

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



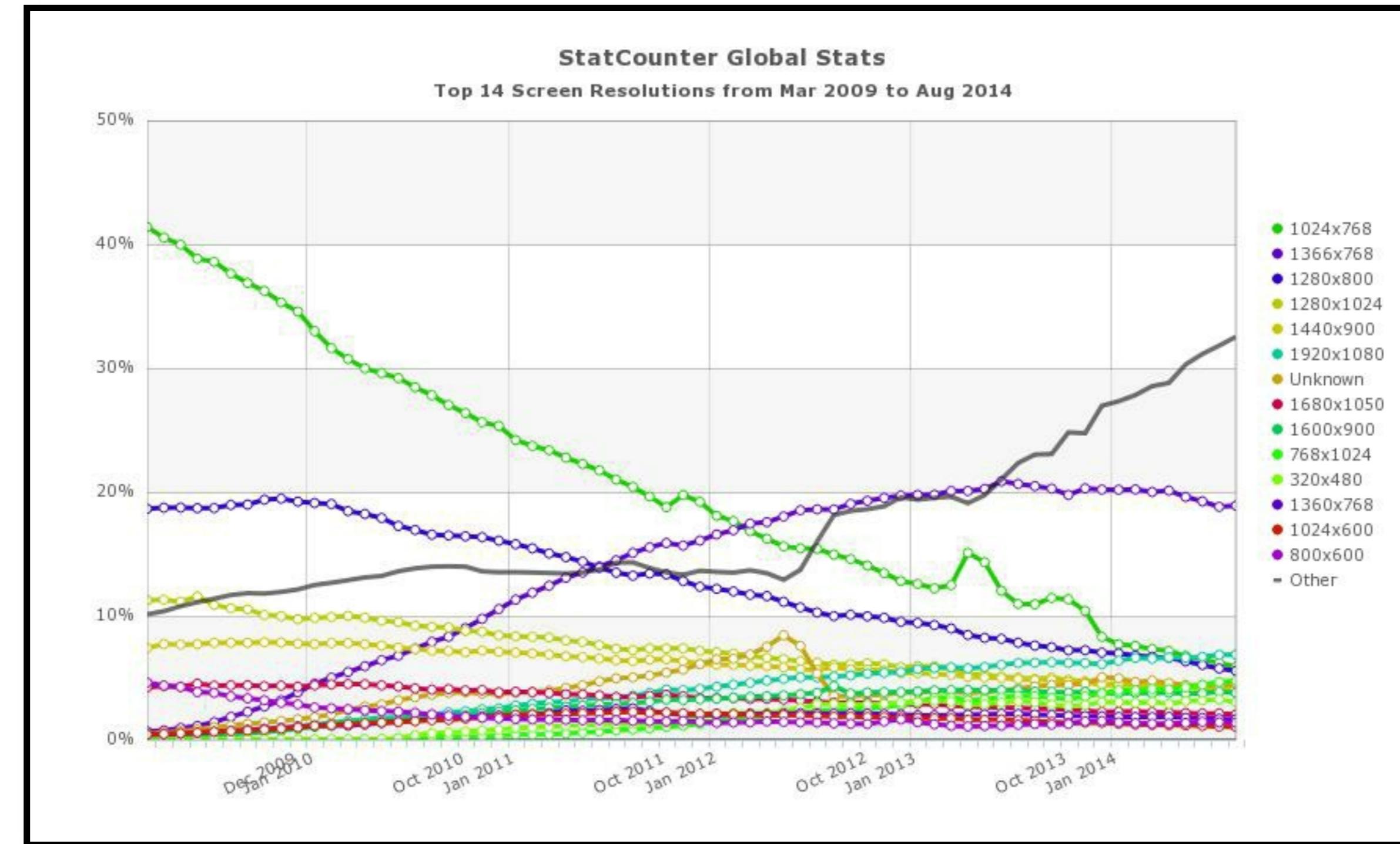
Esto es la web. Fuente: bradfrostweb.com

2.3 ¿Será esto la web?



