

RESPONSIVE DESIGN :

Comment offrir à vos sites une adaptabilité parfaite ?



Medialibs, votre partenaire digital

Quoi ? Un partenaire pour une gestion globale du digital (un laboratoire R&D, éditeur de logiciels de type SaaS, application mobile, formations)

Pour qui ? pour les agences qui proposent des supports digitaux

Pourquoi ? leur apporter performance, simplicité et innovation

Comment ? en automatisant des processus de fabrication et en inventant des interfaces intuitives, et en formant les partenaires aux nouvelles techniques du digital

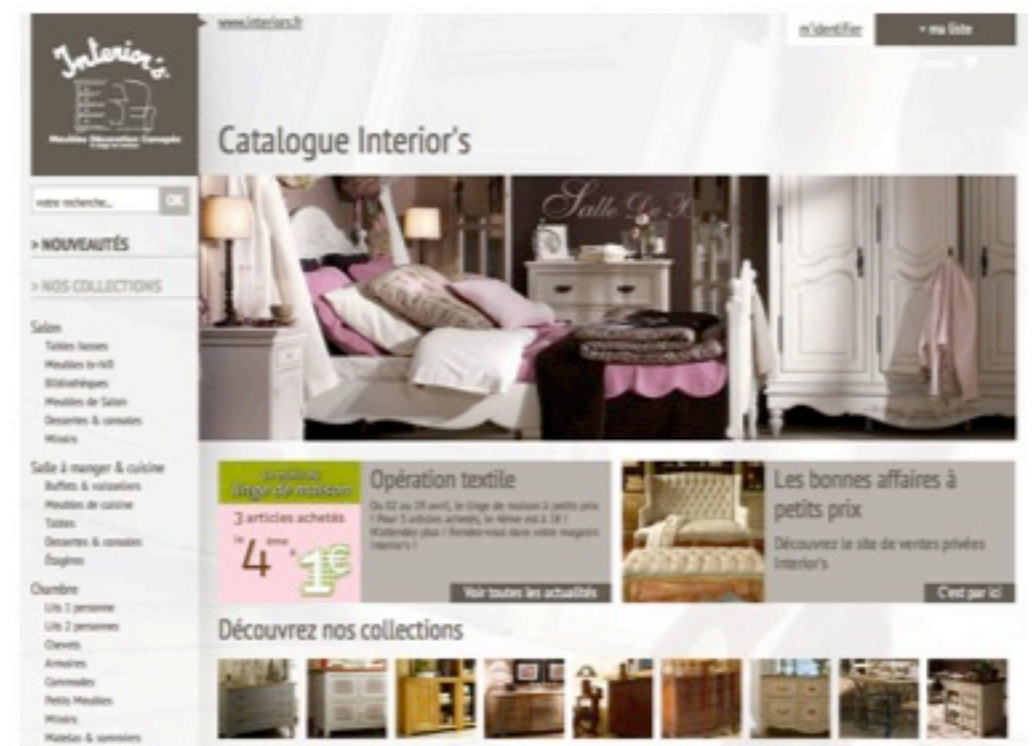
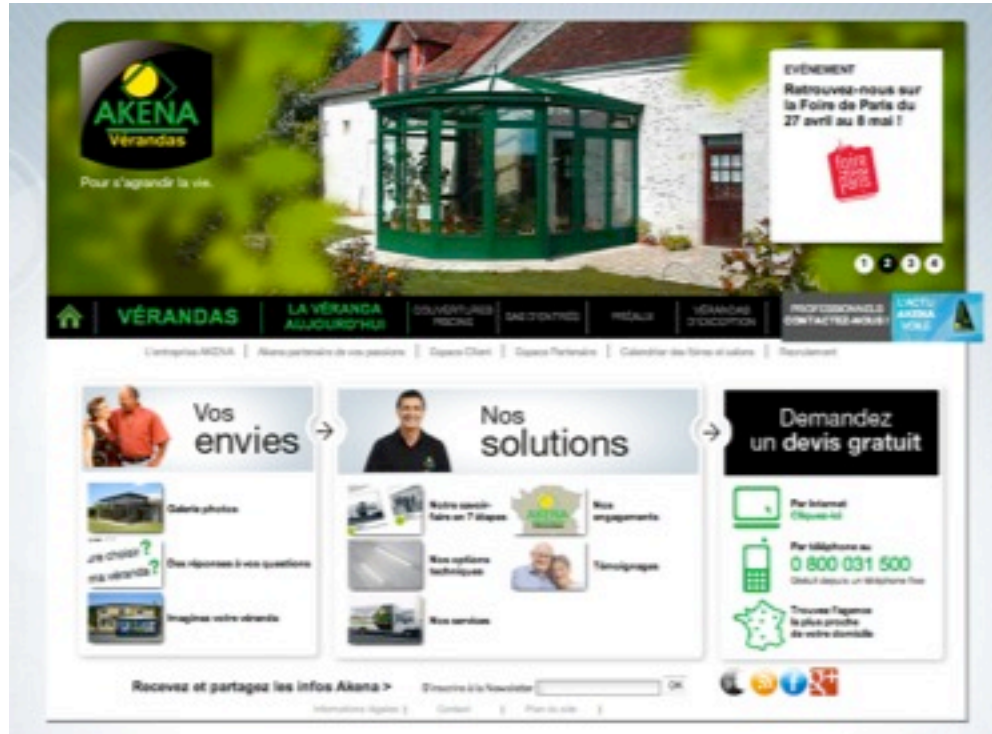


