

**Qu'est-ce que
l'architecture
de l'information ?**

L'origine

Information Architecture (Acronyme : IA)

- Terme employé pour la première fois par l'architecte américain Richard Saul Wurman en 1976 pour répondre à « l'explosion des données créées », selon ses termes.
- En 1996, alors que le terme n'est plus employé, il émerge à nouveau à travers les travaux de Lou Rosenfeld et de Peter Morville, qui se l'approprient pour l'appliquer au processus de conception de sites web. Ils publient l'ouvrage de référence sur le sujet, *Information Architecture for the World Wide Web* (O'Reilly, 1998).

Une définition

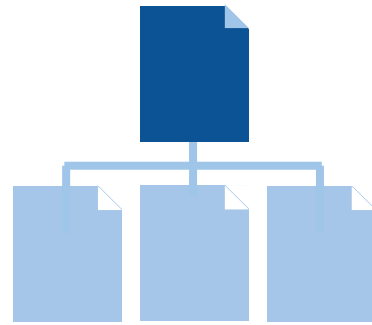
Information Architecture (Acronyme : IA)

- L'architecture de l'information est l'art et la science d'organiser l'information des sites web, des intranets et des applications logicielles pour aider les utilisateurs à combler leurs besoins en information et en faciliter l'usage.
- C'est également une pratique qui permet de formaliser les différents livrables du modèle d'un site, notamment : arborescence, zoning, story-board (interface filaire ou *wireframe* en anglais) et système de navigation.

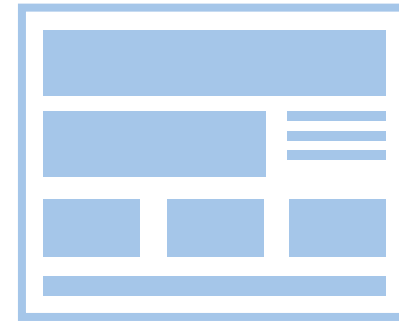
Les livrables



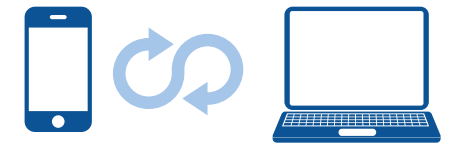
Inventaire de contenu
(content inventory)



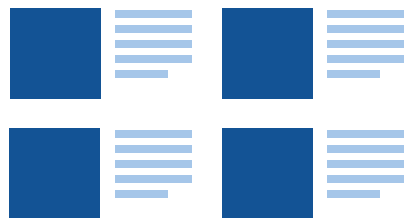
Arborescence
(sitemap)



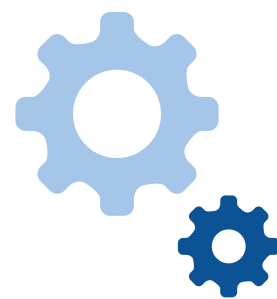
Zoning / Story-board
(wireframe)



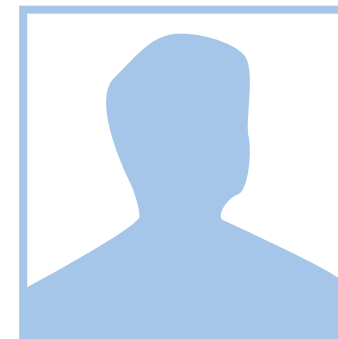
Modèle conceptuel
(conceptual model)



Scénarios d'usage
(use cases)

