

Fuentes Por Sistema Operativo Responsivo Frameworks

Andrespc@hotmail.com
Fundación Universitaria San Martín

Resumen—Cada sistema operativo tiene un sistema de Fuentes específico, este es un tema que los desarrolladores web deben tener en cuenta para sus diseños y desarrollos para que realmente sus trabajos sean multiplataforma.

I. FUENTES COMUNES EN WINDOWS, MAC Y LINUX/UNIX OPERATING SYSTEMS

A continuación se enumeran las fuentes encontradas con mayor frecuencia en Windows, Mac y sistemas operativos Linux / Unix, a partir de septiembre de 2009. Si se encuentra en el 90% o más de los sistemas, que está en la lista.

Font	Microsoft	Mac	linux/Unix
Microsoft Sans Serif	99.7%		
Helvetica		99.2%	
Verdana	99.1%	95.6%	59.7%
Tahoma	99.0%	74.9%	
Arial	98.7%	96.4%	65.9%
Courier New	98.7%	90.9%	64.6%
Comic Sans MS	98.6%	90.9%	56.7%
Trebuchet MS	98.6%	93.7%	57.4%
Arial Black	98.4%	93.9%	59.3%
Monaco Mac		98.3%	
Lucida Console	98.3%		
Impact	98.1%	90.1%	
Palatino Linotype	97.9%		
Courier		97.8%	90.0%
Georgia	97.8%	94.2%	57.7%

Franklin Gothic Medium	97.8%	
Lucida Sans Unicode	97.5%	74.0%
Times New Roman	97.5%	61.0%
Lucida Grande	97.0%	
Geneva	96.7%	
URW Chancery L		96.4%
URW Gothic L		96.1%
Sylfaen	95.4%	
Century Schoolbook L		95.1%
Nimbus Mono L		94.8%
URW Bookman L		94.1%
Helvetica Neue	94.0%	
Times	93.9%	
URW Palladio L		93.1%
DejaVu Sans Mono		92.7%
Gill Sans	92.0%	
Nimbus Sans L		91.4%
Bitstream Charter		90.4%

II. DISEÑO RESPONSIVO II FRAMEWORKS

ene 16, 2013 // by Diseño Web Roger

Soto // Programacion // No Comments

Como les comentaba el Diseño Responsivo demanda un esfuerzo adicional a la hora de desarrollar un sitio web, y siempre e sido partidario de no reinventar la rueda (a menos que sea necesario), por eso lo mas recomendable si vas a empezar un proyecto web desde Cero, es comenzar con un buen framework de Diseño Responsivo, personalmente e probado 15 pero de todos me quedo con 4 que Son:

III. QUE ES DISEÑO WEB RESPONSIVO O ADAPTABLE

oct 29, 2012 // by [Diseño Web Roger](#)

[Soto](#) // [Programacion](#) // [3 Comments](#)

Diseño Web Responsivo ó Diseño Web Adaptable (Responsive Web Design) es un concepto que combina CSS, CSS3 y JavaScript para crear diseños web fluidos y adaptables que se pueden ampliar, contraer, reorganizar o eliminar el contenido en función del tamaño de la pantalla del usuario. (como ejemplo sirve este Blog, cambia si lo ves desde un celular, un tablet, o una pc) Hoy en día los usuarios de nuestras páginas web o tiendas online pueden acceder a las mismas desde diferentes medios: un computadora de escritorio con pantalla panorámica, un móvil, un tablet, etc, Partiendo de la base de que el diseño de una web, para que funcione, **tiene que estar centrada en el usuario** (y no en el diseñador, en el programador o en el dueño de la web), es importante que la experiencia que tiene el usuario con nuestra web sea lo más placentera posible con independencia de qué medio esté usando para verla. Es por ello que últimamente tantos sitios webs están utilizando lo que se llama **Responsive Web Design o Diseño Web adaptable**.

En vez de desarrollar sitios web diferentes para los dispositivos con distintos tamaños de pantalla y capacidades, una web con un diseño Responsivo (adaptable) reacciona de manera flexible para ser visualizada de forma óptima en cualquier pantalla, desde un monitor de escritorio de 27 pulgadas hasta una pantalla de Black Berry de 320 x 240 píxeles .

