
如何提升前端工程师的 视觉设计 与 独立开发 能力

大纲

开始

介绍

视觉设计

独立开发

结束&荐书

关于我

我叫 曾小满，来自 四川成都。

一位热爱生活、富有创造力的开发者。

非互联网大厂开发人员，

从个人角度分享一些在 **视觉设计** 与 **独立开发** 方面的经验。



经历

2006，小学四年级

关键字： 游戏“飞飞”、游戏论坛、Photoshop

2008，小学六年级

关键字： 5D6D 免费论坛建站、Discus 论坛开源程序、草根站长

2009，初中一年级

关键字： JavaScript、云主机、免费开源程序

2010-2015，初中二年级 – 高中

关键字： PHP、改代码、学英语、读文科

2015-2019，大学

关键字： PHP（Laravel）、ES、Java、Linux、补基础、做项目、管理学



设计

在产品的生命周期中

处处都是 / 处处都有 / 处处都要

产品阶段	想法构思	产品设计	
设计阶段	原型设计	UI设计	UX设计
开发阶段	架构设计	数据库设计	结构设计	组件设计
	框架设计	程序设计	
其他阶段			

能带给用户最直观的感受的环节
许多开发人员较为缺乏的能力

分享思路



视觉设计

侧重于分享
前端开发者与提升自主审美能力
带来的优势与训练方式。

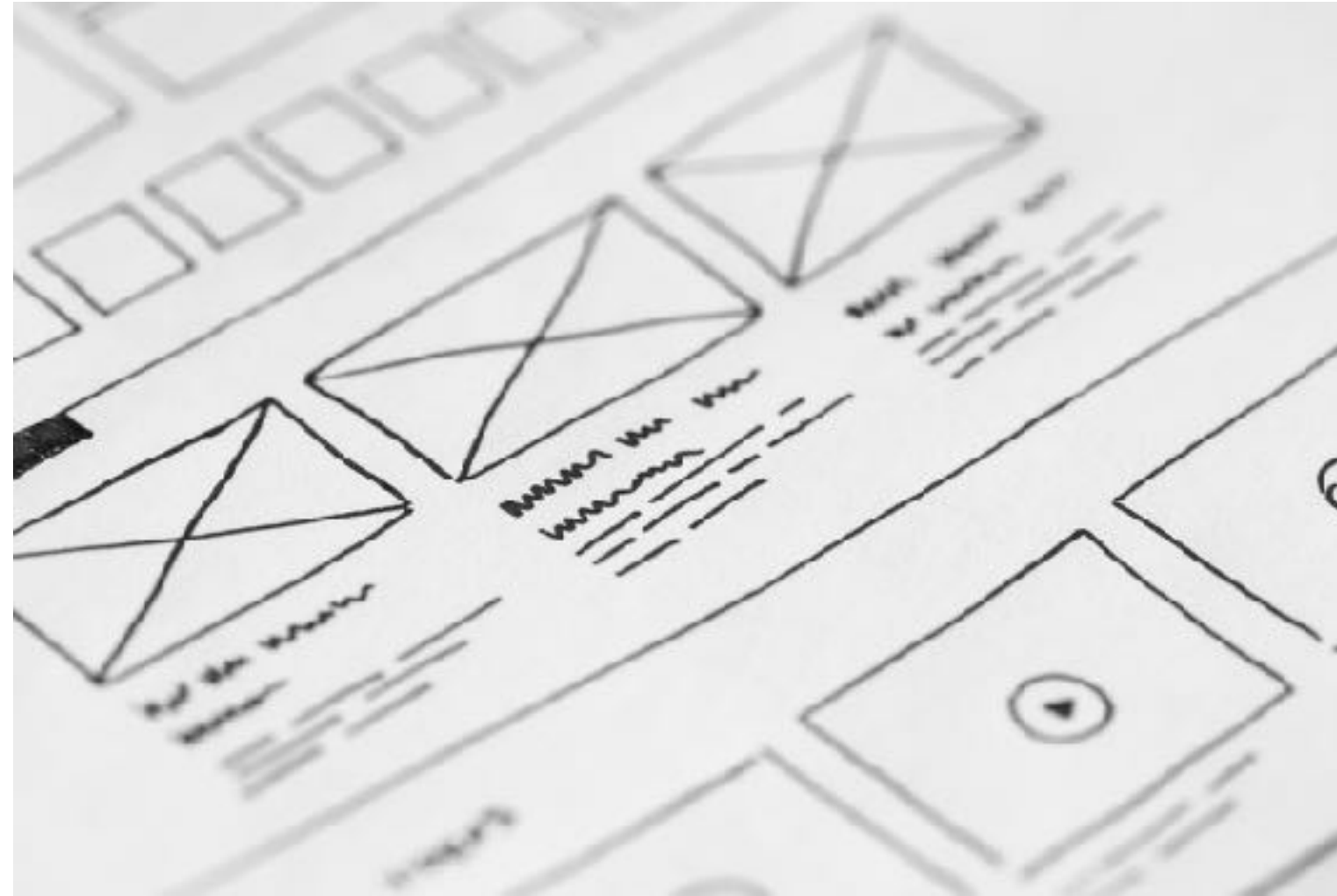


