

Web Design Responsivo: Páginas que se adaptam do mobile ao desk

- Esse curso capacita a:
 - Conhecer a diferença de sites mobiles e design responsivos;
 - Aprender Técnicas de design fluído;
 - Conhecer a tag viewport;
 - Fazer debug remotos;
 - Conhecer boas práticas de usabilidade mobile;

Aulas:

1. Design Fluído:

- Porque Design Responsivo [é programar o design da página para se adaptar a diferentes resoluções com uso de medidas flexíveis];
- Não existe mobile;
- Layout fluído;
- Medidas flexíveis;
- Pensar em proporções do design;

2. Mais Design Fluído:

- Sobre o layout fluído, trabalhamos com porcentagens e **em**, analisando o funcionamento de ambos os tipos de medida na prática e os cálculos, como o navegador chega naqueles valores;
- A diferença entre o uso de porcentagens e **em** nas fontes e nas medidas, como **width**, margem e tudo mais;
- Como se trabalha com inline-block e também com max/min-width, para criar aquelas ideias de limitar o design responsivo, colocar uma coluna embaixo da outra;
- Imagens fluídas trabalhando com max-width de 100%;

3. Media Queries:

- Media Queries são uma forma de lidar com layout condicional, ou seja, layouts diferentes, ajustes diferentes, dependendo de alguma condição, em especial tamanho de tela;
- **Media Types**, no CSS2, e como é a sintaxe atual das media queries no CSS3;
- Boas práticas, como trabalhar com breakpoints, a partir do conteúdo da página que se deseja criar, do layout dessa página, do seu design, o que é melhor do que recorrer a tabelas de dispositivos considerados “padrão”;
- **Media query mobile first**, em que é utilizado mais o **min-width**, é mais recomendado;

4. Workflow & Viewport:

- O Fluxo de desenvolvimento envolve o viewport, bastante importante para a correta adaptação das páginas nas variadas telas [`<meta name="viewport" content="width=device-width">`], e também browsers no desktop para auxílio no dia a dia do desenvolvimento, assim como emuladores oficiais, debug remoto, principalmente pensando-se em um laboratório de dispositivos reais, físicos;

5. Menu Responsivo:

- Adaptações utilizando media queries. Como criar um menu totalmente repensado para telas de resoluções pequenas, e não apenas mudanças de tamanho de fonte ou deslocamento de elementos;
- Além de:
 - Botões HTML;
 - Classe via Javascript;
 - CSS com media query;
 - Fundo com pseudoelemento;

6. Imagens Responsivas:

- Resolução;
- Device Pixel Ratio: é a razão entre o número de pixels físicos da tela e os pixels lógicos(ou pontos, ou device-independent pixels);
- Imagens Retina;
- Direção de Arte;
- Não usar frameworks Retina;
- Compressive Images: é otimizar bastante uma imagem de tamanho grande, de forma a ficar com tamanho razoável para diversos dispositivos. Diminui-se a qualidade da imagem, aumenta-se a compressão, usa-se formatos mais leves etc.;

7. Imagens vetoriais:

- Desenhos vetoriais;
- Texto como texto;
- Icon Fonts;
- SVG;
- Suporte SVG;

8. Dicas de UX para Mobile:

- Touch screens: tamanho dos botões devem ser confortáveis para o dedo gordo. Não usar hover para esconder/mostrar conteúdo nem efeitos importantes. Espaçamento entre botões deve ser grande para evitar o toque em múltiplos botões de uma vez;
- **O Futuro é Mobile;**