

软件开发

独立开发者

自由职业

独立游戏

独立软件

关注者
7,258

被浏览
300,420

作为独立开发者，有哪些可以分享的经验？

独立开发者或个人开发者，即 independent developer 或 indie developer. 也就是独立软件或独立游戏的开发商。

关注问题

写回答

4 条评论

分享

邀请回答

举报

...

71 个回答

默认排序



崔英杰

共享软件开发者，SOHO一族

收录于编辑推荐、知乎周刊 · 1,941 人赞同了该回答
谢邀。

我曾经有9年做独立开发者，开发shareware，主要销往欧美，客户中不乏五角大楼，美国海军学院，微软，惠普，美国众多州政府等等。（很可能有人觉得我在吹牛，完全理解：）。我的软件网站有几个，有个知道人比较多的，在[Web Log Analyzer](#)。

后来有了孩子后就出来工作了，以CTO身份参加过一次移动互联网创业。现在因为家人身体原因，离开了北京在珠海工作，搬家过程可参见[搬家珠海](#)。

下面分享一下做独立开发者的经验，想到哪里就写到哪里，缺乏条理，见谅：

1. 不要总做外包，要有自己的产品
外包无论价格多高都还是苦力钱，要形成自己的产品。
2. 每年给自己制定学习目标和计划
做独立开发者后，就失去了和同事们交流学习的机会，而作为Programmer不停的学习新技术是必须的，所以这方面要特别加强。
3. 工作计划可以和大众的节奏错开
做独立开发者最大的好处就是时间的自由。很多地方，例如美术馆，电影，旅游胜地，在周末人满为患，周一到周五则几乎空无一人。所以我常常是周末工作，周一到周五抽一到两天休息。做独立开发者的时候，黄金周是绝对不出去玩的，都是在家工作，旅游淡季的时候出去玩。
4. 尽量购买或外包一些非核心工作
现在网上有很多成熟的各种服务，比如[template monster](#)的网站模板，可以让你简单填写内容就能搞出一个很漂亮的网站。这种工作不需要自己做，尽量外包或直接购买。自己做最核心的东西。但这个核心并不等同于核心技术，而是你的核心竞争力。当你的核心能力是整合能力的时候，甚至所谓的核心技术都可以外包。
5. 要养成规律的生活习惯
如果生活没规律，工作也就缺乏计划性，那工作的拖延不可避免，拖延多了，人的状态，心气都会下降，最后形成恶性循环
6. 养成体育锻炼的习惯
体育锻炼一个是有有助于保持身体健康外，对你保持心理健康，保持积极的心态很有帮助。我在做独立开发者期间，养成了长跑的习惯，那9年的北京马拉松除了有次因为在国外没能参加外，其他全参加了。
7. 要重视社交生活
对这9年的生活非常满意，如果说有什么不足的话，就是开始没太重视社交，后来才开始重视。如果有机会重新来过，一定会更积极的参加社交活动。我这个人原先就比较孤僻，自己一

相关问题

中国独立开发者的日子会不会越来越好过？ 9 个回答

国内目前独立开发者收入如何？可以养活自己以及家人吗？ 29 个回答

独立开发者要不要从unity转到ue4？ 24 个回答

你在创作独立游戏过程中收获了哪些经验和教训？ 6 个回答

国内顶尖 iOS 独立开发者月收入如何做到10万刀？ 18 个回答

相关推荐



名曲密码：田艺苗和你的音乐下午茶

共 150 节课

试听



独立游戏入行指南

侯帅英

★★★★★ 1827 人参与



Unity AR/VR 开发：从新手到专家

582 人读过

阅读

刘看山 · 知乎指南 · 知乎协议 · 应用 · 工作

申请开通知乎机构号

侵权举报 · 网上有害信息举报专区

违法和不良信息举报：010-82716601

儿童色情信息举报专区

联系我们 © 2018 知乎

1.9K

106 条评论



个人工作后，就更有点离群索居了，和客户和朋友都是靠email，IM联系。虽然经常去旅游，甚至一年有半年在路上度过，但大多是自己一个人背包到处转。过了几年才意识到问题，感觉自己脱离开社会太远了，才开始在亲友帮助下重新开始积极参加各种社交活动。

