

MOBILE  
FIRST

# iHOLA!

---

**Hello there!**

We are Swwwweet.

We are a small web design studio based in Barcelona, Spain, and we are rebranding ourselves. In the meantime, you can check our [old portfolio](#) or see some of our latest projects below. You can contact us on [hola@swwwweet.com](mailto:hola@swwwweet.com).

Swwwweet.com

# ¿QUIÉN ERES?

---

- ¿Cómo te llamas?
- ¿Qué experiencia tienes con el diseño Responsive?
- ¡Elige tus habilidades!

IA /  
UX

diseño  
visual

front-  
end

otros

# ¿QUÉ TRATAREMOS?

---

- Jerarquización de contenido.
- Prototipado en HTML.
- Diseño visual y “style tiles”.
- Sketching.
- Mejoras con JavaScript.

# ¿QUÉ NO TRATAREMOS?

- HTML, CSS o JavaScript básico.
- Detección de dispositivos desde el servidor.
- Eventos touch.
- Herramientas complejas de layout (flexbox, etc).

**¡VAMOS ALLÁ!**

# ¿QUÉ ES RWD?

---

La definición de Ethan Marcotte incluye:

- rejillas (grids) fluidos o líquidos
- imágenes flexibles
- media queries

# ¿QUÉ ES RWD?

---

[RWD is] an idea too big to be limited to a single, technical approach to the problem of multiple, disparate viewing environments. [...] The purpose behind “responsive design” should be separated from the specific techniques used to achieve it.

Jeffrey Zeldman · [bit.ly/mob1st\\_1](http://bit.ly/mob1st_1)



# ¿QUÉ ES RWD?

---

## HTMLBOY

Javier Usobiaga, web designer & front-end developer.

---

### **Stop using the viewport meta tag (until you know how to use it)**

October 4th, 2012

In the early years, when the smartphones came to Earth, they knew the Internet wasn't prepared for them... so they expected every website to be around 1000px width (980px on the iPhone) and zoom out the website to fit into the screen. And so the `<meta name="viewport">` was created, basically to tell those smart dudes that your website was prepared for them.

[bit.ly/mob1st\\_2](http://bit.ly/mob1st_2)

# ¿POR QUÉ RWD?

---

APP  
MÓVIL



WEB  
m.foo.com



WEB  
RESPONSIVE



ES LA BATALLA  
EQUIVOCADA

# ¿POR QUÉ RWD?

---

- Aunque tengas una app, **también necesitas** una web.
- Las páginas específicas para móviles suelen ser tener muchos problemas de redirección.
- Si quieres que la página se vea bien desde distintos dispositivos (¿y quién no?), necesitarás técnicas responsive.

# ¿POR QUÉ MOBILE FIRST?

- Hace que nos enfoquemos y prioricemos el contenido.
- Es más fácil reorganizar una única columna en varias, que al revés.
- Se tiene en cuenta la velocidad y la performance desde el principio.
- El móvil no puede ser algo en lo que se piense a posteriori.

# ¿POR QUÉ MOBILE FIRST?

---

It's okay if the mobile internet provides a less-than-adequate experience today. Most mobile internet users won't be comparing between the desktop web and the mobile web. For these people, the alternative is nothing.

Karen McGrane · [bit.ly/mob1st\\_3](http://bit.ly/mob1st_3)

# ¿POR QUÉ MOBILE FIRST?

**Karen McGrane**

On a good day, I make the web more awesome. On a bad day, I just make it suck less.



[FRONTPAGE](#)  
RETURN HOME

[BROWSE](#)  
BY TOPIC

[SUBSCRIBE](#)  
RSS FEED

JUNE 13, 2013 • 9:06 AM • 4

## State of the mobile web — sources

These are my favorite data points about how we're using the mobile web today. I get asked for these sources a lot, so I've aggregated them all here.

