



SEMINARIO UNIVERSITARIO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE Y BASES DE DATOS

RESPONSIVE WEB DESIGN:

PRESENTE, PASADO Y FUTURO

Edgar Vargas Zermeño

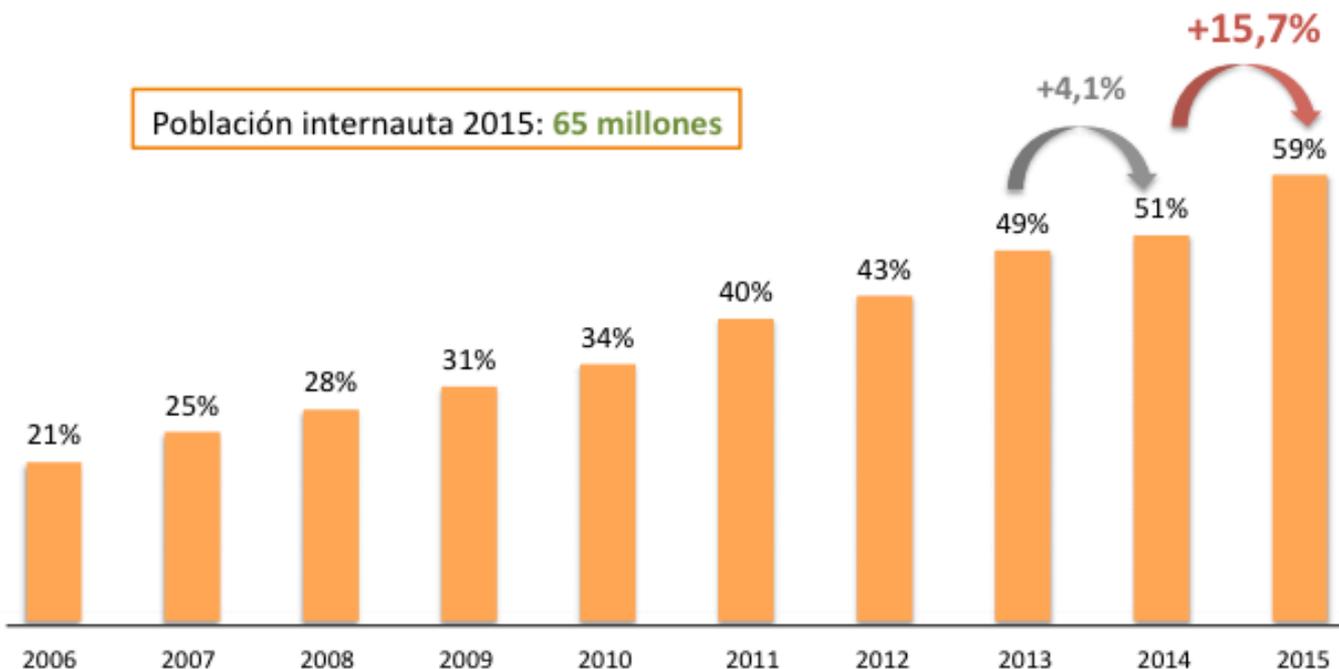


SITUACIÓN ACTUAL DEL USO DE INTERNET



Dimensionamiento

Penetración internautas



*Cifras en millones calculadas por INFOTEC y AMIPCI, con base en información del CONAPO e INEGI.