Plus de 300 agences actives dans la communauté. Des références variées...

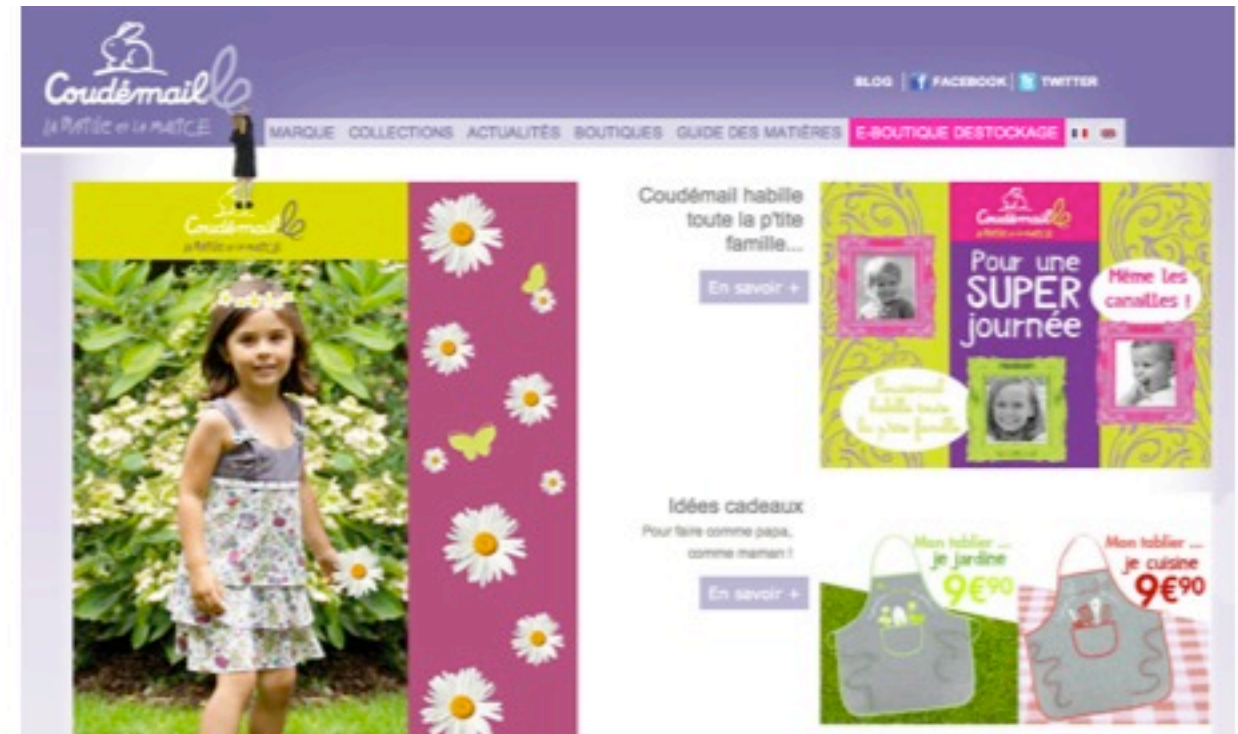
Près de 3 000 boutiques, collectivités, communautés, PME-TPE, vitrines,...

