

# **RESPONSIVE WEB DESIGN**

**ADOLFO SANZ DE DIEGO**

**SEPTIEMBRE 2014**

# 1 EL AUTOR

# 1.1 ADOLFO SANZ DE DIEGO

- **Antiguo programador web JEE (6 años)**
- Hoy en día:
  - **Profesor de FP (6 años):**
    - Hardware, Sistemas Operativos
    - Redes, Programación
  - **Formador Freelance (3 años):**
    - Java, Android
    - JavaScript, jQuery
    - JSF, Spring, Hibernate
    - Groovy & Grails

## 1.2 ALGUNOS PROYECTOS

- Fundador y/o creador:
  - **Hackathon Lovers:** <http://hackathonlovers.com>
  - **Tweets Sentiment:** <http://tweetssentiment.com>
  - **MarkdownSlides:**  
<https://github.com/asanzdiego/markdownslides>
- Co-fundador y/o co-creador:
  - **PeliTweets:** <http://pelitweets.com>
  - **Password Manager Generator:**  
<http://pasmangen.github.io>

## 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



[bradfrostweb.com](http://bradfrostweb.com)

Esto no es la web. Fuente: [bradfrostweb.com](http://bradfrostweb.com)

## 2.2 ESTO ES LA WEB

THIS IS THE WEB.



bradfrostweb.com

Esto es la web. Fuente: [bradfrostweb.com](http://bradfrostweb.com)



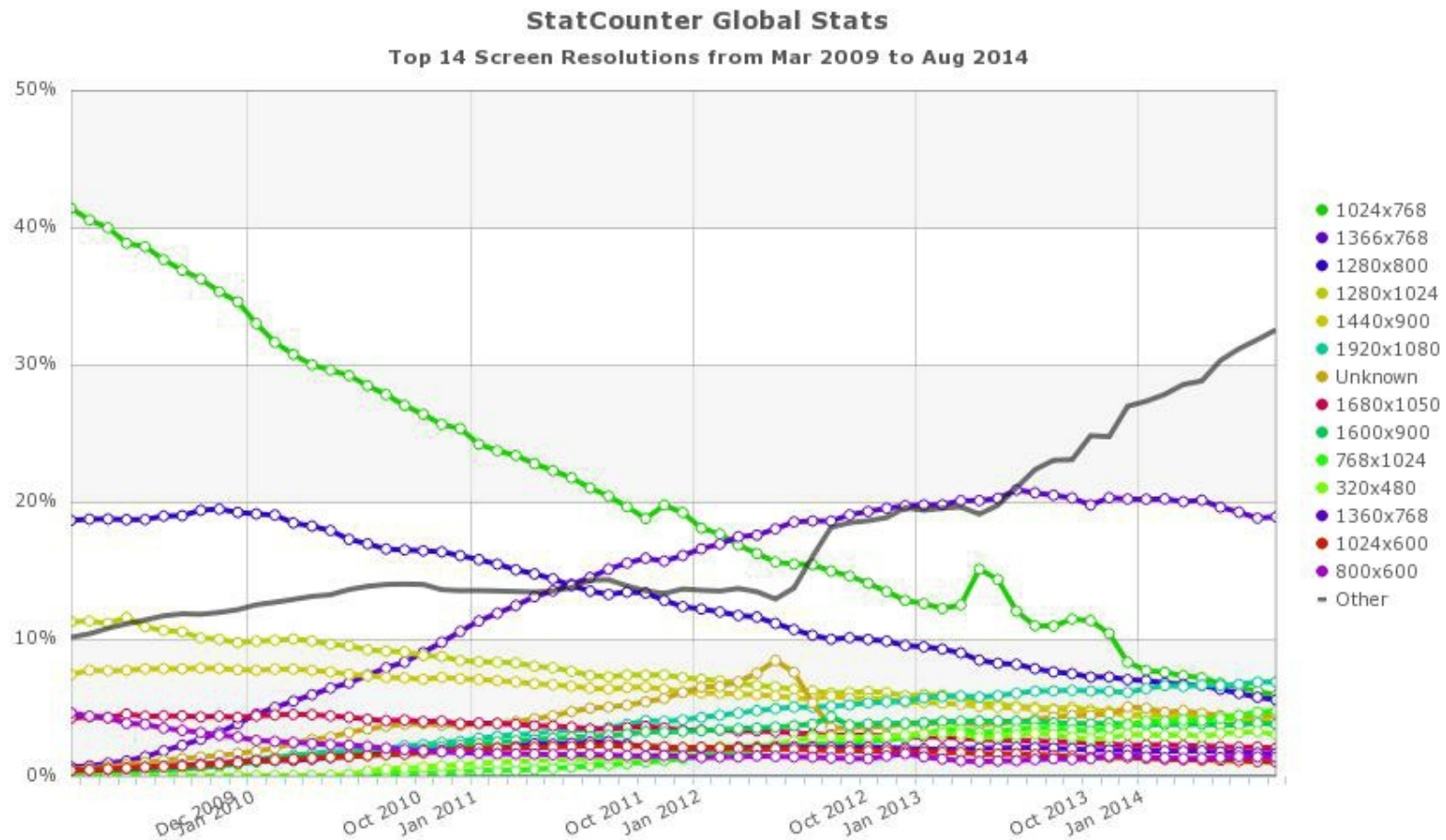
## 2.3 ¿SERÁ ESTO LA WEB?