56% of American adults are now smartphone owners—79% of Americans 18-24, 81% aged 25-34, and 69% aged 35-44 own a smartphone.  
<http://pewinternet.org/Reports/2013/Smartphone-Ownership-2013/Findings.aspx>

55% of mobile phone owners say they use their phone to access the internet.  
<http://www.pewinternet.org/Reports/2012/Cell-Internet-Use-2012/Main-Findings/Cell-Internet-Use.aspx>

### Topics

- [Advertising Business Model](#)
- [Bionic Hearing](#)
- [Content Strategy](#)
- [Drupal](#)
- [Machines with Brains](#)
- [Mobile](#)
- [Presentations](#)
- [TV in the Future](#)
- [Uncategorized](#)

bit.ly/mob1st\_4

# ¿POR QUÉ MOBILE FIRST?

---





# PROGR. ENHANCEMENT

---

- En abril de 2013, había 224 millones de usuarios de Opera Mini. (Source: [bit.ly/mob1st\\_5](http://bit.ly/mob1st_5))
- El 36% de dispositivos Android aún tienen Gingerbread 2.3.X. (Source: [bit.ly/mob1st\\_6](http://bit.ly/mob1st_6))
- Nuestro objetivo es ofrecer la mejor experiencia posible a todo el mundo.

¿COMENZAMOS A  
CONSTRUIR  
ALGO?

# EL PROYECTO

---

- Vais a diseñar y construir una página de producto.
- Os daremos muchas piezas, pero os tocará unir las a vosotros.
- Seréis vuestro propio cliente, así que ¡nada de echarle la culpa esta vez!

# HAZ EQUIPOS DE 4

---

- Fíjate en las “pegatinas de habilidades”. Trata de equilibrar los equipos.
- Hay distintos briefings; deberíais llegar a resultados diferentes.
- Lee el briefing. Asegúrate de que lo entiendes todo.

CONTENT  
FIRST

# CONTENT FIRST

The screenshot shows the Forbes.com homepage from September 7, 2007. The main headline is "Book Is Inside Look at War on Terror" by Pete Yost, featuring a video of Andrew Teufel from Fisher Investments. The left sidebar includes "Popular Videos" and "Most Popular Stories". The right sidebar features "Forbes Attaché" with a "Personalize Now!" button, "Small Business Attaché", and a "Find Free Wi-Fi Hotspots" link. The bottom of the page has a "News by E-mail" section and a "Become a member" link.

**US OPEN.org**

**Forbes.com**

Search:

U.S. EUROPE ASIA HOME PAGE FOR THE WORLD'S BUSINESS LEADERS Free Trial Issue

INSIDE FORBES.COM

- Bonds and Markets News
- Hot Gadgets for 2007
- Small Business Finance Tips

U.S. EUROPE ASIA HOME PAGE FOR THE WORLD'S BUSINESS LEADERS Free Trial Issue

HOME BUSINESS TECH MARKETS ENTREPRENEURS LEADERSHIP PERSONAL FINANCE FORBESLIFE LISTS OPINIONS

Video Blogs E-mail Newsletters Org Chart Wiki People Tracker Portfolio Tracker Special Reports Widgets

E-Mail | Comments | E-Mail Newsletters | RSS

Associated Press

**Book Is Inside Look at War on Terror**

By PETE YOST 09.07.07, 3:25 PM ET

**Popular Videos**

- TV Marketing Mania
- Tennis Suits Heineken
- The Business Behind BCBG
- Cashing In On The Club Scene
- Driving Light: The BMW 550i Sedan

**Most Popular Stories**

- Your Toughest Sale: Your Own Kids
- Returning Workers' Brains Still On Vacation
- The Most Expensive Blocks In The U.S.
- 2007 Mutual Fund Survey

WASHINGTON -Vice President Dick Cheney and other Bush administration officials "blew through" legal constraints they didn't like and weakened the presidency with a go-it-alone approach in the war on terror, a former Justice Department official writes in a new book.

In "The Terror Presidency," former assistant attorney general Jack Goldsmith details what he calls "one of the underappreciated stories in the war on terrorism: the daily clash inside the Bush administration between fear of another attack - which drives officials into doing whatever they can to prevent it - and the countervailing fear of violating the law, which checks their urge toward prevention."

Goldsmith rescinded two legal memos written by attorneys who previously ran the Office of Legal Counsel, which he

**FISHER INVESTMENTS™**

Andrew Teufel  
Director of Research, Fisher Investments

Click here to download!

**Find Free Wi-Fi Hotspots**

**News by E-mail Get stories by E-Mail on this topic FREE**

Topics

- ☐ AP Washington
- ☐ President, White House, Advisers

Become a member FREE Already a Member? Log In

Become a member  
Portfolio | Register

**Forbes Attaché**

Personalize Now!