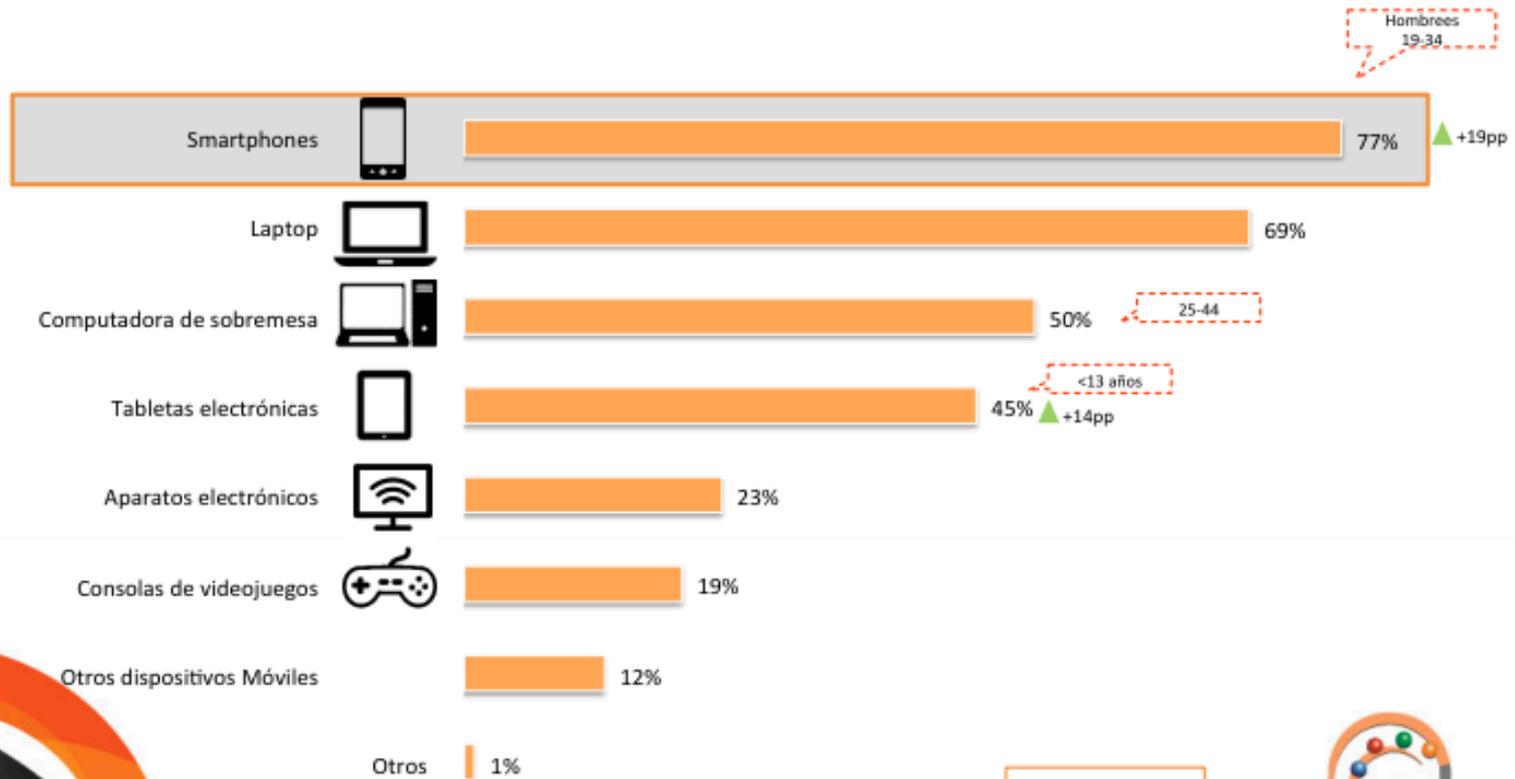
Hábitos uso internet

Dispositivo de conexión

vs 2015

Diferencias significativas

- El Smartphone ya supera a las laptops en penetración de dispositivo de acceso a internet.
- Las tabletas también aumentan penetración ante el estancamiento de las laptops o computadoras de sobremesa.

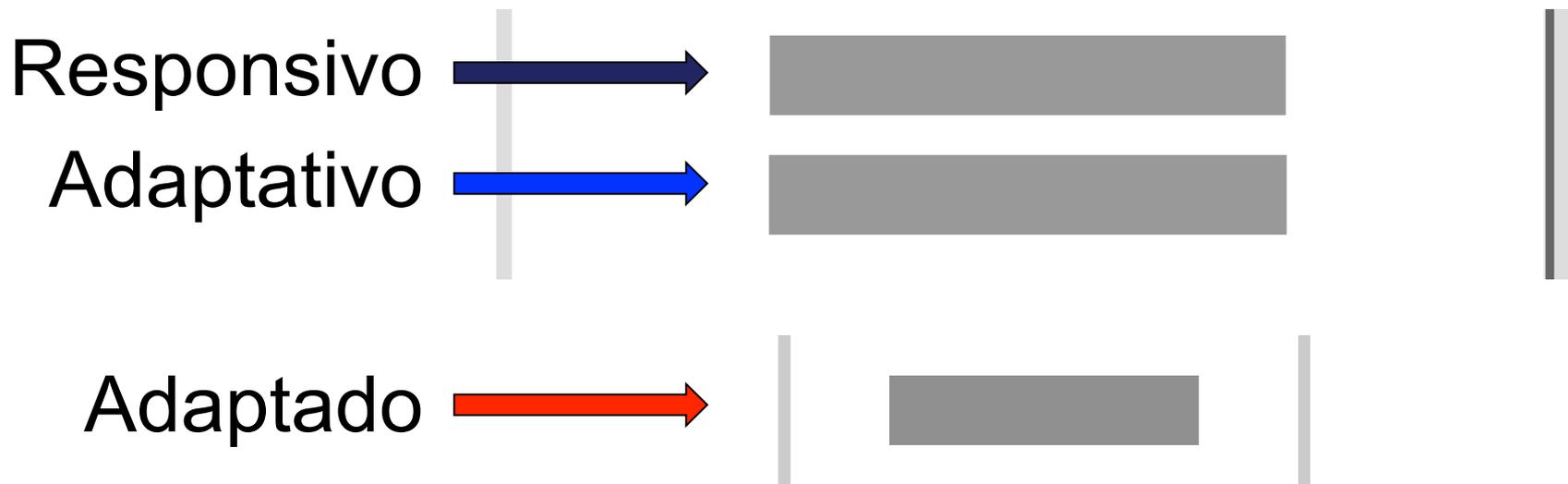


¿Desde qué dispositivo(s) te conectas a internet?