Versoo, Akena Vérandas, Polytrans, Maxauto - Norauto, Coudemail, Ville des Sables d'Olonne, Groupe Jean Rouyer, Aloa-assurances (Groupe Mederic), CCI Alençon, Ville des Herbiers, Bodet, Adria France, SBS, Conseil Général 49...

Quelques références



Quelques références





Quels sont les principes et les enjeux du responsive web design ?

PRINCIPES ET ENJEUX

Introduction au monde de la mobilité

Mobilité, rapidité, cloud-computing, médias connectés, les usages digitaux évoluent !

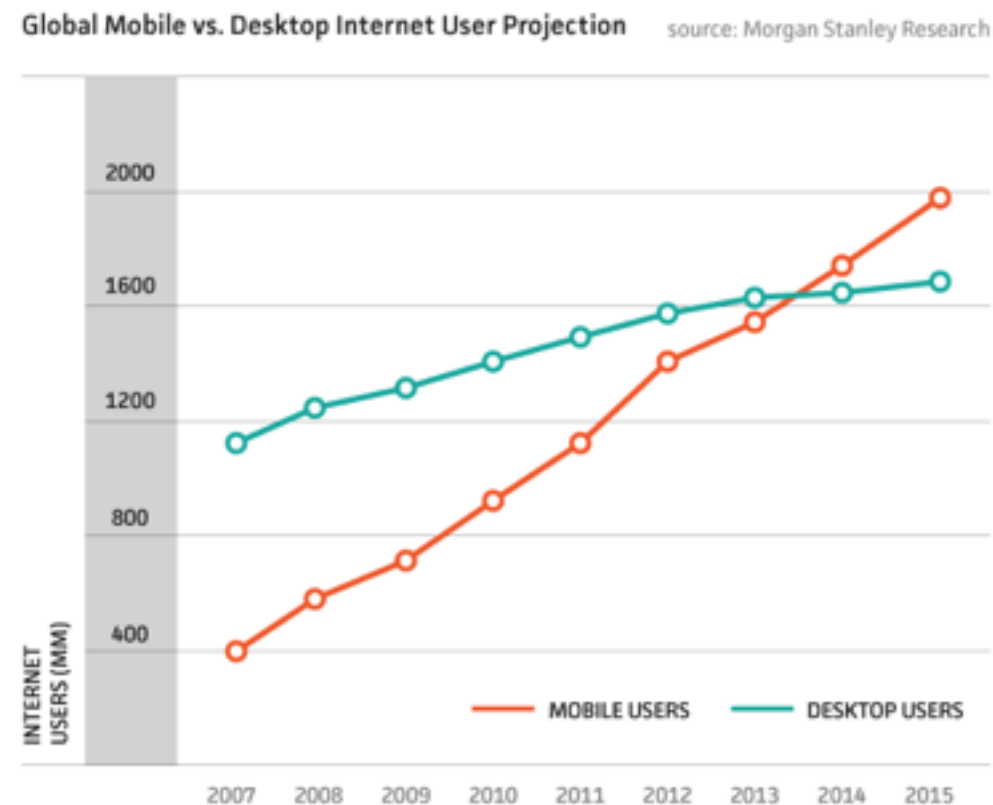


...les supports se multiplient.

PRINCIPES ET ENJEUX

PC : Fin d'un règne de 30 ans (unité centrale + écran + clavier + souris)

- Montée en puissance des terminaux mobiles
- Arrivée des smartphones low cost
- Arrivée à maturité du marché de l'Internet
- Développement du cloud computing
- Importance donnée aux contenus, et plus à l'outil



PRINCIPES ET ENJEUX

Demain : Internet sera avant tout consommé par un appareil mobile

- 400 millions de smartphones dans le monde
 - Dont 100 millions vendus en 2011
- En 2012, + 50% des téléphones sont des smartphones
- France : 18 millions de mobinautes
 - Soit 1/3 des consommateurs d'Internet
 - En 2015, + 50% de la consommation Internet passera par un mobile
 - Les mobinautes se connectent en moyenne 3,4 fois/jour (contre 2,4 avec un PC)

