## KAK CTATЬ И БЫТЬ ИА

ИЗ ЛИЧНОГО ОПЫТА: ПРОЦЕССЫ. АРТЕФАКТЫ. МЕТОДОЛОГИИ.

> WIAD / СПБ + МСК 21-22 ФЕВРАЛЯ 2020

### ЛАРА СИМОНОВА

ИА: 8+ лет

### Проекты

Patrn (таск-менеджер для анимационной студии)

Campus (образовательный проект рамках «Мастерской» Димы Барбанеля при поддержке Яндекс)

Textr (текстовый конструктор для издательства)

Почта России (подписное агентство, почта id, портал, электронные заказные письма)

Channelkit (инструмент для организации знаний)

Christie's (отдел анализа и обработки данных)

### Контакты

Facebook: Lara Simonova

Upwork / Behance / Linkedin / Medium

larissasimonova@gmail.com

## АЙГУЛЬ АШРАФУЛЛИНА

ИА: 6+ месяцев

Проекты

Ростелеком

### Контакты

Facebook: <u>Aygul Ashrafullina</u>

Linkedin

aigulinia@gmail.com

## ТЕМА ДОКЛАДА—TEMA WIAD

### 2 самых частых вопроса

«Что такое ИА?» и «Как стать ИА?»

### Tема WIAD 2020: IA-element

Термин появился еще в 1970-х, но сообщество до сих пор пытается сформулировать свое видение того, какое место информационная архитектура занимает в процессах создания продуктов.

Это можно попробовать понять по тому, какой путь проходят люди, которые становятся информационными архитекторами, поскольку он отражает запрос рынка и набор практик.

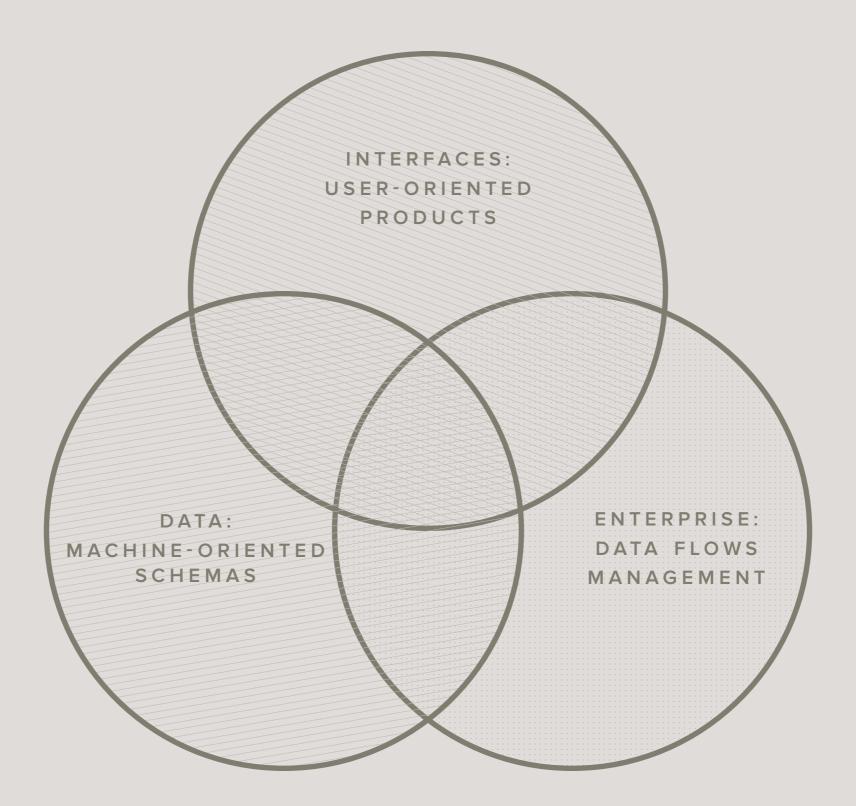
Мы поделимся личным опытом с разных перспектив и постараемся обобщить его

### Вопрос «как стать ИА?» сводится к трем другим

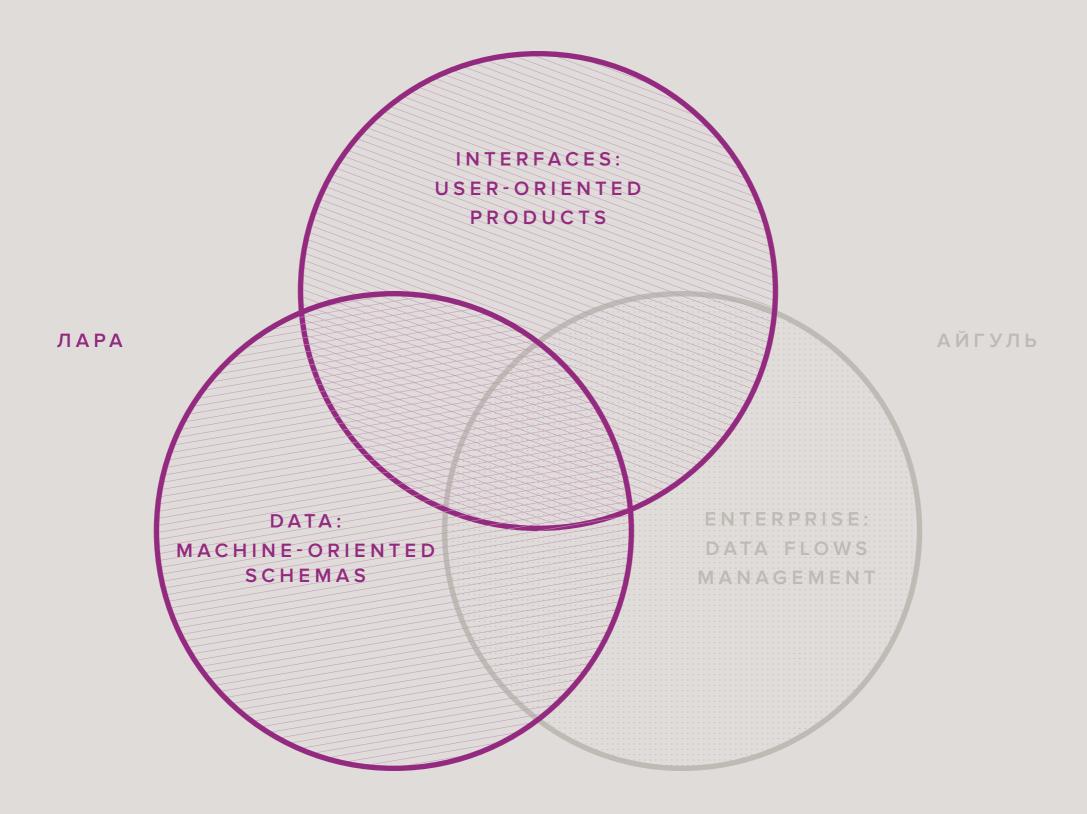
Какие задачи решает ИА?

Как он это делает: практики, артефакты, инструменты, взаимодействие в команде Когда он нужен?

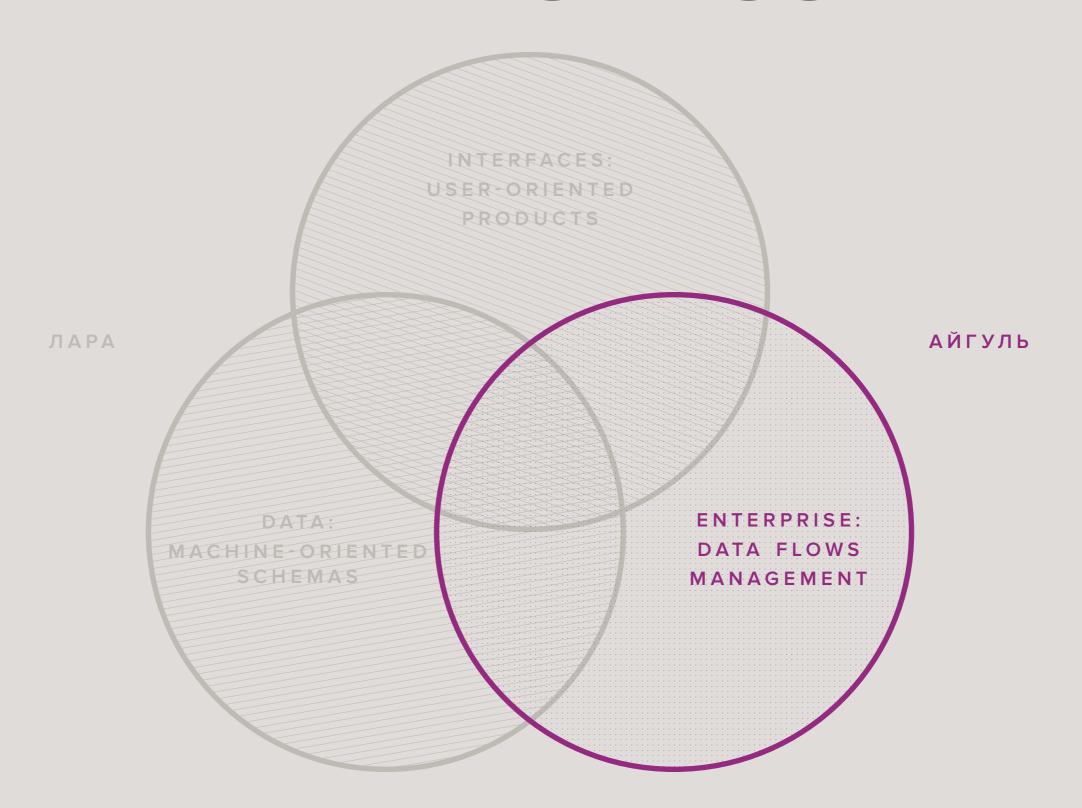
## КАРТА ПРОФЕССИИ



## КАРТА ПРОФЕССИИ



## КАРТА ПРОФЕССИИ



## ПЛАН

### 1. Личный опыт

Лара: информационная архитектура в интерфейсах и данных

- Кейсы: проекты, команды, артефакты, инструменты, методы
- Эмпирическое определение ИА и ее места в разработке продуктов

Айгуль: информационная архитектура как часть корпоративной

- Исследование: как рынок понимает информационную архитектуру
- Кейс: ИА в Ростелекоме

### 2. IA-FAQ

- Что такое информационная архитектура?
- Когда нужен информационный архитектор? И когда не нужен?
- Откуда берут информационных архитекторов?
- Как становятся информационным архитектором? Откуда ИА приходят, и куда уходят?
- Что почитать про информационную архитектуру?

### 3. IA-Challenges

- Смена уровней детализации
- Баланс между точностью и реализуемостью
- Мотивация и отложенное положительное подкрепление
- Кросс-дисциплинарность и проблемы самоидентификации
- Сообщество, социализация, менторы

# 1.А. ЛИЧНЫЙ ОПЫТ

ЛАРА: ИНФОРМАЦИОННАЯ АРХИТЕКТУРА ИНТЕРФЕЙСОВ И ДАННЫХ

## І. АНАЛОГОВОЕ ХРАНЕНИЕ

сетап: Старый дом

Артефакты, накопленные четырьмя поколениями

Очень разные типы: книги, одежда, посуда, фотографии, рабочие архивы, инструменты

Все это в разных областях знания и «умения»

Разная их «значимость»: материальная, сентиментальная, визуальная, функциональная

Ограничения, накладываемые их размерами и размерами места для хранения





### ОПИСАНИЕ

задачи: Типировать объекты

Придумать логику их организации

Придумать, как разместить их в пространстве

Придумать систему навигации

вопросы: Кто будет использовать?

С какими целями?

Как часто?

На что будут ориентироваться при поиске?

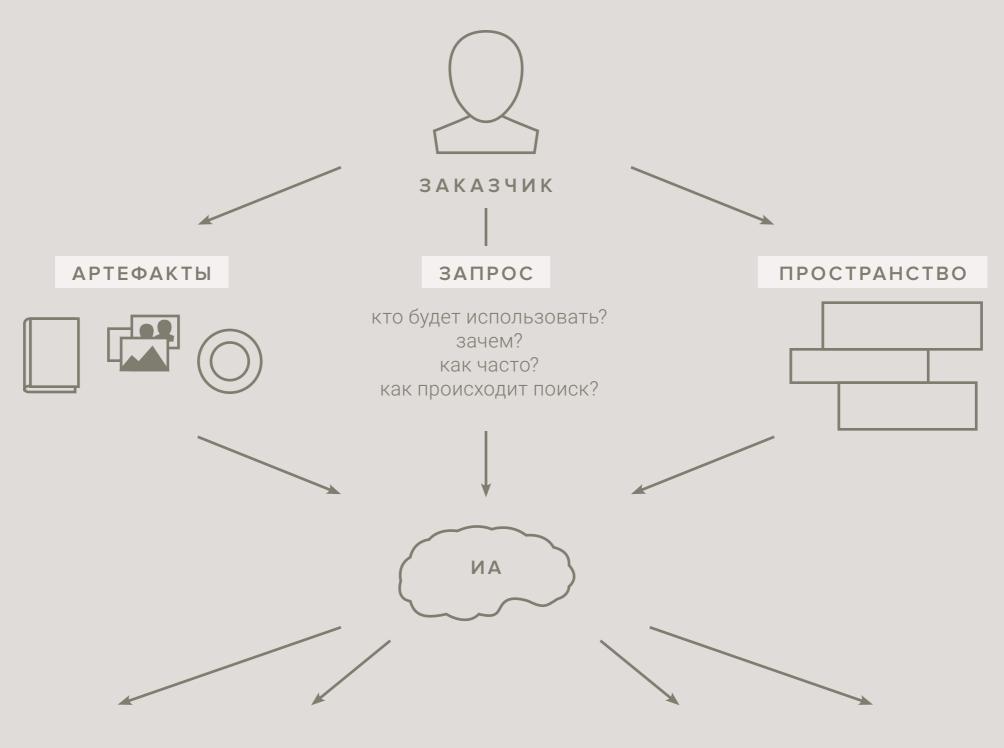
+ «Литература и кинематограф» Шкловского к книгам о кинематографе или книгам Шкловского?