Base total: 1.720



Delimitación de conceptos de diseño web



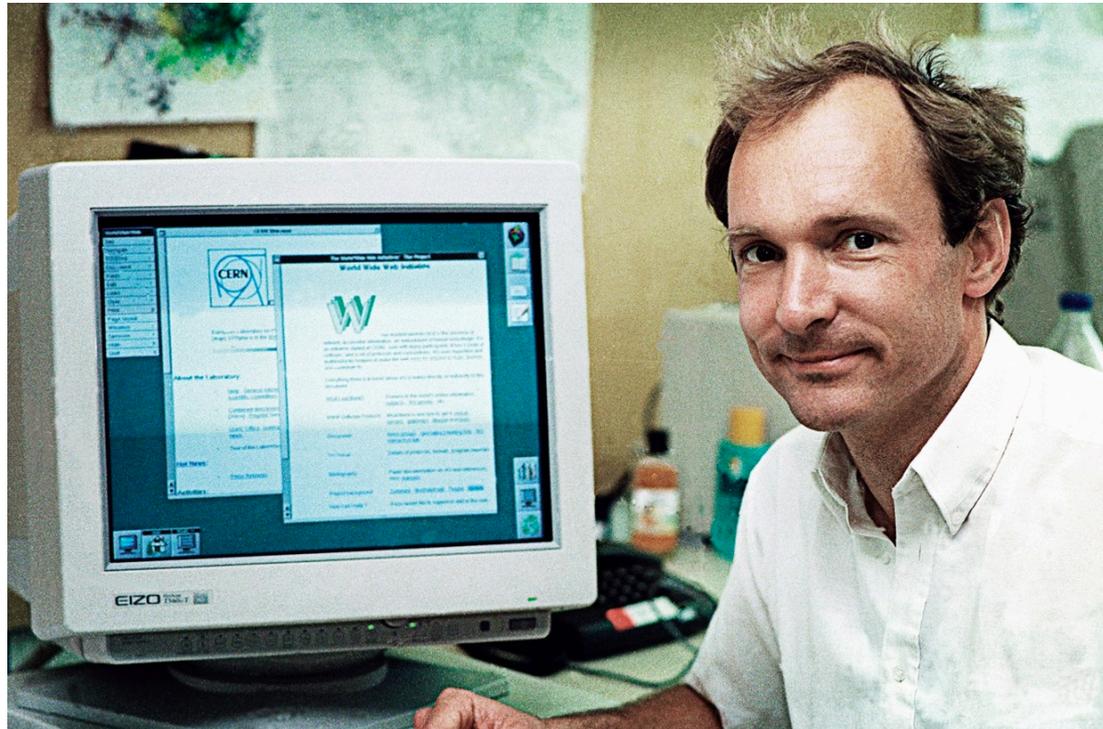


HECHOS HISTÓRICOS RELEVANTES



Hechos históricos relevantes

1991 - Aparición de la primera descripción de HTML, Tim Berners-Lee.

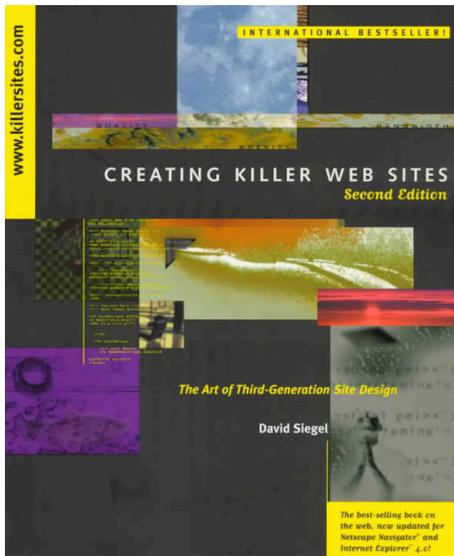




Hechos históricos relevantes

1991 - Aparición de la primera descripción de HTML, Tim Berners-Lee.

1996 - Libro: Creating Killer Web Sites, David Siegel.



“Cuando vi que no cargaba bien en los dos navegadores entré en pánico”



Hechos históricos relevantes

1991 - Aparición de la primera descripción de HTML, Tim Berners-Lee.

1996 - Libro: Creating Killer Web Sites, David Siegel.

2000 - Artículo: A Dao of Web Design, John Allsopp.

道



“Los diseñadores quieren anular los deseos del usuario...
Debemos adaptar las páginas a los deseos y necesidades de los usuarios.”



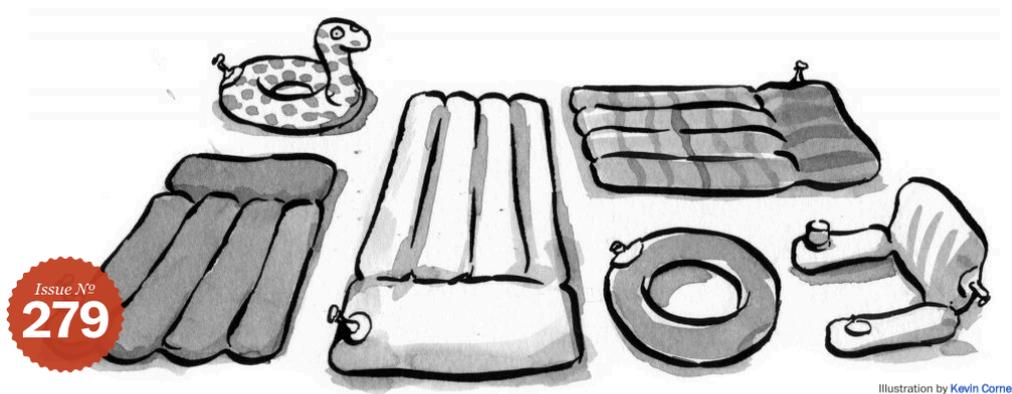
Hechos históricos relevantes

1991 - Aparición de la primera descripción de HTML, Tim Berners-Lee.

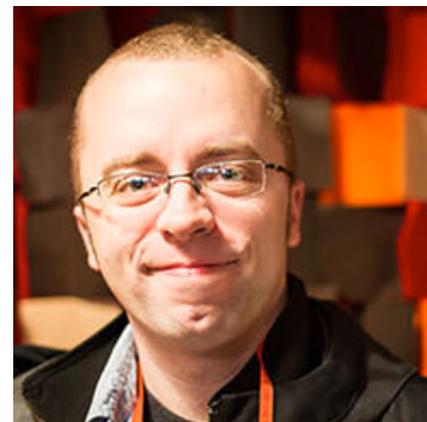
1996 - Libro: Creating Killer Web Sites, David Siegel.

2000 - Artículo: A Dao of Web Design, John Allsopp.

2009 - Artículo: Fluid Grids, Ethan Marcotte.



