**WEB前端行业知识大全V1.0**

H5方向

问题一：最常在媒体以及大牛们口中说的各种X2X指的是什么  
　　【电子商务模式】  
　　B2B(经济组织对经济组织)  
　　B2C(经济组织对消费者)  
　　B2B2C(企业对企业对消费者)  
　　C2B(T)(消费者集合竞价-团购)  
　　C2C(消费者对消费者)  
　　B2F(企业对家庭)  
　　O2O(网上与网下相结合)  
　　SaaS(软件服务)  
　　PaaS(平台服务)  
　　IaaS(基础服务)  
　　M-B(移动电子商务)  
　　B2G(政府采购)  
　　G2B(政府抛售)  
　　B2M(面向市场营销的电子商务企业)  
　　M2C(生产厂商对消费者)  
　　SoLoMo(社交+本地化+移动)  
　　ABC(代理商-商家-消费者)  
　　BAB(企业-联盟-企业)  
　　P2C(生活服务平台)  
　　P2P(点对点、渠道对渠道)  
　　SNS-EC(社会化网络电子商务)  
　　B2S(分享式商务，或体验式商务)  
　　问题二：O2O、C2C、B2B、B2C的区别在哪里？  
　　1、O2O是online to offline分为四种运营模式：  
　　1)online to offline是线上交易到线下消费体验  
　　2)offline to online是线下营销到线上交易  
　　3)offline to online to offline是线下营销到线上交易再到线下消费体验  
　　4)online to offline to online是线上交易或营销到线下消费体验再到线上消费体验  
　　2、通过举例说区别：  
　　1)O2O，比如：保险直购O2O，苏宁易购O2O，大众点评O2O等  
　　2)C2C是consumer to consumer就是个人对个人的，比如淘宝的小店铺。  
　　3)B2C是business to consumer是商家对个人，这个就很多了卓越、当当、京东等等都是。B2C、C2C很重要的一点是都运用了物流。  
　　4)B2B是business to business是企业间的，比如阿里巴巴。  
　　举例通俗说明一下，就是：  
　　1)C2C就是我卖东西你来买  
　　2)B2C就是我成立个公司卖东西，你来买  
　　3)O2O就是我成立个公司卖东西你来买但是要你自己来拿  
　　4)B2B就是你也成立了公司买我公司的东西  
　　问题三：移动互联网最常出现的名词有哪些？  
　　【广告形式】  
　　Rich Media：(富媒体)，这种应用采取了所有适合的最先进技术，以最好的传达广告主的信息，甚至与用户进行互动！如视频、flash广告等  
　　植入式广告：在电影或电视剧或者其它场景插入相关的广告。如变形金刚，非诚勿扰等。  
　　SEM：Search Engine Marketing的缩写，意即搜索引擎营销。  
　　SEO：SearchEngineOptimization，搜索引擎优化。  
　　EDM：Electronic Direct Marketing的缩写，就是电子邮件营销。  
　　AdWords：Google的关键词竞价广告。  
　　Banner：横幅广告  
　　Button：图标广告  
　　PR推广：软文推广  
　　Adertorial：软文广告的一种，即付费文章，故意设计成像一篇普通的文章。  
　　Banner Ad：(横幅广告)网页顶部、底部或者侧边的广告展示位置；  
　　DSP展示广告：是Demand-Side Platform的缩写，即需求方平台。  
　　POP：Point Of Purchase，意为“卖点广告”，又名“店头陈设”。本来是指商业销售中的一种店头促销工具，其型式不拘，但以摆设在店头的展示物为主，如吊牌、海报、小贴纸、纸货架、展示架、纸堆头、大招牌、实物模型、旗帜等等，都是林立在POP的范围内。  
　　【推广模式分类】  
　　CPS：Cost Per Sales的缩写,即销售分成。  
　　CPA：Cost Per Action，每次动作成本。  
　　CPM：Cost Per Mille，或者Cost Per Thousand，即每千人成本。  
　　CPC：Cost Per Click；Cost Per Thousand Click-Through，即每点击成本。  
　　CPR：Cost Per Response，即每回应成本。  
　　CPP：Cost Per Purchase，即每购买成本。  
　　【点击及转化】  
　　UV：Unique Vister的缩写，独立访客。  
　　PV：page view，即网站被浏览的总次数；  
　　IP：即internet protocol,指独立IP数，一天内相同IP地址只被计算一次；  
　　PR值：全称为Pagerank(网页级别)，是用于评测一个网页“重要性”的一种方法。  
　　Alexa：Alexa.com是专门发布网站世界排名的网站，网站排名有两种：综合排名和分类排名。  
　　Click：(点击量/点击次数)即Click through，用户点击广告的次数，评估广告效果的指标之一；  
　　Click Rate：(点击率/点进率)即Click through-Rate;即网络广告被点击的次数与访问次数的比例，即clicks/impressions.如果这个页面被访问了100次，而页面上的广告也被点击了20次，那么CTR为20%，CTR是评估广告效果的指标之一。  
　　ROI：Return On Investment的缩写，投资报酬率。  
　　CR转化率：Conversion Rate的缩写，是指访问某一网站访客中，转化的访客占全部访客的比例。  
　　二跳率：网站页面展开后，用户在页面上产生的首次点击被称为“二跳”，二跳的次数即为”二跳量”，二跳量与浏览量的比值称为页面的二跳率。  
　　跳出率：跳出率是指浏览了一个页面就离开的用户占一组页面或一个页面访问次数的百分比。  
　　人均访问页面：PV总和除以IP=人均访问页面。人均访问页面>=10个，才算优质用户。  
　　重复购买率：指消费者在网站中的重复购买次数；  
　　客单价：是指每一个订单的平均购买商品金额，也就是平均交易金额。  
　　问题四：电商营销方式有哪些？  
　　网络媒体：门户网站广告，客户端软件广告。  
　　SEM：竞价排名，联盟广告。  
　　EDM：内部邮件群发，第三方平台，数据库整合营销等方式。  
　　社区营销：BBS推广(发帖和活动)SNS(微博、微信、QQ群推广等)。  
　　CPS\\代销：销售分成(一起发，成果网，创盟)。  
　　SEO：搜索引擎优化。  
　　积分营销：积分兑换，积分打折，积分购买等。  
　　DM目录：传统单张目录，如麦考林，红孩子，凡客。  
　　线下活动：会展，体验店等。  
　　传统媒体：电视电台，报刊杂志。  
　　问题五：电商营销数字化参照标准有哪些指标？  
　　【访问页面】  
　　网络推广的访问者访问>=5个页面以上才是有效流量。  
　　访问>=10个页面以上是高质量的流量，访问2个以下页面是垃圾流量。  
　　访问页面=70%是高质量流量。  
　　【停留时间】  
　　超过3分钟才是有效流量；超过6分钟是高质量流量；小于1分钟的是垃圾流量。  
　　【二跳率数据】  
　　推广来主页二跳率70%以上是高质量流量。  
　　【转化率数据】  
　　推广购买转化率>=1%以上为高质量流量。  
　　【动销率】  
　　商品动销率=动销品种数÷门店经营总品种数\*100%。  
　　【动销品种数】  
　　门店中所有商品种类中有销售的商品种类总数。  
　　【商品动销率】  
　　商品累计销售数量÷商品期末库存数量  
　　【流量需要辩别好】  
　　真实流量与流量，  
　　有效流量与流量，  
　　自然流量与购买流量，  
　　PV高的流量与PV低的流量，  
　　商业流量与娱乐流量。  
　　问题六：数字化工具汇总，我们关注的：  
　　访问量查询：alexa，chinaz查询工具。  
　　网络流行度：搜索网站名，搜索结果越多相对来说越流行。  
　　行业排名：查询艾瑞的排名。  
　　网络新闻曝光率：用baidu新闻搜索。  
　　SEO表现：收录与PR，排名。  
　　百度指数：百度指数是用以反映关键词在过去30天内的网络曝光率及用户关注度。  
　　每天新增注册用户数＝UV\*1%(参考数据)  
　　活跃用户＝注册用户/10(参考数据)  
　　最高同时在线＝活跃用户\*20%(参考数据)  
　　收费交易客户数＝活跃用户\*5%(参考数据)  
　　销售额：收费交易客户数\*商品平均价格  
　　客单价: per customer transaction零售术语又称ATV，即每位顾客平均购买商品金额  
　　问题七：电子商务公司职位，你想干哪个？(别想歪。。。)  
　　UI即User Interface(用户界面)的简称。UI设计则是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计.。  
　　TD即技术部研发简称TDD–Technology Development Department  
　　JS即JavaScript前端开发。  
　　DZ即页面重构，页面制作。  
　　PM即项目经理。  
　　PDM即产品经理。  
　　UED即用户体验设计，交互设计。  
　　Operation Manager即运营经理。  
　　问题八：商品物流及客户管理方面专业名词知多少？  
　　QC：即英文Quality Control的简称，中文意义是品质控制，又称质检，即对产品进行一个初步的检验，排除质量问题。  
　　SKU：即英文Stock Keeping Unit的简称，即库存进出计量的单位，可以是以件，盒，托盘等为单位。保存库存控制的最小可用单位。  
　　3PL：即第三方物流(Third Party Logistics)，电商行业意指快递公司。  
　　PCS：即计量单位的简写，即pieces一块、件、片、篇、张、条、套。多见于外贸交易中，后为书写方便，延伸到其他行业，可代表个、包、袋等表示数量的产品。  
　　商品编码：企业生产商品入库的数字身份证，正规厂家都会有一个全球通用、唯一的商品编码。  
　　商品条码：是由一组按一定规则排列的条、空及对应字符数字组成的用于表示上点自动销售管理系统的信息标记或者对商品分类编码进行表示的标记。  
　　实际库存：实际仓库中的实际库存量。  
　　虚拟库存：即网站前台展示的库存数量，是电商行业特定属性的产物，日常操作中，经常有消费者仙丹后可能不会付款，商品不做时间出库操作，但是前台页面库存已减少，为了不影响前台展现的库存量，因此需要设置一个虚拟库存。  
　　库存预警：库存预警是指设置一个库存警戒线，当仓库实际库存到达仓库警戒线的时候就会提醒你补货，库存警戒线设置可参考该商品平时销量情况考虑。  
　　ITO库存周转率：Inventory turn over，一般缩写为ITO，一种衡量材料在工厂里或是整条价值流中，流动快慢的标准。最常见的计算库存周转的方法，就是把年度销售产品的成本(不计销售的开支以及管理成本)作为分子，除以年度平均库存价值，即：库存周转率=年度销售产品成本/当年平均库存价值

问题二

1. Web1.0、 Web2.0、Web3.0、Web4.0、Web5.0及Web6.0的区别详细解说。

一、Web1.0

web1.0时代是一个群雄并起，逐鹿网络的时代，虽然各个网站采用的手段和方法不同，但第一代互联网有诸多共同的特征，表现在：1、web1.0基本采用的是技术创新主导模式，信息技术的变革和使用对于网站的新生与发展起到了关键性的作用。新浪的最初就是以技术平台起家，搜狐以搜索技术起家，腾讯以即时通讯技术起家，盛大以网络游戏起家，在这些网站的创始阶段，技术性的痕迹相当之重。2、web1.0的盈利都基于一个共通点，即巨大的点击流量。无论是早期融资还是后期获利，依托的都是为数众多的用户和点击率，以点击率为基础上市或开展增值服务，受众群众的基础，决定了盈利的水平和速度，充分地体现了互联网的眼球经济色彩。3、web1.0的发展出现了向综合门户合流现象，早期的新浪与搜狐、网易等，继续坚持了门户网站的道路，而腾讯、MSN、GOOGLE等网络新贵，都纷纷走向了门户网络，尤其是对于新闻信息，有着极大的、共同的兴趣。这一情况的出现，在于门户网站本身的盈利空间更加广阔，盈利方式更加多元化，占据网站平台，可以更加有效地实现增值意图，并延伸由主营业务之外的各类服务。4、web1.0的合流同时，还形成了主营与兼营结合的明晰产业结构。新浪以新闻+广告为主，网易拓展游戏，搜狐延伸门户矩阵，各家以主营作为突破口，以兼营作为补充点，形成拳头加肉掌的发展方式。5、web1.0不以html为言,在1.0时代,动态网站已经广泛应用,比如论坛等。