独立开发

侧重于分享
非大厂的前端开发者如何自我提升
以及如何独立开发的思考。

何谓
为何
如何

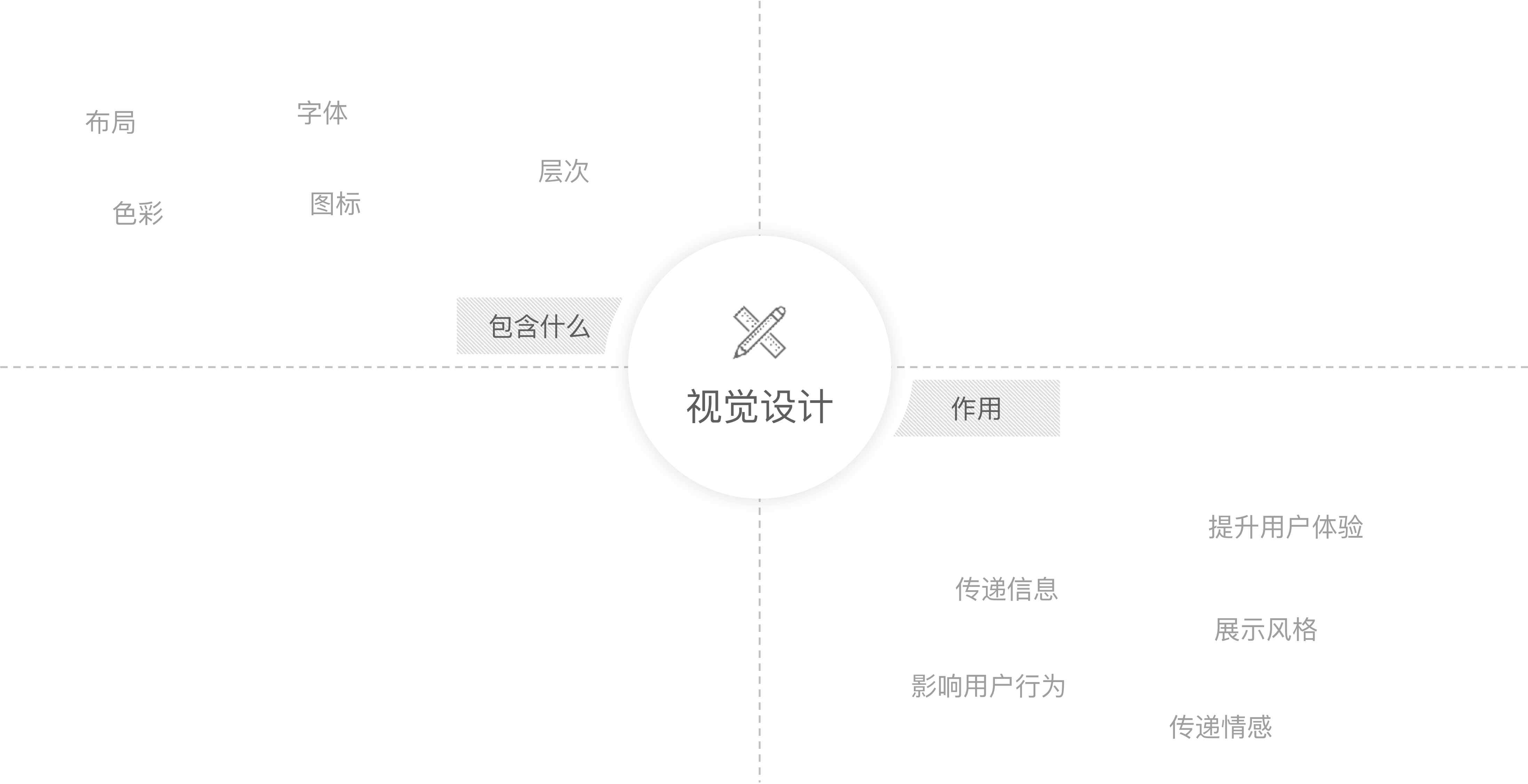
视觉设计



前端工程师与视觉设计



何谓 前端视觉设计能力



观点

前端人员只需要专注于开发实现？

设计师	设计能力 标识设计	品牌设计 视觉传达	界面设计 色彩色调	设计的界面好不好看？ 有没有体现品牌调性？ 整体色彩搭配有美感吗？	专业的 设计
前端 工程师	排版常识	基础审美	设计逻辑	用户看起来觉得整齐整洁吗？ 这个组件在视觉上的抽象复用做好了吗？ 不同层级内容区分度明显吗？	基本的 设计

见闻

产品工程师（语雀/Tower）



在语雀，我们并不将用 JavaScript 全栈进行开发的工程师定义为全栈工程师，而是“一专多能”型的产品工程师。



产品工程师极有可能是未来的趋势。

产品与设计是两个密切联系的环节，懂设计的前端做出更有生命力的产品。

列举

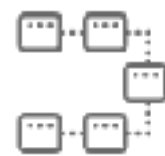
前端人员提升视觉设计能力带来的益处



对于前端工程师

- 拓展能力面
- 提升竞争力
- 提高开发效率
- 深入了解产品
- 点亮独立开发技能

.....



对于产品研发

- 节省沟通成本
- 缩短研发周期
- 捕获意外的创新
- 做出更好的产品

.....