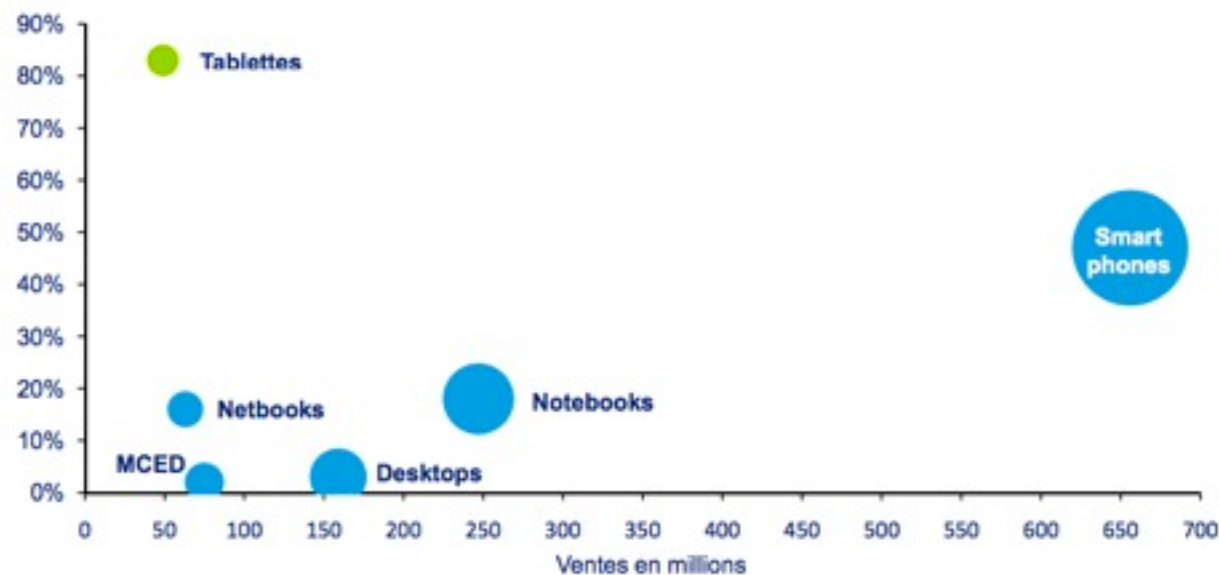
PRINCIPES ET ENJEUX

1 iPad vendu toutes les 3 secondes

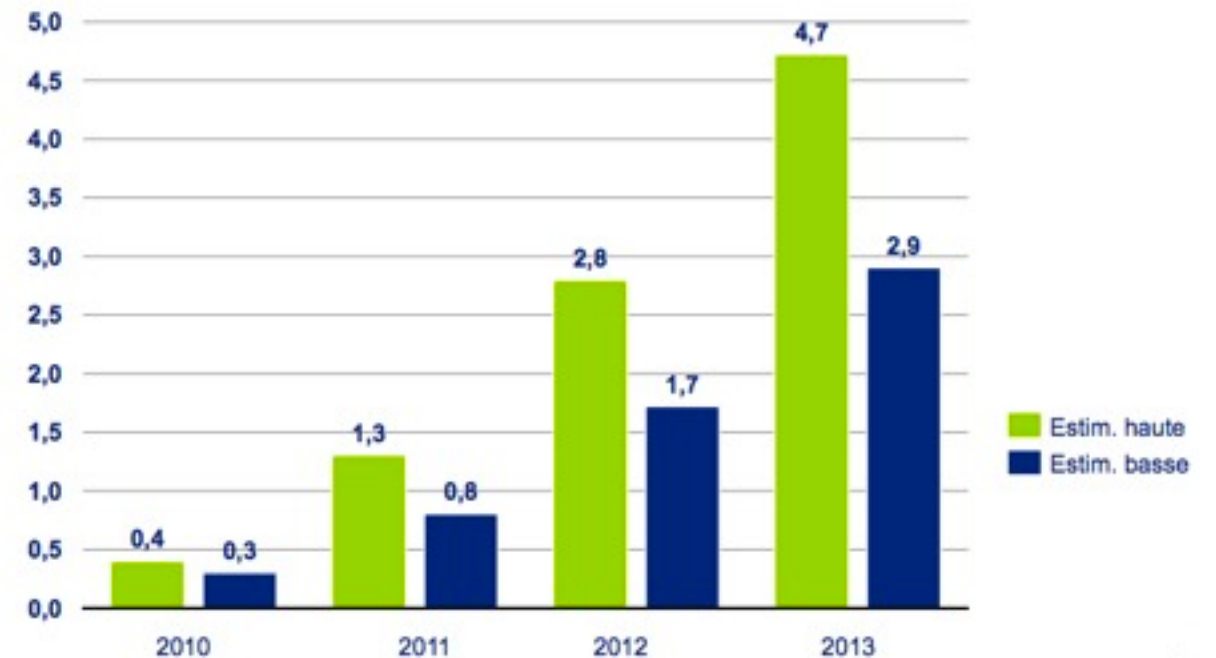
- En France : 2 à 3 millions de foyers équipés en 2012
- 2h40 d'usage par jour avec plus de 6 prises en main
- 14 € de dépenses mensuelles en contenus et applications
- Plus de ventes de tablettes que de PC (1,55 millions contre 1,24 millions en 2011)