二、Web2.0

Web2.0，是相对Web1.0（2003年以前的互联网模式）的新的一类互联网应用的统称，是一次从核心内容到外部应用的革命。由Web1.0单纯通过网络浏览器浏览html网页模式向内容更丰富、联系性更强、工具性更强的Web2.0互联网模式的发展已经成为互联网新的发展趋势。

“Web 2.0”的概念开始于一个会议中，展开于O’Reilly公司和MediaLive国际公司之间的头脑风暴部分。所谓互联网先驱和O’Reilly公司副总裁的戴尔·多尔蒂(Dale Dougherty)注意到，同所谓的“崩溃”迥然不同，互联网比其他任何时候都更重要，令人激动的新应用程序和网站正在以令人惊讶的规律性涌现出来。更重要的是，那些幸免于当初网络泡沫的公司，看起来有一些共同之处。那么会不会是互联网公司那场泡沫的破灭标志了互联网的一种转折，以至于呼吁“Web 2.0”的行动有了意义？我们都认同这种观点，Web 2.0会议由此诞生。在那个会议之后的一年半的时间里，“Web 2.0”一词已经深入人心，从Google上可以搜索到950万以上的链接。但是，至今关于Web 2.0的含义仍存在极大的分歧，一些人将Web 2.0贬低为毫无疑义的一个行销炒作口号，而其他一些人则将之理解为一种新的传统理念。

Web1.0到Web2.0的转变，具体的说，从模式上是单纯的“读”向“写”、“共同建设”发展；由被动地接收互联网信息向主动创造互联网信息迈进！从基本构成单元上，是由“网页”向“发表/记录的信息”发展；从工具上，是由互联网浏览器向各类浏览器、rss阅读器等内容发展；运行机制上，由“Client Server”向“Web Services”转变；作者由程序员等专业人士向全部普通用户发展；应用上由初级的“滑稽”的应用向全面大量应用发展。总之，Web2.0是以 Flickr、Craigslist、Linkedin、Tribes、Ryze、 Friendster、Del. icio. us、43Things等网站为代表，以Blog、TAG、SNS、RSS、wiki等应用为核心，依据六度分隔、xml、ajax等新理论和技术实现的互联网新一代模式。wiki：就是一个可以让任何人修改、发布的RSS； 六度分割：在不超过六个人的情况下找到人们的关系；xml：如果说http是编辑网页的法律，

那么xml就是宪法。

Web 1.0最早的概念包括不常更新（甚至不更新）的静态HTML页面，而.com时代的成功则是依靠一个更加动态的Web（指代“Web 1.5”），其中CMS（内容管理系统）可以从不断变化的内容数据库中即时生成动态HTML页面。从这两种意义上来说，所谓的眼球效应则被认为是固有的Web感受，也因此页面点击率和外观成为了重要因素。Web 2.0的支持者认为Web的使用正日渐以交互性和未来的社会性网络为导向，所提供的服务内容，通过或不通过创建一个可视的、交互的网页来充分挖掘网络效应。某种观点认为，和传统网站相比，Web 2.0的网站更多表现为Point of presence或者是依赖用户的门户网站。

Web 2.0有着不断改变的规则和不断演化的商业模式。举例说明——“双击是Web 1.0，Google AdSense 则是Web 2.0。 Ofoto是Web 1.0；Flickr 则是Web 2.0”，而不是给出确切的定义，和补充一个商业前景，同时O'Reilly Media、Battelle和MediaLive 在2004年10月启动了第一个Web 2.0大会。第二次的年会将在2005年10月举办。在他们的会议开场白上，O'Reilly和Battelle总结了他们认为的表现了Web 2.0应用特色的一些关键原则：将Web作为平台；将数据变成“英特尔 Inside”；分享和参与的架构 驱动的网络效应；通过带动分散的、独立的开发者把各个系统和网站组合形成大汇集的改革；通过内容和服务的联合使轻量的业务模型可行；软件采购循环的终结（“永久的Beta版”）软件凌驾于单一设备的层次之上；拉动长尾的能力;这种软件发布中的版本号的使用从某一方面也暗示了整个Web已经被看作是一种有着重大增值意义的新产品，而且正在被重写编写和发布。也展现着软件网络化、网络软件化（此两者为人机互动），社会网络化、网络社会化（此两者为人际互动）的技术普及过程对人们生产及生活方式的影响。

三、Web 3.0

Web3.0只是由业内人员制造出来的概念词语，最常见的解释是，网站内的信息可以直接和其他网站相关信息进行交互，能通过第三方信息平台同时对多家网站的信息进行整合使用；用户在互联网上拥有自己的数据，并能在不同网站上使用；完全基于web，用浏览器即可实现复杂系统程序才能实现的系统功能。用户数据审计后，同步于网络数据。

web3.0的倡导者和实践者－－土豆先生 谈“什么是web3.0”，是目前最好的关于web3.0的阐述：假如说web1.0的本质是联合，那么web2.0的本质就是互动，它让网民更多地参与信息产品的创造、传播和分享，而这个过程是有价值的。web2.0的缺点是没有体现出网民劳动的价值，所以2.0很脆弱，缺乏商业价值。web2.0是脆弱的，纯粹的2.0 会在商业模式上遭遇重大挑战，需要跟具体的产业结合起来才会获得巨大的商业价值和商业成功。web3.0是在web2.0的基础上发展起来的能够更好地体现网民的劳动价值，并且能够实现价值均衡分配的一种互联网方式。

总体而言，web3.0更多的不是仅仅一种技术上的革新。而是以统一的通讯协议，通过更加简洁的方式为用户提供更为个性化的互联网信息资讯定制的一种技术整合。将会是互联网发展中由技术创新走向用户理念创新的关键一步。

web2.0虽然只是互联网发展阶段的过渡产物，但正是由于2.0的产生，让人们可以更多地参与到互联网的创造劳动中，特别是在内容上的创造，在这一点上，web2.0是具有革命性意义的。人们在这个创造劳动中将获得更多的荣誉、认同，包括财富和地位。正是因为更多的人参与到了有价值的创造劳动，那么 “要求互联网价值的的重新分配”将是一种必然趋势，因而必然催成新一代互联网的产生，这就是web3.0。

互联网的技术日新月异，互联网不断深入人们的生活，web3.0将是彻底改变人们生活的互联网形式。web3.0使所有网上公民不再受到现有资源积累的限制，具有更加平等地获得财富和声誉的机会。web3.0会从哪里开始呢？事实上，已经有了web3.0，只不过还没有

得到足够多的了解。那就是电子商务领域和在线游戏。不管是BC还是CC，网民利用互联网提供的平台进行交易，在这个过程中，他们通过互联网进行劳动，并获得了财富。在线游戏通过积分的方式，角色扮演者通过攻城掠寨、不断地修炼、花费大量的时间，他们在那里可以获得声誉和财富，而这个财富通过一定的方式可以在现实中兑换，正所谓人生如同一场游戏，互联网会让人们的生活变得更像游戏一样。当前的论坛也提供积分，但由于缺乏个性，这个不会成为未来的主流，最有代表性的blog，却在积分方面做得很少，劳动价值没有体现，也因为这样，好的bloger将另起炉灶，以便得到更多，这是在追求一种更加均衡的分配方式。当这个2.0的参与者有足够力量和筹码的时候，他们就会要求一种对他们更公平合理的分配方式。在bloger个人力量不够的时候，可以通过联合的方式来争取自己的利益。

web3.0到来的三个前提：1、博客技术为代表，围绕网民互动及个性体验的互联网应用技术的完善和发展。2、虚拟货币的普及和普遍，以及虚拟货币的兑换成为现实。3、大家对网络财富的认同，以及网络财务安全的解决方案。

web3.0跟web2.0一样，仍然不是技术的创新，而是思想的创新，进而指导技术的发展和应用。web3.0之后将催生新的王国，这个王国不再以地域和疆界进行划分，而是以兴趣、语言、主题、职业、专业进行聚集和管理的王国。到时候真可谓是“皇帝轮流做，明年到我家”，你有机会打造出一个新的互联网王国而成为一个国王，也有可能会在互联网王国的民主竞选中成为总统，到时，你将拥有来自地球各个角落的网络公民。

web2.0虽然在理念上有了一定的升级，但还是远远不够的，我们仍然可以看到很多问题，我只说三个：blog的发布系统、评论系统和插件应用。内容管理是blog的最基本功能，现在blog的系统也无非是实现了What You See is What you Get 互联网创业瞄准Web3.0时代(WYSIWYG) 的可视化编辑，实现了分类，复杂点的实现了TAGs。内容的索引能力都是无一例外的很差（blogger可能会好点，具体没研究），版本控制似乎还没有哪个blog有，现在看来，这些功能还稍显复杂，但当一个blog堆积了1000篇文章的时候，索引和修改都会变得非常困难。就如我的blog，想要找一篇历史文章，我都用google去搜索，想要改动什么文字，我宁可重新写一篇新的，想要重新整理整个Blog？那我一定是疯了，所以，未来blog（其实也无所谓blog，应该是个人网络中心，下面我会讲到）的内容管理一定会加入现在wiki里面的版本控制功能，集成功能强大的全文索引功能。我已经很久没更新blog，多半原因是后台太难用了，今天装了Live writer才有动力写篇文章上来。在网速和浏览器速度没有足够快之前，我还是宁可多花几分钟的时间下载和安装一个客户端，在享受更强大编辑功能同时，节省很多时间。

上面我说到blog的技术成熟度远低于bbs，评论系统就是其中之一，纵观现在所有的blog系统和bsp，我还没见过哪个blog系统的评论功能能跟 Discuz比。blog不需要功能复杂的评论？那你可就错了，去看看老徐的博客，随便那篇文章不是成百上千的评论？你觉得新浪的评论系统够用吗？它起码有分页，比我用的mt强多了，但还是无法实现丰富的内容编辑和索引。说到评论系统不得不说的是trackback，trackback 作为一种blog之间内容关联评论功能，本来是想弥补跨站内容关联的功能缺陷，但实现的太蹩脚太简单，以至于很多人不知道这个东西怎么用，却被 spammer找到空当大肆利用。现在已经成为一个鸡肋，很多人在扬言trackback已死。除trackback外的评论内容，留言者都无法管理和监控，虽然有些blog系统有自动邮件提醒的功能，但这是远不够的。所以未来评论系统也一定会强化。 blog系统的不足远不止发布系统和评论系统，插件是目前填补系统功能不足的最有效手段，wordpress的成功，就得益于完善的插件平台，得到了广大开发者的支持。但是wp的插件系统缺陷是显而易见的，我做了好多年php开发的人，使用起来都觉得头大，非技术人员就不用说了。另外，wp的插件是无法迁移到其他平台上用的，尤其是跨语言的平台。 现在国外有一些平台，已经在做这样的标准，通过一个REST风格的url就可以忽略平台限

制，使用插件。比如netvibes、Facebook、iGoogle、live，国内，sohu blog也引进了netvibes的uwa框架，尝试做开放式blog widget平台。这有点类似于rss的应用，用xml的标准推行内容传播，Open Widget则是将widget作为一种内容，通过xml的标准传播。没有哪一家服务供应商或者平台开发者能够满足所有用户的需求，只有Open的大千世界，才是大家所期望的，所以Open Widget一定会成为一种趋势。好了，说了这么多，无非是想证明web2.0只是一个过度，那么什么才是web3.0呢？

