

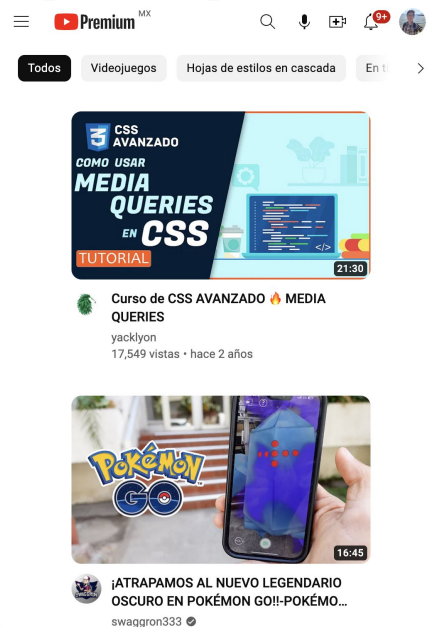
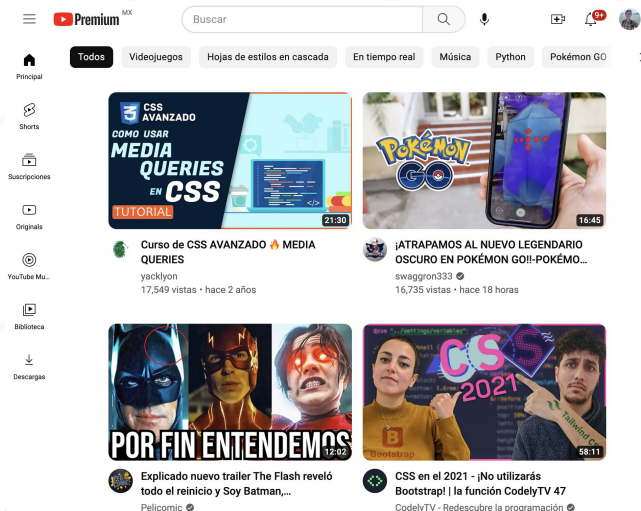
Responsive Design

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Responsive Design

Se trata de **redimensionar y colocar los elementos de la web de forma que se adapten al ancho de cada dispositivo** permitiendo una **correcta visualización** y una mejor experiencia de usuario. Se caracteriza porque los layouts (contenidos) e imágenes son fluidos.



Características

Los layouts e imágenes son fluidos y se adaptan a cada pantalla

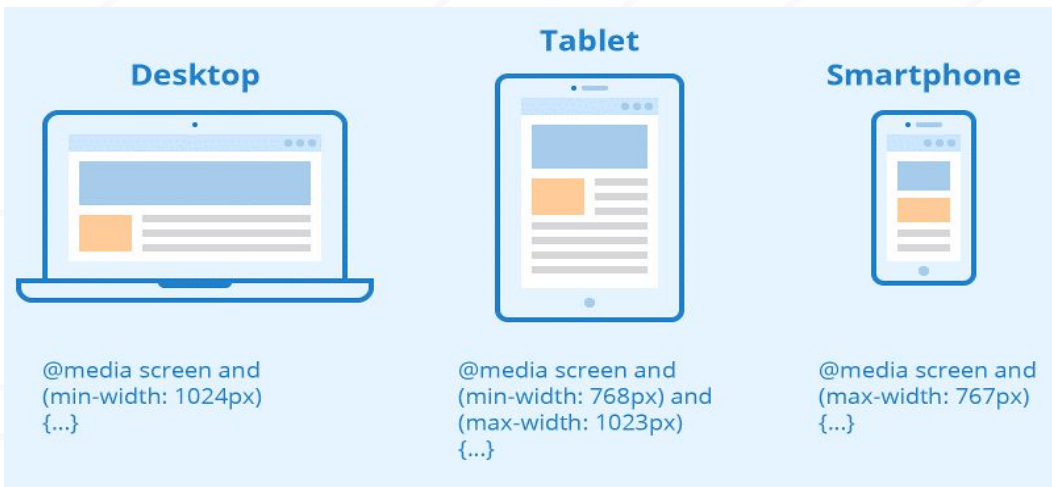
Permite reducir el tiempo de desarrollo

Evita los contenidos duplicados

Aumenta la viralidad de los contenidos

Antecedentes

Antes las páginas web solo era consultadas desde un solo tipo de **pantalla** por lo que no era necesario hacer ningún esfuerzo especial para desarrollar una página web que se visualizará correctamente en cualquier dispositivo.