通法

熟悉，万法如一



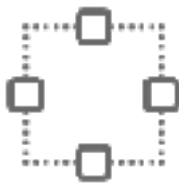
多观察

多看



做抽象

多想



定模式

固化



去模仿

重复

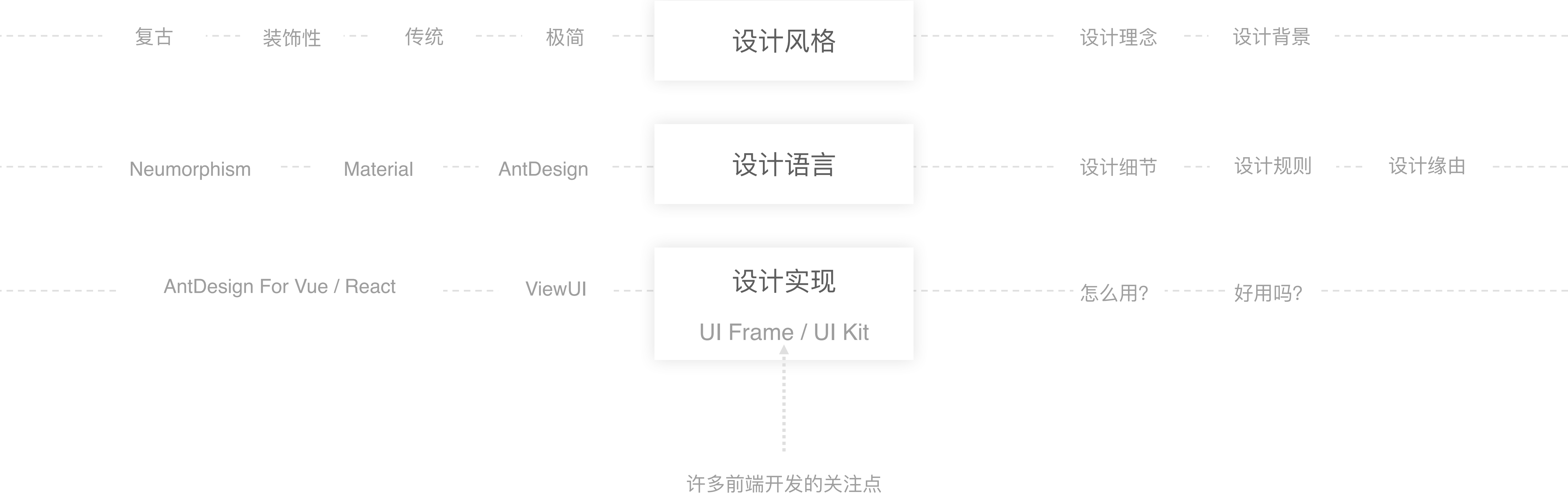
多观察

把美的印象刻在脑海里



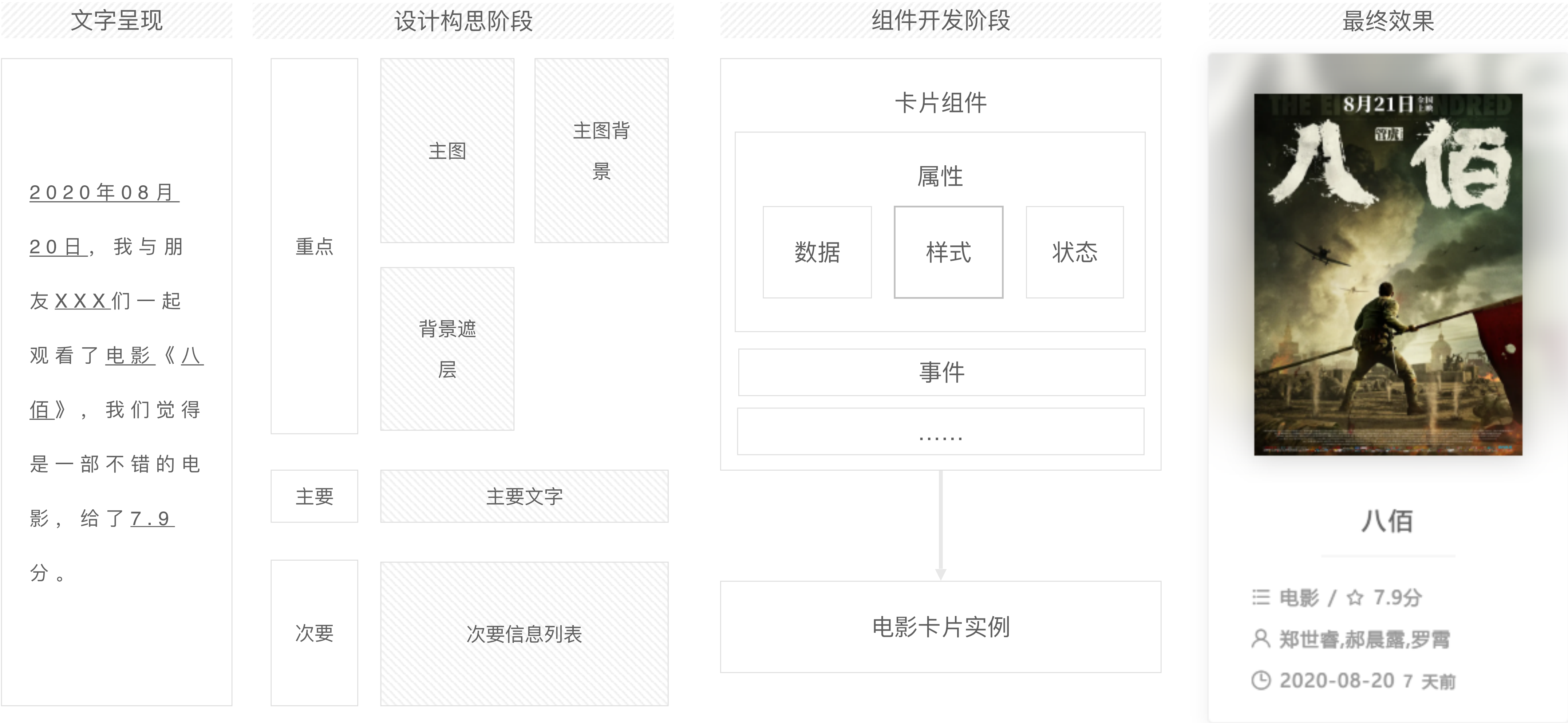
多观察

你了解我们常用的设计框架吗？



做抽象

来试试设计一张“卡片”



定模式

给自己的设计加些条条框框

排版

内容才是大主角
分清主次很重要
上下左右别太挤
装饰设计太老套
干净整洁是王道

.....

色彩

要想人夸好颜色
盯着用户人群挑
色彩太多迷人眼
黑灰呈现就够了
主题亮色飞鼠标

.... .

字体

字号大小显地位
粗细适当呈重点
颜色要分三六九
间距给够呼吸畅
字体图标妙妙秒

.....