+ Фотографии огромного формата из поездки, к другим фотографиям из этой поездки или к фотографиям такого же формата?

+ Записные книжки бабушки по истории русского авангарда к другим ее записным книжкам или к материалам, легшим в основу монографий о Малевиче и Татлине?

команда: ИА, Заказчик

## KAK BCE YCTPOEHO



Разбор по типам

Размещение внутри типа

Размещения в пространстве

Система навигации

### ИА «АРТЕФАКТЫ»

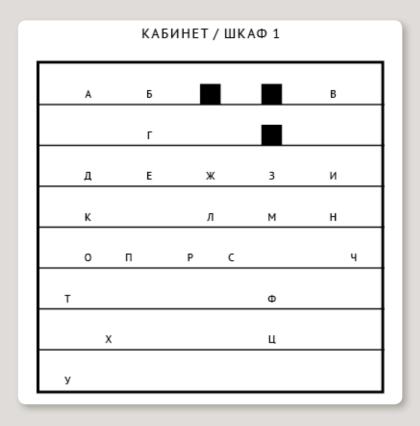
#### Размещенные в пространстве



#### Каталог объектов

KOMHATA =	ШКАФ ₹	MECTO 3	₹ TEMA	
Кабинет	1	Α	Вторая мировая война, документальное	
Кабинет	1	Б	Первая мировая война, документальное	
Кабинет	1	В	Вторая мировая война, операции на Западе, част	
Кабинет	1	Γ	ВОВ, стратегия и тактика конкретных сражений	
Кабинет	1	Д	Теория военного искусства	
Кабинет	1	E	Дипломатия и международные отношения	
Кабинет	1	ж	Разведка	
Кабинет	1	3	Петр І	
Кабинет	1	И	История России: СССР	
Кабинет	1	К	История России: революция — ВОВ не включите:	
Кабинет	1	Л	Ядерное оружие	
Кабинет	1	M	Современная русская документальная литератур	
Кабинет	1	Н	Войны: Грузия, Вьетнам, Япония, Испания	
Кабинет	1	0	Воспоминания командующих ВОВ	
Кабинет	1	П	Общая дипломатия	
Кабинет	1	Р	Журналистика	
Кабинет	1	С	Воспоминания военных корреспондентов ВОВ	
Кабинет	1	Т	Исследования литературы: общее и писатели —	
Кабинет	1	У	Исследования литературы: энциклопедии, сборн	
Кабинет	1	Φ	Исследования литературы: о русских писателях	
Кабинет	1	X	Исследования литературы: русск: Белинский, Доб	
Кабинет	1	Ц	Исследования литературы: узкие направления	
Кабинет	1	Ч	Войны и революции: Китай	
Кабинет	1	Ш	Реферативный бюллютень Дальний Восток, библ	
Кабинет	2	Α	БСЭ, Даль, энциклопедические словари	
Кабинет	2	Б	Справочники по русскому языку	
		_		

#### Схема размещения



# ІІ. ВЕТВИСТЫЙ СЦЕНАРИЙ

СЕТАП: Инструмент для покупки/продажи/обмена виртуальной валюты

Один основной функциональный блок обмена + блок регистрации

Визуальная простота

Сильная юридическая зарегулированность



### ОПИСАНИЕ

#### задачи: В зависимости от того,

- какую операцию нужно совершить (покупка/продажа/обмен)
- с какой валютой (доллары, евро, рубли, шекели);
- каким способом (банковская карта, наличные, виртуальная валюта);
- какой тип электронного кошелька используется (keeper mobile, keeper mini, etc.);
- и от статуса пользователя в рамках сервиса (не зарегистрирован, зарегистрирован, но не подтвержден, подтвержден);

на каждом шаге нужно было

- выводить пользователю определенный набор информации к сведению;
- двигать его на заданный следующий шаг

вопросы: Какие факторы, которые влияют на сценарий обмена?

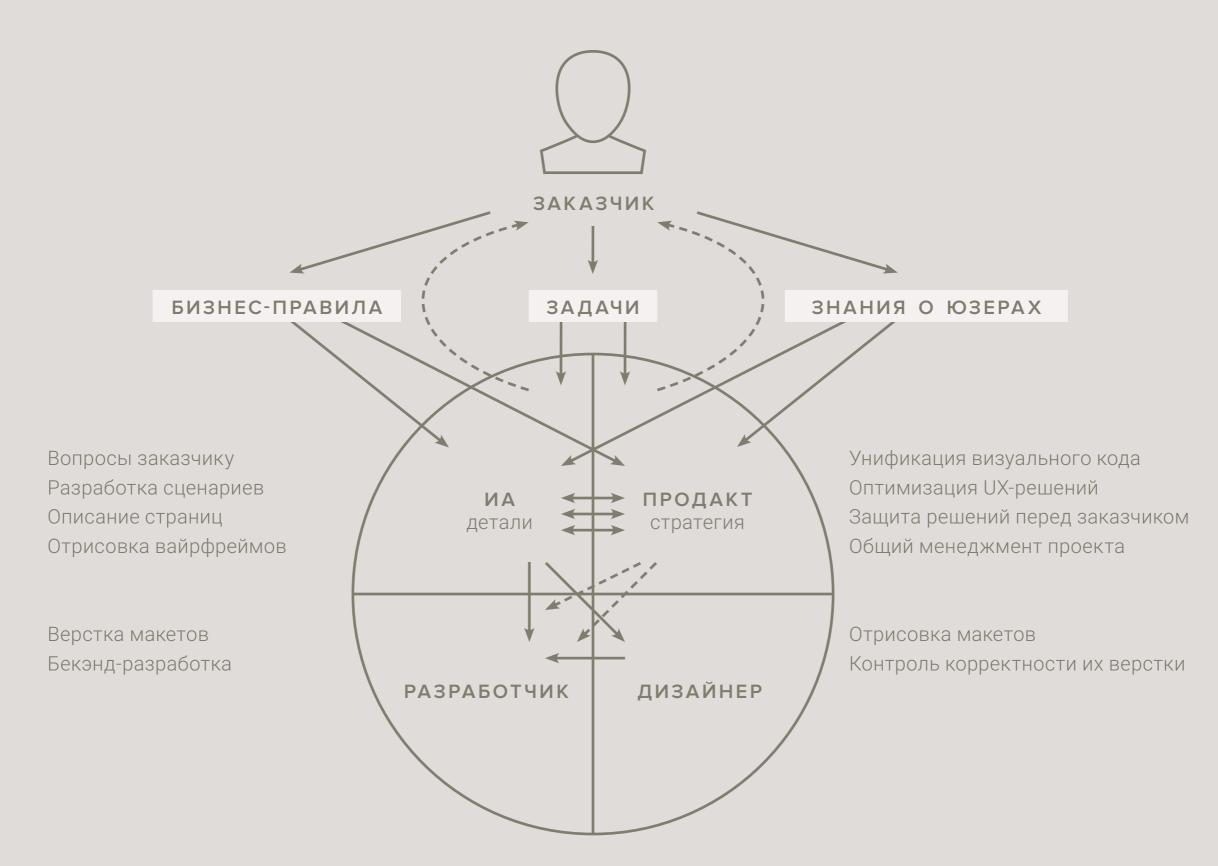
В каком порядке они влияют на пользовательский сценарий?

Какую информацию должен знать пользователь на каждом этапе?

Как донести это оформить, чтобы экран не был перегружен?

команда: Продакт, Дизайнер, ИА, Разработчик, Заказчик

### KAK BCE YCTPOEHO

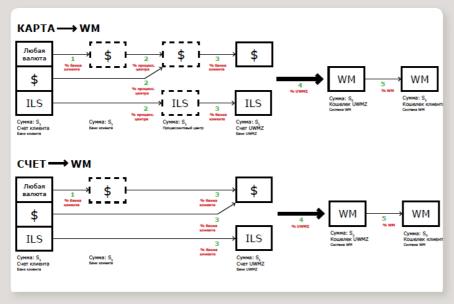


### ИА «АРТЕФАКТЫ»

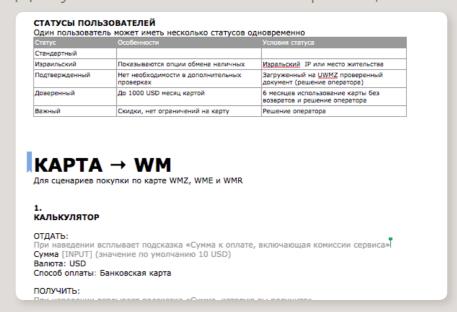
#### Таблица с матрицей сценариев

ГЛАВІ	НАЯ   НЕ АВТОРИЗОВАН   РАСЧЕТ		
ЭЛЕМ	ЕНТЫ   НАЗВАНИЕ СЦЕНАРИЯ	KAPTA> WMZ	KAPTA> WME
Поля ввода калькулятора (отдать) Фиксированные значения калькулятора (отдать)		карта / сумма списания (S1)**	карта / сумма списания (S1)**
		валюта: \$	валюта: \$
Поля ввода калькулятора (получить)		сумма получения (S2)*** / WMZ	сумма получения (S2)*** / WME
Фиксированные значения калькулятора (получить)			
Курс		\$1 = 1WMZ	\$1 = WME
Комис			
	Сервиса UWMZ за операцию	6% or S1	7% or S1
	Дополнительная комиссия банка клиента за транзакцию	да	да
	Системы WM (снимается напрямую с кошелька клиента)		
	Банка за перевод на счет клиента		
	Возможна дополнительная комиссия банка клиента за конвертацию, если счет не в долларах	да	да
	За перевод денег почтой. Оплачивается отдельно или вычитается из суммы перевода		
	Комиссия за обналичивание больших сумм		
	Комиссия за перевод денег Western		

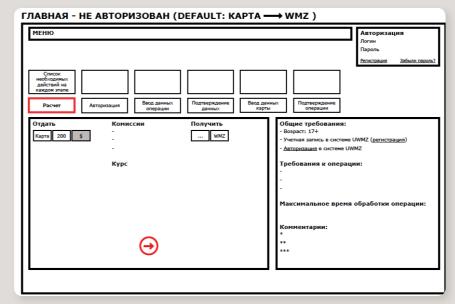
#### Схемы сценариев



#### Документ с описанием страниц



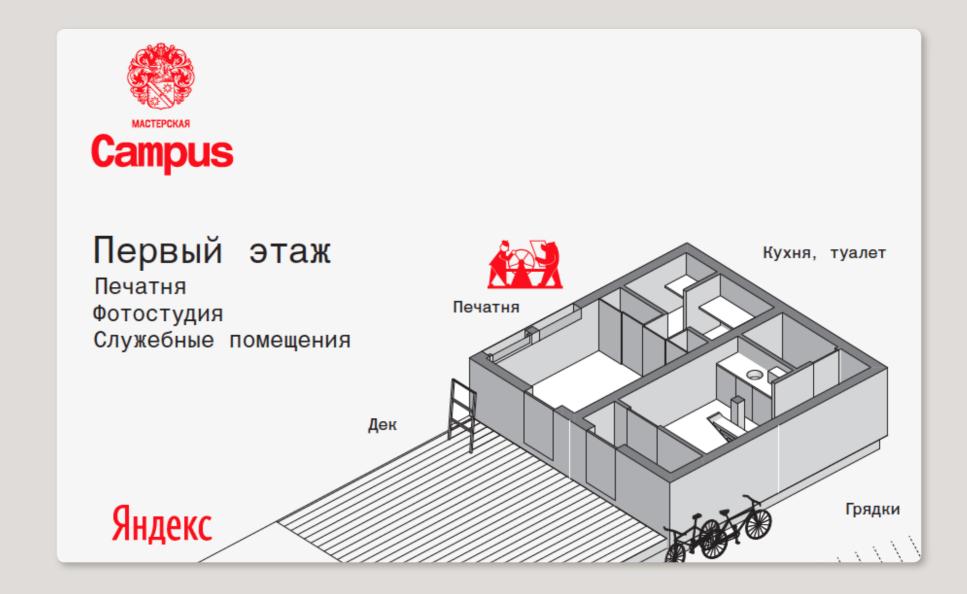
#### Вайрфреймы



сценарии, разложенные в последовательность экранов, в каждом из которых все необходимыме на данном шаге информационные элементы

# ІІІ. НАСТРОЙКА ПОТОКОВ

СЕТАП: Campus — образовательный проект Димы Барбанеля при поддержке Яндекса Без сложных информационных пользовательских продуктов Очень много неформальных творческих процессов, неустоявшаяся методология Необходимость внятной отчетности и четкой договорной базы



### ОПИСАНИЕ

задачи: Нужно было формализовать общение между:

- Димой, как главным генератором идей
- его командой (кураторами, методистами, дизайнерами)
- менеджерами со стороны спонсора
- техническими подрядчиками (разработчиками, строителями)
- и юристами, оформляющими все эти отношения

Сделать это общение прозрачным и организованным, не загубив довольно стохастические процессы придумывания и поиска идей

вопросы:

Какая формальная информация нужна каждому из действующих лиц?

В каком порядке? Через какие каналы?

