

RWD

¿Qué es el responsive web design?

En el diseño para impresión tenemos un PAPEL, un MEDIO y TINTAS.

A todos esos elementos los controlamos para que se logre publicar y visualizar en todas las copias de la misma forma.



RWD

¿Qué es el responsive web design?

En la web tenemos usuarios con diferentes sistemas operativos que utilizan diferentes navegadores web y en diferentes resoluciones de pantalla.



RWD

¿Qué es el responsive web design?

El RWD es una estrategia de diseño que nos centrará en crear nuestros contenidos para que respondan correctamente e independientemente del tipo de resolución de pantalla y dispositivo sobre el que se esté visualizando.

El término RWD fue creado por **Ethan Marcotte**. Quien identificó 3 técnicas:

1. Utilización de rejillas fluidas para crear layouts flexibles.
2. Media queries que nos van a ayudar a adaptar contenidos a pantallas.
3. Contenidos multimedios adaptables.

www.ethanmarcotte.com



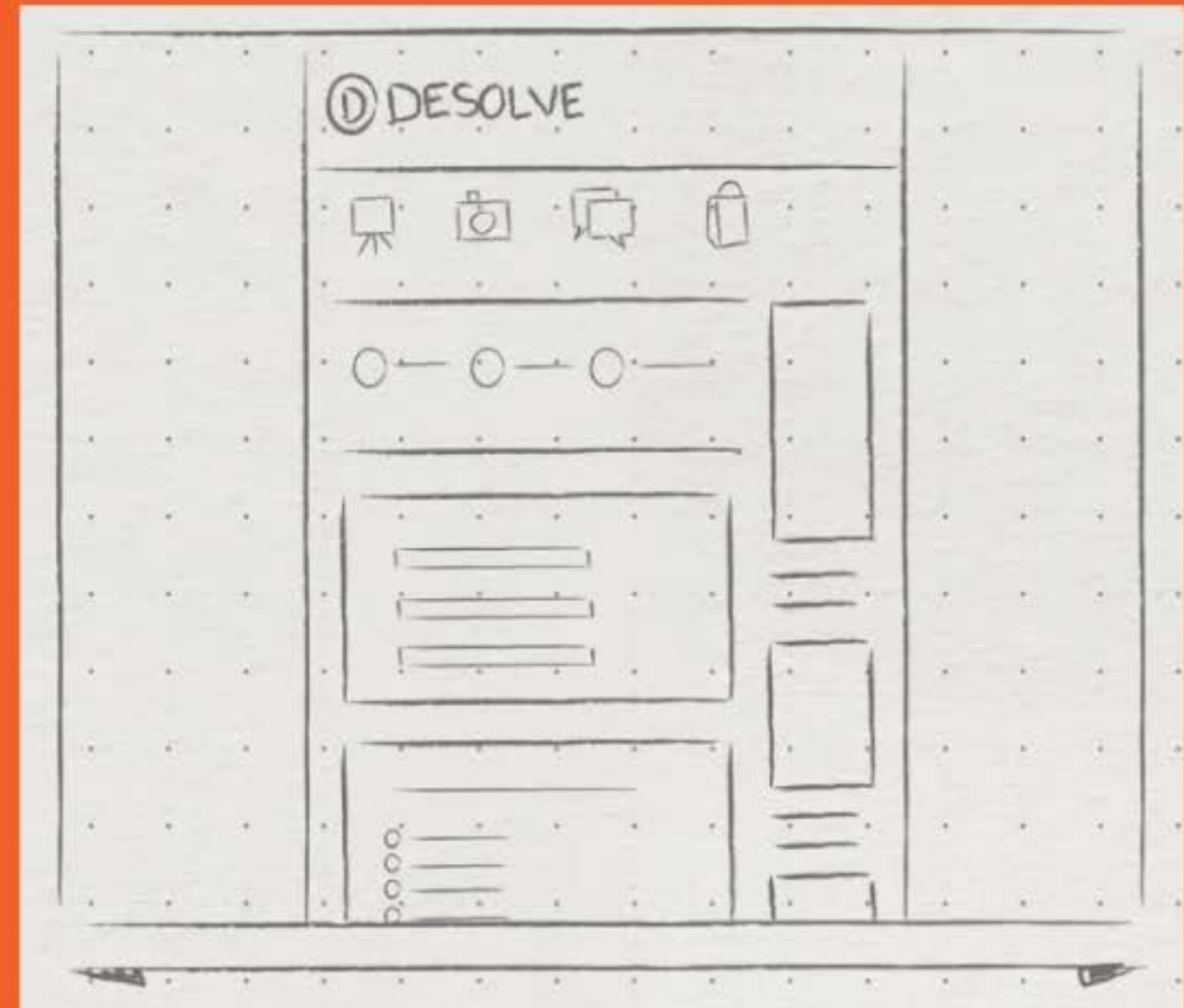
¿Por qué usar RWD?

