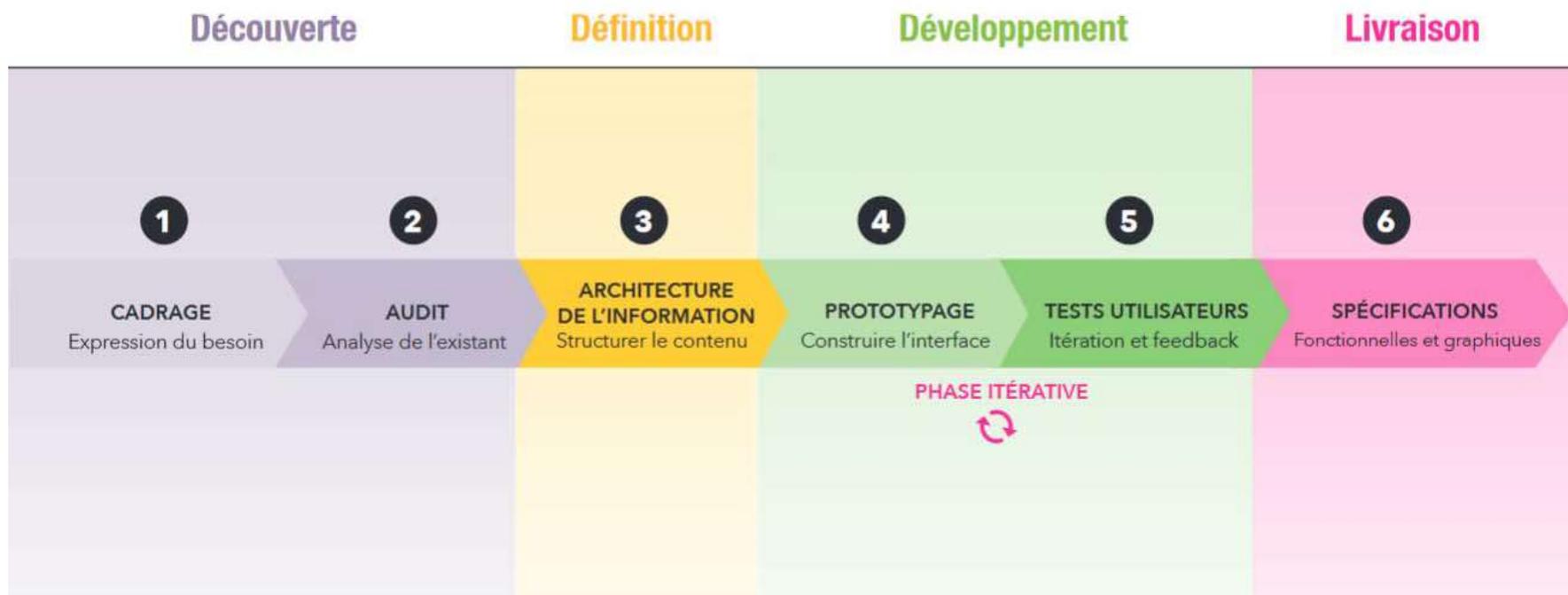




PHASE D'IMMERSION

Cadrage et découverte du projet

Design thinking → Design doing



UX



3 - ARCHITECTURE DE L'INFORMATION

PHASE D'ORGANISATION >>> structure du contenu



UX



3 Organisation

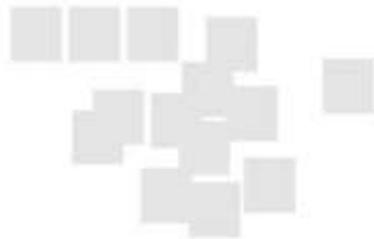
ORGANISATION STRATÉGIE DE CONTENU

L'INVENTAIRE DES CONTENUS CONSTITUE LA BASE DE TOUT TRAVAIL D'ARCHITECTURE DE L'INFORMATION ET DE TOUTE STRATÉGIE ÉDITORIALE.

