

STARODAVEN POKLIC V SPLETNI PREOBLEKI

V vse bolj profesionalnem svetu ustvarjanja spletišč, e-poslovnih aplikacij ter sto in enega e-orodja smo v zadnjih letih priča vse ostrejši specializaciji. Še pred kratkim je bilo običajno, da aplikacijo ali spletišče izdelata en sam človek, zadnje čase pa je vse bolj prisotna zavest, da je za kakovosten nastop v e-svetu potrebnih mnogo več znanj, kot jih lahko premore en sam človek. Zato si delo razdelijo različni strokovnjaki z zelo sodobnimi nazivi, kot na primer programer, spletni oblikovalec, animator s Flashem, oblikovalec interakcij, oblikovalec informacij, strokovnjak za uporabniško izkušnjo ...

Mitja Mavsar

mitja.mavsar@mojmikro.si



Cilj informacijske arhitekture je ustvariti načrt za sistem, ki uporabnika brez truda in težav pripelje do informacij, ki jih želi, oz. mu jih avtor želi posredovati.

Še pred začetkom oblikovanja, programiranja in testiranja pa v igro stopi **informatijski arhitekt** – oseba, ki odloči, katere izbire bodo uporabniku na voljo in kam ga bo popeljal posamezen klik. Cilj informacijske arhitekture (v nadaljevanju IA) je ustvariti načrt za sistem, ki uporabnika brez težav in pretirane možganske aktivnosti pripelje do informacije, ki jih želi, oz. mu jih avtor želi posredovati. Kot vsi sodobni poklici ima tudi informacijska arhitektura težave z opredelitvijo svojega področja. Pri snovanju prispevka o tem vse bolj uveljavljenem področju sem se pogovarjal s slovenskimi strokovnjaki in odkril, da je različnih opredelitev IA in načinov izvajanja **skoraj toliko kot izvajalcev**.

KAJ JE IA

IA nastopa pri vseh fazah projekta, največjo vlogo pa ima pri **načrtovanju**, ko je treba postaviti okvirje, strukturo, načrt sestave informacij. V veliki meri gre za urejanje elementov glede na to, koliko so med seboj povezani, kakšni so odnosi med njimi ter njihova relativna pomembnost. Informatijski arhitekt iz morja elementov ustvari urejeno celoto. Gre za proces **sistematičnega urejanja in jasnega posredovanja informacij**.

IA je nujna za izdelavo kakovostnih uporabniških vmesnikov. Pa ne le v internetu! Oblikovanje in postavljanje prometnih znakov, oblikovanje načrtov in označevalnih sistemov za javni prevoz (npr. metro ali letališča), vse to je rezultat informacijske arhitekture. IA skrbi za dobro počutje uporabnikov in je disciplina, ki skuša vsebine in funkcije urediti ter označiti tako, da se uporabnik med njimi kar najhitreje znajde in se čim bolje počuti.

ZNAČILNOSTI DOBRE IA

Najboljša IA je tista, ki je **ne opazimo**. Če uporabnik z lahkoto reši svoj problem, potem vsega dela, ki ga je opravil informatijski arhitekt, niti ne bo opazil, saj velja, da bolj ko se potruji informatijski arhitekt, manj truda je treba vložiti uporabniku. V nasprotju z dobro IA so lahko posledice slabo izvedene IA pogubne: frustrirani uporabnik lahko za komercialne organizacije pomeni kopnenje tržnega deleža, zmanjšanje prihodkov in v navsezadnje celo propad.

KAKŠNA ZNANJA POTREBUJE INFORMACIJSKI ARHITEKT?

Informacijski arhitekt lahko izhaja iz različnih disciplin, saj svoja spoznanja črpa iz informatike, marketinga, komunikologije, psihologije, pa tudi iz arhitekture in oblikovanja. Pomembno je, da ima pred sabo vedno »big picture« in da zna razmišljati prek meja. Informacijski arhitekt mora imeti občutek za urejanje vsebin v kristalno jasne in splošno razumljive strukture. Pri tem mu pomaga poznavanje jezika, standardnih označitev vsebinskih sklopov in ne nazadnje poznavanje in razumevanje kulture, v kateri deluje, bodisi na lokalni ali globalni ravni.

Bolj od poznavanja posameznega področja je pri informacijski arhitektu pomembna želja po vedno novih znanjih. Ključno je, da arhitekt pozna medije in razume uporabnika, hkrati pa obvlada tehnologijo in dejavnost, v okviru katere načrtuje informacije. Če pripravlja spletno mesto za farmacevtsko podjetje, je na primer nujno, da do neke mere pozna področje farmacije. Če ga ne pozna, se ga mora med preučevanjem priučiti. Zato je vsako znanje dobrodošlo in je izobrazba razmeroma nepomembna v primerjavi s praktičnimi izkušnjami, ki izhajajo bodisi iz novinarsko-uredniških spretnosti, bibliotekarskih znanj, načrtovanja »prave« arhitekture ali izkušenj pri razvoju programske opreme. Gre torej za multidisciplinarno veščino, ki jo lahko uspešno opravlja samo oseba s širokim splošnim znanjem in izkušnjami.



