Curso de Responsive Design

**Clase 1**

**Bienvenidos al curso de Responsive Design**

En esta clase tu profesor, Leonidas Esteban, te dará la bienvenida al **Curso de Responsive Design**, te contará qué aprenderás en el curso, cuál será el proyecto que desarrollarás y, por último, te presentará sus redes de contacto.

**Clase 2**

**Conceptos elementales de Responsive Design**

Para abordar el campo del Responsive Design es necesario que tengas claridad sobre algunos conceptos básicos.

Por este motivo, durante esta clase aprenderás qué es el Responsive Design, cuáles son los lenguajes de programación que lo hacen posible, qué medidas son necesarias aplicar para lograr que tus proyectos se adapten a pantallas de diversas medidas y condiciones, cuáles son los principios del Responsive Design (mostly fluid, colocación de columnas, layout shifter, tiny tweaks, off canvas).

Finalmente, aprenderás el objetivo principal del Responsive Design: la óptima visualización de las web sites en cualquier dispositivo y podrás tener referentes en [www.mediaqueri.es](http://www.mediaqueri.es/) .

**Clase 3**

**Proyecto del curso: Portafolio Responsive**

Es hora de que conozcas el proyecto que desarrollarás y cómo se visualiza después de haber desarrollado el proceso indicado con las herramientas de CSS para que sea un sitio web “responsivo”.

Podrás comparar la diferencia entre el proyecto previo y el posterior, analizando detalladamente cada sección. Igualmente sabrás en qué elementos particulares vas a trabajar en las siguientes clases para desarrollar el diseño responsivo de tu proyecto.

**Clase 4**

**Developer tools para Responsive Design**

Antes de empezar a aplicar las herramientas necesarias para realizar Responsive Design es fundamental que aprendas a visualizar y manejar el menú en donde se encuentran tales herramientas, el cual se encuentra en cualquier explorador desde el que trabajes.

De tal modo que, en esta clase, aprenderás a manejar las herramientas para lograr la variación de tamaños del website, asimismo, podrás verlas desde tu ordenador en tamaños de diversos dispositivos comúnmente usados; también verás la regla de medida -la cual te indicará medidas máximas y mínimas- y, por último, aprenderás a capturar fullsize screenshots.

**Clase 5**

**Meta viewport**

En esta clase aprenderás qué es y cómo usar la etiqueta meta viewport, esta es una etiqueta de metadatos que te ayudará a configurar tu website para que sea visible en dispositivos de menor tamaño. Por lo tanto, escribirás tu primera línea de código y la alojarás en el mismo proyecto de código que ya tenías desde el **Curso de Desarrollo Web**.

Uno de los objetivos principales al usar esta etiqueta será que conserves la legibilidad de tu página web, al variar el escalado de tus contenidos.

**Clase 6**

**Medidas relativas útiles en Responsive Design**

En esta clase aprenderás las medidas que existen en el campo del responsive design.

Lo primero que debes tener en cuenta es que estas medidas son maleables, en la medida en que dependen de su fuente de origen o medida madre. Entre ellas se encuentran el porcentaje (longitud referente al tamaño de los elementos padre), los em (unidad relativa al tamaño de fuente especificada más cercano), los rem (unidad relativa al tamaño de fuente especificada en el ancestro más lejano, como html o body) y tamaños del viewport vw/vh (longitud relativa porcentual con respecto al viewport).

**Clase 7**

**Media queries**

Para que logres los resultados que deseas en tus proyectos, es necesario cambiar ciertas propiedades para modificar el tamaño de los textos, contenidos y hojas de estilo; la manera de hacer esto es el media queries.

El media queries es un módulo de css que hace posible al responsive design, éste existe desde el 2010 y se encarga de adaptar la representación del contenido a características del dispositivo.

En esta clase conocerás cómo funciona su estructura, cómo se construye y adquirirás los conocimientos necesarios para trabajar con él, desde tu editor de código.

**Clase 8**

**Formas de incluir media queries**

En esta clase aprenderás a insertar un media querie en tu proyecto. Para ello, vas a trabajar sobre tu hoja de estilos, utilizando el tag style.

El primer paso para lograr esto será realizar una nueva hoja de estilos en tu proyecto, ésta debe contar, en primer lugar, con la etiqueta link; harás uso de la aplicación de medidas para la pantalla, bordes y colores, entre otras características.

**Clase 10**

**Diseño elástico con max-width y flex-wrap**

Como te habrás dado cuenta tu proyecto está desordenado aunque carga en el viewport. Por esta razón en esta clase aprenderás a ordenar tu proyecto por medio del uso de contenedores flexibles, que varíen su tamaño según la amplitud con la que cuentan en diversos dispositivos y permitan una óptima visualización.

