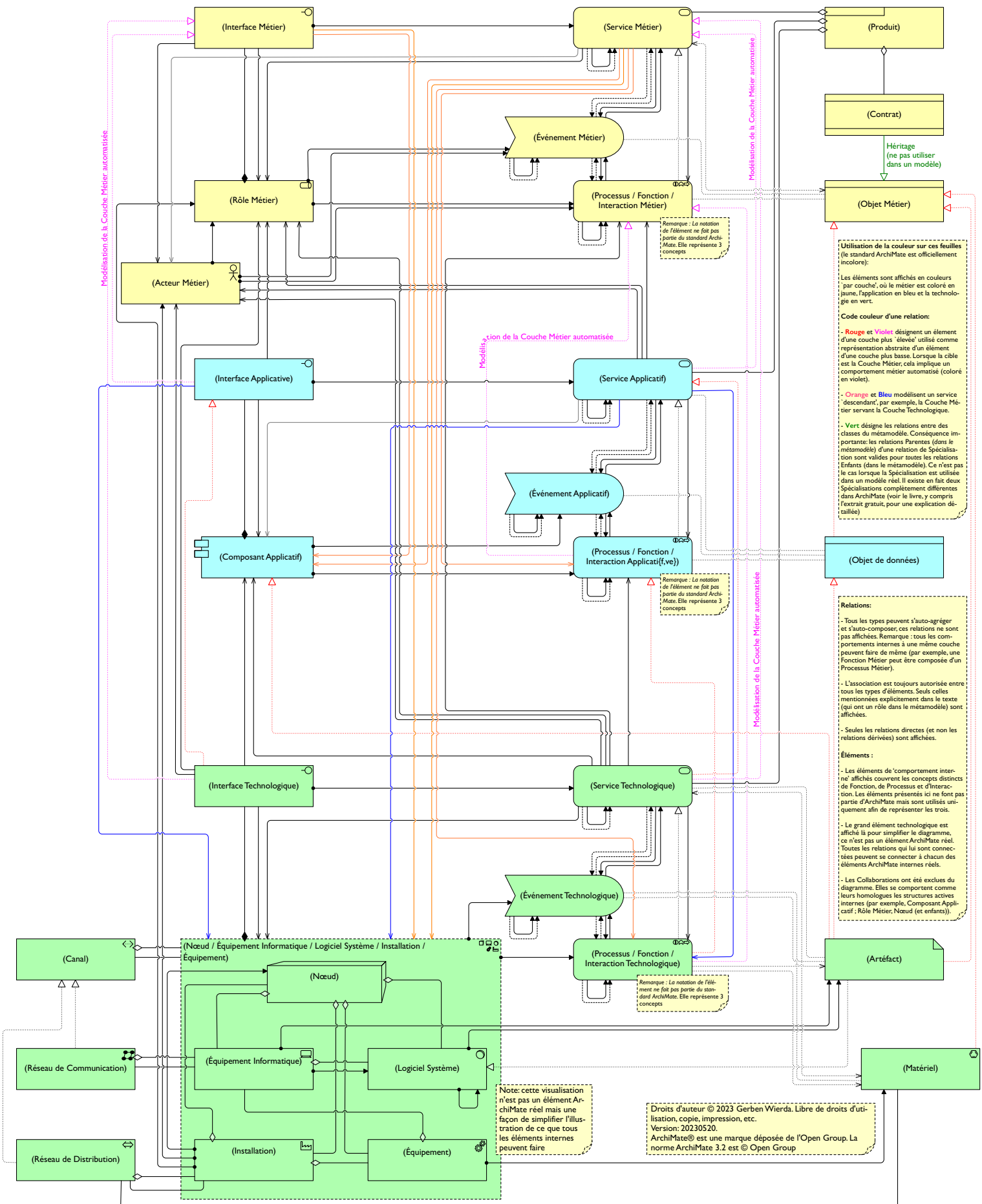


Métamodèle ArchiMate® 3.2 – Cœur

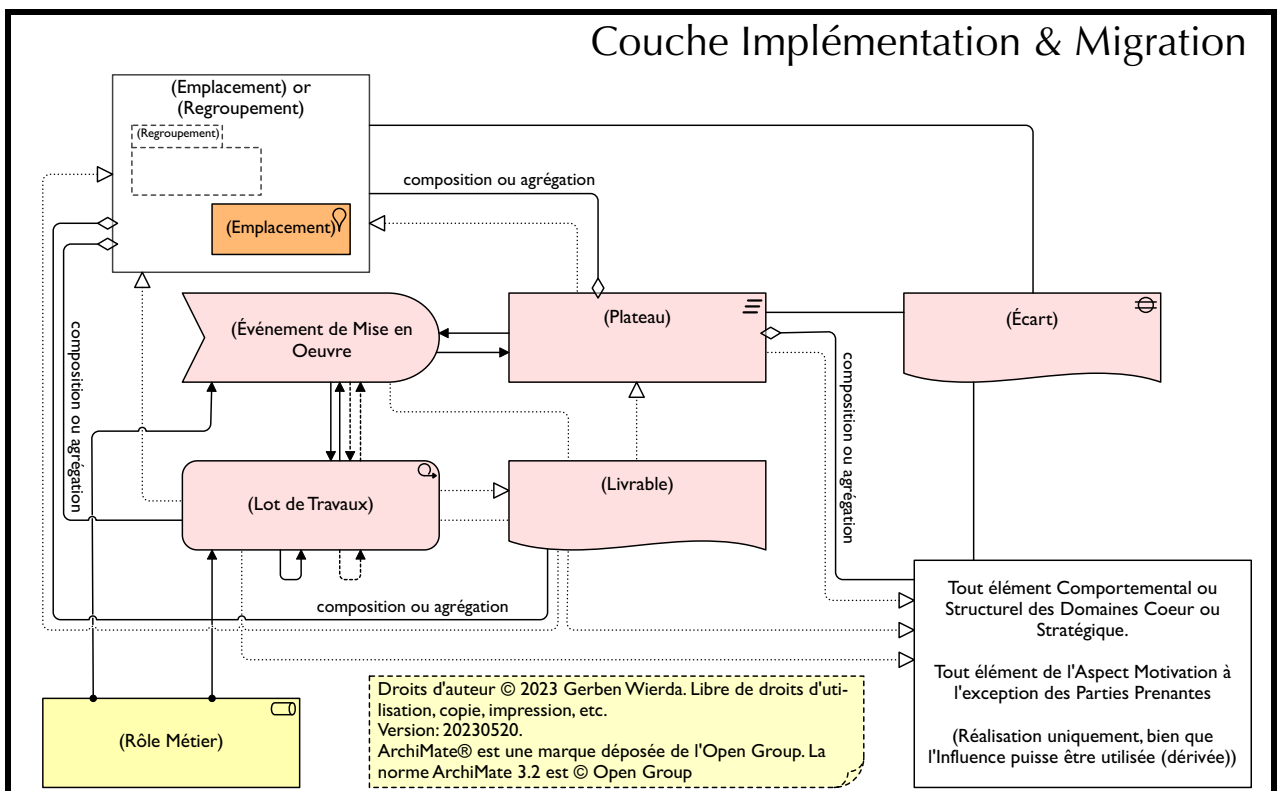
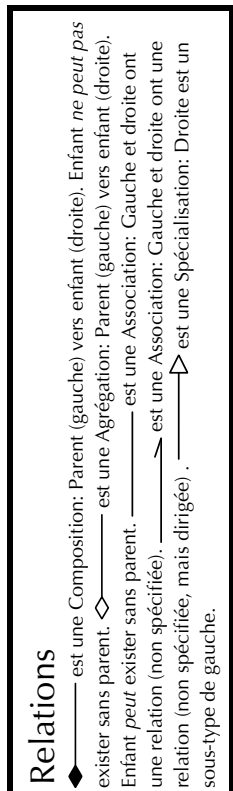
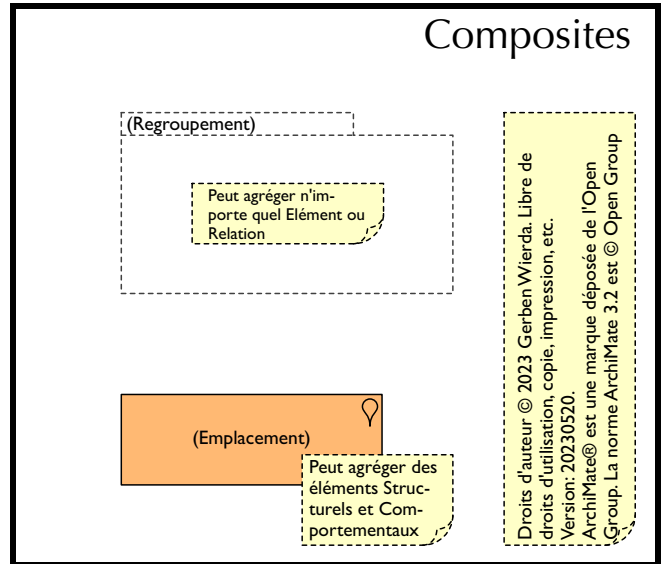