Fluid Grids



“Esto pone el control de nuestro diseño en las manos de los usuarios”



Hechos históricos relevantes

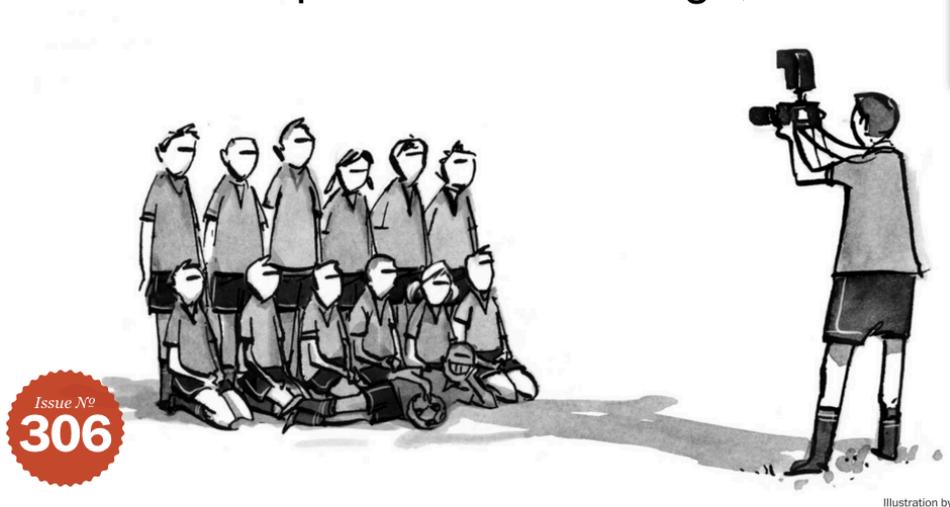
1991 - Aparición de la primera descripción de HTML, Tim Berners-Lee.

1996 - Libro: Creating Killer Web Sites, David Siegel.

2000 - Artículo: A Dao of Web Design, John Allsopp.

2009 - Artículo: Fluid Grids, Ethan Marcotte.

2010 - Artículo: Responsive Web Design, Ethan Marcotte.



Responsive Web Design



Hechos históricos relevantes

1991 - Aparición de la primera descripción de HTML, Tim Berners-Lee.

1996 - Libro: Creating Killer Web Sites, David Siegel.

2000 - Artículo: A Dao of Web Design, John Allsopp.

2009 - Artículo: Fluid Grids, Ethan Marcotte.

2010 - Artículo: Responsive Web Design, Ethan Marcotte.

2011 - Conferencia: One Web, Jeremy Keith.

“Cuando diseñamos una página no lo estamos haciendo para un dispositivo determinado”

“Existe un único contenido, **una sola web** sobre la que si tenemos que trabajar para adecuar su usabilidad”





Hechos históricos relevantes

1991 - Aparición de la primera descripción de HTML, Tim Berners-Lee.

1996 - Libro: Creating Killer Web Sites, David Siegel.

2000 - Artículo: A Dao of Web Design, John Allsopp.

2009 - Artículo: Fluid Grids, Ethan Marcotte.

2010 - Artículo: Responsive Web Design, Ethan Marcotte.

2011 - Conferencia: One Web, Jeremy Keith.

2011 - Boston Globe lanza su sitio responsivo.

El Boston Globe causó una gran sensación en el mundo del diseño web. Era el primer gran medio de comunicación que apostaba por este tipo de solución y demostró que era eficiente sin importar el tipo de sitio que se estuviese diseñando.





Hechos históricos relevantes

1991 - Aparición de la primera descripción de html, Tim Berners-Lee.

1996 - Libro: Creating Killer Web Sites, David Siegel.

2000 - Artículo: A Dao of Web Design, John Allsopp.

2009 - Artículo: Fluid Grids, Ethan Marcotte.

2010 - Artículo: Responsive Web Design, Ethan Marcotte.

2011 - Conferencia: One Web, Jeremy Keith.

2011 - Boston Globe lanza su sitio responsivo.

2012-2013 - Los diseñadores web toman conciencia de la realidad.



Hechos históricos relevantes

- 1991 -
- 1996 -
- 2000 -
- 2009 -
- 2010 -
- 2011 -
- 2011 -



ee.

2012-2013 - Los diseñadores web toman conciencia de la realidad.



Hechos históricos relevantes

1991 - Aparición de la primera descripción de HTML, Tim Berners-Lee.

1996 - Libro: Creating Killer Web Sites, David Siegel.

2000 - Artículo: A Dao of Web Design, John Allsopp.

2009 - Artículo: Fluid Grids, Ethan Marcotte.

2010 - Artículo: Responsive Web Design, Ethan Marcotte.

2011 - Conferencia: One Web, Jeremy Keith.

2011 - Boston Globe lanza su sitio responsivo.

2012-2013 - Los diseñadores web toman conciencia de la realidad.