Desde que nació la web, el diseño web está cambiando constantemente. Con tantas técnicas, recursos que aparecen por todos lados, es difícil discernir qué sirve y qué no.

El RWD es necesario para visualizar en todas las pantallas de dispositivos lo mismo.

Desde 640 x 480, que derivó en 800 x 600 y luego en 1024 x 768.

En esta etapa, el diseño era lo único que se modificaba era en el aire que quedaba a los laterales.

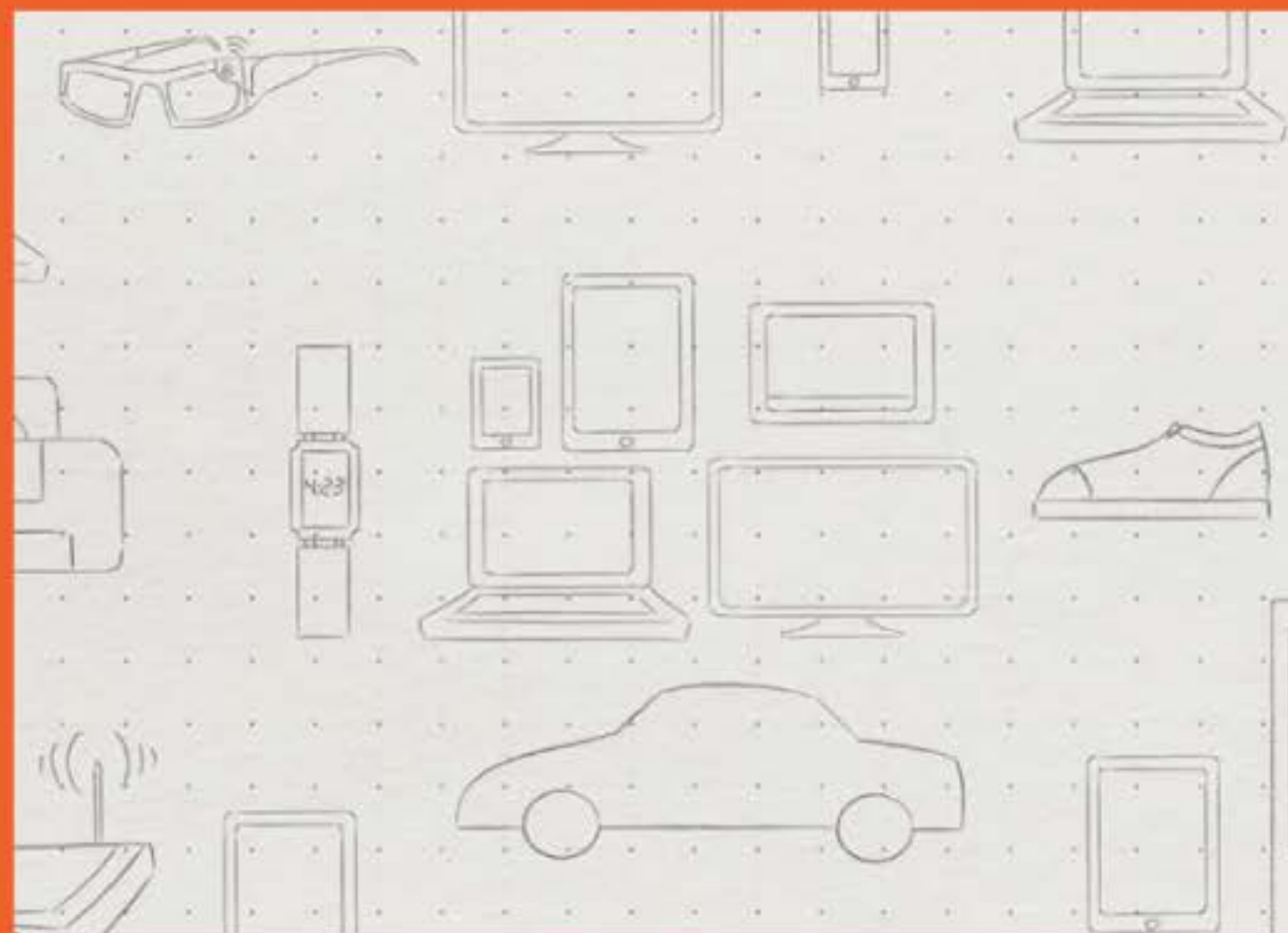


¿Por qué usar RWD?

Eso anterior, ya no ocurre más.