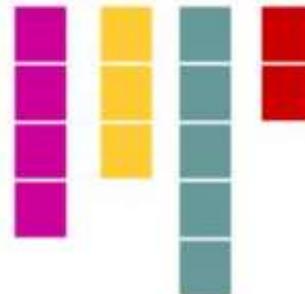
- Travail fastidieux mais indispensable !
- Consiste à lister tous les contenus en ligne et hors ligne, à les quantifier et à les qualifier.
- Document central qui fournit une vision exhaustive des «pièces du puzzle»
- L'architecte de l'information s'appuiera sur cette liste des contenus pour dresser l'arborescence

→ Pour définir une stratégie de contenus...

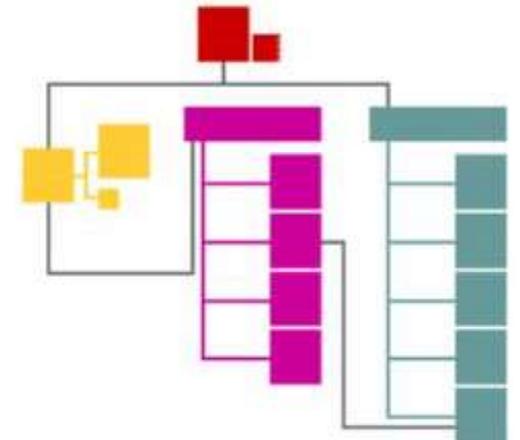
► Enumérer



► Catégoriser



► Structurer





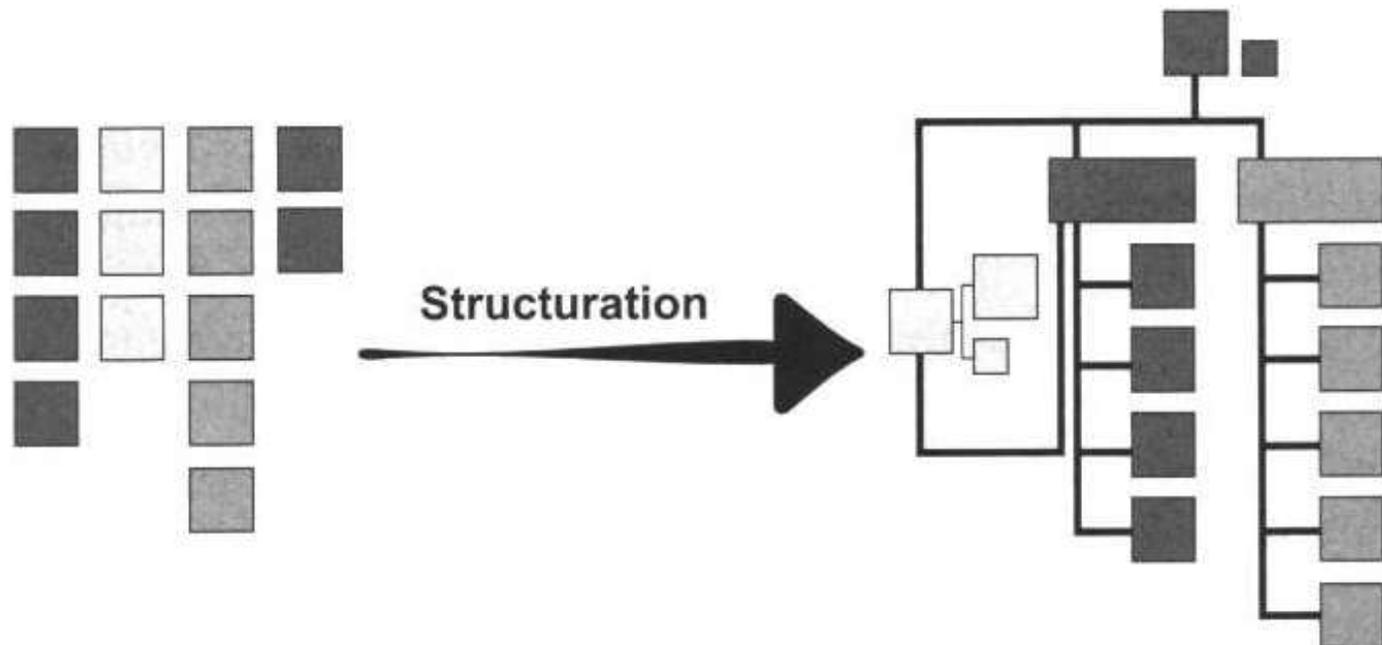
3 Organisation

ORGANISATION STRATÉGIE DE CONTENU CE QU'ON ENTEND PAR « CONTENUS »

- Les différents types de contenu à regrouper en dossiers (document excel)
 - > **Texte, Vidéo, Son, Image, Modules interactifs, Docs à télécharger, Etc...**

FORMALISER LES IDÉES OBTENUES

- La structuration permet de passer d'un ensemble de groupes à un ensemble de groupes hiérarchisés et ordonnés



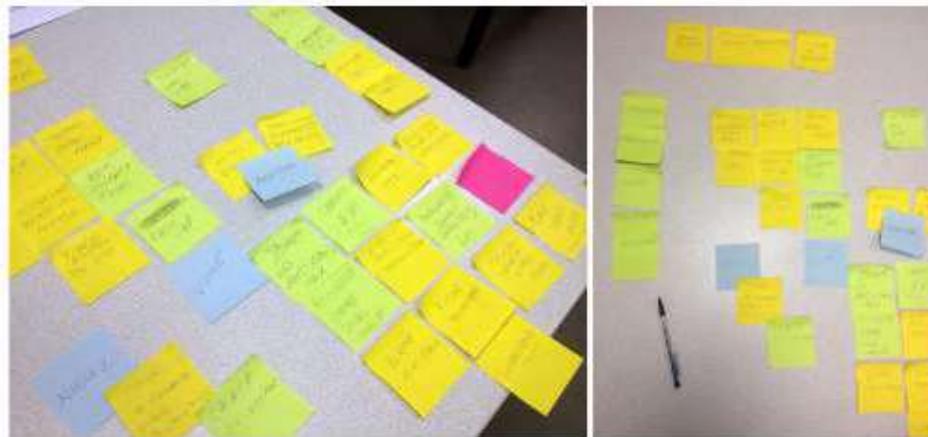


3 Organisation

ORGANISATION STRATÉGIE DE CONTENU

LE CONTENU : COMMENT L'APPRÉHENDER ?

- C'est ce qui motive la visite dès le départ mais ne bénéficie pas toujours de l'attention qu'il mérite (≠ les fonctionnalités ou le design)
- Ce n'est pas que le texte mais aussi les images, les vidéos, les sons, les données, les données générées par l'utilisateur «User Generated Content» (commentaires, notes, ...)
- Penser l'information comme une tâche : l'information doit être orientée pour l'action
- Favoriser l'interactivité et l'interopérabilité : Capacité que possède un produit ou un système, à fonctionner avec d'autres produits ou systèmes existants ou futurs et ce sans restriction d'accès ou de mise en œuvre
- Anticiper les actions de l'utilisateur : qu'est-ce qu'il va en faire ?
- Définir la stratégie de contenu et sa fonction : à quoi sert le contenu, quelle est sa fonction ?
- De ces fonctions vont découler de façon logique toutes les caractéristiques de formes : durée, cadrage, hiérarchie, mots-clés, clés de tri pour filtrer les résultats...
- L'usage du contenu guide le design d'interaction : outils de partage, exports, téléchargements, liens hypertexte, ..





