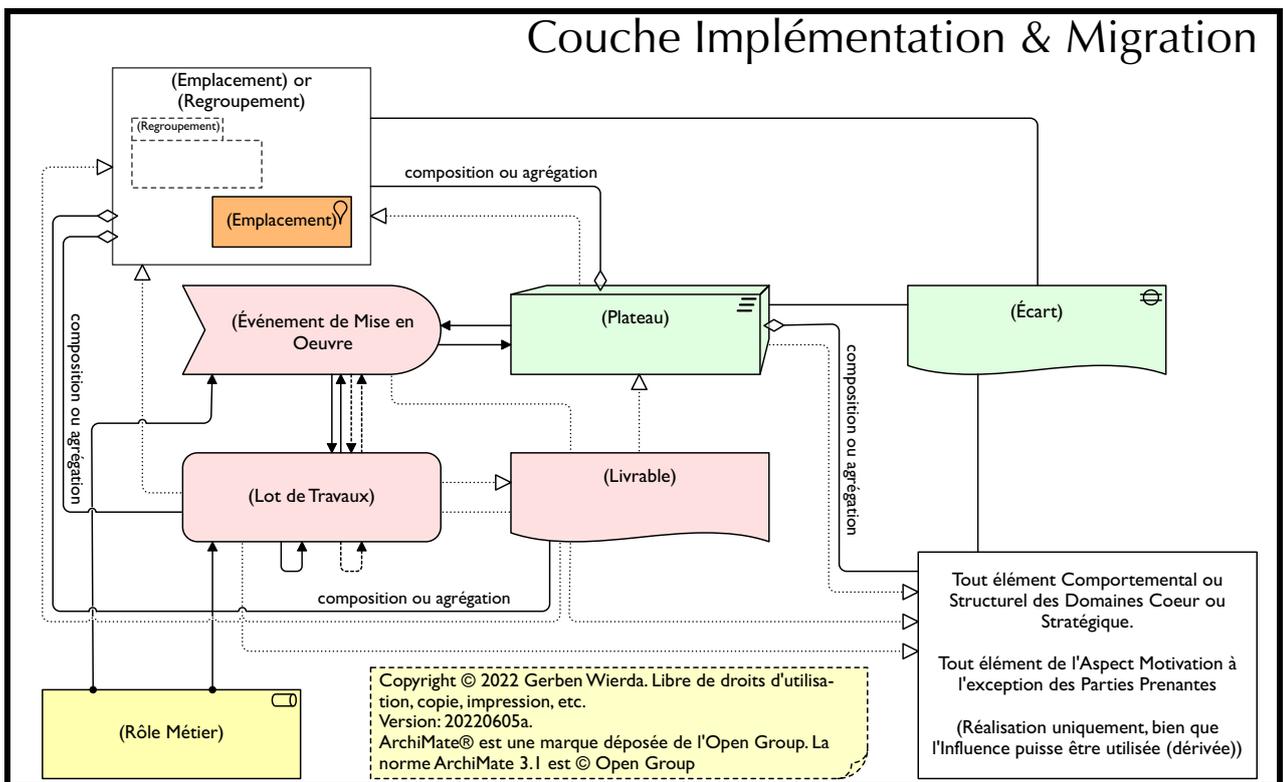
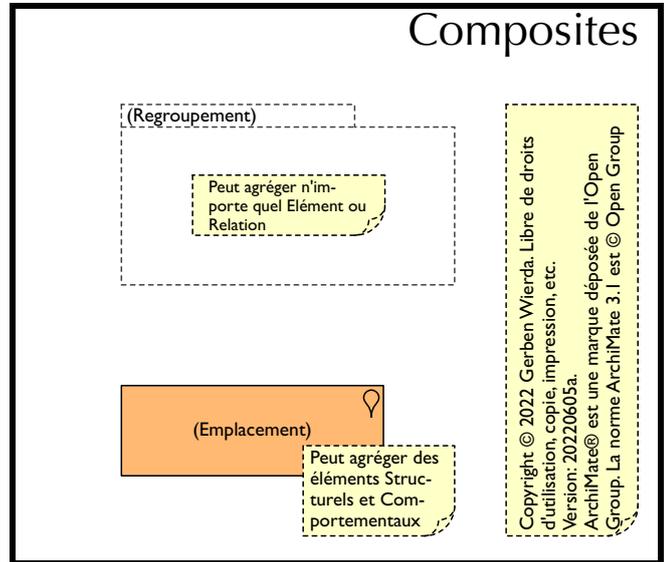
