

An abstract graphic on the left side of the slide, consisting of white lines and circles on a blue gradient background. The lines resemble a circuit board or a network diagram, with some lines ending in small circles. The pattern is denser on the left and fades towards the right.

RESPONSIVE DESIGN

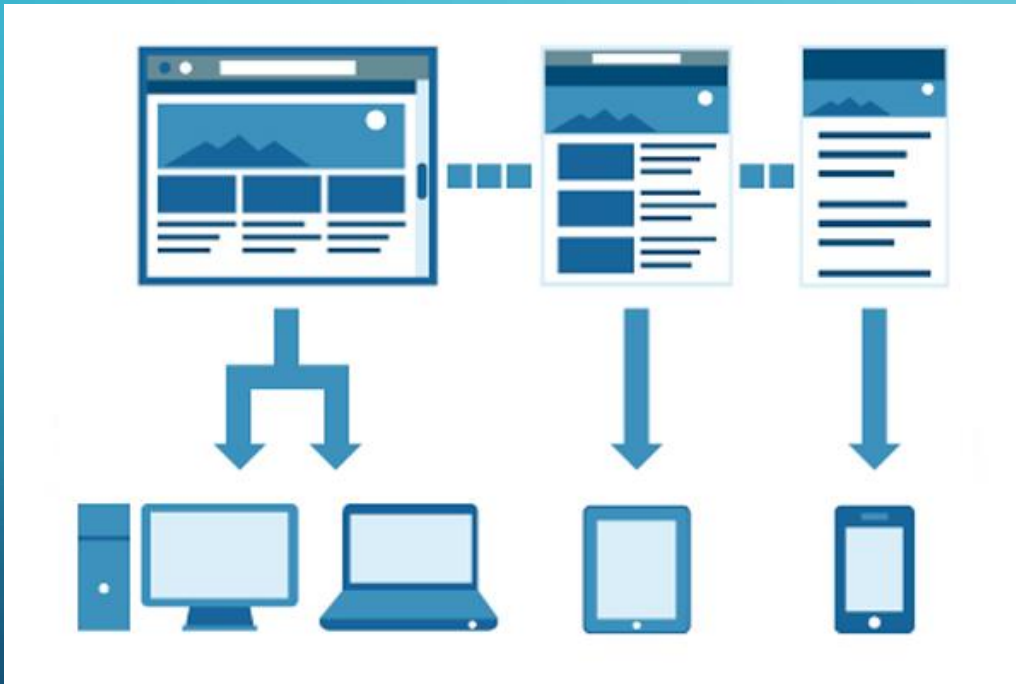
DELJEHIER VIRGIL - ATELIER NUMÉRIQUE AGEVAL

RESPONSIVE DESIGN

- Le **Responsive Web Design (RWD)** ajuste automatiquement l'affichage d'une page web à la taille d'écran du terminal utilisé.
- Le Responsive Design permet de faciliter la navigation et d'améliorer l'expérience utilisateur lorsqu'il s'agit de consulter le site sur un appareil mobile. C'est un enjeu majeur pour les entreprises, tant en termes de référencement que pour s'adapter aux nouveaux usages.



QU'EST-CE QUE LE RESPONSIVE DESIGN



Le Responsive design a été traduit en français par Design réactif/adapté/réceptif. Ce design permet de modifier la mise en page d'un site afin que le contenu s'adapte à l'écran quel que soit le terminal utilisé (smartphone, tablette, ordinateur de bureau, TV...).

CSS3 REND POSSIBLE LE RESPONSIVE DESIGN

Media Queries de CSS3 (gestion dynamique des feuilles de style). Un site pensé en Responsive Web Design est conçu ainsi :

- Une seule base de code HTML identique pour tous les terminaux.
- Un système de grilles fluides où se placent les contenus de la page.
- L'utilisation des CSS3 Media Queries pour appliquer la feuille de style adéquate.
- Des images flexibles/adaptatives dont la taille/résolution s'ajuste automatiquement.



POURQUOI UN SITE DOIT-IL ÊTRE « MOBILE FRIENDLY » ?