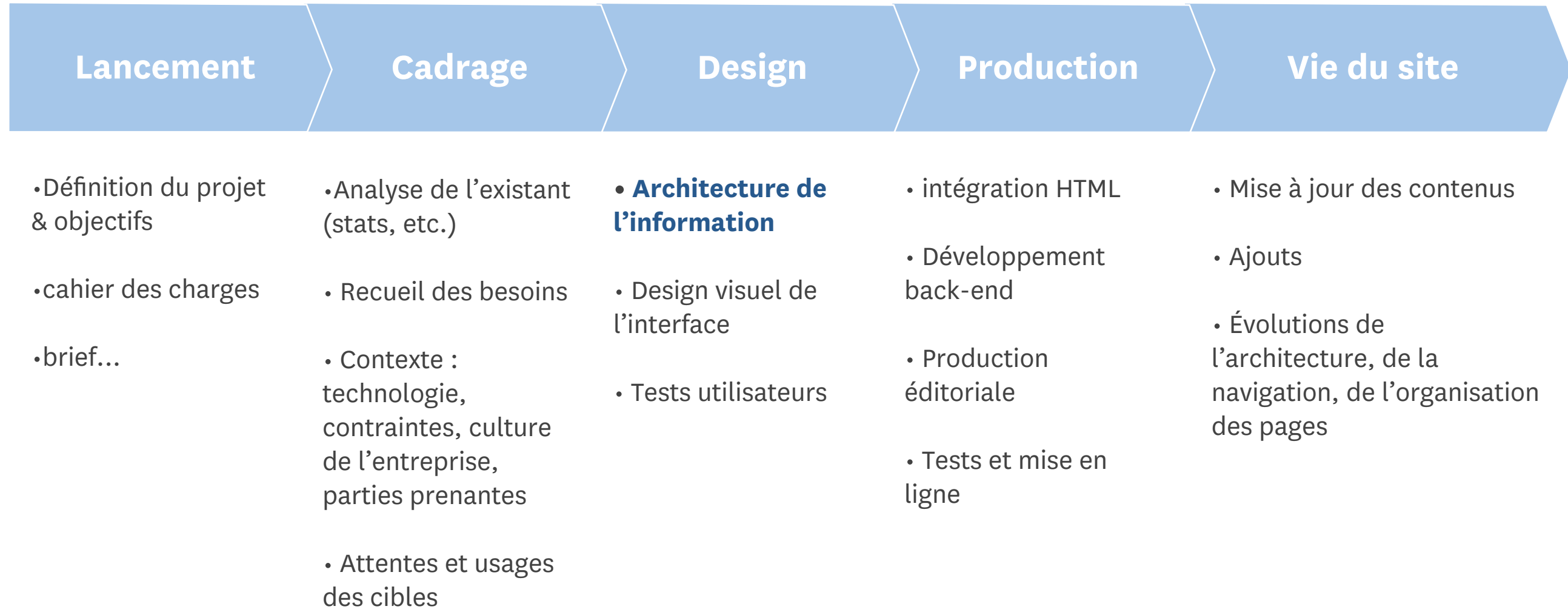


Analyse des tâches
(task analysis grid)



Personas
(personas)

Architecture de l'information : place dans un projet



Les objectifs

Créer des scénarios d'usage à partir de l'observation des besoins, des aspirations et des comportements des personnes

- ▶ Organiser les contenus des **principaux** gabarits
- ▶ Les décrire clairement (étiquettes, métadonnées)
- ▶ Proposer un parcours de navigation
- ▶ Concevoir des systèmes de recherche
- ▶ Imaginer et documenter les fonctions du site web
- ▶ Prototyper l'interface du produit ou du service
- ▶ ... Et réussir à concilier des logiques divergentes :
 - Les contenus peuvent être organisés de façons multiples (ambiguïté)
 - Les gens ont des besoins distincts
 - Les gens ont une représentation variable de la façon d'organiser les choses
 - Les niveaux d'expérience des gens sont hétérogènes

Les apports de l'architecture de l'information

Conception

- Réduire le risque de mauvaise interprétation dans la conception
- Explorer différentes pistes sans aller trop loin dans la formalisation
- Maîtriser le coût de conception et de développement d'un site
- Maîtriser les coûts de maintenance d'un produit ou d'un service

Usages

- Maîtriser le coût de la recherche d'information
- Réduire le coût de la recherche infructueuse d'information
- Rendre accessible l'information (aux sens « findability » + W3C)
- Améliorer la productivité par un accès efficient à l'information
- Réduire l'effort d'apprentissage des utilisateurs
- Augmenter la satisfaction des utilisateurs

Impact économique

- Différencier ses produits et services
- Contribuer au processus d'innovation
- Améliorer la compétitivité et l'image de l'entreprise

Les composantes de l'architecture de l'information

Organisation des contenus

- ▶ lister tous les contenus (existants, besoins des utilisateurs, exigences marketing...)
- ▶ catégoriser les contenus (grouper thématiquement l'information)
- ▶ structurer les groupes de contenus (hiérarchisation, liens entre eux, raccourcis)

Système de navigation

- ▶ organisation visuelle et interactive des contenus, définition de l'emplacement des menus
- ▶ différents niveaux de navigation (globale/locale, transversale, contextuelle)
- ▶ capitalisation sur l'apprentissage des utilisateurs sur d'autres sites, les conventions externes (processus d'inscription, gestion d'un panier etc.)