La importancia del RWD reside en poder cambiar la estructura de diseño y olvidarnos de las limitaciones y brindar una experiencia de usuario adecuada.

Es muy probable que en un futuro RWD pase de ser una forma de diseñar a ser la única forma de pensar en diseñar para web.



Sitio web adaptable

HTML:

- Código "limpio"
- Semánticamente correcto
- Etiquetas HTML5

CSS:

- Media queries
- Retículas fluidas
- Transiciones
- Gráfico CSS

JS:

- Carga de recursos
- Contenido multimedia adaptable
- Características mobile

¿Cómo funciona RWD?

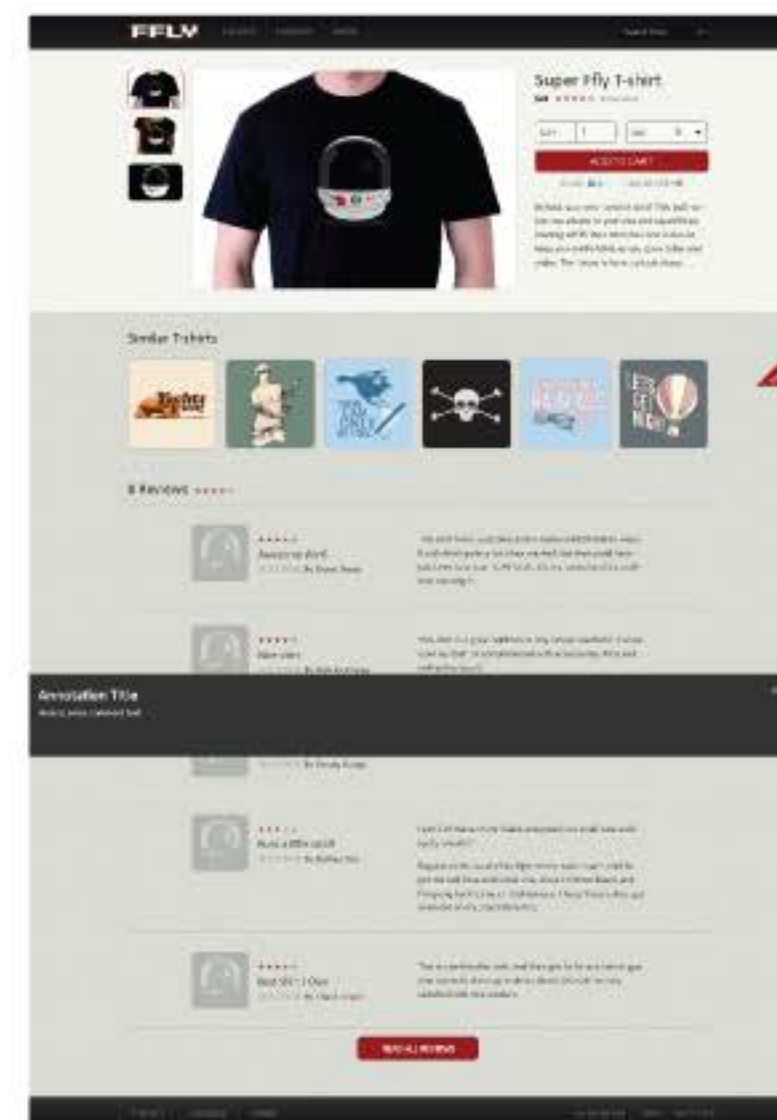
Ejemplo de funcionamiento.
www.html5rocks.com

