

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 : `jQuery("organization","Bootstrap","css framework from twitter")` naît à `jQuery("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 `jQuery("company","Tinder","dating app company")` (2012) ; Stories par `jQuery("company","Snapchat","social media app")` (octobre 2013) ; le fil "News Feed" de `jQuery("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 dominant : (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 découvrabilité et d’efficacité si elle remplace une nav visible sans nécessité. ³³

image_group{"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’ancrage + 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 | Découvrabilité ; 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 44×44 pt | MOBILE (iOS) | Accessibilité | HIG boutons : hit region $\geq 44 \times 44$ pt. ⁴⁴ | Réduit erreurs ; confort |
| Touch target 48×48 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 24×24 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 ; Baymard compare vs infinite/load more (e-commerce). ⁵⁵ | Repères ; partage ; comparaison |
| Load more | WEB+MOBILE | Content | Baymard : souvent meilleur compromis que pagination/infinite. ⁵⁵ | 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 "Dentist" ["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 (2025), mais hidden nav dégrade métriques (2016). ³³ | Tension place vs efficacité |
| E-commerce listings (pièges infinite) | WEB | E-commerce | Baymard : 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 `Entity["video_game","Super Mario Bros.", "nes 1985 platformer"]` est un exemple classique de "progressive disclosure" (une mécanique à la fois) ; et des méthodes de "seamless tutorials" sont documentées comme techniques de design. ⁷⁰

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 prééminence 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) + espacement (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-photos/?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