Các qui tắc thiết kế ứng dụng điện thoại:

\* Quy tắc ngón tay phải:

1.**: Kích thước của các nút bấm hoặc các phần tử tương tác phải đủ lớn để tương xứng với quảng đường cần di chuyển.**

2. **Những tác vụ thông thường nên để gần vị trí con trỏ người dung**

**3. Những vị trí đặc biệt trên màn hình mà thời gian tiếp cận luôn là ngắn nhất.**

* **Nguyên tắc sắp xếp các thông tin:**

Dựa trên nguyên tắc trái sang phải dưới giống như thói quen đọc sách, nội dung của

việc bố trí giao diện cuối cùng thường là để căn chỉnh lại trọng tâm.

* **Nguyên tắc sử dụng hình ảnh:**

Sau khi cấu trúc trang và phần văn bản xong thì sẽ bắt đầu sắp xếp các biểu tượng / nút / hình ảnh. Lần này từ một trang văn bản đơn giản sẽ được “đọc” theo cấu trúc đã được điều chỉnh để “xem” giúp tăng khả năng đọc của trang và tạo tác động rất lớn đến hiệu quả tổng thể của trang.

* **Nguyên tắc sử dụng màu sắc:**

Màu sắc khác nhau có thể mang đến cho người dùng những cảm xúc khác nhau,

bạn nên ý thức được điều này. Trong giao diện ứng dụng di động thường cần phải

chọn màu sắc chính, màu sắc tiêu chuẩn rõ ràng. Giữa điện thoại di động và web là

hơi khác nhau, mặc dù màu sắc chính xác định phong cách màn hình màu nhưng

không thể được sử dụng cho một vùng rộng lớn.