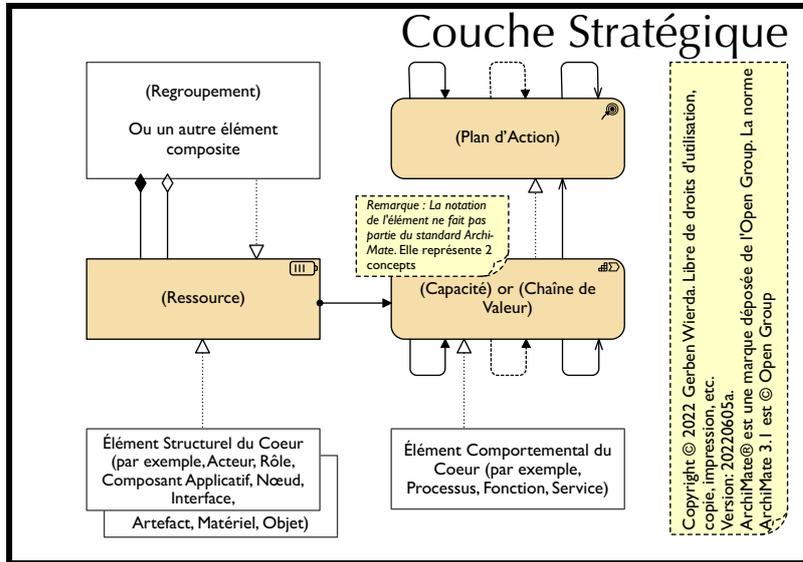
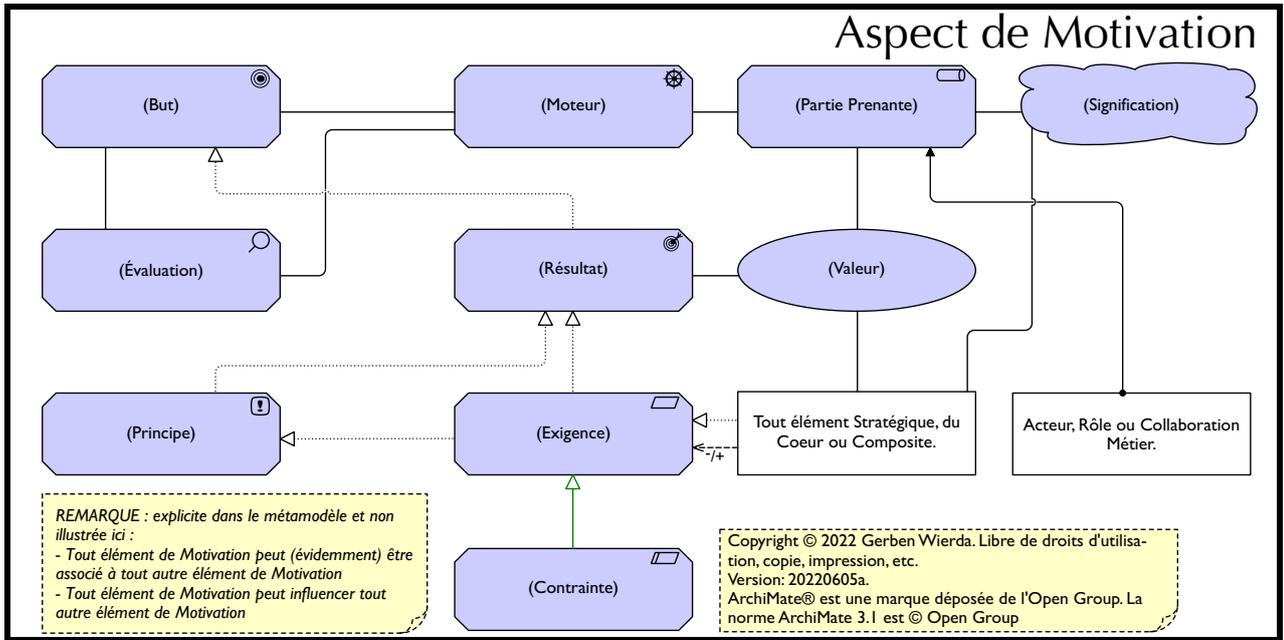




