

# Informationsarchitektur erstellen

## Bereich

Planung und Design

## Aktivität

Lösungskonzept entwerfen

## Ziele

- Ermöglichung einer leichten und intuitiven Bedienung
- Effiziente Interaktion mit der Software-Anwendung
- Verbessern der pragmatischen Qualität des Systems

**schnell** ★★★  
**durchführbar** ★★★  
**einfach** ★★★☆  
**durchführbar** ★★★☆  
**agil einsetzbar** ★★★

## Motivation/Problemstellung

Je mehr Inhalte in einer Software zur Verfügung gestellt werden sollen, desto schwieriger ist es, die Bedürfnisse der Benutzer zu befriedigen. Häufig verbringt der Nutzer mehr Zeit mit der Navigation und Suche der gewünschten Inhalte als mit der eigentlichen Verwertung dieser. Eine gute Informationsarchitektur unterstützt den Benutzer bei der Suche und Verwertung der zur Verfügung gestellten Informationen und Inhalte einer Software.

## Kurzbeschreibung

Die Erstellung der Informationsarchitektur umfasst mehrere Aspekte. Sie befasst sich mit der Benennung, Aufteilung und Strukturierung der Inhalte, der Navigation durch diese und der Suche. Anhand der gegebenen Anforderungen werden die Inhalte strukturiert und benannt. Zur Strukturierung (Kategorisierung/Gruppierung) der Inhalte und festlegen der Navigationswege können beispielsweise Techniken wie Card Sorting verwendet werden. Die Festlegung klarer Navigationswege durch die Software ist ein entscheidender Punkt. Eine schlechte Navigation reduziert die Effizienz mit der eine Software genutzt werden kann.

In einem weiteren Schritt werden die Inhalte organisiert, d.h. es wird festgelegt, welche Informationen an welcher Stelle gezeigt werden.

## Input

- Konkrete Kundenanforderungen
- Nutzungsszenarien
- Inhalte der Software

## Output

- Informationsarchitektur
  - Wireframes
  - Baumdiagramm

## Rahmenbedingungen

### Ausführender

Informationsarchitekt

### Werkzeuge, Hilfsmittel

Karteikarten ,Sketching Tool, Stift&amp;Papier

### Vorkenntnisse/Erfahrungen

### Ort/Umgebung

Gestaltung von Benutzeroberflächen,  
Strukturierung von Daten

Meetingraum mit großem Tisch/Tafel und  
Bildschirm-/Büroarbeitsplatz

### Weitere Teilnehmer

5-10 repräsentative Testpersonen

### Voraussichtliche Dauer

Abhängig von dem Umfang ca. 1 Tag

## Vorgehensweise

### Vorbereitung

Als Vorbereitung muss sich der Informationsarchitekt mit den Anforderungen vertraut machen. Im Vordergrund stehen hierbei die Inhalte/Informationen, welche die Software zur Verfügung stellen soll.

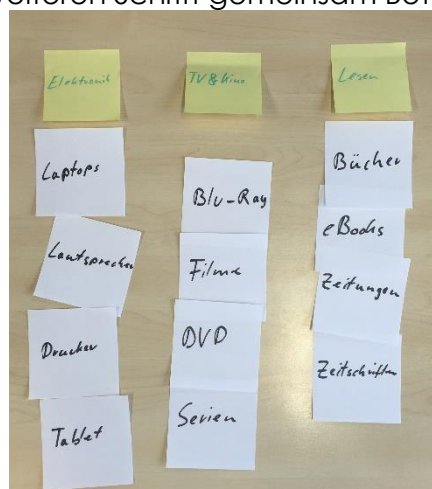
Zur Erstellung der Navigationsstruktur kann beispielsweise Card Sorting verwendet werden. Zur Vorbereitung werden Informationseinheiten bzw. Inhalte, die die Software beinhalten soll, auf Karteikarten geschrieben/gedruckt. Auf Basis dieser Inhalte werden Testpersonen zu einem gemeinsamen Termin eingeladen.

### Durchführung

Bei einer **Top-Down** Informationsarchitektur wird dem Benutzer der Weg durch die Software vom Einstiegspunkt aus verdeutlicht. Es sollte auf den ersten Blick deutlich werden, um welche Art von Software es sich handelt und welche Möglichkeiten ein Anwender damit hat. Des Weiteren soll es klar sein, wie man zu einem gesuchten Inhalt navigiert.

Bei einer **Bottom-Up** Informationsarchitektur wird dem Benutzer der Weg durch die Software von einer Detailseite der Software aus verdeutlicht. Benutzer navigieren nicht immer von der Startseite aus zu einer Detailseite, sondern können beispielsweise über eine Suchmaschine, Shortcuts, o.ä. direkt auf einer Detailseite in die Software einsteigen. Hier ist es wichtig, dem Nutzer zu vermitteln, wo er sich befindet, was er für Inhalte in der Software vorfindet und wie er von der Detailseite aus durch die Software navigiert. Zur Erstellung der Top-Down und Bottom-Up Navigationswege können Techniken wie Card Sorting genutzt werden.