# THIS WILL BE THE WEB.



¿Será esto la web?. Fuente: [bradfostweb.com](http://bradfostweb.com)

## 2.4 ESTADÍSTICAS



Estadísticas. Fuente: [gs.statcounter.com](http://gs.statcounter.com)



## 2.5 EL DESARROLLADOR



# 2.6 RESPONSIVE WEB DESIGN



Responsive Web Design. Fuente:

## **2.7 CONTENT IS LIKE WATER**



## 2.8 GRACEFUL DEGRADATION

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



Graceful degradation. Fuente: [bradfostweb.com](http://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](http://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

- Página de testeo de Matt Kersley
  - <http://mattkersley.com/responsive>

# 3.2 DCONSTRUCT 2011

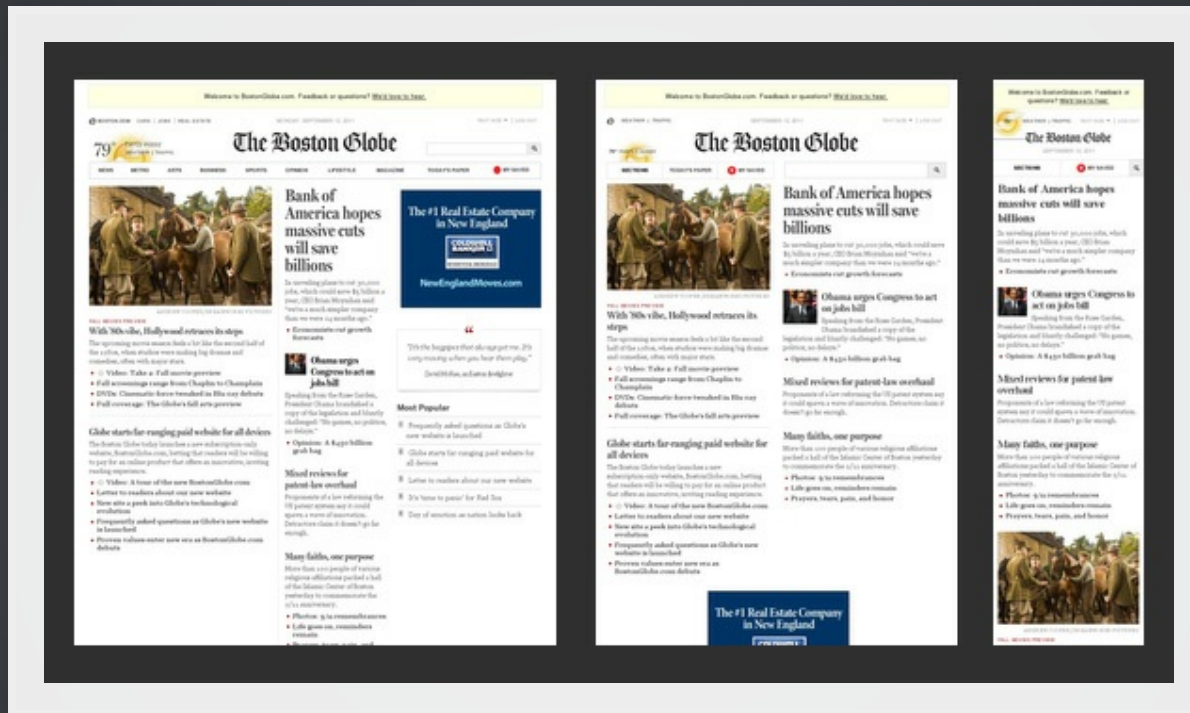
- <http://2011.dconstruct.org>



Ejemplo RWD: dConstruct 2011.  
Fuente:ecbloguer.com

# 3.3 BOSTON GLOBE

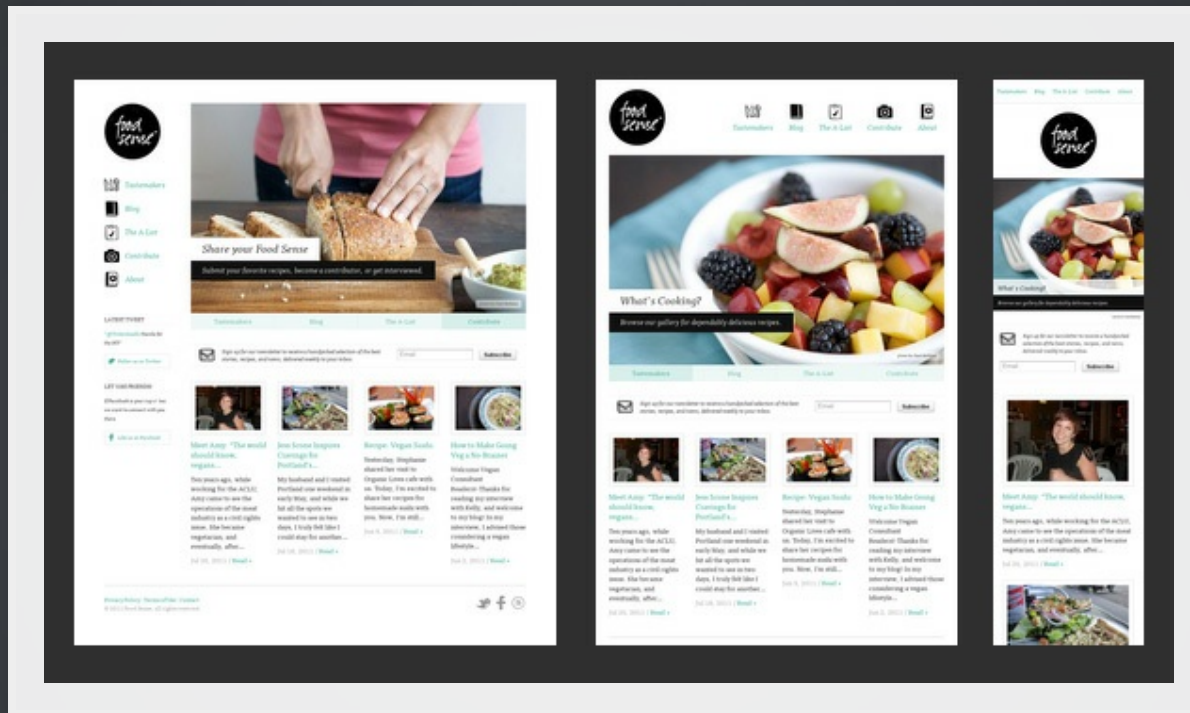
- <http://www.bostonglobe.com>



Ejemplo RWD: Boston Globe. Fuente:ecbloguer.com

# 3.4 FOOD SENSE

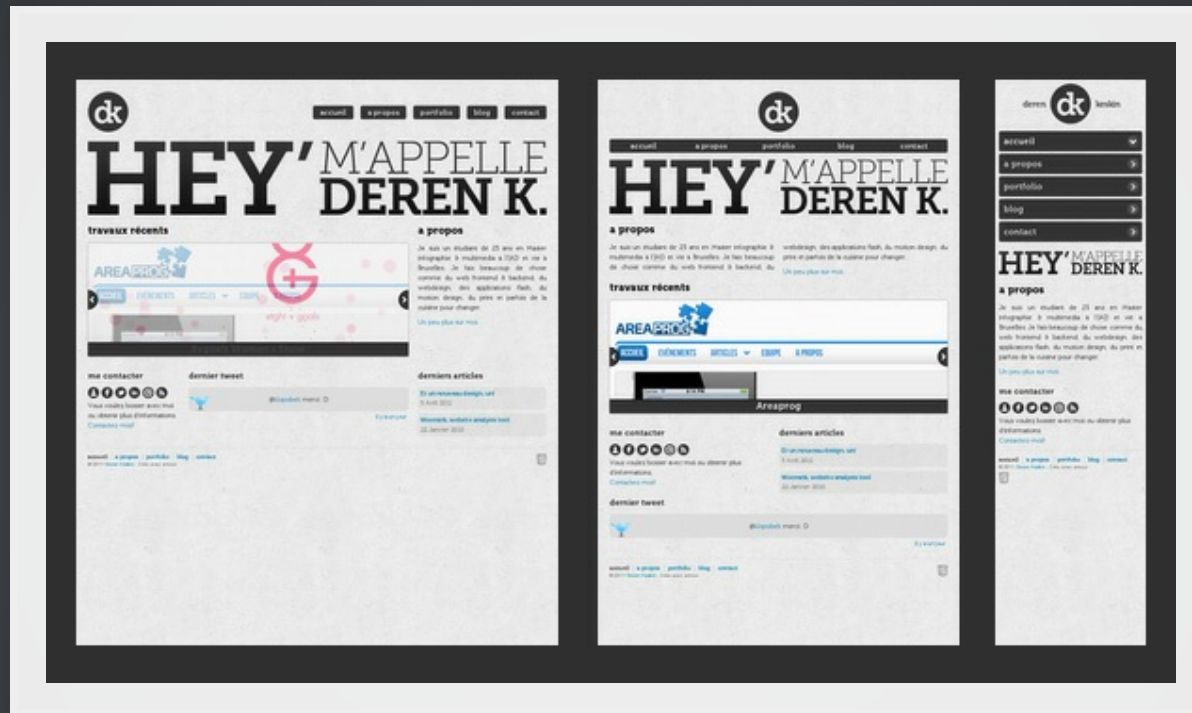
- <http://foodsense.is>



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: **target ÷ context = 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>