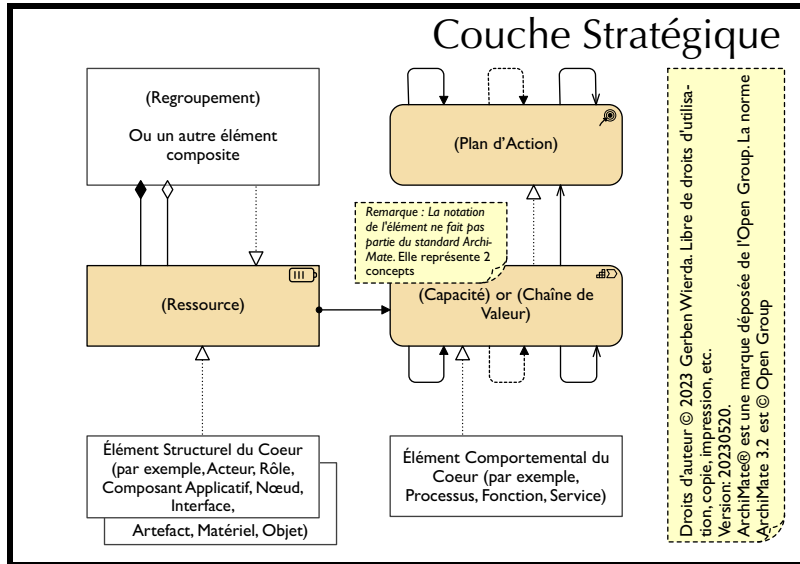
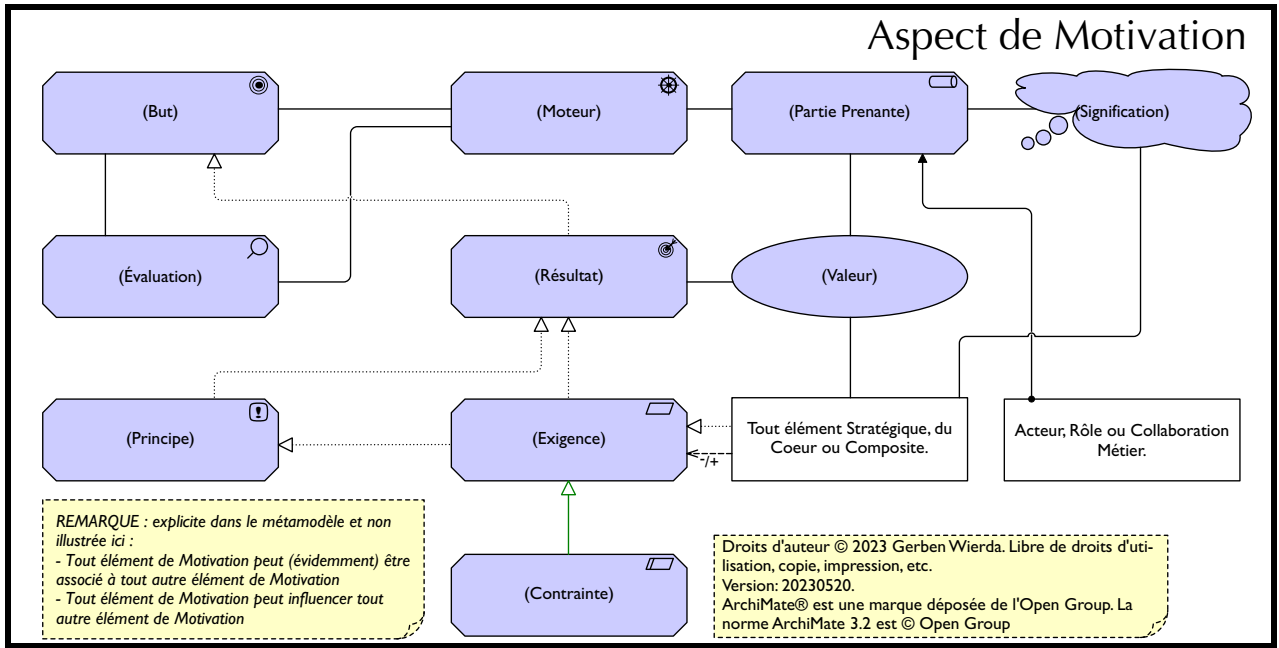
Seules les relations directes sont représentées. Les éléments abstraits sont développés afin que seuls les éléments concrets du métamodèle soient illustrés. Les éléments sont affichés en couleurs 'par couche', où le métier est coloré en jaune, l'application en bleu et la technologie en vert.