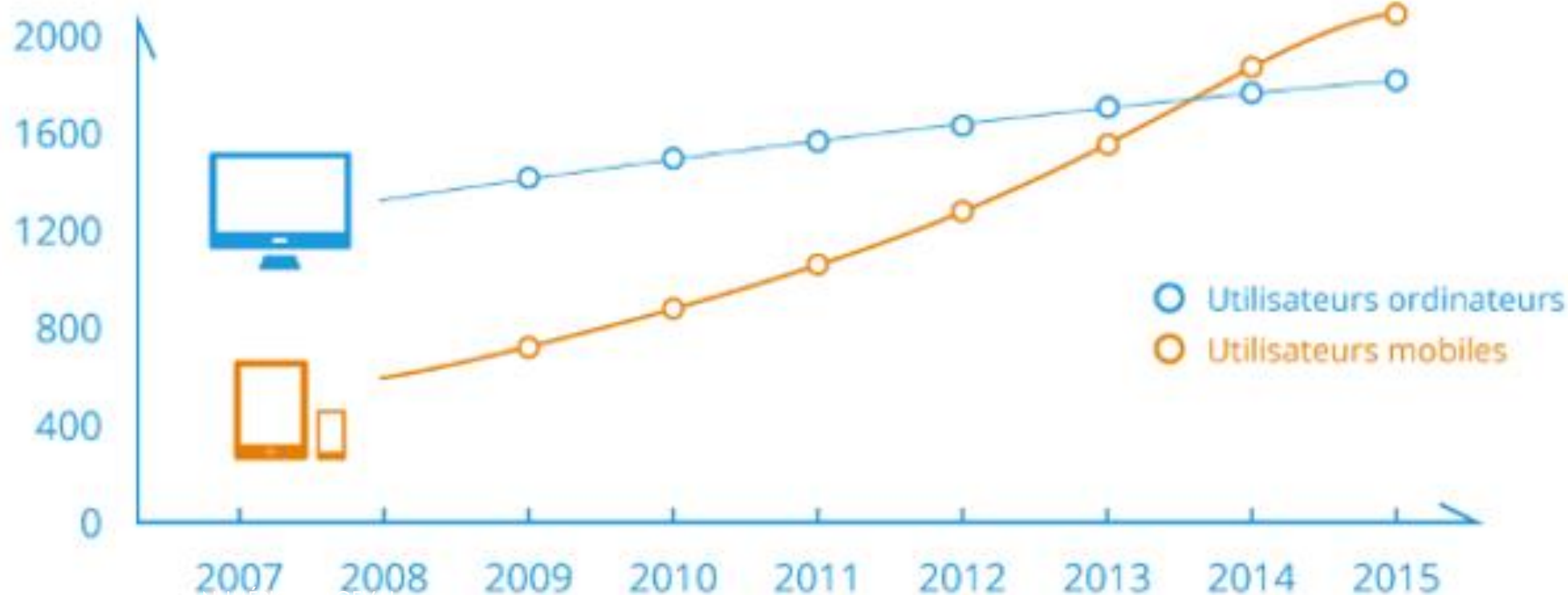
Un **site mobile friendly** est un site conçu pour que la navigation et l'affichage soient optimaux sur un mobile. L'utilisateur n'a pas besoin de zoomer/dé-zoomer avec deux doigts (« pinch to zoom ») ni de faire défiler la page dans tous les sens pour comprendre où se trouve le menu, voir correctement l'image, lire le texte etc.

- Voici quelques exemples d'éléments importants pour un site mobile friendly :
- Les textes sont dans une police de caractères suffisamment grande pour être lisibles
- L'espace entre les boutons et les liens permet un accès tactile aisé.
- Les images et médias sont transmis et adaptés au format.
- Le mobinaute pourra remplir facilement les formulaires.

