



[Master](#)

Référentiel de compétences en Architecture de l'information

Version du 31-03-2016

Qu'est-ce qu'un architecte de l'information ?

Un architecte conçoit un habitat pour qu'il soit approprié aux besoins spécifiques (logement, bureau, commerce...) des personnes qui y vivront ou qui en seront les utilisateurs.

L'architecte de l'information structure les contenus et leur accès (navigation, recherche) pour qu'ils soient le mieux adaptés aux tâches des utilisateurs effectifs.

Au centre de son raisonnement se trouve la détection (findability). Les utilisateurs doivent trouver aisément, à point nommé, sous la forme requise, l'information précise qui leur est nécessaire. L'architecte de l'information doit tout à la fois être un spécialiste de l'organisation et du repérage des contenus et un spécialiste de l'expérience utilisateur ou utilisabilité (UX–user experience).

Benoît Habert, Jean-Michel Salaün, Jean-Philippe Magué, [Architecte de l'information : un métier](#), *Documentaliste-Sciences de l'information* 49, 1 (2012) 4-5.

Compétences d'un architecte de l'information

Nous avons repéré six compétences pour faire un bon architecte de l'information. Trois constituent le noyau de l'expertise de l'architecte et justifient son identité vis-à-vis d'autres métiers informationnels. Elles sont techniques et concernent des outils et méthodes directement appliquées par l'architecte de l'information. Les trois autres sont plus contextuelles et managériales. Elles soulignent les responsabilités prises par l'architecte de l'information dans son environnement de travail, son positionnement dans les prises de décision sur les systèmes informationnels.

L'expertise de l'architecte de l'information se trouve donc au croisement de trois domaines :

- l'organisation de l'information ;
- le design de l'expérience utilisateur ;
- les développements techniques du numérique.

Concernant le contexte de l'exercice de son métier, il se trouve toujours dans une démarche de projet dont il doit bien connaître les rouages. En contact avec de nombreux métiers, il doit pouvoir rapidement s'adapter à des cultures différentes. Enfin il lui est nécessaire de se maintenir à niveau dans un environnement numérique en évolution très rapide.

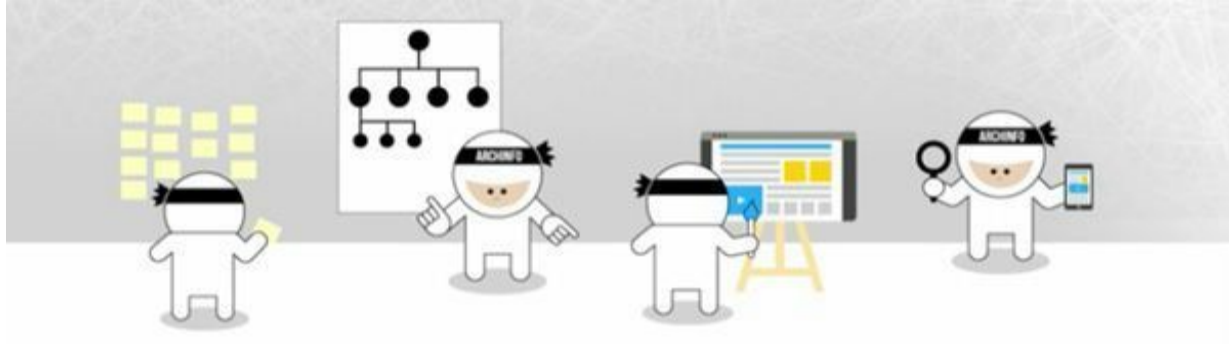
En terme de compétences, cela se traduit ainsi :

Expertises

- Savoir structurer l'écosystème informationnel
- Analyser, concevoir et évaluer l'expérience utilisateur (UX)
- Comprendre et expérimenter les technologies numériques

Contexte

- Maitriser la gestion dynamique des projets
- Savoir faire dialoguer et coopérer les métiers connexes
- Poursuivre de façon autonome et critique son développement professionnel



Référentiel de compétences en Architecture de l'information

Compétences développées

Expertises

Savoir structurer l'écosystème informationnel

Analyser, concevoir et évaluer l'expérience utilisateur (UX)

Comprendre et expérimenter les technologies numériques

Contexte

Maitriser la gestion dynamique des projets

Savoir faire dialoguer et coopérer les métiers connexes

Poursuivre de façon autonome et critique son développement professionnel

I. Expertises



Savoir structurer l'écosystème informationnel

1. Connaître les origines et les développements théoriques des logiques et systèmes de classification de l'information
2. Savoir évaluer la qualité des contenus et de leur organisation
3. Organiser le contenu et ses fonctionnalités
 - a. Inventorier les contenus
 - b. Sélectionner les contenus
 - c. Catégoriser les contenus en organisant l'information en ensembles pertinents
 - d. Définir une terminologie cohérente
 - e. Définir une stratégie d'optimisation pour le repérage dans les moteurs de recherche
 - f. Comprendre les enjeux relatifs aux choix liés à l'organisation de l'information (politiques, scientifiques, économiques...)
4. Connaître et faire usage de méthodes de conception participative de l'organisation de l'information (ex. tri par cartes)
5. Concevoir le système de navigation (menus, hyperliens, fils d'Ariane, etc.)
6. Mettre au point les systèmes de recherche (métadonnées, vocabulaire contrôlé, etc.)
7. Intégrer tous les canaux informationnels de l'institution dans la stratégie de contenu