编辑本段web3.0介绍

其实说到这里，很多人应该已经看出来，没有什么所谓的2.0、3.0，因为你没法准确的界定他是什么样的应用，也没法界定它是什么时候开始的，什么时候结束，它只是互联网本身发展的一种趋势。我要说的3.0，是我目前所能想象的未来互联网应用的框架。a、网站内信息可以直接和其他网站信息进行交互和倒腾，能通过第三方信息平台同时对多家网站信息进行整合使用； b、用户在互联网上拥有自己的数据，并能在不同的网站上使用； c、完全基于Web，用浏览器即可实现复杂的系统程序才具有的功能。可以说Web3.0是三广+三跨（广域的 广语的 广博的 跨区域 跨语种 跨行业） 现实中的每一个行业都是在不断的细分和完善中发展的，比如建筑业、金融业，都已经有比较清晰的划分并且仍在细化，这是几百上千年的发展过程中建立起来的。而互联网才不过发展了不过短短十几年，对于一个可以涵盖几乎所有传统行业的领域来说，现在的互联网应用细分程度还远远不够。就如软件工程里面说的，软件开发的标准和规范还十分简单，开发方法和模块的重用程度远远不够。 互联网也是如此，各种应用的细分、完整性和重用程度远远不够。所以我认为，未来互联网应用的发展方向一定是向着更加细分、更加专业、更加兼容的方向发展，内容管理将有专业的内容管理提供商，comments将有专业的 comments服务商；插件将有类似于rss的统一标准，而且也会出现像feedburner、google reader这样的widget托管平台和订阅平台。 blog，将演变为个人中心，个人中心中的所有内容只有一个域名和一个页面，剩下的所有的服务都由专业服务商提供，用户只需将需要的应用以widget的方式添加到自己的页面上，就可以享用各种各样完善的服务。但也不会是像google ig、netvibes这样的集中型个人主页，因为他们没有个性，灵活性也不够。也不会是sohu这样的blog平台，因为各种服务都不是一家公司提供的，bsp可能回归到最原始的个人主页服务，提供一个二级域名和一个静态空间。 那么最主要的一个问题：帐号由谁提供呢？OpenID肯定会成为web3.0的中坚力量，将各个平台有机的连接起来，是你无论走到哪，都用同一个帐号，内容处处关联。而id 服务本身是需要跟信用挂钩的，这是虚拟和现实之间必须建立的桥梁，现有的社区中信用服务都是依靠某种技术手段建立，都很费劲，而且无法跟现实中的人和信用建立起完整有效的关联，我们不难想到，直接掌握最可靠信用的是银行，所以未来提供OpenID或者互联网身份服务将是银行建立的一种服务，很可能成为银行的某种业务。在这种模式下，互联网服务已经跟传统的服务行业一样，提供专业服务，收费，互联网的盈利模式也将随之改变。

微内容（Widget）的自由整合与有效聚合——Web3.0将应用Mashup技术对用户生成的内容信息进行整合，使得内容信息的特征性更加明显，便于检索。将精确地阐明信息内容特征的标签进行整合，提高信息描述的精确度，从而便于互联网用户的搜索与整理。同时，对于UGC的筛选性过滤也将成为Web3.0不同于Web2.0的主要特征之一。对于互联网用户的发布权限经过长期的认证，对其发布的信息做不同可信度的分离，可信度高的信息将会被推到互联网信息检索的首项，同时提供信息的互联网用户的可信度也会得到相应的提高。 最后聚合技术的应用将在Web3.0模式下发挥更大的作用，TAG/ONTO/RSS基础聚合设施，渐进式语义网的发展也将为Web3.0构建完备的内容聚合与应用聚合平台。将传统意义的聚合技术和挖掘技术相结合，创造出更加个性化、搜索反应迅速、准确的“Web挖掘个性化搜索引擎”。

适合多种终端平台，实现信息服务的普适性——Web3.0的网络模式将实现不同终端的兼容，从PC互联网到WAP手机，PDA，机顶盒，专用终端，不只应用在互联网这一单一终端上。现有的Web2.0只能通过PC终端应用在互联网这一单一的平台上，面临现在层出不穷的新的移动终端的开发与应用都需要新的技术层面和理念层面的支持。而Web3.0将打破这一僵局，使得各种终端的用户群体都可以享受到在互联网上冲浪的便捷。实现融合网络的普适化、公用显示装置与个人智能终端的通用，同时加入E-RAD的应用与研发，使得嵌入式技术在Web3.0模式下发挥更大的效力。良好的人性化用户体验、以及基础性的个性化配置 Web3.0同样以人为本，将用户的偏好作为设计的主要考虑因素。Web3.0在对于UGC筛选性的过滤的基础上同时引入偏好信息处理与个性化引擎技术，对用户的行为特征进行分析，既寻找可信度高的UGC发布源，同时对互联网用户的搜索习惯进行整理、挖掘，得出最佳的设计方案，帮助互联网用户快速、准确地搜索到自己想要感兴趣的信息内容，避免了大量信息带来的搜索疲劳。个性化搜索引擎以有效的用户偏好信息处理为基础，对用户进行的各种操作以及用户提出的各种要求为依据，来分析用户的偏好。通过偏好系统得出的结论再归类到一起，在某一内容主题（如体育方面）形成一种内容，搜索的聚合，推送，达到更好的满足用户搜索，观看的需要。将这一技术引入广播电视中来，将会给传统电视带来巨大的影响。对于数字机顶盒的应用，IPTV、WebTV的推广提供了更好的聚合推送业务。个性化引擎的建立是一偏好系统为基础，偏好系统的建立要全面而且与内容聚合相联系。有了一定的偏好分析，才能建立起完善的个性化引擎。

有效和有序的数字新技术——Web3.0将建立可信的SNS（社会网络服务系统），可管理的VoIP与IM，可控的Blog/Vlog/Wiki，实现数字通信与信息处理、网络与计算、媒体内容与业务智能、传播与管理、艺术与人文的有序有效结合和融会贯通。Web2.0模式下的SNS&not;－－网络社交平台，只是简单地将人与人通过互联网这一平台连接起来。通过互联网注册在SNS的平台上结交朋友这一途径，并不能确保注册信息的可靠性和有效性，并不是每一次交际圈的扩展都会带来相应的利益需求，这一过程进行下去的结果将会导致本身信息的外泄和零乱、不可靠信息的泛滥，颠覆了人们想利用互联网来扩展人际交往的初衷。这一问题在Web3.0模式下，将通过对用户的真实信息的核查与认证这一方式来解决。高可信度的信息发布源为以后交际圈的扩展提供了可靠的保障，与此同时，人们在交际的同时，也可以更迅速地找到自己需要的人才，并且可以完全信任这些可信度高的用户提供的信息，利用这些进一步扩展对自己的有利的交际圈。Web3.0模式下可管理的VoIP与IM，同样为互联网用户的使用提供了方便快捷的服务方式。可信度越高、信用度越好的用户发布的信息将会被自动置顶，既提高了信息源发布者的可信度，同时使得这些有用、真实的信息更快地出现在用户的面前，发挥信息的最大效力，提高了信息的使用率、降低了信息查找的时间损耗。Web3.0模式下可控的Blog/Vlog/Wiki，同样也是为了提高消息的利用率与查找信息的便捷度而生的。这些原本在Web2.0模式下允许用户随意发布的Blog/Vlog/Wiki会使得网络上堆积大量杂乱无章的信息，为用户的搜索带来了极大的不便。由此，Web3.0提出了“可控”这一概念，使得信息的发布与使用连接起来，如果想搜索高可信度的信息，可以点击可信度高的用户撰写的Blog/Vlog/Wiki，实现可信内容与用户访问的对接。

Web 3.0时代——从经济状况上说，Web 2.0 完全是个失败者。像 MySpace 和 Facebook这样的社交网络公司的确拥有忠实的粉丝群，但它们实际上并没在盈利。据预计，2008 年 MySpace 的收入将为 6亿美元，这离其母公司新闻集团（News Corp.）给它设定的几十亿美元销售目标相距甚远。提供短信服务的 Twitter公司根本没有任何业务模式。视频分享网站 YouTube 是唯一一家卖了个好价钱的公司，两年前谷歌公司（Google）在它身上花了 16.5亿美元，结果到现在都没想出该如何利用它挣钱。社交媒体的卫士们曾指望 2008 年成为 Web 2.0[科技类出版商蒂姆·奥雷利（Tim O'Reilly）四年前发明了这个词，用来形容能让用

户发布和分享内容的新一波互联网创新技术]打翻身仗的一年。而事实上，过去的 12 个月却令人失望。自 2007 年 Twitter声名鹊起以来，几乎再没出现过让行业面貌一新的公司。现有的这些网站确实改变了我们在网络上的互动方式，但它们并未能像亚马逊公司（Amazon）和雅虎公司（Yahoo）这些 Web 1.0 的前辈们那样创造新的盈利方式。其中一个原因是，今天的网络新兴公司所处的经济环境比第一波网络经济热潮时恶劣得多。首次公开发行股票的大门几乎关闭：在过去一年中，只有 6家靠风险投资支持的美国公司上市，而且没有一家是网络行业的。另外，那些潜在的收购者─从雅虎这样的互联网公司到传统媒体业的哥伦比亚广播公司（CBS）这类企业集团，自己就在忙于应付大麻烦。被收购并不是救治社交网络公司的灵丹妙药。这些公司都没有切实可行的业务模式，基本上只依赖发布广告─也就是人们所说的横幅广告─来盈利。但营销商对于在网站上登广告的热情也开始减退，尤其对在社交类网站上做广告持怀疑态度。实际情况是，当你在 Facebook上浏览昨晚节日派对的照片时，你很有可能不会去注意牙齿美白的广告。由于这些网站上充斥用户自己制作的内容，因此这些页面庞大的浏览量让 Web2.0 公司无法收取像门户网站那么高的广告费用。举个例子，雅虎的新网站上一个横幅广告的费用可能是 Facebook 的 30 倍以上。 大部分的业内观察家认为，Facebook 能想出在这些网站上放广告的高招。2008 年秋天，首席执行官马克·扎克伯格（MarkZuckerberg）首次推出Beacon，当时被称为一种“社交广告”战略，能监测用户在电子商务方面的偏好，并发送信息给他的好友。扎克伯格受到了有关侵犯隐私的强烈指责，而Beacon 也遭到冷落。Facebook 最近发布 Facebook Connect，让用户能够通过登录 Facebook帐号链接到其他网站。网络发布者对此欣喜万分，但公司目前主要依靠的还是增长缓慢的“传统”网络广告形式。根据不同资料来源，公司 2008年的收入预计将达到 2.75 亿美元，这个数字仍未能让公司盈利。 Accel Partners 公司的吉姆·布雷耶（JimBreyer）是 Facebook最大的外部投资人，他仍持乐观态度。他宣称，“到目前为止有利的成果还未显现，但我坚信在未来几年内必将到取得成果。”他还解释说，他认为这些公司还处于婴儿期。事实上，Accel 刚宣布了提供合计达到 1 亿美元的两项基金，它们将投入到几家成立不久的社交媒体公司。 确实，Facebook 和 MySpace这类网站仍有可能在经济上变得强大起来。想想吧，亚马逊最初也只是一家网上书店，而谷歌起步时不过是再多了一个搜索引擎。然而，今天的 Web 2.0公司可能会发现自己已经被改造，甚至在新一波网络创新技术的光芒下黯然失色。扩展了网络功能的新兴公司正在崭露头角，它们开发了可以挂靠现有网站的位置服务系统和财务支付系统。这类公司一般自食其力，大部分时间都能实现盈利，并且可能很快就会被收购。即使是在如今严峻的经济形势下，这些新兴企业还在筹集资金，试图进行改变整个人生或是行业的致命出击。欢迎来到 Web 3.0 时代！

WEB3.0功能和相关企业——web3.0化整为零，根据自己的喜好设计建立属于自己的网页。web3.0可以通过网页剪取功能，针对自己喜欢的页面剪切整理放在一起，筛除无用信息，而且最为重要的一点，所剪取的页面，与主网页上相关信息同步更新，不存在信息的滞后性，大大提高了阅读效率。web3.0通过网页和相关组件的穿插，可以为使用者提供更为有效的信息资源，实现数字通信与信息处理、即时信息、交友娱乐、传播与管理的有序有效的结合。目前已知的相关企业有：百度空间、阔地网、天盟网、新浪博客、google等等。让我们迎接 互联网届新革命时代的到来。

网络营销新模式web3.0——web2.0对所有的网络营销研究者来说并不陌生，但是随着web2.0的不断应用，web3.0已经悄然兴起，现在人们对web3.0还没有权威的定义，但是从现在的发展来看，人们总结了web3.0的主要特征：1、Web 3.0时代的网络访问速度会非常快；2、Web 3.0时代的网站会更加开放，对外提供自己的API将会是网站的标准配置；3、Web 3.0时代的信息关联通过语义来实现，信息的可搜索性将会达到一个新的高度。从现有的资料中我们可以归纳新的3.0的模型应该是基于搜索+开放式TAG（关键词标签）+智能

匹配的新门户。其中开放式TAG目前还没有，会是预测中的下一代技术。现有的TAG只能实现网站内的关键词链接。根据一份由美国市场调查公司In-Stat的调查指出，融合了社区网站和网络游戏所形成的新事物-Web3.0是互联网的下一波大潮。基于用户网络行为研究基础上的网络推广将随着web3.0互动特征而迎来新的web3.0网络营销模式。web3.0的新型网络营销方式还需要我们不断完善和发展。任何的推广方式都需要经过一定的时间去融合，然后经历发展到完善，随着web2.0方式的成熟，相信web3.0时代会带给我们全新的推广方式。 编辑本段web3.0是未来互联网的代名词