Métamodèle ArchiMate® 3.2 – Non-Cœur

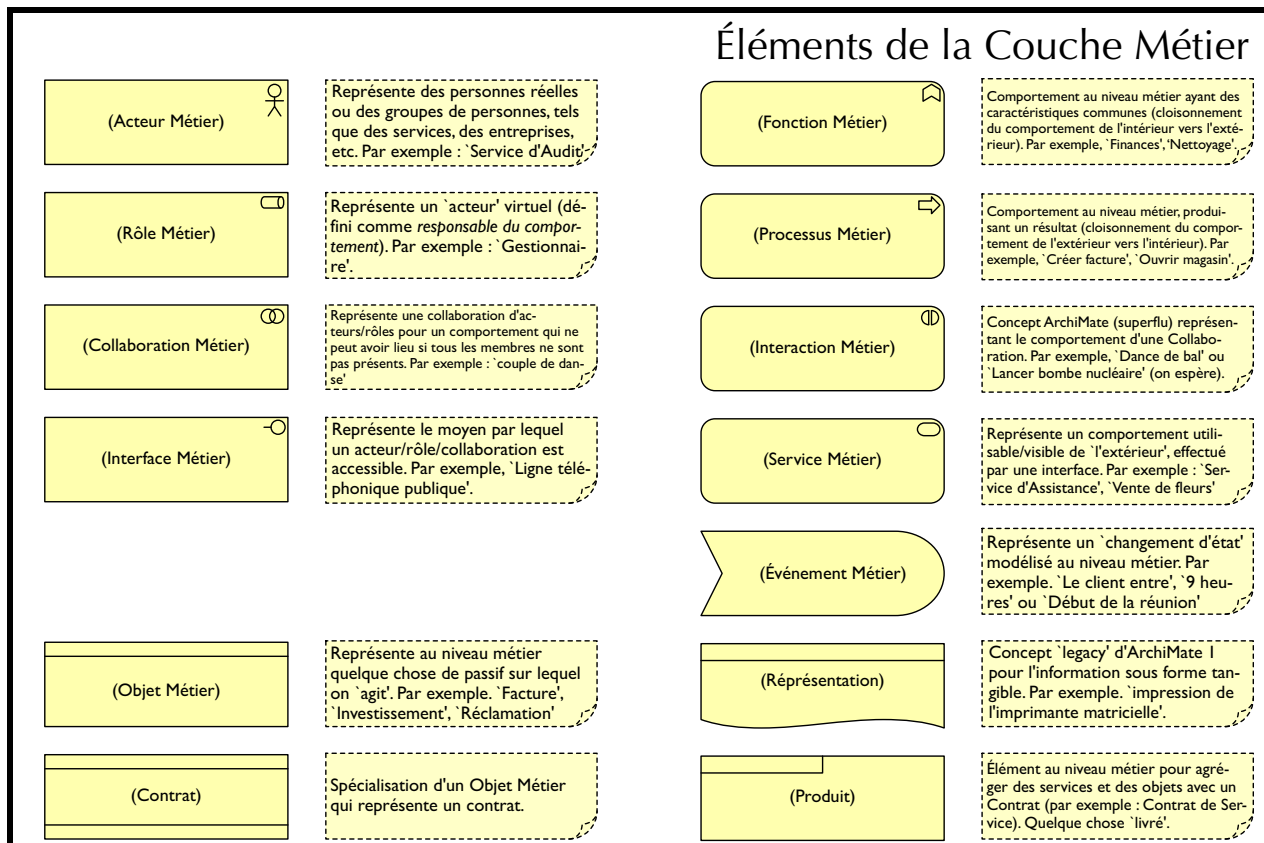
Diagrammes par **Gerben Wierda**. Traduit par **Thierry Faescour**.

Droits d'auteur © 2023 Gerben Wierda. Libre de droits d'utilisation, copie, impression, etc.
 Version: 20230521b-fr.
 ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.2 est © Open Group

