



Codes avant-gardistes du design UI/UX encore standards en 2026

Cadre, définitions et méthode de recherche

Dans ta question, "codes avant-gardistes" se comprend utilement comme des **conventions d'interface (UI)** et de **comportement (UX)** qui ont été **innovantes à leur apparition**, puis **normalisées** par l'usage : aujourd'hui, elles sont si attendues que les casser produit de la confusion, de la friction, ou une sensation de "ça marche pas". Cette logique se voit dès les fondations du Web : l'hyperlien (via l'élément `a` et `href`) n'est pas juste une feature technique, c'est une **convention cognitive** qui structure navigation, confiance, et repérage. 1

La recherche ci-dessous s'appuie sur une approche "double preuve" :

- **preuves de standardisation** (guidelines et patterns officiels) : Entity["company", "Apple", "consumer tech company"] via Entity["organization", "Human Interface Guidelines", "apple design guidelines"], et Entity["company", "Google", "technology company"] via Entity["organization", "Material Design", "google design system"] ; Entity["organization", "World Wide Web Consortium", "web standards body"] via WAI-ARIA Authoring Practices (APG) et WCAG. 2
- **preuves historiques d'origine / popularisation** (dates, annonces, articles fondateurs) : l'essai "Ajax" de Entity["people", "Jesse James Garrett", "ux designer"] daté du 18 février 2005, l'article "Responsive Web Design" de Entity["people", "Ethan Marcotte", "web designer"] (25 mai 2010), "Google Suggest" (10 décembre 2004), etc. 3

Enfin, il y a un critère "2026" important : ce qui est encore standard aujourd'hui est souvent **inscrit** dans des "living standards" (ex. HTML) ou dans des docs constamment mises à jour (HIG, Material, APG). Par exemple, l'HTML Living Standard est explicitement maintenu comme standard vivant et mis à jour en continu. 4

Liste prioritaire des patterns encore universels

Cette liste rassemble **vingt** "codes" très répandus en 2026, avec une règle d'or d'implémentation. L'idée : si tu connais ceux-là, tu comprends une énorme part des interfaces modernes.

Hyperliens cliquables (avec libellés explicites) — permettent navigation et découverte ; règle d'or : le texte du lien doit indiquer la destination et rester compréhensible hors contexte. 5

Le Back comme filet de sécurité — autorise l'exploration sans peur ; règle d'or : ne casse jamais le bouton Back du navigateur (et ne le ralentis pas). 6

Navigation "visible" avant navigation "cachée" — améliore la découvrabilité ; règle d'or : n'enterre pas la navigation principale derrière un menu caché quand tu as la place. 7

Icône "hamburger" — compacte la navigation ; règle d'or : si tu l'utilises, rends-la clairement identifiable (label/placement) et accepte qu'elle réduise l'usage comparé à une nav visible. 8

Breadcrumbs (fil d'Ariane) — orientation et remontée hiérarchique ; règle d'or : breadcrumbs = hiérarchie du site (pas l'historique). ⁹

Tabs (barre d'onglets) / bottom navigation — navigation entre sections principales ; règle d'or : peu d'items, labels clairs, sections stables (pas des actions). ¹⁰

Navigation drawer (menu latéral) — organise beaucoup de destinations ; règle d'or : utile quand il y a trop d'entrées pour une barre visible, sinon préférer une nav plus directe. ¹¹

Recherche partout + suggestions — accélère l'accès au contenu ; règle d'or : proposer des suggestions en temps réel, sans "voler" la saisie ni masquer l'intention. ¹²

Autocomplete / combobox accessible — réduit l'effort et les erreurs ; règle d'or : clavier + lecteurs d'écran doivent pouvoir naviguer et sélectionner proprement (APG). ¹³

Pagination / Load more / infinite scroll (triade) — charge progressive ; règle d'or : sur e-commerce et recherche, le "Load more" est souvent le meilleur compromis, l'infinite scroll a des pièges sévères. ¹⁴

Ajax / UI sans rechargement complet — fluidifie l'interaction ; règle d'or : l'asynchronisme ne doit pas casser accessibilité, back, et état. ¹⁵

Responsive web design — un site pour plusieurs écrans ; règle d'or : grilles fluides + images flexibles + media queries (et penser "contexte", pas "device"). ¹⁶

Progressive enhancement — rendre utilisable avant de rendre "riche" ; règle d'or : fournir une base fonctionnelle universelle puis améliorer selon capacités. ¹⁷

