

RESPONSIVE WEB DESIGN

ADOLFO SANZ DE DIEGO

SEPTIEMBRE 2016

1 EL AUTOR

1.1 ADOLFO SANZ DE DIEGO

- Empecé desarrollando aplicaciones web, hasta que di el salto a la docencia.
- Actualmente soy **Asesor Técnico Docente** en el servicio TIC de la D.G de Infraestructuras y Servicios de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid.
- Además colaboro como **formador especializado en tecnologías de desarrollo**.

1.2 ALGUNOS PROYECTOS

- **Hackathon Lovers** <http://hackathonlovers.com>: un grupo creado para emprendedores y desarrolladores amantes de los hackathones.
- **Password Manager Generator** <http://pasmangen.github.io>: un gestor de contraseñas online.
- **MarkdownSlides**
<https://github.com/asanzdiego/markdownslides>: un script para crear slides a partir de ficheros MD.

1.3 ¿DONDE ENCONTRARME?

- Mi nick: asanzdiego
 - AboutMe: <http://about.me/asanzdiego>
 - GitHub: <http://github.com/asanzdiego>
 - Twitter: <http://twitter.com/asanzdiego>
 - Blog: <http://asanzdiego.blogspot.com.es>
 - LinkedIn: <http://www.linkedin.com/in/asanzdiego>
 - Google+: <http://plus.google.com/+AdolfoSanzDeDiego>

2 INTRODUCCIÓN

2.1 ESTO NO ES LA WEB



Esto no es la web. Fuente: bradfrostweb.com

2.2 ESTO ES LA WEB



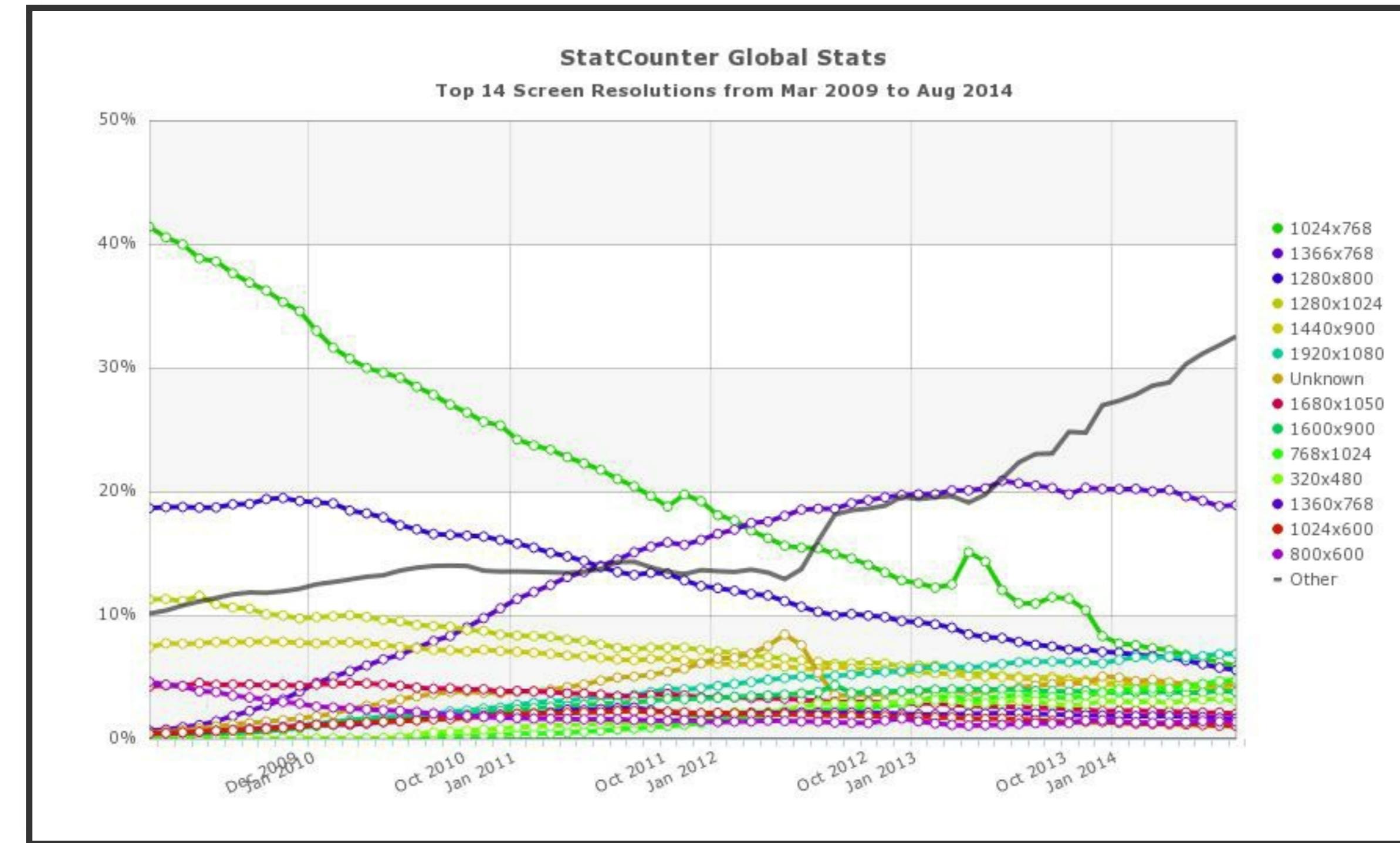
Esto es la web. Fuente: bradfrostweb.com

2.3 ¿SERÁ ESTO LA WEB?