# Métamodèle ArchiMate® 3.1 – Non-Cœur

Diagrammes par **Gerben Wierda**. Traduit par **Thierry Faescour**.

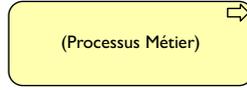
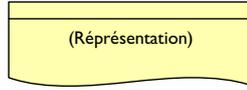
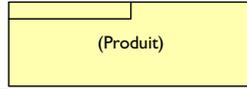
Copyright © 2022 Gerben Wierda. Libre de droits d'utilisation, copie, impression, etc.  
Version: 20220605a.  
ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.1 est © Open Group



# Présentation des Éléments ArchiMate® 3.1 (1/2)

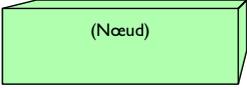
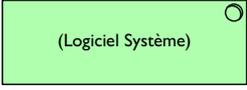
Diagrammes par **Gerben Wierda**. Traduit par **Thierry Faescour**.

## Éléments de la Couche Métier

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
|  (Acteur Métier)        | Représente des personnes réelles ou des groupes de personnes, tels que des services, des entreprises, etc. Par exemple : 'Service d'Audit'.                         |  (Fonction Métier)    | Comportement au niveau métier ayant des caractéristiques communes (cloisonnement du comportement de l'intérieur vers l'extérieur). Par exemple, 'Finances', 'Nettoyage'. |
|  (Rôle Métier)          | Représente un 'acteur' virtuel (défini comme responsable du comportement). Par exemple : 'Gestionnaire'.  |  (Processus Métier)   | Comportement au niveau métier, produisant un résultat (cloisonnement du comportement de l'extérieur vers l'intérieur). Par exemple, 'Créer facture', 'Ouvrir magasin'.   |
|  (Collaboration Métier) | Représente une collaboration d'acteurs/rôles pour un comportement qui ne peut avoir lieu si tous les membres ne sont pas présents. Par exemple : 'couple de danse'. |  (Interaction Métier) | Concept ArchiMate (superflu) représentant le comportement d'une Collaboration. Par exemple, 'Dance de bal' ou 'Lancer bombe nucléaire' (on espère).                      |
|  (Interface Métier)     | Représente le moyen par lequel un acteur/rôle/collaboration est accessible. Par exemple, 'Ligne téléphonique publique'.   |  (Service Métier)     | Représente un comportement utilisable/visible de l'extérieur, effectué par une interface. Par exemple : 'Service d'Assistance', 'Vente de fleurs'.                       |
|  (Objet Métier)         | Représente au niveau métier quelque chose de passif sur lequel on 'agit'. Par exemple, 'Facture', 'Investissement', 'Réclamation'.                                  |  (Événement Métier)   | Représente un 'changement d'état' modélisé au niveau métier. Par exemple, 'Le client entre', '9 heures' ou 'Début de la réunion'.  |
|  (Contrat)              | Spécialisation d'un Objet Métier qui représente un contrat.   |  (Représentation)     | Concept 'legacy' d'ArchiMate 1 pour l'information sous forme tangible. Par exemple, 'impression de l'imprimante matricielle'.  |
|   |   |  (Produit)            | Élément au niveau métier pour agréger des services et des objets avec un Contrat (par exemple : Contrat de Service). Quelque chose 'livré'.                              |

Copyright © 2022 Gerben Wierda. Libre de droits d'utilisation, copie, impression, etc.  
Version: 20220605a.  
ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.1 est © Open Group