bradfrostweb.com/demo/mobile-first

Resolution Test

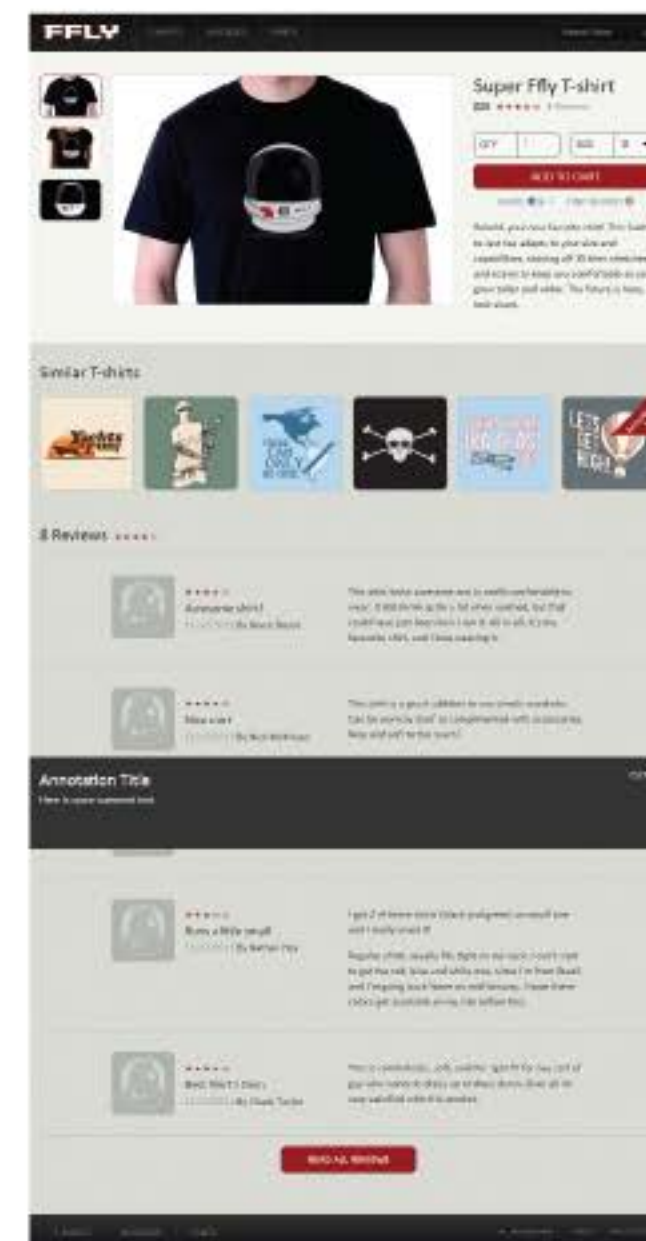
Extensión para testear en diferentes resoluciones. (Agregar a las extensiones de Crhome)

Vista ordenador



¿Cómo funciona RWD?

Vista tablet



¿Cómo funciona RWD?