¿Será esto la web?. Fuente: bradfostweb.com

2.4 ESTADÍSTICAS



Estadísticas. Fuente: gs.statcounter.com

2.5 EL DESARROLLADOR



El desarrollador actual. Fuente: globalmoxie.com

2.6 RESPONSIVE WEB DESIGN



Responsive Web Design. Fuente: flickr.com/photos/zergev/

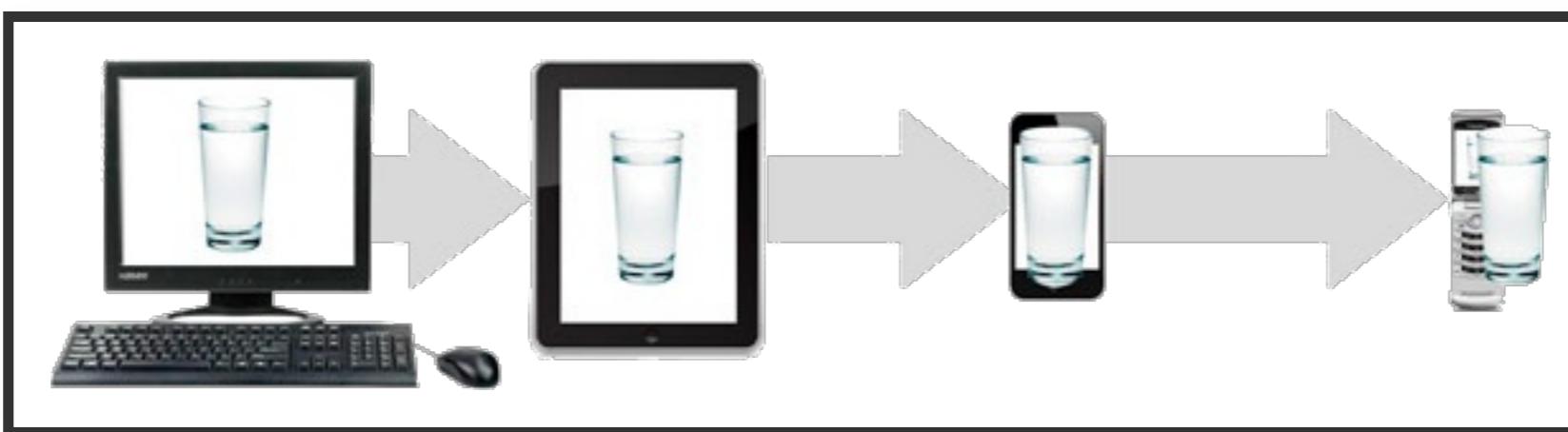
2.7 CONTENT IS LIKE WATER



Content is like water. Fuente:
fr.wikipedia.org/wiki/Site_web_adaptatif

2.8 GRACEFUL DEGRADATION

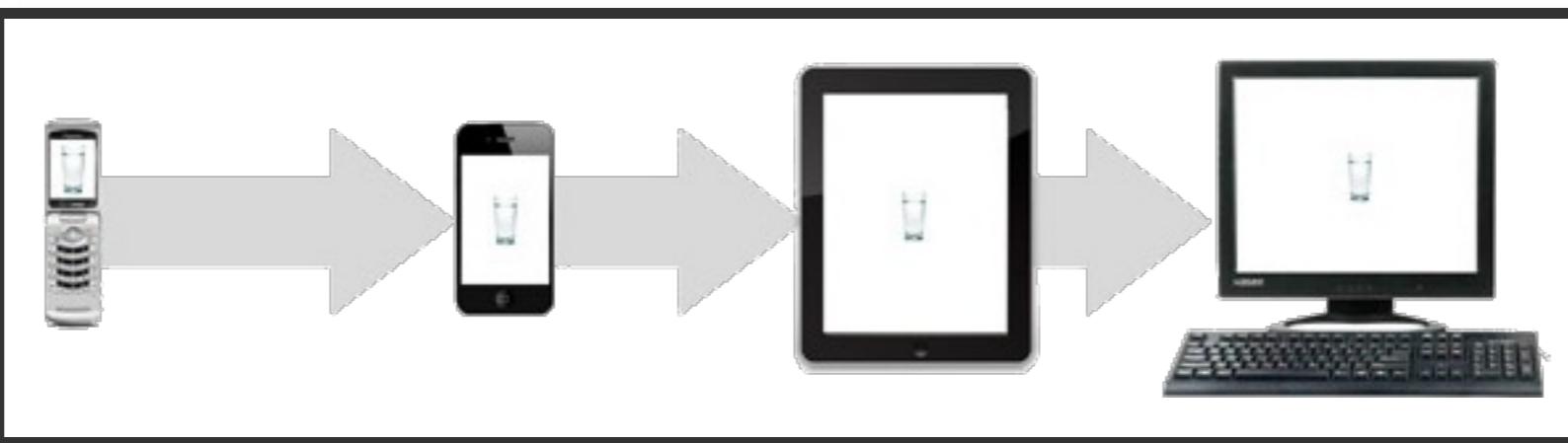
- Se desarrolla para los últimos navegadores, con la posibilidad de que funcione en navegadores antiguos.



Graceful degradation. Fuente: bradfostweb.com

2.9 PROGRESSIVE ENHANCEMENT

- Se desarrolla una versión básica completamente operativa, con la posibilidad de ir añadiendo mejoras para los últimos navegadores.



Progressive enhancement. Fuente: bradfostweb.com

2.10 BENEFICIOS (I)

- **Reducción de costos.** Pues no hay que hacer varias versiones de una misma página.
- **Eficiencia en la actualización.** El sitio solo se debe actualizar una vez y se ve reflejada en todas las plataformas.
- **Mejora la usabilidad.** El usuario va a tener experiencias de usuario parecidas independientemente del dispositivo que esté usando en cada momento

2.11 BENEFICIOS (II)

- Mejora el SEO. Según las Guidelines de Google el tener una web que se vea correctamente en móviles es un factor que tienen en cuenta a la hora de elaborar los rankings.
- Impacto en el visitante. Esta tecnología por ser nueva genera impacto en las personas que la vean en acción, lo que permitirá asociar a la marca con creatividad e innovación.

3 EJEMPLOS

3.1 MATT KERSLEY

- <http://mattkersley.com/responsive>

The screenshot shows a responsive web design testing tool interface. At the top, there are navigation links: AdChoices, Free Templates, Responsive Design, Testing, and Free Online Test. Below that is a search bar containing the URL <http://mattkersley.com/>. To the right of the search bar are two radio button options: "Width only" (selected) and "Device sizes". Below the search bar are four device preview panels labeled 240, 320, 480, and 768, each showing a different view of the same website content. The website features a large green "mk" logo at the top, followed by the text "Hello! I'm Matt. I make websites." and a brief description of the user's services. The bottom section contains links to "Read me.", "Tweet me.", and "Fork me.". A note at the bottom left indicates the content was posted on Jan 20, 2016, with a 5-minute read time. A "Vouchin' for no" link is also present. At the very bottom, there is a "Responsive Web Design Testing Tool" section with instructions and a note about navigating the site through the tool's frames.

