Literatturstudie

Användning av mobilt internet överhuvudtaget

Användning av desktop internet överhuvudtaget

* Områden, typ av webbsidor, åldersgrupp

**Erfarenheten av mobile-first**

**Erfarenhet av desktop-first**

* **Vad är fördelen och nackdelen med dessa två.**
* **När borde man använda vilken**

**Vad beror valet av metod mest på?**

1. **Mobile first – An adaptive, future-friendly solution for website design.**

Mycket säger att valet beror på användningen av mobilt internet som ökar.

Mobile-first 🡪 användbarheten i fokus

**”End-users don’t care about your responsive web or your separate sites, they just want to be able to get stuff done.”**

Mobile-first kommer att se till att end-users endast får grejer klara.

Desktop-first kommer att få dig att ha en stor sida, med mycket grejer att blir kompakt för en mobil sida som egentligen inte klarar av så mycket.

” imagine trying to play Halo 4 with the processing power of an Atari 2600 ... not happening.”

Det gör att en sida för mobilt blir seg att ladda och en studie visar att 71% av användarna förväntar sig att sidan ska ladda snabbt, och 74% lämnar sidan om den inte laddar på 5 sekunder.

” By developing in the top-down method, you are severely limiting your incoming traffic from mobile users.”

Om man kör på desktop-first så finns det risk att man skippar det funktionalitet som existerar för mobilen i nuläget, som att ladda upp bilder är inte direkt någon man gör så mycket från desktop.

Fördelen med mobile-first: skapar anpassningsbara och framtidsvänliga hemsidor.

Mobile-first tillåter dig att ha det nödvändigast i centrum, och att resten byggs utifrån det.

Den här sidan, vilket är en artikel i en webutecklings sida, pratar om att mobile-first är en ny teknik som bygger på att koncentrera sig om det viktigaste och jobba utifrån det. Därför ligger fokusen på att bygga en grund vilket är ett bra arbetssätt vid sidor där man vill få ut en version snabbt, en enkelt grund bidrar till en lätt hemsida att lägga till funktioner. Talar även om att den inte behöver läsa in lika mycket eftersom den inte kommer läsa in media queries förens breakpointen är nådd, vilket gör att den endast läser in det som är nödvändigast för mobilen, utan att ta in massa annat eftersom den koden finns i media queries. Artikeln menar att mobila användningen ökar, och därför är det dumt att belasta mobilsidor med massa annat när användningen för dessa sidor i mestadels sker från mobilen och inte desktop.

Därför är det värt att tänka på vad sidan är avsedd för.

1. **Mobile web design tips: mobile should come first, luke wroblewski 2010.**

**http://www.techradar.com/news/internet/mobile-web-design-tips-mobile-should-come-first-719677/1#articleContent**

Följ med i framtiden, surfa på mobilen gick inte förr, det går nu, gör det. Att starta med desktop-first kan bli bakåttänkande. Att designa för mobile-first kan öppna upp dina vyer och ge dig möjlighet att ett lätt sätt uttöka webbsidan och skapa en bättre ”user experience”.

Tre orsaker till varför mobile-first kommer att ta över:

Mobil -> next big thing, redan sedan 2010 har man sett det som något som kommer att ta över, nu börjar det bli ett faktum.

" ’My goal was initially just to make a mobile companion, but I became convinced it was possible to create a version of Facebook that was actually better than the website.’

That's really the mobile opportunity in a nutshell.”

Mobila websidor kan överkomma desktop sida, facebook är ett bevis på det.

Man blir tvungen att fokusera på problem som existerar. Små skärmar, seg anslutning, och användningen av context, tvingar sidan fram till bra användbarhet.

Performance är något som spelar roll för mobilt, tekniken har gjort det möjligt, html 5, css3 osv.

Att designa något för mobilen menas att man skall designa något som ska funka i olika kontext så som plats, tid, sociala egenskaper osv. Mobiler används till mesta del under små tidpunkter där det kräver från mobilsidan att ha snabb respons., ge information under kort tid.

Touch-screen och multitouch 🡪 saker man inte kan göra med desktop. Så som , precis plats information från gps, använda som kompass, integrera audio vidoe och bild.

Informationssökning på plats, verkar vara den stora grejen för mobilt och något som mobilt kommer helt klart att ha försprång. En funktion så som hitta hit på mobilsidan kommer att vara mer använt än på desktopsidan.(location awereness)

Att implementera med mobile-first ger dig möjligheten att arbeta med location awareness på ett bättre sätt, samtidigt som location awareness börjar sakta men säkert röra sig mot desktop.