1) *VENTAJAS DEL DISEÑO WEB RESPONSIVO O ADAPTABLE*

- La principal ventaja es una sola web para todos, es decir se evita el trabajo de estar diseñando y manteniendo una web para cada dispositivo como se hacía antiguamente.
- Mejora experiencia del usuario, al estar navegando en una web nativa para su dispositivo.

- Mejora el costos de mantenimiento y desarrollo, ya que no se tiene que hacer una web para cada tipo de dispositivo.
- Mejora la optimización de motores de búsqueda, sólo aparecería una URL en los resultados de búsqueda.

2) *DESVENTAJAS DEL DISEÑO WEB RESPONSIVO O ADAPTABLE*

- Tiempo de carga lento en dispositivos móviles, ya que diseñamos imágenes de tamaño grande para una pantalla de gran resolución y luego esa misma imagen es enviada aun dispositivo móvil que muestra imágenes mas pequeñas
- Uso intensivo del procesador del móvil, ya que enviamos las imágenes en tamaño completo, son los móviles los que se encargan de escalar las imágenes a tamaños pequeños y generalmente esto estresa al procesador del móvil.

Como todo trabajo bien hecho el Diseño Web Responsivo demanda un esfuerzo adicional a la hora de desarrollar un sitio web. Pero el trabajo se capitaliza al no tener que realizar una web para cada dispositivo.

Si quieres aprender a hacer un pagina Web Responsivo o adaptable, no te pierdas el proximo tutorial que estamos desarrollando, si lo que necesitas es una web responsiva pero no quieres liarte con codigos y cosas que parecen magia china, no te preocupes solo ponte en contacto con nosotros y en menos tiempo de lo que imaginas tendras tu Diseño Web Responsivo o adaptable.

IV. 20 FRAMEWORKS RESPONSIVOS PARA ADAPTAR TU WEB A TODOS LOS DISPOSITIVOS



Estas navidades, aprovechando las vacaciones y el descenso de visitantes que ello conlleva, he optado por

hacerle unos arreglillos a mi blog. Para ello, he estado investigando entre la gran cantidad de **frameworks responsivos** disponibles, hasta dar con uno que se adaptara a mis necesidades y mi nivel como programador. Mi elección final ha sido bootstrap 3 por cuestiones de diseño, pero hay otros tantos que me han resultado interesantes y que recojo en esta entrada.

1. Pure: Css framework

Pure es un **framework responsivo** creado por yahoo que usa como base Normalize.css. Aparte del **grid responsivo**, cuenta con los elementos básicos que componen la interfaz de usuario, como botones, menús, etc. Su peso minificado y comprimido es bastante liviano (4.4 Kb si usamos todos los módulos). Es sencillo de usar y cuenta con abundante documentación y ejemplos en su web.



Licencia: BSD License

Github: <https://github.com/yui/pure>

Web: <http://purecss.io/>

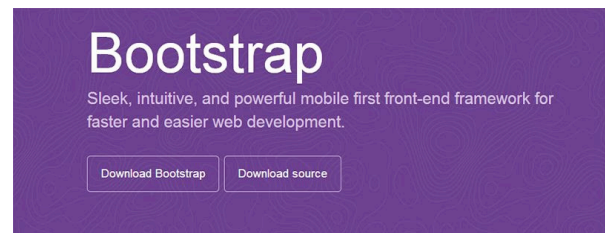
2. Bootstrap 3

La nueva versión de este popular **framework** poco tiene que ver con su predecesora. En esta ocasión se le ha dado una prioridad absoluta al **diseño responsivo**, hasta el punto de que se diseña primero para los dispositivos móviles, para posteriormente ir adaptando a resoluciones mayores. Otro de los puntos fuertes de este **framework**, es la gran cantidad de componentes

que incluye, como alertas, barras de progreso, dropdowns, botones etc.

Para comenzar a usar bootstrap de forma rápida podemos descargar la versión precompilada. Pero lo más normal, si estamos empezando, es que tengamos que destripar algún que otro ejemplo, por lo que será más recomendable descargar la version source, la cual incluye todos los archivos junto con la documentación.