PRESENTED BY

"AND EVEN HERE."

Personalize Your Own  
**Forbes Attaché**

SIGNUP NOW!

Weather [Select Your City](#)

Sports [Select Your Team](#)

Stocks [Select Companies](#)

News [View by Industry](#)

Authors [Choose Favorites](#)

**Small Business Attaché**

Are you a Decision Maker at your Company?

Activate your Attaché in one-click now!

ACTIVATE NOW!

# CONTENT FIRST

---

Using dummy content or fake information in the Web design process can result in products with unrealistic assumptions and potentially serious design flaws.

Luke Wroblewski · [bit.ly/mob1st\\_7](https://bit.ly/mob1st_7)

# CONTENT FIRST

---

Content precedes design. Design in the absence of content is not design, it's decoration.

Jeffrey Zeldman · [bit.ly/mob1st\\_8](http://bit.ly/mob1st_8)



# PARIDAD DE CONTENIDO

---

“Mobile users want to see our menu, hours, and delivery number. Desktop users definitely want this 1mb png of someone smiling at a salad.”

Matt “Wilto” Marquis

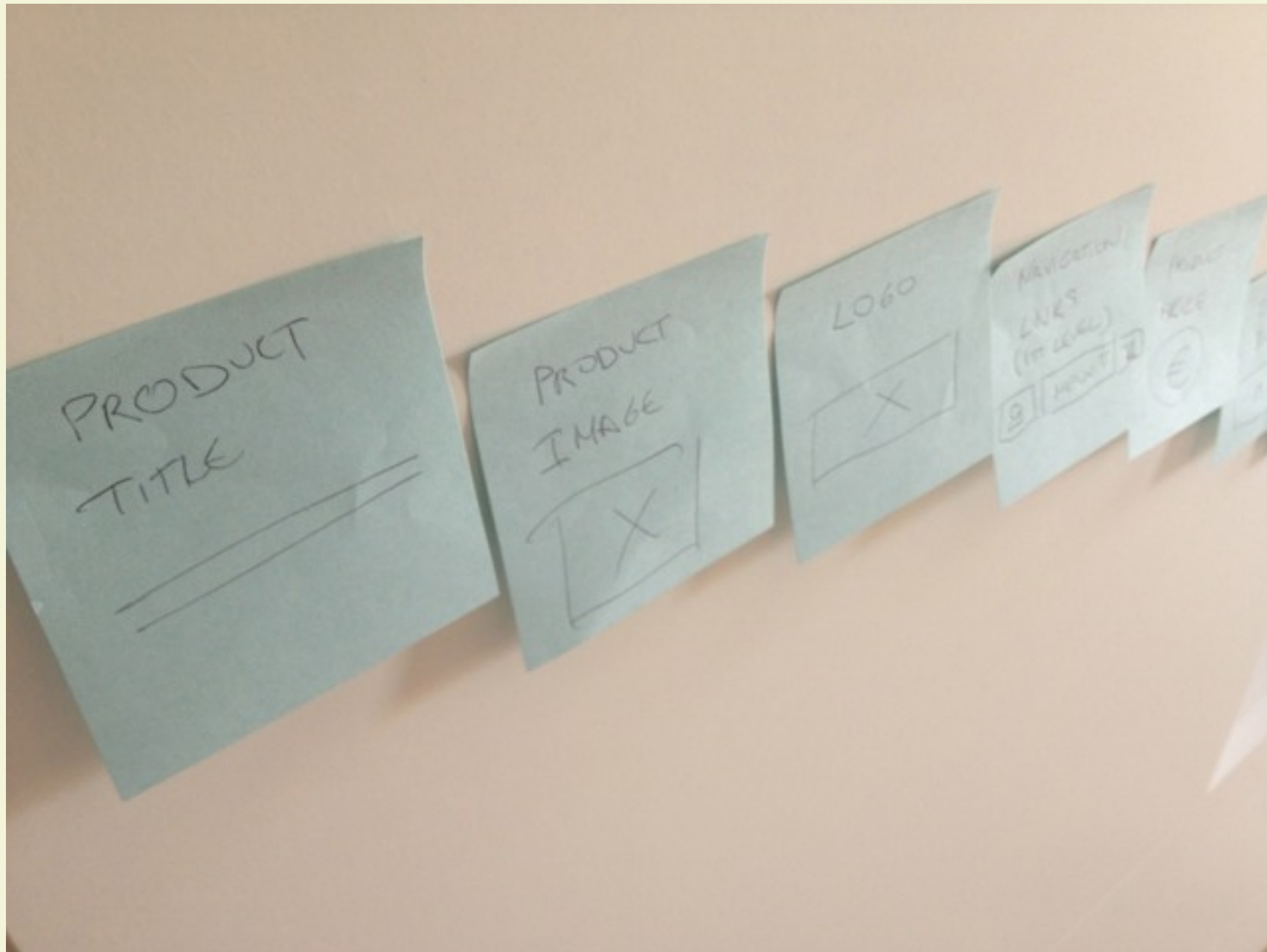
# CONTENT FIRST

---

- En la carpeta /contenido/ encontrarás distintos textos e imágenes.
- Partiendo del briefing, decide el contenido de la página. Si crees que falta algo, créalo.
- Jerarquiza, usando post-its, todo este contenido en una única columna.

# CONTENT FIRST

---



# LA NAVEGACIÓN (1)

---

Focusing on content first, navigation second gets people to the information and tasks they want quickly.

Luke Wroblewski · [bit.ly/mob1st\\_9](https://bit.ly/mob1st_9)

