

Information
& stratégie

Sous la direction de
Jean-Michel Salaün
et Benoît Habert

Architecture de l'information

Méthodes, outils, enjeux



SOMMAIRE

AVANT-PROPOS	7
REMERCIEMENTS	9
MODE D'EMPLOI	11
CHAPITRE 1 Les défis de l'architecture de l'information Jean-Michel SALAÛN, Christine DUFOUR, Audrey LAPLANTE	13
CHAPITRE 2 Construire un site - les niveaux de Garrett Jean-Philippe MAGUÉ, Vincent MABILLOT	25
CHAPITRE 3 Intégrer le transcanal - la matrice de Resmini et Rosati Benoît HABERT, Christine MICHEL	51
CHAPITRE 4 Développer un projet en architecture de l'information Jean-Michel SALAÛN	69
CHAPITRE 5 Les mécanismes du web Benoît HABERT	91
CHAPITRE 6 Le grand Lego des données et des services Christine MICHEL, Audrey SERNA, René CHALON	119
CHAPITRE 7 L'expérience utilisateur - UX Aurélien TABARD, Alain MILLE	139
CHAPITRE 8 Classer numérique Stéphanie POUCHOT, Benoît EPRON	161
CHAPITRE 9 Un nouveau contrat de lecture/écriture Jean-Michel SALAÛN	183
INDEX	193
TABLE DES MATIÈRES	201

MODE D'EMPLOI

Il y a plusieurs façons de lire ce livre :

- Lecture linéaire : on peut évidemment le lire simplement du début à la fin dans l'ordre des chapitres. Ceux-ci ont été organisés pour constituer une continuité dans l'approfondissement de la connaissance de l'architecture de l'information, depuis les fondamentaux jusqu'aux expertises particulières.
- Lecture accélérée : le lecteur plus pressé ou désireux de repérer rapidement la thèse sous-jacente au livre pourra lire d'abord le chapitre 1, puis les résumés des chapitres suivants les uns à la suite des autres, et enfin le chapitre 9 qui constitue l'épilogue. Il aura ainsi en quelques pages une présentation de l'importance de l'architecture de l'information dans le développement du numérique contemporain et de ses conséquences sociétales. Le lecteur pourra ensuite choisir les chapitres selon les thèmes qu'il souhaite approfondir : chaque chapitre a été conçu pour pouvoir être aussi lu indépendamment des autres.
- Lecture ponctuelle : celui qui a déjà une première connaissance de l'architecture de l'information pourra piocher directement dans les chapitres de son choix pour approfondir un sujet ou réparer un oubli dans le cas d'une relecture.
- Il est possible enfin de regrouper les chapitres en parties thématiques plus vastes. Passé le premier chapitre d'introduction, les chapitres 2, 3 et 4 forment un tout consacré à la méthodologie générale de l'architecture de l'information. Quelles questions faut-il se poser et surtout quelles démarches avoir pour construire un système d'information cohérent ? Les deux chapitres suivants (5 et 6) sont plus techniques. Ils présentent les bases techniques minimales à connaître pour un architecte de l'information. Enfin, les trois derniers chapitres (7, 8 et 9) reviennent plus en détail sur les compétences particulières d'un architecte de l'information et les responsabilités qui en découlent. Selon la culture et les connaissances du lecteur, celui-ci pourra privilégier une partie ou négliger une autre.

Même si nous nous sommes efforcés d'y mettre l'essentiel, le livre, faute de place et de temps, ne saurait tout couvrir. Nous avons pu aussi laisser de côté des éléments que d'autres considéreraient comme importants.

En particulier, le lecteur ne trouvera pas ici de chapitre consacré à l'ergonomie des interfaces, aux choix des couleurs, des boutons, des typographies, des mises en page, etc. Il existe déjà, par ailleurs, nombre de livres et surtout de ressources en ligne sur le sujet auxquels il pourra facilement se référer. Trop souvent, ces choix, qui n'arrivent qu'à la fin du processus de conception, sont confondus avec le processus lui-même (voir chapitre 2). C'est pourquoi nous avons préféré faire l'impasse pour consacrer plus de place aux étapes amont, plus essentielles et davantage méconnues.