关于社交活动有几个建议：

1. 多参加积极向上的群体的活动

在北京的时候，长期参加了阳光志愿者，后海龙舟队，古逸读书会的活动。这些组织，尤其是阳光志愿者，人们都很有正能量，又都很友善，认识了不少很好的朋友，他们是我这辈子最好的财富。和积极向上的人多交流有助于自己心态的调整。

2. 觉得不擅长沟通可以参加培训班

我不擅长与人当面沟通，于是就总是有意无意躲避与人沟通，结果越来越糟糕，做独立开发者后就更愈演愈烈。后来听从朋友的建议，参加了一个关于如何沟通的培训班，确实有效果，关键是从此树立了不惧怕当面沟通，重视沟通，积极沟通的态度

3. 建立自己的Network（应该叫关系网，但中文的这个词有点贬义）

不要以为个人开发者不需要Network，其实应该是更需要，这个道理我今年才明白。

8. 多参加技术聚会

一个对学习新技术有帮助，还有就是能认识一些朋友，有助于拓展自己的交际圈。看楼主是深圳的，我去参加过深圳的Startup Grind认识了不少有趣的人，推荐。

编辑于 2014-07-30



车轴草

僵尸爱好者、独立游戏制作人

收录于编辑推荐 · 149 人赞同了该回答

排名第一的哥们说的很好，基本也是这个感触，谢谢了！ @崔英杰 。独立开发2年以来比较深刻的有几点：

1 不要试图做所有的事。作为独立开发人一般都具有多面手的能力或者有自己搞定所有工作的倾向。但是时间长了就会发现这样会造成很大的时间浪费，很容易在某个工作面（尤其是会但是不太擅长的方面）的小细节卡住，而最后又发现这一个小点其实对整个工作没有太大的提升。我后来的方法就是把跨专业的工作（比如你专长是开发，但是也会用ps做点界面）控制在1-2个小时可以完成的范围，当做是工作之余的休息。而超过这个层面的工作就全部外包。

2 控制期望。独立产品本身就是自己理想化的实现，所以很容易纠缠于一些过于理想的东西。就我个人来说是做手机游戏开发，第一个作品最终没有开发完成。因为在设计之初添加了太多的东西远远超过独立开发所能承受的工作量。

3 坚持但是设置底线。独立产品的开发周期一般比较长（动辄以年计算）。随着时间的增加一些声音会随之而来，比如朋友会问：开发到什么程度了？怎么周期这么长？这么长期的投入是不是值得？久而久之你也会对自己产生疑问，这个时候唯有信念可以支撑你走下去。同样的，各方面的声音很可能是客观而务实的，那么在这种情况下就需要为自己设置底线，到底什么是不能越过的？给自己设置一个底线非常重要，可以是时间，比如投入2年时间。也可以是金钱，比如计划投入50w。超过自己的底线也许就真是该松一下的时候了。举个例子：拍《赛德克巴莱》的导演魏德圣一直想拍这个片子，但是最初的尝试在耗尽了130w的集资之后还是忍痛冻结了计划。后来在拍了《海角七号》后无论是能力还是资金都有了更好的准备才拍出了《赛德克巴莱》。所以坚持很重要，但是了解自己能坚持到什么程度在某种意义上说更为重要，因为那是你韧性的表现。

4 寻找同伴 相信我，找到同行的人会让你的计划更容易被实现，也能让你的视野更宽阔一些。

编辑于 2014-08-01

▲ 149



● 6 条评论

✈ 分享

★ 收藏

♥ 感谢

...