Analyser, concevoir et évaluer l'expérience utilisateur (UX)

1. Connaître les origines et les analyses théoriques des fonctionnements socio-cognitifs et émotionnels de l'humain en environnement numérique
2. Adopter une position d'empathie envers les utilisateurs
3. Comprendre les besoins et attentes des utilisateurs (*Design Research*)
 - a. Concevoir, conduire et analyser des entretiens (individuels, focus group, *guerilla testing*, etc.)
 - b. Connaître les méthodes d'observation de terrain ou à distance
 - c. Concevoir, administrer et analyser des questionnaires
4. Prototyper l'expérience d'utilisation
 - a. Établir un espace de conception via la définition de cartes d'expérience, d'esquisses, etc, en accord avec les comportements et besoins des personas
 - b. Mettre une expérience en contexte via des scénarios, des *customer journey maps* ou des storyboards
 - c. Réaliser des prototypes testables (ex: wireframe du dispositif, prototypes vidéos, prototypes semi-fonctionnels)
 - d. Etre capable de les présenter en mettant en avant des recommandations et des partis pris ergonomiques
5. Evaluer la qualité de l'expérience utilisateur
 - a. Analyser de manière critique et experte des prototypes
 - b. Concevoir des tests utilisateurs, les mener, collecter les données et les analyser
 - c. Concevoir des expériences contrôlées à petite (expérience en laboratoire) ou grande (test A/B) échelle, les mener et analyser les résultats
6. Appliquer ces méthodes en suivant un cadre déontologique



Comprendre et expérimenter les technologies numériques

1. Comprendre les architectures de l'internet et leurs enjeux (protocoles, modèle client-serveur, interactions synchrone/asynchrone, infonuagique/*cloud computing*, services web, sécurité...)
2. Connaître les technologies du web et savoir prototyper des pages web avec les outils adaptés (HTML/CSS, Ajax, intégration de contenus multi-médias...)
3. Savoir prendre en compte dans le développement la diversité des dispositifs au delà des terminaux traditionnels (*responsive design*)
4. Prévoir la gestion des données
 - a. Comprendre la modélisation de données
 - b. Savoir organiser l'accès aux données
 - c. Savoir articuler des données hétérogènes
 - d. Comprendre les enjeux techniques et déontologiques des données massives (*big data*)

II. Contexte



Maitriser la gestion dynamique des projets

1. Comprendre les logiques d'affaires et les logiques publiques (appels d'offres, etc.)
2. Formuler des objectifs réalistes
3. Expérimenter les différentes étapes de conduite d'un projet en architecture de l'information
 - a. Réaliser une analyse interne et externe de la commande d'un client (contexte, contenu informationnel, utilisateurs)
 - b. Proposer des solutions alternatives (scénarios)
 - c. Rédiger un cahier des charges ainsi que les spécifications fonctionnelles pour les développeurs
 - d. Présenter de façon convaincante un projet et ses différentes étapes
 - e. Définir des indicateurs décisionnels et de réussite et les mettre en oeuvre
4. Gérer l'organisation du travail d'un projet en architecture de l'information
 - a. Planifier des tâches complexes et maîtriser les délais et les coûts
 - b. Piloter et gérer des collectifs de travail
 - c. Utiliser les méthodes agiles de conception et d'accompagnement



Savoir faire dialoguer et coopérer les métiers connexes

1. Développer une bonne culture des métiers de l'interaction et du design numérique
2. Maîtriser les vocabulaires et les logiques des informaticiens, des documentalistes, des concepteurs (designers, ergonomes, monteurs), du marketing, des juristes, des communicants et des formateurs
3. Savoir intégrer les cultures métiers et les contextes des institutions
4. Avoir du *leadership*
 - a. Animer et motiver une équipe de professionnels de cultures différentes
 - b. Savoir convaincre, expliquer et faire accepter des décisions
 - c. Gérer des conflits
5. Participer à des séances de conception créative
6. Agir de manière éthique, citoyenne et responsable



Poursuivre de façon autonome et critique son développement professionnel

1. Exister
 - a. Être présent sur le web et gérer son identité numérique professionnelle
 - b. Savoir présenter ses réalisations et son savoir-faire (portfolio)
 - c. Suivre les développements de la profession et innover
2. Contribuer
 - a. Participer activement aux principales manifestations et débats de la profession
 - b. Contribuer au développement de règles déontologiques pour la profession
 - c. Suivre les développements de la recherche en architecture de l'information et y participer
3. Surveiller
 - a. Surveiller les évolutions des technologies, des solutions du marché, des tendances et aspirations des professionnels
 - b. Surveiller les standards, les normes et les réglementations
 - c. Faire des comparaisons (benchmarks) dans son secteur d'activité et à sa périphérie