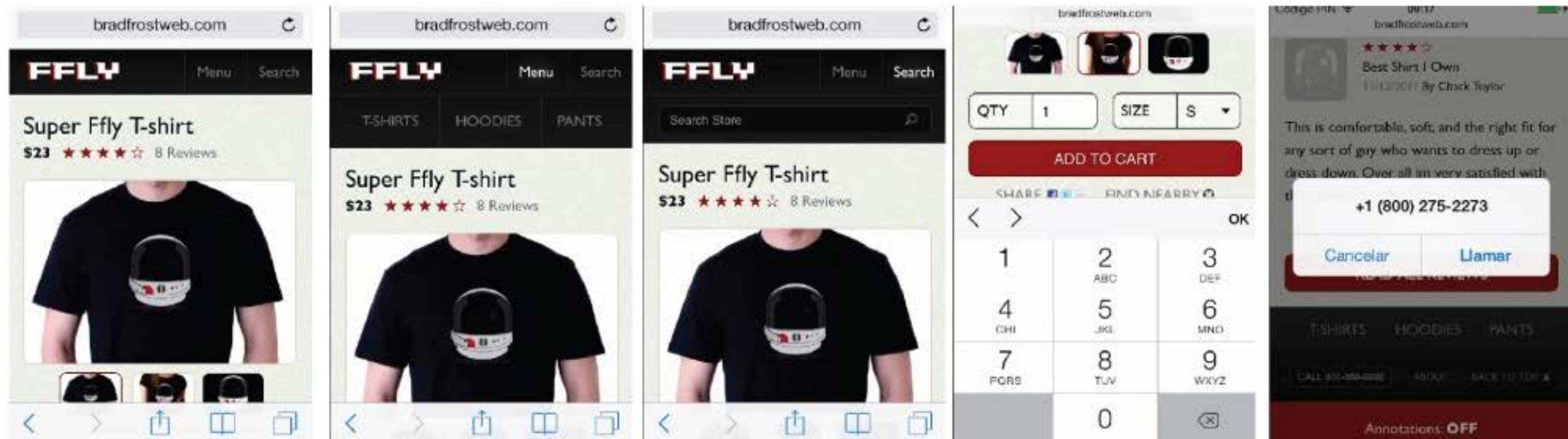
Vista mobile

Tutorial completo

www.html5rocks.com/en/mobile/responsivedesign/

Demo

<http://bradfrostweb.com/demo/mobile-first/>



HTML5

Oficialmente será un estandar para el año 2022.

HTML5 es una combinación de:

- Etiquetas **HTML5**
- Estilos con **CSS3**
- Animación + Interacción **Javascript**

La "familia" HTML5 está formada por:

- **CSS3** Soporte para las animaciones y los estilos.
- **Geolocalización**
- **Canvas**
- **Almacenamiento web**
- **Drag and drop**

TAGS

(Etiquetas)

Las nuevas estructuras y las etiquetas semánticas de los elementos de las páginas van a reducir el uso de <div> innecesarios.

Nuevos tags de HTML5 más comunes:

<header>

<nav>

<section>

<article>

<aside>

<footer>

Tags viejos:

<div id="header">

<div id="nav">

<div id="nombre-seccion">

<div id="post">

<div id="secundario">

<div id="footer">

Sin necesidad de plugins extras

<audio>

<video>

<canvas>

Frontend/Backend

Frontend: lado del cliente
(HTML, CSS, HTML5, CSS3, Javascript, jQuery)

Maquetan la estructura semántica del contenido (HTML), codifican el diseño en hojas de estilo (CSS) y agregan la interacción con el usuario (Javascript).

Backend: lado del servidor
(PHP, Ruby on Rails, Django, Node.js, .NET)

Labor de ingeniería que compone el acceso a bases de datos y generación de plantillas del lado del servidor. Implementan MySQL, Postgres, SQL Server o MongoDB. Luego, un lenguaje como PHP o JSP, o frameworks como RoR, Django, Node.JS o .NET se conecta a la base de datos.