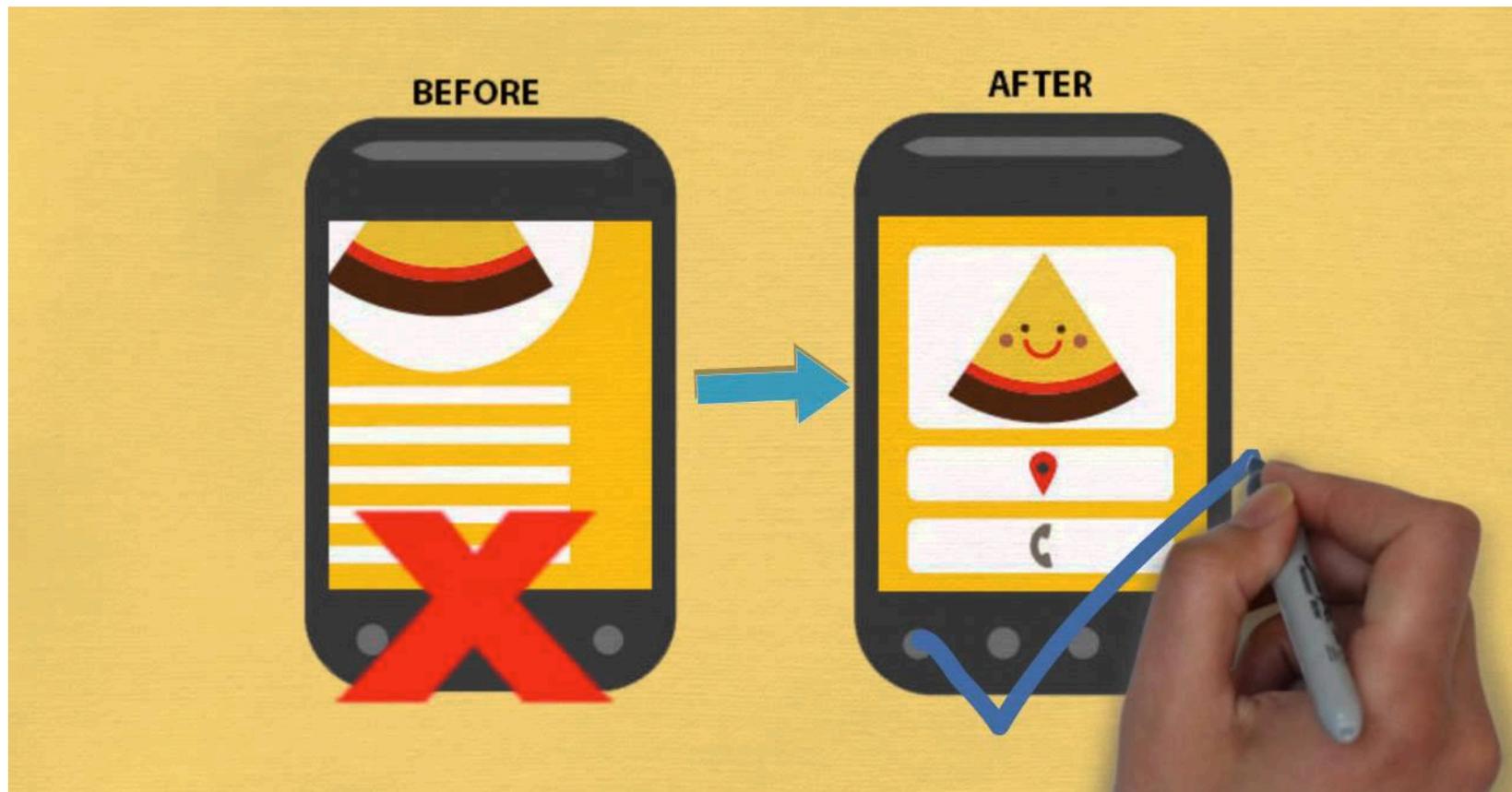
2015 - Abril 21 es la fecha del Mobilegeddon de Google



Hechos históricos relevantes



MOBILEGEDDON APRIL 21, 2015
IS YOUR SITE MOBILE OPTIMIZED?





TÉCNICAS PARA GENERAR EL DISEÑO RESPONSIVO



Progressive Enhancement vs Graceful Degradation

Responsive strategies

Graceful Degradation



Progressive Enhancement



@koombea #BeResponsive



El reto actual del diseño web ~~responsive~~

HCI



UI



UX



UE





MODELOS DE TRABAJO TRADICIONAL

PROCESO DE DISEÑO DE IMPRESOS