¿Será esto la web?. Fuente: bradfrostweb.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/

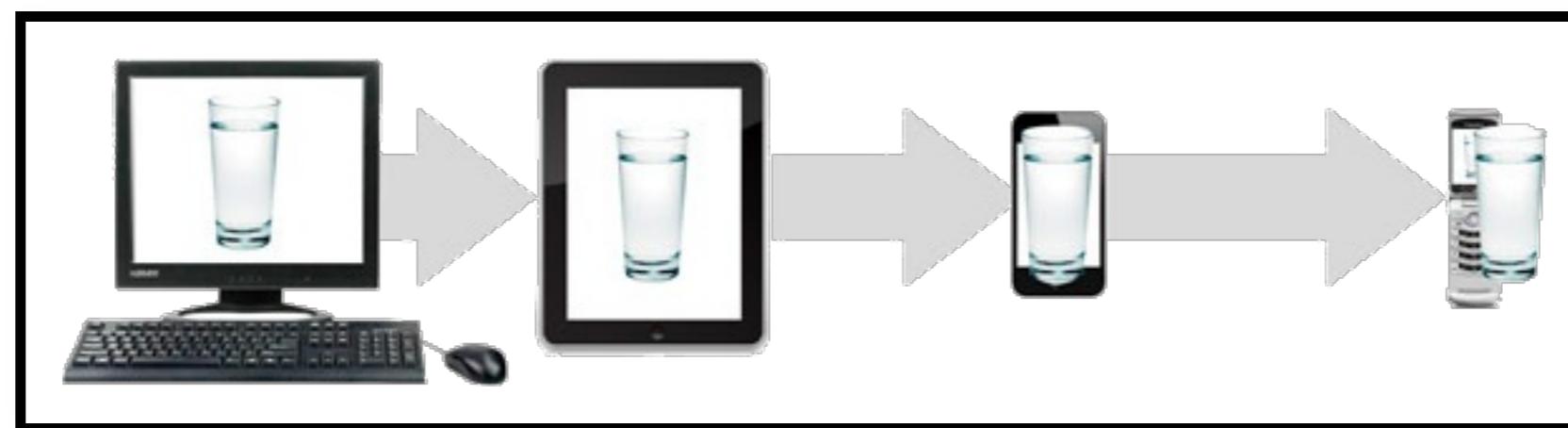
2.7 Content is like water



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

2.8 Graceful degradation

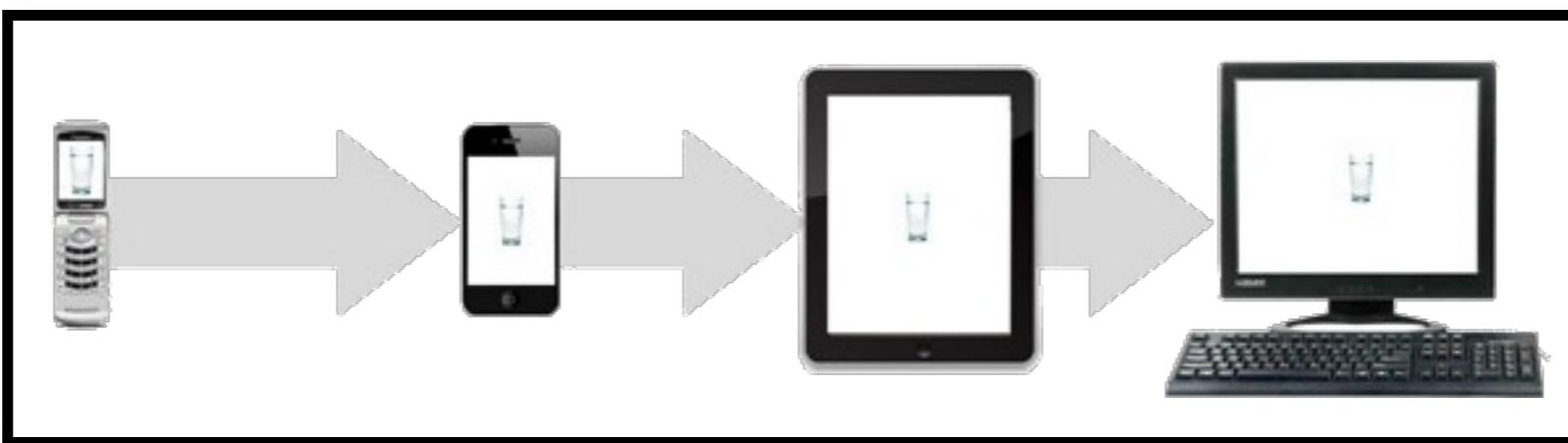
- Se desarrolla para los últimos navegadores, con la posibilidad de que funcione en navegadores antiguos.