Nous avons aussi moins présenté que nous l'aurions voulu les algorithmes d'organisation des informations. Il y a deux raisons, d'une part il s'agit d'un sujet trop complexe, exigeant un développement excédant la taille que nous nous étions fixée pour ce livre, et, d'autre part, le sujet étant en pleine transformation, le figer par un exposé n'était pas forcément pertinent.

Enfin, un chapitre sur les questions de sécurité, d'attaques informatiques, sur le rôle positif et négatif des hackers et, plus largement, sur l'activité souterraine du web aurait été aussi bienvenu. Nous avons manqué de temps et de compétences pour le rédiger.

Quoi qu'il en soit, la rapidité des changements dans le domaine nous interdit, de toute façon, l'exhaustivité. Le lecteur intéressé par l'architecture de l'information ne saurait en rester à la lecture de ce livre qui n'est qu'une porte d'entrée sur une actualité foisonnante. Il doit impérativement se brancher sur les très actifs réseaux d'échanges professionnels.

En résumé

L'architecture de l'information s'est développée depuis maintenant plus de quinze ans, principalement en Amérique du Nord. Elle résulte de la rencontre de l'informatique, des sciences de l'information, du design d'interface et du marketing dont les évolutions parallèles ont convergé pour répondre aux défis de la réorganisation des systèmes d'information par le numérique. L'architecte de l'information structure les contenus et leur accès (navigation, recherche) pour qu'ils soient le mieux possible adaptés aux tâches des utilisateurs. Par la prise en compte fine de l'expérience de ces derniers, il intègre l'empathie indispensable au « bien-être » informationnel.

Six compétences sont nécessaires à un architecte de l'information : maîtriser la gestion dynamique des projets ; savoir faire dialoguer et coopérer les métiers connexes ; modéliser l'expérience utilisateur (UX) ; savoir structurer l'information, les données et les ressources documentaires ; réaliser des prototypes (avec des technologies web) ; poursuivre de façon autonome et critique son développement professionnel.

Pour aller plus loin

- Chartron *et alii*, « L'architecture de l'information, un concept opératoire ? », *Études de communication*, n° 41, 2013.
- LARSEN (R. L.), « iSchools », dans *Encyclopedia of library and information sciences*, 3^e éd., Boca Raton, Taylor and Francis (ed.), 2009, pp. 3018-3023.
- RESMINI (A.) et ROSATI (L.), « A brief history of information architecture », dans *Journal of information architecture*, vol. 3, n° 2, 2011, pp. 33-46.
- MORVILLE (P.), « A brief history of information architecture (Preface) », dans GILCHRIST (A.) et MAHON (B.), *Information architecture : designing information environments for purpose*, Londres, Facet, 2004, pp. XII-XIV.
- RONDA LEON (R.), « Arquitectura de información: análisis histórico-conceptual », *No solo usabilidad*, n° 7, <www.nosolousabilidad.com>, 2008.
- ROSENFELD (L.) et MORVILLE (P.), *Information architecture for the World Wide Web*, Cambridge/Sebastopol, O'Reilly, 1998 (4^e éd. 2015).

En résumé

Le modèle de Garrett, un des plus célèbres en architecture de l'information, formalise le processus de design de l'expérience utilisateur d'un site web. Il structure les différentes prises de décision en cinq étapes, ou cinq niveaux, allant du plus abstrait au plus concret. La *stratégie*, d'abord, précise les besoins des utilisateurs et les objectifs de l'organisation commanditaire du site. Ces besoins et objectifs sont traduits en termes de fonctionnalités : c'est le *cadrage*. La *structure* définit l'organisation générale du site, la manière dont naviguera l'utilisateur pour accéder à ces différentes fonctionnalités. L'*ossature* affine la structure de chacune des pages, en agençant leurs constituants. La *surface*, enfin le niveau le plus concret, présente l'apparence visuelle issue du processus. D'autre part, chaque niveau comprend deux dimensions : informationnelle et fonctionnelle. À chaque étape des notions sont présentées et des méthodes et outils sont proposés.

Cette approche ouverte, opérationnelle et accessible, a néanmoins ses limites. Elle intègre difficilement le plurimédia, sous-estime le poids du contexte et l'adaptation de systèmes existants.

