



Fiche métier : Architecte de l'information

Designer d'information

L'architecte d'information intervient en amont d'un projet de conception de site web, d'intranet ou de logiciel de grande envergure. Il définit la typologie et la classification des contenus, optimise la navigation et la recherche d'information en fonction des objectifs et du public visé et modélise l'ensemble dans des maquettes fonctionnelles (wireframe). Il garantit « l'utilisabilité » du produit et la « trouvabilité » des informations et enrichit « l'expérience utilisateur ». L'architecte d'information exerce essentiellement en agence Web.

Présentation

Au sein d'une équipe de conception de site web, d'intranet ou de logiciel, essentiellement en agence, l'architecte de l'information intervient en amont du projet et établit les spécifications fonctionnelles avant l'application de la couche graphique. Il travaille sur l'organisation des contenus, les cinématiques (enchaînement des pages entre elles) et sur l'interface visuelle. Il garantit la cohérence architecturale du site et optimise la navigation, en se focalisant sur la notion d'utilisabilité et l'expérience de l'utilisateur. Il a une forte sensibilité éditoriale et de bonnes notions d'ergonomie. Il est fortement impliqué dans la maîtrise d'usage.

Dans la plupart des entreprises, ce métier est assumé par le chef de projet fonctionnel ou l'ergonome. Il fait partie des métiers émergents et prend son indépendance face à l'ergonome, même si une partie des activités de l'architecte de l'information et de l'ergonome se recoupe.

Missions

L'architecte de l'information est un interlocuteur du client. Il participe aux briefs et rend compte régulièrement de l'avancée du projet.

Il est responsable de l'architecture du contenu. A ce titre il énumère l'information, la catégorise et la structure en créant des liens entre les pages. Il réalise l'arborescence du contenu et des fonctionnalités de façon à optimiser la navigation pour l'utilisateur.

Il définit la terminologie utilisée dans les libellés de rubriques, de boutons et de pages.

Il organise le contenu à l'écran en créant des storyboards du site.

Il établit la navigation dans le site et les modes de recherches.

Il s'assure que le design sert le sens de l'information et que le design visuel de la maquette s'accorde avec les interactions réalisables par l'utilisateur.

Il facilite le repérage du site par les moteurs de recherches, notamment en choisissant des intitulés de rubriques et de pages adaptés.

Domaines et périmètre d'intervention

L'architecte de l'information travaille en étroite relation avec le client, l'équipe de designers, l'ergonome et le chef de projet. Il intervient aussi bien sur des sites web, des intranets, des communautés virtuelles que des logiciels. Il intervient en amont du projet, mais participe également aux tests utilisateurs en aval. Il effectue de nombreux allers-retours avec l'équipe graphique et avec le client.



Activités et tâches

Activités 1

Etablir les spécifications fonctionnelles

Tâches

En collaboration avec le chef de projet il peut :

- Réaliser un audit auprès du client ;
- Concevoir et formaliser les documents de conception et de recommandation ;
- Participer à des séances de brainstorming créatif ;
- Suivre les spécifications et la production ;
- Présenter les étapes de l'architecture d'information et du design d'interface au client.

Activités 2

Structurer l'information

Tâches

- Lister les contenus.
- Catégoriser les contenus en organisant l'information en ensembles pertinents.
- Réaliser une arborescence du contenu.
- Lister les fonctionnalités.
- Réaliser une arborescence du contenu et des fonctionnalités.

Activités 3

Etablir les cinématiques

Tâches

- Définir la structure de la page, l'emplacement de chaque module et de chaque fonctionnalité, en accord avec les designers et l'ergonome.
- Réaliser des zonings (vue non détaillée des emplacements dans la page), ou maquettes



fonctionnelles.

- Définir les types de navigation, les modes d'accès aux rubriques, les liens et les raccourcis.
- Réaliser des scénarios d'enchaînement de pages.
- Réaliser le storyboard ou wireframe du site. Celui-ci peut aller de quelques pages à toutes les pages du site. Il doit être plus détaillé que le zoning.

Activités 4

Définir une terminologie

Tâches

- Définir une terminologie cohérente pour le site, en accord avec la stratégie de communication et avec les besoins de l'utilisateur en créant des vocabulaires contrôlés (liste de vocabulaire n'ayant pas l'ambiguïté du langage naturel) et un thésaurus (liste de vocabulaire régie par des relations sémantiques).
- Choisir des libellés pour les boutons, les rubriques, les menus, les liens, les titres de page.

Activités 5

Créer les systèmes de recherche

Tâches

Activités 6

Réaliser les tests utilisateurs

Tâches

- Planifier, conduire et participer aux tests utilisateurs.
- Analyser les résultats.
- Intégrer les modifications nécessaires.

Compétences

Savoirs

- Connaissances en marketing et communication, sociologie, sciences cognitives, psychologie.



- Formation de base en sciences humaines (philosophie, littérature) souhaitée pour garantir une bonne capacité d'abstraction et des qualités rédactionnelles.

- Connaissances en Arts graphiques, en design.

- Suivi des innovations et des recherches dans les domaines de l'ergonomie, des sciences de l'IHM (Interface Homme-machine) et de l'utilisabilité (usability).

- Compréhension de l'univers du web et de ses enjeux communicationnels.

- Connaissances en e-marketing, référencement de site web, et SEO (Search engine optimization).

Savoir faire

- Maîtrise des logiciels Visio, Illustrator pour établir le storyboard.

- Maîtrise d'un logiciel de présentation (type "Impress" ou "PowerPoint") pour réaliser des briefs clients (ou auprès de la maîtrise d'oeuvre) ou des briefs pour l'équipe de designers.

- Savoir utiliser des outils de CMS, mais également les nombreux logiciels d'entreprises (bureautique, ERP), notamment s'il intervient dans le cadre d'un projet de webisation dans l'entreprise.

- Bonnes notions d'HTML et de PHP, pour proposer des solutions d'enchaînements de pages et d'interfaces de réponse lors des opérations d'interactivité avec l'utilisateur.

- Disposer d'excellentes qualités rédactionnelles et éditoriales.

- Savoir dessiner des ébauches de maquette au crayon de papier.

- Capacité à organiser des séances de brainstorming.

Savoir être



- A l'écoute du client
- Orienté vers l'utilisateur
- Capable d'analyse et d'abstraction
- Imaginatif
- Pluridisciplinaire
- Réactif
- Clair
- Patient
- Curieux (l'architecte de l'information doit se tenir constamment informé des innovations dans son domaine).
- Diplomate dans ses relations fréquentes avec l'équipe de designers.

Cette fiche métier est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution 2.0 France.

Dernière mise à jour : 16 avril 2012.

Contributeurs

·
 CELSA - Ecole des hautes études en sciences de l'information et de la communication, Université Paris IV-Sorbonne et Ecole des Mines d'Alès - MASTER 2 Professionnel Communication et Technologies Numériques : Karine BALLAND - mai 2009