Terminologie

- ▶ chaque élément de l'interface porte un nom qui doit être explicite et exclusif
- ▶ la formulation des intitulés des boutons, titres de page, libellés de liens, contenus internes doivent être nommés de manière cohérente

Les composantes de l'architecture de l'information

Système de recherche

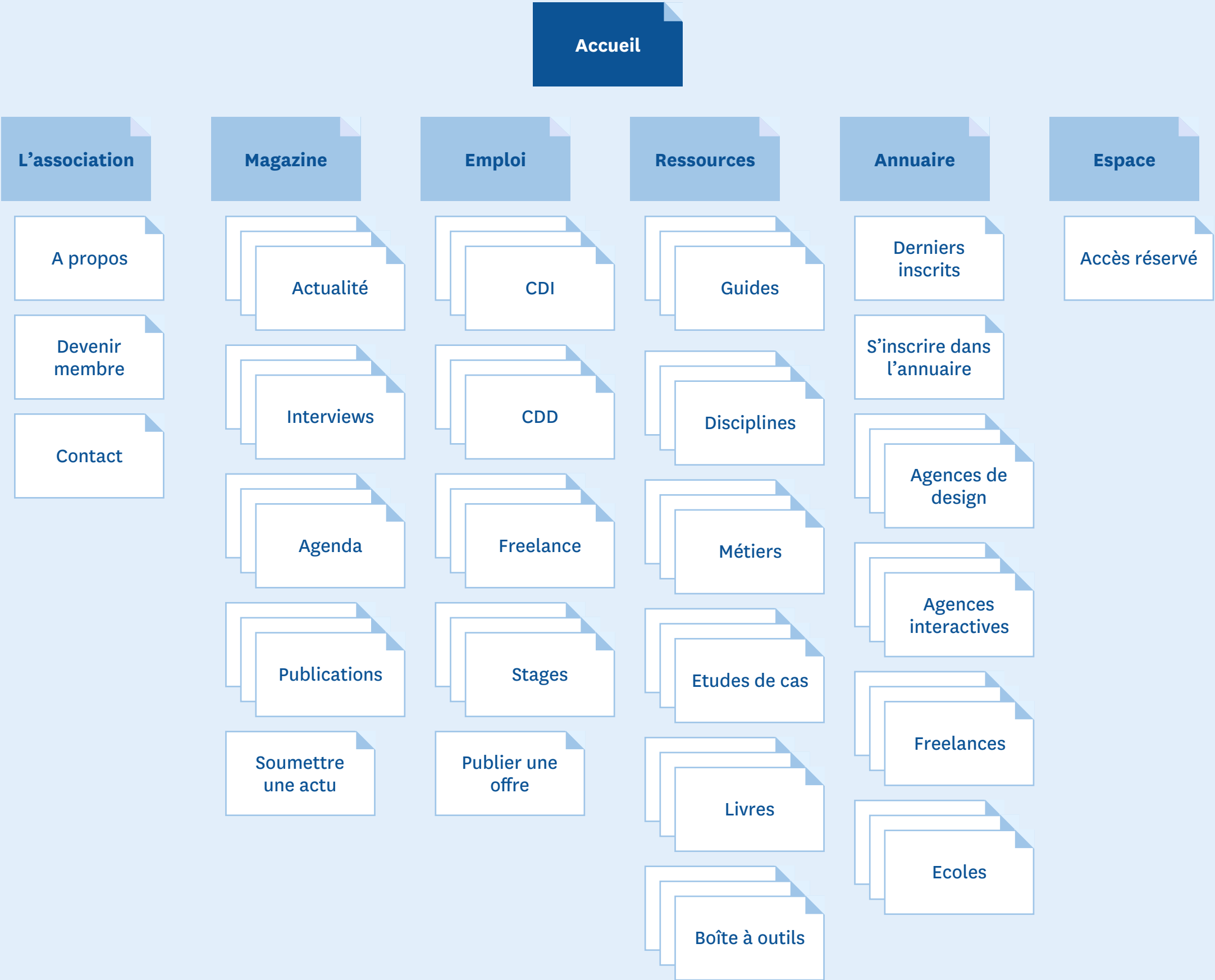
- ▶ le fonctionnement du moteur de recherche : quels contenus indexer, quels critères de recherche proposer ?
- ▶ la présentation des fonctions de recherche : où placer le moteur, comment présenter les résultats de recherche, comment les trier ?