Design systems publics — cohérence à l'échelle ; règle d'or : composants + règles de comportement (états, erreurs, motion), pas juste un kit UI. ¹⁸

Cards (cartes) — contenu "scannable" ; règle d'or : chaque carte doit avoir un sujet unique, hiérarchie claire, et actions cohérentes. ¹⁹

Feed / timeline comme écran d'accueil — flux continu d'items ; règle d'or : prévoir repères, récupération d'état, et mécanismes de retour/partage. ²⁰

Pull-to-refresh — rafraîchissement "à portée de doigt" ; règle d'or : déclenchement avec seuil clair + feedback immédiat (sinon refresh accidentels). ²¹

Snackbar/toast avec possibilité d'Undo — feedback non bloquant ; règle d'or : une seule action max, et "Undo" quand l'action est facilement réversible. ²²

Bottom sheets — actions/détails contextuels depuis le bas ; règle d'or : choisir "standard" vs "modal" selon besoin d'interrompre la tâche et respecter l'accessibilité (focus, fermeture). ²³

Cibles tactiles et espacements minimaux — fiabilité sur mobile ; règle d'or : viser au moins 44×44 pt (iOS) / 48×48 dp (Android/Material) et du spacing, et se caler sur WCAG pour le web. ²⁴

Chronologie des grandes vagues

Années quatre-vingt-dix

Le Web s'impose via un "contrat" très simple : **cliquer des liens** et revenir en arrière si on se perd. Les spécifications HTML formalisent l'idée d'un lien activable par l'utilisateur, et l'hyperlien devient la primitive centrale de navigation. ²⁵

Côté UX, très tôt, des études de terrain popularisent un fait resté vrai : **le back** est "la ligne de vie" et casser son fonctionnement est une erreur majeure. ²⁶

Années deux mille

Le Web passe du "document" à "l'application" : en 2004, "Google Suggest" introduit massivement la suggestion en temps réel pendant la saisie ; en 2005, le terme "Ajax" résume une manière de construire des interfaces asynchrones, plus proches d'un desktop app en ressenti. ²⁷

Sur smartphone, apparaissent des documents de normalisation d'UI mobile : l'édition 2008 de l'iPhone HIG insiste sur l'évidence immédiate, l'usage correct des contrôles standards et les contraintes d'écran compact. ²⁸

Années deux mille dix

C'est la décennie où les "codes" deviennent des standards industriels par convergence.

Sur le Web, le responsive design (2010) devient incontournable car il répond au multi-écran sans multiplier les sites. ¹⁶

Côté production, les frameworks "UI packagés" deviennent un accélérateur : **entity["organization","Bootstrap","css framework from twitter"]** naît à **entity["company","Twitter","social network company"]** et s'open-source en 2011, diffusant grilles + composants prêts à l'emploi (nav, boutons, formulaires). ²⁹

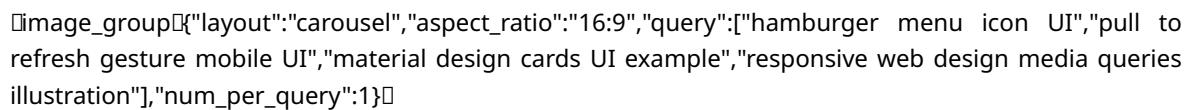
Sur mobile, une grammaire de patterns s'unifie : Material Design débute comme langage (2014) explicitement pensé multi-plateformes ; ses composants (cards, FAB, snackbar, bottom sheets, etc.) fixent des conventions d'animation, d'élévation, d'états et d'interaction. ³⁰

En parallèle, des "formats" deviennent des conventions culturelles : "right swipe" popularisé par **entity["company","Tinder","dating app company"]** (2012) ; Stories par **entity["company","Snapchat","social media app"]** (octobre 2013) ; le fil "News Feed" de **entity["company","Meta","social media company"]** structure la consommation du contenu depuis 2006 (et inspire l'écran d'accueil "feed-first"). ³¹

Années deux mille vingt

Deux forces dominent : (1) **l'accessibilité devient plus prescriptive** (ex. WCAG 2.2 ajoute des critères sur taille de cible, focus non masqué, etc.) et (2) les design systems deviennent des plateformes vivantes, évolutives (Material You en 2021 annonce un design plus "personnalisable" côté Android). ³²