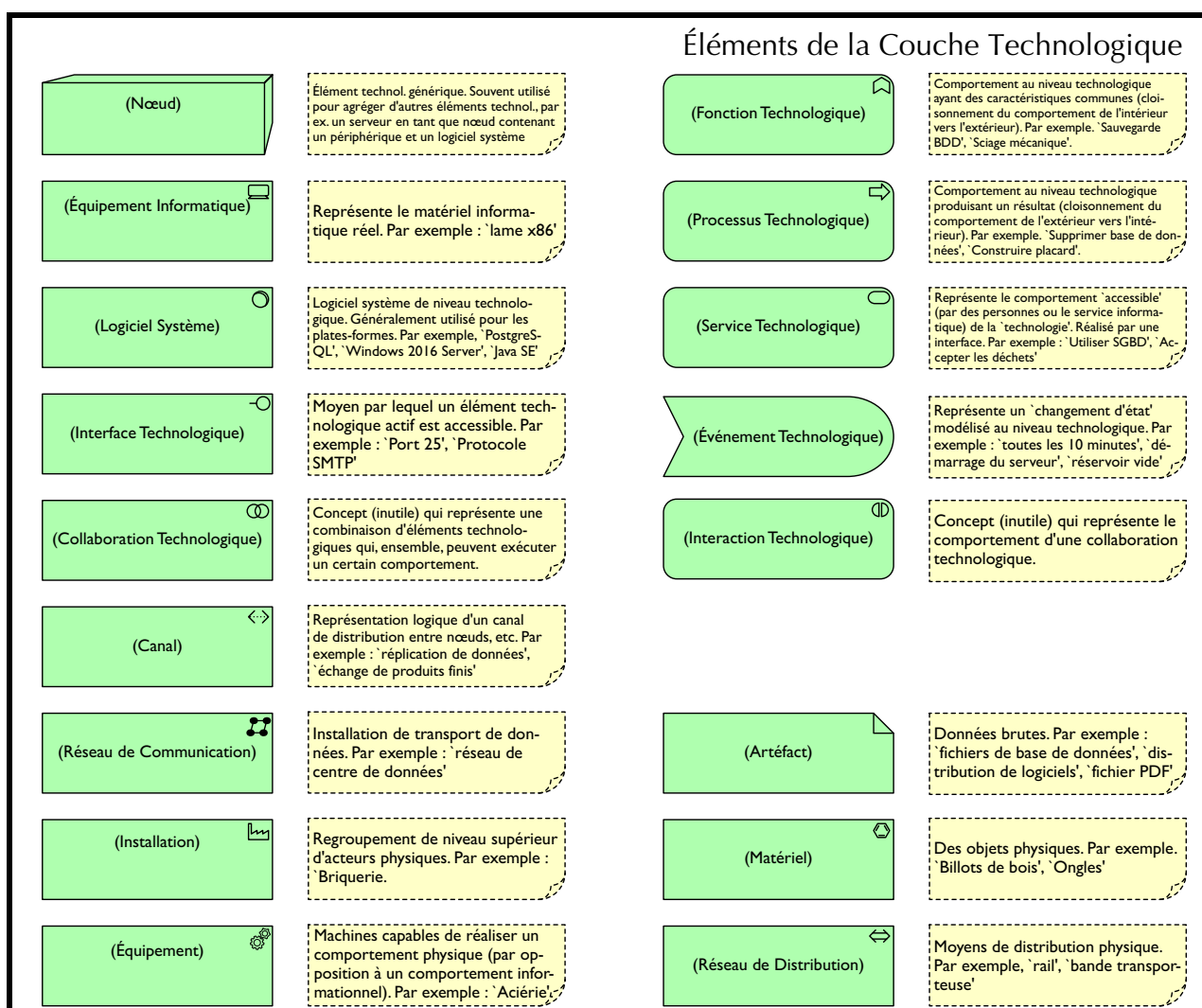
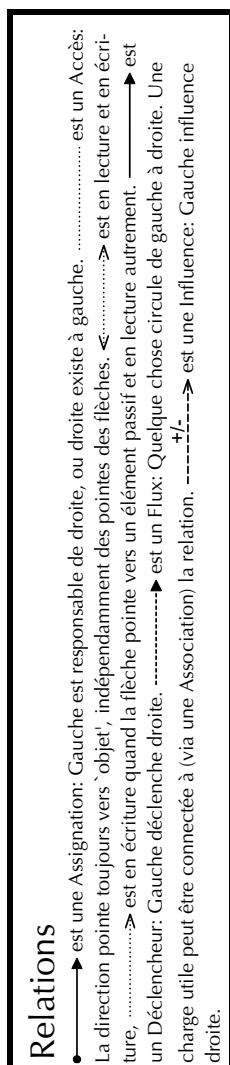


Présentation des Éléments ArchiMate® 3.2 (1/2)

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



Droits d'auteur © 2023 Gerben Wierda. Libre de droits d'utilisation, copie, impression, etc.
 Version: 20230521b -fr.
 ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.2 est © Open Group



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® 3.2 (2/2)

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

Droits d'auteur © 2023 Gerben Wierda. Libre de droits d'utilisation, copie, impression, etc.
 Version: 20230521b -fr.
 ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.2 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 Moteurs. 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

| | | | |
|--|---|--|--|
| | Représent 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'importe 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".