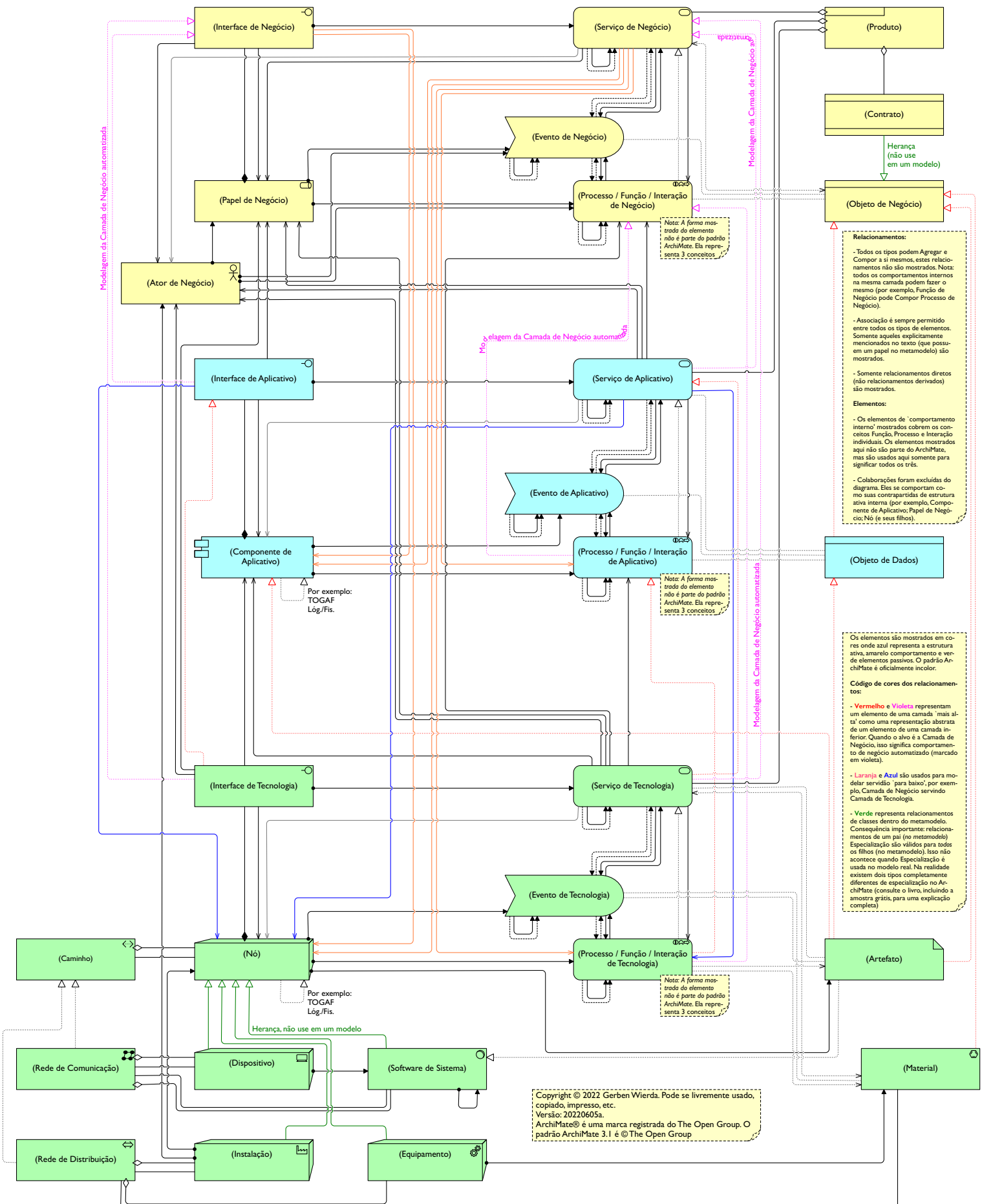


Metamodelo ArchiMate® 3.1 – Núcleo

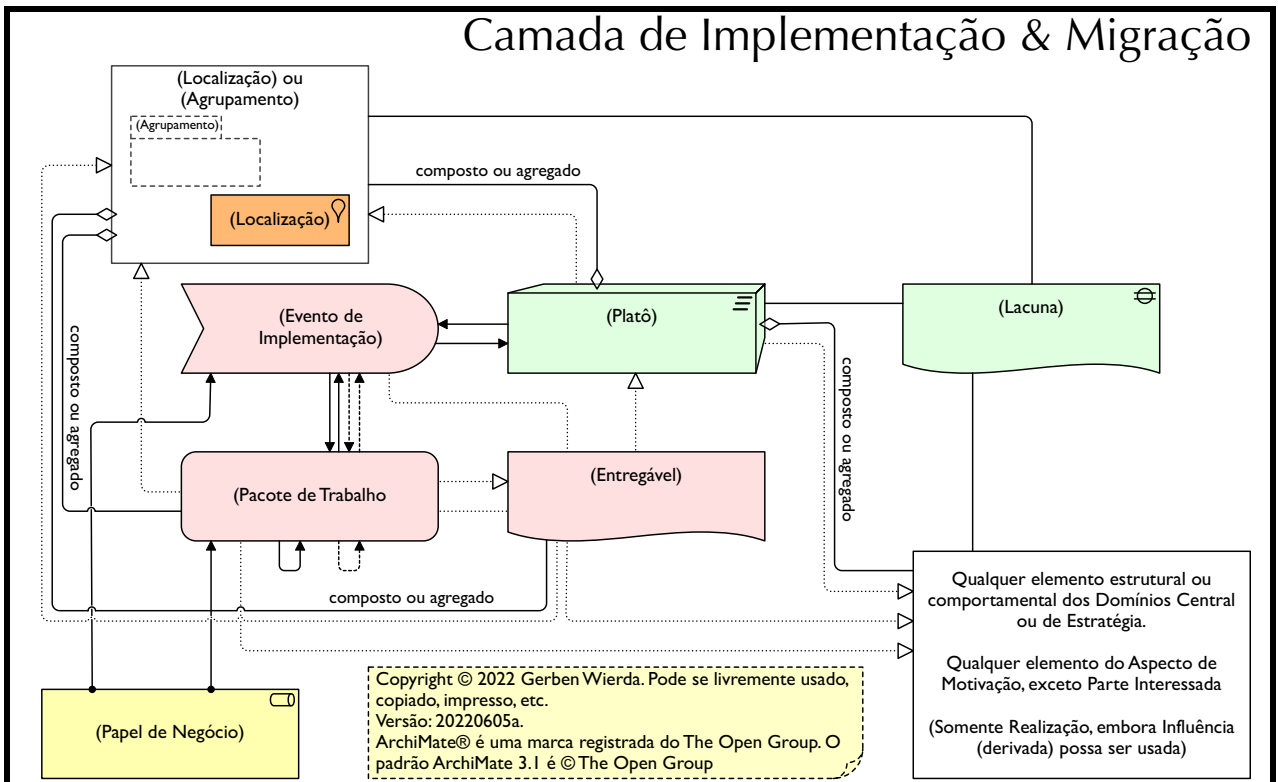
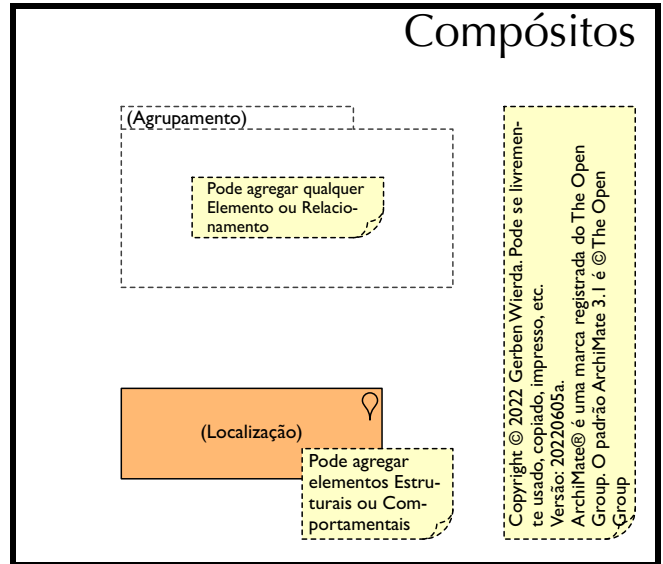
