理解设计师的设计心理。多思考产品吧,多看多思考同类型和不同类型的产品,去锻炼自己的产品思维,帮助自己更快的理解产品和老板的需求。当然还需要后端的知识,学习后端的知识可能会帮助你在后端交流的时候更流畅,而且能使一些前端,就是学习到一些新的概念,因为前端项目架构也是非常重要的。前面几位嘉宾也都讲到了。当然会有一个必要的条件,就是要有一个好的团队。因为如果管理者不信任你的工程师,而且工程师没有一些自由的话,这个理念是根本实行不起来。

另外我再给大家分享一个另外文章的。这是青云前端工程师 PPT,我的主题跟她的非常

相似。青云到现在为止一直没有设计师，他们所有的产品设计功能都是他们自己在做。大家有兴趣可以下载她的 PPT，她这边的概念我可以给大家读一下。就是说首先题目是与产品紧密，前端与后端、设计是联系非常紧密，然后现在 WEB 产品越来越复杂，前端开发任务与紧密的设计师沟通和合作。大公司工作职责划分是比较严格，但是这种划分非常严格就谋杀了工程师的创造力和想象力，而且工程师对自己的产品缺乏成就感。所以这就是我今天分享的一个主题，可能时间比较短，但是大家如果有什么问题都可以跟我讨论。

主持人：好的谢谢郭老师。哪位同学有问题可以提问。

提问：你好听到你的分享，我就想问你，用一句定义你的主题，你用什么话，就是你怎么样定义前端工程师的？

郭建：这些下面有一句话是程序员懂一些设计是非常好的前端员。

提问：其实大家都是来分享交流，我觉得你们开发流程存在问题，虽然说自己觉得在工作上会耗费非常大的成本，我觉得这可能跟你们流程有很大的问题？我建议你们可以下来你们团队可以去用一下看看流程，我觉得来解决你们的问题？

郭建：之前有朋友因为我分享这题目，他也会问我同样的问题。可能是工作模式的问题，或者说可能是你们的产品经理有问题，或者说你们的设计师有问题。但是可能我们去招一个牛的设计师或者招一个牛的差别经理是解决办法。但是我们有另外的解决办办法。我提到的观念，虽然说我们公司是初创公司团队还不是很牛，但是我们是在探索这些新的理念。而且不是一家公司在使用这种模式，我们能找到很多公司都在实行这种公司。

主持人：还有没有同学有问题？

提问：我的问题是这样，因为小的公司有可能叫优派设计，大的公司叫优异设计，但是前端跟工程师撕的。但是你有经验尖端工程师交流和沟通这一块，刚才您没有具体的透露你可以大概描述一下？

郭建：我就大概亲身经历，当然我这个是例外，因为我跟设计师的很多理念是一致的。所以我们是比较好沟通的。但是我之前网上看到很多例子，他俩之间沟通。如果两个人互相理解的话，他们沟通是非常方便。但是你不可能让设计师学习代码。

提问：还有一个大公司优异很看中交互，如果你要改工程的话，他不会轻易的同意，这处理的细节上怎么把握？

郭建：首先我没有在大公司呆过。至于你刚才说到得如何跟设计师进行沟通的话。我觉得我刚才这一点已经说的很简单，但是还不容易做到就是程序员学习设计。我觉得他们两者是有直接冲突，但是有两个解决方案，一个是双方妥协，另一个就是双方互相理解。如果我理解设计师，设计师也理解我的代码，我觉得他们合作做出来的产品是一个很好的产品。所以就是多沟通，举一个非常简单的办法，就是先看你的代码你去跟设计师坐在一块好好聊设计。