Responsive Web Design Testing Tool

This tool has been built to help with testing your responsive websites while you design and build them.

You can enter your website's URL into the address bar at the top of this page (not your browser's address bar) to test a specific page.

Unfortunately, with the way browser security works, you are unable to navigate your site through the frames that your website appears in. The only way this is possible is if you host the testing tool on your website's own hosting. I have provided a github repository for you to download and install the tool on your own site.

Have fun.

A tool by [Matt Kersley](#) - [Fork it on Github](#)

Note: The content width may not be pixel perfect - I have added 15px to the iframes to cater for the scrollbars

Página de testeo de Matt Kersley

3.2 DCONSTRUCT 2011

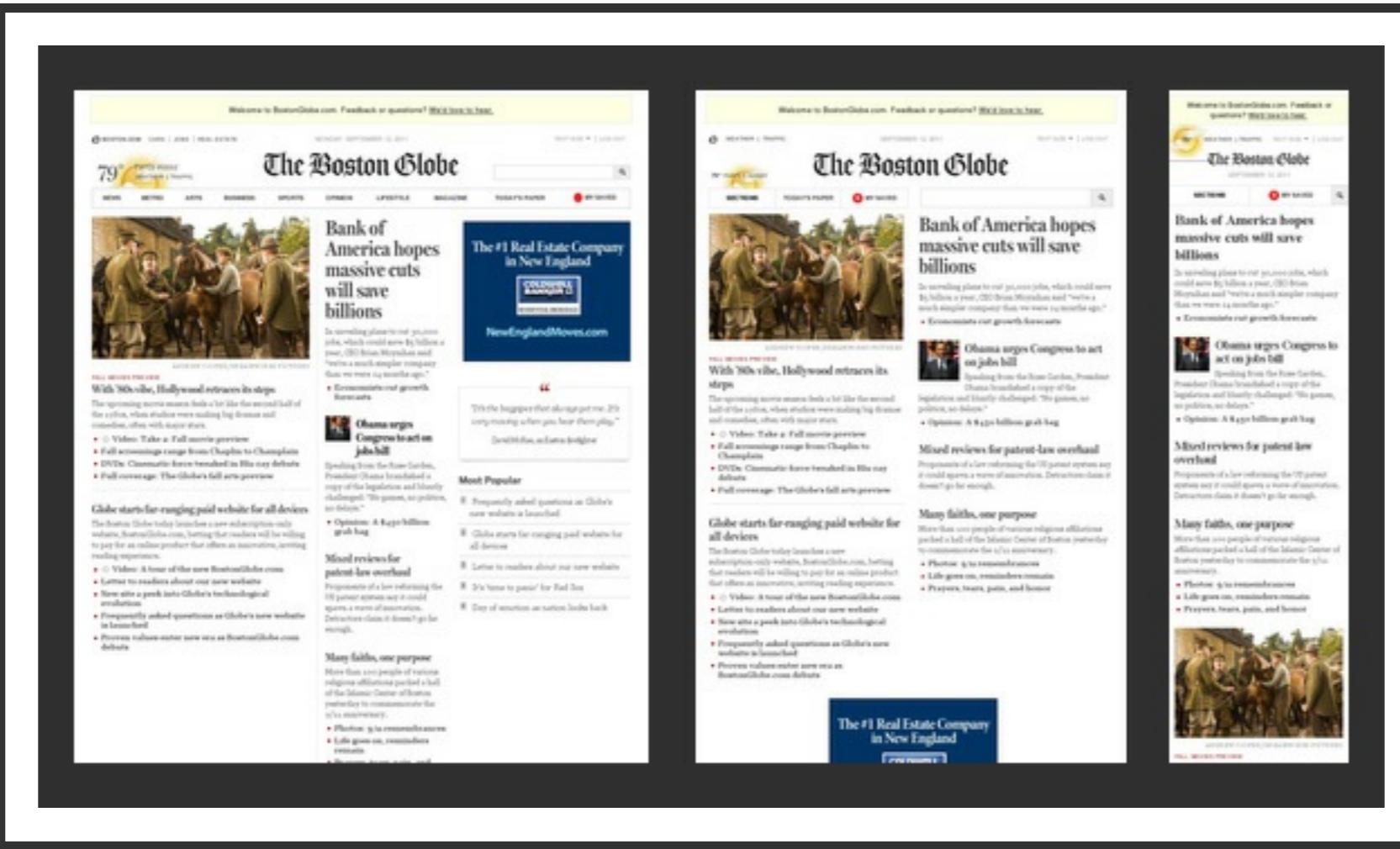
- <http://2011.dconstruct.org>



Ejemplo RWD: dConstruct 2011. Fuente:ecbloguer.com

3.3 BOSTON GLOBE

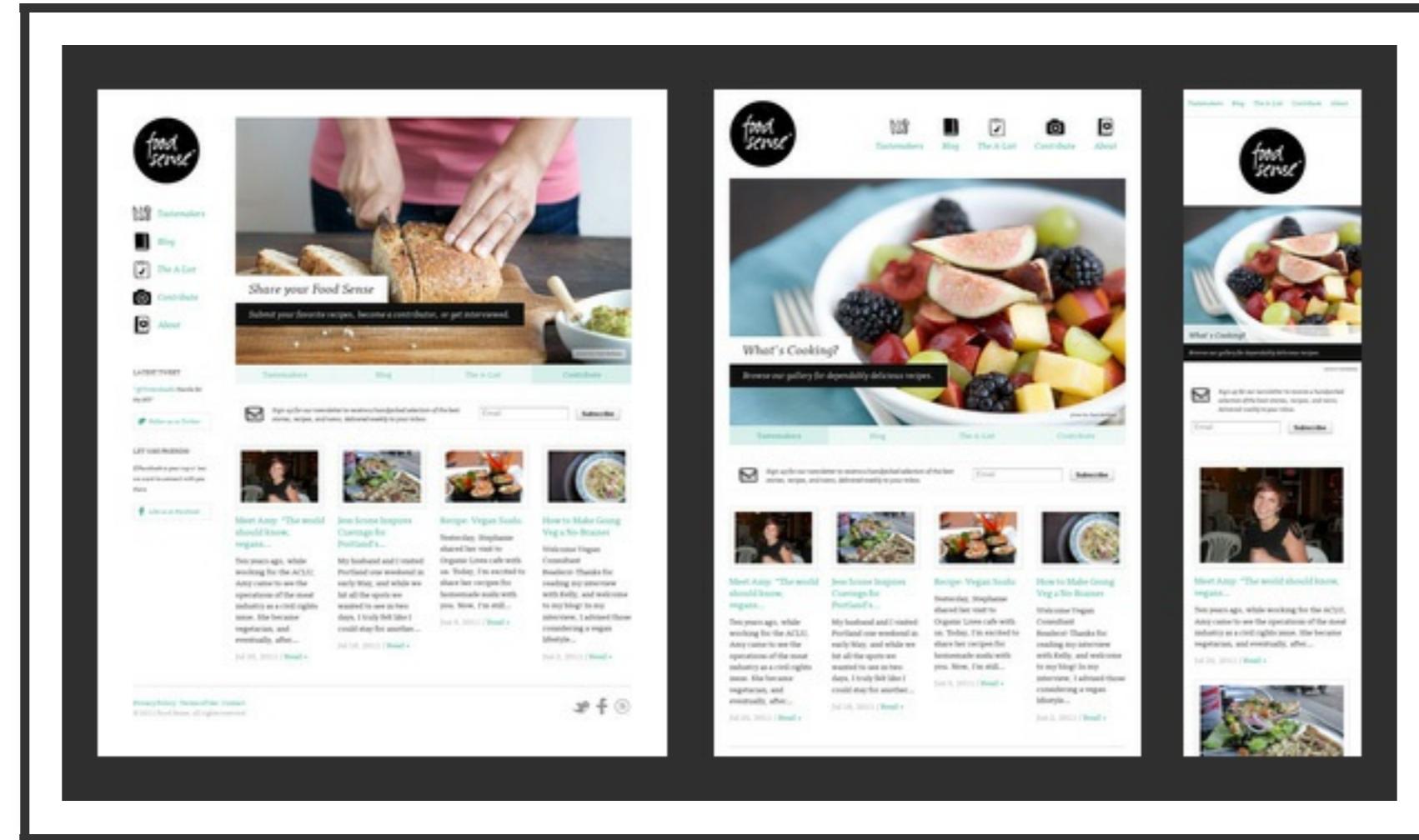
- <http://www.bostonglobe.com>



