

# 9 principios básicos del diseño web responsivo

 [blog.froont.com/9-basic-principles-of-responsive-web-design](http://blog.froont.com/9-basic-principles-of-responsive-web-design)

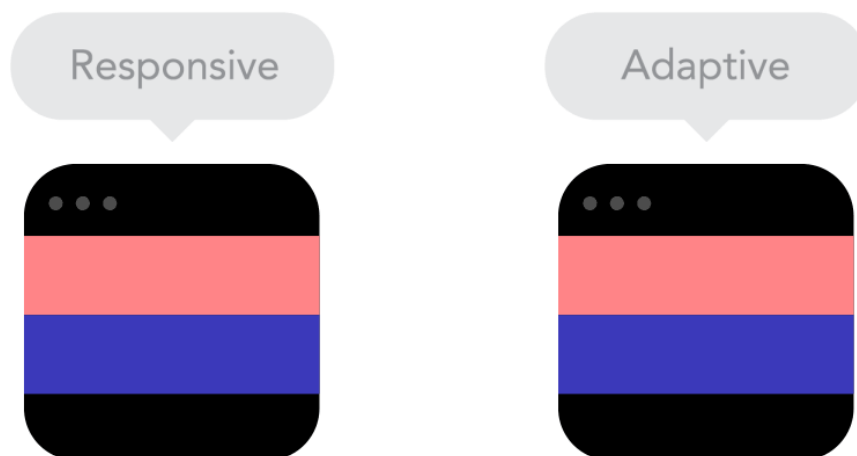
Sandijs Ruluks

11 de noviembre de 2014

El diseño web responsivo es una gran solución a nuestro problema multipantalla, pero abordarlo desde la perspectiva de la impresión es difícil. Sin tamaños de página fijos, sin milímetros ni pulgadas, sin limitaciones físicas contra las que luchar. Diseñar en píxeles solo para computadoras de escritorio y dispositivos móviles también es cosa del pasado, ya que cada vez más dispositivos pueden abrir un sitio web. Por lo tanto, aclaremos aquí algunos principios básicos del diseño web responsivo para adoptar la web fluida, en lugar de luchar contra ella. Para simplificar, nos centraremos en los diseños (sí, la capacidad de respuesta va mucho más allá y si desea obtener más información, [este es un buen comienzo](#) ).

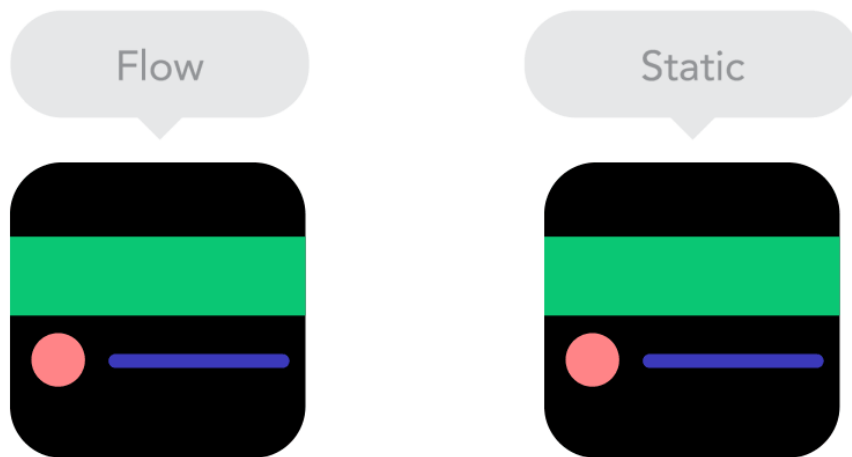
## Diseño web responsivo vs adaptativo

Podría parecer lo mismo pero no lo es. Ambos enfoques se complementan, por lo que no existe una forma correcta o incorrecta de hacerlo. Deja que el contenido decida.