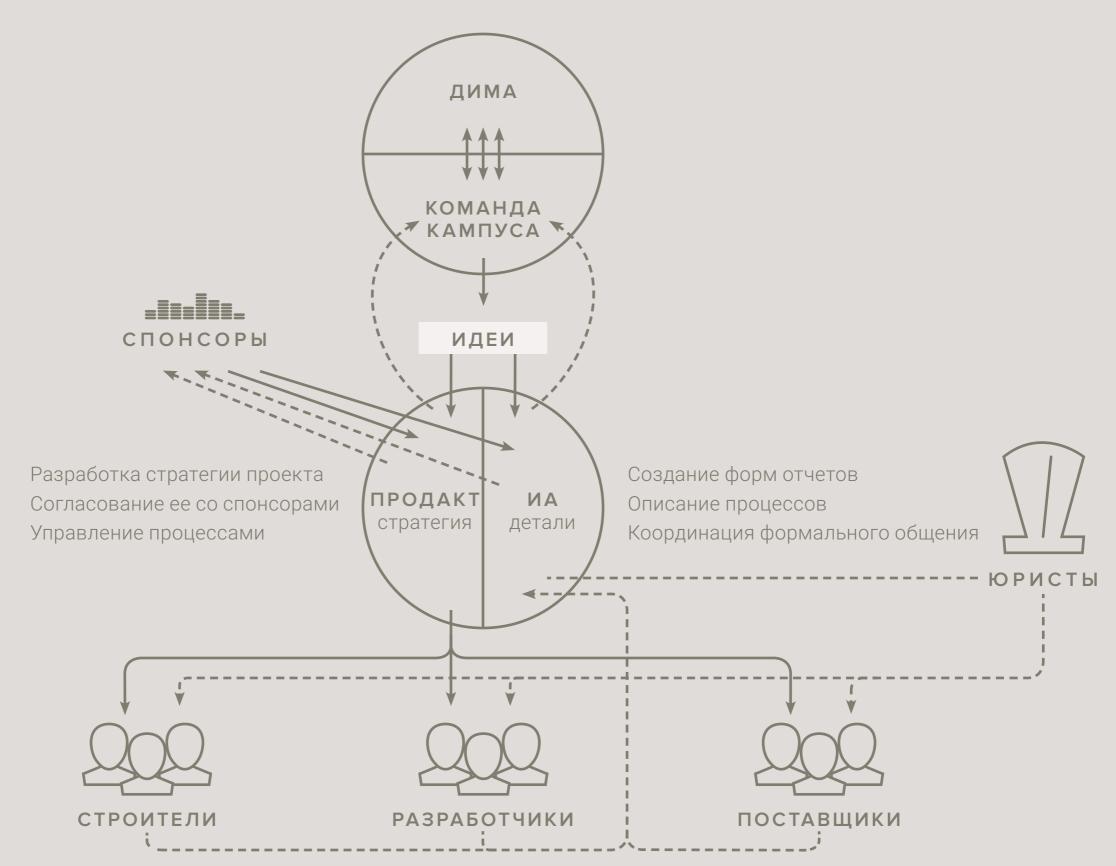
Как ее упаковывать в наиболее четкий и читаемый вид, вовремя?

Какую часть официальной (!) коммуникаций надо оставить незарегулированной?

КОМАНДА:

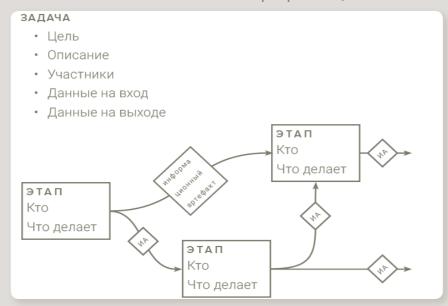
Команда Кампуса, Менеджер со стороны спонсоров, Подрядчики, Юристы, Продакт, ИА

### KAK BCE YCTPOEHO

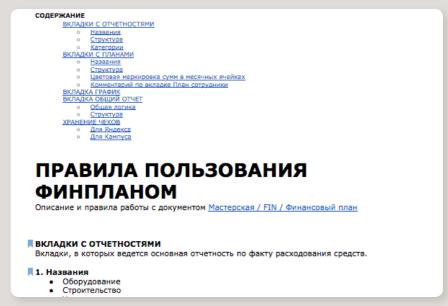


### ИА «АРТЕФАКТЫ»

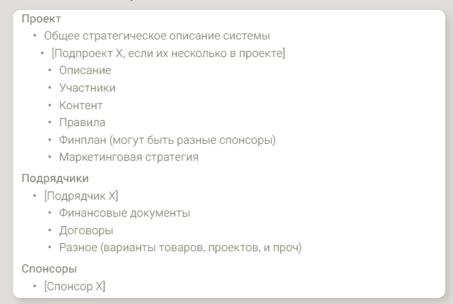
#### Описание потоков информации



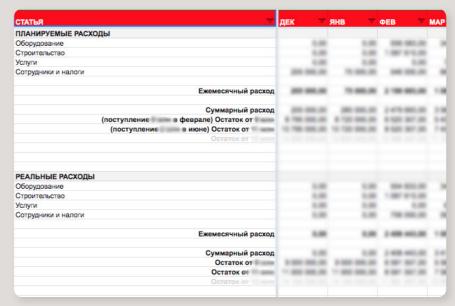
#### Правила пользования шаблонами



#### Система хранения данных



#### Шаблоны для отчетности



каждому участнику выдается одна точка входа;

внутри— ссылки на те информационные артефакты, которые релевантны только для него; четко разбитые на операционные и информационные

## IV. СЛОЖНЫЕ ПРОДУКТЫ

СЕТАП: Сложные, но хорошо продуманные и работающие, бизнес-процессы

Много взаимосвязанных сценариев

Набор действий с той или иной сущностью определялся: ее статусом, статусами связанных с ними сущностями, историей их статусов



### ОПИСАНИЕ

задачи: Понять и описать логику бизнес-процессов

Разложить ее в пользовательские сценарии

Выделить релевантные для этих сценариев сущности, их атрибуты, действия

Описать их взаимосвязи

Разработать систему функциональных блоков инструмента, в которые зашиты

основные сценарии

вопросы: Кто участвует в поцессах (люди, объекты)?

Как участники картируют область?

Какие задачи решаются участниками?

В рамках каких процессов?

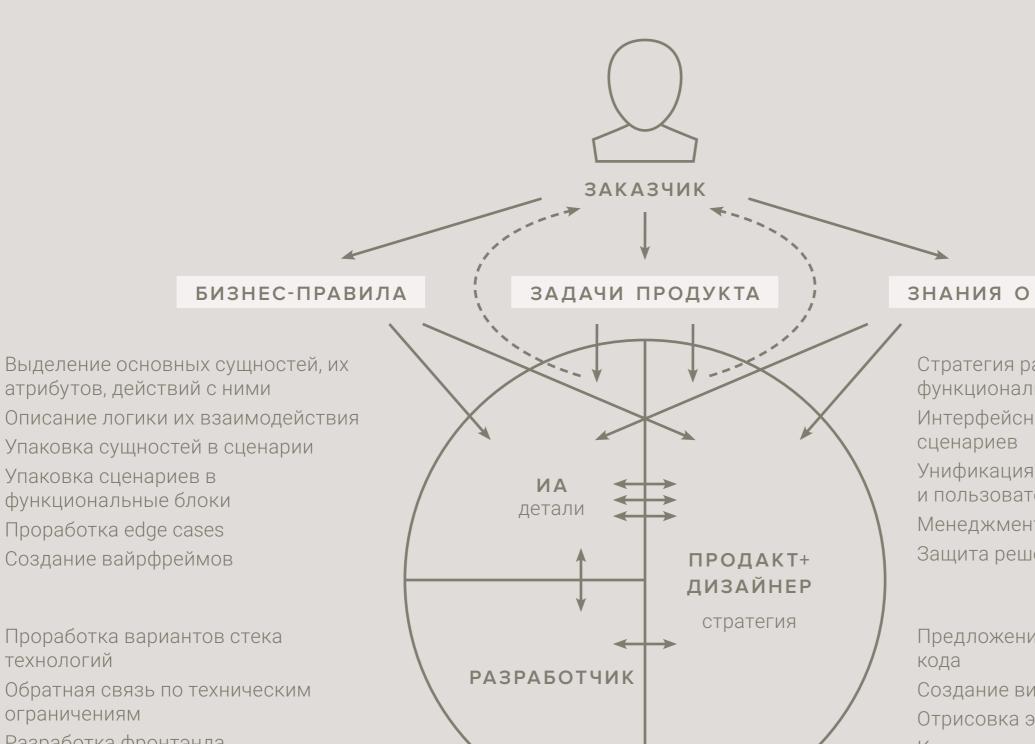
В каких контекстах?

Что из вышеперечисленного является ключевыми компонентами, без которых система

не будет работать?

команда: Заказчик-владелец бизнеса, Разработчик со стороны заказчика, Продакт + Дизайнер, ИА

### KAK BCE YCTPOEHO



ЗНАНИЯ О ЮЗЕРАХ

Стратегия разработки функциональных блоков

Интерфейсные решения для упаковки

Унификация визуального кода и пользовательского опыта

Менеджмент разработки

Защита решений перед заказчиком

Проработка вариантов стека Предложение вариантов визуального технологий

Создание визуальной системы Отрисовка экранов

Контроль корректности верстки

Обратная связь по техническим ограничениям

Разработка фронтэнда

Разработка бекэнда

### ИА «АРТЕФАКТЫ»

#### Вопросы к заказчикам

#### вопросы

Все вопросы, возникающие по ходу разработки информационной архитектуры сервиса

Для ответов лучше использовать комментарии, так новые ответы будут заметнее, и будет проще разобраться в их авторстве. Утвержденные ответы внесем в тело документа, когда определимся, когда вопросы будет закрыты. Спасибо!

- Менеджмент и права пользователей
- Работа с информацией
- Баги
- Аналитика
- Интерфейс
- Терминология

### МЕНЕДЖМЕНТ И ПРАВА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

**№**1. ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ НА НОВУЮ ЗАДАЧУ

Может ли исполнитель принимать решение о переключении на другую задачу при невыполненной текущей без разрешения менеджера?

- В каких вообще ситуациях может возникнуть необходимость переключения?
- Как это сказывается на карме исполнителя в каждой из ситуаций?
- Кто может выполнять незаконченную задачу только он сам или кто-то еще?
- Нужно ли отражать в статусе, что эта задача может быть доделана другим

#### Основные понятия и сущности

#### СОДЕРЖАНИ

NESOURCES PROJECTS

### ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ БЛОКИ

Список и основные атрибуты ключевых информационных сущностей сервиса

#### USERS

#### Role

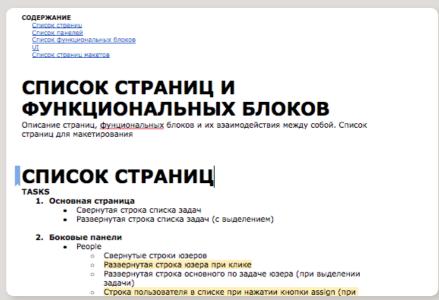
Роль является контейнером для набора конкретных компетенций и прав пользователей. Роли могут создаваться администраторами компании или использоваться из общей библиотеки сервиса, например: (компетенции - типы задач, роли - действия по работе с системой)

- Executors
- Managers
- o Admins
- Stakeholders
- Clients

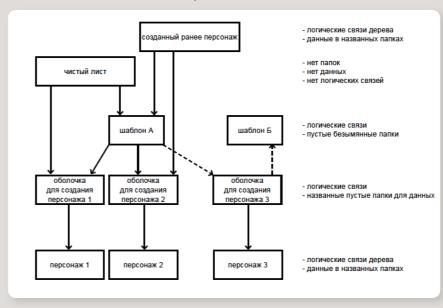
#### Competences

Компетенция — это стандартная или созданная характеристика, которая может быть закреплена за пользователем. На ее основе возможно принимать решение о том,

#### Страницы и функциональные блоки



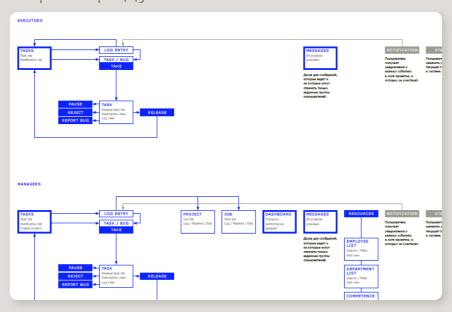
#### Схемы бизнес-процессов



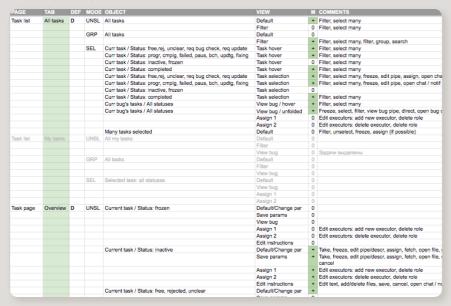
1.А. ЛИЧНЫЙ ОПЫТ: ИА ДАННЫХ И ИНТЕРФЕЙСОВ / IV. СЛОЖНЫЕ ПРОДУКТЫ

### ИА «АРТЕФАКТЫ»

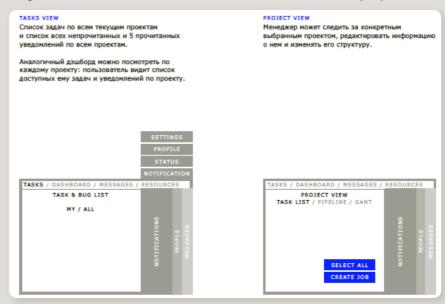
#### Карта продукта



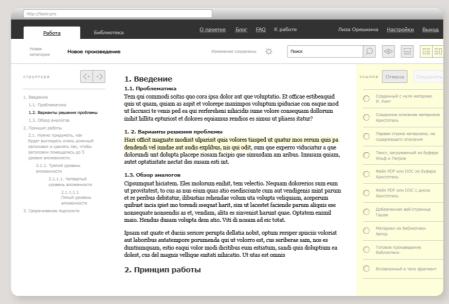
#### Структура макетов



#### Функциональные блоки в интерфейсе



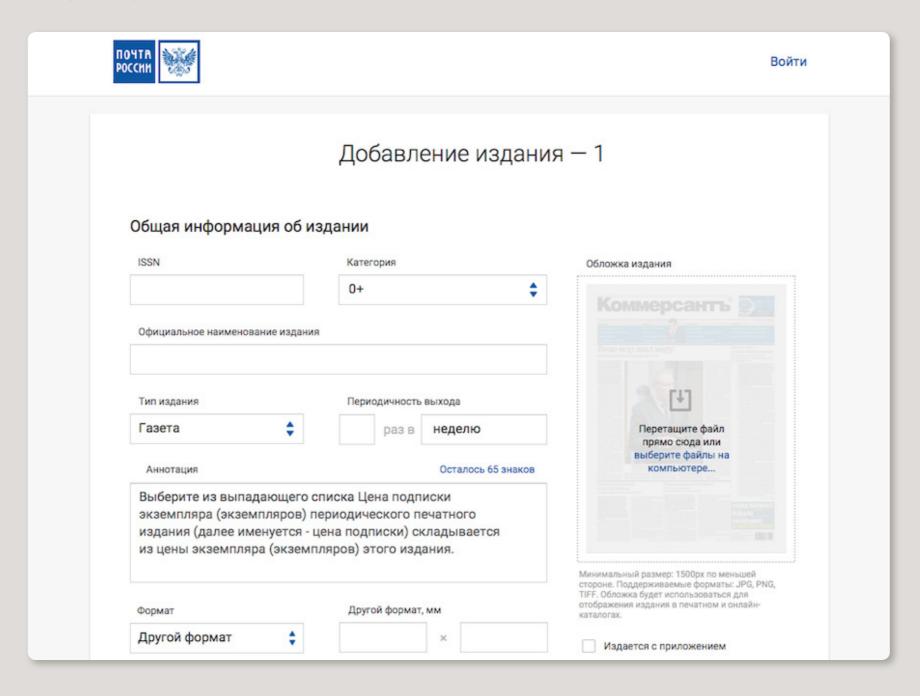
#### Вайрфреймы



## V. ПЕРЕПРОШИВКА БИЗНЕСА

сетап: Сложные устаревшие бизнес-процессы

Отсутствующие цифровые инструменты для их поддержки



## V. ПЕРЕПРОШИВКА БИЗНЕСА

#### СЕТАП: Много независимых агентов:

- Издатели журналов и газет
- Печатные цеха издательств (сторонние или почтовые)
- Почта, как логистический агент
- Почта, как агент по сбору запросов на подписку у жителей
- Почта, как юридический агент
- Подписные агентства, обрабатывающие информацию о подписчиках и печатающие каталоги изданий