En su web también hay disponible una tabla de equivalencias entre bootstrap 2 y bootstrap 3 por si tu intención es actualizar, pero como ya decía arriba, son totalmente diferentes, por lo que la mejor opción es iniciar un nuevo proyecto basado en bootstrap 3.



Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/twbs/bootstrap>

Web: <http://getbootstrap.com/>

3. YAML

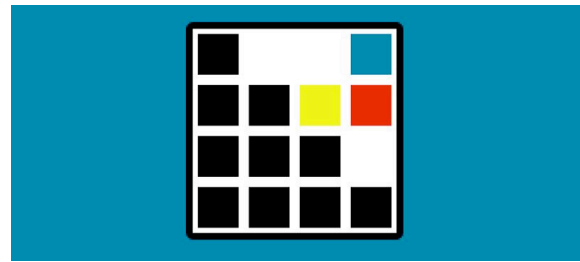
YAML es un **framework CSS** centrado en los estándares web y la accesibilidad. Esta construido sobre **SASS** y es compatible con los principales navegadores modernos, incluso con explorer 6. Por otro lado, debido a que lleva funcionando desde 2005 cuenta con abundante documentación, incluidos tutoriales de integración y plantillas para numerosos CMS.



Licencia: Creative Commons (CC-BY 2.0)

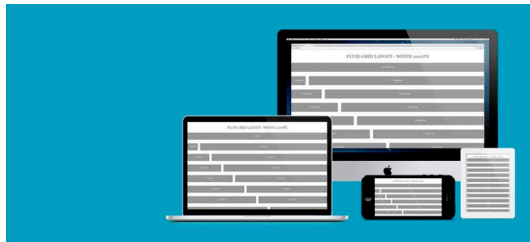
Github: <https://github.com/yamlcss/yaml>

Web: <http://www.yaml.de/>



4. IVORY

Ivory es un sencillo **framework responsivo** basado en un grid de 12 columnas que ofrece 4 diseños de diferente ancho (1200px, 1140px, 1024px y 960px). Debido a esta sencillez es extremadamente ligero (32kb sin comprimir), lo que no quita para que cuente con sus propias tipografías, formularios, botones, listas y demás elementos.



Licencia: GPLv2

Github: <https://github.com/kanthvallampati/IVORY>

Web: <http://weice.in/ivory/index.html>

5. Cascade Framework

Aunque a simple vista parezca un clon más de bootstrap, cascade pretende hacerse un hueco entre los **frameworks responsivos**, apelando a su modularidad para reducir el tamaño de nuestros proyectos. De este modo, nos permite elegir las partes de código que vayamos a necesitar, logrando además una mayor personalización. Otro punto fuerte de este **framework** es su compatibilidad con navegadores antiguos como explorer 6.

Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/jslegers/cascadeframework>

Web: <http://cascade-framework.com/>

6. Cascade Framework Light

Si cascade no es lo suficientemente ligero para tus propósitos, también existe una versión ultraligera de este **framework** (15kb minificado) que solo incluye lo básico, como la responsividad o el diseño normalizado.

Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/jslegers/cascadeframeworklight>

Web: <http://jslegers.github.io/cascadeframeworklight/>

7. INK

Completo **framework** creado por la empresa portuguesa SAPO basado en una combinación entre **HTML**, **CSS** y **Javascript**. Su diseño modular ofrece una completa interfaz que incluye tipografías, iconos (font awesome), formularios, alertas y tablas entre otros elementos. INK se basa en un diseño fluido en porcentajes que es compatible con todos los navegadores actuales, incluso con los más antiguos como IE7 para los que reserva un grid de anchos fijos.



Licencia: MIT License

Github: N/A

Web: <http://ink.sapo.pt/>

8. Foundation 5

Una de las mejores alternativas a bootstrap es foundation. Este conocido **framework**, que ya anda por la versión 5, esta desarrollado con **SASS** y también opta por diseñar primero para dispositivos móviles (**Mobile First**). Lo más destacable de esta nueva versión es la prioridad que se ha dado al aumento de la velocidad, de cara a mejorar la experiencia del usuario, para lo cual cuenta con la tecnología de intercambio, que permite especificar diferentes secciones de código para cada dispositivo o grupo de dispositivos, y la aceleración de hardware, para mostrar las transiciones y animaciones de forma más suave. Por supuesto es compatible con todos los navegadores, cuenta con todos los elementos necesarios para diseñar en front-end, y cuenta con abundante documentación y ejemplos, eso si, en ingles.