中国互联网协会副理事长高新民在大会开始做了致辞，他认为web3.0有好几种理解 web3.0的定义，现在还没有一个统一的认识，我是这么认识的，我也没有深入跟大家讨论过。我个人认为，现在web3.0有好几种理解。一种认为web3.0是未来互联网的代名词，它没有特指，以微博、sns等等为特征的体现。web3.0它是代表下一浪潮的互联网。怎么样来概括它的特征？我个人认为还有不同的看法。一种看法，比较现实，还是以移动互联网为基础的各种创新模式。这个我认为是现在大家谈的居多的，需要来关注这一点的。在这个基础上，实际上移动互联网和社区以及视频，包括搜索，现在大家说叫及时网，这个是web3.0的一个特征，我理解及时网络是以移动互联网为基础的，结合了sns，结合了包括其他的一些功能，一种融合形成的。这是一种观点。第二种观点，web3.0是以互联网为代表的，以感知网络为主，拓展为人和人的这种，结合智能终端的这种交流，变成物对物，物对人。这个也是web3.0的一个主要特征。还有一种观点，不知道大家关注到没有，现在在移动互联网这种模式，这个东西实际上是基础数据以及信息和支持，使它结构化，开发出很多很多新的应用，这样的话，是带有移动的一种功能。这个也是web3.0的特征。欧盟讲下一代互联网，或者是web3.0，云计算是下一代互联网的特征，投入互联网是云最高的一个概括。总之，我认为web3.0，确确实实代表我们互联网新的一个突破。在这个环境下，我们要来思考在web3.0环境下成功来做网络营销的基础上，可能确确实实要来探讨，迎接在web3.0的时代如何创新，如何能够成功利用互联网这种新的技术、新的商业模式来创造新的业绩，使我们整个品牌，使在这个领域里面有所发展。

四、web4.0

人们同样地依赖技术进步，享受技术进步，但掌握、认识和理解技术进步的能力却各不相同。Web系统是人类迄今最伟大的发明之一，也是计算机影响人类最深远的表现。那么，我们如何看待Web及其技术发展呢？ Web1.0 -- 信息共享。虽然人们为着信息共享已经奋斗了很多年，但直到Web技术的出现并逐步完善之今，信息共享也还远未令人满意。但比起之前的其它技术，如ftp等，自描述性赋予了Web系统强大的生命力，使得Web成为信息共享的第一设施。 Web2.0 -- 信息共建。直到Web1.0时代，信息也还都是单向的，由话语权集团发出。普通百姓只有听的份儿，而Web2.0则赋予了普通百姓一样的话语权，意识表达空前活跃，特别是在意识形态禁锢的社会里。如此必然导致网络信息的泛滥：陷阱病毒成灾，如今杀毒软件倒成了计算机第一应用了；垃圾信息遍野，如果找到适合于自己的信息，就成了网民的需要，因此搜索引擎崛起。但搜索引擎并不能杜绝陷阱病毒，也不能区分垃圾信息，更不能系统化Web信息，因此技术探索就成为必然。 Web3.0 -- 知识传承 。计算机是人类的意识外化，其每一点进步，都必然聚合了更多人的智慧。集聚人类智慧为人类共享，是计算机科学技术的内在本质。Web3.0里，我们不仅要消灭陷阱病毒，踢出垃圾信息，更要有序化系统化整个Web世界，以全Web资源为基础建设出一座“Web图书馆”来，实现人类自身的“知识传承”。 我的知识界系统产品，就是这样一个实现人类自身知识传承的Web3.0系统。即时性是其主要特性，因此即时通信（IM）系统是知识界的技术平台。 Web4.0 -- 知识分配。在Web3.0里，人类可以随心所欲地获取各种知识，当然

这些知识都是先人们即时贡献出来的。这里的即时性，指的就是学堂里老师教学生的即时性。从Web3.0开始，网络就具备了即时特性。但人们并不知道自己应该获取怎样的知识，即自己适合于学习哪些知识。比如一个10岁的孩子想在20岁的时候成为核物理学家，那么他应该怎样学习知识呢？这些问题就是Web4.0的核心--知识分配系统所要解决的问题了。 Web5.0 -- 语用网 。说到语用网，才真正进入了我的研究领域。技术的发展虽然令人眼花缭乱，但其背后的本质却十分简单。现有的计算机技术都是图灵机模型，简单地讲，图灵机就是机械化、程序化，或者说算术，以数据和算符（算子）为2元的闭合理论体系。图灵机是研究和定义在数据集上的算子规律或法则的数学科学。在网络世界里，这个封闭系统都要联合起来，成为一个整体，所谓的整个网络成为一台计算机系统了。而这台计算机就不再是图灵机了，而是Petri网了。早在20多年前，Petri就说过，实现Petri网的计算机系统技术叫语用学。因此语用网才是这台计算机的技术基础。

五、Web5.0

WEB5.0将是一个新的王国，这个王国不再以地域和疆界进行划分，而是以兴趣、语言、主题、职业、专业进行聚集和管理的王国。WEB5.0将仿真人类社会，在数字空间里建立“虚拟社会”。其技术基础是当前炙手可热的P2P网络技术，如Jxta项目。所谓P2P网络，从计算技术上可以理解为Peer-to-Peer系统，从系统结构上可以理解为People-to-People的人类社会。

计算机用消息在算法之间的流动来仿真现实社会行为，大致有3个功能模块的抽象级别： 1、原子模块，接口描述里的几个功能的定义位置都在一个程序DLL里，模拟的是人的一个社会职能方面。原子模块是最小功能模块。 2、本地模块，接口描述里的几个功能定义位置分布在本地机器的若干不同程序DLL里，仿真现实世界的一个社会职能人。3、网络模块，接口描述里的几个功能定义位置分布在网络中的不同机器里的若干程序DLL里，仿真现实世界的一个社会机构，就是网格界著名的Ian Foster所谓的虚拟组织。此时消息被网络设备传递到互联网里的不同计算机上。特别称这些模块为服务、虚拟社会里的计算服务。这些模块都表现为一个Petri网系统，小网系统又组成为更大的网系统，直至整个虚拟社会。

WEB5.0也被称为语用网，每一台计算设备里都有一个语用单元典，记录着其可以支持的软件模块及其协作的消息，表明了其可以理解的语用范围。称有语用单元典的计算系统为语用设备。语用网里的所有计算系统都是语用设备。语用单元典的作用，如同汉语的字词句典，是阅读语用符号文章的理解工具，是虚拟社会里最基础最重要的因素之一。我特别设计一个称为“盲点”的机构来管理运行语用单元典。盲点相当于汉语字词典的编撰机构，是语用计算里的法定标准化组织。如上所述，语用网的系统技术基础就是Web1.0、SOA、P2P、Web2.0，以及用native-XML数据库实现的语用单元典。它们都是已经或正在成熟的计算系统工程化技术。语用设计就是基于语用单元典来构造语用文章，是软件工程所不能涉及到的、比软件工程更加高级更为抽象的再一层系统技术，叫知识工程。网页是给人阅读的，语用文章就是给计算机阅读的网页。语用网里，计算应用界的人们所关心的是他们设计的软件模块和语用文章。前者是图灵机模型的应用，关注于算法的可计算性和计算复杂度问题；后者是Petri网理论的应用，关注的是网系统的可达性和不变量分析。两者都是计算功能的具体实现。语用网的实现技术已然成熟，是计算系统结构自身发展的必然。计算满足社会需求，我们需要联合起来，方可完成语用计算系统。

六、Web6.0

Web6.0本质上不是单纯的互联网技术或衍生思想。而是物联网与互联网的初步结合，一种全新模式，惠及广大网民。这里不要将物联网看成是互联网的附庸，他是与互联网等价

的物理媒介，即将改变世界的新的物理模式。 在Web6.0里每个人都有调动自己感官的无限权力，用自己的五官去重新发现世界，从而改变世界。

2、**PC端与客户端的区别是什么？**

答案：

第一个问题：

区别主要是从各自平台特性，用户使用环境，适度的技术实现来区别。

第二个问题：

产品经理的职责工作本质都是一样：找准用户，细化需求，整合资源，推动进度，完成产品，后期优化。

使用场景不同：web和客户端主要在pc上使用，移动客户端主要在移动设备上使用

操作不同：web和pc主要通过鼠标和键盘，主要是点击和输入，移动客户端主要是手势操作很多，轻按，左右滑动，长按等

屏幕分辨率不同

web和客户端不同在于

1 web运行于浏览器环境，客户端主要运行于整个系统，设计上要考虑到更多的利用整个系统占领用户入口，如主界面 任务栏 提示栏等

2 web承载信息量较大，展示内容更多，基本全屏而且多屏，客户端多屏显示信息较少见

3 客户端主界面设计基本是标题栏 操作栏 工具栏，相对比较统一

3、 **什么叫做浏览量（PV）？**

答案：店铺各页面被查看的次数。用户多次打开或刷新同一个页面，该指标值累加。

4、 **什么叫做访客数(UV)？**

答案：全店各页面的访问人数。所选时间段内，同一访客多次访问会进行去重计算。

**5、收藏量是什么？**

答案：用户访问店铺页面过程中，添加收藏的总次数（包括首页、分类页和宝贝页的收藏次数）。

**6、什么叫做浏览回头客？**

答案：指前6天内访问过店铺当日又来访问的用户数，所选时间段内会进行去重计算。

**7、什么叫做平均访问深度？**

答案：访问深度，是指用户一次连续访问的店铺页面数（即每次会话浏览的页面数），平均访问深度即用户平均每次连续访问浏览的店铺页面数。【月报-店铺经营概况】中，该指标是所选月份日数据的平均值。

**8、跳失率是什么？**

答案：表示顾客通过相应入口进入，只访问了一个页面就离开的访问次数占该入口总 访问次数的比例。

**9、什么叫做全店成交转化率？**

答案：全店成交转化率=成交用户数/访客数。单日“全店成交转化率” 指单日成交用户数占访客数的百分比。

**10、宝贝页（促销）成交转化率什么？**

答案：参与宝贝促销活动的成交用户数占宝贝页访客数的百分比。“按月”、“按周”查看报表时，该指标是所选时间段内日数据的平均值。

# 11、Web 前端和后端工程师的具体职责分别是怎样的？

后端负责取出数据，前端负责呈现数据。

# 12、前端的工作流程是怎样的？

1、分层开发

在PRD确定后就需要进行分层开发的划分，根据项目内容的不同，划分组员的工作。大致分为，总体结构搭建、模块制作、页面制作、底层JS搭建、JS交互效果、内部测试、代码优化。 这样做的好处是能根据项目的不同，划分出不同的功能模块，合理的进行人员分配，让合适的人做合适的事。降低开发成本，提高开发效率。

1. 代码编写

前期工作准备好后，就开始进入代码编写阶段，我们采用LSM方式进行，大致流程为 prototype产出后，就进行前期的前端开发（搭建大致的HTML结构），然后设计出完设计稿后再进行页面样式的完善，最后完成正式的页面后交给开发，嵌套程序。这样做的好处不仅能有效的提高开发效率，实现逐层开发，让前端提前介入，减少整体消耗的时间，确保产品有更多的时间修改和完善。 确定了流程后还需要对产品原型进行分析、拆分，把复用性高的部分找出来制作成代码模块，方便以后的套用。确认二、三级页面的风格搭建统一框架。 设计拿到prototype后，就进行通用模块样式的设计（包括按钮、分页、默认字体颜色、连接颜色等），完成后并提交给前端，统一的搭建。 在代码的编写过程中，最重要的是标准和规范的执行遵守，在编写HTML时候充分发挥想象尽可能的满足后期样式表现的需要。 代码编写过程中让前端组提前进入开发流程中来，在prototype产出后就进行HTML结构的编写，页面设计完成后，在进行样式表的开发，这样不仅能节省很多的开发时间，提高开发效率，还能锻炼前端组的同学对全局页面的把控。在此同时也强调规范和模块化的重要性，正所谓无规矩不成方圆，在一个团队协同开发过程中，必须要严格按照规范执行，这样能便于后期维护，减少维护成本。而模块化，是敏捷开发所必需的，重要性在这里也不做过多的描述。