# LA NAVEGACIÓN (1)

---

- La navegación, ¿es más importante que el contenido?
- Acuérdate del progressive enhancement. De momento, vamos a trabajar con soluciones que no necesiten JavaScript.

# HTML SIMPLE

# HTML SIMPLE

---

Open a simple HTML file in a web browser, and the content automatically adapts to fit the width of that browser. The web is responsive on its own—by default. It's us that's been breaking it all these years by placing content in fixed-width containers.

Andy Hume · [bit.ly/mob1st\\_10](https://bit.ly/mob1st_10)

# HTML SIMPLE

---

- Si tienes el contenido, ya tienes una versión muy básica de tu página.
- Abre la carpeta /código/ y organiza el HTML en función de la jerarquización de contenidos.



# EL META VIEWPORT

---

```
<meta name="viewport"  
content="width=device-width,  
initial-scale=1">
```

[bit.ly/mob1st\\_2](http://bit.ly/mob1st_2)

# DISEÑO VISUAL

# DISEÑO VISUAL

---

- Cambiar la forma de trabajar es difícil.
- La mejor forma de conseguir un buen resultado es reducir el proceso de diseño a sus componentes principales.
- Empieza con lo más básico: la tipografía y el color.

# LA TIPOGRAFÍA PRIMERO

---

95% of the information on the web is written language. It is only logical to say that a web designer should get good training in the main discipline of shaping written information, in other words: Typography.

Oliver Reichenstein · [bit.ly/mob1st\\_12](http://bit.ly/mob1st_12)