У каждого агента свои процессы, правила, термины, информационные потоки, в которые часто не было зашито ни собственное удобство, ни удобство других агентов, с которыми нужно было взаимодействовать

Функции часто дублируются

Набор проблем, связанных с:

- Непрозрачностью логистической тарификации
- Обновлением информации в бумажных каталогах
- Сложностью процессов изменения заказов подписчика
- Непрозрачностью внутренних процессов каждого агента для всех остальных агентов

### ОПИСАНИЕ

#### ЗАДАЧИ:

Все задачи из предыдущего примера остаются актуальными, но после этапа исследования и анализа текущих процессов было необходимо придумать варианты упрощения самого бизнеса, перед началом работы над инструментом. Это включало:

- Удаление дублирующих функций разных агентов
- Удаление лишних агентов и перераспределение их функций между оставшимися
- Унификацию форматов передачи информации между агентами
- Максимальную автоматизацию тех процессов, для которых она была возможна
- Получение согласия на введение альтернативных (цифровых) способов сбора подписок
- Создание единого тарификатора из нескольких разрозненных

#### вопросы:

Вопросы из предыдущего примера также остались актуальными, но к ним добавились следующие:

- Какие мероприятия по упрощению бизнеса возможно реализовать
- В каком порядке
- Как именно должен осуществляться переход от одних процессов к другим в рамках каждого мероприятия
- Доказать обоснованность денежных и временных затрат на каждое из них

#### КОМАНДА:

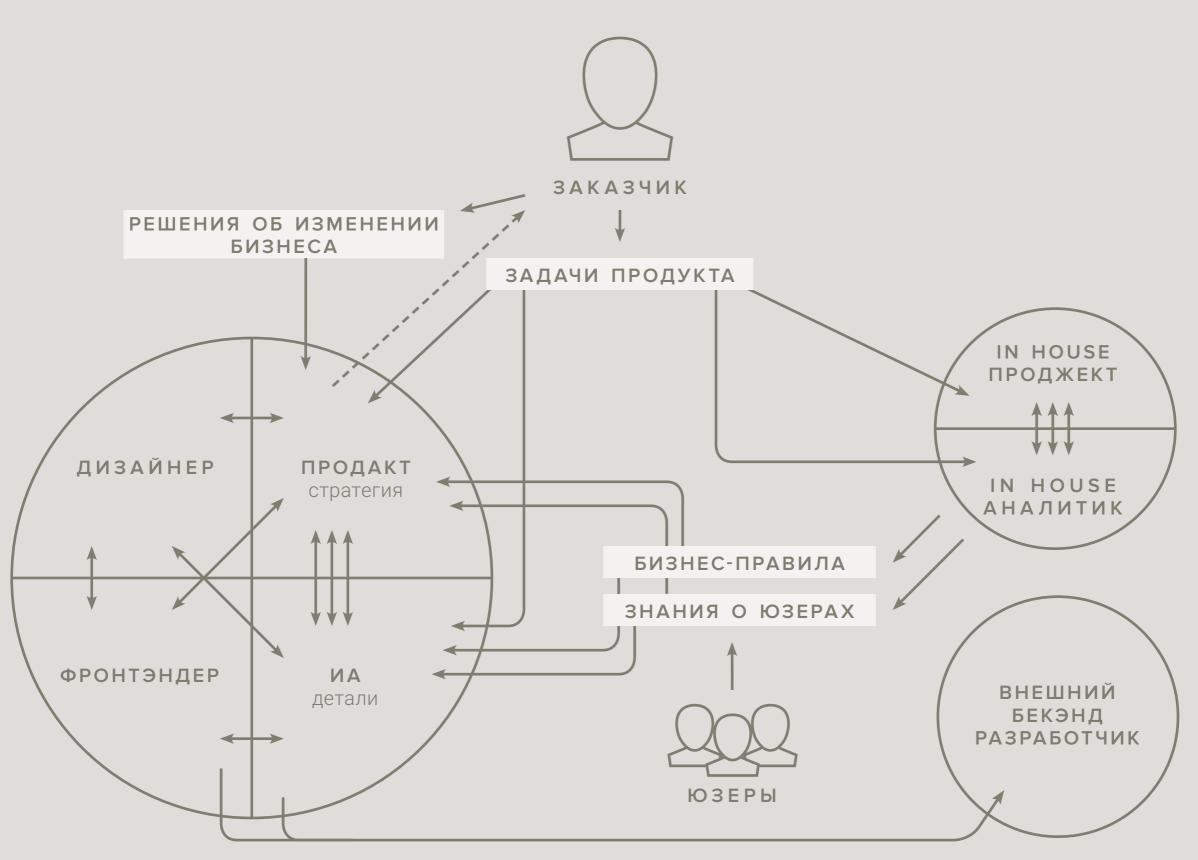
Заказчик: топ-менеджер бизнеса;

Проджект менеджер и аналитик стороне заказчика;

Команда бекэнд разработчиков со стороны заказчика;

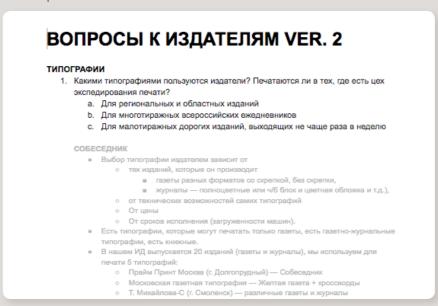
Продакт, Дизайнер, Фронтэнд разработчик, ИА на стороне агентства

### KAK BCE YCTPOEHO

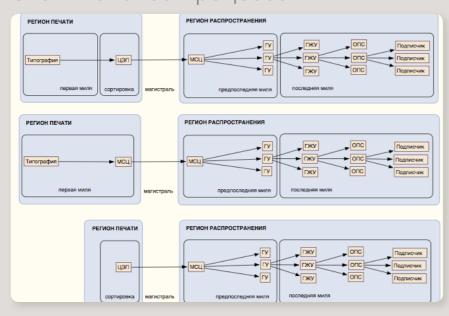


### ИА «АРТЕФАКТЫ»

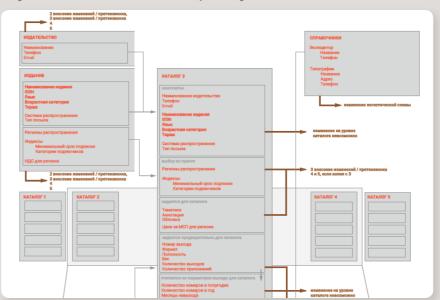
#### Вопросы к агентам



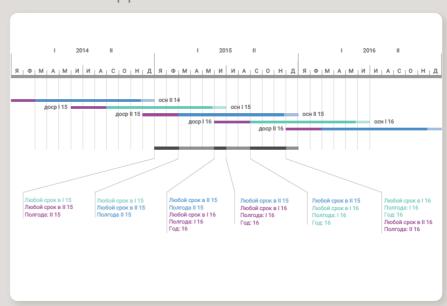
#### Схемы бизнес-процессов



#### Сущности и их атрибуты в схемах

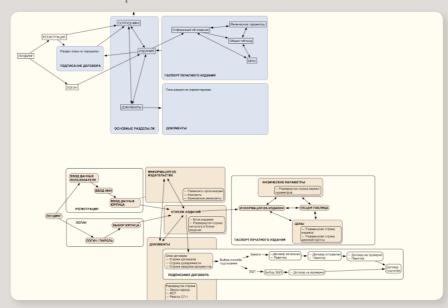


#### Схемы отдельных логических блоков



### ИА «АРТЕФАКТЫ»

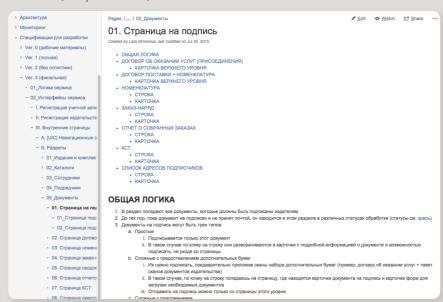
#### Логика сервиса



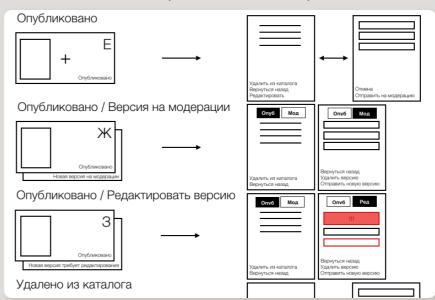
#### Схема реорганизации атрибутов



#### Спецификации

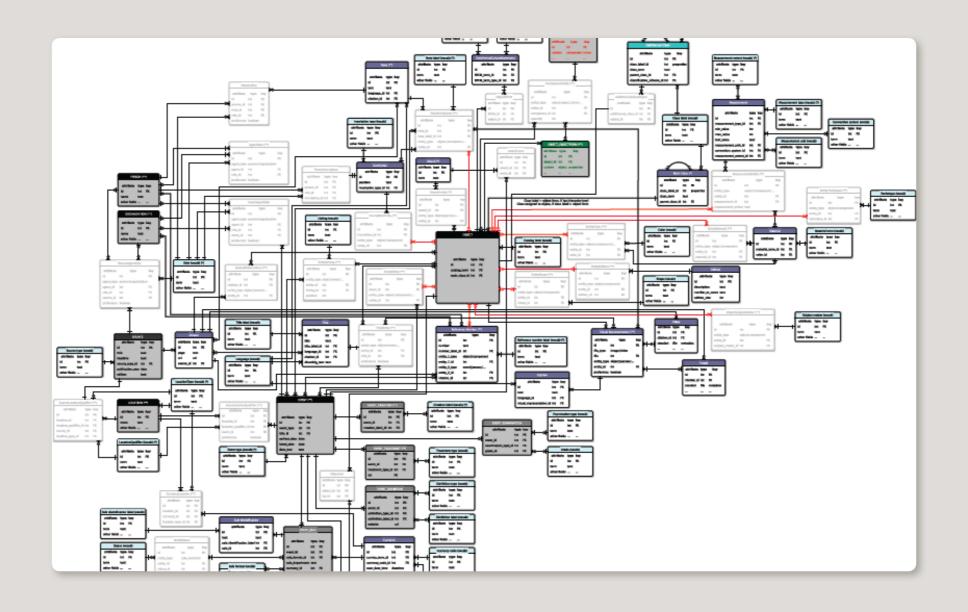


#### Технические презентации решений



## VI. APXИTЕКТУРА ДАННЫХ

**СЕТАП:** Большое количество неструктурированных/плохо структурированных, сырых данных Сложная предметная область с логикой, требующей экспертных знаний Необходимость построить точные аналитические инструменты на основе данных



### ОПИСАНИЕ

**ЦЕЛЬ:** Перевести большую слабо структурированную немодерируемую и базу сырых данных в формат, который позволит:

- Удобно управлять ими и добавлять новые;
- Контролировать качество;
- Строить связи, отражающие бизнес-логику области;
- Использовать в алгоритмах для анализа рынка, предсказаний, контроля качества, умного поиска

Это сводится к построению полноценной инфраструктуры для получения, структурирования, очистки, хранения и использования данных.