Ejemplo RWD: Boston Globe. Fuente:ecbloguer.com

3.4 FOOD SENSE

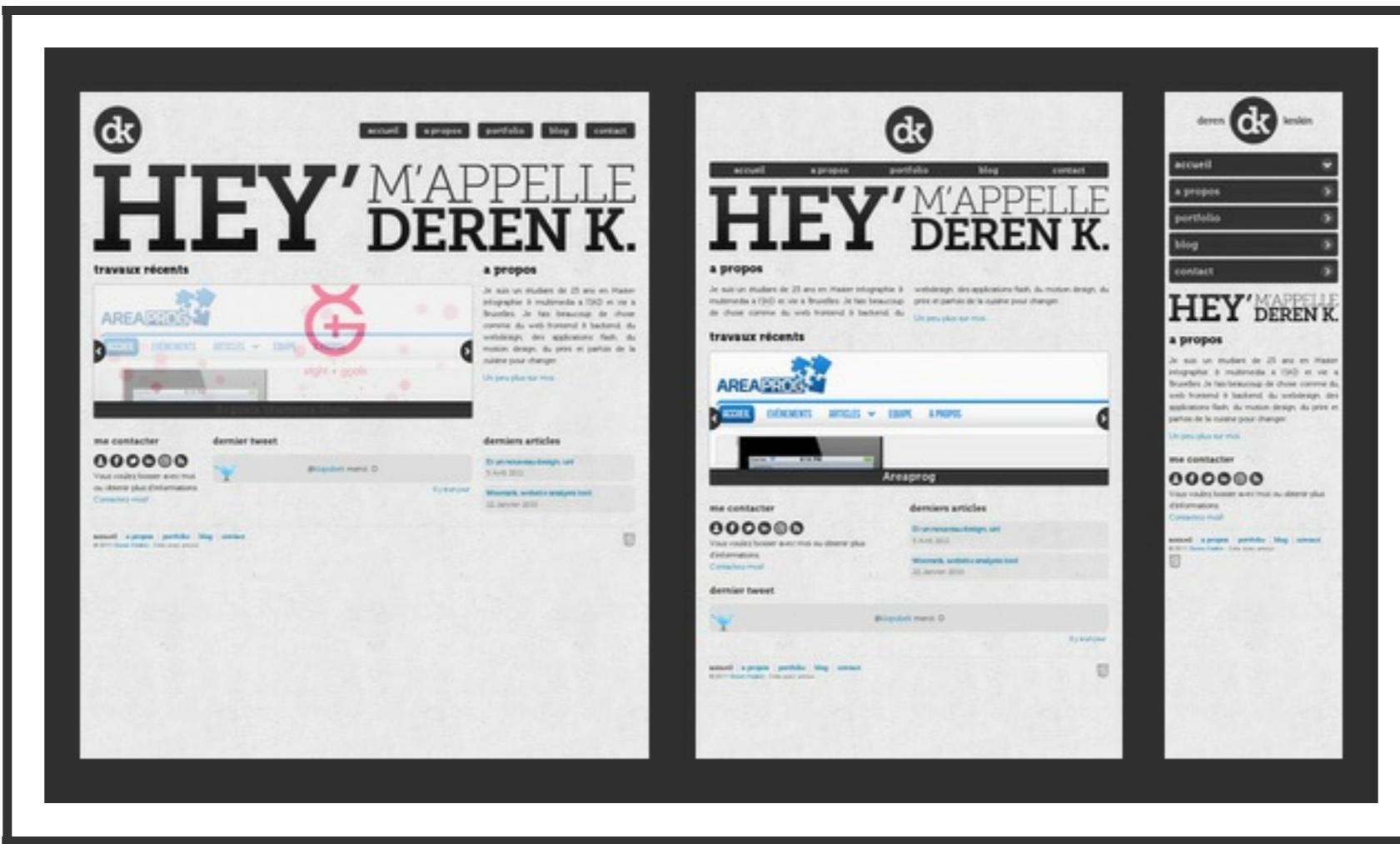
- <http://foodsense.is>



Ejemplo RWD: Food Sense. Fuente:ecbloguer.com

3.5 DEREN KESKIN

- <http://www.deren.me>



Ejemplo RWD: Deren Keskin. Fuente:ecbloguer.com

4 DISEÑO FLUIDO

4.1 DE PX A EM

- Formula: $\text{target} \div \text{context} = \text{result}$
 - target - font-size que tenemos en píxeles
 - context - font-size base (por defecto 16px en la mayoría de los navegadores)
 - result - resultado que obtenemos en em
- Es recomendable indicar el cálculo realizado junto a la regla de CSS.

4.2 ON LINE

- <http://pxtoem.com>

Select your body font size
Conversions based on 16px browser default size

Pixels	EMs	Percent	Points
6px	0.375em	37.5%	5pt
7px	0.438em	43.8%	5pt
8px	0.500em	50.0%	6pt
9px	0.563em	56.3%	7pt
10px	0.625em	62.5%	8pt
11px	0.688em	68.8%	8pt
12px	0.750em	75.0%	9pt
13px	0.813em	81.3%	10pt
14px	0.875em	87.5%	11pt
15px	0.938em	93.8%	11pt
16px	1.000em	100.0%	12pt
17px	1.063em	106.3%	13pt
18px	1.125em	112.5%	14pt
19px	1.188em	118.8%	14pt
20px	1.250em	125.0%	15pt