On observe aussi la stabilisation "nuancée" de certains codes : par exemple, l'icône hamburger est aujourd'hui largement reconnue, mais la navigation cachée reste associée à des pertes de découvervabilité et d'efficacité si elle remplace une nav visible sans nécessité. ³³

{"layout": "carousel", "aspect_ratio": "16:9", "query": [{"hamburger menu icon UI", "pull to refresh gesture mobile UI", "material design cards UI example", "responsive web design media queries illustration"}], "num_per_query": 1}

Catalogue structuré des patterns

Le tableau ci-dessous donne un **catalogue** (plus de quarante patterns) au format compact. Quand l'origine exacte est difficile à tracer, j'indique une période et/ou une phase de "standardisation" (souvent via des guidelines) ; si la preuve est insuffisante, je marque "TBD".

Pattern	Plateforme	Catégorie	Origine / standardisation (période)	Pourquoi ça a "gagné"
Hyperliens via a href	WEB	Navigation	HTML (primitif Web) ; spécifié en HTML 2.0 / HTML 4.01 ; l'ancre + href attribuée à entity["people", "Tim Berners-Lee", "inventor of the web"] (contexte historique). ³⁴	Navigation non linéaire ; partage ; "scan"
Back button comme "lifeline"	WEB	Navigation	Mis en avant par entity["organization", "Nielsen Norman Group", "ux research firm"] dès 1999. ²⁶	Sécurité exploratoire ; réduit anxiété
Liens visuellement identifiables	WEB	Navigation	HTML 4.01 note que les user agents peuvent souligner/indiquer un lien. ³⁷	Affordance immédiate
Breadcrumbs "location-based"	WEB	Navigation	Recommandés depuis 1995 ; synthèse 2007/2018. ⁹	Orientation ; raccourcis hiérarchiques
Menu global visible	WEB	Navigation	Principe étayé par recherche sur navigation cachée. ³⁸	Découvrbilité ; vitesse
Icône hamburger	WEB+MOBILE	Navigation	Icône créée pour Xerox Star (1981), résurgence mobile ; effets UX mesurés. ⁸	Gain de place

Pattern	Plateforme	Catégorie	Origine / standardisation (période)	Pourquoi ça a "gagné"
Navigation drawer	MOBILE	Navigation	Composant Material (docs & implémentations). 11	Beaucoup de destinations ; hiérarchie
Bottom navigation	MOBILE	Navigation	Composant Material "bottom navigation". 39	Sections top-level au pouce
Tab bar	MOBILE (iOS)	Navigation	Pattern documenté dans HIG ; métaphore "sections d'app". 40	Vitesse ; repères spatiaux
Gestes standards (tap, swipe)	MOBILE	Gestures	HIG "gestures" : gestuelles comme interactions clés. 42	Rapidité ; direct manipulation
Swipe-back (navigation)	MOBILE (iOS)	Navigation	iOS 7 généralise l'interface à gestes ; API <code>interactivePopGestureRecognizer</code> documente le geste de pop. 43	Retour rapide ; libère l'écran
Touch target 44x44 pt	MOBILE (iOS)	Accessibilité	HIG boutons : hit region $\geq 44 \times 44$ pt. 44	Réduit erreurs ; confort
Touch target 48x48 dp	MOBILE (Android)	Accessibilité	Recommandation Android/Material (48dp). 45	Fiabilité tactile
WCAG Target Size (Minimum)	WEB	Accessibilité	WCAG 2.2 (SC 2.5.8) ajoute 24x24 CSS px min (avec exceptions). 46	Inclusion ; réduit clics erronés
Modal dialog (définition APG)	WEB	Feedback	APG : fenêtre overlay, contenu dessous "inert". 47	Décisions ponctuelles ; sécurité
Alert dialog (confirmations)	WEB	Feedback	APG "alertdialog". 48	Empêche actions destructrices
Bottom sheet	MOBILE	Feedback	Material : sheet depuis le bas (standard vs modal) ; NN/g synthèse. 49	Contextuel ; ergonomique pouce