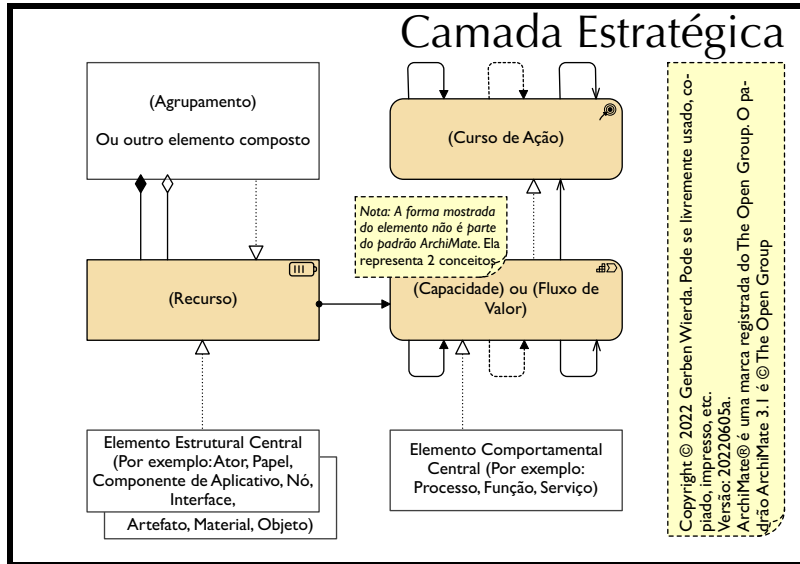
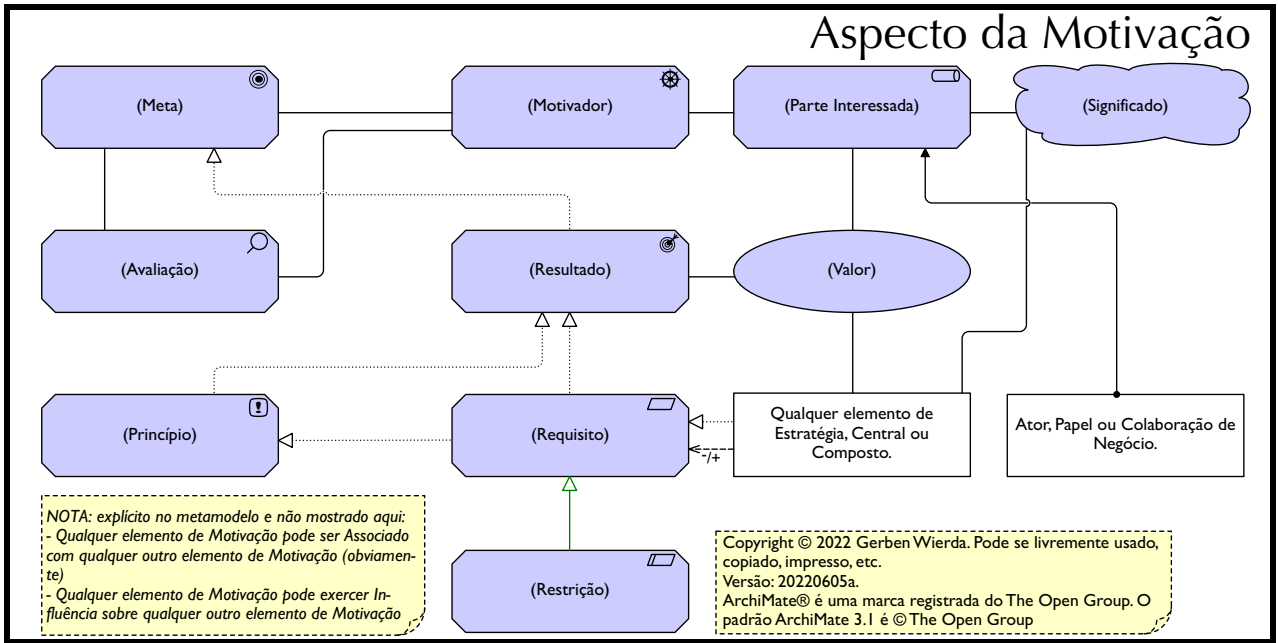
Somente relacionamentos diretos são mostrados. Elementos abstratos são expandidos para que apenas os elementos concretos do metamodelo sejam ilustrados. Usa a **paleta de 9 cores do Mastering ArchiMate** para facilitar o aprendizado e velocidade de leitura.