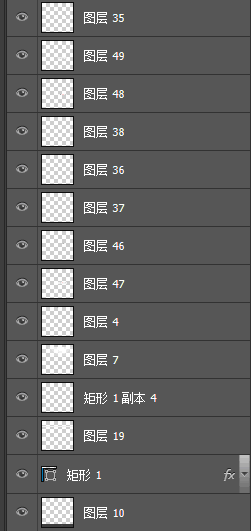
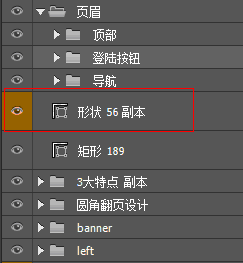
1. 内部测试与后续优化

所有页面出完以后设计参与前端组的内部测试，指出页面与设计稿不匹配的地方，优化部分细节页面样式。让设计参与测试不仅能提高内测的质量，还能更早的发现问题并及时的修改，否则当页面提交开发以后再做修改是一件很麻烦的事情。当所有细节修改完毕后，就需要进行制作文件的优化以确保代码的最优化，尽可能地压缩图片和减少外部HTTP请求。

1. 总的流程结构图

这套流程制定出来就一直要求所有前端组同学严格按照流程执行，也经过了很长时间的磨合跟改进。虽然不是很完美，但是很适合我们现在开发的需要，好处也是显而易见的，遵循并使用它对我们的发开有很大的帮助，能更好的应对高强度，高质量的开发需要。提高了团队的协作程度，代码更可控，开发效率更高。

# 13、前端工程师如何与设计师合作？

1. 如果非专业的网页设计，如何可以尽快地让双方更有效的合作？  
要有一个共同的目标的前提下沟通，如果目标不一致，或没有目标，那就没办法沟通。  
比如我们有一个宣传活动，这个活动的最终目的就是吸引新用户注册，那我们交流沟通时，完全以这个为目标，与这个偏离太远的直接砍掉，否则加进来。  
另外要有第三者中立方存在的情况下沟通，比如技术负责人，项目经理等。要不然责任划分不明确，场面容易失控，当主题偏离太远的时候迅速拉回来，意思就是讨论是说的在多，最终得有个人拍板，有个清醒的旁观者。  
  
2. 作为一个前端工程师，在实现设计师的设计稿时，如果有自己的一些想法怎么办？是直接什么也不说，直接照着设计稿做；还是提出一些建议交流？  
有想法可以跟设计来交流，可以提自己的想法，但也有做好被拒绝的准备。不要强推观点，想法。另外就我个人的经验，先做好前端本职的事情，注意弄清需求，文档，功能是否容易实现，更谨慎的评估时间，一般的经验就是工作不饱和，自己份内的事情没做好就想这想那的。  
  
3. 如果是设计师全权负责设计的话，那前端工程师在github、codrops，Dibbble上看到先进优秀的效果，是不是就没有用武之地了？  
技术永远是在找寻发现价值，只是一个工具，不能本末倒置。  
  
  
然后是分享一点我们积累的知识，仅供参考：  
  
来自于群内周五晚上的一次头脑风暴式的思维碰撞交流活动。  
文章版权属于群内发过言的任何一位同学，我只是做了简单的梳理或整理。  
  
一般设计师给前端的只有psd，没有其它多余的东西，连基础的文档都懒得给。前端期望中的设计能给予的除了psd之外，还有设计上游岗位传递下来的东西。比如：产品原型，需求文档，交互文档等等。  
一般在真正的代码开发进行之前，前端期望中设计给的东西有：  
1. 1份jpg文件: 里边有各个psd的动作分解图，包括页面逻辑，或交互分解。设计师放成这样的目的在于在做设计时方便的拷贝，但对开发人员来说，如果分级过于隐藏就会漏掉某个部分的开发。  
2. 1份psd文件: 一份好的psd文件是分层清晰，设计规范的文件。  
3. 1份需求文档: 需求文档是对当前开发功能的基础介绍或逻辑详细描述。  
4. 1份原型文档: 原型设计文档一般是由产品经理对最初功能设想的一份粗稿，这份稿只是对布局或交互做简单的设计，需要经过设计进行艺术的加工之后，才成为一个可以呈现给用户的完整界面。  
当然这些所有的结果，需要经过层层开会审核，征得各个项目组leader的同意之后通过邮件的方式发送给各个成员，最粗笨的办法就是放在局域网的共享地址可以去拿psd文件。  
恩，然后所有的中间需求变更、界面变更都要抄送相关人员，免得中间再次沟通，浪费时间。  
  
一般的psd或许是这样的：  
<img src="https://pic3.zhimg.com/ee0588fc468253a35d957674fdc7af2a\_b.png" data-rawwidth="251" data-rawheight="531" class="content\_image" width="251">  
其实期望的是这样的：  
<img src="https://pic1.zhimg.com/fbe63cc30c28ec79cf9da09bcd7bafa0\_b.png" data-rawwidth="243" data-rawheight="263" class="content\_image" width="243">  
  
因为前端要还原页面的时候频繁的去隐藏不同的图层来观察效果或切割图片，设计师是组合不同的图层到一块，而前端恰恰是一个相反的过程。  
所以一个好的图层结构会为下游岗位节省很多的时间。那这时候有个问题，做为前端，你为下游岗位提供了多少便利之处呢？  
  
还有公司更详细流程是这样的：  
1、需求提出，产品跟产品leader沟通需求  
2、产品leader跟开发、测试、ui/ue要人，要排期  
3、要来的人大家一起开发，挑战产品经理，跟批斗似的，产品拿着需求文档讲ppt  
4、需求回归  
5、继续批斗（4、5一直重复）  
6、需求ok了，开始ui/ue设计  
7、评审ui/ue  
8、ui/ue回归  
9、开发  
10、提测  
11、回归  
12、上线  
13、有问题回滚。  
  
另外公司的设计是这样的：通常PSD要把交互效果的图层都做好，出JPG的时候，  
都会把默认状态，交互状态，管理员状态各自出一个，然后弹窗布局出一个，都做得很精细。  
这样导致的结果是想犯错都没有机会。  
  
有的公司设计部有自己的规范，首先他们出的图都是很合乎规范的，  
间距、色值、布局、字体不会很多，因为整个产品多个页面风格要统一一致，  
所以越花哨是越给自己找麻烦，他们也不会有特别多种不同规格混揉在一起。  
比如是这样的：  
<img src="https://pic1.zhimg.com/a370eee5b4aee670c430713b0857eba0\_b.png" data-rawwidth="838" data-rawheight="415" class="origin\_image zh-lightbox-thumb" width="838" data-original="https://pic1.zhimg.com/a370eee5b4aee670c430713b0857eba0\_r.png">  
还有的是跟产品开需求会或项目立会的时候，会先就具体需求的功能点先做可行性方案的讨论，  
如果开发成本过高的话，通常都会说服需求方用一些替代方案。  
又或者是一些高级的功能模块，我们会把项目拆解，分成几期，首先先出核心功能模块，上线之后再做一些高级需求的模块，实现产品的迭代开发。  
  
关于标注规范，推荐：  
[Super Marker](https://link.zhihu.com/?target=http://barretlee.github.io/SuperMarker/index_cn.html" \t "_blank)  
小胡子哥的切图神器  
  
另外一个观点是从产品的高度来看，设计、前端、后端 应该是一个整体，最终应该结果导向，  
产出的产品不好，作为开发团队其实都有责任。  
  
还有的情况是，每个项目都会有汇总目录，原型是由需求直接提供的，PSD和JPG在设计的汇总目录里，我们的制作稿又是一个汇总目录，所有环节的童鞋都可以非常直观方便的查看这些文件。  
  
然后跟设计交流的时候的坑有以下几种情况：  
1. 有些界面出于时间或员工本身经验素质的问题就是不愿意出psd图，然后口头上通知前端，这样来就可以那样改就可以了，这就是一个坑。  
按我们的经验对这种情况做出的建议是：  
所有的东西都必须出效果图，并且所有团队成员达成一致，有可执行性。  
所有的字体，间距，颜色，必须约定统一并且完全标识清楚。  
杜绝直接这么说那么干的做法。  
要不然最后做出的产品，  
产品说的是一套，测试测的一套，开发的一套，老板看到的又是一套，  
返工的可能性很大。  
我感觉比起这个返工的可能呢，前面多化点把设计稿做好是无可厚非的，  
而且从整个项目开发周期来看，是节省开发周期的。  
  
2. 有些页面设计师没有考虑到，比如：  
有些页面在没有数据的时候设计师没考虑到，或者经验不丰富就没做。  
这时候必须要求设计师，给出首页或列表页、内容详细页、用户中心等等没有数据时的效果图，  
以示团队所有成员知晓，并达到一致。要不然等上线之后，测试数据删除之后真实数据还没有上来之前，  
老板心情好要看一下的时候，页面就整体失控。  
  
还有一种情况就是前端自己整的数据没有的提示，  
从交互形式，文案上都没有规范，导致最后一步测试的时候在返回来重新修改，浪费时间。  
3. 数据过多的情况：  
另外一种常见的问题是数据过多或者文字内容过长撑开容器，  
这两种问题再实际做的时候常常会被漏掉，  
然后等到测试的时候才发现问题提过来。  
  
还有两种情况会遇到：  
A. 有些前端在看到设计稿的时候，难免看的不舒服，这时候就从非专业的角度开始提建议，但提的时候又不流行技巧，容易发生冲突。  
这时候给出的建议是：  
提意见是这样的，除非你干过设计或者了解设计的创作过程，否则从设计的角度最好不要提不同的意见。  
可以从交互或功能或体验上给建设性的意见，  
另外讲的时候是需要技巧的，可以先正面肯定一下他的劳动成果或努力的结果，  
然后说，我这儿看到几点问题，跟你交流一下，然后布啦布啦，  
而不是直接上去就说，我感觉这儿怎么怎么的，很主观的，说这样根本没有一个评判的标准或依据。  
最后一定要说，根据你的行业经验或自我设计标准，你肯定不会允许这样的现象出现吧，然后你看要不要在重新考虑一下。我就是想到了给你提一下。  
强调这个非正式的提法，给自己或对方都留有余地，都有可以退让的空间，皆大欢喜。  
  
B. 要是效果图是客户提供的怎么破？在沟通是有什么经验？  
设计的质量如果本身就有问题，比方说就没考虑添加数据以后的情况，  
或者是其它页面在流程上风格上不统一怎么怎么的，  
客户又不是很懂，初期非要你按照他的想法来。  
这时候就需要站在一个更高的高度来有技巧的处理这个问题。  
比如说，你这个页面等上线后，在用户看来2个页面看到的按钮不一样，  
感觉很外行，从而导致的结果就是下次不在访问，这样用户就会丢失。  
你看有没有必要重新考虑一下。

# 15、多个前端工程师在同一个项目中如何协作？

解决方案很多：  
1. 把任务分成不相关的几个模块，每个人自己写自己的，互不影响。  
2. 使用IDE的代码格式化将代码整理整齐，命名规则可以口头约定一下风格。  
3. 使用use strict，jslint/jshint等规范代码

16、Web1.0、Web2.0、Web3.0对比分析

1、web的等级标准是什么?

　　首先我们要知道网络是干什么的?网络是为广大人民服务的。这样我们可以认为:按照网络为大家提供的服务内容不同、范围大小、深浅度、网民的感受等来划分web的等级。

2、老百姓(包含网民)需要什么?

　　精神需求+物质需求

3、web1.0的功能

　　满足网民少部分精神需求----新闻阅读、资料下载等。

　　缺点:仅能阅读，不能参与。没有归属感。

4、web2.0的功能(增加了BBS\博客等互动功能)

　　满足网民更多精神需求，双向互动----阅读新闻、制造新闻等。有了归属感-----网络上面有个属于自己的家(个人空间)和存在虚拟关系的成员(网友、读者)

　　缺点:由于网民基本都是虚拟身份(未经官方认证)，所以成员之间只能停留在精神层面的交流(不影响物质财产得失)。

5、web3.0功能---风险更小的精神生活+更广泛的EC

　　可以进行便于法律监督的精神交流(例:真实资料的网恋，直至合法婚姻等)。可以介入产业活动，逐步帮助个人、集体、社会创造更多的物质。重点:网民不但要求有归属感，而且要做主人。

　　主人当然要有真实的身份，还要有配套的游戏规则----通过网络就可以认证真实身份。只有具备这些条件，才有可能秩序地从事产业活动。

理想中的Web3.0是打破超级机器的控制，实现一种真正民主平等的状态，网络公民被赋予更高的信息控制权，不仅是Web2.0时代的互动、分享和参与，还将会获得拥有和自主的权力。

Web3.0离我们有多远？Web2.0又要过时了么？

Web3.0目前来说还是抽象的，但新鲜事物总是被人们所关注。还处于概念期的Web3.0,被认为在2016年才能获得成熟应用，目前鲜有网站将自己贴上Web3.0的标签，即使贴着Web3.0的标签，也是徒有其表.

