**Glosario**

1. Diseño web responsivo:

Es el diseño que como su nombre lo dice, es responsivo y esto quiere decir que responde a la información que le enviemos, esta información es el tamaño de las pantallas.

* 1. Diseño del sitio web:

Es el diseño que se le aplica a los documentos de tipo HTML5, este puede ser interno (dentro de etiquetas <style>) o externo (en una hoja de estilos en cascada CSS3) y se pueden apoyar dando animaciones con funciones de Javascript o con las distintas librerías de este lenguaje.

* + 1. Obtención de requerimientos:

Es el trabajo de campo, que se realiza con la persona que necesita una solución tecnológica para su empresa, trata de conseguir los puntos de lo que necesita el cliente en forma de una explicación general y sirve para que el equipo que desarrolla tenga un punto de partida fiable y seguro.

* + 1. Planificación del diseño del sitio:

Esto es trabajo que realiza el Scrum Master junto con el cliente, trata de conseguir el diseño que tendrá la solución planteada en los requerimientos.

* + 1. Maquetación:

Esto es cuando se empieza a construir en papel o en softwares de maquetación, el diseño que se acuerda con el cliente, es un prototipo mas no es funcional.

* + 1. Revisión y publicación:

Es el proceso en el cual se emplean distintas pruebas de funcionalidad en el sistema ya finalizado y si estas son superadas con éxito, el sistema es publicado para su entrega oficial con los usuarios finales.

* 1. Introducción:

Es lo que nos ayuda a introducir un tema o lo que sea que intentemos presentarle a una persona, puede ser un texto que describa brevemente lo que trata el tema.

* + 1. Viewport:

Es la información del tamaño de la pantalla recibido por el navegador al visitar cualquier sitio web.

* + 1. Elementos HTML:

Su mismo nombre lo menciona, un elemento de tipo HTML, es todo aquel que está adentro de etiquetas HTML, este puede ser una imagen (<img href=””>), o un texto (<p class=””></p>) o cualquier otro elemento que este adentro de etiquetas HTML.

* + 1. Frameworks:

Un Marco de Trabajo por su traducción, es algo que facilita la realización de lo que respecte, puede ser un Framework de CSS como Bootstrap 5, de Java como Spring o de PHP como Laravel, estos facilitan la realización de tareas, ya que tienen muchas funciones útiles almacenadas y se pueden importar más funciones realizadas por la comunidad, desde GitHub o GitLab.

* 1. CSS Media Queries:

Son Consultas predefinidas en una hoja de estilos, sirven mayormente para definir el tamaño de la pantalla, esto quiere decir que el navegador estará consultando en la hoja de estilos CSS3, que estilo aplicar si el tamaño de la pantalla es X tamaño.

* + 1. Consulta de medios:

Son Consultas predefinidas en una hoja de estilos, sirven mayormente para definir el tamaño de la pantalla, esto quiere decir que el navegador estará consultando en la hoja de estilos CSS3, que estilo aplicar si el tamaño de la pantalla es X tamaño (pero en español).

* + 1. Media Features:

Lista completa de funciones multimedia CSS. Las funciones de medios CSS se utilizan en las consultas de medios, que le permiten aplicar diferentes estilos según las capacidades del dispositivo de salida.

1.3.3 Ancho y Alto:

El Ancho y Alto en Desarrollo web se refiere a la medida de estos mismos que se le puede dar mediante una hoja de estilos o estilos internos y sus medidas pueden variar en: px, em, rem y %.

1.3.4 Device-whidth y device-heigth:

Estos dos atributos, se refieren al ancho y/o alto de los dispositivos desde cual se observa una pagina web, estos atributos son mayormente usados en Media Queries para medir su nivel máximo o su nivel minimo.

1.3.5 Orientation:

La orientacion en lo que a diseño web se refiere, es la orientación de la pantalla que observa nuestra web.

1.4 Grid

1.4.1 Grid Layout Module

1.4.2 Container

1.4.3 Item