Graceful degradation. Fuente: bradfostweb.com

2.9 Progessive 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

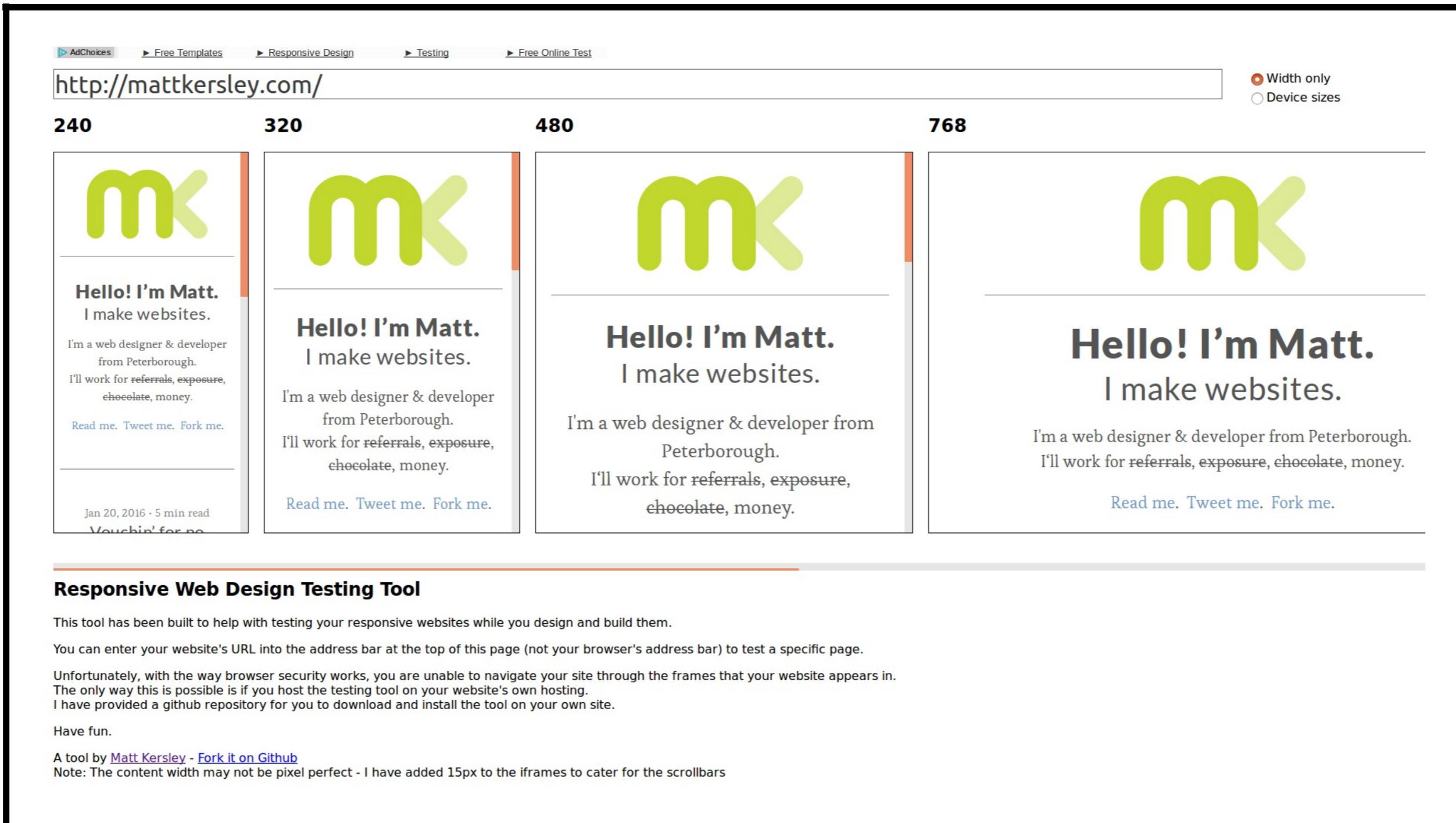
2.11 Beneficios (II)