Por otro lado, para hacer esto posible, aprenderás a aplicar las etiquetas de max-width y flex- wrap; éstas también te ayudarán a evitar que tu usuario necesite navegar la página de forma horizontal, pues la información se organizará en forma vertical para facilitar la experiencia.

**Clase 11**

**Ajustando el Header**

En esta clase aprenderás a trabajar sobre tu proyecto, sección por sección.

La primera de ellas será el header. Para esto inspeccionarás los elementos del header y su menú (alto, contenedor, ancho máximo, media queries, alto…).

Adicionalmente, aplicarás etiquetas y elementos como flex, padding, width, display, display blog, justify-content, align-items, header ol li, figue, images, menús, entre otros.

**Clase 12**

**Ajustando nuestro portafolio**

Para modificar tu proyecto en cuanto a los contenedores y la información, necesitarás usar la etiqueta project y project-details, así como harás uso de las herramientas relativas que conociste en las primeras clases de este curso.

En esta clase aprenderás cómo lograr estas modificaciones, asimismo, conocerás la manera en que se heredan las características en tu línea de código y cómo generar cambios en este orden sucesivo, para que los elementos puedan cambiar y sean mucho más flexibles, ya sea en cuanto a sus textos, márgenes o imágenes.

**Clase 13**

**Ajustando la sección de eventos**

En esta clase aprenderás a modificar y crear un diseño responsivo para la sección de eventos de tus proyectos, por medio de las etiquetas event, event- detail y los media queries.

En este proceso trabajarás en el tamaño de ancho de la caja que contiene la información de tu evento, sus estilos, las medidas en las que los contenidos deben empezar a posicionarse uno tras otro y dejar de aparecer expuestos en forma horizontal y la automatización de las funciones responsivas. Igualmente, como en otras secciones, harás uso del media query, para las funcionalidades que necesitas en la sección eventos.

**Clase 14**

**Ajustando la sección de contacto y footer**

Es hora de trabajar sobre la sección de contacto y el footer de tu proyecto, por lo que en esta clase aprenderás a modificar ambas secciones.

En el trabajo sobre estas secciones modificarás sus elementos de contacto, padding, el modelo de caja (aprenderás que en algunas ocasiones es necesario eliminarlo y rehacerlo) el container y su respectivo padding.

Y por último, también trabajarás sobre los elementos propios de los botones que se encuentran en estas secciones.

**Clase 15**

**CSS positions**

En tu proyecto, al probarlo en distintos dispositivos, te darás cuenta de que no solamente sus elementos y contenidos deben tener la propiedad de cambiar sus tamaños y condiciones para hacerse elementos de una buena visualización; sino que, además, hay unos ciertos contenidos que permanecen constantemente en el espacio de visualización, a pesar de que tu usuario realice scroll en la página.

Estos elementos te darán cuenta de uno, entre los varios tipos, de posiciones que permite CSS. Por esta razón, durante esta clase conocerás cuáles son las distintas posiciones (estática, relativa, absoluta, fixed y sticky) sobre las que podrás trabajar, aplicándolas a tu proyecto. Material de trabajo de esta clase: <https://codepen.io/LeonidasEsteban/pen/VGWzWK>

**Clase 16**

**Ajustando nuestra sección principal**

En esta clase aplicarás las herramientas que aprendiste la clase pasada sobre las posiciones de CSS.

Para lograr esto trabajarás sobre la sección principal de tu proyecto; en ella modificarás la superposición de imágenes y textos, restablecerás dimensiones nuevamente (en especial para eliminar los movimientos o scroll horizontales de la página), en cuanto o la página en sí y sobre todos los contenidos que la componen y sus distancias respectivas.

**Clase 17**

**Videos HTML5**

Como sabes, los videos son contenidos cada vez más comunes e incluso necesarios en las web sites.

Por esta razón, en esta clase aprenderás a incluir un video en tu proyecto y, por lo tanto, lo modificarás para convertirlo en un material responsivo, es decir, que sea coherente con tu trabajo de Responsive Design.

Para aprender esto es necesario que elijas cualquier video que tengas en su formato original y sigas las indicaciones que tu profesor, Leonidas Esteban, realizará a lo largo de la clase.

**Clase 18**

**Video insertado**

En esta clase aprenderás a implementar videos responsive en tu proyecto, originarios o alojados en otras plataformas (como youtube y/o vimeo). Por este motivo trabajarás con la etiqueta iframe.

Ésta etiqueta hará posible que el video que insertes tenga la posibilidad de adaptarse a distintas formas de visualización, aunque, a pesar de ellas, aprenderás cuáles son las diferencias entre usar un video inserto y hacerlo desde html5.

**Clase 19**

**Fuentes de iconos**

Todo menú necesita de la presencia de iconos, por este motivo, en esta clase aprenderás sobre las fuentes de iconos y las aplicarás en la realización del menú de tu proyecto.