Pour aller plus loin

- BOUCHER (A.), *Design & interface. Ergonomie web illustrée : 60 sites à la loupe*, Paris, Eyrolles, 2010.
- Ergolab, <http://www.ergolab.net/index.php>
- GARRETT (J. J.), *Les éléments de l'expérience utilisateur*, Paris, Pearson, 2011.
- Interaction Design Foundation, Open educational materials – made by the world's design elite, <https://www.interaction-design.org>
- KRUG (S.), *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability* (3^e éd.), Berkeley, New Riders, 2014.
- MULDER (S.) et YAAR (Z.), *The User Is Always Right : A Practical Guide to Creating and Using Personas for the Web*, Berkeley, New Riders, 2006.

En résumé

L'omniprésence actuelle de l'information, dans la continuité du tangible et du numérique, implique désormais une architecture de l'information généralisée, qui articule les différents canaux de circulation de l'information : les espaces physiques, le papier, le web dans ses différentes déclinaisons. Resmini et Rosati prônent une architecture transcanal, qui utilise la complémentarité entre les canaux, par opposition à une approche multicanal, où une même tâche peut être effectuée sur différents canaux, sans synergie entre eux. Ils dégagent de leur expérience cinq critères pour une telle architecture. Elle doit être : 1) explorable et appropriable, 2) cohérente, 3) souple et robuste, 4) simple, 5) coordonnée. Le croisement des tâches des utilisateurs, des canaux et des critères permet d'évaluer de manière méthodique une architecture informationnelle donnée. Par son manque de précision, le modèle défendu par Resmini et Rosati s'avère néanmoins difficilement utilisable dans des phases de conception.

Pour aller plus loin

- JENKINS (H.), *La culture de la convergence – Des médias au transmédia*, Armand Colin, 2013.
- MORVILLE (P.), *Ambient findability*, O'Reilly, Sebastopol, 2005.
- RESMINI (A.) et ROSATI (L.), *Pervasive Information Architecture – Designing Cross-Channel User Experience*, Morgan Kaufmann, Amsterdam, 2011.

aussi être prévus dès cette étape. Ils peuvent être quantitatifs (par exemple, nombre de consultations, nombre d'actions) ou qualitatifs (par exemple, consultation périodique d'un panel d'utilisateurs), mais ils doivent à la fois permettre de mesurer si les objectifs initiaux sont atteints et de prévoir des évolutions simples du système. La discussion et la validation par le comité de pilotage porteront aussi bien sur le prototype que sur les parties « Mise en place » et « Contrôle et adaptation ». Si l'ensemble est validé, ce second livrable, avec les ajustements éventuels demandés, constituera la réponse de l'équipe-projet à la commande initiale. Dans le cas contraire, une itération supplémentaire de cette étape sera nécessaire ou, s'il apparaît des difficultés imprévues, un retour aux étapes antérieures peut même être indispensable.

6. MISE EN ŒUVRE, ÉVALUATION, ÉVOLUTION

Le travail de l'équipe-projet peut s'arrêter à la validation du second livrable. La mise en œuvre n'est pas sous sa responsabilité. Souvent le commanditaire souhaite en garder la maîtrise totale. Néanmoins, il est prudent de maintenir une relation étroite entre ceux qui construisent le système définitif et ceux qui l'ont conçu, pour s'assurer que la logique des choix est bien respectée.

L'architecte peut aussi intervenir dans l'évaluation continue du système. En effet, dans le numérique rien n'est définitif et, en réalité, la conception d'un système est toujours en devenir. Tous les systèmes d'information gagnants s'adaptent en permanence. La pratique des utilisateurs est changeante, la concurrence pour capter l'attention est très forte. Contrairement à l'architecte traditionnel qui construit des bâtiments faits pour durer, l'architecte de l'information travaille une matière mouvante et fluide. Son projet doit être conçu pour pouvoir évoluer en permanence.