但可以肯定的是，Web3.0依然打着“信息聚合”的旗帜，将信息进一步解构拆分，为实现更精细化的交互提供底层技术实现。一个更具智能的互联网，搜索或许并不重要，因为用户将彻底把思考交给计算机。

用户是Web2.0的筹码

近两年来，Web2.0令互联网从泡沫中苏醒，带来了新的风潮，这个时代中的几个关键词就是：社区、互动、分享和参与。这股风潮中的代表是：YouTube、Blog和Wikipedia。Web2.0让网络信息资源更加丰富的同时也不断膨胀。

Web2.0为用户提供了一个友善快捷的平台，让用户主动维护和分享自己的内容，从而建立起一个丰富趣味的社交网络系统。一些门户网站加入一些Blog、RSS、SNS等时髦功能，用户的个人信息都无法在网站内共享，就宣称自己Web2.0了，这种态度表面上是与时俱进，而实际上仅仅是为自己的Web1.0形象涂了一层“清漆”而已。

相对于Web1.0时期信息通过超链接实现跳转不同，Web2.0的信息是通过在Web程序中的标识代码实现站内互通的。Web3.0将信息的互通进一步深度挖掘，直接从底层数据库进行互通，但前提是这个数据库具备完整的信息交互机制。

用户在Web2.0结构的网站中拥有属于自己的信息数据，用户成为了网络的中心，可以对信息数据进行控制和交互。这些功能完全基于Web，通过浏览器实现。通过Ajax技术实现易于操作和友善的用户界面，创造的是一种民主且易于分享的架构，鼓励每一个使用者对他们所使用的系统主动添加价值。

虽然用户通过Blog等形式进行信息发布和分享，但是，用户通过Web2.0进行信息分享还是会受到很大限制。因为用户并不具备真正的自主权，在看起来存在的权力之上是服务商提供的平台，这种平台是不可逾越的。因为服务商的目的是基于资本的经营，用户并没有真正的空间，只是Web2.0服务商的资产，交易的筹码。

理想中的新时代

Web2.0的精髓在于“去中心化”思想和六度分隔理论，而Web3.0的理想是让个人与组织机构之间建立一种互为中心的转换机制，也就是说一个人在一定程度上可以转化为机构，而机构在一定环境条件下也可以转化为个人，通过这种微缩拟人的形式进行商业行为，拉近与用户之间的距离。

一直以来，Web2.0被选渲染成草根时代，实际上网络的真正权力被高度集中，网络文明被少数派主导着，这些少数派已经成长为一个个超级机器，像MSN、Google和Yahoo等掌握了网络的控制权，掌握了网络的文明发展进程，看起来更像是一个帝国时代。

理想中的Web3.0是打破超级机器的控制，实现一种真正民主平等的状态，网络公民被赋予更高的信息控制权，不仅是Web2.0时代的互动、分享和参与，还可能会获得拥有和自主的权力。网络看似成为一个真正的社会，通过使用者的共同参与、共同分享、共同拥有和共同治理。

Web3.0的时代，使用者通过任何一台电脑都可以架设属于个人的社区网络，以进行更为便捷的社区活动和信息分享。而那些超级机器们则可能转变为一种互助合作形式的分散式平台，使用者将拥有无限的空间，以及更为先进的搜索技术和知识管理系统。

NuWeb（Net User's Web）正在逐步成为Web3.0的一个理想的计划项目，这是一个以使用者为中心的分散式网络信息分享平台，作为一个正在开展中的网络开源项目，包括三个系统部分：NuWeb PP，个人入口网站系统；NeWeb CP，区域入口网站系统；NuWeb CC，信息空间的整体入口网站系统。

在未来，这项计划有望实现用户在互联网上的信息数据可以的跨网站使用；网站之间的信息可以交互，通过第三方信息平台，可同时与多家网站的信息进行整合使用；通过第三方信息平台，使Web信息可以实现与现实同步，在信息同步、聚合、迁移的基础上，进行集中校验和分类存储，并对原始信息进行提炼加工。

web3.0知易行难

Web3.0要解决互联网读与写模式之上的语意问题，让全球用户在这个平台上解决沟通障碍，我只有1000块钱，希望带着自己的女朋友去西藏玩三个月，这样的语意表述方式，有可能从互联网中获得答案。Web3.0的智能化设计可为用户分析输出适合的信息。

Web3.0在技术实现上存在很多难以逾越的困难，首先是要让用户跨越不同的应用平台，并共享不同社区的信息资料，以通过简单的入口获取其中需要的信息。而这种信息的共享需要通过TAG（标签）的方式进行相互链接，现有的TAG只能做到对站内的关键词进行关联。

其次是搜索的智能化，对无用信息进行有效过滤，以达到更加快速地搜索有效信息解决用户问题的目的，用户甚至可以将对关键词的组合判断和对问题的思考过程全部交给搜索引擎，用户要做的只是将想要的东西列出，并与个人信息连接在一起，搜索引擎就能自动将数据信息提供给用户。

让计算机完全处理和分析，这种智能化方式，并非通过人工进行编辑加工，再对数据库进行整理，而是需要基于新一代的搜索技术和统计技术才能实现这样一种类似语意网的形式。

半个世纪以来，无数科学家都在尝试这样一个问题，就是在网络信息的基础上建立起一个目录更少但导航更为有效的智能层，这个智能层能够代替人去进行思考，但至今尚未给出有效解决方案。

语意网

语意网是指将全部的信息、资源、知识分散各地，以内容的形式连接成网，而不是以现在的HTML代码作有限的连结。那个时候出版系统的效益，将是知识的供应、而非信息的提供。

符合中国国情的web3.0基础条件分析

　　1、国家相关机构对个人合法身份的确认。

　　第三代身份证为这一条件打下了良好的基础，公安机关联网的计算机，可以接收网站发来的个人身份确认信息，网民可以便捷地到辖区派出所刷卡确认身份。这个条件仅仅是诚信的基础。

　　2、在非网络时代，中国人更多的信任主要通过关系网中的熟人介绍，在交往中，依赖面对面的交流，凭个人的感觉，逐步取得信任，进一步开始产业活动。

　　中国的一句俗话:人是一面相。听到的远不如自己亲眼看到的。

　　3、网络时代怎样满足中国人的这个习惯呢?

　　A、网络的语音视频功能----看到听到。

　　B、成员相对固定的视频会议系统+文字交流区----QQ群、圈子、E话通、页面网电等----建立口碑传播渠道。

　　C、完善同学、战友、亲戚、同事的网络组织。由于成员结构复杂且分布广泛，所以通过这个组织比较容易找到共同熟人或者值得信赖的中间人(大多是有身份的人。

　　D、任何人可以主动或者被动的考察、接受考察。----提高效率，是网络的意义所在。

　　4、借鉴国外个人诚信管理制度，在部分网民中推广会员诚信等级确认制度。目前，国内部分网站已经作了起来。

　　5、有了这样的基础，产业活动才具有普遍意义---一亿以上的实实在在的老百姓，通过网络进行商业、工业、服务业等的部分环节工作。

　　三、无论Web3.0最终内容是什么，但一定是在形式上，通过网络深化对大众的服务，更加低成本高效率地满足更多的人对精神的追求以及创造更多的财富。

　　四、说给勤奋中的站长和看好中国的VC们。

　　中国在互联网方面和发达国家的距离相对较小，而且越来越小，但方向一定要符合中国国情，才能少出现泡沫，不出现泡沫。

　　我们欣喜地看到几家网站，抓住了趋势，得到了VC的支持，风头正劲。

　　同时，笔者还高兴的在中国的郑州、徐州接触了几个网络团队，他们不为一时的网络泡沫所动，潜心研究，俯首基础建设，座上有鸿儒(世界顶级技术专家、VC代表)，往来尽白丁(不善动笔当不了写手的草根)。

　　必要的时候，我会为他们献上一笔。

　　勤奋终有所获，方向正确，风险更小!

　　补充:

　　web1.0----网站是别人的网站------我只是看看--------陌路人

　　web2.0----网站是朋友的网站------有人和我聊聊------客人

WEB3.0----网站是你我的网站------吃喝买卖随己------主人

17、手机wap网站和APP的区别？

1、app 是一个应用，相当于是一个软件，要安装才能使用

2、wap网站通过浏览器就可以访问，不需要安装

18、手机端的wap页和h5页面相比，有什么区别吗？

1、WAP是简化版的HTML，HTML5是增强版的HTML

2、HTML5可提供用户地理信息，直接播放在线视频等“高级”功能，适合手机操作的网页表单等。

## 19、**前端开发知识结构**

* + 浏览器
    - IE6/[7](http://www.microsoft.com/en-us/download/internet-explorer-7-details.aspx" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[8](http://windows.microsoft.com/en-US/internet-explorer/downloads/ie-8" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[9](http://windows.microsoft.com/en-US/internet-explorer/downloads/ie-9/worldwide-languages" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[10](http://windows.microsoft.com/en-US/internet-explorer/ie-10-worldwide-languages" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[11](http://windows.microsoft.com/en-US/internet-explorer/ie-11-worldwide-languages" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank) (Trident)
    - [Firefox](http://www.mozilla.org/en-US/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank) (Gecko)
    - [Chrome](http://www.google.com/chrome" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Chromium](http://www.chromium.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank) (Blink)
    - [Safari](http://www.apple.com/safari/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank) (WebKit)
    - [Opera](http://www.opera.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank) (Blink)
  + 编程语言
    - [JavaScript](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/JavaScript" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Node.js](http://nodejs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [CoffeeScript](http://coffeescript.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [TypeScript](http://www.typescriptlang.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 切页面
    - [HTML](http://www.w3.org/html/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[HTML5](http://www.w3.org/TR/html5/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [CSS/CSS3](http://www.w3.org/Style/CSS/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Sass](http://sass-lang.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[LESS](http://lesscss.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Stylus](http://learnboost.github.io/stylus/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[postCSS](https://github.com/postcss/postcss" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [PhotoShop](http://www.photoshop.com/products/photoshop" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Paint.net](http://www.getpaint.net/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Fireworks](http://www.adobe.com/cn/products/fireworks.html" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[GIMP](http://www.gimp.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Sketch](http://bohemiancoding.com/sketch/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 开发工具
    - 编辑器和IDE
      * [VIM](http://www.vim.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Sublime Text2](http://www.sublimetext.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Notepad++](http://notepad-plus-plus.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[EditPlus](http://www.editplus.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [WebStorm](http://www.jetbrains.com/webstorm/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Emacs](http://www.gnu.org/software/emacs/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank) [EmacsWiki](http://emacswiki.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Brackets](http://brackets.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Atom](https://atom.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Lime Text](http://limetext.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Light Table](http://lighttable.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Codebox](https://www.codebox.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [TextMate](http://macromates.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Neovim](http://neovim.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Komodo IDE / Edit](http://www.activestate.com/komodo-edit" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Eclipse](http://www.eclipse.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Visual Studio](http://www.visualstudio.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Visual Studio Code](https://code.visualstudio.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [NetBeans](https://netbeans.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Cloud9 IDE](http://c9.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [HBuilder](http://www.dcloud.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Nuclide](http://nuclide.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 调试工具
      * [Firebug](http://getfirebug.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Firecookie](https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/firecookie/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [YSlow](http://developer.yahoo.com/yslow/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [IEDeveloperToolbar](http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=18359" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[IETester](http://www.my-debugbar.com/wiki/IETester/HomePage" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Fiddler](http://www.telerik.com/fiddler" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Chrome Dev Tools](https://developer.chrome.com/devtools" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Dragonfly](http://www.opera.com/dragonfly/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [DebugBar](http://www.debugbar.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Venkman](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Venkman" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Charles](https://www.charlesproxy.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 版本管理
      * [Git](http://git-scm.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[SVN](http://subversion.apache.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Mercurial](http://mercurial.selenic.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Github](https://github.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[GitLab](https://about.gitlab.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Bitbucket](https://bitbucket.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Gitorious](https://gitorious.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[GNU Savannah](http://savannah.gnu.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Launchpad](https://launchpad.net/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[SourceForge](http://sourceforge.net/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[TeamForge](http://www.collab.net/products/teamforge" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 代码质量
    - Coding style
      * [JSLint](http://www.jslint.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[JSHint](http://www.jshint.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[jscs](https://github.com/mdevils/node-jscs" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[ESLint](https://github.com/eslint/eslint" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [CSSLint](http://csslint.net/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Markup Validation Service](http://validator.w3.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [HTML Validators](https://validator.whatwg.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 单元测试
      * [QUnit](http://qunitjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Jasmine](http://jasmine.github.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Mocha](http://mochajs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Should](https://github.com/visionmedia/should.js/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Chai](http://chaijs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Expect](https://github.com/LearnBoost/expect.js/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Unit JS](http://unitjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 自动化测试
      * [WebDriver](http://docs.seleniumhq.org/docs/03_webdriver.jsp" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Protractor](https://github.com/angular/protractor" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Karma Runner](https://github.com/karma-runner/karma" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Sahi](http://sahi.co.in/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [phantomjs](http://phantomjs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [SourceLabs](https://saucelabs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[BrowserStack](http://www.browserstack.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 前端库/框架
    - [jQuery](http://jquery.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Underscore](http://underscorejs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Mootools](http://mootools.net/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Prototype.js](http://www.prototypejs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [YUI3](http://yuilibrary.com/projects/yui3/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Dojo](http://dojotoolkit.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[ExtJS](http://www.sencha.com/products/extjs" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[KISSY](http://docs.kissyui.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Backbone](http://backbonejs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[KnockoutJS](http://knockoutjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Emberjs](http://emberjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [AngularJS](http://angularjs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Batarang](https://chrome.google.com/webstore/detail/angularjs-batarang/ighdmehidhipcmcojjgiloacoafjmpfk" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Bootstrap](http://getbootstrap.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Semantic UI](http://www.semantic-ui.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Juice UI](http://juiceui.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Web Atoms](http://webatomsjs.neurospeech.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Polymer](http://docs.polymerchina.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Dhtmlx](http://dhtmlx.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [qooxdoo](http://qooxdoo.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [React](http://facebook.github.io/react/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Brick](http://mozbrick.github.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [vue.js](http://cn.vuejs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 前端标准/规范
    - HTTP/1.1: RFCs 7230-7235
    - [HTTP/2](https://http2.github.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [ECMAScript3/5](http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [ECMAScript6](http://www.ecma-international.org/ecma-262/6.0/index.html" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [W3C: DOM/BOM/XHTML/XML/JSON/JSONP/...](http://www.w3.org/TR/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [CommonJS Modules](http://wiki.commonjs.org/wiki/Modules/1.0" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[AMD](https://github.com/amdjs/amdjs-api/wiki/AMD" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [HTML5](http://www.w3.org/html/wg/drafts/html/master/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[CSS3](http://www.w3.org/Style/CSS/specs.en.html" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Semantic Web](http://semanticweb.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [MicroData](http://schema.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [RDFa](http://www.w3.org/TR/rdfa-core/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Web Accessibility](http://www.w3.org/WAI/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [WCAG](http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Role Attribute](http://www.w3.org/TR/role-attribute/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [WAI-ARIA](http://www.w3.org/TR/wai-aria/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 性能
    - [JSPerf](http://jsperf.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [YSlow 35 rules](http://developer.yahoo.com/performance/rules.html" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [PageSpeed](https://developers.google.com/speed/pagespeed/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [HTTPWatch](http://www.httpwatch.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [DynaTrace's Ajax](http://www.compuware.com/application-performance-management/dynatrace-ajax-download.html" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [高性能JavaScript](http://book.douban.com/subject/5362856/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + SEO
  + 编程知识储备
    - [数据结构](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%95%B0%E6%8D%AE%E7%BB%93%E6%9E%84" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - OOP/AOP
    - [原型链](http://net.tutsplus.com/tutorials/javascript-ajax/prototypes-in-javascript-what-you-need-to-know/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/作用域链
    - [闭包](http://www.jibbering.com/faq/notes/closures/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [编程范型](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BC%96%E7%A8%8B%E8%8C%83%E5%9E%8B" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [设计模式](http://addyosmani.com/resources/essentialjsdesignpatterns/book/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Javascript Tips](http://sanshi.me/articles/JavaScript-Garden-CN/html/index.html" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 部署流程
    - 压缩合并
      * [YUI Compressor](http://developer.yahoo.com/yui/compressor/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Google Clousure Complier](https://developers.google.com/closure/compiler/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [UglifyJS](https://github.com/mishoo/UglifyJS" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [CleanCSS](https://github.com/GoalSmashers/clean-css" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 文档输出
      * [JSDoc](https://github.com/jsdoc3/jsdoc" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Dox](https://github.com/visionmedia/dox" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Doxmate](https://github.com/JacksonTian/doxmate" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Grunt-Doxmate](https://github.com/luozhihua/grunt-doxmate" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 项目构建工具
      * [make](http://www.gnu.org/software/make/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Ant](http://ant.apache.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [GYP](http://code.google.com/p/gyp/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Grunt](http://gruntjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Gulp](http://gulpjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Yeoman](http://yeoman.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [FIS](http://fis.baidu.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Mod](https://github.com/modulejs/modjs" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - ES6＋ 转换器
      * [Traceur](https://github.com/google/traceur-compiler" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [Babel](https://babeljs.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 代码组织
    - 类库模块化
      * [CommonJS](http://www.commonjs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/AMD
      * [YUI3模块](http://yuilibrary.com/projects/yui3/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [webpack](http://webpack.github.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 业务逻辑模块化
      * [bower](https://github.com/twitter/bower" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[component](https://github.com/component/component" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 文件加载
      * [LABjs](http://labjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
      * [SeaJS](http://seajs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Require.js](http://requirejs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 模块化预处理器
      * [Browserify](https://github.com/substack/node-browserify" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 安全
    - [CSRF](http://en.wikipedia.org/wiki/Cross-site_request_forgery" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[XSS](http://en.wikipedia.org/wiki/Cross-site_scripting" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [CSP](http://www.w3.org/TR/CSP/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Same-origin policy](https://developer.mozilla.org/docs/Web/Security/Same-origin_policy" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - ADsafe/Caja/Sandbox
  + 移动Web
    - HTML5/CSS3
    - [响应式网页设计](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%93%8D%E5%BA%94%E5%BC%8F%E7%BD%91%E9%A1%B5%E8%AE%BE%E8%AE%A1" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Zeptojs](http://zeptojs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[iScroll](http://cubiq.org/iscroll" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - V5/[Sencha Touch](http://www.sencha.com/products/touch" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [PhoneGap](http://phonegap.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [jQuery Mobile](http://jquerymobile.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [W3C Mobile Web Initiative](http://www.w3.org/Mobile/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [W3C mobileOK Checker](http://validator.w3.org/mobile/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Open Mobile Alliance](http://openmobilealliance.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [React Native](https://facebook.github.io/react-native/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 前沿技术社区/会议
    - [D2](http://d2forum.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[WebRebuild](http://www.webrebuild.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - NodeParty/[W3CTech](http://w3ctech.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[HTML5梦工厂](http://www.html5dw.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [JSConf](http://jsconf.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[沪JS(JSConf.cn)](http://jsconf.cn/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - QCon/Velocity/SDCC
    - [JSConf](http://jsconf.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[NodeConf](http://www.nodeconf.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [CSSConf](http://cssconf.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - YDN/YUIConf
    - HybridApp
    - [WHATWG](http://whatwg.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [MDN](https://developer.mozilla.org/zh-CN/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [codepen](http://codepen.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [w3cplus](http://www.w3cplus.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [CNode](https://cnodejs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 计算机知识储备
    - 编译原理
    - [计算机网络](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%AE%A1%E7%AE%97%E6%9C%BA%E7%BD%91%E7%BB%9C" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [操作系统](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%93%8D%E4%BD%9C%E7%B3%BB%E7%BB%9F" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - 算法原理
    - 软件工程/软件测试原理
    - [Unicode](http://www.unicode.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 软技能
    - 知识管理/总结分享
    - 沟通技巧/团队协作
    - 需求管理/PM
    - 交互设计/可用性/可访问性知识
  + 可视化
    - SVG/Canvas/VML
    - SVG: [D3](http://d3js.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Raphaël](http://dmitrybaranovskiy.github.io/raphael/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Snap.svg](http://snapsvg.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[DataV](http://datavlab.org/datavjs/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - Canvas: [CreateJS](http://www.createjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[KineticJS](http://kineticjs.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [WebGL](http://en.wikipedia.org/wiki/WebGL" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Three.JS](http://threejs.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)

后端工程师

* + 编程语言
    - C/C++/Java/PHP/Ruby/Python/...
  + 网页服务器
    - [Nginx](http://nginx.org/en/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Apache](http://httpd.apache.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Lighttpd](http://www.lighttpd.net/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 数据库
    - SQL
    - [MySQL](http://www.mysql.com/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[PostgreSQL](http://www.postgresql.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[Oracle](http://www.oracle.com/us/products/database/overview/index.html" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[DB2](http://www-01.ibm.com/software/data/db2" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [MongoDB](http://www.mongodb.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)/[CouchDB](http://couchdb.apache.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 数据缓存
    - [Redis](http://redis.io/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Memcached](http://memcached.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 文件缓存/代理
    - [Varnish](https://www.varnish-cache.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
    - [Squid](http://www.squid-cache.org/" \t "http://www.jianshu.com/p/_blank)
  + 操作系统
    - Unix/Linux/OS X/Windows

20、

**HR常见问题**

HR问题

1、你认为公司文化最独特的地方是什么？

2、你怎么描述理想中的候选人？

3、你认为一个合格的领导者应该具备哪些能力？

4、在这个行业工作了2、3年、他们现在的职业规划是什么样的？

5、如果公司把你调入到了管理岗位、且自己没有管理岗位，你会怎么去做？

6、你在工作中典型的一天是怎么度过的？

7、你觉得工作中最有趣的工作是什么？最有挑战的工作是什么？

8、业余时间喜欢做什么？

1、你对html5的看法，为什么要在项目中运用它？

2、介绍一下最能体现你能力的项目。

3、你这个项目与同类项目你感觉亮点在哪里？

4、你们的后端基本是用什么做的？

5、你们这个项目是几个人开发的？

6、你感觉你在项目中占多大一部分？

7、你现在有什么项目可以看的吗？

8、你做前端开发多长时间了？

9、在开发中你遇到的问题?