Utilisateurs d'internet dans le monde :

Mobiles VS. Ordinateurs 2007 - 2015 (Morgan Stanley Research)

Utilisateurs d'internet
(en millions)



« L'INVENTION » DU RESPONSIVE WEB DESIGN

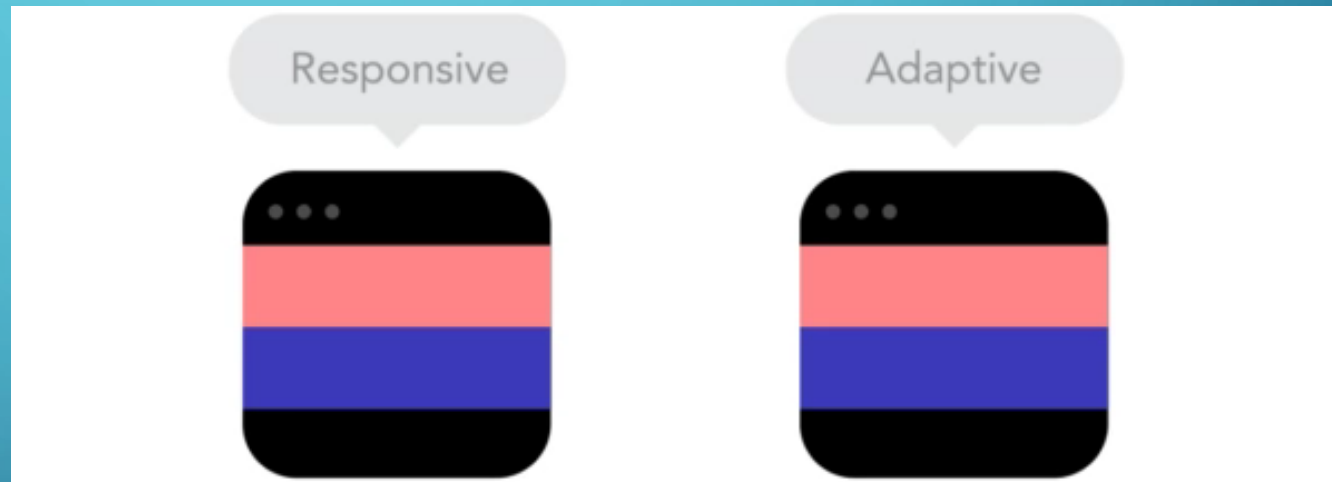
En mai 2010, Ethan Marcotte, designer, aborde pour la première fois le **concept de Responsive Design**, qu'il développe dans un livre (« Responsive Web Design ») un an plus tard.

- Centraliser les contenus en gérant les CSS selon le terminal
- Création et maintenance du site plus rapide et plus facile
- Design et contenus identiques, donc familiers pour l'utilisateur



RESPONSIVE DESIGN VS ADAPTIVE DESIGN : QUELLE DIFFÉRENCE ?

- Les conceptions réactives se développent de manière fluide
- Les conceptions adaptatives s'accrochent lorsque vous développez un navigateur ou une fenêtre.



RESPONSIVE DESIGN VS ADAPTIVE DESIGN : QUELLE DIFFÉRENCE ?

- Si vous positionnez les éléments de conception à l'aide de pixels en coordonnées X, Y, un site conçu pour un écran peut sembler étrange sur un autre. Utilisez des unités relatives, telles que le % de l'écran, au lieu d'unités statiques telles que les pixels.