## Éléments de la Couche Technologique

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
|  (Nœud)                        | Élément technol. générique. Souvent utilisé pour agréger d'autres éléments technol., par ex. un serveur en tant que nœud contenant un périphérique et un logiciel système |  (Fonction Technologique)    | Comportement au niveau technologique ayant des caractéristiques communes (cloisonnement du comportement de l'intérieur vers l'extérieur). Par exemple, 'Sauvegarde BDD', 'Sciage mécanique'. |
|  (Équipement Informatique)     | Représente le matériel informatique réel. Par exemple : 'lame x86'  |  (Processus Technologique)   | Comportement au niveau technologique produisant un résultat (cloisonnement du comportement de l'extérieur vers l'intérieur). Par exemple, 'Supprimer base de données', 'Construire placard'. |
|  (Logiciel Système)            | Logiciel système de niveau technologique. Généralement utilisé pour les plates-formes. Par exemple, 'PostgreSQL', 'Windows 2016 Server', 'Java SE'                        |  (Service Technologique)     | Représente le comportement 'accessible' (par des personnes ou le service informatique) de la 'technologie'. Réalisé par une interface. Par exemple : 'Utiliser SGBD', 'Accepter les déchets' |
|  (Interface Technologique)     | Moyen par lequel un élément technologique actif est accessible. Par exemple : 'Port 25', 'Protocole SMTP'   |  (Événement Technologique)   | Représente un 'changement d'état' modélisé au niveau technologique. Par exemple : 'toutes les 10 minutes', 'démarrage du serveur', 'réservoir vide'  |
|  (Collaboration Technologique) | Concept (inutile) qui représente une combinaison d'éléments technologiques qui, ensemble, peuvent exécuter un certain comportement.                                       |  (Interaction Technologique) | Concept (inutile) qui représente le comportement d'une collaboration technologique.  |
|  (Canal)                       | Représentation logique d'un canal de distribution entre nœuds, etc. Par exemple : 'réplication de données', 'échange de produits finis'                                   |  (Artéfact)                  | Données brutes. Par exemple : 'fichiers de base de données', 'distribution de logiciels', 'fichier PDF'  |
|  (Réseau de Communication)     | Installation de transport de données. Par exemple : 'réseau de centre de données'   |  (Matériel)                  | Des objets physiques. Par exemple, 'Billots de bois', 'Ongles'   |
|  (Installation)                | Regroupement de niveau supérieur d'acteurs physiques. Par exemple : 'Briquerie'.  |  (Réseau de Distribution)    | Moyens de distribution physique. Par exemple, 'rail', 'bande transporteuse'  |
|  (Équipement)                  | Machines capables de réaliser un comportement physique (par opposition à un comportement informatique). Par exemple : 'Acierie'   |  |  |

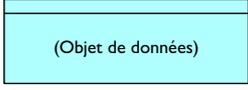
REMARQUE : Les descriptions des éléments sur cette page ne sont pas les descriptions officielles de l'Open Group et peuvent être "opiniâtres".

# Présentation des Éléments ArchiMate® 3.1 (2/2)

Diagrammes par **Gerben Wierda**. Traduit par **Thierry Faescour**.

Copyright © 2022 Gerben Wierda. Libre de droits d'utilisation, copie, impression, etc.  
Version: 20220605a.  
ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.1 est © Open Group

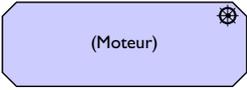
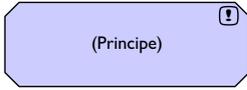
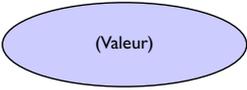
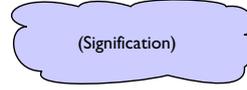
## Éléments de la Couche Applicative