Estimation des ventes en 2013

CAGR % (2010-13)



Millions d'unités



Source : DELOITTE 2011

PRINCIPES ET ENJEUX

Eviter de faire autant de sites que de terminaux

Un même contenu pour de multiples supports

Le responsive web design :

Une conception adaptée pour...

- > différentes résolutions et tailles d'écran

- > divers supports

Ergonomie et design « repensés », contenu redistribué, navigation simplifiée, médias cachés

Exemple 1 : <http://www.espace-philae.com>

Exemple 2 : <http://bostonglobe.com>

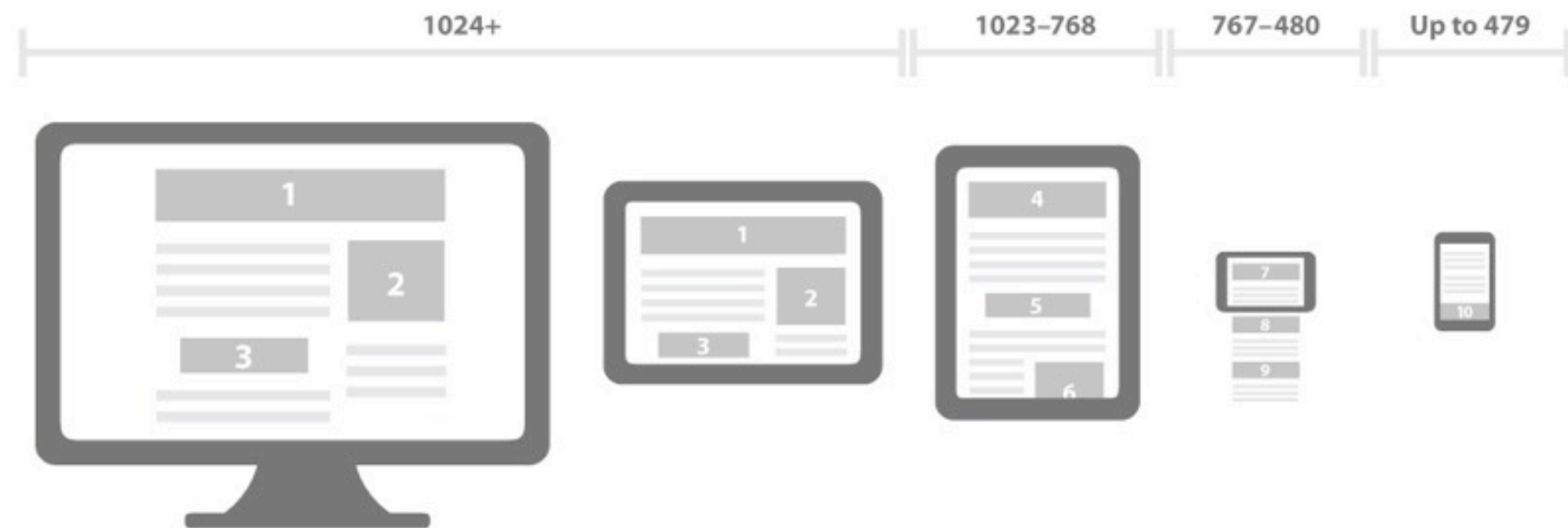


Comment identifier les différentes sources d'affichage entre les terminaux ?