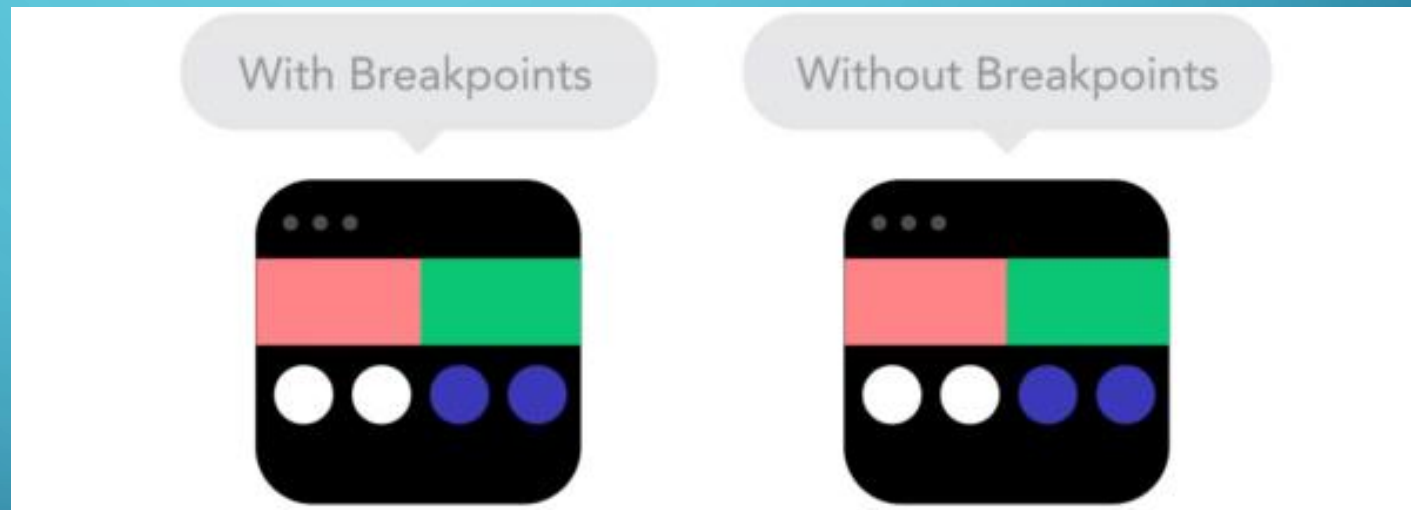
FLOW VS STATIC

«À mesure que la taille de l'écran diminue, le contenu commence à occuper plus d'espace vertical et tout ce qui se trouve en dessous sera enfoncé. C'est ce qu'on appelle le flux. »



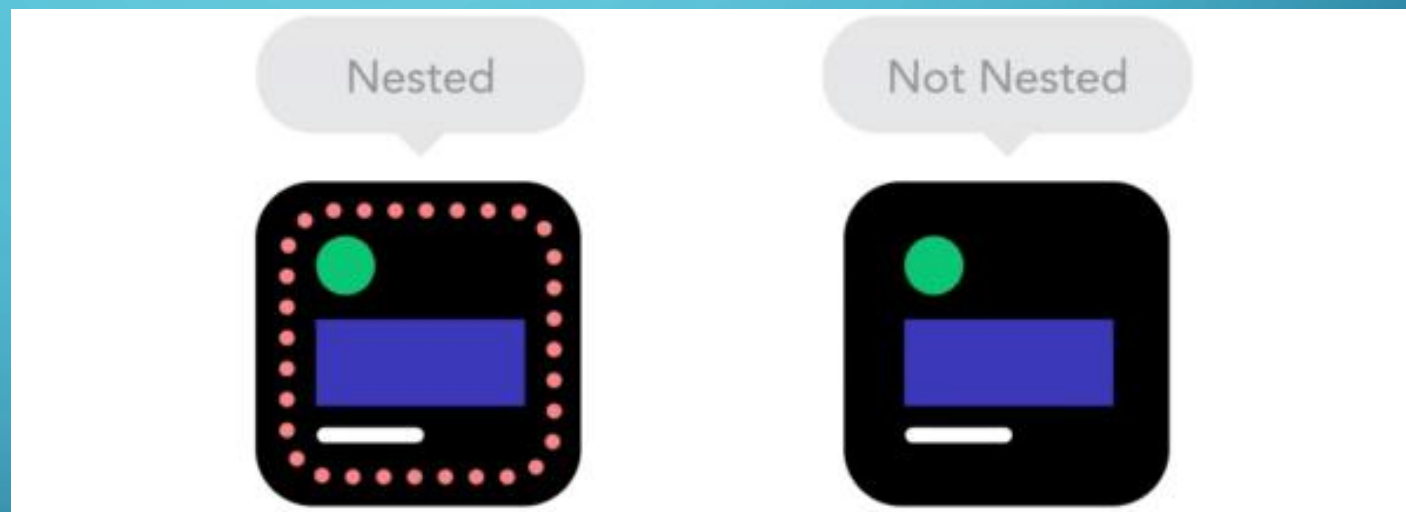
BREAKPOINTS

"Les points d'arrêt permettent à la présentation de changer à des points prédéfinis, c'est-à-dire d'avoir trois colonnes sur un bureau, mais une seule colonne sur un périphérique mobile."