**ЗАДАЧИ:** Блок 1: Разработка модели (о моделировании рассказывала на *WIAD 2017*)

- Понять, какие задачи должны решаться с помощью данных об области?
- Изучить область, понять из каких сущностей состоит область, какими свойствами обладают, как между собой связаны?
- Найти уже существующие модели для описания области, понять их сильные стороны и ограничения
- Понять, какие есть источники данных, помимо собственной базы, из каких данные получаемы при затрате разумного количества усилий
- Разработать общую информационную модель для их размещения и технические схемы данных
- Собрать интерфейс для менеджмента этих данных

### ОПИСАНИЕ

задачи: Блок 2: Наполнение модели

- Отобрать источники релевантных данных достаточного качества и реалистичной доступности
- Забирать данные, чистить, размещать их полях основных сущностей или в словарях, терминами из которых затем тоже размечать записи сущностей

Тут сначала было очень много ручной работы, а затем удалось автоматизировать ее часть, сохранив баланс между вдумчивостью мануального курирования и скоростью и точностью алгоритмичной обработки

Блок 3: Создание ML алгоритмов для повышения процесса контроля качества данных

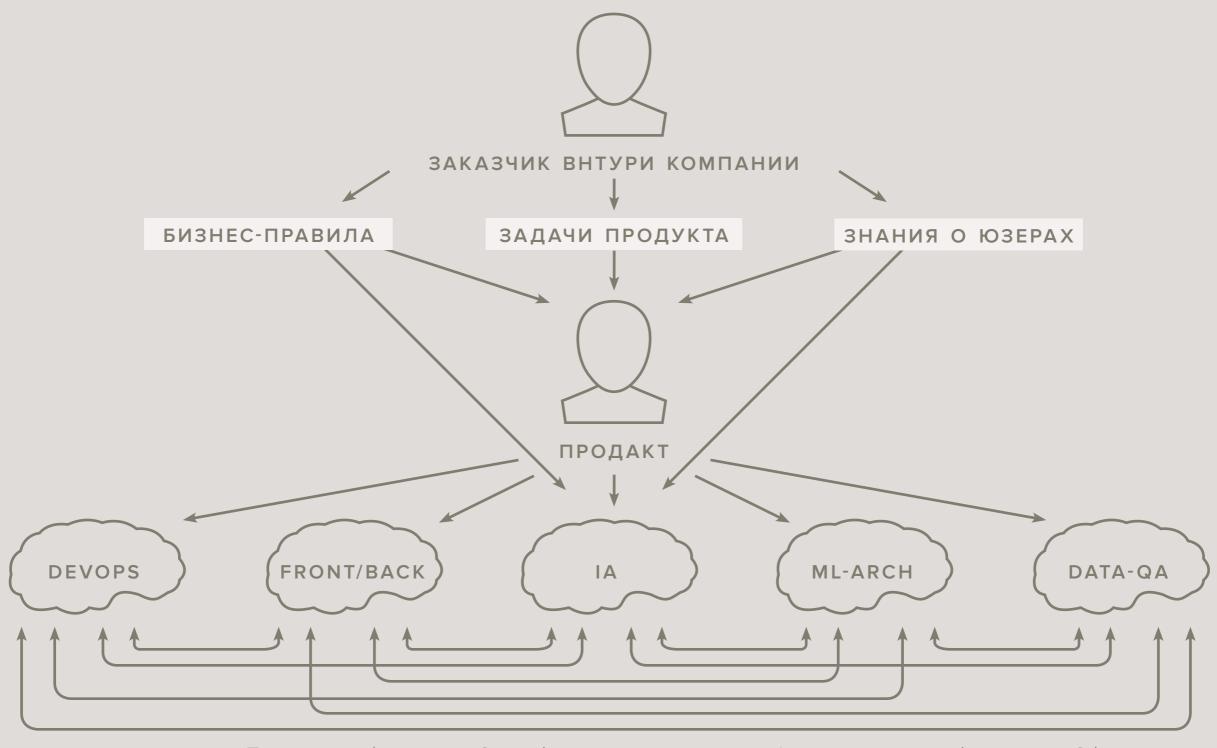
- Классифицировать лоты на мультиобъектные и монообъектные
- Предсказывать количество объектов, упомянутых в описании лота
- Размечать данные для Named Entity Recognition алгоритмов

Блок 4: Интеграции с другими системами внутри компании

- Выравнивание данных в разных базах друг относительно друга
- Трансляция логики внешних систем в логику нашей базы

**КОМАНДА:** Продакт, ML разработчик/Датасаентист, Фронтэнд и бекэнд разработчик, DevOps, ИА, Команда контроля качества, Заказчики внутри компании

### KAK BCE YCTPOEHO



Упаковка алгоритмов в модули, оптимизация инфраструктуры, мониторинг

Построение базы данных, фронтэнд, бекэнд, АРІ

Спецификации на построение базы, фронтэнд, скрейпинг и загрузку данных предсказания, поиска

Алгоритмы классификации, анализа рынка,

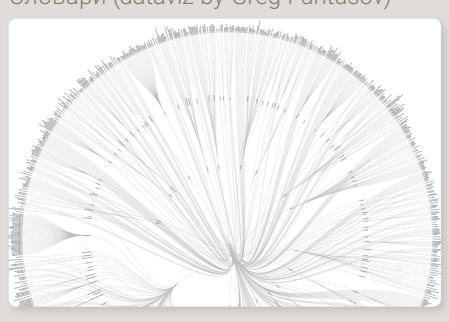
Сбор, экспертная проверка и ручная чистка данных

### ИА «АРТЕФАКТЫ»

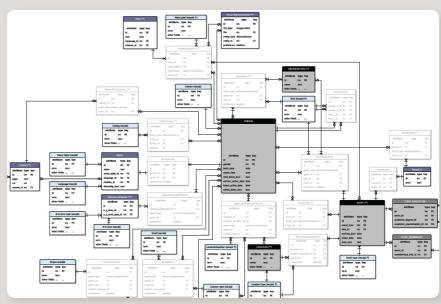
#### Модель области



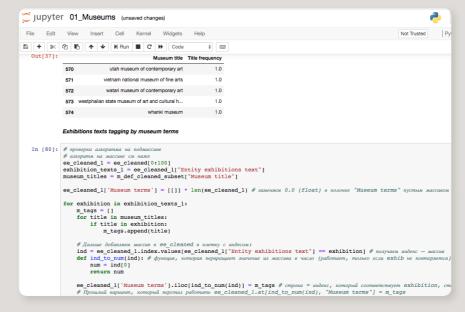
#### Словари (dataviz by Greg Funtusov)



#### Схемы данных



#### Алгоритмы



1.А. ЛИЧНЫЙ ОПЫТ: ИА ДАННЫХ И ИНТЕРФЕЙСОВ / VI. АРХИТЕКТУРА ДАННЫХ

### ИА «АРТЕФАКТЫ»

#### Вайрфреймы



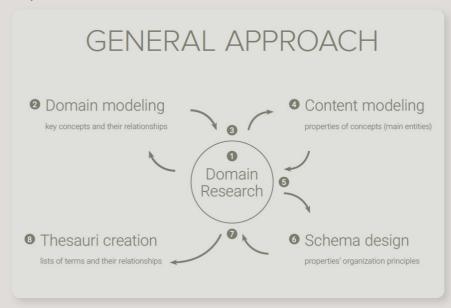
#### Таблицы с логикой модулей

	ENTITIES CREATION ORDER							DATA INPUT TYPE		CONTEXT	
	Sale	1.1	1.1	3.1	1	1		Creation of unique record from scratch	- 1	Entity page	
	Session (optional)	1.2	1.2	3.2	4	3		Upload of a list	1	Entity list	
	Lot	3	2	2	3	2.1		Select from existant	1	Pop-up	
	Object	2	3	1	2	2.2					
	Frequency:										
	ACTION	CONTEXT		INPUT TY	PE		CC	OMMENTS			
1	Create sale (+ 1st session)	sale list pa	ige	from scrat	ch						
2.1	Add new lot (+ object + lot)	sale page		from scrat	ch			modal? new page?			
2.2 Add new lot ( object exists )		sale page		already created object				object list			
2.3	Add new lots	ots sale page		upload list				finder			
1	Create session (sale exists)	sale list pa	ige	from scrat	ch						
2.1	Add new lot (+ object + lot)	sale page		from scratch				modal? new page?			
2.2	Add new lot ( object exists )	s) sale page		already created object				object list			
2.3	Add new lots	sale page		upload list				finder			
1	Create object	object list	page	from scrat	ch						
2.1	Add object to existing sale (one session)	object page		already created sale + session				modal? sale list? than lot creation?			
2.2 Add object to existing sale (several sessio		object page		already created sale + session				modal? sale list, session list? than lot creation?			
2.3	Add object to a new sale + session	object pag	ge	from scrat	ch			modal? new page? than lot creation?			
2.4	Add object to a new session (existing sale	object pa	ge	from scrat	ch			choose sale? modal? new page? than lot	crea	tion?	
2.5	Add object to existing lots (one or several)	object pag	е	already cr	eated lot(s)			modal? lot list?			
1	Select existing object (one)	object list	page	already cr	eated object	t					
2.1	Add object to existing sale (one session)	object pa	ge	already cr	eated sale	session		modal? sale list? than lot creation?			
2.2 Add object to existing sale (several session		object page		already created sale + session				modal? sale list, session list? than lot creation?			
2.3	Add object to a new sale + session	object pag	ge	from scrat	ch			modal? new page? than lot creation?			
2.4	Add object to a new session (existing sale	object page	00	from scrat	ch			choose sale? modal? new page? than lot	crea	tion?	

#### Спецификации



#### Презентации



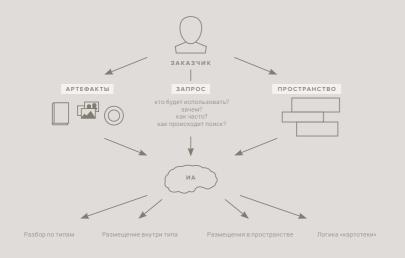
# ЛИЧНЫЙ ОПЫТ: РЕЗЮМЕ

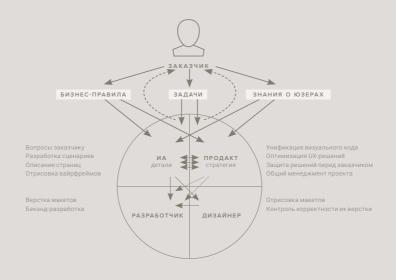
ИНФОРМАЦИОННАЯ АРХИТЕКТУРА ИНТЕРФЕЙСОВ И ДАННЫХ

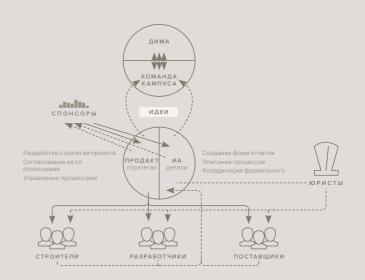
## КОМАНДА И ПРОЦЕССЫ

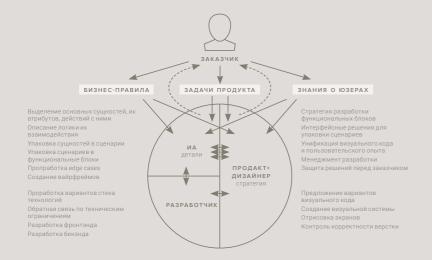
#### В зависимости от сложности проекта:

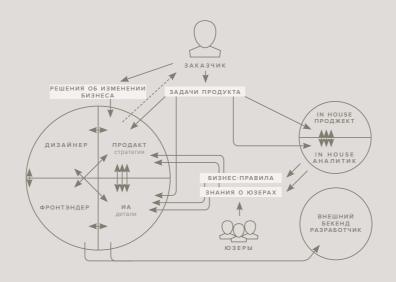
- Могут быть разные конфигурации
- Люди могут выполнять одну или несколько ролей
- На одной роли может быть несколько человек

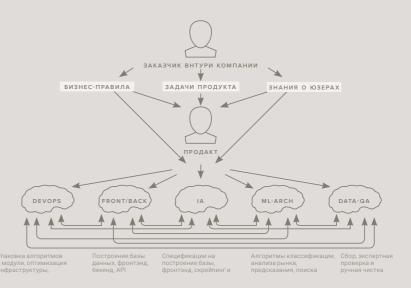












## КОМАНДА И ПРОЦЕССЫ

Но, как правило, команда строится вокруг следующих функций

- Продакта, отвечающего за интеграцию всех компонентов продукта, его принятие аудиторией и заказчиком
- Информационного архитектора, отвечающего за непротиворечивость фукциональной и визуальной логики, правильное размещение продукта в рамках предметной области
- Дизайнера
- Фронтэнд-разработчика
- Бекэнд-разработчика, одного или нескольких, в зависимости от сложности продукта

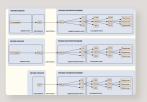
Оптимальная, на мой взгляд, конфигурация— **горизонтальная** команда сильных в своей области людей,

- берущих на себя ответственность;
- умеющих задавать вопросы;
- умеющих аргументировано и уважительно несоглашаться;
- могущих пойти на компромис в своей области, если от этого выигрывает продукт;
- готовых помочь другим посмотреть на задачи через призму своих компетенций.

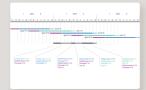
### АРТЕФАКТЫ

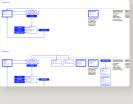
- Документы для взаимодействия со стейкхолдерами (вопросы, брифы)
- Промежуточные документы для пользовательских исследований (вопросы, таблицы, карточки, чеклисты)
- Формализованные результаты исследований (отчеты, презентации)
- Инструкции к процессам
- Текстовые документы с функциональными требованиями для разработки и дизайна
- Схемы логических блоков той или иной части продукта/области в произвольном виде (inDesign, Sketch, Figma, xMind, ...)
- Модели области: список сущностей, их атрибутов, значения, их связи между собой (Excel, Google spreadsheets)
- Модели данных (ERD, UML, ...)
- Сами данные, организованные в стурктуры (иерархии, синонимия, маппинги для тезаурусов и таксономий) в виде CSV, JSON-LD, XML, RDF
- Код для забора данных из базы (SQL, noSQL), анализа (Python, R), имплементации в среду
- Вайрфреймы (InDesign, Sketch, Figma, Balsamiq, Proto.io, Axure)





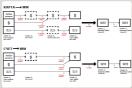






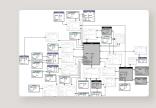














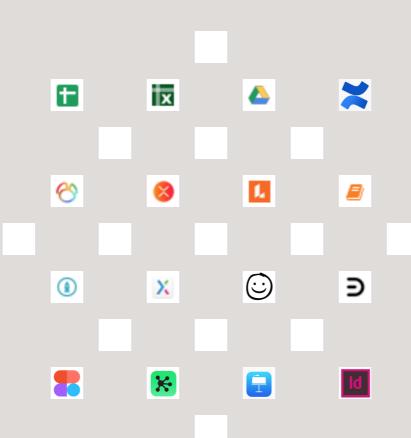




### ИНСТРУМЕНТЫ

Любые, удобные конкретному ИА или запрошенные заказчиком

- Работа с логикой и структурой данных: Google spreadsheets, Excel
- Анализ данных: Jupiter notebook + Python / R, Google spreadsheets, Excel
- Получение данных: SQL / noSQL + интерфейсы для этих запросов: Navicat
- Презентации и дизайн: InDesign, Sketch, Figma, Keynote, PowerPoint
- Визуализация логики: X-mind, Lucidchart, Edraw (+ дизайн-инструменты)
- Вайрфрейминг и прототипирование: Balsamiq, Proto.io, Axure (+ дизайн-инструменты)
- Карты сайтов: Omnigrffle (+ дизайн-инструменты)
- Ведение документации: Google documents, Confluence



## МЕТОДОЛОГИИ

- Исследование аудитории: интервью, опросы, фокус-группы, A/B-тестирование, card sorting, анализ кликов и данных инструментов веб-аналитики, анализ записи поведения, этнография, анализ обратной связи
- Аналитика: статистика, data science инструментарий
- Методы организации данных: таксономии, тезаурусы, онтологии, мультифасеты, фолксономии
- Схемы описания предметных областей: schema.org, Dublin Core, CDWA
- Языки разметки и методологии моделирования данных: EAV, UML, ERD, DITA, RDF, XML
- Фреймворки и стандарты оганизации данных: TOGAF, DMBOK, ISO

# 1.В. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИА

ЛАРА: ИНФОРМАЦИОННАЯ АРХИТЕКТУРА ИНТЕРФЕЙСОВ И ДАННЫХ

#### 1.В. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИА

# НЕТ КОНВЕНЦИЙ

Я не буду подробно рассказывать про все проблемы, связанные с определением термина «Информационная Архитектура», потому что делала это на прошлом WIAD.