Pattern	Plateforme	Catégorie	Origine / standardisation (période)	Pourquoi ça a "gagné"
Snackbar	MOBILE+WEB (apps)	Feedback	Material : message temporaire, actions (ex. Undo). 50	Non bloquant ; cadence
Snackbar "Undo"	MOBILE	Error recovery	Guidelines montrent "Email archived" + Undo. 51	Réversible ; réduit peur
Toast (héritage)	MOBILE	Feedback	Material différencie snackbars/toasts. 52	Minimal ; info légère
Pull-to-refresh	MOBILE	Interaction	Créé par Entity ["people", "Loren Brichter", "software developer"] (Tweetie, 2009). 53	Accessible ; "mécanique"
Infinite scroll	WEB+MOBILE	Content	Attribué à Entity ["people", "Aza Raskin", "human-computer interaction designer"] (2006) ; critiques UX/éthiques. 54	Engagement ; friction faible
Pagination	WEB	Content	Pattern classique ; Baynard compare vs infinite/load more (e-commerce). 55	Repères ; partage ; comparaison
Load more	WEB+MOBILE	Content	Baynard : souvent meilleur compromis que pagination/infinite. 56	Flux contrôlable ; comparaisons
Autocomplete "Google Suggest"	WEB	Search	Lancement "Google Suggest" (10 déc 2004) ; Autocomplete comme feature. 12	Réduit typing ; explore intentions
Combobox pattern ARIA	WEB	Forms/ Search	APG combobox + exemples autocomplete. 56	Standardise comportement accessible
Accordion	WEB+MOBILE	Layout	APG "accordion". 57	Densité ; progressive disclosure
Carousel (pattern)	WEB	Content	APG propose un pattern "carousel". 58	Marketing ; mise en avant

Pattern	Plateforme	Catégorie	Origine / standardisation (période)	Pourquoi ça a "gagné"
Cards (définition)	WEB+MOBILE	Content/ Layout	Material : carte = surface sujet unique ; hiérarchie. 59	Scannable ; modulable
Cartes "Google Now"	MOBILE	Content	Google Now (2012) utilise "cards" ; Material s'étend depuis ces cartes. 60	Info "à la carte" ; recommandations
Feed / News Feed	WEB+MOBILE	Content	News Feed lancé en 2006 (Meta). 61	Recommandation ; routine
Swipeable card stack (match)	MOBILE	Gestures	"Right swipe" popularisé par Tinder (lancé 2012). 62	Décision rapide ; ludique
Stories (format éphémère)	MOBILE	Content	Stories annoncées en octobre 2013. 63	Consommation rapide ; narration
Ajax (terme et modèle)	WEB	Architecture	Essai "Ajax" daté 18 fév 2005. 15	Réactivité ; moins de reload
Responsive web design	WEB	Layout	Article "Responsive Web Design" (25 mai 2010). 16	Multi-écran ; maintenance
Progressive enhancement (terme)	WEB	Architecture	Terme donné en 2003 (contexte SXSW), vulgarisé 2008. 17	Robustesse ; compatibilité
PWA (terme)	WEB	Distribution	Terme "Progressive Web App" daté 15 juin 2015. 64	Installable ; offline ; perf
Skeleton screens	WEB+MOBILE	Performance	Popularisé par Entity["people", "Luke Wroblewski", "product designer"] (2013, "avoid the spinner"). 65	Perceived speed ; continuité
Spinner (contre-exemple)	WEB+MOBILE	Performance	Wroblewski : éviter spinners au profit de skeleton. 66	Simple à coder

Pattern	Plateforme	Catégorie	Origine / standardisation (période)	Pourquoi ça a "gagné"
FAB (floating action button)	MOBILE	Actions	Matériel : action primaire unique. ⁶⁷	Capture action clé
Ripple/pressed states	MOBILE+WEB	Feedback	Material : ripple = état "pressed". ⁶⁸	Feedback immédiat
Modalité "inert background"	WEB+MOBILE	Feedback	APG : contenu dessous "inert" (dialog modal). ⁶⁹	Évite interactions parasites
"First success" sans doc	WEB+MOBILE	Onboarding	Principe d'"invisible tutorial" documenté dans analyses de World 1-1 ; techniques "invisible tutorials". ⁷⁰	Apprentissage par action
Menu caché vs reconnaissable	WEB+MOBILE	Navigation	Hamburger reconnaissable (2015), mais hidden nav dégrade métriques (2016). ³³	Tension place vs efficacité
E-commerce listings (pièges infinite)	WEB	E-commerce	Baynard : infinite/pagination ont pièges ; "load more" recommandé. ⁷¹	Conversion ; comparaisons
Touch gestures "one thumb" (mobile-first)	WEB+MOBILE	Strategy	"Mobile First" comme approche (ouvrage). ⁷²	Priorise l'essentiel
Guidance "use standard controls"	MOBILE	UI conventions	iPhone HIG 2008 : "use standard controls correctly", évidence immédiate. ²⁸	Familiarité ; réduit charge cognitive
Modal patterns (bottom sheet vs dialog)	MOBILE	Decision	Material & NN/g distinguent cas d'usage. ⁷³	Bon niveau d'interruption
WCAG "link purpose"	WEB	Accessibilité	WCAG : objectif d'un lien doit être compréhensible. ³⁵	Navigation SR ; confiance
"Breaking the back button" (anti-pattern)	WEB	Anti-pattern	NN/g 1999 : casser ou ralentir Back = erreur majeure. ²⁶	—
Standards vivants (HTML living)	WEB	Standards	HTML Living Standard maintenu et mis à jour. ⁷⁴	Stabilité + évolution