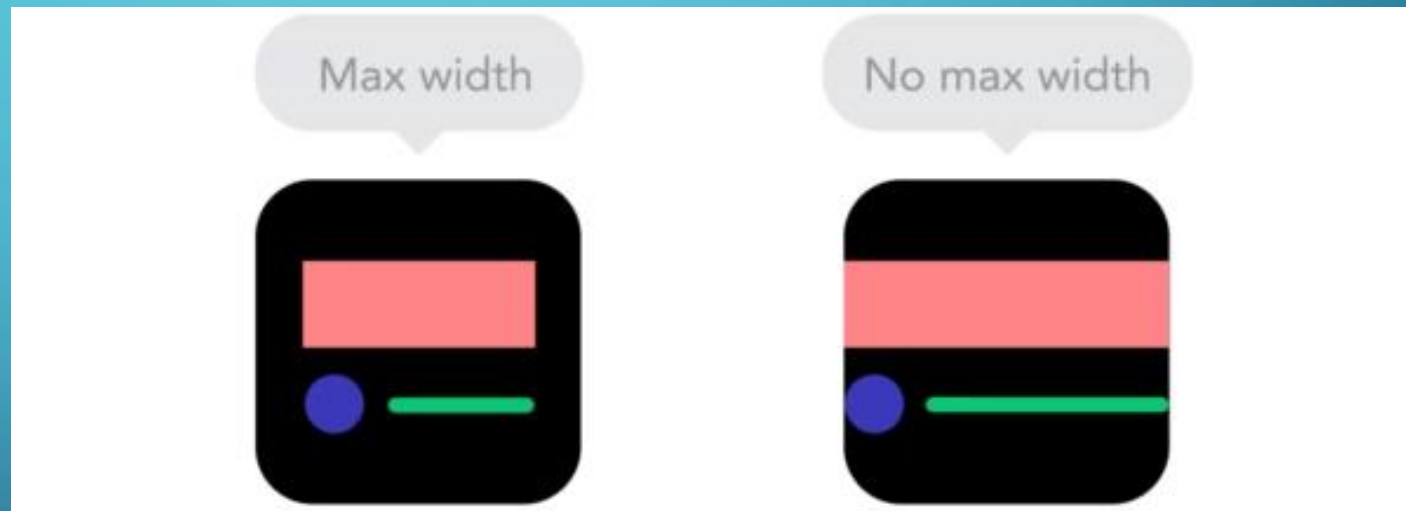
IMBRIQUER SES ÉLÉMENTS

En utilisant des éléments d'imbrication, vous pouvez faire en sorte que les collections d'éléments à l'écran s'adaptent à un écran qui se réduit ou s'agrandisse, plutôt que individuellement.