En résumé

La conception ou la modification d'un système d'information passe par des méthodes classiques de gestion de projet intégrant les apports des auteurs présentés aux deux chapitres précédents. La rapidité des changements dans le monde numérique et l'importance des rétroactions des utilisateurs conduisent à emprunter également aux méthodes agiles, plus récentes. Pour l'équipe projet menée par l'architecte de l'information, en appui au commanditaire, le processus démarre à partir de la commande de l'institution et comprend cinq étapes : la reformulation de la commande (traduction du besoin exprimé) et l'organisation du travail (structuration et règles de fonctionnement de l'équipe projet) ; l'analyse (contexte : proposition de valeur, contenus, utilisateurs) ; la proposition de scénarios ; la finalisation de la solution (maquettes fonctionnelles et prototype) ; l'implantation et l'évaluation. Chacune de ces étapes est soumise à des tests avec les utilisateurs et menée en interaction avec le commanditaire, qui, par le biais d'un comité de pilotage, prend les principales décisions sur propositions de l'équipe sur la base de livrables formalisés.

Pour aller plus loin

- DAUMAL (S.) *Design d'expérience utilisateur : principes et méthodes UX*, Eyrolles, 2012.
- DEMIL (B.), LECOCQ (X.), WARNIER (V.), *Stratégie et Business Models*, Pearson, 2013.
- DESIGN COUNCIL « Introducing Design Methods », 10 juin 2013, <http://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/introducing-design-methods>.
- FERNANDEZ (A.), *Le chef de projet efficace*, Eyrolles, 3^e éd., 2009.
- Pour un ensemble de formations sur la conduite de projet, voir les cours en ligne de Rémi Bachelet sur : <http://gestiondeprojet.pm>

En résumé

Pour ne pas se laisser dominer par les outils qu'il manipule, l'architecte de l'information doit posséder une connaissance de base des mécanismes du web. Le langage HTML (*HyperText Markup Language*) fournit la structure d'une page web, tandis que les règles de style CSS en contrôlent le rendu. JavaScript est un langage de programmation interprété par le navigateur qui permet d'accéder aux composants de la page et d'agir sur eux en fonctions des interactions avec l'utilisateur. Les URL (*Uniform Resource Locators*) constituent des « adresses » pour les ressources présentes sur le web (page, image, fichier son ou vidéo, etc.). Le protocole HTTP (*Hyper-Text Transfer Protocol*) règle les échanges entre le programme client qu'est un navigateur et le programme serveur dont il attend des ressources. Le web repose donc sur une *architecture client-serveur*, qui permet requêtes synchrones comme asynchrones. Une *architecture trois-tiers* ajoute une couche de données persistantes. Une application accessible par le web s'appuie sur des données structurées qui constituent un *modèle* – du « petit monde » concerné par l'application. Les données sont organisées selon trois grands types de modélisations, parfois combinés : les *bases de données*, les *documents structurés* et les *graphes de données*.

Pour aller plus loin

- BERMES (E.), *Le Web sémantique en bibliothèque*, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie, 2013.
- BRILLANT (A.), *XML Cours et exercices*, 2^e éd., Paris, Eyrolles, 2010.
- GANDON (F.), FARON-ZUCKER (C.), CORBY (O.), *Le web sémantique – Comment lier les données et les schémas sur le web ?*, Paris, Dunod, 2012.
- HAINAUT (J.-L.), *Bases de données et modèles de calcul. Outils et méthodes pour l'utilisateur*, Paris, Dunod, 2002.
- NIXON (R.), *Learning PHP, MySQL, JavaScript, CSS & HTML5 – A step-by-step guide to creating dynamic websites*, 3^e éd., Cambridge, O'Reilly, 2014.

environnement et inclut un mode de communication par événements pour garantir la réactivité aux variations de contexte d'usage. UPnP (Universal Plug and Play) a été le premier standard implémenté. Il a été suivi par DPWS (Devices Profile for Web Services) qui offre un ensemble de services web pour la communication, la découverte, la description et la gestion d'événements pour des dispositifs contraints par des ressources physiques.