10、你有什么想了解一下吗？

11、有我们公司的联系方式了吗？

**人资问题**

1. **请你自我介绍一下自己？**

关键点：

你的介绍与你面试的职位的关系有多大，薪资将会有多高，成功的机会将有多大。

企业最希望知道的是求职者能否胜任工作，包括：最强的技能、最深的知识领域、个性中最积极的部分、做过的是成功的项目、主要的成就等。说的要求合情合理，并且有礼貌。

1. **你觉得你个性上最大的优点是什么？**

关键点：

你的介绍与你面试的职位的关系有多大，薪资将会有多高，成功的机会将有多大；

沉着冷静、条理清楚、立场坚定、顽强向上、乐于助人、知应能力强，并且有一定的项目实战能力。

1. **你最大的缺点是什么？**

关键点：

缺点与你面试的职位的不能有任何关系，更不能影响到你接下来的工作；

不能让人听说来虚假、做着。

比如：性格内向、社会阅历尚浅等。

1. **你对加班的看法是什么？**

关键点：

这个行业加班是很正常的事情。

如果是工作需要我会义不容辞加班，我现在单身，没有任何家庭负担，可以全身心投入工作。同时，我也会提高工作效率，减少不必要的加班。

1. **你对薪资的要求是多少？**

关键点：

谈薪资范围，用人单位一般用低原则；

如果要求太低，显然贬低自己的能力；如果要求太高，显得你分量过重，公司受用不起。

可以尝试说上一家公司的薪资。

可以说最低不低于多少。

试用期、转正薪资要问清楚。

工资构成也要问清楚。（特别是年薪的工资结构）

1. **在五年的时间内，你的职业规划是什么？**

关键点：

希望结合公司的发展战略，调整自己的发展规划，既能满足企业的进一步发展，同时给 自己一个提升的机会。

1. **你朋友对你的评价怎样？**

关键点：

我的朋友都说我是一人可以信赖的人，因为，我一旦答应别人的事情，就一定会努力去做。

我觉得我是一个比较随和的人，与不同的人都要以友好相处。在我与人相处时，我总是能在别人的角度考虑问题。

**8.你还有什么问题要问的吗？**

关键点：

此问后，不能没有问题跟上；

通过此问试探出面试成功与否：

您看我办理入职时需要带些什么资料？

您看我何时过来办理入职合适？

通过此问让对方觉得你条理清楚、工作严谨、上进心强：

您看，如果我过来，是否会有相关的人带一带，让我尽快熟悉公司文化、制度及工作内容？

**9.如果面试录用了你，一段时间后发现你不适合这个职位，你怎么办？**

关键点：

我通过我的努力虚心学习，虚心请教，尽快适应，尽量不给您这个机会。

如果实在不适合，我不会让您为难，也不给公司增添任何麻烦。

1. **工作时，你认为领导要求的方式不是最好的，你应该怎么做？**

关键点：

原则上我会尊重和服从领导的工作安排，同时私底下找机会请教的口吻，婉转地表达自 己的想法，看看领导是否能改变想法。

如果领导没有采纳我的建议，我也同样会按领导要求认真地去完成这项工作。

1. **如果你的工作出现失误，给本公司造成经济损失，你认为该怎么办？**

关键点：

要敢于负责，并从中找到减少损失的方法。

我本意是为公司努力工作，如果造成经济损失，我认为首要的问题想方设法去弥补或挽回经济损失。

分清责任，各负其责，如果是我的责任，我甘愿受罚。

如果是一个我负责的团队成员失误，我也难辞其究，并帮助其找到原因，找到解决问题的办法。

1. **如果你做的工作受到上级领导的表扬，但你的主管说是他做的，你怎样？**

关键点：

正确归因：没有领导的正确指导与大力支持，自己是不要能做好的。

其实谁做好工作并不重要，重要的是对公司有利就行。

1. **谈谈你对跳槽的看法？**

关键点：

正常的跳槽能促进人才合理流动，应该支持。

频繁跳槽对单位和个人双方都不利，应该反对。

企业可以通过给员工构建愿景、铺设事业、强化情感减少跳槽现象。员工可以挖掘岗 位价值，总结跳槽利弊减少跳槽现象。

1. **工作中你难以和同事、上司相处，你该怎么办？**

关键点：

我会服从领导的指挥，配合同事的工作；我会从自身找原因，仔细分析是不是自己工作 做得不好让领导不满意，同事看不惯。还要看看是不是为人处事方面做得不好，如果是 这样的话我会努力改正。

如果我找不到原因，我会找机会跟他们沟通，请他们指出我的不足，有问题就及时改正。

作为优秀的员工，应该时刻以大局为重，即使在一段时间内，领导和同事对我不理解， 我也会做好本职工作，虚心向他们学习。

1. **假设你工作做的很好，得到领导肯定，但同事孤立你，你怎么看这个问题？**

关键点：

工作做的好，成绩突出，肯定是好事，以后更加努力。

同事孤立，需要检讨一下自己是不是没有能正确认识成绩，任何成绩的取得绝非个 人 之功，取得成绩时，应该学会向外归因，遇到问题时，应该向内归因。

1. **你对我们公司了解多少？**

关键点：

面试前，需要提前对面试企业进行全面了解，以视求职者重视。

了解的内容包括：企业文化、企业性质、企业的经营范围、企业取得的成就等。

此题回答好（投其所好）是加分题。

1. **请说出你选择这份工作的动机？**

关键点：

马斯洛五层层次需求理论的最高层是个人价值自我实现，我觉得选择这份工作的最大动 机是能为咱们企业奉献自己的能力，让自己的能力最大化地为企业创造价值，从而体现 个人的价值。

另外就是咱们企业在行业中有很高的地位，有很好的企业文化、企业制度，我相信这在 样的企业任职，能更好的发挥自己的才能。

1. **你最擅长的技术方向是什么？**

关键点：

技多不压身，特别是有的学生身怀多种技能。例：深化设计师+造价师，一个顶多人用， 为企业大大省去人力资源成本与管理成本。

擅长的技术方向要求介绍明白，可以结合项目论证自身这方面的实力。

1. **你能为我们公司带来什么呢？**

关键点：

减低用人的成本：身怀多种技能。例：深化设计师+造价师，一个顶多人用，为企业大 大省去人力资源成本与管理成本。

创造更高的效益：有较为丰富的工作经验，能更快上手，能全局把握项目。

1. **最能概括你自己的三个词是什么？**

关键点：

此三个词与工作相关，并能突显你的工作能力。

例：适应能力强、有责任心、做事有始有终、身体力行等。

1. **你的业余爱好是什么？**

关键点：

找一些富有团队合作精神的事或个人耐力方面的事。

不能谈低俗或影响工作的事。

篮球、极限运动等。

1. **作为被面试者给我打一下分？**

关键点：

谈优点，不可谈缺点。

礼貌回避打分，以学习的心态虚心请教面试者。

试着列出四个优点和一个很小的缺点。例：亲和力强、责任意识强、和善等

1. **你怎么理解你应聘的职位？**

关键点：

把岗位职责和工作任务及工作态度阐述一下。

把本职位与领导的关系与同伴的协作阐述一下。

1. **喜欢这份工作的哪一点？**

关键点：

平台；

企业文化；

经营理念；

有挑战性的工作；

1. **为什么要离职？**

关键点：

不能抱怨上一家公司的领导与相关的事情，有能有损上一家企业的声誉；

不能有损自身的形象；

例：公司迁移、业务取消、希望找个适合发挥自身能力实现的平台等

1. **说说你对行业、技术发展趋势的看法？**

关键点：

宏观经济：建筑行业（装饰、土木工程）发展趋势与增长点。

该岗位在部门使用的技术与的意义。

该岗位的新技术走向。

1. **对工作的期望与目标是什么？**

关键点：

能不断挖掘出自身的潜力为企业创造出更大的价值。

1. **说说你的家庭？**

关键点：

父母的经历决定了自己的后天素养，积极的方面决定性格的积极能量。

家庭的生活经历构建了自身的吃苦耐劳、认真负责、有始有终的素养。

1. **你觉得你还欠缺什么？**

关键点：

大众化的欠缺，不能影响到当下的工作。

例：社会经验不足、沟通能力要需提高。

1. **你欣赏哪种性格的人？**

关键点：

诚实、守信、认真、负责的人等

1. **你通常如何处理别人的批评？**

关键点：

首先得有正确的认识，对别人的批评要虚心接受，有则改之，无则加勉，但对于人家的 批评要表示乐意、欢迎的态度。

其次要向内归因，正视自己的不足，努力改正缺陷。

1. **怎样对待自己的失败？**

关键点：

首先得有正确的认识，敢于面对，敢于担当，从失败中吸取经验教训。

对失败要求戒骄戒躁、诚惶诚恐、不屈不挠。

1. **什么会让你有成就感？**

关键点：

为我们公司竭力效劳，尽我所能，完成项目，得到领导认同。

1. **眼下你生活中最重要的是什么？**

关键点：

对我来说，能在这个领域找到工作是最重要的，能为我们公司任职对我最重要；

1. **你为什么愿意到我们公司来工作？**

关键点：

找寻企业的亮点，面试前积极准备，并认真了解。

公司的文化、公司的愿景、公司的制度、公司是行业中的地位；

1. **你如何解决与别人间的争执？**

关键点：

争执的前提不能影响公司的利益及公司的形象。

换位思考，优先解决对方的问题。

正确归因，找寻自身的问题，并处理好彼此矛盾。

1. **你做过的哪件事情最令自己感到骄傲？**

关键点：

谈与工作相关的，突出解决问题的能力、协调能力、沟通能力等。

胜而不骄，从中总结与经验。

1. **客户对你的工作始终不满意，你如何解决？**

关键点：

换位思考，对方为何始终不满意，找到自身的问题，并拿出解决的方案。

及时请示领导，商量解决问题的办法。

始终保持客户至上的原则，服务到对方“绝望”为止。

1. **对这项工作，你有哪些可预见的困难，如何解决？**

关键点：

目标及标准的紧盯。

与他人的协同。

时间的控制。

突发状况的处理。

1. **如果我录用你，你将怎么开展工作？**

关键点：

熟悉自己的工作职位、职责。

听取领导的工作指示和要求。

制定一份近期工作计划并报领导批准。

最后根据计划开展工作。

1. **你希望与什么样的上级共事？**

关键点：

跟什么样的上级共事不重要，重要的是帮助上级或和上级一起完成组织的目标更重要。

上级之所以是上级，必有他过人之处，虚心学习，认真履行工作职责，成为上级的好助手。

注：最好回避自己的要求，多谈如何严格要求自己。

1. **与上级意见不一，你怎么办？**

关键点：

提醒上级，并服从上级的意见。

（如果面试上总经理，则考虑公司的利益，可能会跨级上报。）

1. **你工作经验欠缺，如何能胜任这项工作？**

关键点：

体现出诚恳、机智、果敢及敬业；

突显上进心、勤奋、好学。

1. **如果你这次面试失败，你怎么打算？**

关键点：

正确归因，从中找到原因、找到方法，不屈不挠。

敢于面对失败，走出阴影，加强学习，完善不足。

虚心请教，迷途知返。

1. **假如家事与公事冲突，你如何解决？**

关键点：

认识：工作无小事，以大局为重。

忠义不能两全时，以大局为重。

1. **谈谈你过去成功的案例？**

关键点：

谈与当下工作有关的事，最好有代表性，把握来龙去脉，谈出成功的要素来。

总结经验，因此给自己带来的收获说清楚。例：勇挑重挑、有效沟通、紧盯结果等。

1. **谈谈你过去的工作中，令你受挫的事情？**

关键点：

谈与面试工作有关的事，把受挫的原因说明白，同时把如何争的措施说清楚。

教训大于遭遇，把因此获得的成长经验总结出来，以指导今后工作。

1. **如何安排自己的时间？怎么看待加班？**

关键点：

首先视当前的工作职责及工作任务而定。

其次视领导的工作安排而定。

因为目前单身，年富力强，希望工作来充实自己，完善自己，多承担理所当然，也很乐 意。

所以加班正常，这个行业加班也很正常，这不是问题。

1. **为什么我们要在众多面试者中选择你？**

关键点：

一人顶多人用：专业的角度，我两个以上职位；精力的角度，加班加点多干几个人的活。

经验+技术+素养：更快上手、更有品质解决问题。

1. **何时可以到岗？**

关键点：

不能说马上就可以入职（一般在3-5天），给自己留点“回旋”的空间。

把手上的活干完，全力以赴为咱们公司做工作。

1. **你并非毕业于名牌院校？**

关键点：

邓小平主席说：不管是白猫，还是黑猫，能抓住老鼠就是好猫。名牌不能代表工作能力， 伴随市场化的细分，宏观经济的影响，企业的生存环境越来越恶劣，有丰富项目经验、 有过硬的专业能力、良好的职业素养的人才越来越受到企业的青睐。很多名牌，挂着名 牌却不能干名牌该干的事，空有其表。只注意一纸文凭，全然不考虑企业用人要求，不 得不察。

八维虽非象清华、北大的名牌，但它有着象哈佛一样的血统，急企业之所急，把人才战 略当成学校的核心，一切为了用人单位的需求，全力打造学生的项目经验、专业技能、 职业素养，让学生紧跟市场步伐，把企业用人标准当成自己教育的标准，用超越企业用 人的标准满足企业不同层次需求。让课堂就是小企业，把企业当成大课堂，全面提升学 生的解决问题的能力、学习能力、沟通能力、职业素养，不得不察。

1. **怎样看待学历与能力？**

关键点：

学历不代表能力：学历代表的是学习的经历，经历不一定产生工作能力，如果学习的过程是紧紧围绕工作职位标准展开，通过学习经验打造学生的项目经验、专业能力、职业 素养，那么，学历就能转化成能力。

能力远大于学历的要求：从社会实践来看，人需要学习能力、沟通能力、解决问题的能力，那个企业都不愿养闲人，都希望来了就能干活，如果一学校不能将项目经验、专业 能力、职业素养不能更好地变成学生的能力，那么空有学历，也没有太大意义，八维建 筑学院的特色就在于：“完全化的项目实战+文化素养的训练+专业底蕴的打造”来满足 用人单位不能层次的需求，到了企业就能快速适应，到了企业就能干活。