我们大家在工作学习中不断的提升知识能力，积累经验，久而久之，意识里都有许多对于自己领域的认知。像我，目前是一名前端工程师，今天给大家分享一下我的微观世界中的前端世界。

前端构成

产品：指的不是产品经理，而是实实在在的产品定义和业务需求。相关角色一般都有boss、市场、产品经理

研发：产品生产到上线的过程，主要角色就是开发工程师、测试。经常会有产品经理过来改改需求，或修复一些逻辑上的漏洞

设计：为了提升用户的满意度，打造更nice的产品，在产品阶段到研发阶段之间，需要有一个产品包装的阶段，也就是设计阶段。

好看又好用的产品肯定比随手制作的更能吸引用户。设计也是一门深水，正如开发分出了前端和后端，设计也可以分为2大类：一个是视觉，另一个？？？（交互）

前端角色

PM：产品经理，生产链中处于最上游，总是得到第一手信息。然后，使用原型图描述了前端产品的大致草图和用户操作的方式以及流程

UI：用户界面设计师，拥有绝对专业的审美能力，使用专业的图形制作处理软件，对原型进行美化和修饰，力求在视觉上给用户带来最完美的感官映像。最终的产出就是要交给前端的设计稿。

FE：前端工程师，在整个生产链中处于最下游。怀揣着PM的理想和UI的蓝图，，，，，，然后，，老老实实搬砖改bug去吧。最终成果就是在用户的客户端上完美的实现PM的想法和UI的设计。再然后就离改需求，改bug的日子不远了

由于行业的专一性不一致，前端角色在产品上起到的作用不一样，追求的重点也各不相同

PM：完整。整个流程是完整的，业务逻辑是完整的

UI：美观。照着我的设计稿来就没错

FE：统一。既要流程完整、逻辑正确，又要视觉美观、交互顺畅

协同工作：

1、需求

1. 开发
2. 交互

没想法：

原型什么样，设计稿就什么样，原型缺什么，设计稿上绝对也缺什么，不管从逻辑上是否说得过去

比如一个按钮图标，原型上没有鼠标移上的效果，和按下去的效果，那么设计稿出来后肯定也只是

没细节：

缺少文案或文字信息不统一（同一个称呼，在这里叫创建人，在另一个页面有变成了建立人；一会儿叫编辑，一会儿又叫修改），缺少提示语，缺少异常处理场景，缺乏深层次的交互设计

章节二

那咱们重新在来一遍呗

前端版本2.0

前端构成：

产品、研发、设计

设计是什么呢？视觉设计和交互设计

在整个团队协作的过程中，每个前端角色都视觉和交互上有一定的贡献。下面来分析一下这个过程。首先是视觉上：

视觉贡献：

产品经理：决定该有什么内容

UI：决定内容长什么样

FE：决定内容最终怎么展示

用心做产品：

首先让产品变得有用（产品经理），然后要用颜值打动用户，从而让他们想用（UI），最后要让用户真真正正地能用（FE）。

然后，这样就够了吗？不觉得少点什么吗？

咱们一起来回顾下过去那些年的那些前端

网页设计时代——2005

那个年代的网页刚刚火起来，各种特效，五颜六色，让人眼花缭乱的，哪儿都是走马灯、漂浮框乱蹦的，文字还流行一闪一闪的。页面内容多又杂，信息量实在是太大了，包括各种弹出广告。

那个年代重视觉冲击力，花的、闪的、动的都是新鲜玩意儿，可以没有设计，但一定要有特效

美工时代

天天闪来闪去眼睛都要瞎了，那些廉价的特效也看腻了，该用心设计一下了。于是就开始重视视觉效果了，像颜色搭配、内容排版、logo图标等一些视觉元素。

但是呢？

Follow the leaders

视觉谁说了算、品味是谁的品味、究竟谁才是设计师？

对设计一窍不通的各种boss们，都是品着自己的感觉来评价作品的好坏，太过主观随意，今天觉得大红大紫吉利，明天就觉得俗气。美工们往往要做N个版本，反反复复，最后要么美工崩溃干不下去了，要么老板累了就先那样了吧。

伟大的UI时代

我们的目标是：

视觉：用户视觉，站在用户的角度上审视、观察、体验

精致：追求完美视觉体验，在图标、控件、文字、配色等细节上下更多的功夫，要让一切看起来都是那么的高大上

质感：比如按钮加上了些许投影，渐变色，移上去，按下的时候都有些不同的视觉变化，给人一种真实的点按感觉，让人觉得触感还不错，多少能感觉到设计的用心。

然后捏

再反问一次：这样就够了吗

UE：

用户、需求、场景：

产品只是个机器、系统、物体，没有生命也没有灵魂，不会思考。UE就需要对它赋予对于用户行为的反馈机制，思考用户每一个可能的动作，然后做出合理的反应。

比如我打开开关，我预期灯应该亮，可结果电视机却被打开了，这就是不合理的交互行为，违背了基本的用户认知

设计了一个精巧的图标，但却因为太小了点不中，这就有些尴尬了

设计了一个双手操作的键盘，但在小屏手机上因为键盘太小而经常按错，这时候是不是可以切换成单手键盘

我要做什么

感知需求,挖掘表面需求的深层次用意,不受需求提供者的影响,有自己的专业思维模式和判断力

快速迭代呈现：擅用先进的工具快速将构思设计可视化

创造性解决方案：跳出固化的认知圈，多涉猎先进的资源，吸纳新鲜潮流的元素，融汇自己的风格，打造出让用户眼前一亮的产品。

沟通推动实现：个人的行动力和影响力

举个例子，若有需求方说：帮我设计一个花瓶。小A设计师就直接去做花瓶去了。小B多问了几句：多大的花瓶？什么材质的？什么时候要？预算是多少？小C则问：你要花瓶做什么的？是放鲜花还是做室内装饰用的？小A肯定做出了花瓶，但是未必是顾客想要的。小B也做了花瓶，顾客也买单了，已经合格了。但是小C则有可能让顾客惊喜。顾客表面要的是花瓶，但是实际上是在寻求一种解决方案。他要解决的问题有可能是风水问题，有可能是美化家庭，有可能是装一束鲜花……若不了解这个背后，你也许只能给他一个花瓶，而不是其他的更加适合他但是他描述不出来的，甚至没意识到的。

产品术语A类设计师，开发属于B类设计师

有用：设计的每一个功能点都是和需求紧密结合的，每一个图标、按钮都是有意义的

好用：界面简单大方一目了然。操作使用简单，学习成本低，随便操作几下就能迅速上手。各种功能设计得越简单越好，不需要复杂的操作就能完成用户所需要的。

想用：用心做好每一个细节，吸引用户重复使用。打造品牌，树立口碑，提高流量，有时候一句贴心的提示语都能让用户觉得这是一个非常人性化的产品

产品经理：需求的控制方，拥有绝对的主导权，决定要做什么产品，该有什么内容。

UI设计师：

听产品经理的

前端工程师：

听产品经理和UI设计师的

FE的内心：前端工程师和计算机代码打交道，需要的是精确的数字，和具体的做法。

比如一个点击一个按钮出现一个弹框，