Den här sidan poängterar mycket tekniken som har slagit nu vilket är multitouch och location awereness, och poänterar det som en av de stora orsaker till varför det borde vara mobile-first. Samt att mobile kräver att man satsar på performance eftersom det är det som användarna kräver då mobilawebbsidor används under pauser mellan två andra aktiviteter och en delay skulle innebära att besökaren finner en irritation och skippar sidan och även skippar den för desktop. Däremot om mobile-sidan funkar för mobile så finns det en stor sannolikhet att användaren kommer att använda sidan för desktop. Den här artikeln har också statistik på när användarna använder mobilweb. Vilket är en av faktumen till varför man anser att de kräver snabb respons. Dessa pratar också om bättre user experience och syftar på att bättre sidor går att göra på mobilen än vad det går att göra på desktop.

## 13. Where are the Mobile First Responsive Web Designs?

Kollade runt på olika mobile-first sidor för att se hur dessa är uppbyggda. Ett sätt att hitta mobile-first sidor var att se på storleken på dessa, mot hans förväntningar så stämde inte detta utan mobile-first sidor blev större än desktop.

Anledningarna var: Fonten, många sidor använde en gammal version av typekit som laddade ner fonts på iphonen. Font-filerna var mycket större än desktop fonten.

Stora bilder, retina bilder för större skärmar laddades också ner. Först mobilbilden, sen retinabilder två gånger(lösning, använd samma bild).

HTML5 audio och video: audio som fanns på sidan laddades vare sig användaren tryckte på play eller inte. Safari ladda video men endast en del bara för att se att den funkade och så att den kunde visa upp en bild. Desktop safari gjorde inte detta, den väntade på play.

Förvånad över så få mobile-first responsive designs:

Om man väljer i efterhand att köra på mobile-design så kan det vara lätt att få den responsive om man har använt fluid grids, däremot om man vill göra det till en mobile responsive, så kan det kräva en hel del refaktorering på grundkoden.

Kan vara lätt att sidan laddar ner saker som inte behövs för mobile, så som javascript och bilder.

Mobile-first är en ny teknik, javascript bibliotek som kan hjälpa har precis börjat utvecklats och det finns mycket arbete innan tekniken blir tillräckligt känd och lätt att använda.

Lite challenges med mobile-first

* The need to start over and design for the smaller, more limited devices first
* Ability to replace images with higher resolution images as the size or dpi of the screen increases
* Ability to test for screen size and capabilities
* Ability to add more javascript as capabilities and/or screen real estate increases
* Ability to add more markup as capabilities and/or screen real estate increases
* Ability to modify the layout as screen real estate increases
* Decision about how to handle doctype and other markup if you’re going to support older phones that primarily support XHTML-MP

Artikeln är skriven juni 7 2011, allså ganska precist 2 år sedan, artikeln syftar på att de som skulle skriva ett kapitel om mobile-first I en RWD bok, skippade det för att dom ansåg att tekniken inte hade utvecklats tillräckligt. Han poängterar många svårigheter till att få mobilen att vara tillräckligt snabb. Vilket är värt att kolla upp ifall mycket av detta har fixats. Känns som att javascript delen är någonting man tänker på i alla fall. Och skribenten syftar mycket på att det är svårt att göra från en desktop till mobile-first, vilket är rätt förståeligt. Det som förvånar mig är att skribenten är väldigt erfaren och höra från honom att det är en svår miljö medan andra har sagt att det här är ”the way to go” känns lite konstigt.

## Mobile First Design: Why It’s Great and Why It Sucks

<http://designshack.net/articles/css/mobilefirst/>

25% av den amerikanska befolkningen är mobile-only, vilket betyder att dom använder web endast från mobilen.

Visar att mobila web åtkomsten inte alls är en punkt att övertala användningen av mobile-first, däremot så betyder det istället att 75% inte är mobile-only.

Degradation vs enhancement 🡪 Stora anledningen till degradation är att användningen för sidan skall bestå, så att inte användare saknar funktioner som annars hade försvunnit. Anledningen är att man skapar en sida som kan förmedla det bästa av en sida, som i sin tur efter varje nerskallning tar bort element men behöver den nödvändigaste funktionaliteten.

Mobile-first däremot ger dig en möjlighet att få det att fungera perfekt för mobilen, för att sen expandera ju större skärmen blir. Användbarhet och kraft i fokus.

Varför mobile-first är bäst 🡪 Desktop skapandet förmedla en känsla där allt man kan göra på desktop tas med, men som i sin tur leder till att det inte funkar bra för mobilen. Leder till att mobil-versioner mer känns som något trasigt mer än en färdig produkt. Poängterar att detta inte kanske inte händer i varje projekt, men har större chans att det blir så än tvärtom.