- **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>



Página de testeo de Matt Kersley

3.2 dConstruct 2011

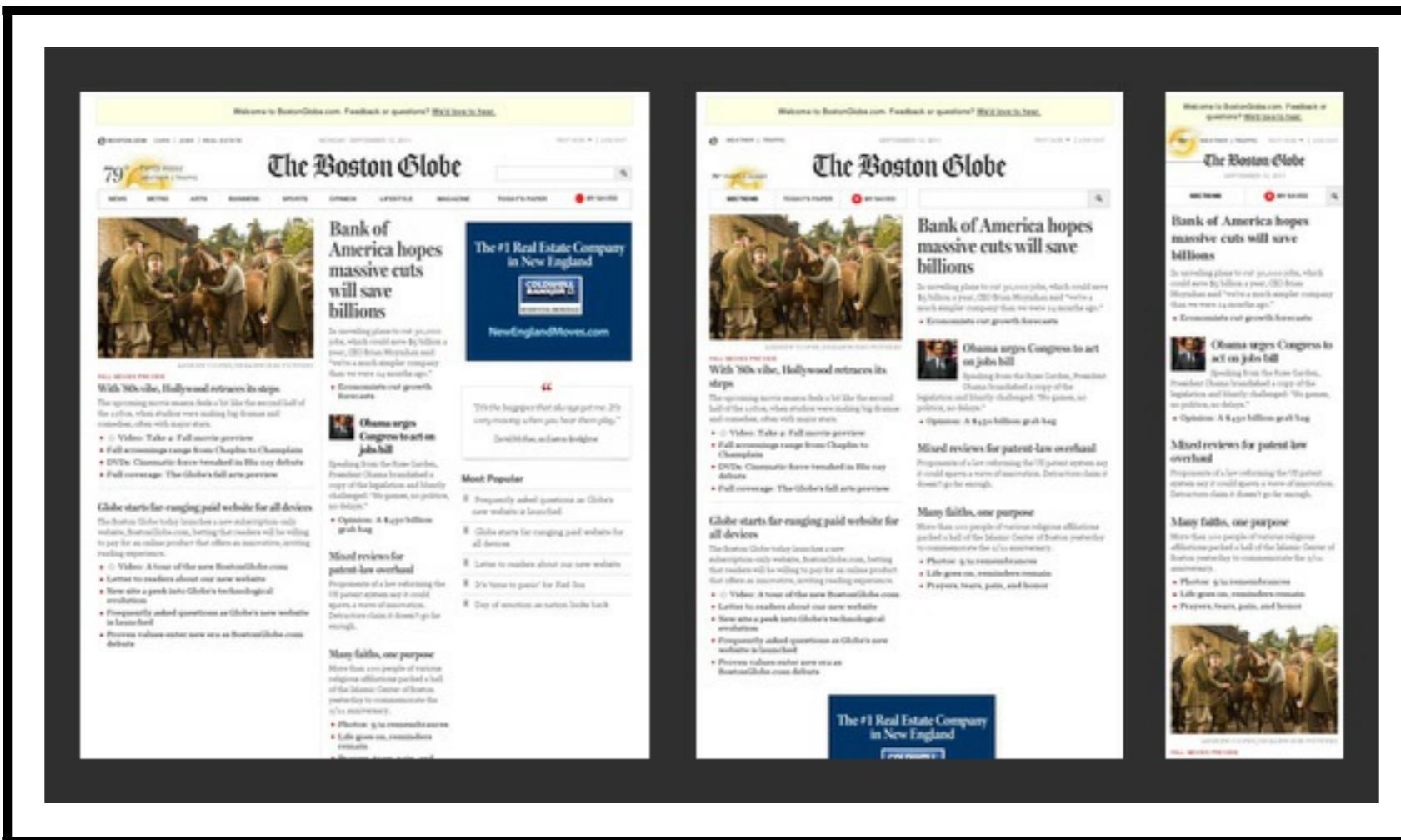
- <http://2011.dconstruct.org>



Ejemplo RWD: dConstruct 2011. Fuente:ecbloguer.com