En résumé

Aujourd'hui le numérique ne se réduit plus à une addition de sites web. L'architecte de l'information doit donc aussi avoir une connaissance de la dimension technique des problématiques multicanal. Les architectures informationnelles multicanal et omniprésentes ont la caractéristique de pouvoir coordonner les éléments d'information sur différents supports de présentation ou d'interaction, et de les adapter en fonction des objectifs des utilisateurs pour que l'expérience de l'ensemble soit cohérente. Ces architectures s'appuient sur des processus techniques capables d'utiliser de manière différente des éléments d'information selon les canaux ou les contextes d'usage. Pour aider l'architecte à comprendre comment l'information peut ainsi être assemblée et réassemblée telles les briques d'un Lego, ce chapitre présente trois catégories de services : les services reposant sur le stockage ubiquitaire (cloud), les services de réassemblage (mashup) et les services de contextualisation (collecte des données du contexte et mécanismes d'adaptation).

Pour aller plus loin

- BOUGUETTAYA (A.), SHENG (Q. Z.), DANIEL (F.), *Web Services Foundations*, Springer New York, 2013.
- CALVARY (G.) *et al.*, *Informatique et intelligence ambiante : Des capteurs aux applications*, Hermès Science Publications, 2012.
- FIMBEL (E.) *et al.*, *Management des systèmes d'information*, Pearson, 2013.
- HUSSAIN (O.) *et al.*, « A Customer Relationship Management ecosystem that utilizes multiple sources and types of information conjointly », *6th IEEE International Conference on Digital Ecosystems Technologies (DEST)*, pp. 1-6, 2012.

qui donne à chacun la parole et lui offre des avantages de taille : la sauvegarde de son profil, la possibilité de tester des produits et l'accès à des ventes privées sont en effet prisés par les utilisateurs. L'utilisateur n'est plus un simple client, il fait partie d'une communauté, donne son avis sur les produits et devient en quelque sorte un conseiller pour les autres membres de cette communauté. La participation des utilisateurs ne s'arrête pas là puisqu'ils peuvent également poster des commentaires sur un produit, le noter et enfin préciser qu'ils le veulent et le recommandent. L'utilisateur est récompensé pour chaque avis rédigé par des points de fidélité. Ce petit geste transforme une expérience parfois contraignante en une expérience attractive.

En résumé

Le souci de l'expérience utilisateur (UX) en architecture de l'information pousse à dépasser la dimension fonctionnelle pour prendre en compte le ressenti dans les situations d'utilisation. Bien qu'il soit difficile, voire impossible, de contrôler l'expérience des utilisateurs, il est possible de maximiser les chances qu'un produit ou un service crée les conditions d'une expérience désirable et satisfaisante. Pour ce faire, il est primordial de comprendre les utilisateurs en situation, de se mettre à leur place par empathie. Compte tenu du nombre de paramètres à prendre en compte lors de la conception, les approches de conception itératives sont bien adaptées au design UX. Elles permettent d'explorer en continu l'espace de conception, en évitant de s'arrêter à la première solution envisagée, et aussi d'affiner le design de manière critique grâce à l'évaluation régulière de prototypes tout au long du temps de conception. Le résultat est un produit ou un service à l'expérience riche et appropriée au contexte d'usage. L'approche UX est illustrée par la conception d'un site de vente de cosmétiques.

Pour aller plus loin

- BUXTON (B.), *Sketching User Experiences : Getting the Design Right and the Right Design*, Morgan Kaufmann, 2007.
- GOODMAN (E.), KUNIAVSKY (M.) et MOED (A.), *Observing the User Experience, Second Edition : A Practitioner's Guide to User Research*, Morgan Kaufmann, 2012.
- GREENBERG (S.) & alii, *Sketching User Experiences : The Workbook*, Morgan Kaufmann, 2011.
- KRUG (S.), *Don't Make Me Think, Revisited : A Common Sense Approach to Web Usability* (3^e éd.), New Riders, 2013.
- NORMAN (D.), *The Design of Everyday Things, Revised Edition*, Basic Books, 2013.

en fonction des profils stockés. Outre la valeur commerciale évidente de ce profilage pour la vente ou la publicité, de nouveaux services mettent en relation directe les utilisateurs en fonction de critères de correspondance. Les plateformes de covoiturage permettent, grâce à l'historique de ses déplacements quotidiens, de mettre en relation un utilisateur avec d'autres effectuant les mêmes trajets afin de réaliser des économies de transport.