Med mobil så startar man med en clean och robust sida till mobilen. Man har tagit på sig fokusen direkt och tagit sig över alla svårigheter på en och samma gång. Istället för att som i desktop, välja vilka element man skall ta bort, ökar det möjligheten till att istället vilka element som skall med för att göra den så robus som möjligt.

Problemet är att man laddar upp väldigt mycket, för att sedan ta bort det när det kommer till en mobilsida skapad i desktop-first, vilket betyder att allt som har laddats upp inte används och gör att mobilsidan blir mer slö. Med mobila satsar man på att bara ladda upp det nödvändigaste som sedan läggs till desto större skärmen blir.

Nackdelen🡪att redan från början möta det ”svåra” i plats, begränsat med resurser, och är för en webbutvecklare en ny miljö, från fingertaps till hovers och clicks.

Mot och för går mellan, robust och användbart system till klagande över att det är tråkigt och jobbigt.

Mobile-first är starkaste contender.

Att information förmedlas på en liten skärm, är en bra design.

Artikeln talar mycket för mobile-first mer ur att det är en robust lösning, de problem som kan tänkas komma från desktop-first skippas i mobile-first då man inte behöver läsa onödig kod. Därför går det snabbare. Och även att det är en naturlig lösning till att bygga något stabilt i början för att utifrån det bygga på delar som kan tänkas betydliga för desktop. Nackdelen som artikeln drog upp är den simpla anledningen till att desktop-first är lättare i designperspektiv. Artikeln påpekar att det är enbart gnäll men att webutvecklare inte är vana till att designa efter fintertouch utan mer inne på att designa efter hovers och clicks. Samtidigt som att det är en jobbig känsla att börja med det svåra läget. Men att det går att fixa bara att det är vanan som säger emot. Annars är artikeln helt för mobile-first och tycker att man ska följa med tekniken, och mobile-first är ledande. Andra har påpekat i artikeln att dom tycker att med mobile-first så finns det ingenstans att tappa bort sig på, ett enkelt sätt att börja på, och att design skall kunna vara att få ihop nödvändig information på ett snyggt sätt vare sig det är en stor eller liten skärm.

1. **Responsive websites – mobile vs. Desktop first**

<http://www.neocreo.net/en/articles/responsive-websites-mobile-vs-desktop-first>

Desktop-first 🡪 väldigt vanligt när det kommer till att redesigna en existerande webbsida.

Mobile-first 🡪 använder sig av modern browser teknik och får koden att se kompakt och fräsch ut, vilket leder till att sidan laddas fortare.

Nackdel mobile-first 🡪 Är att internet explorer 6,7,8 inte stödjer media queries, vilket gör att den istället för att läsa in den nya stylingen, skippar det.

Fördel desktop-first 🡪 Eftersom basen är för desktop, vilket explorer 6,7,8 är till för, skapar vi en bas för explorer som inte behöver media queries, vilket gör att sidan funkar för alla browsers, däremot så är kodgrunden relativt stor vilket gör att mycket krymps ner till mobile och det går slött.

Enligt artikeln, så spelar det ingen roll, det tar lika mycket tid. Det bästa är att kolla på användningen🡪 kommer din sida att användas mest på mobilt eller desktop, vilket skall fungera som en bra guidline.

Den här artikeln var väldigt kort, talar för att båda går lika bra, kolla på målgruppen istället.

# Mobile first by like wroblewski

<http://www.lukew.com/ff/entry.asp?933>

Artikeln syftar i början av artikeln att mobilt internet expanderas och att smartphones säljs numera mer än datorer och att alla android och iphone användare spenderar med än 30 min per dag med mobile applikationer.

Mobile tvingar dig till att fokusera 🡪 stabil grund. Man måste prioritera på de ”key tasks”. Bra user experience, bra för business.

Den vanliga webben är till för enkla förmågor, vilket användarna i desktop går över gränsen med javascript, plugins. Med mobila finns nya egenskaper som får desktop webbläsare att hamna efter. Så som multi-touch input, location awareness osv.

Syftar på att mobile first tillåter teams att använda en rad olika förmågar för att skapa en sida där man har tänkt på kontexten, vad som är nödvändigt och att använda nya egenskaper som används för mobilen, men inte desktop.

1. Why design for mobile-first (OBSA HADE INTE NUMMER)

<http://www.othermedia.com/blog/why-design-for-mobile-before-desktop,424,TA.html>

Hänvisar till boken “Mobile-first” där man säger att genom mobile-first så har man användbarhet och utseende i fokus, där det tvingar dig att tänka på den viktigaste funktionaliteten och innehåll som tillåter det att fungera korrekt.