梁伟国Waigo

游戏设计师, 程序员

119 人赞同了该回答

有一段时间，我的公司仅剩自己一个人。那个阶段也算是独立开发者了。随便说点感悟。

▲ 1.9K

● 106 条评论



- 要了解自己的能力范围，开发效率，作息习惯。制定开发计划时要严格以自己过去3个月甚至6个月的平均效率做预估。千万不要对自己的实力过于乐观，以自己的巅峰效率去做计划。只有在未来的3个月表现好了，才有资格制定3个月后的乐观计划。
- 做完一件事，再做下一件。看完一本书，再看下一本。同性质的事情绝对不要同时做。
- **Just Do It.** 这都是战胜拖延的老生常谈了，马上开始，哪怕是动手5分钟，都比光用脑子想什么都不干强。
- 将工作内容划分成**研发部分**和**开发部分**。研发部分指的是完成的时间无法确定，突然会被一个Bug卡住几天的类型。而开发部分则是只要投入时间就肯定有成果，自己能像流水线工人一样把活干完的。**研发部分占比要小于30%。**
- 自己创造一些方法或者规则。因为是**原创**，所以你会很投入地去执行它们。
 - 我曾经创造过一些规则：
 - 写代码前先在脑海里构建。静坐，冥想，在脑子里仔细构建每个模块每个类，模拟程序执行的过程，在脑子里运行一遍。确认OK了才开始动手开发。这种方法很费脑子，相当累，后来我还是借助思维导图去做这件事。
 - 每次刷知乎，都必须先留下一个回答，然后再刷别的。（这个是目前正在干的事）
- 增强与其它人的联系
 - 独立开发者社交的机会不多，不像上班那样可以被动地加入到集体里。人本来就是社群性动物，必须处于群体中才能发挥并提升自己的价值。
 - 要多跟人产生交流反馈，有些人很厌恶现实中的社交，那就退而求之换成线上社交，多上社交网站。须注意的是单方面接收信息是没用的，要多与人互动交流。
 - 一款产品的成功，衡量的标准无非是对他人造成影响的深度或者广度。想要扩大影响力，先得把联系建立起来。在知乎上吸几万粉，发一条微博或Twitter会被转发多次，开发的产品影响了多少人，这些现象都可以反过来成就你的成功。
- 成为独立开发者之后，如果感觉时间上还是不自由，那肯定是钱还没赚到位。所以，赶紧赚钱最重要，这是你每天工作的首要标准。
- 独立开发者跟上班、创业没有什么区别，都是生活方式的一种，有得也会有失，别把自己想得太特殊，平凡的心态最好。
- 以上。

编辑于 2016-05-18

▲ 119 ▼ 11 条评论 分享 ★ 收藏 ❤ 感谢 ...



制杖青年朱纯
独立游戏人

收录于编辑推荐、知乎周刊 · 106 人赞同了该回答

谢邀：)

作为独立开发者来说，被开发过程虐的死去活来是必须的，非自己专业的难题也是家常便饭。不过我认为能克服的都不是问题，甚至解决问题的方法我觉得都不太重要，因为每个人有自己的行事风格。会成为问题的只有那些不能解决，让你彻底被击垮的，罗列一些你感受一下。

1. 饿死。

非常实际的问题，程序员需要面包。当你预期自己的存款够用一年，而实际上大半年过去了还没完成/上一个产品没卖出钱/开发需要的开支远大于预算，你是要继续开发，还是找份工作？

2. 社会地位

很多独立开发者没法得到家人/朋友/亲戚的认可，和NEET划上了等号。这种情况可能会一直持续到你成功之前。“没问题，我不在乎别人的眼光！”是的，但是你的家人可能在乎。

3. 社交

成为独立开发者，你的时间会变得非常宝贵，因为要处理很多的事情。相应的，用于社交的时间会显著减少，然后你会发现很多朋友日渐疏远。一年、两年，周围的人都离你而去，只剩下孤身奋斗的你。

4. 焦虑

独立开发的过程中，焦虑是几乎每个我认识的人都碰到的。因为自己全盘掌握了所有细节，每个暂时难以解决的问题都会变成一把剑悬在你头上，让你食不下咽，夜不能寐。随之而来的是胃炎带来的消瘦、失眠带来的消极，如果你工作太久得了前列腺炎，更糟糕，你连坐下来好好写代码的福利都失去了。“没问题，我会坚持运动！”嗯，也许你会在运动完后想着要是刚刚那一小时没跑步，用来写代码就好了……

5. 人手

虽然是独立开发者，但是很多时候你还是需要小伙伴来替你处理美术/音乐/策划/xxx…、

▲ 1.9K

106 条评论



“没问题，我能外包出去”是啦，现在外包行业那么发达，不过我举个栗子——外包美术出去，需要一个美监和对方沟通进度吧？外包音乐出去，需要写需求文档吧？什么？你连策划案都要外包？

o_O...