La conception d'une infrastructure d'intermédiation additionne alors ces trois problématiques, *big data*, *big indexes* et *big users*, dont pourtant les enjeux technologiques diffèrent. Les moteurs d'indexation doivent fournir des index de manière très performante au détriment éventuel de la souplesse de manipulation des données. Le profilage nécessite de nombreuses formes d'interrogation pouvant réduire la performance. Les systèmes *big users*, de par leur proximité aux utilisateurs, nécessitent des interfaces utilisateurs efficaces, là où les systèmes *big data* ou *big indexes* peuvent se contenter d'un accès simplifié.

Ce chapitre se conclut comme il s'est ouvert par une tripartition. Ce n'est pas un hasard.

En résumé

L'organisation de l'information passait traditionnellement par des systèmes de classifications normalisés et centralisés issus des bibliothèques. Le web en a d'abord repris la logique, mais rapidement les transformations documentaires induites par le numérique ont changé la donne, favorisant une classification pragmatique fondée sur l'expérience de l'utilisateur.

D'un côté, les utilisateurs ont repris la main en organisant eux-mêmes le classement par des mots-clés déposés spontanément ou par des pratiques d'écriture collective. Des méthodes simples, comme le tri par cartes, permettent de reconstruire une classification plus proche de leur expérience.

D'un autre côté, les capacités de calcul et de modélisation ont ouvert la porte aux moteurs de recherches, reclassant à la volée les pages web à partir des liens et des requêtes des utilisateurs. Les réseaux sociaux proposent automatiquement des informations à partir des affinités des utilisateurs. Le web des données tente de retrouver une logique plus sémantique. C'est peut-être au travers des calculs réalisés par les plateformes d'intermédiation sur les très grandes bases de données combinant données primaires, métadonnées et traces que l'organisation de l'information de demain se reconstruit.

Pour aller plus loin

Les références sur le web des données sont au chapitre 5.

- ANDRIEU (O.), *SEO Zéro Euros*, Paris, Eyrolles, 2012.
- BAEZA-YATES (R.), RIBEIRO-NETO (B.) (resp.), *Modern Information Retrieval – The concepts and technology behind search*, New York, Addison-Wesley, 2^e éd., 2011.
- CARDON (D.), « Dans l'esprit du PageRank. Une enquête sur l'algorithme de Google », *Réseaux*, vol. 1, n° 177, pp. 63-95, 2013, Éditions Hermès. <10.3917/res.177.0063>. <hal-00826208>
- GLUSHKO (R. J.) *The Discipline of Organizing*, MIT Press, 2013.
- LE DEUFF (O.), *La documentation dans le numérique*, Presses de l'enssib, 2014.

engagent pourtant fortement (plus de 40 pages, par exemple pour iOS de Apple), drôle de conception de l'expérience utilisateur et conception unilatérale du contrat de lecture/écriture ! Au service de petites agences réactives ou de très grandes firmes aux objectifs commerciaux, pris dans le tourbillon des créations, rachats, fermetures de startups, ou simplement fascinés par l'aventure extraordinaire du web et du numérique, les architectes de l'information répondent le plus souvent sans recul critique aux commandes de court terme. Chacune de leurs actions façonne pourtant le nouveau contrat de lecture/écriture.

Une réflexion sur la déontologie du métier paraît donc indispensable. Une des pistes, nous semble-t-il, serait de proposer un contrat de lecture/écriture où les deux parties puissent mesurer les enjeux du système d'information, c'est-à-dire que les attentes du concepteur ou créateur du produit informationnel concernant la lecture/écriture qu'en feront les utilisateurs soient explicites. Elles peuvent (1) être déjà connues de l'utilisateur, (2) être explicitées dans le produit lui-même ou dans son environnement immédiat, ou (3) être découvertes par apprentissage par l'utilisateur. Alors le terme de « contrat » prendrait toute sa force.

Nous n'avons ni l'ambition ni la légitimité pour aller plus loin sur cette question. Mais si les architectes de l'information veulent s'imposer comme une vraie profession, ils doivent se donner les moyens d'en définir les principes de comportement et d'en bâtir la gouvernance. Sous cette condition, l'architecture de l'information ne sera pas seulement une belle aventure, mais aussi une pièce maîtresse de la régulation des sociétés numériques.