En este abordaje a las fuentes de iconos, conocerás la plataforma [icomoon.io](http://icomoon.io/), en ella podrás importar o añadir familias de iconos, desde tu computador o desde el sistema.

Posteriormente, llevarás los archivos que selecciones a tu editor de código, allí trabajarás sobre ellos con la etiqueta @font- face, que acogerá a otros atributos como font- family, font- style y font- weigth, font- variant, entre otras.

**Clase 20**

**Añadiendo un menú de hamburguesa**

En esta clase convertirás el ícono que has elegido según las fuentes de íconos y le destinarás una función, es decir, le adjudicarás un “call to action” o llamado a la acción. Así, tu usuario sabrá cómo relacionar el ícono a la función que necesita realizar. En conclusión, durante la clase, Leonidas te enseñará diversas técnicas para desarrollar tu menú de hamburguesa o menú desplegable de múltiples opciones, en la página web que estas desarrollando, en estas formas trabajarás sobre las medidas, los colores, el background color, el borde, el display y, algo fundamental, las posiciones de css que ya aprendiste en la clase correspondiente a este tema.

**Clase 21**

**Posicionando el menú**

Antes de que tu menú tenga elementos que permitan la interactividad, es necesario definir sus posiciones y ordenamientos desde tu editor de código. En esta clase definirás los tamaños de tu menú, de los textos y, especialmente, trabajarás sobre sus estilos. Estos estilos los irás comprobando en distintas opciones de visualización o tamaños de dispositivos, con el propósito de estar realizando un trabajo efectivo en cuanto al responsive design. No obstante, al finalizar verás que aun no tiene la posibilidad de aparecer y esconderse, según lo necesite tu usuario, por este motivo: te invitamos a ver la próxima clase en donde usarás elementos de javascript para brindarle otra experiencia, mucho más completa, a tus usuarios.

**Clase 22**

**Añadiendo Javascript para detección de eventos**

La interactividad que necesitarás para tu menú, se concentrará en algunas acciones, la primera de ellas es la que sucede al cliquear sobre el botón o el icono.

Para lograr esto harás uso del lenguaje de programación JavaScript, recuerda que este lenguaje hace posible la codificación de experiencias interactivas en el desarrollo web (si te interesa, te recomendamos tomar el **Curso de jQuery a JavaScript**, y el curso de **Fundamentos de JavaScript**).

Algunas de las instrucciones de JS que aplicarás serán, console.log, document.querySelector, classList, variables (const nombre =), burgerButton, EventListener, entre otras.

**Clase 23**

**Media queries con JavaScript**

En esta clase aprenderás a implementar media queries con JavaScript, para esto usarás instrucciones como window.matchMedia, console.log -nuevamente-, event, entre otros.

El propósito es que tu menú quede listo para ofrecer una experiencia interactiva y sea flexible en distintos dispositivos, es decir, que sea interactivo y responsivo.

De forma adicional, aprenderás a agregar y quitar listeners de tus eventos, pues no siempre son la mejor opción en la experiencia de navegación.

**Clase 24**

**Creando un servidor de archivos estáticos con Node**

En esta clase verás qué diferencias hay entre el navegador y la visualización del teléfono, a lo que se le conoce como remote debugging y de lo que aprenderás más adelante.

Por ahora, aprenderás a realizar un servidor de archivos estáticos con Node, esto te permitirá contar con las herramientas necesarias para trabajar sobre el remote debugging en distintos dispositivos. Así que, en primer lugar vas a descargar el software de Node, que te permitirá crear los archivos estáticos.

**Clase 25**

**Remote Debugging en iOS**

En este momento ya debes poder acceder a tu proyecto para depurarlo desde tu teléfono móvil.

En esta clase vas a aprender a trabajar sobre el rendimiento de la interfaz que ves en la navegación, de esta manera, aprenderás a corregir bugs y trabajar desde el inspector de elementos de tu celular, ya que es posible que accedas a él y trabajes en él. Finalmente aprenderás a configurar el remote debugging para iOS.

**Clase 26**

**Remote Debugging en Android y puliendo últimos detalles**

Así como aprendiste a configurar el remote debugging para iOS, en esta clase aprenderás a configurarlo para dispositivos Android. Para aprender a hacerlo, debes tener conectado tu teléfono a tu computador vía usb y activar el menú de desarrollador -el cual se encuentra en la configuración-; al activarlo debe aparecer un menú adicional desde el cual podrás utilizar el inspector de elementos en tu computador, desde el explorador que tengas (que para esta ocasión será Google Chrome). Desde este lugar podrás modificar los diversos elementos de tu proyecto, aplicando las herramientas y conocimientos que ya dominas hasta el momento. Por último, ¡pulirás los detalles finales de tu proyecto!

**FIN.**