## El flujo

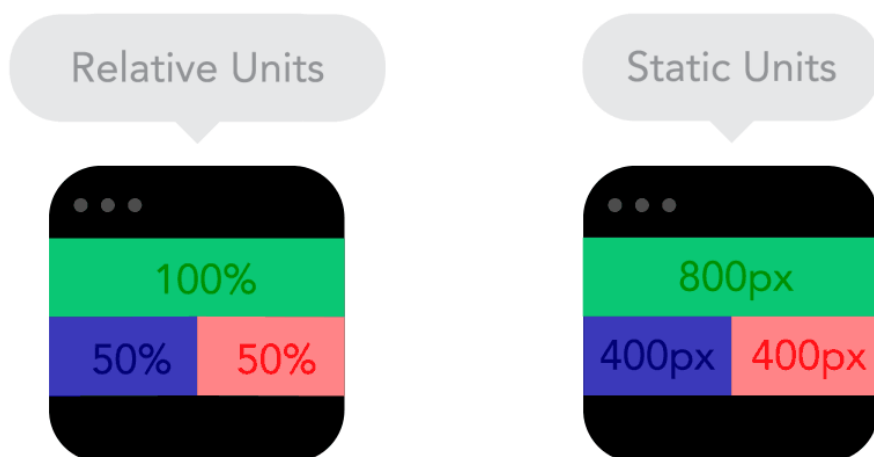
A medida que los tamaños de pantalla se vuelven más pequeños, el contenido comienza a ocupar más espacio vertical y todo lo que esté debajo será empujado hacia abajo, lo que se llama flujo. Esto puede ser complicado de entender si estás acostumbrado a diseñar con píxeles y puntos, pero tiene mucho sentido cuando te acostumbras.



## Unidades relativas

---

El lienzo puede ser una computadora de escritorio, una pantalla móvil o cualquier cosa intermedia. La densidad de píxeles también puede variar, por lo que necesitamos unidades que sean flexibles y funcionen en todas partes. Ahí es donde las unidades relativas como los porcentajes resultan útiles. Entonces, hacer algo con un ancho del 50% significa que siempre ocupará la mitad de la pantalla (o ventana gráfica, que es el tamaño de la ventana abierta del navegador).



## Puntos de interrupción

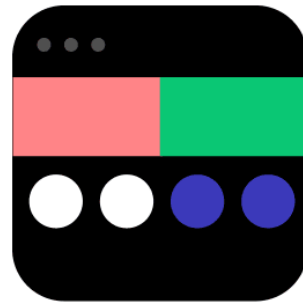
---

Los puntos de interrupción permiten que el diseño cambie en puntos predefinidos, es decir, tener 3 columnas en un escritorio, pero solo 1 columna en un dispositivo móvil. La mayoría de las propiedades CSS se pueden cambiar de un punto de interrupción a otro. Por lo general, el lugar donde se coloca depende del contenido. Si una oración se rompe, es posible que deba agregar un punto de interrupción. Pero utilícelos con precaución: puede resultar confuso rápidamente cuando es difícil entender qué está influyendo en qué.

With Breakpoints



Without Breakpoints



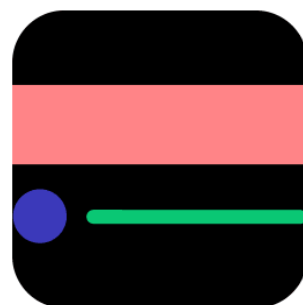
## Valores máximos y mínimos

A veces es genial que el contenido ocupe todo el ancho de una pantalla, como en un dispositivo móvil, pero tener el mismo contenido extendido a todo el ancho de la pantalla del televisor a menudo tiene menos sentido. Por eso los valores mínimo/máximo ayudan. Por ejemplo, tener un ancho del 100 % y un ancho máximo de 1000 px significaría que el contenido llenará la pantalla, pero no supere los 1000 px.