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
|  | Représente un système logiciel au niveau applicatif. Par exemple : 'Logiciel de Modélisation d'Architecture d'Entreprise' ou 'BizZdesign Enterprise Studio'              |  | Comportement au niveau applicatif ayant des caractéristiques communes (cloisonnement du comportement de l'intérieur vers l'extérieur). Par exemple, 'calculs de risque'                           |
|  | Représente l'interface d'une application: comment les 'acteurs' (à la fois les personnes et l'informatique) peuvent interagir avec le système. Par exemple, 'IHM', 'API' |  | Comportement au niveau applicatif produisant un résultat (cloisonnement du comportement de l'extérieur vers l'intérieur). Par exemple, 'calculer mensualité'                                      |
|  | Concept (Inutile) qui représente une combinaison d'applications qui, ensemble, peuvent exécuter un certain comportement.   |  | Représente le comportement d'une application 'accessible' (par des personnes ou le service informatique). Exécuté par une interface. Par exemple, 'Site Web', 'Gestionnaire de clientèle RESTful' |
|  | Élément qui représente des informations au niveau applicatif. Par exemple, 'dossier client', 'transaction'   |  | Représente un 'changement d'état' modélisé au niveau applicatif. Par exemple, 'toutes les 10 minutes', 'l'application démarre', 'transaction reçue'   |
|  |  |  | Concept (inutile) qui représente le comportement d'une collaboration applicative.   |

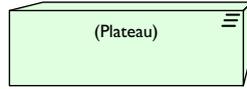
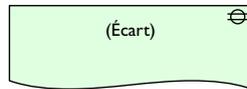
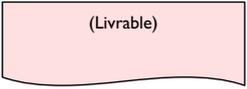
## Éléments de la Couche Stratégique

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
|   | Représente une compétence de haut niveau dont dispose une organisation. Par exemple, 'construire des routes' |   | Représente la manière dont une organisation est organisée pour apporter de la valeur à ses parties prenantes (généralement ses clients)                       |
|  | Représentation stratégique d'un actif de l'organisation. Par exemple, 'Champ de moulins à vent'              |  | Documentation/description de quelque chose de stratégique/tactique que l'organisation a décidé de faire. Par exemple, 'acquiescer une société complémentaire' |

## Éléments d'Aspect de Motivation

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
|  | Résultat souhaité. Par exemple, 'Augmentation de 10 % du ROI de l'année X par rapport à l'année Y'                             |  | Concept superflu (aurait pu être un rôle) qui représente quelqu'un ayant un intérêt dans l'architecture. Par exemple, 'Propriétaire du produit' |
|  | Résultat réel de ce que fait une organisation. Par exemple, 'Augmentation de 10 % du ROI de l'année X par rapport à l'année Y' |  | Représente les exigences qui doivent être remplies par l'architecture. Par exemple, 'Utiliser un logiciel pris en charge'                       |
|  | Représente une raison pour un changement et des décisions (architecturales).   |  | Exigence négative superflue (est juste une autre exigence). Par exemple, 'N'utilisez pas de logiciel non pris en charge'                        |
|  | Formellement : Représente notre position par rapport à un certain Moteur. Mais pourquoi seulement Moteur ?                     |  | Exigence très forte. A manipuler avec précaution, peut être toxique. Par exemple, 'ne jamais utiliser de principes'                             |
|  | Décrit/documente la valeur (monétaire ou autre) d'un autre concept.  |  | Concept philosophiquement suspect d'ArchiMate 1. Formellement : représente l'intention de quelque chose.  |

## Éléments de la Couche Implémentation & Migration

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|  | Représentent une quantité de travail avec une date de début et de fin claire et (comme pour un Processus) un résultat clair. |  | Représente un 'état' du paysage qui existe pendant un certain laps de temps. |
|  | Représente un 'changement d'état' dans la transformation de l'entreprise. Par exemple, 'Mise en production'                  |  | Représente la différence entre deux Plateaux (successifs)                    |
|  | Le résultat d'un Lot de Travaux  |  |  |

### Éléments Composite

Peut agréger ou composer n'im-  
porte quoi

(Regroupement)

Représente un lieu. Par exemple, 'Londres', 'Successale'

(Emplacement)

REMARQUE : Les descriptions des éléments sur cette page ne sont pas les descriptions officielles de l'Open Group et peuvent être "opiniâtres".