

# Einleitung

Die grundsätzliche Idee, dass die für den Menschen möglichst optimale Nutzbarkeit von digitalen Informationen durch einen Entwicklungsprozess gewährleistet werden kann, der dem aus der Architektur bekannten Entwurfsprozess sehr ähnlich ist, entsteht zu Beginn der 1970er Jahre. So formuliert Peter McColough, der damalige CEO von Xerox, anlässlich der Gründung des Xerox Palo Alto Research Center (Xerox PARC) im Juli 1970 in Kalifornien die Mission „to create the architecture of information“. (Palo Alto Weekly 1999)

Als Berufsbezeichnung wird *Information Architect* das erste Mal im Jahr 1975 von Richard Saul Wurman verwendet, zunächst einmal für sich selbst. Die Bezeichnung entwickelt er während der Vorbereitung einer Konferenz des *American Institute of Architecture (AIA)*, die er im Jahr 1976 leitet. Wurman, der einen Bachelor und einen Master of Architecture der University of Pennsylvania hält und mehrere Jahre in dem Studio von Louis I. Kahn als Architekt tätig ist, erkennt während seiner Arbeit das Potential der von

Architekten für den Entwurf von Gebäuden genutzten Prozesse für die Entwicklung von Informationsdarstellungen. Im Jahr 1981 gründet er den Verlag *Access Press* und veröffentlicht eine Reihe von sehr erfolgreichen Stadteführern und Sachbüchern. Nach der Arbeit an mehreren Telefonbüchern und Flugplänen schreibt Wurman sein bisher meistverkauftes Buch *Information Anxiety*, das 1989 erscheint. Eine Definition der Aufgaben von *Information Architects* kann man seinem gleichnamigen Buch entnehmen, das 1996 veröffentlicht wird: „I mean architect as in the creating of systemic, structural, and orderly principles to make something work – the thoughtful making of either artifact, or idea, or policy that informs because it is clear.“ (Wurman u. Bradford 1996)

Einen konkreten Bezug dieser Disziplin zum World Wide Web stellen die beiden Bibliothekare Louis Rosenfeld und Peter Morville mit ihrem Buch *Information Architecture for the World Wide Web* her, das 1998 in der ersten Auflage erscheint. Während für Wurman die Präsentation von Informationen

im Mittelpunkt der Arbeit eines Informationsarchitekten steht, betonen Rosenfeld und Morville mit ihrer Definition der Informationsarchitektur besonders die Strukturierung von Information. „Information Architecture: 1. The combination of organization, labeling, and navigation schemes within an information system. 2. The structural space of an information space. [...] 3. The art and science of structuring and classifying web sites and intranets to help people find and manage information. 4. An emerging discipline [...] focused on bringing principles of design and architecture to the digital landscape.“ (Rosenfeld u. Morville 2002) Gegenüber den anderen, am Entwicklungsprozess einer Website beteiligten Disziplinen grenzen sie die Informationsarchitektur deutlich ab. Auch wenn Rosenfeld und Morville darauf hinweisen, dass es in der Praxis Grauzonen („gray areas“) gibt, in denen sich die Aufgaben der einzelnen Disziplinen unter Umständen überschneiden, so stellen sie doch klar: „Graphic design is not information architecture. Software development is not information architecture. Usability engineering is not information architecture.“ (Rosenfeld u. Morville 2002)

Wird das World Wide Web bis vor wenigen Jahren vor allem als ein Informationsmedium genutzt, so wächst der Anteil an Websites, die dem Nutzer primär interaktive, so genannte Webservices anbieten, immer stärker. Nutzer konfigurieren mittlerweile online zahlreiche Produkte nach ihren ganz spezifischen Wünschen und haben dabei zum Teil Zugriff auf mehrere Millionen von