21px	1.313em	131.3%	16pt
22px	1.375em	137.5%	17pt
23px	1.438em	143.8%	17pt
24px	1.500em	150.0%	18pt

Voilà! Your conversions
Conversions based on your body font size

Pixels	EMs	Percent	Points
6px	0.375em	37.5%	5pt
7px	0.438em	43.8%	5pt
8px	0.500em	50.0%	6pt
9px	0.563em	56.3%	7pt
10px	0.625em	62.5%	8pt
11px	0.688em	68.8%	8pt
12px	0.750em	75.0%	9pt
13px	0.813em	81.3%	10pt
14px	0.875em	87.5%	11pt
15px	0.938em	93.8%	11pt
16px	1.000em	100.0%	12pt
17px	1.063em	106.3%	13pt
18px	1.125em	112.5%	14pt
19px	1.188em	118.8%	14pt
20px	1.250em	125.0%	15pt
21px	1.313em	131.3%	16pt
22px	1.375em	137.5%	17pt
23px	1.438em	143.8%	17pt
24px	1.500em	150.0%	18pt

Oh la la! Custom conversion
Here's a calculator for your custom EM needs

1. Enter a base pixel size
 px

2. Convert
PX to EM **EM to PX**

px or em

Convert

3. Result

px to em

4.3 EJEMPLO

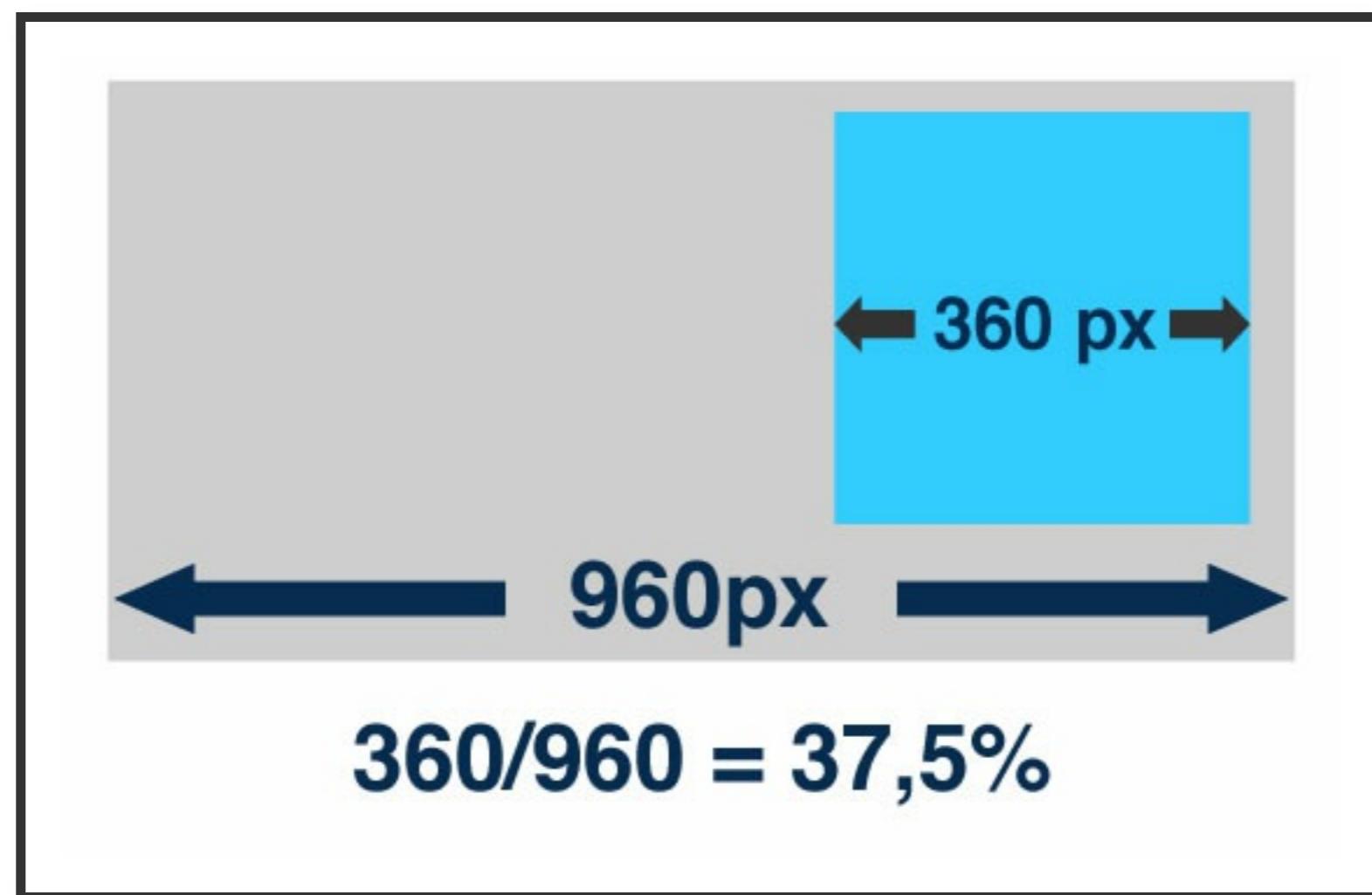
- Ejemplo para poner 13px por defecto y luego 18px para h1 en em:

```
body {  
    font: 13px;  
}  
  
h1 {  
    font-size: 1.3846 em;  
    /* 18px/13px = 1.3846em */  
}
```