PROCESO DE IMPRESOS NO ES ADECUADO PARA WEB

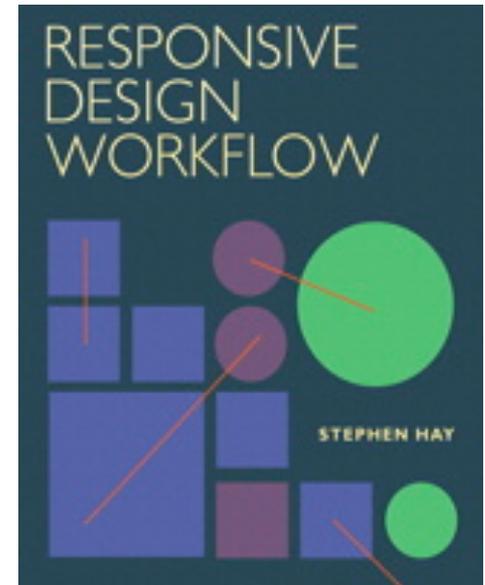




MODELOS DE TRABAJO PARA RWD

PROCESO DE DISEÑO DE STEPHEN HAY

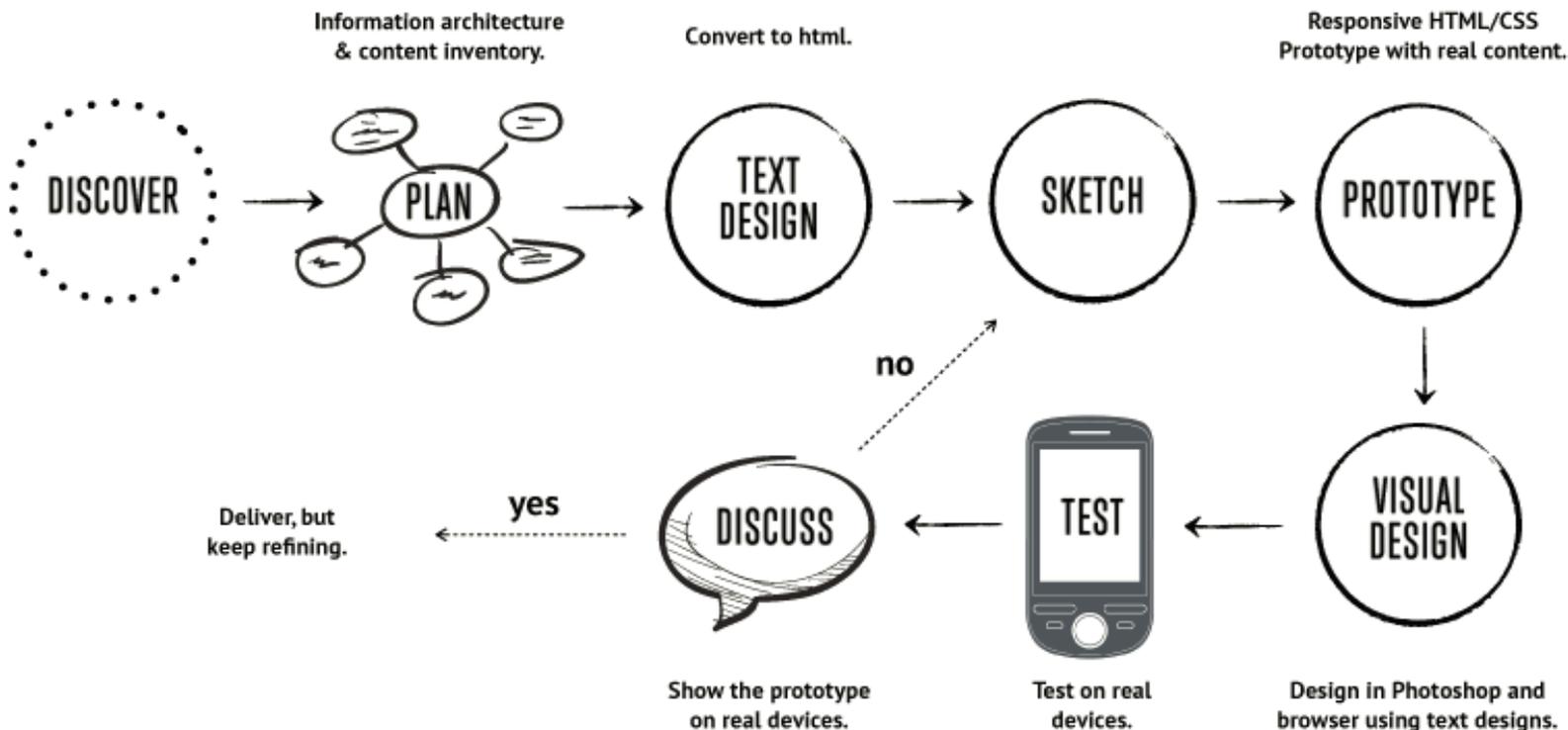
1. Inventario del contenido
2. Reflejar el contenido en los wireframes
3. Estructurar contenido (design in text)
4. Graficar los breakpoints
5. Diseñar para varios breakpoints
6. Prototipar
7. Presentar las pantallas del prototipo
8. Presentar el prototipo tras ser revisado
9. Documentar para producción