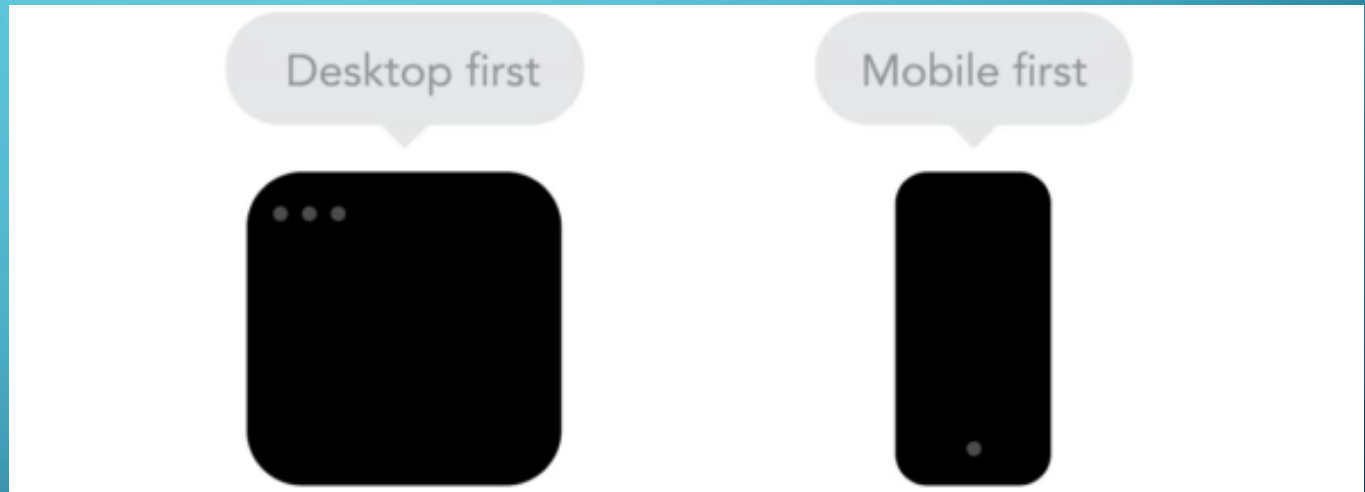
DIMENSION MAX

Parfois, il est bon que le contenu occupe toute la largeur d'un écran, comme sur un appareil mobile, mais avoir le même contenu sur toute la largeur de votre téléviseur a souvent moins de sens."



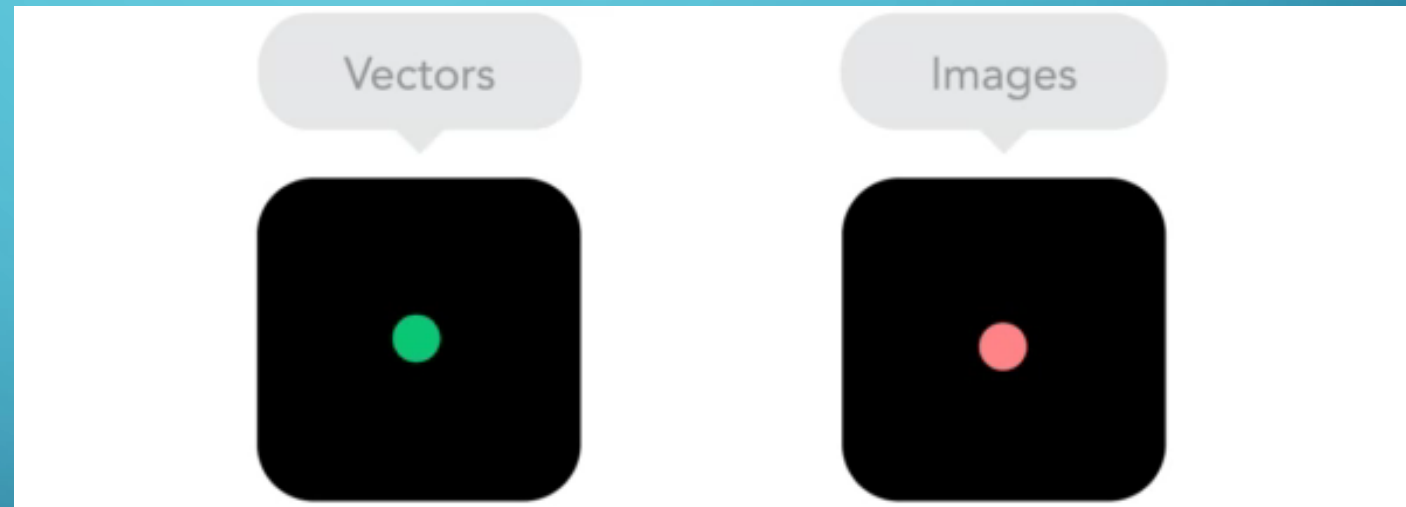
MOBILE FIRST

Techniquement, il n'y a pas beaucoup de différence si un projet est démarré d'un écran plus petit à un écran plus grand (d'abord mobile) ou vice-versa (le bureau d'abord). Pourtant, cela ajoute des limitations supplémentaires et vous aide à prendre des décisions si vous commencez par le mobile.