4.4 EM SE HEREDA

- Importante: las medidas em se heredan, es decir, un elemento dentro de un elemento tomará como referencia el superior para calcular cuánto es un em.
- Por ejemplo, si tenemos una caja donde hemos definido una fuente como 0.5em y dentro de esa caja otra con una fuente 0.25em, esta última fuente tendrá 1/4 de tamaño respecto a la 1/2 de tamaño de la fuente general.

4.5 DE PX A %



Cálculo porcentajes. Fuente:aloud.es

5 SISTEMA DE REJILLA

5.1 EJEMPLO

- 1 columna para xs (<768px)
- 2 columnas para sm ($\geq 768\text{px}$)
- 3 columnas para md ($\geq 992\text{px}$)
- 4 columnas para lg ($\geq 1200\text{px}$)

5.2 USO DE CLASES

- Uso de clases en el HTML como Bootstrap
 - <http://getbootstrap.com/css>

5.3 EJEMPLO BOOTSTRAP

```
<div class="row">
  <div class="col-xs-12 col-sm-6 col-md-4 col-lg-3">1</div>
  <div class="col-xs-12 col-sm-6 col-md-4 col-lg-3">2</div>
  <div class="col-xs-12 col-sm-6 col-md-4 col-lg-3">3</div>
  <div class="col-xs-12 col-sm-6 col-md-4 col-lg-3">4</div>
</div>
```

5.4 SEMÁNTICO

- The Semantic Grid System: Mediante layouts, y sin necesidad de usar clases en HTML.
 - <http://semantic.gs>

5.5 EJEMPLO SEMANTIC.GS (HTML)

```
<header>...</header>
<article>...</article>
<aside>...</aside>
```

5.6 EJEMPLO SEMANTIC.GS (CSS)

```
@column-width: 60;  
@gutter-width: 20;  
@columns: 12;  
  
header { .column(12); }  
article { .column(9); }  
aside { .column(3); }  
  
@media (max-device-width: 960px) {  
    article { .column(12); }  
    aside { .column(12); }  
}
```

6 IMÁGENES FLUIDAS

6.1 TAMAÑO MÁXIMO

- Fijar un tamaño máximo (si la imagen no llega, se queda con su tamaño):

```
img {  
    max-width:400px;  
}
```

6.2 ANCHO DEL CONTENEDOR (I)

- Ocupar el **ancho del contenedor** (si la imagen no llega, se deforma):

```
img {  
    width:100%;  
}
```

6.3 ANCHO DEL CONTENEDOR (II)

- Ocupar el **ancho del contenedor** (si la imagen no llega, se queda con su tamaño):

```
img {  
    max-width:100%;  
}
```

6.4 ANCHO DEL CONTENEDOR (III)

- Ocupar el **ancho del contenedor hasta un máximo** (si la imagen no llega, se deforma):

```
img {  
    width:100%;  
    max-width:400px;  
}
```

6.5 BACKGROUNDS

- Para los background usar cover

```
.background-fluid {  
    width: 100%;  
    background-image:  
        url(img/water.jpg);  
    background-size: cover;  
}
```

7 VIEWPORT

7.1 ORÍGENES

- La etiqueta meta para el viewport fue **introducida por Apple** en Safari para móviles en el año 2007, para ayudar a los desarrolladores a mejorar la presentación de sus aplicaciones web en un iPhone.
- Hoy en día ha sido **ampliamente adoptada por el resto de navegadores móviles**, convirtiéndose en un estándar de facto.

7.2 ¿QUÉ NOS PERMITE?

- La etiqueta viewport nos permite definir el ancho, alto y escala del área usada por el navegador para mostrar contenido.

7.3 TAMAÑO

- Al fijar el ancho (width) o alto (height) del viewport, podemos usar un número fijo de pixeles (ej: 320px, 480px, etc) o usar dos constantes, device-width y device-height respectivamente.
- Se considera una buena práctica configurar el viewport con device-width y device-height, en lugar de utilizar un ancho o alto fijo.

7.4 ESCALA

- La propiedad **initial-scale** controla el nivel de zoom inicial al cargarse la página.
- Las propiedades **maximum-scale**, **minimum-scale** controlan el nivel máximo y mínimo de zoom que se le va a permitir usar al usuario.
- La propiedad **user-scalable [yes|no]** controlan si el usuario puede o no hacer zoom sobre la página.

7.5 ACCESIBILIDAD

- Es una buena práctica de accesibilidad no bloquear las opciones de zoom al usuario.

7.6 EJEMPLO

- Un ejemplo adaptable y accesible sería:

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

8 MEDIA QUERIES

8.1 ¿QUÉ SON?

Un Media Query no sólo nos permite seleccionar el tipo de medio (all, braille, print, proyection, screen, tty, tv, etc.), sino además consultar otras características sobre el dispositivo que esta mostrando la página.

8.2 EJEMPLO

- Ejemplo: aplicar distintas reglas CSS cuando el área de visualización sea mayor que 480px.