MODELOS DE TRABAJO PARA RWD

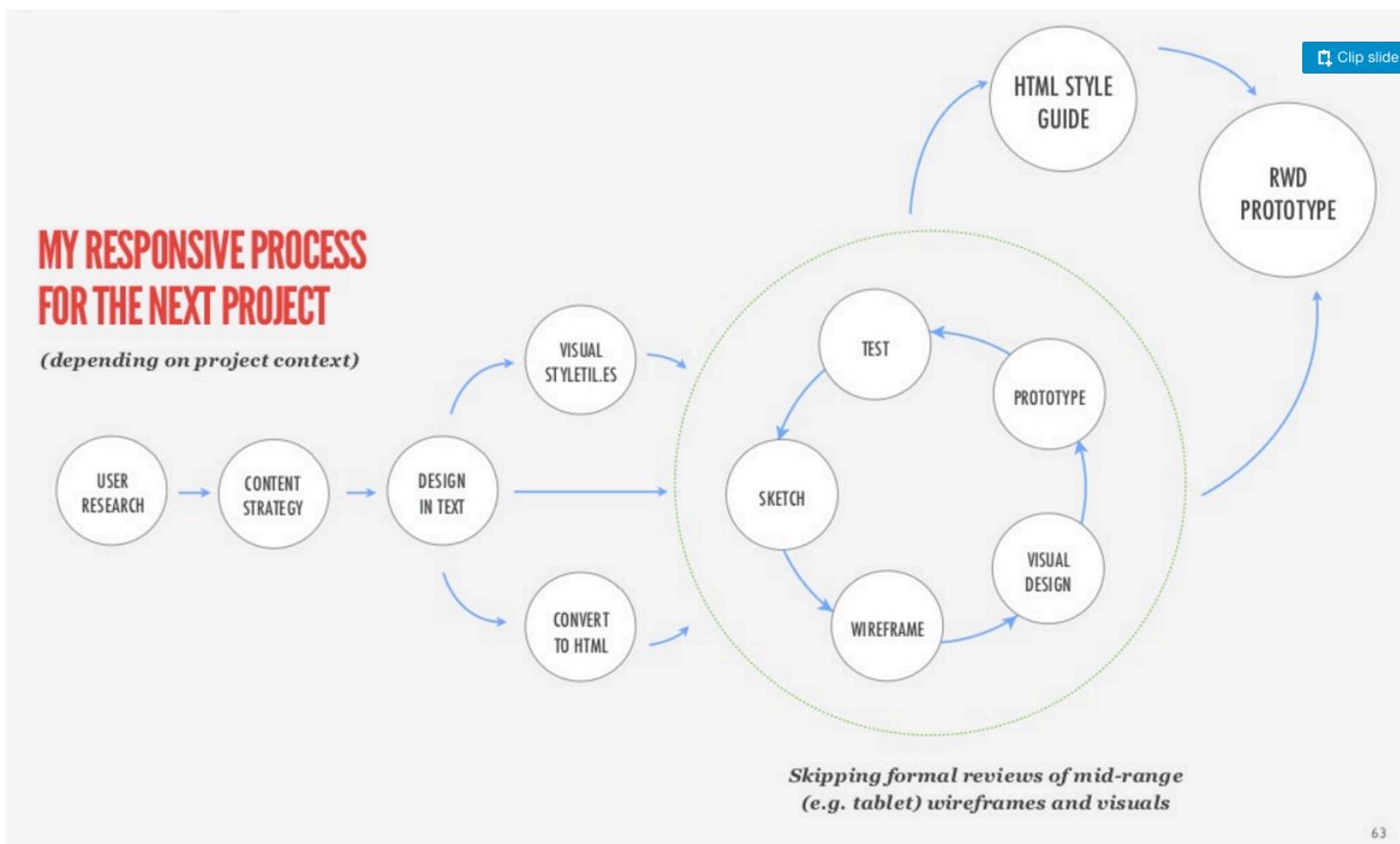
PROCESO DE DISEÑO DE VILJAMI SALMINIEN





MODELOS DE TRABAJO PARA RWD

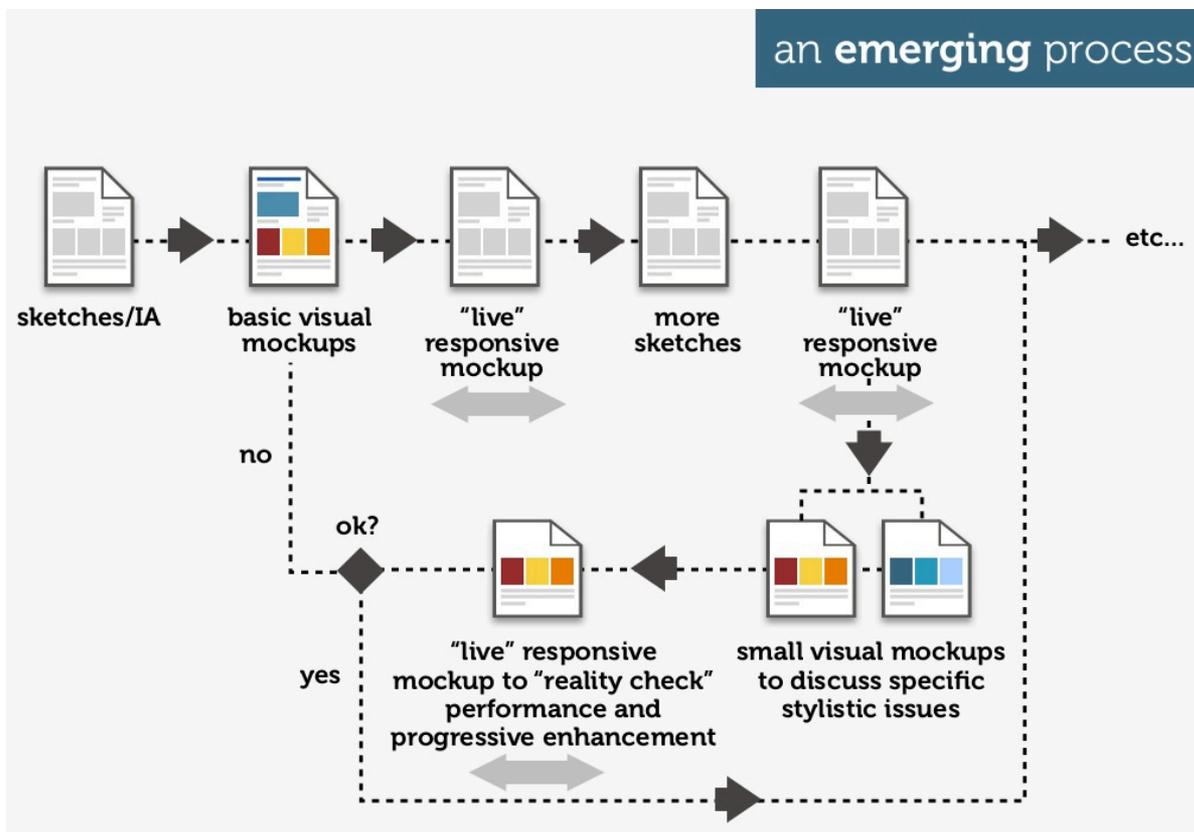
WORKFLOW DE PON KATTERA





MODELOS DE TRABAJO PARA RWD

PROCESO DE DISEÑO DE STEPHANIE RIEGER (PRAGMATIC RWD)

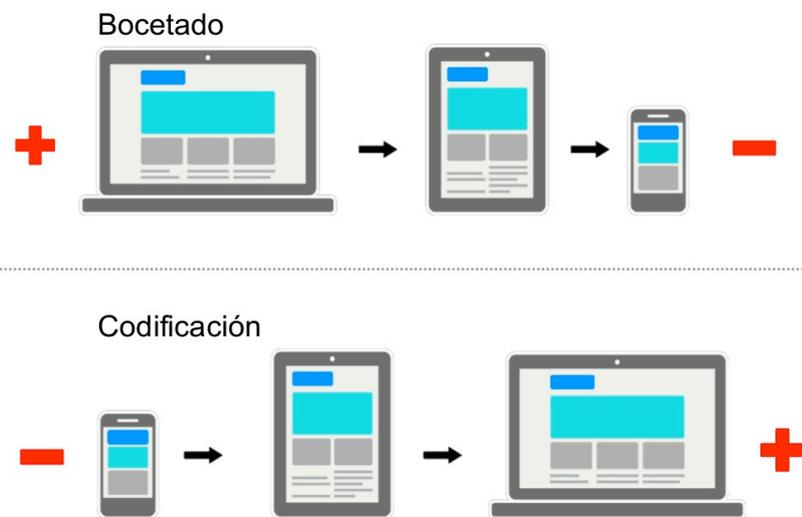




MODELOS DE TRABAJO PARA RWD

METODOLOGÍA DE HERNAN BEATI (A PARTIR DE LOS MODELOS ANTERIORES)

1. Priorizar contenidos
2. Bocetar de mayor a menor
3. Maquetar sobre 1000px
4. Analizar acciones posibles
5. Decidir breakpoints
6. Codificar de menor a mayor
7. Diseñar sobre el navegador
8. Corroborar con usuarios reales
9. Modificar hasta obtener la aprobación



No olvidar medir imágenes en el proceso para listar los tamaños según los breakpoints



TÉCNICAS PARA GENERAR EL DISEÑO RESPONSIVO



TÉCNICAS PARA GENERAR EL DISEÑO RESPONSIVO

MOOD BOARDING

Obejtivos:

- 1.Traducir en concepto lo que las palabras no pueden describir
- 2.Crear una imagen de lo que el cliente tiene en mente
- 3.Dedicar tiempo a lo que no fue comunicado
- 4.Establecer el estilo visual para el sitio

Que podemos incluir:

- 1.Bocetos de distribución
- 2.Colores
- 3.Inspiración
- 4.Texturas
- 5.Fotografías
- 6.Estilo

<http://www.onextrapixel.com/2012/02/10/mood-boarding-methods-for-web-designers/>



TÉCNICAS PARA GENERAR EL DISEÑO RESPONSIVO

MOOD BOARDING



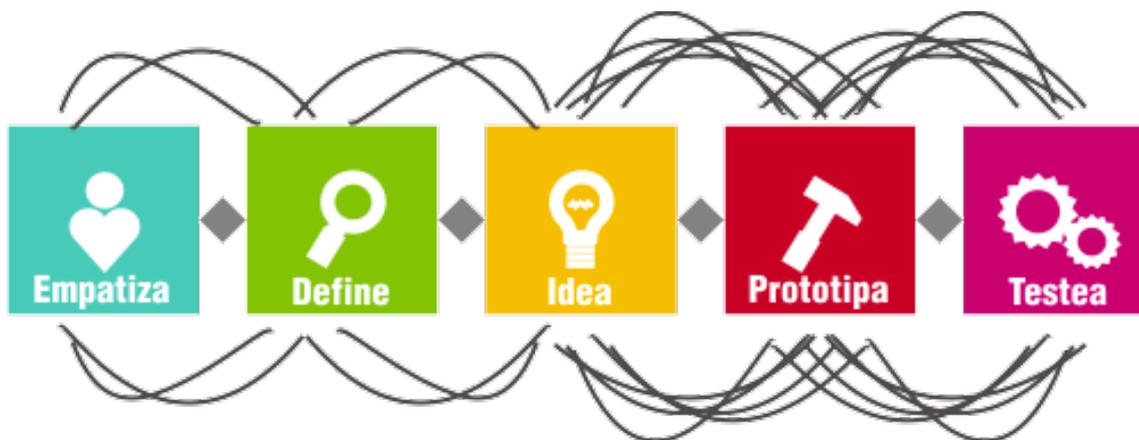
<http://www.onextrapixel.com/2012/02/10/mood-boarding-methods-for-web-designers/>



TÉCNICAS PARA GENERAR EL DISEÑO RESPONSIVO

DESIGN THINKIN

Es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios.





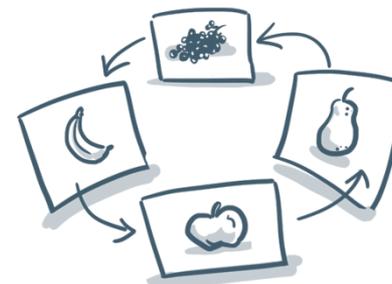
TÉCNICAS PARA GENERAR EL DISEÑO RESPONSIVO

STYLE TILES

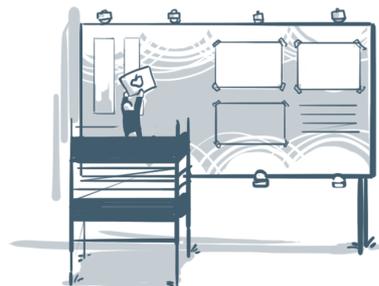
Escuchar al usuario



Definir el lenguaje visual



**Interpretar
Lo que dijo**



Iterar



TÉCNICAS PARA GENERAR EL DISEÑO RESPONSIVO

STYLE TILES

Logo Here

Project Name
Style Tile
version:1

Possible Colors

This is an Example of a Header
Font: Name #hexcode

This is an Example of a Sub Head
Font: Name #hexcode

Textures

Font: Name #hexcode
This is an example of a Text link >

This is an example of a Button Submit Button Example Here

Adjectives
Lorem Ipsum Dolor
Sit Amet Magna

<http://www.styletil.es>
Template by @Samanthastoy

Be creative, don't just use this template as-is!

Style Tile
version:1

Election Headline
Font: Kulturista Web Bold by Typkit

Election Subhead
Font: Kulturista Web Regular by Typkit

Possible Colors

Possible Patterns

Auth
Magi
Dere

Current Comprehensive
Smart Stimulating

This is an example of a Text link >

Learn More ☺



TÉCNICAS PARA GENERAR EL DISEÑO RESPONSIVO

SIN IMPORTAR COMO SURJA EL DISEÑO

NO OLVIDAR:

1. Tener un diseño limpio y fácil de usar
2. Reconocer el terreno
3. Diseñar en Mobile First
4. Jerarquizar visualmente
5. Textos fáciles de leer
6. Obtener el máximo rendimiento para móviles (y equipos modestos)
7. Probar y probar, con la ambición de eliminar todo error de despliegue



¿Qué sigue?



Lo que sigue

Estrategia empresarial

1. Sitios alineados a la toma de decisiones de la empresa
2. Ecosistemas multifacéticos
3. Performance-Based Design

Innovation-Related Organizational Decision-Making:
The Case of Responsive Web Design
Chris Gibbs, Ulrike Gretzel, and Zahra Noorani

The Truth About the Future of Web
Design: Performance-Based Design
Look Stevens, DJ Owen



Lo que sigue

Tecnológicamente

1. Media Queries Level 4
2. HTML 5.2
3. Eye-gesture
4. Voice interaction
5. Motion-based gestural controls
6. Web components
7. Progressive Web Apps

<https://developers.google.com/web/progressive-web-apps/>

What's the Future of Responsive Web Design?
by Aaron Gustafson



“El primer principio del diseño subyace en que la utilidad y crecimiento de la web es la universalidad...

La web debe ser usable para la gente con discapacidades...

Debe ser accesible a todo tipo de equipo que se pueda conectar a internet: de escritorio o móvil, de pantalla grande o pequeña...”



¡Gracias!