## 4.3 EJEMPLO

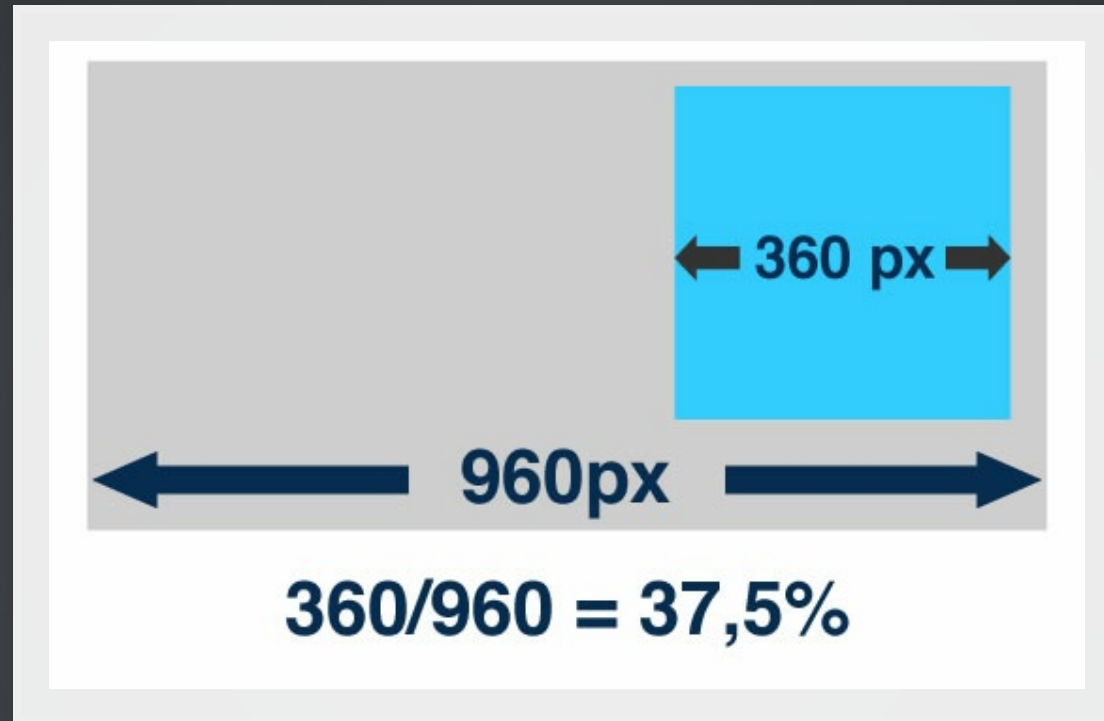
- Ejemplo para poner 13px por defecto y luego 18px para h1 en em:

```
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  $\frac{1}{4}$  de tamaño respecto a la  $\frac{1}{2}$  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, projection, 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 sea mayor que 480px -->

## 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 devuelve 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, toda 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)

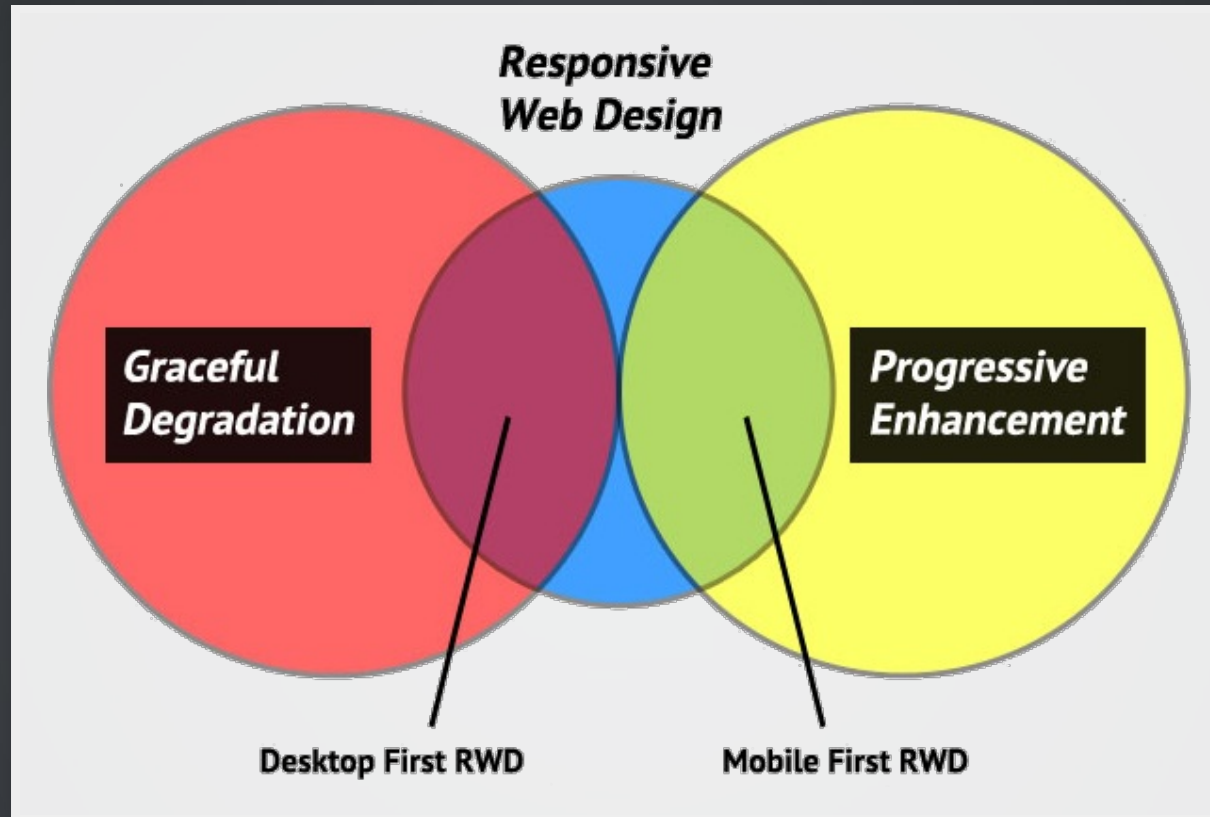
- **Otras** características:
  - **color**: El número de bits de profundidad de color
  - **monochrome**: El número de bits de profundidad de color, en dispositivos monocromáticos
  - **resolution**: Densidad de pixels en el dispositivo, medido en dpi

## 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](http://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-2014/03-rwd/slides>
- Código:
  - <https://github.com/asanzdiego/curso-interfaces-web-2014/03-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/disenio-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/disenio-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/disenio-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.garciaechegaray.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>