这时候你会衷心觉得，要是有多一个人帮忙就好啦！一起创业士气倍儿棒！

可惜现实是，在你成功之前，独立开发者这个头衔几乎不能为你吸引来任何强力帮手→_→...

凑了5条感觉我回答这个问题的时候也是蛮拼的...→_→

我不会劝你去做/不做独立开发者，你要自己考虑好自己的前途。

一旦决定就果断去做，你会发现你的选择永远是对的 :)

发布于 2014-08-01

▲ 106 ▼ 36 条评论 分享 ★ 收藏 ♥ 感谢 ... 收起 ^



bin s

收录于编辑推荐 · 124 人赞同了该回答

好像很少有人谈及华人独立开发者的海外生存情况，我来谈谈吧。我说的独立开发者是被其他公司以自雇合同形式工作，不是靠开发自己产品生存。

独立开发者在欧美国家非常流行，我是一个全栈工程师，曾在伦敦和纽约从事freelancer开发工作(现全职于startup)

独立开发者优势是报税自由，我经历的伦敦日薪大约300-450磅，纽约日薪500美金，可能有人更高，但我基本平均。报税上你需要一个注册会计师，然后一家自己的公司，我公司开在伦敦，公司资本1英镑。接下来猎头会与你接触帮你安排公司，一般合同为3个月起，如果工作顺利，项目基本都会续约，认识的朋友里有直接一家公司合同形式雇佣2年以上的。

你的收入是以分红形式给自己，好处是美英的公司税都低于个人所得税，所以税收上是优惠的，缺点是有的公司不定时发工资，有的甚至3个月一结账，如果银行里钱紧张，是比较难受的。

在做独立开发者的时候你还会碰到那种全球到处飞的开发者，多见于澳洲，与欧美之间，他们的目的是为了避税，因为你可以享受各地的免税区域，具体可以咨询你的报税师。

工作方面，前台工作较多，但全栈能力很重要，因为公司很可能无人懂技术，需要你从服务器到维护各方面的控制

另外 你的假期是没有工资的!你得要自己购买各种商业保险，公司不会给你买。还有什么，想到再说好了。

来回答些问题

每天工作没啥区别,但合同工的notice period一般只有1天到1周,也就是你活干的不好,明天可能就让你滚蛋,我见过无数来3天就滚蛋的朋友,最牛一次上午来,下午公司就让他走了,因为他坦诚一个技术不会.但我感觉第一个月认真些干,问你行不行都说行,一般都能撑下去,因为雇佣你的一般不是技术类公司,他们只要看你做出的成果.

工作类型大量为无超技术含量的前台工作,CSS/HTML/JS最多,java/C#/python/ruby各种活都要能干,手机android,iso都会些最好,行的话最好还能来个design,另外是各种做电商网站/企业网站的居多,或者有的项目吃紧人手不够,你会被叫去干.有时候买域名,买服务器的事都要你来决定,反正杂,就是重复重复,学不到什么东西

每年的话要报个税,给自己放假是没有薪水的,放一周感觉自己少赚了几千磅,都会感觉不太爽.

伦敦或纽约项目的话太多了,如果linkedin上猎头多,一个项目快结束在linkedin上喊一声有活吗,电话立即被打爆,不用太操心..一般只有你干到太累想放假,没有你想干没活干的事发生.

编辑于 2014-08-04

▲ 124 ▼ 13 条评论 分享 ★ 收藏 ♥ 感谢 ...

▲ 1.9K

106 条评论