LES DIFFERENTES SOURCES D’AFFICHAGE

Le concept «responsive design» :

S'adapter automatiquement à n'importe quel type d'appareil de manière transparente pour l'utilisateur !





Comment intégrer une méthodologie pour adapter son design ?

METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

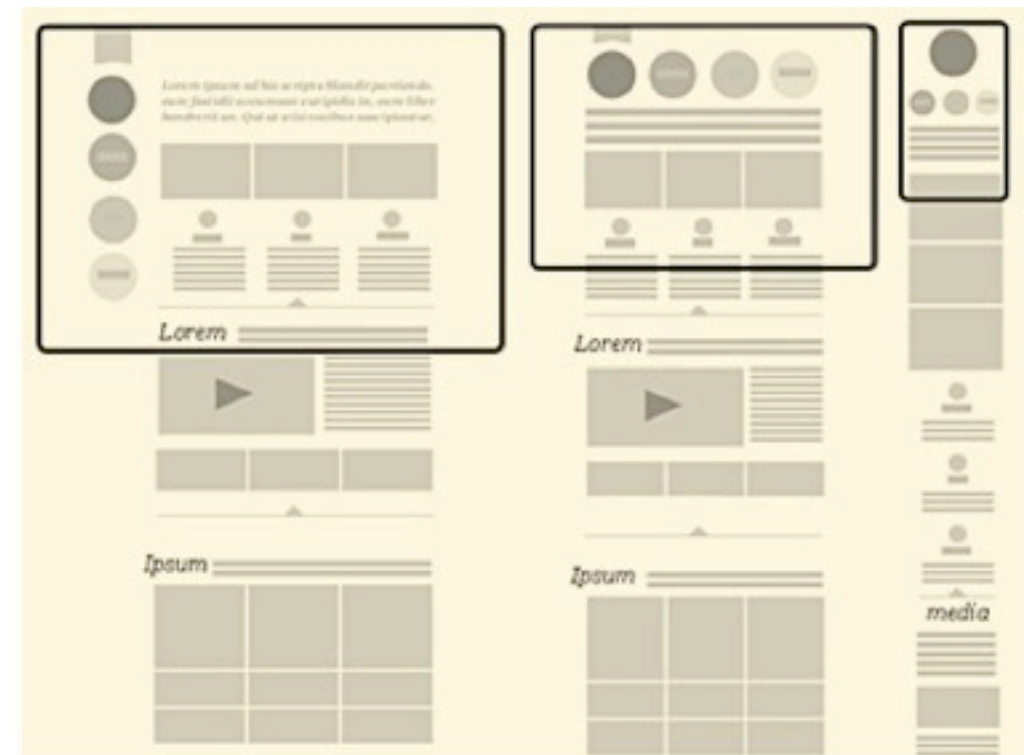
Conception d'un site responsive

Pour tout projet web, il est recommandé de bâtir un zoning, maquettes représentatives de la structure de votre site.

Etape n°1 : le Rough



Etape n°2 : le Mockup



METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Un même contenu pour de multiples supports

Mobile first : la méthode ultime ?

La solution du mobile first est donc de concevoir votre site pour les terminaux mobiles, puis de l'enrichir pour qu'il soit plus performant sur les écrans d'ordinateurs.

L'idée est alors de penser d'abord à :

l'interface mobile,

l'expérience utilisateur,

la réorganisation des éléments,

l'apparition de contenus moins essentiels,

une division du contenu en colonnes etc.

METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Les bonnes pratiques

Pensez aux appareils tactiles

- > Utilisez des boutons larges, parfaitement centrés, en prévoyant suffisamment de place autour pour éviter les clics accidentels.
- > Agrandissez la zone de clic des petits boutons.
- > Repenser l'apparence des formulaires.
- > Le roll over ne fonctionne pas sur mobile



METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Les bonnes pratiques

Offrez une navigation cohérente

- > Offrez-leur la possibilité d'enregistrer les recherches qu'ils effectuent souvent et le contenu de leur panier.
- > Dans la mesure du possible, maintenez les fonctionnalités clés du site sur les deux versions (mobile et ordinateur).
- > Affichez les mêmes informations concernant vos produits/services.



METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Les bonnes pratiques

Rendez votre site accessible

- > Optez pour des alternatives au contenu Flash (certains mobiles ne permettent pas de l'afficher).
- > Utilisez le HTML5 pour favoriser l'interactivité et l'animation.
- > Faites en sorte que votre site s'affiche correctement, quelle que soit l'orientation de l'appareil (verticale ou horizontale).
- > Les mobinautes doivent se retrouver au même endroit sur la page lorsqu'ils changent l'orientation de leur mobile.



METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Conception d'un site responsive

Trois éléments indispensables :

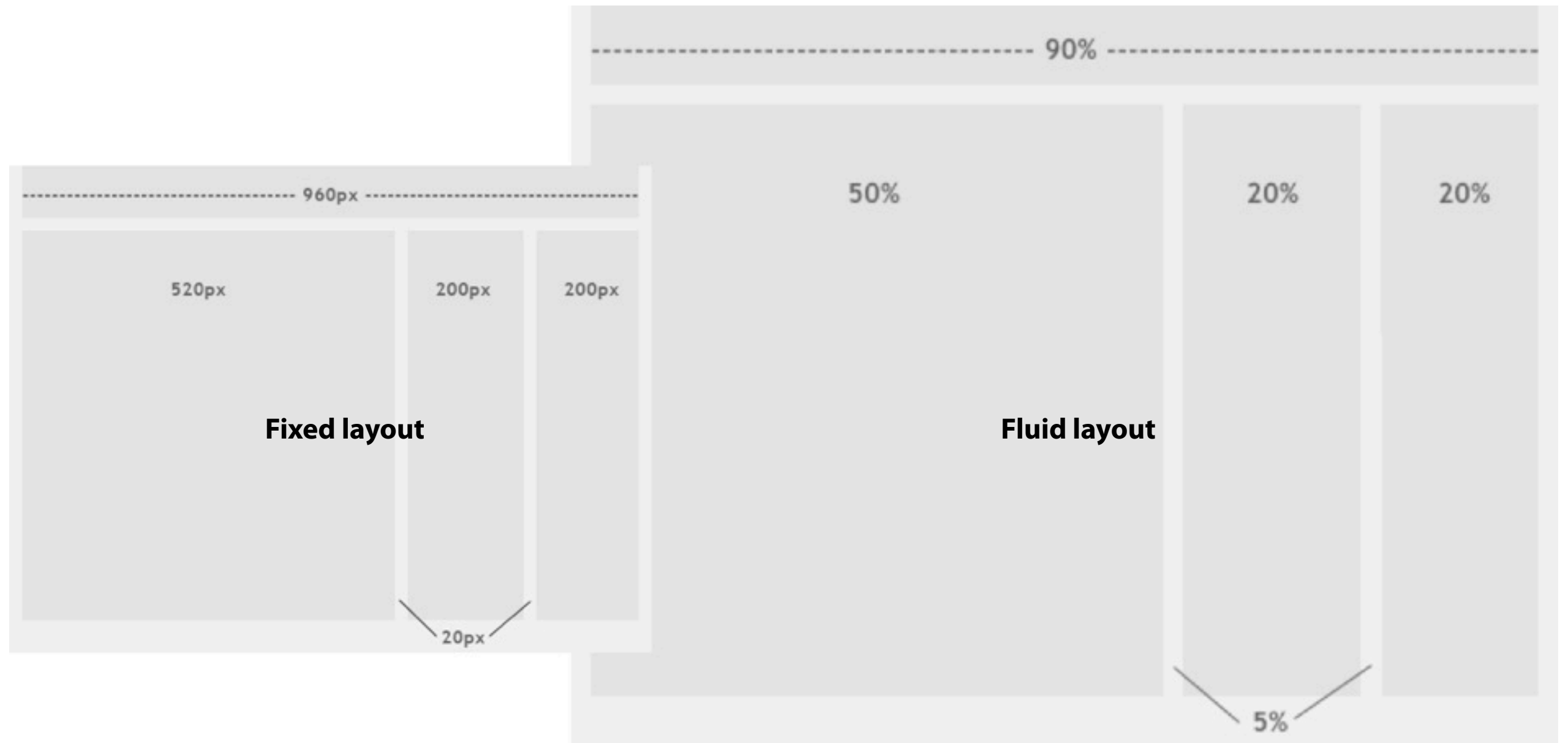
- > Grilles fluides
- > Médias flexibles
- > Media Queries