Metamodelo ArchiMate® 3.1 – Não-Core

Diagramas de Gerben Wierda. Traduzido por Antonio Plais.










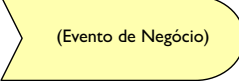

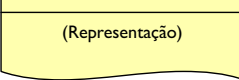
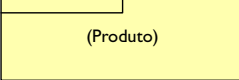
Copyright © 2022 Gerben Wierda. Pode se livremente usado, copiado, impresso, etc.
Versão: 20220605a.
ArchiMate® é uma marca registrada do The Open Group. O padrão ArchiMate 3.1 é © The Open Group



Apresentação dos Elementos ArchiMate® 3.1 (1/2)

Diagramas de **Gerben Wierda**. Traduzido por **Antonio Plais**.

Elementos da Camada de Negócios

 (Ator de Negócio)	Representa pessoas reais ou grupos de pessoas, tais como departamentos, empresas, etc. Por exemplo: 'Departamento de Auditoria'	 (Função de Negócio)	Comportamento no nível do negócio com características comuns (particionamento do comportamento de dentro para fora). Por exemplo: 'Finanças', 'Limpeza'
 (Papel de Negócio)	Representa um 'ator' virtual (definido como: responsável pelo comportamento). Por exemplo: 'Gerente'	 (Processo de Negócio)	Comportamento no nível do negócio que produz um resultado (particionamento do comportamento de fora para dentro). Por exemplo: 'Criar fatura', 'Abrir a loja'
 (Colaboração de Negócio)	Representa a colaboração de atores/papéis para comportamento que não pode ser desempenhado se os membros não estão todos presentes. Por exemplo: 'par de dança'	 (Interação de Negócio)	Conceito ArchiMate (supérfluo) para representar o comportamento de uma Colaboração. Por exemplo: 'Dança de salão' ou 'Lançar um míssil' (esperamos).
 (Interface de Negócio)	Representa como um ator/papel/colaboração pode ser acessado. Por exemplo: 'Telefone'	 (Serviço de Negócio)	Representa comportamento que é usável/visível 'de fora', oferecido por uma interface. Por exemplo: 'Serviço de Assistência', 'Venda de Flores'
 (Objeto de Negócio)	Representa alguma coisa passiva no nível do negócio que é 'manipulada'. Por exemplo: 'Fatura', 'Investimento', 'Sinistro'	 (Evento de Negócio)	Representa uma 'mudança de estado' modelada no nível do negócio. Por exemplo: 'Cliente entrou', '9 horas' ou 'Início da reunião'
 (Contrato)	Especialização de Objeto de Negócio para representar um contrato.	 (Representação)	Conceito legado do ArchiMate I para informações em forma tangível. Por exemplo: 'relatório impresso'
		 (Produto)	Elemento no nível do negócio para agregar serviços e objetos juntamente com um Contrato (por exemplo: Contrato de Serviço). Algo 'entregue'

Copyright © 2022 Gerben Wierda. Pode se livremente usado, copiado, impresso, etc.
Version: 20220605a.
ArchiMate® é uma marca registrada do The Open Group. O padrão ArchiMate 3.1 é © The Open Group