Здесь просто приведу основные тезисы.

Похоже, собственное определение термина «Информационная архитектура» дает каждый информационный архитектор, и по несколько раз за свою карьеру меняет его. Из самых известных:

- Richard Saul Wurman
- Morville & Rosenfeld (4 определения)
- Donna Spencer
- Resmini & Rosati
- Andy Fitzgerald
- IA institute
- 9 определений англоязычной Википедии, некоторые из которых я не нашла в традиционных источниках

# НЕТ КОНВЕНЦИЙ

Эти определения разноуровневые, меняются с течением времени и развитием мира, а также сильно зависят от того, чем занимается автор.

У всех определений примерно одна структура: это процесс работы над некоторыми сущностями с определенными целями для некоторых агентов в разных средах

Концепции для каждого из выделелнных слов можно выбирать из следующего набора:

ПРОЦЕССЫ	Проектирование структуры, организация, разметка, вычленение,
	связывание, описание, профессиональные практики

- **НАД ЧЕМ?** Данные, параметры, информация, контент, объекты, системы, стандарты, части чего-либо
- для кого? Люди, пользователи
  - **ЗАЧЕМ?** Обеспечение удобства использования, удобства поиска, связей, доступа, понимания, принципов дизайна и архитектуры
    - ГДЕ? Информационные среды, веб-сайты, внутренние сети, онлайнсообщества, программное обеспечение, цифровой ландшафт, базы знаний

### ПАРАМЕТРЫ



- 1. Логика и структура области: природные, производственные, культурные, экономические факторы
- 2. Ограничения, накладываемые свойствами среды: цифровой, аналоговой, смешанной
- 3. Когнитивные особенности пользователей и субъективность их восприятия: перцептивные карты, ментальные модели, разнообразие сенсорного восприятия
- 4. Контексты и сценарии взаимодействия с областью
- 5. Технологическая инфраструктура, в которую зашивается проектируемая среда
- 6. ...

### ПАРАМЕТРЫ

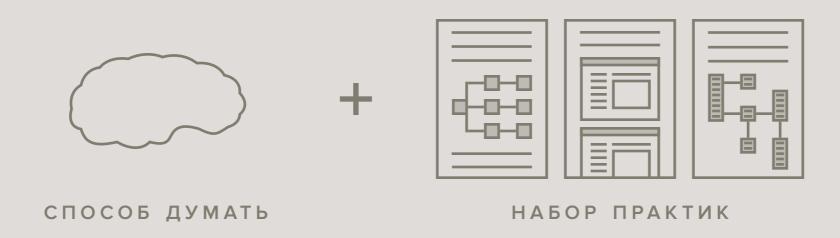
Все это информация, на базе которой строится продукт: принимаются решения о том, в какой форме воплощать тот или иной функциональный модуль, процесс или систему целиком.

Держать ее в голове и использовать должен каждый член команды, чтобы строить удобные, непротиворечивые, устойчивые среды.

Но в сложных проектах это не всегда возможно без помощи ИА.

### НАВЫКИ ИА

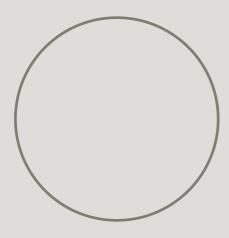
Неформально я определяю для себя информационную архитектуру как:



Причем, практикам и методам, можно легко научиться, если есть подходящий майндсет, который включает умения:

- Видеть объекты и связи между ними на разных уровнях абстракции
- Искать данные/информацию, оценивать их качество и релевантность
- Находить дыры в самой области или в знании о ней: предугадывать, как и где это может повлиять на продукт
- Упаковывать это все в разного рода отчуждаемые артефакты для передачи по назначению. Артефакты могут быть очень разными, но обладающими:
  - Консистентной логикой
  - Понятной структурой
  - Максимальной лаконичностью там, где это возможно
  - Уместностью в рамках задачи

#### ПРЕДМЕТНАЯ ОБЛАСТЬ





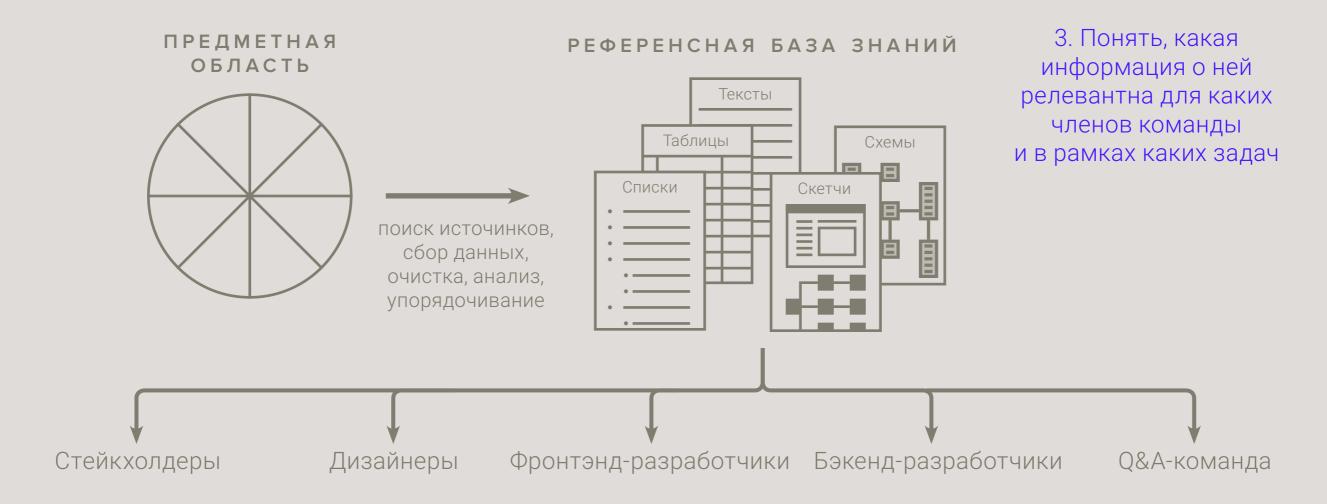
1. Изучить предметную область

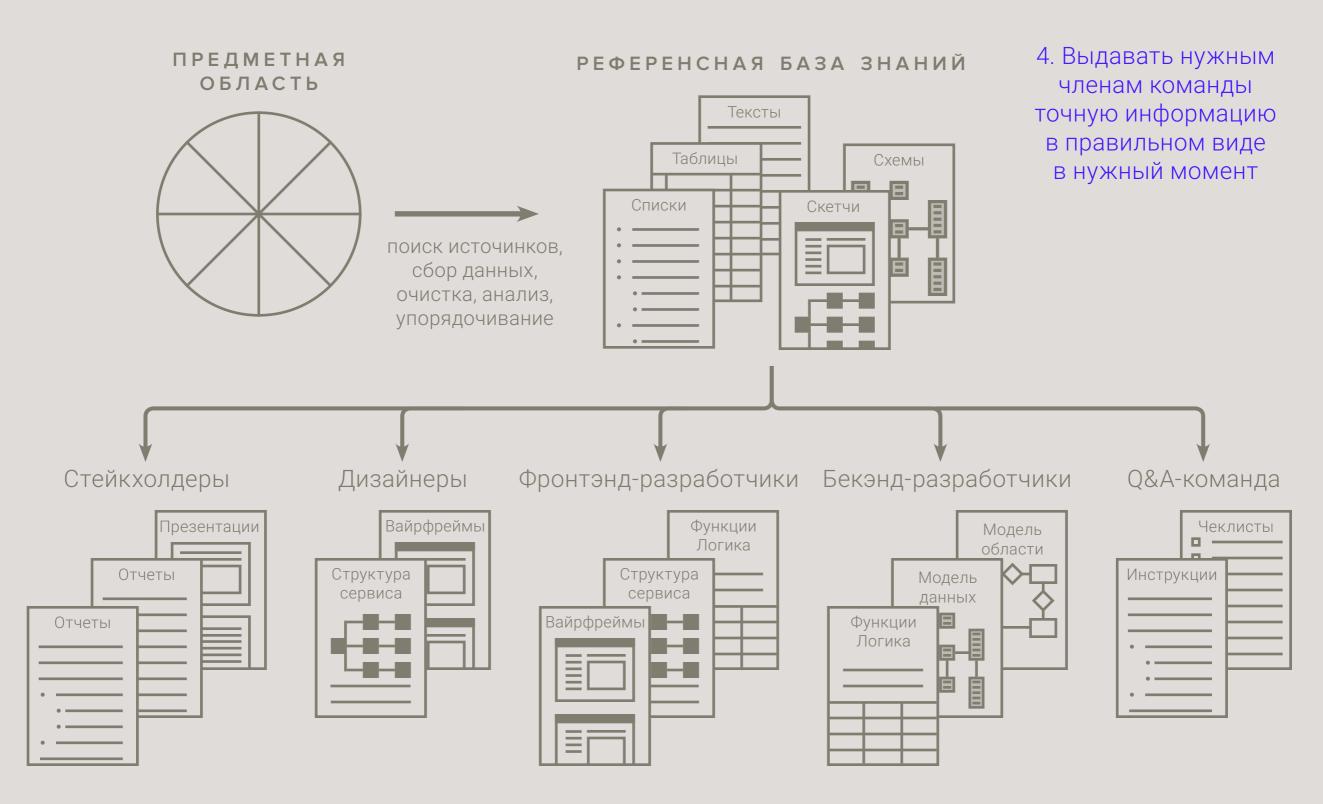
#### ПРЕДМЕТНАЯ РЕФЕРЕНСНАЯ БАЗА ЗНАНИЙ ОБЛАСТЬ

поиск источинков, сбор данных, очистка, анализ, упорядочивание



2. Описать ее через призмы разных параметров





ВНЕШНИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ (ОБЩИЕ ИЛИ ПОД КОНКРЕТНУЮ ЗАДАЧУ)

# <МОЁ> ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИА

Совокупность практик, направленных на:

- Выявление значимых сущностей области;
- Изучение и формализацию их свойств, связей между ними;
- Определение возможных действий с ними в рамках потенциальных пользовательских целей;
- Разработку форматов хранения этих данных;
- И способов передачи для дальнейшего их использования в процессе создания продукта...

... называется **информационным проектированием** и ложится в основу продукта.

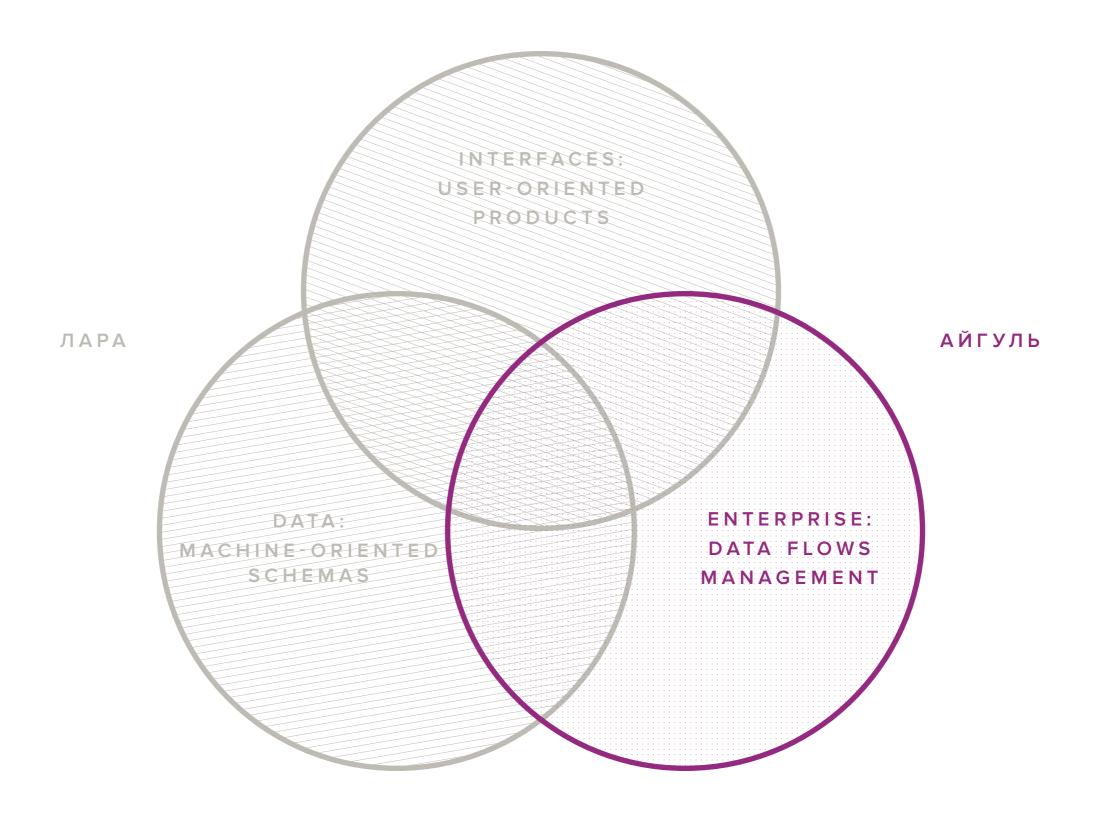
# <МОЁ> ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИА

А результат информационного проектирования, заложенный в продукт, называется его **информационной архитектурой**.