Autrement dit, pour rendre un site adaptable il faut :

- transformer les largeurs fixes en largeurs variables ;
- gérer la taille des éléments, comme les images par exemple ;
- et interroger le média sur son identité (iPad, PC...) pour s'adapter à la résolution et aux usages du support

METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Design fluide ou « fluid layout »



METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Design fluide ou « fluid layout »

Design adaptable basé sur des pourcentages

- S'adapte à la taille du navigateur

Tailles d'écrans critiques ou « key points »

- Supérieur à 1280px :
« écrans de bureau standards »
- Égal ou moins de 1280px :
« petits écrans de bureau et portables classiques »
- Egal ou moins de 1024px :
« tablettes (portrait et paysage), netbooks »
- Moins de 640px :
« smartphones (portrait et paysage) »



METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Media queries

1/ Utilisation dans le code HTML :

Le média classique :

```
<link rel="stylesheet" media="screen" href="styles.css" type="text/css">
```

Avec media queries (ciblage des écrans de moins de 640px) :

```
<link rel="stylesheet" media="screen and (max-width : 640px)" href="mobile.css" type="text/css">
```

2/ Utilisation dans une feuille de style CSS :

```
@media (max-width : 640px) {  
  
body { background-color: red; }  
  
}
```

METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Media queries

Cumul de critères :

@media screen and (min-width: 641px) and (max-width: 768px) {

body {

background-color: blue;

}

}

Lexique :

- **Width, height** : largeur, hauteur de la zone d'affichage (viewport)
- **Device-width, device-height** : largeur, hauteur du périphérique (résolution)
- **Device-pixel-ratio** : rapport entre pixels effectifs et affichés
- **Orientation** : périphérique tenu en portrait (portrait) ou paysage (landscape)

METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Media queries

Cibler les différents mobiles, syntaxe :

- **Smartphones** (portrait and landscape)

@media only screen and (min-device-width : 320px) and (max-device-width : 480px) {}

- **Smartphones (landscape)** : @media only screen and (min-width : 321px) {}

- **Smartphones (portrait)** : @media only screen and (max-width : 320px) {}

- **iPads (portrait and landscape)**

@media only screen and (min-device-width : 768px) and (max-device-width : 1024px) {}

- **iPads (landscape)**

@media only screen and (min-device-width : 768px) and (max-device-width : 1024px) and (orientation : landscape) {}

METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Media queries

- iPads (portrait)

@media only screen and (min-device-width : 768px) and (max-device-width : 1024px) and (orientation : portrait) {}

- **Desktops and laptops** : @media only screen and (min-width : 1224px) {}

- **Large screens** : @media only screen and (min-width : 1824px) {}

- iPhone 4 and high pixel ratio devices

@media only screen and (-webkit-min-device-pixel-ratio : 1.5), only screen and (min-device-pixel-ratio : 1.5) {}

METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Media queries

Application :

- agrandir la taille du texte
- agrandir la taille des contrôles et zones cliquables (pour une utilisation au doigt)
- faire passer le contenu sur une seule colonne
- « masquer » ou afficher des éléments spécifiques
- préférer les empilements verticaux aux colonnes
- ajuster les dimensions et marges

Utilisation :

- propriétés css « float, clear, width, display, etc. »

METHODOLOGIE POUR ADAPTER SON DESIGN

Pour aller plus loin : s'adapter à la performance

- une feuille de style unique (minimisée)
- réduire le nombre d'appels de javascripts et minimifier ces scripts
- utiliser au maximum les css3 à la place des images
- ne pas charger les scripts superflus pour les versions mobiles (scripts conditionnels)

Plusieurs feuilles de styles (via <link>) sur iPhone (idem Windows Phone)



Feuille de style unique



Merci de votre attention

Contact

David Mattmann

06 50 39 29 88

contact@medialibs.com

Formation collective en ligne

mardi 23 octobre 2012

www.medialibs.com/rwd

399€ au lieu de 700€

Prise en charge par les OPCA