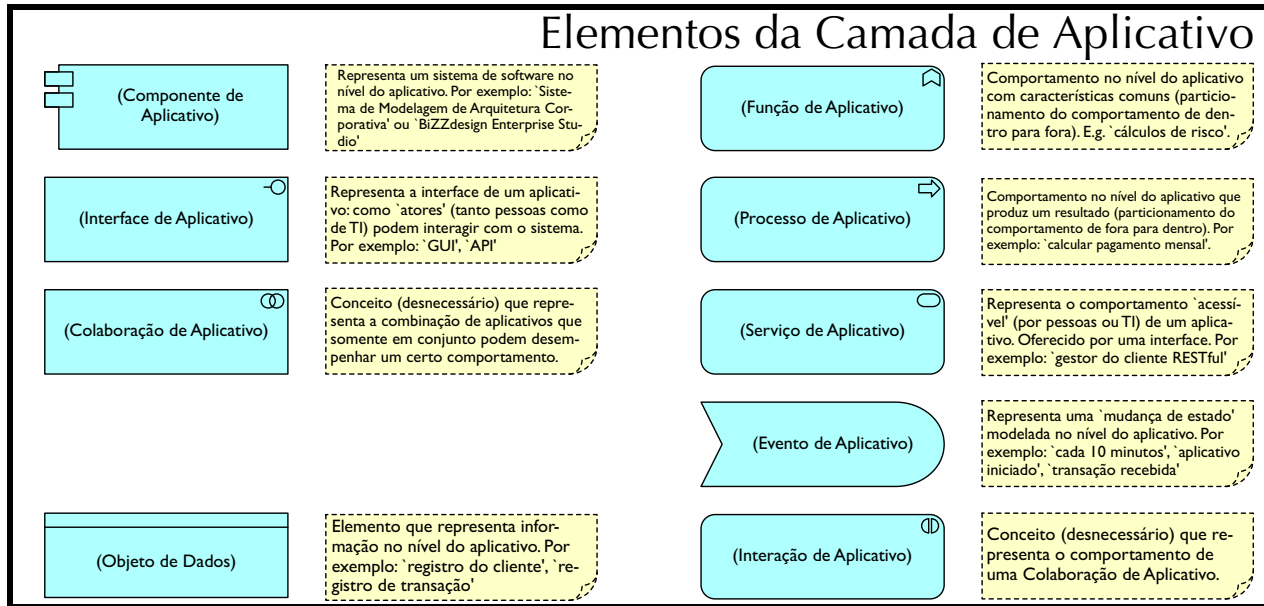
Elementos da Camada de Tecnologia

 (Nó)	Elemento genérico de tecnologia. Geralmente usado para agregar outros elementos de tecnologia, por exemplo, um servidor como um Nó que contém Dispositivo e Software de Sistema	 (Função de Tecnologia)	Comportamento no nível da tecnologia com características comuns (particionamento de comportamento de dentro para fora). Por exemplo: 'Backup do BD', 'Corte mecanizado'
 (Dispositivo)	Representa hardware de computação real. Por exemplo: 'placa X86'	 (Processo de Tecnologia)	Comportamento no nível da tecnologia que produz um resultado (particionamento do comportamento de fora para dentro). Por exemplo: 'Excluir o banco de dados', 'Construir um armário'
 (Software de Sistema)	Software de sistema no nível da tecnologia. Geralmente usado para plataformas. Por exemplo: 'PostgreSQL', 'Windows 2016 Server', 'Java SE'	 (Serviço de Tecnologia)	Representa o comportamento 'acessível' (por pessoas ou TI) de 'tecnologia'. Oferecido por uma interface. Por exemplo: 'Usar SGBD', 'Aceitar resíduos'
 (Interface de Tecnologia)	Como um elemento ativo de tecnologia pode ser acessado. Por exemplo: 'Porta 25', 'Protocolo SMTP'	 (Evento de Tecnologia)	Representa uma 'mudança de estado' no nível da tecnologia. Por exemplo: 'cada 10 minutos', 'servidor iniciado', 'tanque vazio'
 (Colaboração de Tecnologia)	Conceito (desnecessário) que representa a combinação de elementos de tecnologia que somente em conjunto podem desempenhar um certo comportamento.	 (Interação de Tecnologia)	Conceito (desnecessário) que representa o comportamento de uma Colaboração de Tecnologia.
 (Caminho)	Representação lógica de um canal de comunicação ou distribuição entre Nós. Por exemplo: 'replicação de dados', 'troca de produtos finais'	 (Artefato)	Dados brutos. Por exemplo: 'arquivo do banco de dados', 'distribuição de software', 'arquivo PDF'
 (Rede de Comunicação)	Meio físico de transporte de dados. Por exemplo: 'rede do data-center'	 (Material)	Coisas físicas. Por exemplo: 'Blocos de madeira', 'Pregos'
 (Instalação)	Agrupamento de alto nível de atores físicos. Por exemplo: 'Fábrica de tijolos'	 (Rede de Distribuição)	Meios de distribuição física. Por exemplo: 'ferrovia', 'correia transportadora'
 (Equipamento)	Maquinário que pode desempenhar comportamento físico (em oposição a comportamento computacional). Por exemplo: 'Siderúrgica'		