8.3 DISTINTOS CSS

- Solución 1: cargar distintas CSS:

```
<link rel="stylesheet"
      type="text/css"
      media="all and (min-width: 480px)"
      href="tablet.css" />

<!-- tablet.css es un CSS con reglas para cuando el área de visualizaci
```

8.4 MISMO CSS

- Solución 2: definir distintas propiedades dentro del mismo CSS:

```
@media all and (min-width: 480px) {  
    /* aquí poner las reglas CSS  
    para cuando el área de visualización  
    sea mayor que 480px*/  
}
```

8.5 IMPORTAR CSS

- Solución 3: importar distintas hojas de estilo dentro del mismo CSS:

```
@import url("tablet.css")
all and (min-width: 480px);

/* tablet.css es un CSS con reglas
para cuando el área de visualización
sea mayor que 480px */
}
```

8.6 OPERADOR AND

- Es usado para combinar múltiples media features en un sólo Media Query, requiriendo que cada función devuelva true para que el Query también lo sea.

8.7 EJEMPLO AND

```
@media tv  
and (min-width: 700px)  
and (orientation: landscape) {  
  
/* reglas que queremos que  
se apliquen para televisiones  
con áreas de visualización  
mayores de 700px siempre que  
la pantalla esté en  
modo landscape */  
}
```

8.8 OPERADOR 'OR'

- Se pueden combinar múltiples Media Queries separados por comas en una lista, de tal forma que si alguna de las Media Queries devuelve true, todo la sentencia devolverá true.
- Esto es equivalente a un operador or.
- Cada Media Query separado por comas en la lista se trata individualmente.

8.9 EJEMPLO 'OR'

```
@media tv,  
  (min-width: 700px),  
  (orientation: landscape) {  
  
  /* reglas que queremos que  
  se apliquen para televisiones,  
  o para dispositivos con áreas  
  de visualización mayores  
  de 700px, o cuando la pantalla  
  está en modo landscape */  
}
```

8.10 OPERADOR NOT

- Se utiliza para negar un Media Query completo.
- No se puede negar una característica individualmente, si no solamente el Media Query completo.

8.11 EJEMPLO NOT (I)

```
@media not tv and max-width(800px),  
not screen and max-width(400px) {  
  
    /* reglas que queremos que  
    se apliquen para dispositivos  
    que no sean ni televisiones  
    con áreas de visualización  
    menores de 800px, ni pantallas  
    con áreas de visualización  
    menores de 400px */  
}
```

8.12 EJEMPLO NOT (II)

- El anterior ejemplo sería equivalente a:

```
@media not (tv and max-width(800px)),  
  not (screen and max-width(400px)) {  
    ...  
}
```

8.13 CARACTERÍSTICAS (I)

- Características que hacen referencia al área de visualización:
 - `width`
 - `height`
 - `aspect-ratio` [4/3 | 16/9 | ...]
 - `orientation` [portrait | landscape]

8.14 CARACTERÍSTICAS (II)

- Características que hacen referencia a la pantalla del dispositivo:
 - device-width
 - device-height
 - device-aspect-ratio [4/3 | 16/9 | ...]

8.15 CARACTERÍSTICAS (III)

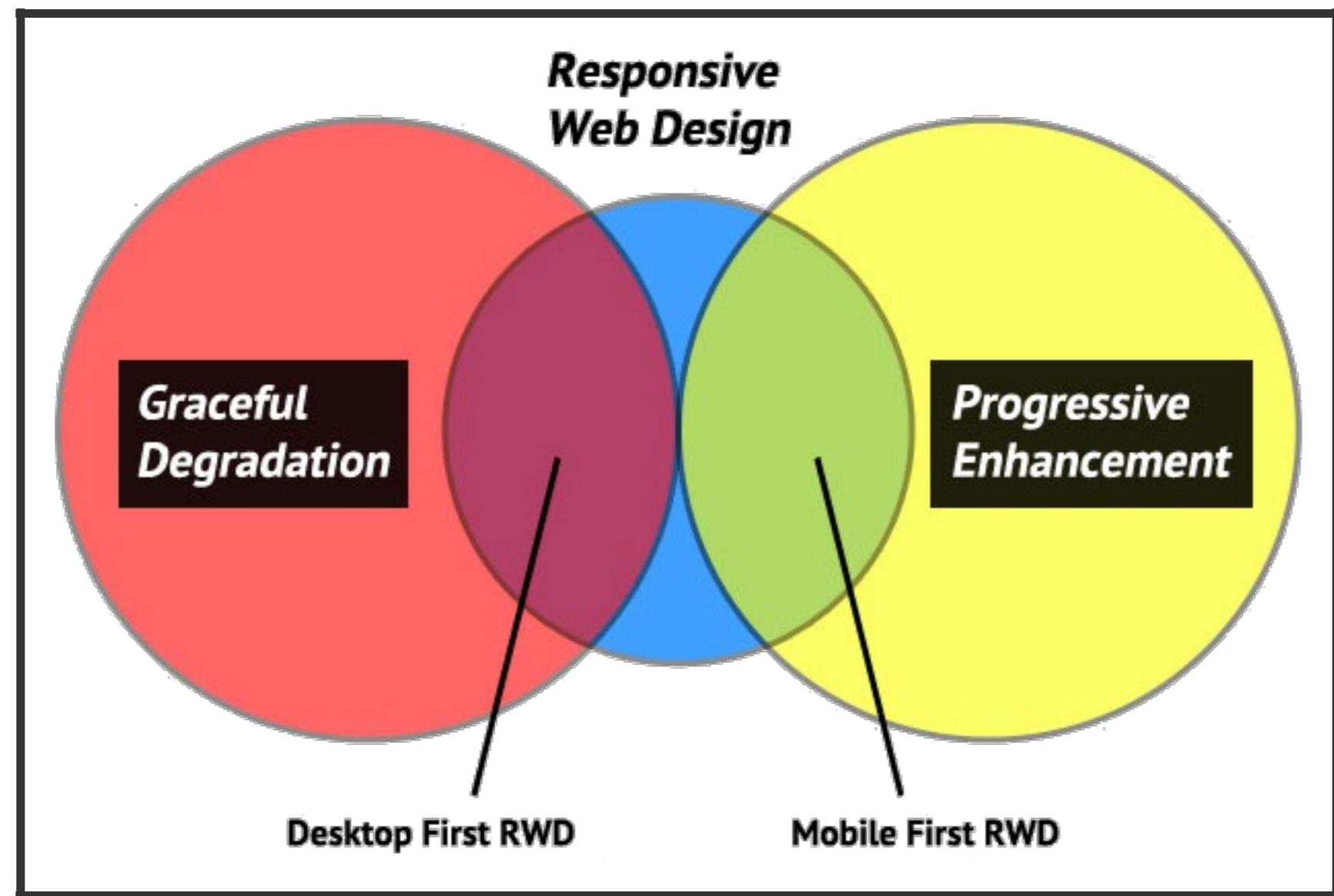
- Otras características:
 - **color**: El número de bits de profundidad de color
 - **monocrome**: El número de bits de profundidad de color, en dispositivos monocromáticos
 - **resolution**: Densidad de pixels en el dispositivo, medido en dpi