# LA TIPOGRAFÍA PRIMERO

---

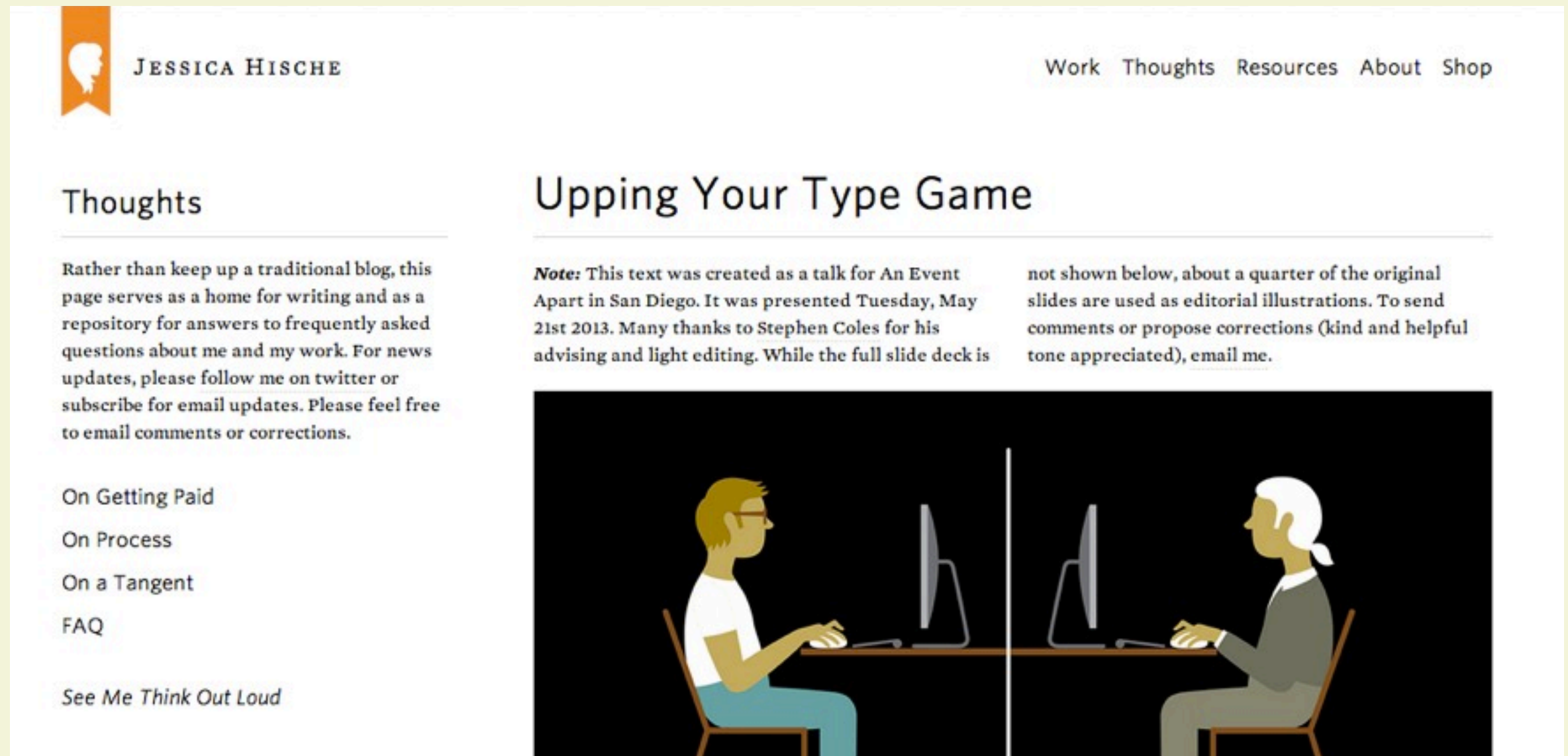
- Los usuarios visitan tu web por el contenido. Hacer que el contenido sea legible es hacerlo accesible.
- Hay estudios que demuestran que la buena tipografía induce a un mejor estado de ánimo. (Source: [bit.ly/mob1st\\_15](https://bit.ly/mob1st_15))

# LA TIPOGRAFÍA PRIMERO

---

- Font-size: [bit.ly/mob1st\\_16](http://bit.ly/mob1st_16)
- Longitud de línea(30 ems): [bit.ly/mob1st\\_17](http://bit.ly/mob1st_17)
- Contraste: [bit.ly/mob1st\\_18](http://bit.ly/mob1st_18)

# LA TIPOGRAFÍA PRIMERO



[bit.ly/mob1st\\_13](http://bit.ly/mob1st_13)

# ¿USAR PHOTOSHOP?

---

When I realized that two days of work could have been done with two lines of CSS, I decided at that moment that I would never make Photoshop “templates” again.

Stephen Hay · Responsive Design Workflow



# ¿USAR PHOTOSHOP?

---

Use what tools you're comfortable with, but know when those tools stop making sense.