# 1.С. ИА И РЫНОК ТРУДА

АЙГУЛЬ: ИНФОРМАЦИОННАЯ АРХИТЕКТУРА КАК ЧАСТЬ КОРПОРАТИВНОЙ

### КАРТА ПРОФЕССИИ



## КТО ТАКОЙ ИА В РОССИИ?



#### 473 вакансии

по запросу «информационный архитектор» на hh.ru\*



#### Названия позиций

Архитектор

Архитектор-аналитик

Архитектор данных

Архитектор модели данных

Бизнес-аналитик

Системный архитектор

UX-архитектор

Разработчик пользовательских интерфейсов



#### Опыт работы

от 3 до 6 лет (чаще 5+) требуется в 243 из 473 вакансий



#### Образование

высшее математическое, инженерное, техническое

## ЧТО ДЕЛАЕТ ИА В РОССИИ?

#### МОДЕЛИРОВАНИЕ ДАННЫХ

Разработка корпоративной модели данных

Разработка методик применения и развития модели, оценки эффективности ее применения

Формирование стандартов

#### UX/ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ

Анализ пользовательских интерфейсов

Проведение usability исследований

Проектирвоание пользовательских интерфейсовв

#### РАБОТА С ДАННЫМИ

Анализ данных

Управление данными

Использование данных

Источники получения данных

Разработка методов аналитики

Проектирование полного жизненного цикла данных

#### БИЗНЕС-АНАЛИТИКА (НАЧИНАЮЩИЙ)

Сбор, анализ, детализация бизнестребований

Создание и поддержка проектной документации

Разработка архитектурных решений для бизнеса, контроль за их реализацией

# КТО ТАКОЙ ИА В США?



#### 36 693 вакансии

по запросу "information architect" на indeed.com\*



#### Названия позиций

Analyst

**Business Information Architect** 

**Content Strategist** 

Data Center Architect

Data Architect

**Enterprise Architect** 

Information architect

Warehouse Architect

**UX-Architect** 



#### Опыт работы

с данными, базами данных и опыт их построения от 2-х лет



#### Степень бакалавра по

Information Technologies,

Human Computer Interactions,

Library Science,

UX Design,

Statistics,

Psycology,

Communications

или опыт работы в смежных областях

## ЧТО ДЕЛАЕТ ИА В США?

#### ИНФОРМАЦИОННЫЙ АРХИТЕКТОР

Создание и поддержание модели данных

Разработка стандартов управления данными

Формулирование правил создания и контроля качества информационных артекфактов

Систематизация метаданных, создание таксономий и онтологий

#### АРХИТЕКТОР ДАННЫХ

Определение основных данных компании, управление ими

Разработка стратегии сбора, накопления, очистки данных, проверка их качества и распространение в рамках организации, контроль использования

Формирование правил построения модели данных для хранилища данных

#### **UX-APXUTEKTOP**

Проведение исследований: пользовательские тесты, углубленные интервью, фокусгруппы, этнографические полевые исследования и опросы

Разработка UX стратегии

Взаимодействие с бизнесом для сбора требований

Умение создавать прототипы и разрабатывать интерфейсы

#### КОРПОРАТИВНЫЙ АРХИТЕКТОР

Создание долгосрочной ИТ-стратегии

Разработка корпоративной информационной модели компании (TOGAF, Zachman, DMOCK фреймворки)

Разработка стандартов для корпоративного словаря и метаданных

Согласование реализуемых архитектурных решений с информационной моделью компании

# 1.С. ЛИЧНЫЙ ОПЫТ: ИА В РОСТЕЛЕКОМЕ

АЙГУЛЬ: ИНФОРМАЦИОННАЯ АРХИТЕКТУРА КАК ЧАСТЬ <u>КОРПОРАТИВНОЙ</u>

### APXITEKTYPA B PTK

1. БИЗНЕС АРХИТЕКТУРА



Организационная структур, географического распределения, бизнес процессов и функциональной области компании





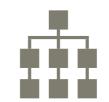
Описание ключевых информационных сущностей, которыми оперируют бизнес подразделения, и их связи с бизнес процессами и системами в компании

3. ПРИКЛАДНАЯ АРХИТЕКТУРА



Описание архитектуры используемых систем в привязке к другим объектам архитектуры (функциям, бизнес процессам, информационным сущностям, ...)

4. ИНТЕГРАЦИОННАЯ АРХИТЕКТУРА



Описание интеграционных потоков внутри организации в привязке к бизнес процессам информационным сущностям и системам

5. ТЕХНИЧЕСКАЯ АРХИТЕКТУРА



Описание инфраструктуры в привязке к конкретным системам и географическим локациям

### АРХИТЕКТОРЫ РОСТЕЛЕКОМА





СЕГМЕНТНЫЙ АРХИТЕКТОР



**АРХИТЕКТОР РЕШЕНИЙ** 



ИНТЕГРАЦИОННЫЙ АРХИТЕКТОР



СИСТЕМНЫЙ АРХИТЕКТОР / АРХИТЕКТОР ПЛАТФОРМ



ТЕХНИЧЕСКИЙ АРХИТЕКТОР

### ИА В РОСТЕЛЕКОМЕ

#### СЕТАП:

- Текущая архитектурная практика появилась в Ростелекоме 2 года назад
- Сложная организационная структура: внутри основного Ростелекома 7 разных компаний
- Сложный ИТ-ландшафт: порядка 1500 систем
- Большое количество разным образом структурированных данных
- Большое количество команд со своими бизнес-процессами
- Диверсифицированный портфель продуктов

**ЦЕЛЬ**: Ускорить процесс проектирования архитектурных решений

### ИА В РОСТЕЛЕКОМЕ

#### задачи: Блок 1: Разработка информационной модели

- Понять какие предметные области представлены в компании
- Проанализировать существующие отраслевые модели, оценить их достоинства и ограничения
- Собрать и проанализировать собранные за два года сущности, используемые в архитектурных решениях
- Сформировать глоссарий бизнес-сущностей и системных сущностей

#### Блок 2: Разработка сценариев управление данными

- Описать процесс сбора данных внутри проектной деятельности
- Выяснить, какие данные необходимы всем участникам процесса проектной деятельности
- Понять, какие логические нестыковки есть в процессах и в получаемых данных
- Разработать шаблоны документов для сбора требований

# <МОЁ> ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИА

Подход к упорядочиванию процессов, данных, документов с целью формирования среды, понятной всем участникам.



#### Коммуникации

Информационные потоки Генерация данных и их миграция между

участниками процесса



#### Язык

Терминология Глоссарии



#### Письменные артефакты

Форматы Структура



#### Данные в системах

Модели данных Хранение и управление данными

# 2. IA-FAQ

ЛАРА

### ВОПРОСЫ

- Что такое информационная архитектура?
- Когда нужен информационный архитектор?
- Откуда берут информационных архитекторов?
- Как становятся информационным архитектором?
- Откуда ИА приходят, как называются, куда уходят?
- Что почитать про информационную архитектуру?

## А. КОГДА НУЖЕН ІА?

Сложность — отдельная концепция, применимая к разным системам и их частям. Очень часто возникающая в естественных науках и обладающая определенным набором свойств. Про нее приходится думать, когда проектируешь большие системы.

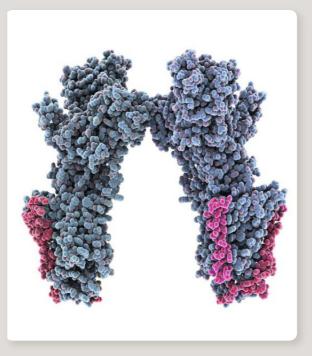
<u>Taming Complexity</u> by Martin Reeves, Simon Levin, Thomas Fink and Ania Levina

– хорошая статья, в которой через естественнонаучные метафоры рассказывается про сложность построения и функционирования организаций. И даются стратегии, как с ней взаимодействовать.

Одна из моих любимых биологических метафор сложных систем — <u>макромолекулярные машины</u>.

Слабые, но многочисленные водородные, ионные, электростатические связи позволяют биологическим полимерам иметь определенную третичную структуру, объединяться в сложные макромолекулы с четвертичной структурой, при этом чутко реагировать на изменение среды в определенных пределах изменением конформации без разрушения.

Эта гибкость лежит в основе выполняемых ими фукнций.



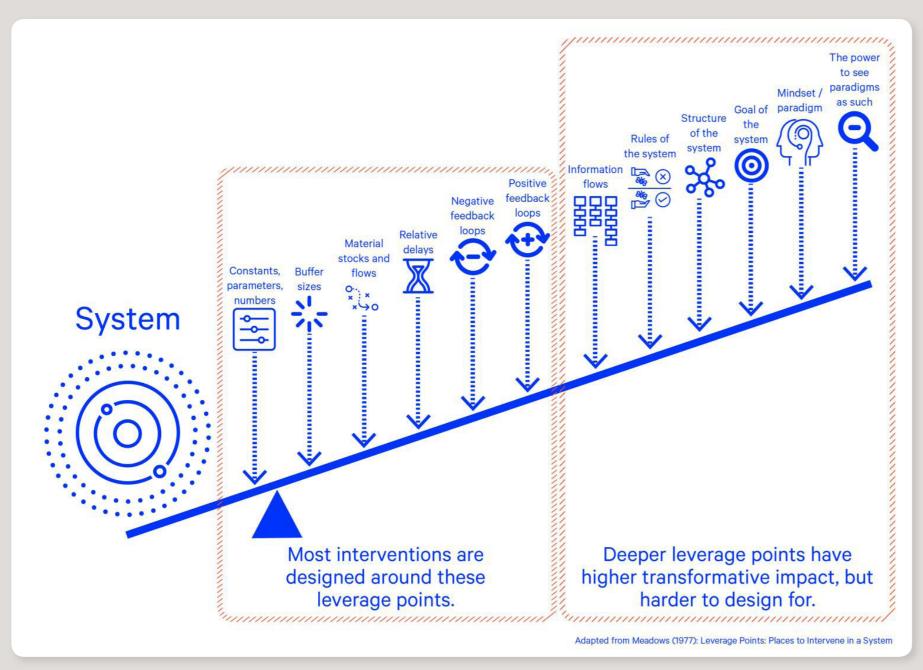
Na/K-ATPase by Science Photo Library

ИА, как отдельная должность, имеет смысл, когда нужно проектировать систему определенного уровня **сложности**.

Систему, требующую:

- Учитывать большое количество факторов
- Упрощения и контроля ее роста, но без потери функциональности
- Хорошей структуры, но без потери гибкости
  - за счет построения «слабых связей»

Во всех остальных случаях достаточно людей, которые осознанно практикуют ИА-принципы в своей области работы.



Большинство действий, которые предпринимаются для оптимизации сложных систем, осуществляются на уровнях, которые слабо влияют на на ее состояние.

Тогда как проработка решений на более глубоких уровнях (информационные потоки, правила, структура системы, цели, ...) могла бы изменить систему гораздо сильнее. Но часто туда предпочитают не погружаться, потому что дизайн-процессы сильно сложнее.

Так вот, информационные архитекторы работают именно на этих уровнях.

IPCC: a site for innovation in its own right? by Corina Angheloiu

Конкретные ситуации:

1. У продукта много типов внешних потребителей контента, у которых:

Разные ментальные модели области

Разные задачи

Разные контексты использования

Разные физические возможности

ИА отвечает за оптимизацию структуры контента и логики его размещения.

2. У продукта много источников контента. Есть необходимость в его:

Унификации

Дедуплицировании

Сохранности

Использовании в разных контекстах

ИА проектирует принципы управления контентом, его организации, помогает зашить их в логику интерфейсов и бекенда.

3. У продукта много конкурирующих стейкхолдеров, у которых:

Разные бизнес-задачи Разная терминология

Разная экспертиза

ИА помогает найти общий язык через унификацию терминологии, анализ взаимосвязанности задач и их последующую командную приоритезацию.

4. Продукт должен развиваться во времени (по дизайн-задумке или реагируя на развитие среды), поддерживая:

Новые бизнес-процессы Новых пользователей Новый контент

ИА помогает в начале заложить потенциал для такой эволюции и поддерживает целостность продукта, находя способы встраивать каждое обновление в существующую систему оптимальным образом.

### «КРАСНЫЕ ФЛАГИ»

Если возникают следующие ситуации:

- Пользователь не знает, где найти то, что он ищет
- Пользователь не понимает то, что он нашел
- Пользователь не понимает, где он находится
- Пользователь не понимает, что делать дальше
- Алгоритмы выдают некорректные результаты
- Процессы приводят к некорректным результатам

... возможно, решение лежит в плоскости информационной архитектуры.