Pattern	Plateforme	Catégorie	Origine / standardisation (période)	Pourquoi ça a "gagné"
Push notifications (mobile)	MOBILE	System UI	APNs présenté dans iPhone OS 3.0 (2009). ⁷⁵	Réengagement ; alertes

Mario test et microcopy minimale

Ton intuition “si c'est bien fait, pas besoin d'explication” correspond à ce que beaucoup appellent un **tutoriel invisible** : le système “enseigne” par le **design des contraintes, du feedback et de la progression**, plutôt que par un mode d'emploi. L'analyse de World 1-1 de *Super Mario Bros.*, “nes 1985 platformer”⁷⁰ est un exemple classique de “progressive disclosure” (une mécanique à la fois) ; et des méthodes de “seamless tutorials” sont documentées comme techniques de design.

Checklist mesurable en dix points

Voici une checklist “Mario” conçue pour être **testable** (pas des slogans). Les seuils sont volontairement réalistes pour du produit web/app moderne.

Succès initial rapide : un nouvel utilisateur doit obtenir un résultat “réussi” en moins d'une minute, sans lire une doc globale. (Mesure : temps médian à la première action réussie.)

Une action dominante au départ : le premier écran ne doit pas proposer trois CTA équivalents (Mesure : ratio de proéminence visuelle + taux de clic sur CTA principal).

Affordance explicite : les éléments interactifs ressemblent à des éléments interactifs (liens, boutons, champs). ⁵

Feedback immédiat : après action, retour visible “qui confirme” (ex. pressed state, message) et idéalement < 100–200 ms (perception). ⁷⁶

Récupération d'erreurs : l'utilisateur peut annuler/revenir sans perdre (undo, back, état). ⁷⁷

Progression graduelle : on n'enseigne pas tout au début ; on révèle la complexité au moment où elle devient nécessaire (progressive disclosure). ⁷⁸

Navigation sans pièges : sur le web, Back doit rester fiable ; sur mobile, patterns OS cohérents (ex. swipe-back). ⁷⁹

Lisibilité tactile : tailles de cibles conformes aux minima (44/48) + espace (Mesure : audit d'UI). ⁸⁰

Accessibilité structurelle : focus géré dans overlays, composants ARIA corrects (dialog/combobox/accordion). ⁸¹

Attente “utilisable” : pendant chargement, l'UI montre la structure (skeleton) ou des états (pas juste un spinner infini). ⁸²

Application rapide à trois types de produits

Pour un **e-commerce**, "Mario" veut dire : recherche + filtres visibles, un listing qui ne détruit pas la comparaison (souvent "Load more"), et un retour fiable au bon endroit. Les études e-commerce montrent que pagination/infinite scroll peuvent devenir des pièges, et que des solutions hybrides (Load more + lazy load) sont souvent supérieures. ⁸³

Pour une **app utilitaire** (to-do, notes, suivi), "Mario" veut dire : une action principale claire (souvent un pattern type "FAB" ou CTA principal), feedback non intrusif (snackbar) et récupération d'erreur (Undo). ⁸⁴

Pour une **app créative** (montage, dessin, musique), "Mario" veut dire : gestes et raccourcis puissants, mais toujours une alternative visible ; surtout, ne pas "introduire" dix gestes cachés sans indices. L'orientation "utiliser des contrôles standards" et rendre l'usage "immédiatement évident" fait partie des principes explicités tôt dans les guidelines iPhone. ⁸⁵

Microcopy minimale quand le texte est nécessaire

Même dans un design très "Mario", il reste des cas où une microcopy courte est rentable — typiquement quand le pattern n'est pas universel, ou quand une action est risquée.