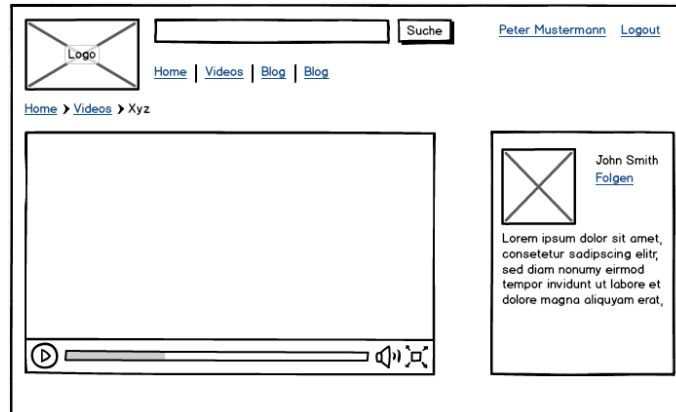
Die zuvor eingeladenen Testpersonen haben zur Aufgabe, die Karteikarten mit den Inhalten der Software zu sortieren. Hierbei unterscheidet man zw. „Open Card Sorting“ und „Closed Card Sorting“. Beim Open Card Sorting werden die zuvor definierten Inhalte in Gruppen eingeordnet, die für die Teilnehmer sinnvoll erscheinen. Diese Gruppen werden in einem weiteren Schritt gemeinsam Betitelt.



Beim Closed Card Sorting werden Gruppen vorgegeben und die Inhalte diesen Gruppen Zugeordnet.

Auf diese Weise können Gruppen zusammengefasst und beispielsweise eine Obergruppe gebildet werden. Letztendlich erstreckt sich die Aufteilung und Benennung der Inhalte über mehrere Ebenen und ein Navigationsbaum wird auf diesem Weg erstellt. Die erste Ebene/Wurzel ist der Einstiegspunkt in die Software resp. Startbildschirm. Auf jeden Knoten kann durch den darüber liegenden Knoten (bzw. umgekehrt) zugegriffen werden. Auf diese Weise wird die Navigation durch die Software definiert.

Nun wird die Struktur des Inhalts festgelegt. Häufig werden hierzu Wireframes (dt. Drahtgestelle) verwendet.



Wireframes sind ein sehr früher konzeptioneller Entwurf einer Software, bei denen die Ausgestaltung und Funktion noch keine Rolle spielt. Im Vordergrund steht die Anordnung von Elementen. Wireframes können entweder mit Stift und Papier erstellt werden, oder aber es können verschiedene prototyping Tools (beispielsweise Balsamiq) verwendet werden. Ganz wichtig ist, dass es bei Wireframes nicht um das Design sondern nur um die Struktur der Inhalte geht.

### Nachbereitung/Auswertung

Digitalisieren Sie das Ergebnis des Card Sorting in Form einer Mindmap oder eines Baumes. Auf diese Weise ist die Struktur der Navigation leicht ersichtlich und kommunizierbar. Die Wireframes dienen als weitere Grundlage für das Visual Design.

## Gütekriterien/Empfehlungen

Bereits während der Anforderungsermittlung kann Kontakt zu Endanwendern aufgebaut werden, die das Card Sorting durchführen. Die Teilnehmer sollten die Inhalte der Karteikarten aus ihrer täglichen Arbeit kennen – nur so kann eine sinnvolle Kategorisierung erreicht werden.

Die Informationsarchitektur sollte 1-Sprint ahead erstellt werden.

## Risiken

-

## Einordnung in den agilen Referenzprozess

### Mögliche Vorgänger

- Requirements Engineering\Anforderungen kontinuierlich priorisieren

### Mögliche Nachfolger

- User Experience\Template-basierte UI-Konzeption

- Requirementsengineering\Anforderungen mit Hilfe von Prototypen erheben
- Requirements Engineering\Anforderungen reviewen
- Architektur\Architekturlösungen im Team entwickeln
- Architektur\Grob- und Detailplanung bei der Implementierung nutzen
- Testen\Reviews von Entwicklungsartefakten durchführen

### Mögliche Alternativen, verwandte Praktiken

-

### Einordnung in das PQ4Agile-Qualitätsmodell

Beeinflusste Qualitätsmerkmale und -teilmernkmale: Erlernbarkeit, Erwartungskonformität, Selbstbeschreibungsfähigkeit,

### Schlagworte

IA, Informationsarchitektur, Content Design

### Weiterführende Informationen

#### Informationen im Internet

<http://usability-toolkit.de/usability-methoden/card-sorting/>

#### Literatur

Best Practice „Informationsarchitektur erstellen“  
 Version 1.0 – 18.02.2015 – Autor: Fraunhofer IESE  
 Das Projekt PQ4Agile wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung im  
 Rahmen der Maßnahme KMU-innovativ: IKT (01 | S13032) gefördert.