## В. ОТКУДА БЕРУТ ІА?

### Потенциальные трудности:

- Маленький рынок, в виду сложного кроссдисциплинарного скилл-сета (разработка, дизайн, структурирование, презентация, коммуникации)
- Иногда нужны люди, уже имеющие экспертизу в предметной области, в которой разрабатывается продукт
- ИА иногда нужен на проект, но не на постоянную роль

## В. ОТКУДА БЕРУТ ІА?

### 1. Независимые консультанты

под проект;

создают систему + набор правил, позволяющих поддерживать систему; Peter Moreville, Andy Fitzgerald, Donna Spenser

### 2. Информационно-архитектурные бюро

под большие проекты, когда нужно несколько ИА, отвечающих за разные направления; The Understanding Group

### 3. Найм на постоянную должность in-house

для информационноемких сложных продуктов; поддерживают и развивают систему;

### 4. Выращивание in-house из другой должности

# С.І. ОТКУДА ПРИХОДЯТ ИА?

Профильное образование:

- Library science
- Information management

Из смежных профессий, подразумевающих системность:

- UX-дизайн и проектирование
- Проджект менеджмент
- Коммуникации
- Тестирование

Из технических и научных областей

### С.ІІ. КАК НАЗЫВАЮТСЯ ИА?

Про вот эти роли говорила Айгуль:

Information architect Data architect

UX-architect Data Center Architect

BI-Architect Enterprise architect

Business analyst Content strategist

Analyst Warehouse Architect

### С.ІІ. КАК НАЗЫВАЮТСЯ ИА?

Есть еще несколько:

Information architect

**UX-architect** 

**BI-Architect** 

Business analyst

Analyst

System analyst

Data modeller

Data architect

Data Center Architect

Enterprise architect

Content strategist

Warehouse Architect

Knowledge manager

Technical program manager

# С.ІІІ. КУДА УХОДЯТ ИА?

Product management

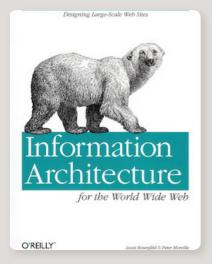
Development

Data science

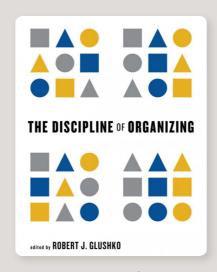
Academic research

Consulting

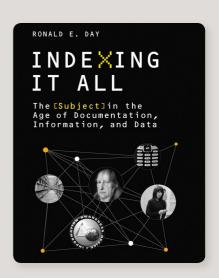
#### Information science



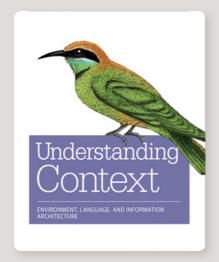
Information Architecture for the World Wide Web



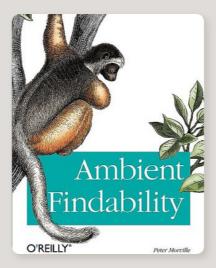
The Discipline of Organizing



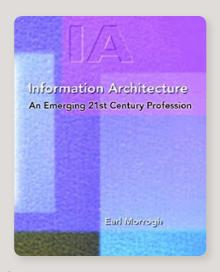
Indexing It All: The Subject in the Age of Documentation, Information, and Data



**Understanding Context** 

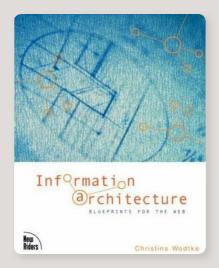


Ambient Findability: What We Find Changes Who We Become

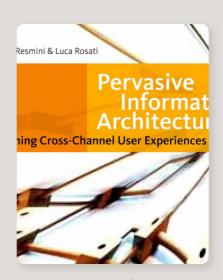


Information Architecture:
An Emerging 21st Century
Profession

#### UX-oriented IA



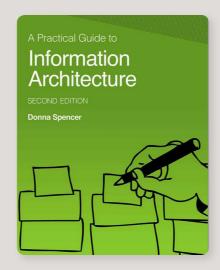
Information Architecture:
Blueprints for the Web



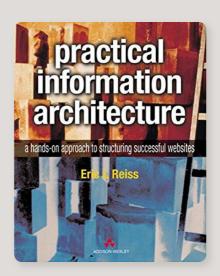
Pervasive Information
Architecture: Designing CrossChannel User Experiences



How to Make Sense of Any
Mess: Information Architecture
for Everybody



A Practical Guide to Information Architecture

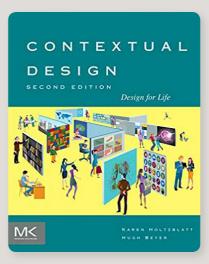


Practical Information

Architecture: A Hands-On

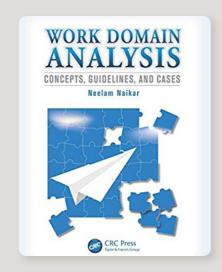
Approach to Structuring

Successful Websites



Contextual Design: Design for Life

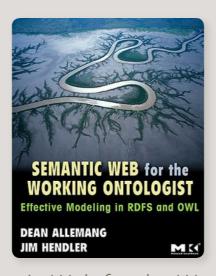
### Data/domain modelling



Work Domain Analysis:
Concepts, Guidelines, and
Cases



Системы управления знаниями на примере онтологий

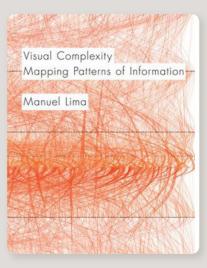


Semantic Web for the Working
Ontologist

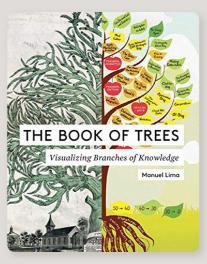


Инженерия знаний. Методы и модели.

#### Data Visualization

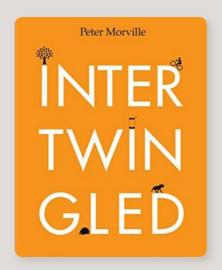


Visual Complexity Mapping
Patterns of Information

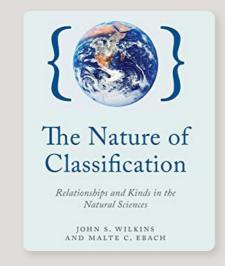


The Book of Trees: Visualizing
Branches of Knowledge

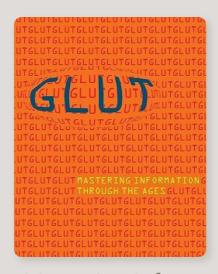
### General: history, sociology, science



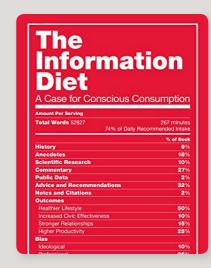
Intertwingled: Information Changes Everything



The Nature of Classification:
Relationships and Kinds in the
Natural Sciences



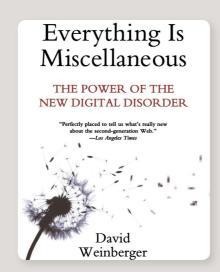
Glut: Mastering Information through the Ages



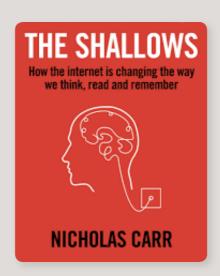
Information Diet

The Information By James Gleick The Information By James Gleick The Information By James Gleick A History, By James Gleick The Information By James Gleick By James Gleick A Theory, By James Gleick The Information A Flood By James Gleick The Information By James Gleick The Information By James Gleick

The Information: A History, A Theory, A Flood



Everything Is Miscellaneous: The Power of the New Digital Disorder



The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains



Sorting Things Out

ЛАРА

### Прикладные

- Смена уровней детализации
- Баланс между точностью и реализуемостью

#### Системные

- Мотивация: отложенное подкрепление
- Кросс-дисциплинарность и проблемы самоидентификации
- Сообщество, менторы и социализация

# А. УРОВНИ ДЕТАЛИЗАЦИИ

Люди, которые занимаются ИА, склонны к подробной проработке деталей.

И иногда настолько в эти детали погружаются, что забывают сделать zoom-out и позадавать себе важные вопросы:

- Ведет ли меня текущая деятельность к решению поставленной задачи?
- Есть ли еще варианты решения этой задачи?
- Насколько сама задача важна для проекта в целом?
- Правильно ли я сделал изначальные предположения?
- Выдержит ли текущее решение задачи фундаментальные изменения системы?

Смена оптики очень важна для принятие взвешенных решений и своевременной выдачи результата.

### В. ТОЧНОСТЬ VS. РЕЛИЗ

ИА проектируют сложные искусственные системы. В них заложена логика предметной области и бизнеса — систем естественных.

Любая, даже очень точная, формализация — это всегда упрощение естественного мира. Даже инвестировав очень много сил и времени, можно не получить идеальной модели.

При разработке продукта, нужно уметь находить этот баланс: тратить время на исследование и формализацию там, где это важно, но на уровне **необходимом и достаточном** для релиза. Не глубже.

В противном случае, в погоне за идеальной точностью можно так и не успеть выпустить продукт.

# С. МОТИВАЦИЯ

Информационное проектирование — процесс, с которого обычно начинается работа над продуктом. Он занимает достаточно много времени. Его вклад становится виден в средне-и долгосрочной перспективах.

# С. МОТИВАЦИЯ

Информационное проектирование — процесс, с которого обычно начинается работа над продуктом. Он занимает достаточно много времени. Его вклад становится виден в средне-и долгосрочной перспективах.

Его «артефакты» — спецификации, схемы, таблицы, вайрфреймы — это только промежуточные результаты на пути создания продукта. Они могут быть идеально выверенными и проработанными, но часто, красоту всей этой разветвленой системы никто, кроме вас самих на этом этапе не видит и не может измерить.

## С. МОТИВАЦИЯ

Информационное проектирование — процесс, с которого обычно начинается работа над продуктом. Он занимает достаточно много времени. Его вклад становится виден в средне-и долгосрочной перспективах.

Его «артефакты» — спецификации, схемы, таблицы, вайрфреймы — это только промежуточные результаты на пути создания продукта. Они могут быть идеально выверенными и проработанными, но часто, красоту всей этой разветвленой системы никто, кроме вас самих на этом этапе не видит и не может измерить.

Финальную форму продукту, в который зашивается эта система, дают разработчики и дизайнеры, через много итераций релизов. И их работа гораздо более видима: нет фичи — вот она появилась. Было визуально сыро — стало бодро.

## С. МОТИВАЦИЯ

Информационное проектирование — процесс, с которого обычно начинается работа над продуктом. Он занимает достаточно много времени. Его вклад становится виден в средне-и долгосрочной перспективах.

Его «артефакты» — спецификации, схемы, таблицы, вайрфреймы — это только промежуточные результаты на пути создания продукта. Они могут быть идеально выверенными и проработанными, но часто, красоту всей этой разветвленой системы никто, кроме вас самих на этом этапе не видит и не может измерить.

Финальную форму продукту, в который зашивается эта система, дают разработчики и дизайнеры, через много итераций релизов. И их работа гораздо более видима: нет фичи — вот она появилась. Было визуально сыро — стало бодро.

Влияние ИА, ее качество, часто можно оценить после релиза, через анализ оптимизации процессов разработки, удобства использования и гибкости, устойчивости системы во времени. И то косвенно, в совокупности с качеством дизайна и разработки.

## С. МОТИВАЦИЯ

Информационное проектирование — процесс, с которого обычно начинается работа над продуктом. Он занимает достаточно много времени. Его вклад становится виден в средне-и долгосрочной перспективах.

Его «артефакты» — спецификации, схемы, таблицы, вайрфреймы — это только промежуточные результаты на пути создания продукта. Они могут быть идеально выверенными и проработанными, но часто, красоту всей этой разветвленой системы никто, кроме вас самих на этом этапе не видит и не может измерить.

Финальную форму продукту, в который зашивается эта система, дают разработчики и дизайнеры, через много итераций релизов. И их работа гораздо более видима: нет фичи — вот она появилась. Было визуально сыро — стало бодро.

Влияние ИА, ее качество, часто можно оценить после релиза, через анализ оптимизации процессов разработки, удобства использования и гибкости, устойчивости системы во времени. И то косвенно, в совокупности с качеством дизайна и разработки.

Такое отложенное до момента релиза положительное подкрепление и ненапрямую видимое влияние на проект не дает субстрата для мотивации в середине долгой и сложной стартовой части работы. Приходится находить мотивации внутри себя.

Моя главная мотивация — внтуренняя потребность в системности и порядке

# D. САМОИДЕНТИФИКАЦИЯ

Информационная архитектура — профессия, которую сложно однозначно типировать.

- Не вполне техническая, но требует структурности, четкости, логики, и умения понимать технический язык
- Не менеджерская, но без хороших коммуникативных навыков, умения координировать и добиваться взаимопонимания в команде никуда
- Не творческая в узком смысле, но нужны визуальная насмотренность и умение придумывать разные подходы, в том числе интерфейсные

Такой расклад вкупе с относительной редкостью профессии влечет за собой сложности самоидентификации и самопозиционирования на рынке

# Е. СООБЩЕСТВО

Несмотря на то, что информационно-архитектурные практики вписаны практически в любую профессию, требующую анализа и системного подхода, людей, которые профессионально и осознанно занимаются именно информационной архитектурой, немного.

Приходится вылавливать по одному сильных представителей области, следить за тем, что они пишут и говорят на редких профильных конференциях (*IA conference*, *EurolA*, *WIAD*) и за их путями в области.

Но во-превых, часто они обсуждают область склоняясь в сторону UX, а вопросы моделирования данных и управления знаниями поднимаются существенно реже.

А во-вторых, иногда не хватает личного общения, обсуждения текущих задач через призмы разного опыта, менторства. Все это, возможно, не очень свойственно, достаточно интровентным ИА, погруженным в свою работу, но без таких коммуникаций, мне кажется, сложнее развиваться.

Давайте это менять!

### ССЫЛКИ

### 1. IA Miscellaneous

(подборка разной информации про информационную архитектуру: книги, статьи, люди, события)

#### 2. LS / Notes

(подборка около информационно-архитектурных заметок)

#### Контакты

#### Лара

Facebook: Lara Simonova

<u>Upwork</u> / <u>Behance</u> / <u>Linkedin</u> / <u>Medium</u>

larissasimonova@gmail.com

#### Айгуль

Facebook: <u>Aygul Ashrafullina</u>

Linkedin

aigulinia@gmail.com

#### ЛАРА СИМОНОВА, АЙГУЛЬ АШРАФУЛЛИНА

# СПАСИБО

WIAD / СПБ + МСК 21-22 ФЕВРАЛЯ 2020

### RECAP: KAK CTATЬ ИА?

- Понять, правильный ли у вас майндсет (не всем это органично, и это нормально)
- Начинать думать как ИА в своей текущей области и в быту: детальность, системность, аргументированность, смена оптики (см. «Навыки ИА»)
- Научиться продуцировать ИА-артефакты
- Стартовать лучше в предметной области, которую вы хорошо знаете или можете подробно изучить, применяя к ней ИА-оптику и практики.