Mest negativa med desktop-first är att försöka lägga in all innehåll som finns på desktop till mobilen, utan att helt tänka efter vilken funktionalitet funkar för mobilen, och vilka funktionaliteter som finns för mobilen för att förbättra mobilsiten. Det blir lätt att man skapar desktop-siten och sen skapar en förenklad version av siten till mobilen utan att använda dens fulla potential.

Syftar på att mobile-first är bätte för att fler börjar använda mobilen och för att det finns funktionalitet som inte finner någon användning för desktop. Men mycket användning för mobile, så som GPS.

**7. Why should I design for Mobile-first**

<http://www.webinsation.com/why-should-i-design-for-mobile-first/>

1. Mobile-first tvingar dig att fokusesa på innehållet och funktionaliteten.

Man måste prioritera, ger dig en bra grund istället för att prioritera i efterhand just för mobilen.

1. Använder man sig at min-width istället för max-width ger det ett bättre flöde och sidan flödar lättare mellan skärmstorlekar, vare sig man surfar på en iphone eller android osv.
2. Nya funktionaliter, mobila enheter uppdaterar hela tiden vilket leder till att webläsare inte stannar i version till skillnad från i desktop. Obs obs ie 8. Lätt att använda ny funktionalitet så som.
   1. Location information from an onboard GPS
   2. Multi-touch interaction from different gestures and actions
   3. Bluetooth device connection
   4. Modern browser and hardware acceleration
   5. Device tilt and movement information from an accelerometer
   6. Audio and Video input from onboard microphone and camera
3. Satsar på innehåll först före presentation och styling och sista scriptande och animation.

”The number one things to remeber in designing is content, content, content”

* 1. **Choosing between mobile-first, desktop-first or independent themes and sites.**

<http://www.armstrongtheme.com/appendix/choosing-between-mobile-first-or-desktop-first/>

Mobilt sprider väldigt snabbt överallt.

Mobilt har bredband limiteringar och små skärmar 🡪 ? aha

Desktop-first designs är enklare att få en bra bild av och förstå sig på. Man startar i en avancerad presentation som blir mindre och mindre, enkelt.

Men mobilt har på sig att marknaden ökar väldigt fort. Men också att man prioritering görs för mindre krävande innehåll där man lägger in mer krävande i retro.

Marknaden kanske inte är rätt väg att gå eftersom den inte helt säker kommer att ta över, med tanke på att en telefon eller en ipad inte är en laptop. Folk kommer fortfarande att köpa bärbara. Mycket ovisshet om hur marknaden kommer att se ut och när statistiken för mobilt kommer att plana ut.

Mobil-first är fortfarande inte populärt bland kunder, man utvecklar fortfarande två olika sidor för flera webbsiter för att man vill ha en helt annan design och tänk och vill nå mobila användare genom att helt enkelt göra en hel sida för just dom. Sen har desktop funnits längre, mer förståelig, enkelt att förstå sig på(användbarhet) enklare att ta in webbsidan(känslan), vilket gör det väldigt troligt att utveckla en grund utifrån en säker punkt så som desktop.

* 1. The Better approach top RWD: Mobile first design

<http://www.readyartwork.com/2013/05/15/mobile-first-design/>

Fördelen är att det oftast resulterar i snabbare utvecklingstid, sedan början av webberan har designers och utvecklare skapat websidor som är avsedda för desktop. Det enda som behövs göras är att trimma ner deras vanliga sida, använda fluid grids och fluid images så skapar man ett surfande som passar flera olika skärmar. Lätt att förstå.

Nackdelar: Om besökare ser desktop sidan först för att sedan se tablet/smartphonesidan så är det en nergradering n i jämförelse. Funktioner som har funnits i desktop finns inte längre i mobile. Även funktioner och innehåll kan olyckligtvis försvinna utan att det har varit avsedda att tas bort. Vanligt exempel: hover över ett element. Hover existerar inte i i desktop och en refaktorering måste göras för att på nått sätt få in infon som syns vid hoovring på att annat sätt.

Exklusiva funktioner för smartphones är ett +++(GPS, mobilt, mikrofon). Påbörjar man med mobile så hittar man snabbt det funktioner som behövs och skappar en array av element som kan ge det bästa användbarheten för mobilt.

Funktioner så som accelerometer och touch skapar ett mobilt gränssnitt vilket är kul och spännande att använda.

Dom som skrev artikeln använder mobile-first, även om det tar lite längre tid så är det viktigt att man gör saker rätt, och mobile-first är rätt väg att gå. Säger dom.