Max width

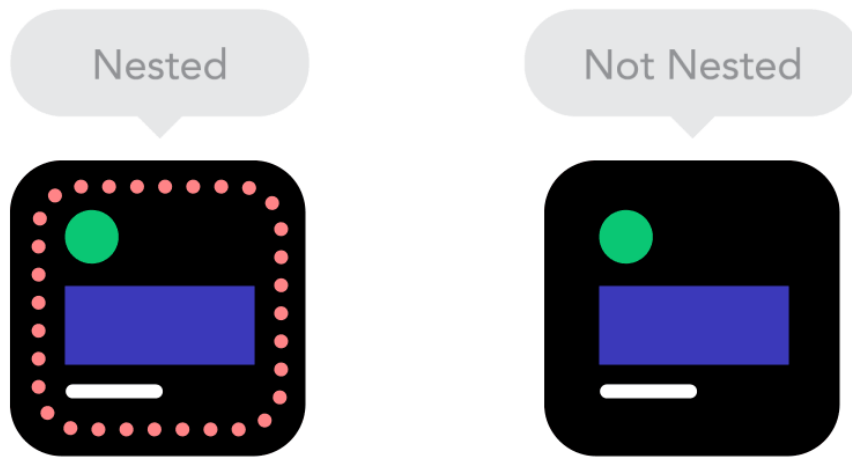


No max width



## Objetos anidados

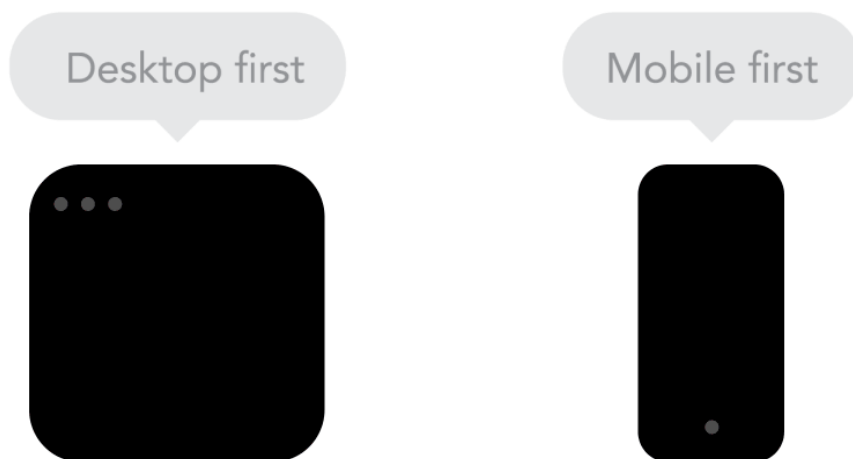
¿Recuerdas la posición relativa? Tener muchos elementos dependiendo unos de otros sería difícil de controlar, por lo tanto, envolver los elementos en un contenedor lo hace mucho más comprensible, limpio y ordenado. Aquí es donde las unidades estáticas como los píxeles pueden resultar útiles. Son útiles para contenido que no desea escalar, como logotipos y botones.



## Móvil o escritorio primero

---

Técnicamente no hay mucha diferencia si un proyecto se inicia desde una pantalla más pequeña a una más grande (primero el móvil) o viceversa (primero el escritorio). Sin embargo, añade limitaciones adicionales y le ayuda a tomar decisiones si empieza con el móvil primero. A menudo la gente empieza desde ambos extremos a la vez, así que ve y ve qué funciona mejor para ti.



## Fuentes web frente a fuentes del sistema

---

¿Quieres tener un Futura o Didot atractivo en tu sitio web? ¡Usa fuentes web! Aunque se verán impresionantes, recuerda que cada uno se descargará y cuanto más tengas, más tardará en cargar la página. Las fuentes del sistema, por otro lado, son increíblemente rápidas, excepto cuando el usuario no las tiene localmente, recurrirá a una fuente predeterminada.

System fonts



Webfonts

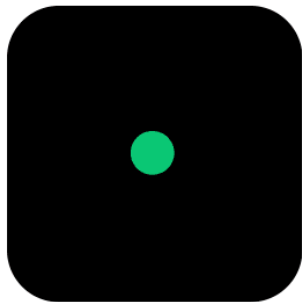


## Imágenes de mapa de bits vs vectores

---

¿Tu ícono tiene muchos detalles y algunos efectos sofisticados aplicados? En caso afirmativo, utilice un mapa de bits. Si no, considere usar una imagen vectorial. Para mapas de bits, utilice jpg, png o gif; para vectores, la mejor opción sería SVG o una fuente de iconos. Cada uno tiene algunos beneficios y algunos inconvenientes. Sin embargo, tenga en cuenta el tamaño: ninguna imagen debería publicarse en línea sin una optimización. Los vectores, por otro lado, suelen ser pequeños, pero algunos navegadores más antiguos no los admiten. Además, si tiene muchas curvas, puede que sea más pesado que un mapa de bits, así que elige con cuidado.

Vectors



Images