- Pour un geste nouveau : "Tirez pour actualiser" (puis disparaît après adoption) — logique cohérente avec l'invention du pull-to-refresh qui exigeait un feedback + une explication initiale. ⁸⁶
- Pour une action destructrice : "Supprimer ?" + focus sur "Annuler" (principe APG alertdialog). ⁸⁷
- Pour une action réversible : "Archivé — Annuler" (snackbar). ⁵¹

1 2 - A history of HTML

https://www.w3.org/People/Raggett/book4/ch02.html?utm_source=chatgpt.com

2 18 Human Interface Guidelines

https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines?utm_source=chatgpt.com

3 15 adaptive path »

https://designftw.mit.edu/lectures/apis/ajax_adaptive_path.pdf

4 74 HTML Standard - WhatWG

https://html.spec.whatwg.org/?utm_source=chatgpt.com

5 25 37 Links in HTML documents

https://www.w3.org/TR/html401/struct/links.html?utm_source=chatgpt.com

6 26 79 The Top 10 Web Design Mistakes of 1999

https://www.nngroup.com/articles/the-top-ten-web-design-mistakes-of-1999/?utm_source=chatgpt.com

7 Hamburger Menus and Hidden Navigation Hurt UX Metrics

https://www.nngroup.com/articles/hamburger-menus/?utm_source=chatgpt.com

8 Hamburger button

https://en.wikipedia.org/wiki/Hamburger_button?utm_source=chatgpt.com

9 Breadcrumb Navigation Increasingly Useful - NN/G

<https://www.nngroup.com/articles/breadcrumb-navigation-useful/>

- 10 40 Tab bars | Apple Developer Documentation
https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/tab-bars?utm_source=chatgpt.com
- 11 Navigation drawer
https://m2.material.io/components/navigation-drawer?utm_source=chatgpt.com
- 12 27 I've got a suggestion
https://googleblog.blogspot.com/2004/12/ive-got-suggestion.html?utm_source=chatgpt.com
- 13 56 Combobox Pattern | APG | WAI
https://www.w3.org/WAI/ARIA/apg/patterns/combobox/?utm_source=chatgpt.com
- 14 55 Testing Pagination Against Infinite Scrolling and 'Load ...
https://baymard.com/blog/external-load-more-vs-pagination-vs-infinite-scrolling?utm_source=chatgpt.com
- 16 Responsive Web Design
https://alistapart.com/article/responsive-web-design/?utm_source=chatgpt.com
- 17 Understanding Progressive Enhancement
https://alistapart.com/article/understandingprogressiveenhancement/?utm_source=chatgpt.com
- 19 Cards – Material Design 3
https://m3.material.io/components/cards/guidelines?utm_source=chatgpt.com
- 20 61 Building a Better News Feed for You - About Meta
https://about.fb.com/news/2016/06/building-a-better-news-feed-for-you/?utm_source=chatgpt.com
- 21 53 Software Is Culture - Pull-to-refresh
https://www.figma.com/blog/software-is-culture/pull-to-refresh/?utm_source=chatgpt.com
- 22 50 51 77 Snackbar - Material Design 3
https://m3.material.io/components/snackbar/guidelines?utm_source=chatgpt.com
- 23 49 Bottom sheets – Material Design 3
https://m3.material.io/components/bottom-sheets/overview?utm_source=chatgpt.com
- 24 41 44 80 Buttons | Apple Developer Documentation
https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/buttons?utm_source=chatgpt.com
- 28 85 iPhone Human Interface Guidelines
<https://coolx.net/board/upload/develop/MobileHIG.pdf>
- 29 About
https://getbootstrap.com/docs/3.3/about/?utm_source=chatgpt.com
- 30 Google's Material Design: A Look Back at Its Beginning
https://design.google/library/material-design-launch-2014?utm_source=chatgpt.com
- 31 62 The Oral History of Tinder's Alluring Right Swipe
https://www.wired.com/2016/09/history-of-tinder-right-swipe/?utm_source=chatgpt.com
- 32 46 Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2
https://www.w3.org/TR/WCAG22/?utm_source=chatgpt.com
- 33 The Hamburger-Menu Icon Today: Is it Recognizable?
https://www.nngroup.com/articles/hamburger-menu-icon-recognizability/?utm_source=chatgpt.com
- 34 Hypertext Markup Language - 2.0 - Hyperlinks
https://www.w3.org/MarkUp/html-spec/html-spec_7.html?utm_source=chatgpt.com
- 35 Understanding SC 2.4.4: Link Purpose (In Context) (Level A)
https://www.w3.org/WAI/WCAG22/Understanding/link-purpose-in-context.html?utm_source=chatgpt.com