* 1. **Mobile first kind of like the secret**

<http://www.marcuspope.com/blog/mobile-first,-kind-of-like-the-secret>

Syftar på att det finns två bra argument, förbättrar användarvänligheten för mobila användare gentemot en nergraderad subventkionerad webbsida, och sparar på resurser måste skickas till den mobila webläsaren.

Säger att man skippar att tanka allt för att sen ta bort och även att explanderingen av mobila gränsnittet blir tråkig och simpel.

En desktop websida kommer inte att bli snyggare bara för att man börjar med mobile, hade kunnat vara lika ful vare sig vilken metod.

På grund av erfarenhet tid och pengar väljer man att köra på desktop 🡪 ond cirkel, inte tänka på det långsiktiga.

Artikeln syftar på att det inte är lönbart att få kunden att köra på mobile-first när 75% är desktop användaren.

Problem: Ie8 och IE7 kräver javascript för media querisen, vilket inte är bra av prestanda skäl.

* 1. **Mobile first: A key ingredient in great responsive design**

<http://responsivedesign.ca/blog/mobile-first-a-key-ingredient-in-great-responsive-design>

Mobila sidor != desktop sidor går inte att få en desktop sida att se likadan ut på mobile.

Mobila unika skillnader från desktop är att nya element introduceras på ett sätt som inte gjorde i desktop –only. Att bara göra om en desktop till mobila misslyckades på flera sätt.

Skrämstorlek 🡪 göra från designen i desktop till mobil gör att det inte får plats, man får ta bort, kräver en mer simpel design och enkel navigering.

Touch screen är olika från mus 🡪 Lätt misstag är att den virtuella tangentbordet täcker för knappar som behövs, så som login osv.

Användningsområdet är olika:

Google har klassat mobila användare i tre olika områden: Repetetive now(kollar på aktier eller väder prognoser), Bored now(surfar i väntan på något så som bussen tåg osv.) och urgent now(måste få adresser till platser som skall besökas)

Mobile first, tillåter dig att hantera dessa tre komplikationer på bästa sätt, en enkelt struktur och layout som får dig att fokusera först på dessa för att i längden ha en relativ lätt webbsida att skapa för desktop.

Redan i början får man prioritering över vad som är bäst och viktigast 🡪 bra för vidare design till desktop.

Nackdel: Simpelt är svårt, olika investerare vill ha deras varumärke på webbsidan som du just då håller på att prioritera för. Fokuset är smärtsamt att sa sig igenom, men värt.

När man har skapat en organiserad grund för mobilen har man lätt för att lägga på lager efter lager med funktionalitet, till skillnad från att ta bort.

“Well organized content with a streamlined interface is essential for mobile. It also happens to improve people’s experience on tablets, desktops, and every other platform.  Simple is effective, and effective is appreciated by everyone - especially customers.”

* 11 <http://blogs.kent.ac.uk/webdev/2012/07/22/mobile-comes-first-responsive-web-design-in-a-mobile-world/>

mobile first,

Till skillnad från appar är web för innehåll, man ser mobile-first som ett sätt att enkelt visa innehåll för användare och om någonting fungerar för mobilen, då fungerar det för desktop också, inte tvärtom 🡪 principen för simpelt.

Web har gått till att allt ska vara simpelt för en användare.

Syftar på att mobila webben växer men att man måste ha en plats för desktop, därav bygga för mobilen och låta desktop komma som en bonus som funkar och ser snyggt och simpelt ut.

Få folk att enkelt kunna nå din sida 🡪 leder till mer användare

* **12 Responsive web design and mobile first**

<http://www.themepartner.com/blog/100/responsive-web-design-and-mobile-first/>

Syftar på att man får focus på problem som kan förekomma för mobiler vilket är användningsområden där sidan ses utifrån små skärmar, har sämre bandbredd och ses oftast när man har bråttom.

Att ha en yta från några tusen skärmpixlar till över en million tvingar webbutvecklare att tänka på vilket innehåll som bör ses. Hur viktigt en bild kan vara i jämförelse med företagets historia, osv.

Mobile-first är därför bra för man har tar sig över barriären tidigt, vid när den är som lättast och så tillåter man att både desktop användare med snabbt internet och mobila användare med sämre kunna ha fördelen att ladda de bilder och skript som behövs.

Dom drar att stora orsaken är att man använder sig av samma sida samtidigt som laddar det nödvändigaste för varje skrämstorlek, mycket för dekstop, lite för mobilt.

<http://www.youtube.com/watch?v=epLRJcCFrDs>