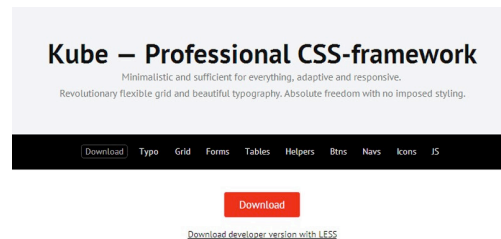
Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/zurb/foundation>

Web: <http://foundation.zurb.com/>

9. Kube

Kube es un **framework** de corte minimalista, adaptable y responsivo, basado en un grid flexible. Esta pensado para dejar libertad de diseño al desarrollador por lo que contiene lo básico, la tipografía y unos pocos elementos, lo que deja un peso muy reducido.



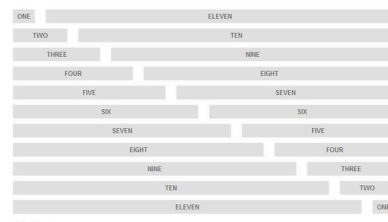
Licencia: Open Source

Github: N/A

Web: <http://imperavi.com/kube/>

10. Skeleton

Skeleton es una pequeña colección de archivos CSS que permiten crear rápidamente sitios **responsivos**. Está basado en un grid de 960 px y contiene algunos elementos basicos (botones, formularios...) pero nada de javascript.



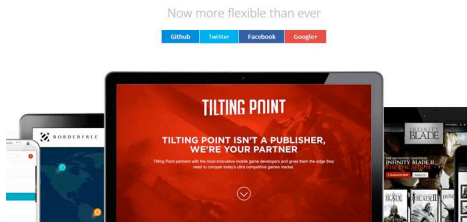
Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/dhg/Skeleton>

Web: <http://www.getskeleton.com/>

11. Gumby 2

Construido sobre **SASS**, este **framework responsivo** destaca por sus posibilidades de personalización. Para ello, cuenta con un personalizador desde el que podemos adaptarlo a nuestras necesidades, cambiando el ancho del grid o la fuente, entre otras muchas características.



Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/GumbyFramework/Gumby>

Web: <http://gumbyframework.com/>

12. Fluidable

Este ligero **framework** (5kb minificado) desarrollado en LESS, se basa en la filosofía del **Mobile First**, es decir, el diseño móvil primero para después ir adaptando este diseño a resoluciones mayores. Para ello cuenta con un layout fluido dividido en un número variable de columnas, cuyas separaciones se miden en ems.

FLUIDABLE

Licencia: CCO

Github: <https://github.com/andri/Fluidable>

Web: <http://fluidable.com/>

13. Metro UI CSS 2.0

Metro UI es un conjunto de estilos que proporcionan una interfaz similar a la de Windows 8. Estos estilos,

desarrollados con **LESS**, se aplican a una página en HTML5 que también hace uso de JQuery. La **responsividad** se basa en **bootstrap css**, por lo que en las resoluciones más pequeñas se pueden apreciar ciertas similitudes.



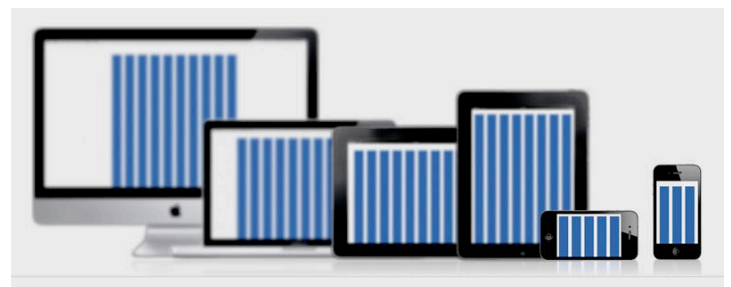
Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/olton/Metro-UI-CSS>