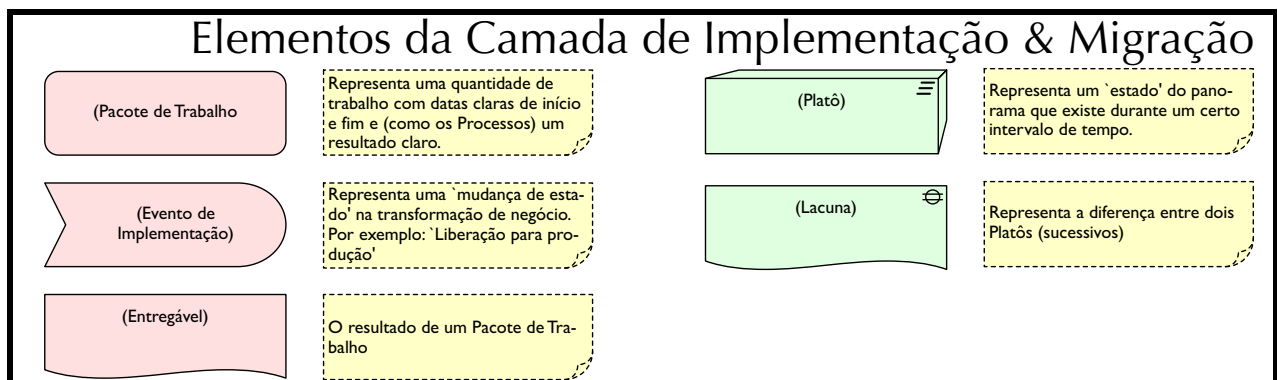
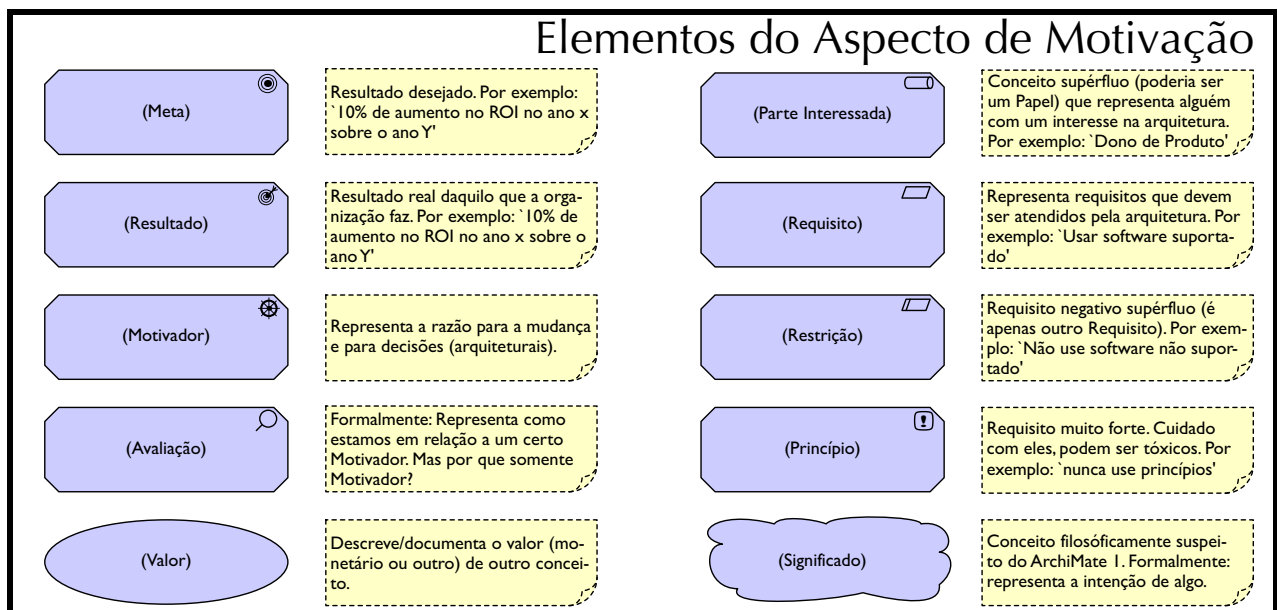
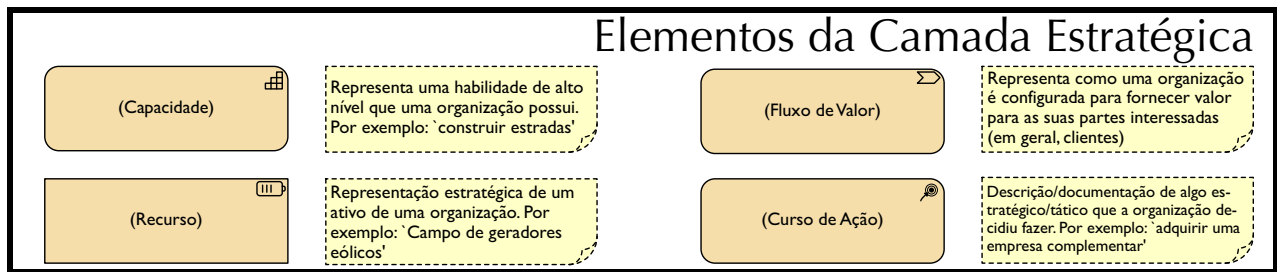
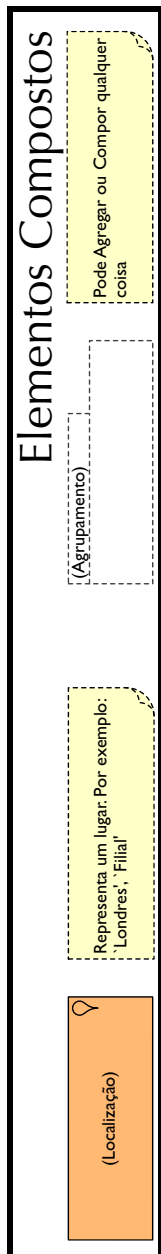
NOTA: As descrições dos itens nesta página não são as descrições oficiais do Open Group e podem ser "opinativas".

Apresentação dos Elementos ArchiMate® 3.1 (2/2)

Diagramas de Gerben Wierda. Traduzido por Antonio Plais.



Copyright © 2022 Gerben Wierda. Pode-se livremente usar, copiar, imprimir, etc. Versão: 20220605a. ArchiMate® é uma marca registrada do The Open Group. O padrão ArchiMate 3.1 é © The Open Group



NOTA: As descrições dos itens nesta página não são as descrições oficiais do Open Group e podem ser "opinativas".