3.3 Boston Globe

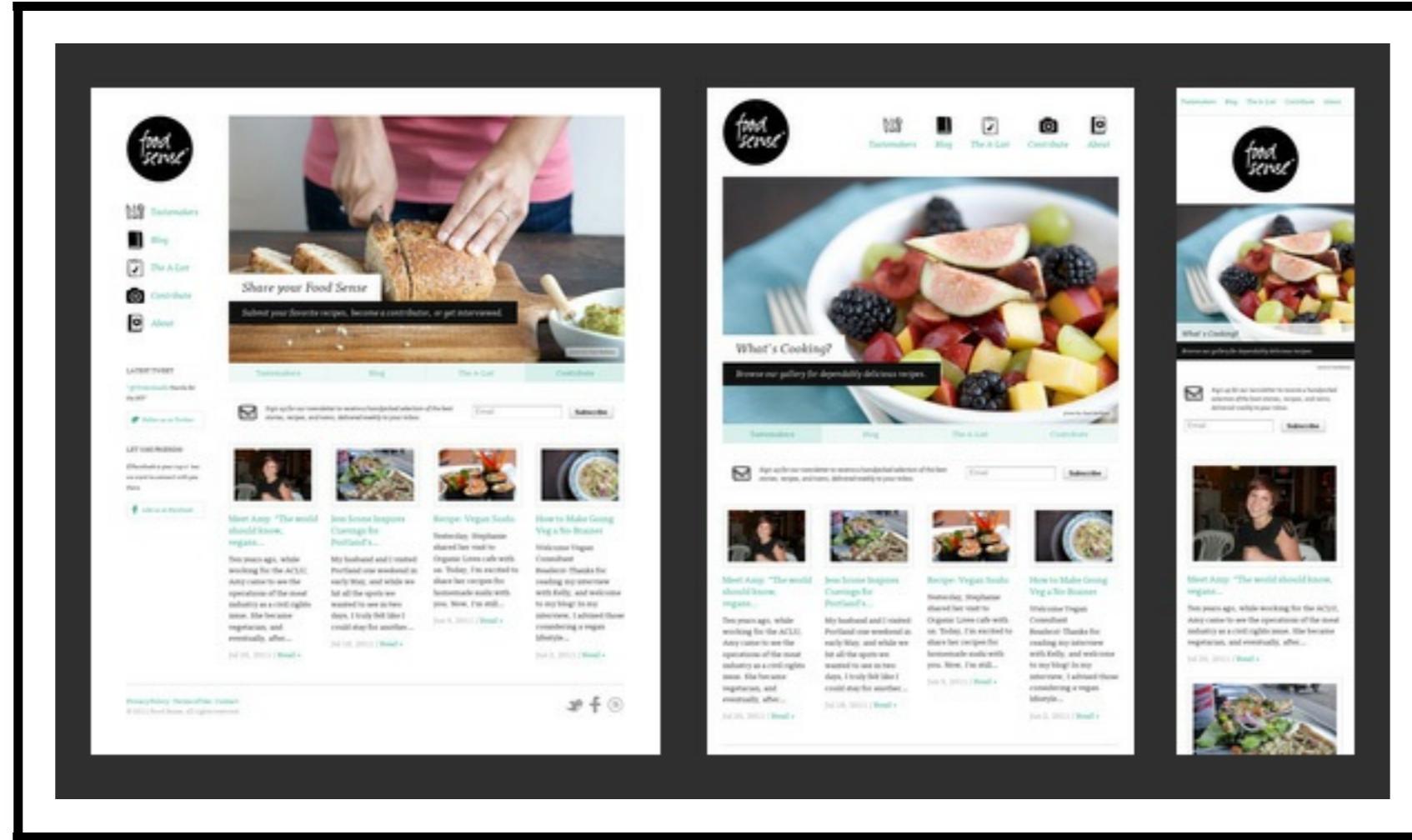
- <http://www.bostonglobe.com>



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

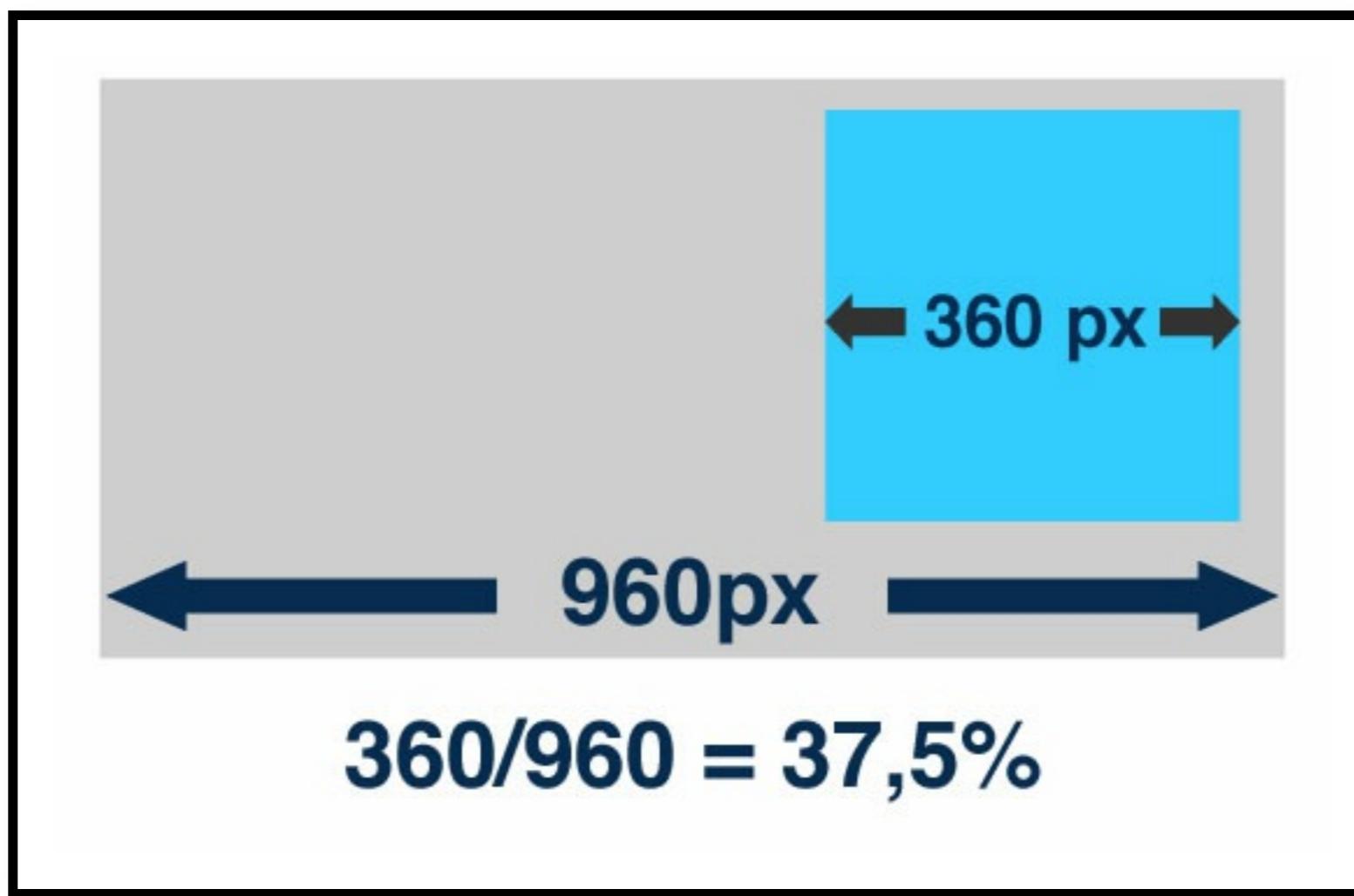
- Ejemplo para poner 13px por defecto y luego 18px para h1 en em:

```
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 ($<768\text{px}$)
- 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 visualización</pre>
```