36 User Control and Freedom (Usability Heuristic #3)

https://www.nngroup.com/articles/user-control-and-freedom/?utm_source=chatgpt.com

38 Menu-Design Checklist: 17 UX Guidelines

https://www.nngroup.com/articles/menu-design/?utm_source=chatgpt.com

39 Bottom navigation

https://m2.material.io/components/bottom-navigation?utm_source=chatgpt.com

42 Gestures | Apple Developer Documentation

https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/gestures?utm_source=chatgpt.com

43 iPhone X: The Rise of Gestures

https://www.nngroup.com/articles/iphone-x/?utm_source=chatgpt.com

45 Touch target size - Android Accessibility Help

https://support.google.com/accessibility/android/answer/7101858?hl=en&utm_source=chatgpt.com

47 69 81 Dialog (Modal) Pattern | APG | WAI

https://www.w3.org/WAI/ARIA/apg/patterns/dialog-modal/?utm_source=chatgpt.com

48 Alert and Message Dialogs Pattern | APG | WAI

https://www.w3.org/WAI/ARIA/apg/patterns/alertdialog/?utm_source=chatgpt.com

52 Snackbars & toasts - Components

https://m1.material.io/components/snackbars-toasts.html?utm_source=chatgpt.com

54 Tech Leaders Can Do More to Avoid Unintended Consequences

https://www.wired.com/story/technology-unintended-consequences?utm_source=chatgpt.com

57 Accordion Pattern (Sections With Show/Hide Functionality)

https://www.w3.org/WAI/ARIA/apg/patterns/accordion/?utm_source=chatgpt.com

58 Patterns | APG | WAI

https://www.w3.org/WAI/ARIA/apg/patterns/?utm_source=chatgpt.com

59 Cards

https://m2.material.io/components/cards?utm_source=chatgpt.com

60 Google Now - Wikipedia

https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Now

63 Snapchat Gets Its Own Timeline With Snapchat Stories, 24- ...

https://techcrunch.com/2013/10/03/snapchat-gets-its-own-timeline-with-snapchat-stories-24-hour-photo-video-tales/?utm_source=chatgpt.com

64 PWAs: Past, Present, Future

https://chromeos.dev/en/posts/pwas-past-present-future?utm_source=chatgpt.com

65 66 82 Mobile Design Details: Avoid The Spinner

https://www.lukew.com/ff/entry.asp?1797=&utm_source=chatgpt.com

67 84 FAB – Material Design 3

https://m3.material.io/components/floating-action-button/guidelines?utm_source=chatgpt.com

68 76 States – Material Design 3

https://m3.material.io-foundations/interaction/states/applying-states?utm_source=chatgpt.com

70 78 Super Mario UX: The Design of World 1-1 - Dario Ristic

https://www.darioristic.com/2009/super-mario-ux-design-world-1-1?utm_source=chatgpt.com

71 83 35 Data-Driven E-Commerce Best Practices

https://baymard.com/learn/ecommerce-ux-best-practices?utm_source=chatgpt.com

72 Mobile First -a mobile strategy & design book by Luke ...

https://www.lukew.com/resources/mobile_first.asp?utm_source=chatgpt.com

73 Bottom Sheets: Definition and UX Guidelines

https://www.nngroup.com/articles/bottom-sheet/?utm_source=chatgpt.com

75 Apple Previews Developer Beta of iPhone OS 3.0

https://www.apple.com/fi/newsroom/2009/03/17Apple-Previews-Developer-Beta-of-iPhone-OS-3-0/?utm_source=chatgpt.com

86 Pull-to-refresh

https://en.wikipedia.org/wiki/Pull-to-refresh?utm_source=chatgpt.com

87 Alert Dialog Example | WAI-ARIA Authoring Practices 1.2

https://bocoup.github.io/aria-practices/examples/dialog-modal/alertdialog.html?utm_source=chatgpt.com