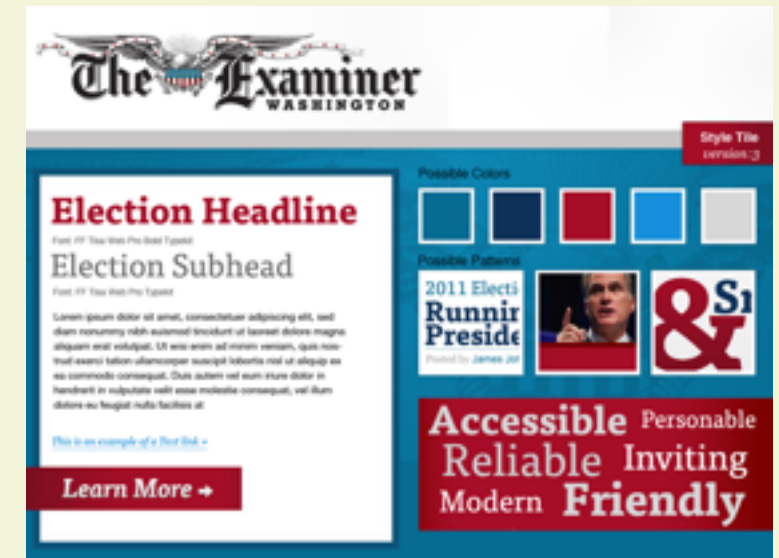
Brad Frost · [bit.ly/mob1st\\_11](https://bit.ly/mob1st_11)

# ¿USAR PHOTOSHOP?

---

- El diseño es comunicación; es encontrar un lenguaje que funcione.
- Usa herramientas que te ayuden a ahorrar tiempo y que te acerquen a un prototipo en HTML.
- Estas herramientas no son un entregable; la conversación sobre diseño no se acaba cuando empiezas con el código.

# STYLE TILES



bit.ly/mob1st\_19

# STYLE TILES



bit.ly/mob1st\_20

# STYLE TILES

---

- BUENO: Son una buena opción para encontrar rápidamente un estilo general.
- MALO: El cliente no puede abstraer los estilos de la misma forma que nosotros.
- ????: Ofrecer una variedad de estilos para elegir suena bien pero, ¿no estamos transfiriendo nuestras responsabilidades al cliente?

# STYLE TILES

---

Regardless of any particular process or tool we may choose, it's interesting to note that our visual design explorations are now happening alongside the research and ideation phases undertaken by our UX colleagues. Having front-end developers be part of the same conversation, helps massively too.

Paul Lloyd · [bit.ly/mob1st\\_20](https://bit.ly/mob1st_20)

# STYLE TILES

---

- Crea tu propia style tile.
- Encontrarás pares tipográficos, paletas de colores, botones, etc. en la carpeta /diseño/elementos/. ¡Cámbialos como más te apetezca!
- Aplica los estilos elegidos al archivo que encontrarás en /diseño/style-tile.html

PASEMOS AL  
NAVEGADOR



# DISEÑO Y CÓDIGO

---

Websites are not the same as pictures of websites. When one person designs in Photoshop and another converts the design to markup and CSS, the coder must make guesses and assumptions about what the designer intended.

Jeffrey Zeldman · CSS3 For Web Designers

# DISEÑO Y CÓDIGO

---

Honestly, I'm shocked that in 2010 I'm still coming across 'web designers' who can't code their own designs. No excuse.

Elliot Jay Stocks · [bit.ly/mob1st\\_22](http://bit.ly/mob1st_22)