动效

悬停移过留点影
画龙点睛刚刚好
太卡太重我不要
贝塞曲线平滑飘
别太墨迹赶快跑

.... .

写着写着成了诗，你也来句好不好？

去模仿

从多个角度呈现它并刻意练习

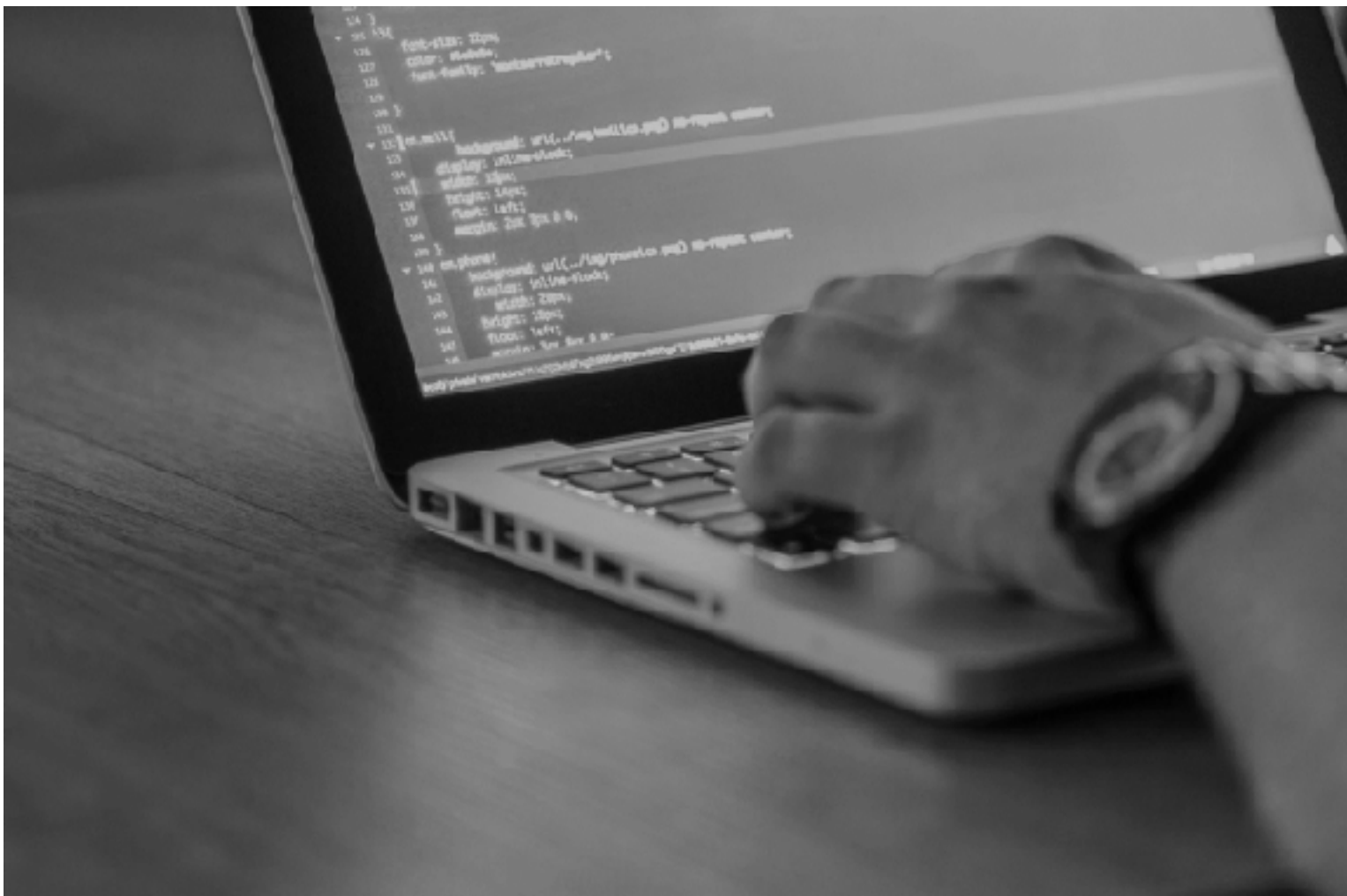
用设计软件绘制你的想法



用前端魔法呈现为作品

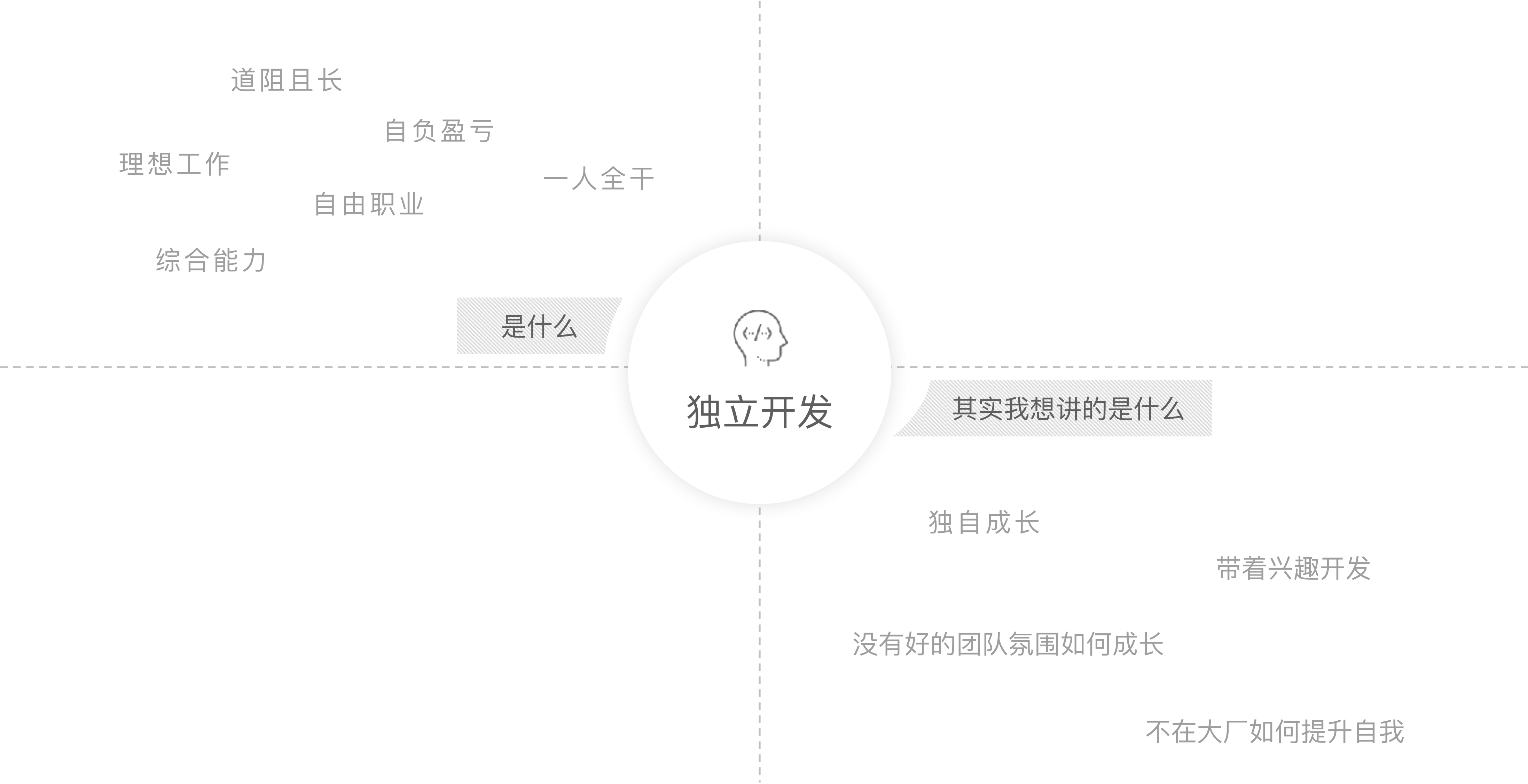


独立开发



前端工程师与独立开发

何谓 独立开发能力



独立开发的动机

时间投入

必经之路

情感驱动

因为有趣、好玩、无聊去尝试

自我提升

工作余力开发,获得技术提升