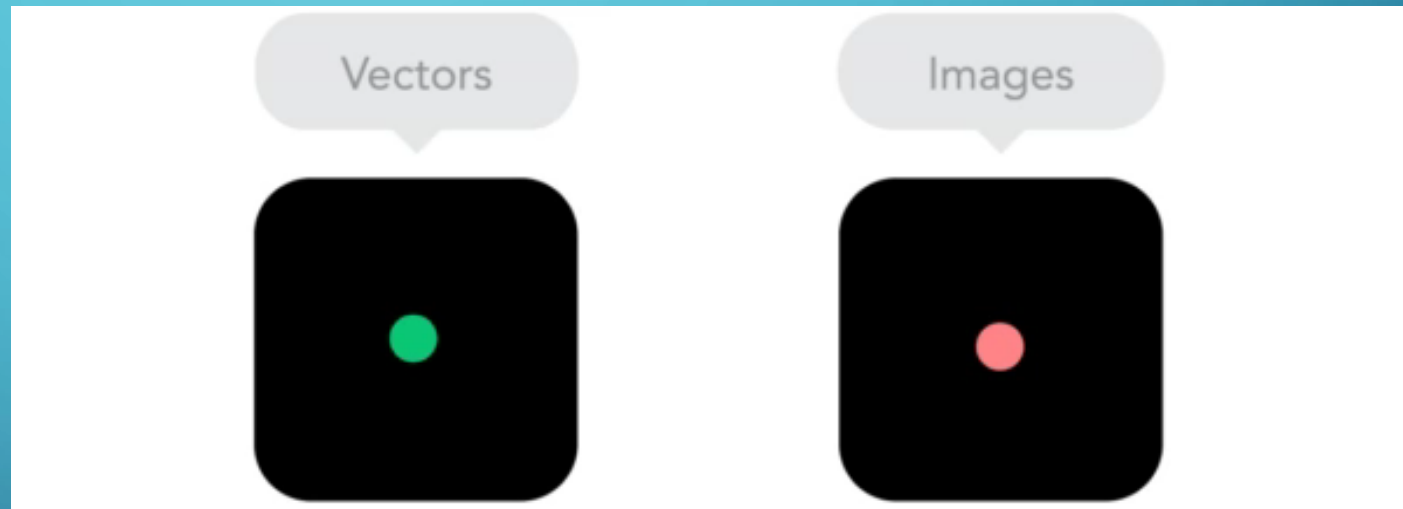
IMAGES OU VECTEURS

Une image vectorielle
peut mieux s'adapter à
différentes résolutions.



IMAGES OU VECTEURS

Une image vectorielle
peut mieux s'adapter à
différentes résolutions.



STRATÉGIE MOBILE : DESIGN “MOBILE FIRST” OU “DESKTOP FIRST” ?

Proposer un contenu sur mesure pour les mobiles est toujours un véritable challenge car les contraintes sont nombreuses :

- La largeur de l'écran en pixels physiques.
- La largeur définie par le système d'exploitation.
- La surface virtuelle de la fenêtre du navigateur (viewport).
- La résolution et la bande passante.

Mobile First : la méthode de conception aborde dans un premier temps l'affichage pour les terminaux mobiles, puis progresse par étapes en disposant les éléments pour des écrans plus grands. À partir de cette version mobile de la maquette, des déclinaisons sont donc effectuées pour adapter l'interface à des résolutions toujours plus grandes.



Responsive Retrofitting

Essayer de faire rentrer au chausse-pied le contenu de l'actuel site sur mobile.



Mobile First Responsive Design

Enrichir les contenus et l'expérience utilisateur en fonction de l'espace disponible sur l'écran.



MERCI À VOUS !
AVEZ-VOUS DES QUESTIONS ?