Aleš Gabrovec
Renderspace

POVEZOVANJE IA DRUGIMI SPLETNIMI ZNANJI

Dobra IA je temelj za uporabno (spletno) aplikacijo, uporabniška izkušnja pa je lahko dobra le, če za njo poleg informacijskega arhitekta poskrbi ekipa strokovnjakov z različnih področij, ki je zmožna zadovoljiti potrebe uporabnikov in doseči strateške cilje. Poleg splošno znanih znanosti, kot sta programiranje in oblikovanje, so pogosto omenjena tudi naslednja:

– **Spletni marketing** je splošno področje tržnega delovanja v spletu, medtem ko je IA praktična veščina in način, kako so informacije (ki so umeščene v IA) predstavljene uporabniku.

– **Informacijsko oblikovanje** (information design) se ukvarja s predstavitvijo informacij na tak način, da so razumljive (graf vs. podatek), med tem ko IA ponudi ustrezno infrastrukturo za dostop do tako oblikovane informacije.

– **Spletna uporabnost** (usability): Strokovnjak s kateregakoli spletnega področja mora pri svojem delu upoštevati in razumeti dognanja s področja uporabnosti. Pogosto pa se o uporabnosti razmišlja šele po končanem projektu in se uporabnost testira šele, ko se pojavijo resne težave in rezultati izostanejo. Če se uporabnost testira že pri že pri načrtu, se možnost napak v poznejšem razvoju projekta drastično zmanjša.

Ker so navedene vede razmeroma mlade in interdisciplinarne, je natančno mejo med njimi težko potegniti. IA naj bi bila sestavni delček vseh spletnih projektov – s pomočjo IA stvari delaš bolje! Ker se področja zelo prepletajo, mora strokovnjak s kateregakoli od naštetih področij pri svojem delu razumeti in upoštevati dognanja drugih: če oblikovalec določi premajhno pisavo, nerodno barvno kombinaci-

jo ali če se stran predolgo nalaga, ta ne bo uporabna – čeprav je bila IA izvedena korektno.

KDO BI MORAL POZNATI TO PODROČJE

IA bi morali poznati vsi, ki se ukvarjajo z oblikovanjem v širšem pomenu (ne le grafičnim), kajti šele na podlagi ustrezne arhitekture dobimo primerno obliko. Dobro bi bilo tudi, če bi o področju slišali **odgovorni za financiranje** spletnih projektov. Dobro izvedena IA vzame precej časa in denarja, vsako postavko na končnem računu pa je včasih težko razložiti. Naročniki pogosto razumejo cene kreativnih oglaševalskih domislic, veliko težje pa jim je razložiti smiselnost natančnega načrtovanja. Dobro načrtovan spletni projekt morda ne bo prepričal žirije na kreativnem festivalu. Zmago bo požel tam, kjer je to še pomembnejše: v glavah uporabnikov in strank, ki bodo izdelek raje in pogosteje uporabljali.

S KATERIMI TEŽAVAMI SE SREČUJE INFORMACIJSKI ARHITEKT

Pogosto težave nastanejo, ker naročnikova **spletna strategija ni del poslovne strategije**. Zato so proračuni nizki, ekipe na strani naročnika pa ne dovolj popolne. Ni pravih



Jure Vižintin
Odiseja



Jasna Velagić
VirtuaPR

sogovornikov! Zaradi nerazumevanja IA pogosto tudi ni ustreznih virov, s katerimi bi informacijski arhitekti profesionalno opravili svojo nalogo.

Večji del naročnikov še vedno ne razume interneta in priložnosti, ki jih ponuja, zato je že na začetku včasih prava muka postaviti ustrezne cilje. Kakovost IA pa je v veliki meri odvisna ravno od sodelovanja naročnika. Če je v projekt poleg denarja pripravljen vložiti tudi del sebe, so na dolgi rok uporabniki zadovoljnejši z uporabo, naročniki pa z rezultatom, ki ustreza ali preseže pričakovanja.

TOREJ ...

Spoznanja IA bi morali uporabljati povsod, kjer obstaja množica informacij in jih je treba organizirati, da so dostopne čim bolj naravno – tudi v knjigah in revijah ... V času preobljila informacij se vrednost posamezne informacije zmanjšuje. Izjemnega pomena je, da znamo izpostaviti, kar je uporabniku pomembno in da s pravim prijemom odpremo poti do tistih informacij, ki jih želimo posredovati. Dobra IA vpliva na več nakupov ali stikov, pri dobro zasnovanem intranetu pa se na primer izboljša storilnost zaposlenih. Cilj arhitekta informacij je zgraditi sistem, ki z enostavno učinkovitostjo **nagradi uporabnika in lastnika.**



Vuk Čosić
Case Sensitive



Andrej Remškar
Creatim



Tomaž Pirc
Profano

Za dobro uporabniško

izkušnjo poleg

informacijskega

arhitekta poskrbi

ekipa strokovnjakov z

različnih področij.