Tecnologías del diseño responsivo

- Elementos HTML5 como la imagen y atributos como **srcset** y tamaños.
- **Media queries.**
- **Unidades CSS (relativas sobre todo).**
- El uso de **varios activos** de un solo recurso.
- El **enfoque mobile first** sobre el desktop first.

Breakpoints

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Viewport

Un viewport representa la región que está siendo visualizada en ese instante. En términos de navegadores web, se refiere a la parte del documento que usted está viendo, la cual es actualmente visible en su ventana.



Breakpoints

- Los breakpoints son los **saltos en los que la pantalla cambia de layout**.
- Son las **medidas de anchura en donde se realizan saltos para el diseño responsive y se aplican** los estilos CSS concretos para unas determinadas **media queries**.



0-480

Smaller smartphones



481-768

Tablets & larger smartphones



769-1279

Laptops, larger tablets in landscape, and small desktops



1280+

Larger desktops and monitors

Media Queries

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Media queries

Es un **medio para hacer excepciones** para que unos determinados estilos de diseño sólo se apliquen **si se cumplen una serie de condiciones**, generalmente **relacionadas con el dispositivo** mediante el cuál se está viendo la página.

Regla	Descripción
<code>@media (< <u>condición</u> >)</code>	Si se cumple la condición, se aplican los estilos de su interior.
<code>@media not (< <u>condición</u> >)</code>	Si no se cumple la condición, se aplican los estilos de su interior.

Media Queries

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

¿Cómo construir un diseño responsivo?

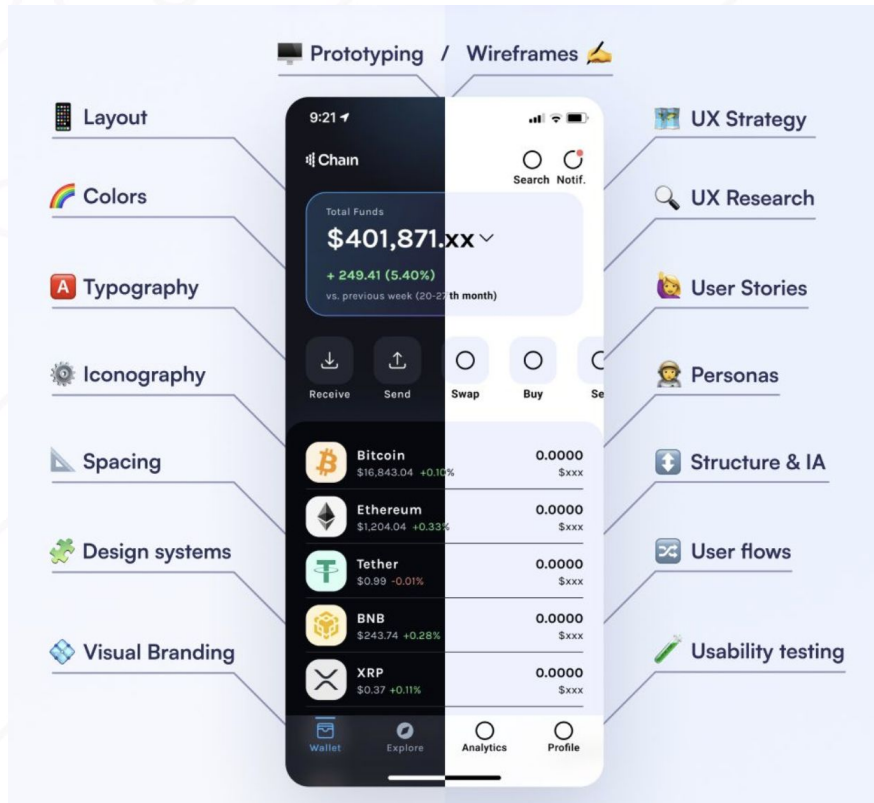


UX / UI

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

User Interface y User Experience



Existen dos rubros muy importantes dentro del maquetado web que aunque son temas de diseño fortalecen mucho nuestras habilidades en el desarrollo web:

- UI: Guiar al usuario a través de su uso.
- UX: Como una persona se siente al usar un producto.

Recursos

DEV.F
DESARROLLAMOS(PERSONAS);

dev

Recursos

- [Breakpoints.](#)
- [Media queries.](#)
- [Cómo hacer media queries.](#)
- [Breakpoints 2021 y 2022.](#)
- [Teoría de media queries.](#)
- [5 simple tips to making responsive layouts the easy way.](#)
- [Responsive Design: Best Practices and Considerations.](#)
- [10 best practices by webflow.](#)
- [¿Qué es la UI / UX?](#)
- [Kevin Powell \(referente css\).](#)
- [CSS Weekly.](#)