L'arborescence

Définition

- l'arborescence est une représentation visuelle de la structure d'un site web
- métaphore de la relation à l'espace
- elle illustre les relations (sémantiques) entre les pages de différents niveaux hiérarchiques
- l'arborescence montre les étapes par lesquelles l'internaute devra passer pour accéder à un contenu donné
- à distinguer du “plan du site” (= index des pages du site)
- un langage visuel commun : elles ressemblent à un organigramme

Arborescence simple (2 niveaux)



Le story-board / zoning / wireframe

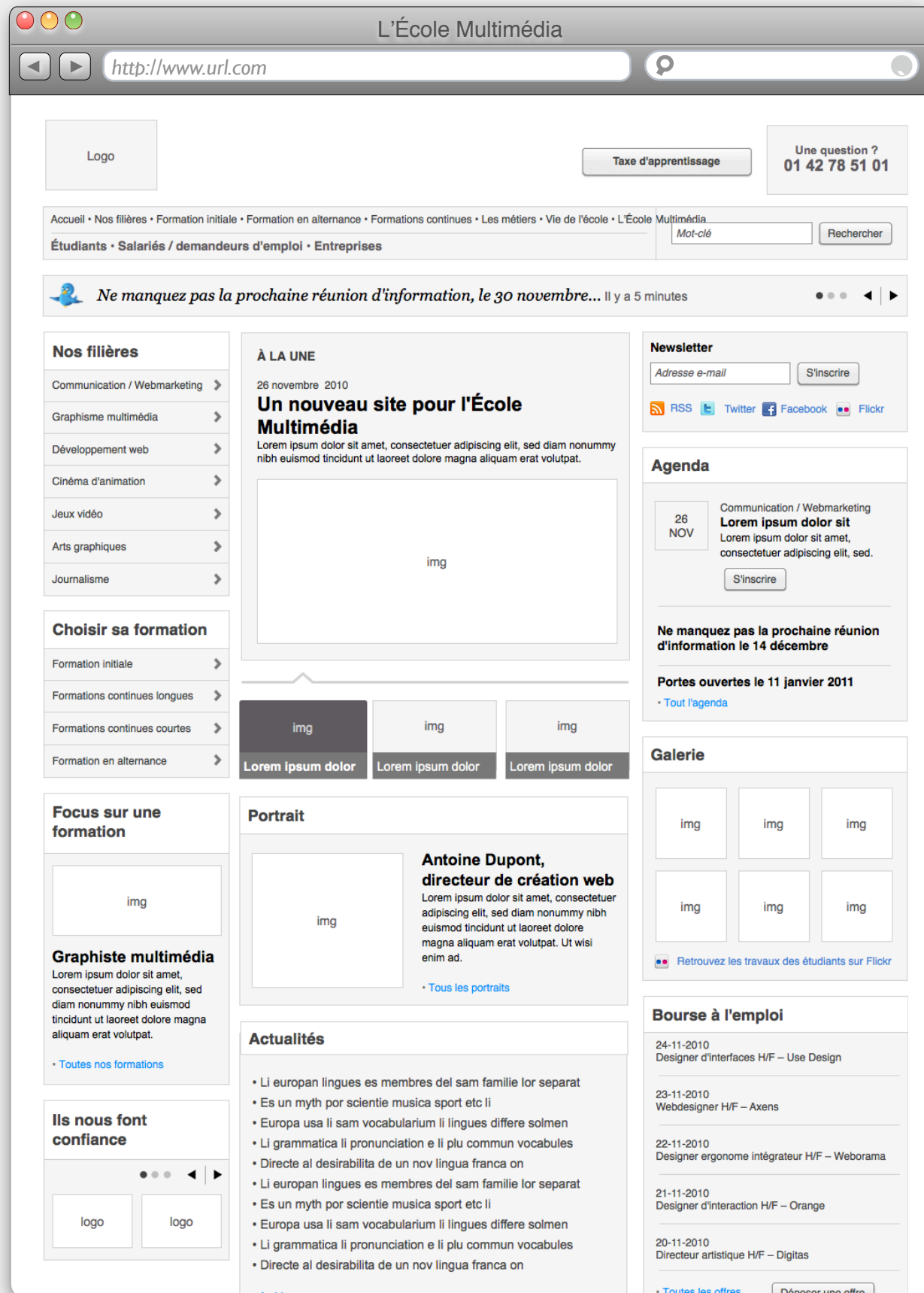
Définition

- ▶ story-board = structure + contenu + comportement

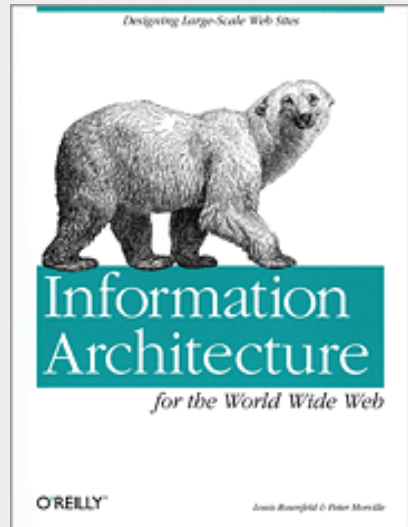
Objectifs

- ▶ Représenter de façon **schématique** au niveau d'une page : les unités d'information, les éléments de l'interface (boutons, menus, etc.), leur hiérarchie, leur organisation