En résumé

La courte histoire de l'architecture de l'information est balisée par des étapes technologiques depuis la mise en réseau des ordinateurs personnels jusqu'au *cloud* d'aujourd'hui en passant par le web. Plusieurs méthodes ont été rappelées dans ce manuel pour concevoir de façon de plus en plus efficace des systèmes d'information transcanaux aux architectures adaptées à l'expérience des utilisateurs du 21^e siècle et à l'organisation des informations.

Celles-ci dessinent un nouveau contrat de lecture/écriture qui relie les producteurs des systèmes d'information et leurs utilisateurs, définissant de nouvelles relations entre informations et citoyens. Les architectes de l'information doivent aujourd'hui mieux mesurer les conséquences de leurs choix et prendre conscience de leurs responsabilités sociales. Ils devraient réfléchir collectivement à des règles de déontologie comme l'ont fait avant eux les professions de l'information (journalistes, bibliothécaires, archivistes).

Pour aller plus loin

- CRAWFORD (K.), « Six provocations à propos des Big Data », 2011, <http://www.internetactu.net/2011/09/23/big-data-la-necessite-d%E2%80%99un-debat/>
- « Déclaration des devoirs et des droits des journalistes » (charte de Munich), 1971.
- *Intellectual Freedom Manual*, Eighth Edition, Office for Intellectual Freedom (OIF), ALA, 2010.
- KESSOUS (E.), *L'attention au monde. Sociologie des données personnelles à l'ère numérique*, Armand Colin, 2012.
- TURNER (F.), *Aux sources de l'utopie numérique : de la contre-culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence, C & F éditions, 2012.

Pour poursuivre la veille sur l'architecture de l'information

- Association for information science, « ASIS Summit : Information Architecture », <http://www.iasummit.org/>.
- Interaction Design Foundation, Open educational materials, <https://www.interaction-design.org/>.
- The Information Architecture Institute <http://iainstitute.org/fr/>.

Sur Twitter : #UX, #archinfo

Information & stratégie

On compte aujourd'hui plus d'un milliard de sites web et applications mobiles. Dans un environnement aussi compétitif, la fidélité de l'internaute à une interface ou à une ressource dépend en grande partie de l'expérience de sa visite. C'est pourquoi le rôle de l'architecte de l'information est primordial : organiser les espaces informationnels, en particulier numériques, afin de garantir à l'utilisateur un accès facile et intuitif au contenu recherché.

Cela suppose une excellente connaissance du numérique, de l'organisation de l'information, du design de l'expérience utilisateur, mais aussi un dialogue avec des métiers variés et une attention constante à l'innovation.

Premier manuel francophone sur le sujet, cet ouvrage aborde ces différents aspects et présente les principales approches et méthodes de l'architecture de l'information, démontant les logiques des systèmes d'information contemporains.

L'architecture de l'information fait également l'objet d'un Mooc international sur la plateforme France Université Numérique. Cet ouvrage en est le support.

Pour les **professionnels** ou **étudiants** en numérique (webmaster, community manager), en informatique (développeur web), en sciences de l'information (bibliothécaire, documentaliste, archiviste), en design et en marketing.



CET OUVRAGE A ÉTÉ RÉDIGÉ PAR UN COLLECTIF D'ENSEIGNANTS FRANÇAIS, QUÉBÉCOIS ET SUISSES engagés, par ailleurs, dans le développement de formations initiales et continues et de Moocs sur les mêmes questions.



<http://noto.deboeck.com> : la version numérique de votre ouvrage

- 24h/24, 7 jours/7
- Offline ou online, enregistrement synchronisé
- Sur PC et tablette
- Personnalisation et partage



Créée en 1963, l'ADBS (Association des Professionnels de l'information) fédère une grande variété de professionnels de l'information numérique (veilleurs, knowledge managers, gestionnaires de contenus numériques, documentalistes, records managers, etc.). Elle compte plus de 4000 membres en France. En 2013, l'ADBS s'associe aux éditions De Boeck pour créer la collection « Information & Stratégie » qui allie les savoir-faire des deux partenaires.

WWW.DEBOECK.FR

ARCINF
ISBN 978-2-8041-9140-5
ISSN 2295-3825