物质财富

全身心投入，走向自由之路

←..... 大多数的我们都在这个阶段

为何 提升前端独立开发能力

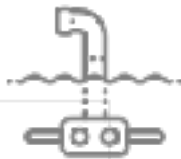
收获

将所学知识进行实践与强化，
拔高视野。

通过独立开发，对知识盲点进行触碰，
为自己寻找新的学习契机，发掘潜力，
为未来的自己探索职业新路。



实践真知



发现探索



解决问题



提升能力

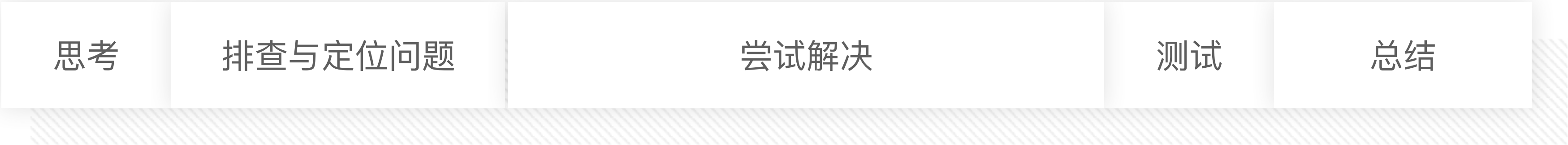
在解决问题的过程中，开阔思路，
预估与判断自己的开发能力，
估算时间，与时间为伴。