Web: <http://metroui.org.ua/>

14. Less Framework 4

Framework responsivo que se basa en los media queries de CSS para adaptar el número de columnas al ancho de la pantalla en la que se encuentre. Estas consultas dan lugar a 4 diseños diferentes y se agrupan en un mismo grid. *Existe un nuevo proyecto sucesor de éste que no incluyo por estar empezando en el momento de escribir este artículo. Ver Frameless.*



Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/jonikorpi/Less-Framework>

Web: <http://lessframework.com/>

15. KNACSS

KNACSS es una hoja de estilos minimalista que sirve como base para iniciar **proyectos web responsivos**. Al **ser solo CSS** apenas ocupa 8kb pero claro, no esperes maravillas, es solo una base, más bien un reset **CSS**. No apto para principiantes.



Licencia: WTFPL License

Github: <https://github.com/raphaelgoetter/KNACSS>

Web: <http://www.knacss.com/>

16. Groundwork CSS 2

Este **framework responsivo basado en HTML5, CSS y Javascript** se adapta a cualquier dispositivo, desde un televisor hasta un telefono movil. De la misma forma que foundation o bootstrap, este proyecto también incluye numerosos elementos graficos para hacer mas rapido el diseño front-end, ademas, cuenta con numerosos ejemplos y una buena documentación. Por otro lado, una buena característica a destacar de groundwork son los **textos responsivos**, adaptables al diseño mediante Javascript.



Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/groundworkcss/groundwork>

Web: <http://groundworkcss.github.io/groundwork/>

17. Unsemantic

Unsemantic es un **framework** que logra su **responsividad** gracias a un grid fluido basado en porcentajes, lo que lo diferencia de su antecesor, 960 Grid System. Esta creado con **SASS y Compass**, es amigable a nivel SEO y compatible con todos los navegadores actuales.



Licencia: MIT License - GPL

Github: <https://github.com/nathansmith/unsemantic>

Web: <http://unsemantic.com/>

18. Responsive Boilerplate

Con solo 3 clases básicas y 12 columnas este ligero **framework** es sencillo de implementar. Desde su página podemos descargar un paquete que incluye todos los archivos necesarios junto con una plantilla PSD, una demo y una página en HTML5 creada para servir como punto de partida.

Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/newaeonweb/responsiveboilerplate>

Web: <http://responsiveboilerplate.com/>

19. Inuit.css

Creado para desarrolladores que prefieran crear su propio estilo y marcar la diferencia, Inuit es un **framework** que ofrece poco o ningún diseño. Ahora bien, debido a que se basa en **SASS** orientado a objetos, será necesario que tengamos claros los principios de la **programación orientada a objetos** (OO) antes de embarcarnos en un proyecto de estas características.



Licencia: Apache v2.0

Github: <https://github.com/csswizardry/inuit.css>

Web: <http://inuitcss.com/>

20. Kickoff

Kickoff es un **framework front-end** para crear sitios escalables y responsivos que cuenta con un mantenimiento muy activo. Basado en la filosofía del **mobile-first** (los móviles primero) y creado con **SASS** y **Grunt**, este proyecto incluye numerosos elementos ya diseñados, documentación y ejemplos. Compatible solo de explorer 8 en adelante.



Licencia: MIT License

Github: <https://github.com/tmwagency/kickoff/>

Web: <http://tmwagency.github.io/kickoff/>

En definitiva, si vas a empezar un proyecto web y no tienes tiempo o no quieres empezar desde cero, el uso de un **framework** es una muy buena opción y, dada la gran variedad existente, casi seguro que alguno se adapta a tus necesidades.

V. CONCLUSIONES

Desafortunadamente, no hay ninguna fuente individual que se encuentra en más de 90% de todos estos sistemas operativos.

REFERENCIAS

- [1] <http://geeksroom.com/2010/12/las-fuentes-mas-populares-por-sistema-operativo-infografia/42738/>
- [2] <http://geeksroom.com/2010/12/las-fuentes-mas-populares-por-sistema-operativo-infografia/42738/>
- [3] www.iesdionisioaguado.org/joomla/Distancia/informatica/ejT3SO.pdf
- [4] <http://www.monografias.com/trabajos14/sisteinform/sisteinform2.shtml>
- [5] <http://www.gnu.org/home.es.html>