8.16 MIN- Y MAX-

- A casi todas las características se les puede adjuntar los prefijos min- y max-
- De hecho lo habitual es usar dichos prefijos.

9 METODOLOGÍAS

9.1 DESKTOP VS MOBILE



Desktop first VS Mobile first. Fuente: brettjankord.com

9.2 DESKTOP FIRST

- Consiste en desarrollar para pantallas grandes y posteriormente adaptar el diseño a pantallas pequeñas.

9.3 DF: UTILIZA MAX-WIDTH

- Normalmente los Media Queries utilizan **max-width**, simplificando y ajustando para las pantallas más pequeñas.

```
@media all and (max-width: 320px) {  
    /* Estilos para anchos  
    menores a 320px */  
}  
@media all and (max-width: 768px) {  
    /* Estilos para anchos  
    menores a 768px */  
}
```

9.4 DF: PROBLEMAS

- Los Media Query no están soportados por todos los móviles.
- La versión móvil termina siendo una versión descafeinada de la web original.

9.5 MOBILE FIRST

- Consiste en desarrollar para pantallas pequeñas y posteriormente adaptar el diseño a pantallas grandes.

9.6 MF: UTILIZA MIN-WIDTH

- Ahora los Media Queries utilizan **min-width**, para ajustar el diseño a medida que aumenta el tamaño de pantalla.

```
@media all and (min-width: 320px) {  
    /* Estilos para anchos  
    superiores a 320px */  
}  
@media all and (min-width: 768px) {  
    /* Estilos para anchos  
    superiores a 768px */  
}
```

9.7 MF: VENTAJAS

- Funciona en móviles y/o navegadores antiguos que no soportan los Media Queries.
- Normalmente la hoja de estilos resultante suele ser más sencilla que usando la otra vía.
- Empezar por el móvil nos servirá para determinar de una manera más clara cual es el contenido realmente importante de nuestra web.

9.8 PUNTOS DE ROTURA (I)

- Normalmente:
 - 320px para el móvil,
 - 768px para el tablet,
 - 1024px para el portatil,
 - 1200px para el sobremesa.

9.9 PUNTOS DE ROTURA (II)

- Lo mejor sería que los puntos de rotura que aplicamos en los Media Query, fueran **en función de nuestro contenido**, en vez de en función del tamaño del dispositivo más vendido.
- La manera de hacerlo: **ir cambiando poco a poco el ancho del navegador y donde la web se rompa**, aplicar un Media Query.

10 ACERCA DE

10.1 LICENCIA

- Estas transparencias están hechas con:
 - MarkdownSlides:
<https://github.com/asanzdiego/markdownslides>
- Estas transparencias están bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 3.0:
 - <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es>

10.2 FUENTES

- Transparencias:
 - <https://github.com/asanzdiego/curso-interfaces-web-2016/tree/master/03-rwd/slides>
- Código:
 - <https://github.com/asanzdiego/curso-interfaces-web-2016/tree/master/03-rwd/src>

10.3 BIBLIOGRAFÍA (I)

- Responsive Web Design
 - <http://www.arkaitzgarro.com/responsive-web-design/index.html>
- Introducción al Diseño Web Adaptable o Responsive Web Design
 - <http://www.emenia.es/diseno-web-adaptable-o-responsive-web-design>
- Tutorial: Responsive Web Design
 - <http://www.mmfilesi.com/blog/tutorial-responsive-web-design-i>

10.4 BIBLIOGRAFÍA (II)

- Tutorial: Transforma tu web en Responsive Design
 - <http://blog.ikhuerta.com/transforma-tu-web-en-responsive-design>
- Curso responsive web design - Redradix School
 - <http://www.slideshare.net/Redradix/curso-responsive-web-design-redradix-school>
- Todo lo que necesita saber sobre Responsive Web Design
 - <http://www.ecbloguer.com/marketingdigital/?p=2635>

10.5 BIBLIOGRAFÍA (III)

- Diseño web fluido y plantilla fluida con HTML5 y CSS3
 - <http://www.aloud.es/diseno-web-fluido-y-plantilla-fluida>
- Beneficios del Responsive Web Design en SEO
 - <http://madridnyc.com/blog/2013/01/29/beneficios-del-responsive-web-design-en-seo>
- Responsive Web Design Testing Tool
 - <http://mattkersley.com/responsive>

10.6 BIBLIOGRAFÍA (IV)

- Responsive Web Design
 - <http://www.ricardocastillo.com/rwd.pdf>
- Responsive Design y accesibilidad. Buenas y malas prácticas. Errores comunes.
 - <http://olgacarreras.blogspot.com.es/2014/01/responsive-design-y-accesibilidad.html>
- Diseño web adaptativo: mejores prácticas
 - <http://www.emenia.es/diseno-web-adaptativo-mejores-practicas>

10.7 BIBLIOGRAFÍA (V)

- Traducción de "Responsive Web Design" de "A List Apart"
 - <http://diseñowebresponsivo.com.ar>
- Responsive Design Exercise
 - <http://blog.garciaechevaray.com/2013/11/29/responsive-design-exercise.html>

10.8 BIBLIOGRAFÍA (VI)

- Estadísticas de StatCounter
 - <http://gs.statcounter.com>
- Página de testeo de Matt Kersley
 - <http://mattkersley.com/responsive>