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)

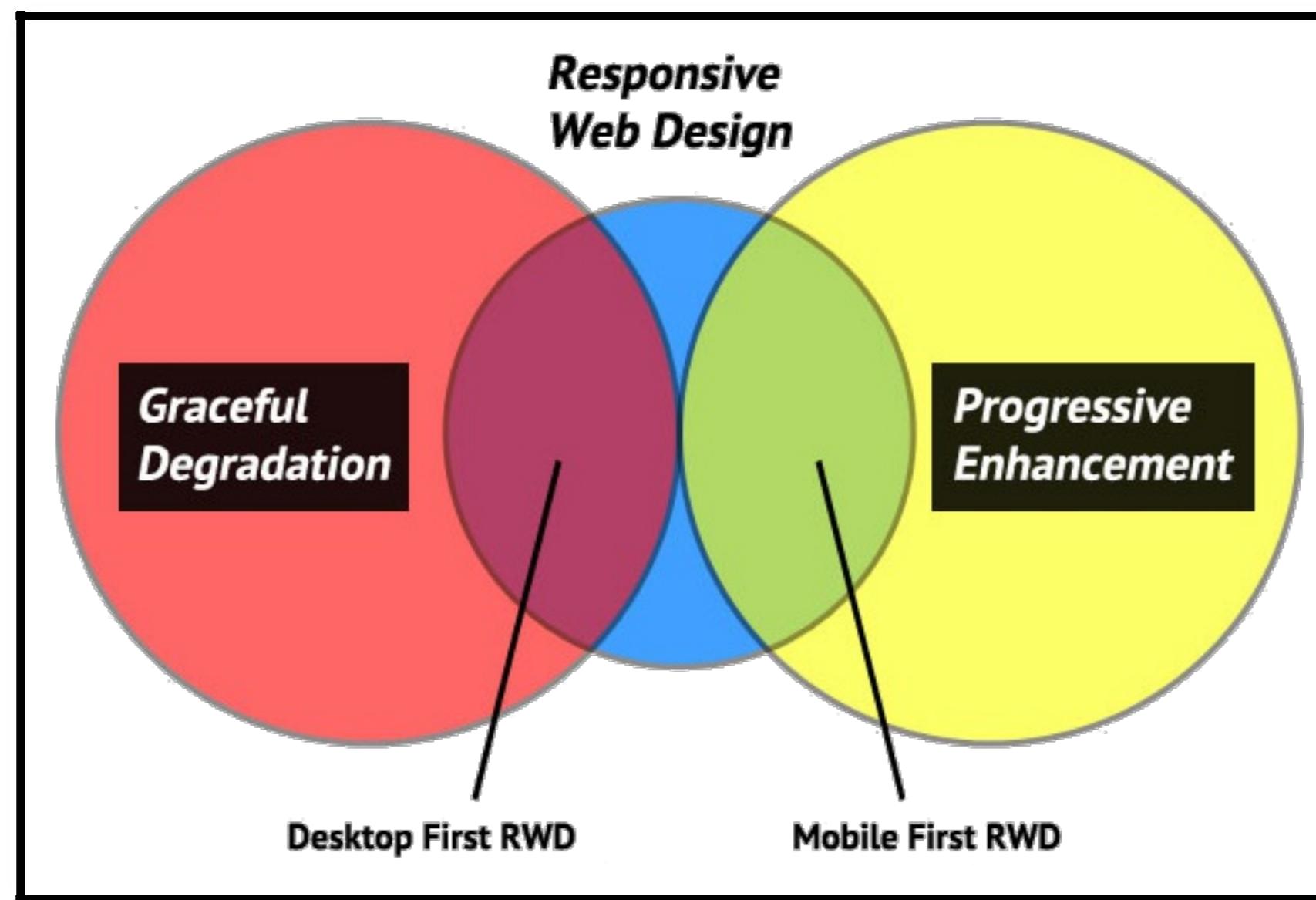
- Otras características:
 - **color**: El número de bits de profundidad de color
 - **monocrome**: El número de bits de profundidad de color, en dispositivos monocromáticos
 - **resolution**: Densidad de pixels en el dispositivo, medido en dpi

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>