- ▶ Faciliter des itérations rapides sur les principes de conception de l'interface
- ▶ Cette étape de conception intervient avant la définition du style graphique de l'interface. Elle n'est pas censée traduire l'identité graphique.
- ▶ Ainsi, les interfaces filaires sont dépourvues de tout élément de style comme la couleur, le traitement typographique, les images...

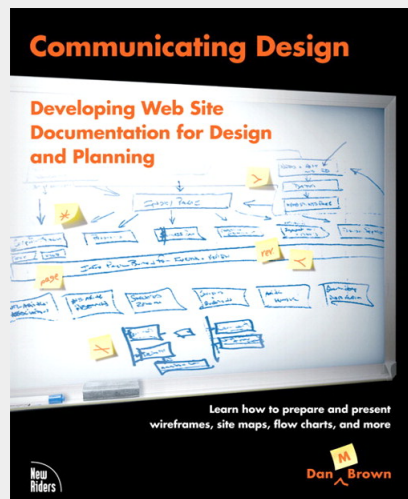
Story-board *versus* design visuel



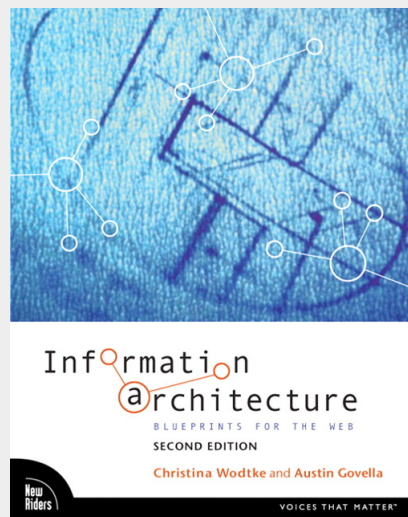
Bibliographie



➤ Rosenfeld, Louis, Morville, Peter, *Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites*, O'Reilly, 2006



➤ Brown, Dan, *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning*, New Riders Press, 2006



➤ Wodtke, Christina, *Information Architecture: Blueprints for the Web*, New Riders Press, 2002