# ¡A CSS-EAR!

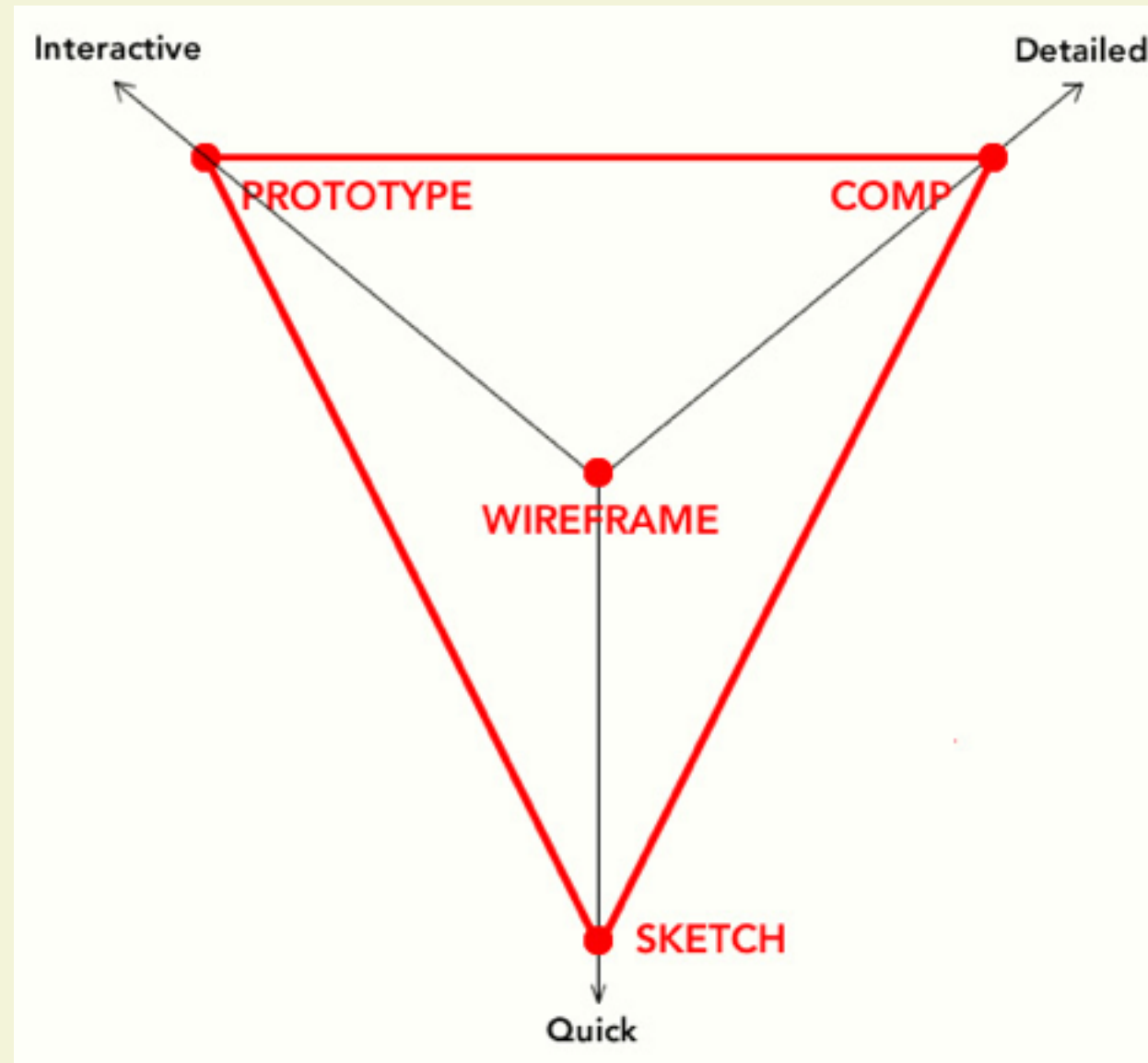
---

- Aplica los estilos de las style tiles a tu documento con HTML básico.
- Deberías conseguir una bonita página web de una columna. ¡No olvides añadir un max-width!
- Basa todas tus medidas en unidades relativas (usa ems y porcentajes, no píxeles).

**¡BOCETAR  
SALVA VIDAS!**

# SKETCHING

---



[bit.ly/mob1st\\_23](https://bit.ly/mob1st_23)

# SKETCHING

---

- Es importante testar las ideas de layout primero sobre papel.
- Haz múltiples bocetos rápidos, y desarrolla solo los mejores.
- Considera también bocetar con el cliente, ya que puede ahorrarte muchos dolores de cabeza después.

# SKETCHING

---

- Decide cómo se comportará tu layout en diferentes pantallas.
- Comienza por mover los post-it, y pasa tus mejores ideas al papel.

# HORA DE LA MEDIA QUERY



# MEDIA QUERIES

---

```
@media screen and (min-width: 40em){  
  .secondary-content{  
    float: right;  
    width: 30%;  
  }  
}
```

# BASADAS EN EM

## Cloud Four Blog

TECHNICAL NOTES, WAR STORIES AND ANECDOTES

### The EMs have it: Proportional Media Queries FTW!



Lyza Gardner | March 28, 2012

If we're going to be proportional...

