

# Frontend-дизайн

Где-то между дизайном - миром персон, пикселей и полировки - и инжинирингом - миром логики, циклов и линукса - лежит frontend-дизайн. Frontend-дизайн включает в себя работу с HTML, CSS и презентационным кодом JavaScript для создания пользовательского интерфейса.

Frontend-дизайнеры (которые также могут называться UI-разработчиками, client-side разработчиками, [дизайн-инженерами](#), frontend-архитекторами, дизайнерами/разработчиками, прототипистами, единорогами или [Бо Джексонами](#)) живут в своего рода чистилище между мирами:

- Они понимают принципы и лучшие практики UX, но не тратят свйвремя на проведение исследований, создание флоу и планирование сценариев;
- Они обладают эстетическим вкусом, но не тратят время на поиски комбинаций шрифтов, сравнение цветовых палитр, создание иллюстраций и иконок;
- Они пишут на JavaScript, но не тратят время на написание кода прикладного уровня, подключение middleware и отладку;
- Они понимают важность backend-разработки, но не тратят время на написание backend-логики, запуск серверов, нагрузочное тестирование и тд.

Конечно, у всех по-разному. Некоторые занимаются frontend-дизайном в дополнении к своей основной должности. Официально они могут считаться разработчиками (что делает их “full-stuck разработчиками”, как сейчас принято говорить), а могут быть и дизайнерами (что делаем их “full-stuck дизайнерами”, наверное?). Иногда, особенно когда компании начинают разрастаться, frontend-дизайном занимаются люди, которые неловко застряли в том или ином департаменте. Про свой собственный опыт я рассказываю в книге:

Когда прошлый работодатель узнал, что я пишу на HTML, CSS и презентационном JavaScript, меня пересадили поближе к инженерам и back-end разработчикам. Прошло совсем немного времени, как меня начали спрашивать: “Эй, Брэд, как долго будет собираться связующее ПО?”, и: “Можешь нормализовать эту базу данных по-быстрому?”

Суть в чем, за всю жизнь у меня не было ни единого урока по компьютерным наукам, а всю школу перед выпуском я зависал в кабинете искусств. Поэтому такие запросы ставили меня в крайне неудобное положение.

Существует глобальное заблуждение, что кодинг - ультра-гиковское программирование, но это не так. HTML - не язык программирования. CSS - не язык программирования. Но, так как и HTML, и CSS, чисто технически, являются кодом, frontend-разработку часто кладут в корзину к Python, Java, PHP, Ruby, C++ и другим языкам программирования. И это недопонимание ведет к кризису идентичности многих frontend-разработчиков, меня в том числе.

Такое отношение к frontend UI-коду и “настоящему программированию” влияет на организационную структуру:

В организационном плане, часто бывает большой разрыв между дизайнерами и разработчиками (или “маркетингом” и “IT”, или “креативом” и “инжинирингом”, или какими-то иными разделяющими ярлыками). Дизайнеры и разработчики часто сидят на разных этажах, или вообще в разных зданиях, в разных городах, на разных

континентах. Частично это можно оправдать, но **такое четкое разделение дизайнеров и frontend-разработчиков абсолютно ужасная идея.**

Суть в том, что HTML, CSS и презентационный JavaScript служат для создания пользовательских интерфейсов, тех же самых, что дизайнеры создают с помощью инструментов вроде Photoshop или Sketch. Для того, чтобы команда могла успешно создавать системы пользовательских интерфейсов, **очень важно считать [frontend-разработку важной частью дизайн-процесса.](#)**

Поэтому меня вдохновляют истории компаний (например, Optimizely), которые смогли организовать [структуру](#) своих [команд](#) таким образом, чтобы frontend-работа считалась частью дизайн-процесса. [Джонатан Снук \(Jonathan Snook\) поделился блестящими идеями](#) по этой теме, основываясь на своем опыте в Shopify. Я с радостью смотрю на распространение этой идеи, и призываю организации считать frontend-дизайн ключевой частью дизайн-процесса.

Я считаю, что люди, обладающие опытом в frontend-дизайне, находятся в отличном положении, чтобы помочь преодолеть барьер между мирами дизайна и разработки. Они - [связующий элемент](#), который скрепляет кирпичики. Жизнь в чистилище между мирами звучит не очень привлекательно, но так не должно продолжаться! Примите неопределенность, вдохновляйте frontend-разработчиков существовать между мирами, да здравствует сотрудничество и отличная работа!