Frontend/Backend



Usabilidad

Experiencia en la interacción del usuario

No todos los diseñadores web son frontends ni deben serlo. Ni todos los diseñadores son realmente buenos para web. Un diseñador web sabe de interfaces, entiende la interacción con el usuario. Imagina las animaciones, las transiciones, los cambios en la aplicación. Sabe donde usar una caja de texto, un botón, un radio button, un checkbox, un desplegable.

Aunque no sepa programarlos y sólo los dibuje en Photoshop. Además del diseñador hay personas dedicadas a entender el flujo de la interactividad. El camino que los usuarios toman y cómo simplifi-

carla al máximo. Este tipo de personas son expertos en usabilidad y UX (User Experience).

SEO

Arquitectura de información y SEO
Estrategias de contenido, organización y estructura

Los sitios con menú: **"Home-Quienes Somos-Productos-Servicios-Contáctanos"** se quedaron atrapados en el Siglo XX por falta de un arquitecto de información. La web no sólo son bases de datos, colores bonitos y muchos links.

La web tiene información, interacción, contenido ofrecido por los sitios y contenido generado por los usuarios.

¿Cómo se organiza ese contenido?

¿Cómo es presentado?

¿Qué tan profunda es la organización de ese contenido?

¿Es mejor simple y directo?

¿Es mejor un árbol de navegación com-

plejo?

¿O es mejor dejar que el buscador sea la interfaz?

Los arquitectos de información y la gente de SEO (Search Engine Optimization) se dedican a definir cómo se organiza todo el contenido, cómo se distribuye y sobre todo, como darles a los usuarios la oportunidad de descubrir lo nuevo y lo más relevante para ellos.

Programas

Sublime Text 2

www.sublimetext.com/2

Google Chrome

www.google.com/intl/es/chrome/browser/?hl=es

Stylus

learnboost.github.io/stylus

Node.js

nodejs.org



HTML5

HTML5 es fácil. Para hacerlo bien, vamos a abandonar los editores WYSIWYG y empezar a codear.

Dreamweaveritis no!

No le tengan miedo al código. No es programar. Programar es otra cosa muy diferente.

Resumiendo la historia

La W3C, cometió el error de querer los estándares web sean estrictos y perfectos.

HTML5 estás desde 2004 y no va a ser standard hasta 2022, pero hay que ser necio para esperar a usarlo, de esa forma se van a estancar y van a quedar atrasadísimos.

En el diseño web SIEMPRE hay algo nuevo que aprender, si no están de acuerdo, están en el negocio incorrecto.

Dejamos el pasado y abracemos todos HTML5

HTML4 está estandarizado, ¿pero quién lo usa? Es estúpido.

Todas las empresas importantes web usan HTML5, desde Facebook, Google, Twitter, Microsoft, Apple, Netflix.

HTML5 no son solo los tags que lo componen, posee varios elementos.

Es un concepto que engloba la semántica, CSS3, Javascript, guardar en disco, acceso a dispositivos, canvas, multimedia (etiquetas video y audio)

Usamos HTML para añadir información
Usamos CSS para darle forma.

CSS3

Registrarse en codepen.io



El **CSS** le da estilo al **HTML**

Veamos un ejemplo con Sublime Text.

- Creemos un .html y salvemos
- Estructura mínima de html5
- Creamos un archivo .css
- Lo enlazamos dentro del html para aplicarle estilos al ejemplo.
- En el .css creamos un selector y ponemos sus propiedades.

Es **IMPORTANTISIMO** la estructuración del código CSS. Modularizarlo. Simplificarlo.

Filosofía:

NO REPETIRSE.

INGLÉS (Español, no, la web es global)

COMENTAR EL CÓDIGO `/* comentar */`

1º Hay vamos a entender CSS

2º Vamos a aprender CSS

3º Preprocesadores (Stylus)

El **CSS** **no** posee **funciones** ni **variables**.

Notas generales de CSS, consejos y directrices.
README.md