扩展能力广度与深度，点亮新技能树，
提升综合能力，提高竞争力。

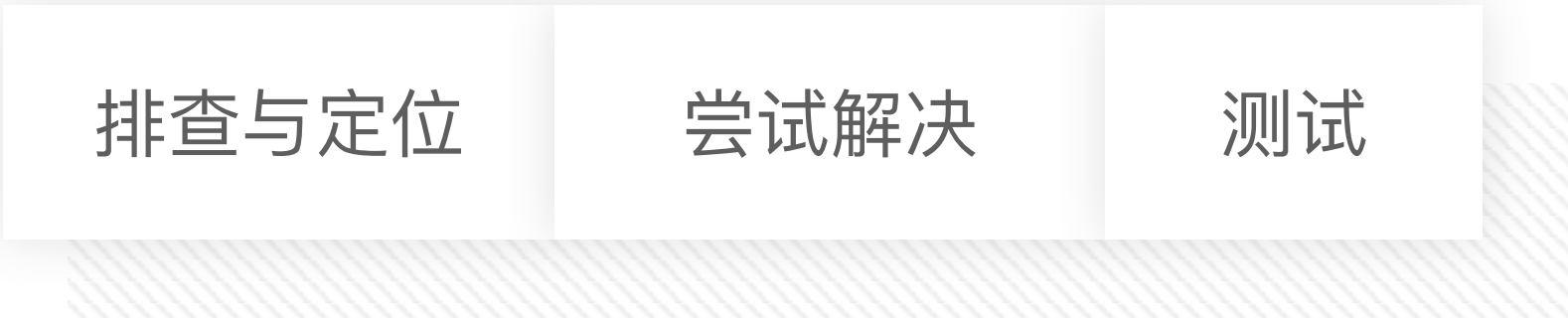
与时间为伴

当你面对一个较为棘手复杂的问题

前几次接触
时间利用分布



多次接触后
时间利用分布



一个人的软件工程

一个人的流程

沟通和等待节省出的时间用来宠项目

一群人的流程

产 品
设 计
开 发
测 试
运 维
运 营
市 场

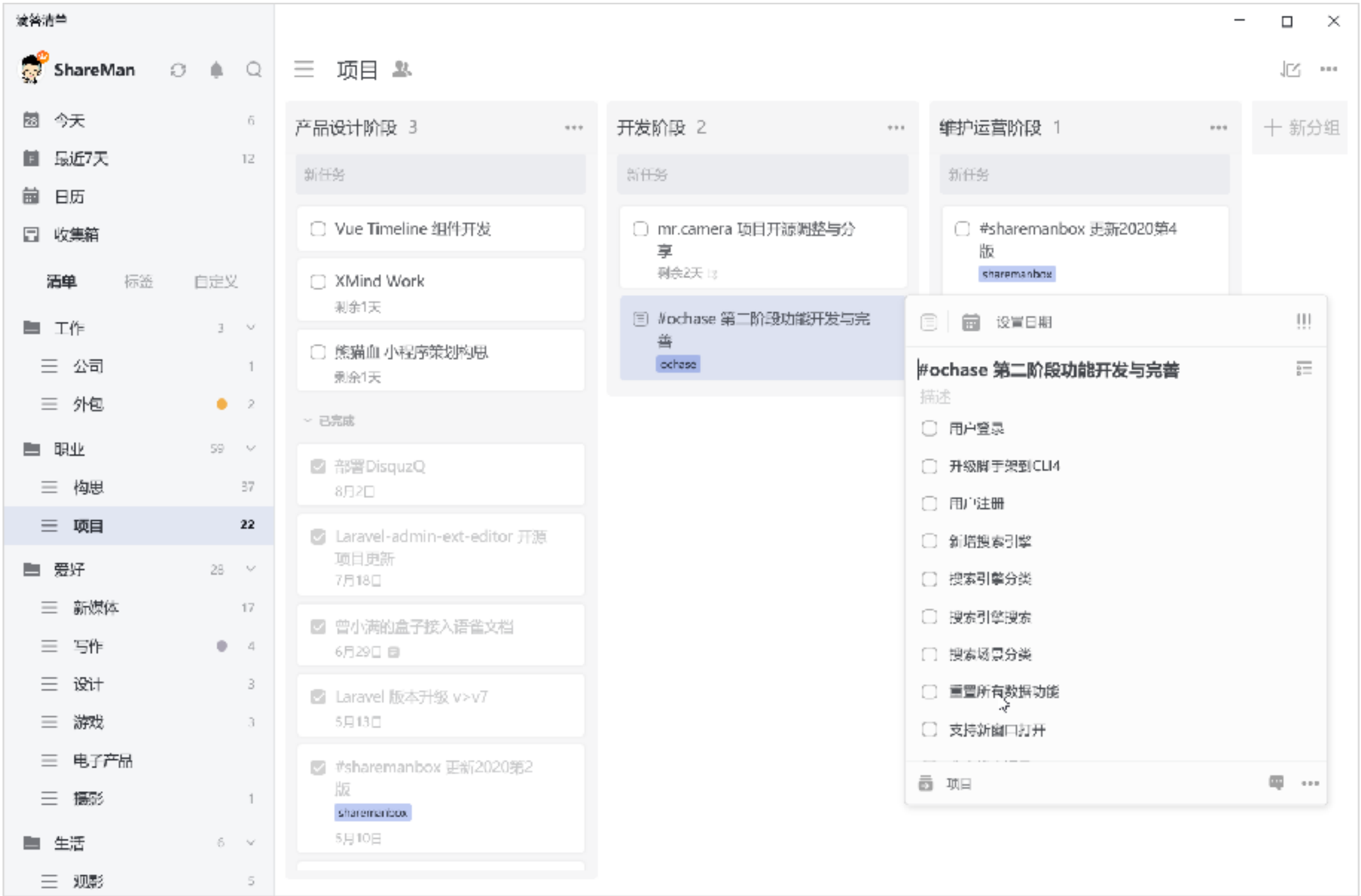
一个人的流程

想做点什么
分析构思一波
定个小目标
绘个原型
技术栈选择
开发&学习
...

经验

选项目最好选择能够让自己保持持续创造力的类型。因为是与自己沟通，很多步骤可以调整甚至合并。比如原型设计图可以作为自己的产品构思图，有新的想法可以直接绘制和调整。

一个人的协同



为何 提升前端独立开发能力

选个项目开始做

比如我选择了做个人网站

为什么

自留地

存放关于你的数据，耕耘

为自己花时间觉得“不亏”

实验室

可以大胆尝试想用的技术栈

不断更迭，肆意折腾，无惧风险

提升产品意识

名片

世界认识你的新方式

.....

我的构思

"模块化"是中心设计思想。



轴线

时光交织，事件交错。



日迹

通过数据透视日复一日的变化。



博文

文字是思考产生的光点。



项目

用创意凝聚作品。



观影

从光和影中感受新的世界。



邮箱

一物一言皆是精神的寄品。



想法

我是否还赞同上一刻的我的想法？

几次迭代

V1 2012 - 2015

MVC 架构 / PHP 语言

WordPress 二次开发 / JQuery 类库

V2 2015 - 2017

MVC 架构/ PHP 语言

Laravel 框架 / JQuery 类库

V3 2017 – 至今

SSR 架构 / PHP 语言 Laravel 后端框架

Vue.js Nuxt.js 前端框架 / Go 语言做微服务

|

🔍

感谢

 sharemant@163.com

 zengxiaoman

 share-man.com



ShareManT & 前端早早聊第14期
如何提升前端工程师的 视觉设计 与 独立开发 能力

荐书



设计师不是创意的搬运工，
而是消费欲望的引导者。

”