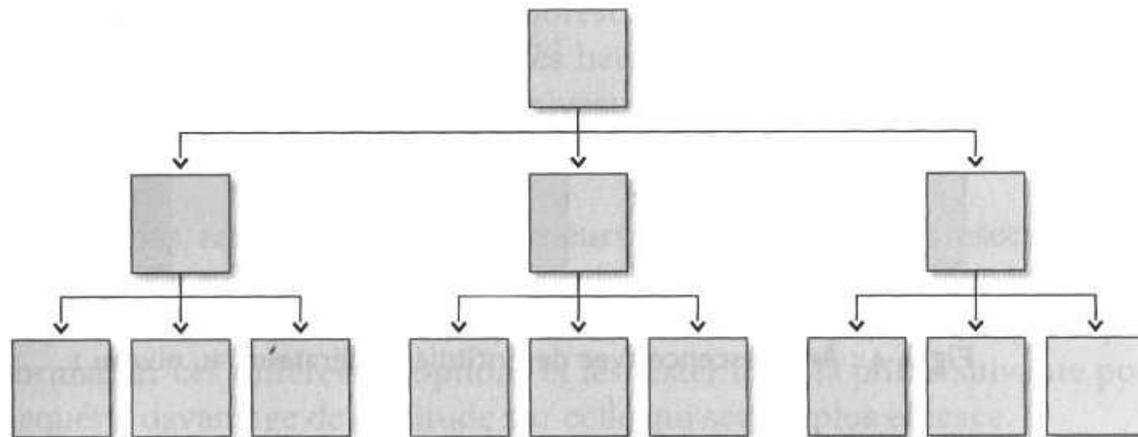
3 Organisation

ORGANISATION STRATÉGIE DE CONTENU

L'ARCHITECTURE DE L'INFORMATION

- Elle représente les fondations de l'interface.
- Si elle est bien pensée, c'est elle qui permettra à l'utilisateur de se repérer et de naviguer facilement dans un site, de la même manière que les indicateurs physiques permettent de se repérer et de se déplacer efficacement dans les espaces réels.
- Nécessite de définir des référents pour que l'utilisateur puisse se repérer dans l'interface : savoir où il est, où il peut aller, ... Ces référents peuvent être comparés aux repères dans les espaces physiques. Un item d'un menu principal joue le même rôle qu'un panneau d'affichage dans un espace public. Sur le web, le menu permet d'atteindre une page contenant une information précise. Dans la réalité, les panneaux permettent de trouver l'endroit désiré.

EN GÉNÉRAL, LES CODES LES PLUS EFFICACES SONT LES MOTS ET LES PICTOGRAMMES



Structure arborescente classique d'un site web



UXU

SIPF

3 Organisation

ORGANISATION STRATÉGIE DE CONTENU

LA STRUCTURATION : LE DÉBUT DE L'ARBORESCENCE

- Structure en général pyramidale avec au minimum 3 niveaux
 - Page d'accueil : niveau 0
 - Sections : niveau 1
 - Pages de contenu : niveau 2
 - Etc...
- Prendre en compte les catégories mentales des utilisateurs
 - Les 1er niveaux de l'arborescence = catégories mentales révélées lors de la séance du tri de carte
 - Exclusifs : 1 contenu = 1 seule section
 - Univoques : facilement compréhensifs et prévisibles
 - Signalétiques : barre de navigation = panneau de direction sur la route

SIMPLICITÉ - LOGIQUE - CONCISION

- Représenter visuellement l'arborescence pour identifier ses faiblesses
 - Juger son équilibre : Simplifier les clés d'entrée (pas plus de 7 en général)
 - Possibilité d'avoir plusieurs hypothèses : formaliser diverses options et les tester dans la phase suivante pour voir quelle est la plus efficace
 - Règles : Les parcours doivent être simples et rapides, avoir des retours clairs pour ne pas perdre ou gêner l'utilisateur