Einzelteilen. Ebenso umfangreich sind ausschließlich im WWW existente soziale Netze, die mit Hilfe von verschiedenen Websites online gespannt werden. Für viele Nutzer ist es heute alltäglich, erhebliche Finanztransaktionen auf einer Website vorzunehmen. Entsprechend erweitern sich die Aufgaben aller Disziplinen, die an der Entwicklung einer Website mitwirken, besonders aber die des Informationsarchitekten. Besteht seine Arbeit bis vor kurzem vor allem darin, statische Informationen innerhalb einer Website zu strukturieren und zu benennen, so gehört mittlerweile auch die Konzeption und Definition von Regelwerken dazu, nach denen dynamische Inhalte in einem Content Management System sortiert und gefiltert werden. Ist ein Informationsarchitekt bisher vor allem dafür verantwortlich, dass die Nutzer ihren Weg durch die eindeutig definierte Struktur einer Website zu den von ihnen gesuchten Informationen finden, so konzipiert und definiert er mittlerweile auch umfangreiche interaktive Abläufe, die zahlreiche alternative Teilprozesse beinhalten und die es dem Nutzer beispielsweise ermöglichen, auf einer Website Produkte zu bestellen oder zu versteigern.

Diese erweiterten Aufgaben sind nur dann erfolgreich zu lösen, wenn die Informationsarchitektur als fachliche Schnittstelle zwischen allen an der Entwicklung beteiligten Disziplinen und nicht zuletzt dem Kunden agiert. Die von Rosenfeld und Morville erwähnten Grauzonen sind dabei das Metier des Informationsarchitekten. Die Informationsarchitektur ist hier nicht der unter

der Wasseroberfläche unsichtbare Teil des Eisbergs, so wie Rosenfeld und Morville es in ihrem Buch darstellen. Die Informationsarchitektur ist in allen Phasen und Disziplinen des Entwicklungsprozesses einer interaktiven Anwendung integriert. Grafikdesign ist nicht Informationsarchitektur. Aber die Informationsarchitektur beeinflusst das Grafikdesign entscheidend, wie auch umgekehrt. Softwareentwicklung ist nicht Informationsarchitektur. Aber die Informationsarchitektur beeinflusst die Softwareentwicklung entscheidend, wie auch umgekehrt. Usability engineering ist nicht Informationsarchitektur. Aber die Informationsarchitektur beeinflusst das Usability engineering entscheidend, wie auch umgekehrt.

Dieses Buch wendet sich daher an alle schon heute oder in Zukunft in irgendeiner Form an der Entwicklung interaktiver Anwendungen beteiligten Personen. Zur Veranschaulichung der einzelnen Themen werden verschiedene Websites als Beispiele herangezogen. Fast immer lassen sich diese aber auch auf andere Formen interaktiver Anwendungen übertragen. In diesem Buch werden keine schlechten Websites kritisiert, vor allem zeigt dieses

Buch keine Verbesserungsvorschläge bestehender Anwendungen. Schlechte Beispiele liefern lediglich Hinweise darauf, wie man es besser nicht machen sollte, verdeutlichen aber nicht, welche guten Lösungsmöglichkeiten es gibt. Vorschläge zur Verbesserung bestehender Websites, die von Personen entwickelt werden, denen die zugrundeliegenden, in der Regel sehr komplexen Anforderungen und Voraussetzungen nicht bekannt sind, zeugen lediglich von Unkenntnis des Entwicklungsprozesses interaktiver Anwendungen, sind aber als gute Beispiele wenig geeignet. Stattdessen präsentiert dieses Buch daher ausgewählte, erfolgreiche Umsetzungen und erklärt die dahinter bestehenden Konzepte. Und schließlich ist dieses Buch auch keine Anleitung und liefert keine Regeln für die Konzeption einer interaktiven Anwendung oder die Erstellung einer Informationsarchitektur. Stattdessen zeigt es, wie begrenzt der Nutzen von solchen Regeln ist. Es hilft dabei, ein umfassendes Verständnis von aktuellen und zukünftigen Anforderungen an interaktive Anwendungen zu erlangen, und zeigt, wie man diesen mit einer integrierten Informationsarchitektur erfolgreich begegnen kann.

Integrierte Informationsarchitektur

Die erfolgreiche Konzeption professioneller Websites

Arndt, H.

2006, XII, 301 S., Hardcover

ISBN: 978-3-540-24074-7