A core tenet of Responsive Web Design (RWD) is fluidity and proportion. Instead of using fixed-width layouts, we enlightened web devs and designers use percentages in our CSS. Font units aren't pixels or points anymore, they're percentages (typically for top-level baseline reset) or, more often, ems. And yet the vast majority of us still write width-based media queries in pixels, e.g.:

Search for:

Search

We wrote the book:

### Head First Mobile Web



Interested in the topics discussed in our blog? Looking for a more foundational guide to the mobile Web? Check out the [book we wrote](#).

Head First Mobile Web is written for web

bit.ly/mob1st\_24

# DEVICE AGNOSTIC

---

- No bases tus media queries en dispositivos populares, sino en las necesidades de tu contenido.
- Añade media queries solo cuando (y si) el diseño se rompe.
- Lo normal es que haya grandes cambios de layout (breakpoints) y pequeños detalles (tweakpoints): [bit.ly/mob1st\\_25](http://bit.ly/mob1st_25)

# MEDIA QUERIES

---

- Traslada los layouts bocetados a tu prototipo, usando (obviamente) media queries.
- No te obsesiones con que sea cross-browser. ¡Solo estamos prototipando!
- Recuerda que todo debe ser flexible: usa unidades basadas en ems y porcentajes.

# LA NAVEGACIÓN (2)

---

- Suele haber grandes cambios en torno a la navegación en cada breakpoint.
- Trata de solucionar todo lo que puedas solo con CSS. Juega con `position: absolute`, `display: table` o `flexbox` para mover tu navegación.

MEJÓRALO  
CON JS

# NAVEGACIÓN SIN JS

---

“We don't have any non-JavaScript users” No, all your users are non-JS while they're downloading your JS.

Jake Archibald

# NAVEGACIÓN SIN JS

---

- Puedes esperar soporte para JS en todos los navegadores, pero no puedes esperar conexiones rápidas. Tu JS puede tardar mucho en cargarse.
- Diseña también para mientras se carga la página. Intenta evitar que los parpadeos, plegados, etc. sean visibles.



# MEJÓRALO CON JS

---

- Mejora tu navegación responsive. Puedes añadir un patrón de dropdown o de flyout si quieres.
- Encontrarás unos cuantos plugins JS plugins en la carpeta /plugins/.
- ¿Hay algo más que se podría mejorar con un poco de JavaScript?

IMÁGENES  
RESPONSIVE

# IMÁGENES RESPONSIVE

---

- Es un problema sin resolver. Por ahora, todas las soluciones que existen tienen inconvenientes.
- Encontrarás muchos recursos en la sección “más información”.
- Para evitar problemas, intenta usar la menor cantidad de imágenes posible.

# IMÁGENES RESPONSIVE

---

- Implementa `picturefill.js` ([bit.ly/mob1st\\_27](http://bit.ly/mob1st_27)) para tus imágenes raster.
- Encontrarás todo lo que necesitas en la carpeta `/responsive-images/`.

# CERO IMÁGENES

---

- Usa CSS para bordes, degradados, etc. O, ya sabes, ¡viva lo “flat”!
- Usa SVG para las imágenes vectoriales: logos, iconos, patrones...
- Hackea las fuentes. Considera usar fuentes de iconos: [bit.ly/mob1st\\_26](http://bit.ly/mob1st_26)

# CERO IMÁGENES

---

- Cambia el logo por un formato en SVG. Encontrarás todas las versiones SVG en la carpeta /diseño/elementos/logos/.
- Usa Modernizr ([bit.ly/mob1st\\_28](https://bit.ly/mob1st_28)) para detectar soporte de SVG.
- ¡No olvides el fallback de png!

# EN RESUMEN

# MOBILE FIRST

---

- Responsive Web Design no es (solo) una serie de técnicas. Es una filosofía de diseño.
- No podemos pensar en el móvil solo al final.
- No asumas demasiado; trata de diseñar para todas las situaciones posibles, incluso las que no puedas imaginar.



# MOBILE FIRST

---

- Los principios del progressive enhancement tienen más vigencia que nunca.
- No te centres en un único workflow. Debes estar preparado para mejorarlo constantemente.
- Diseñar páginas webs no es un trabajo fácil. Pero es un trabajo genial.

# iGRACIAS!

@htmlboy

javier@swwwet.com

@martuishere

marta@swwwweet.com