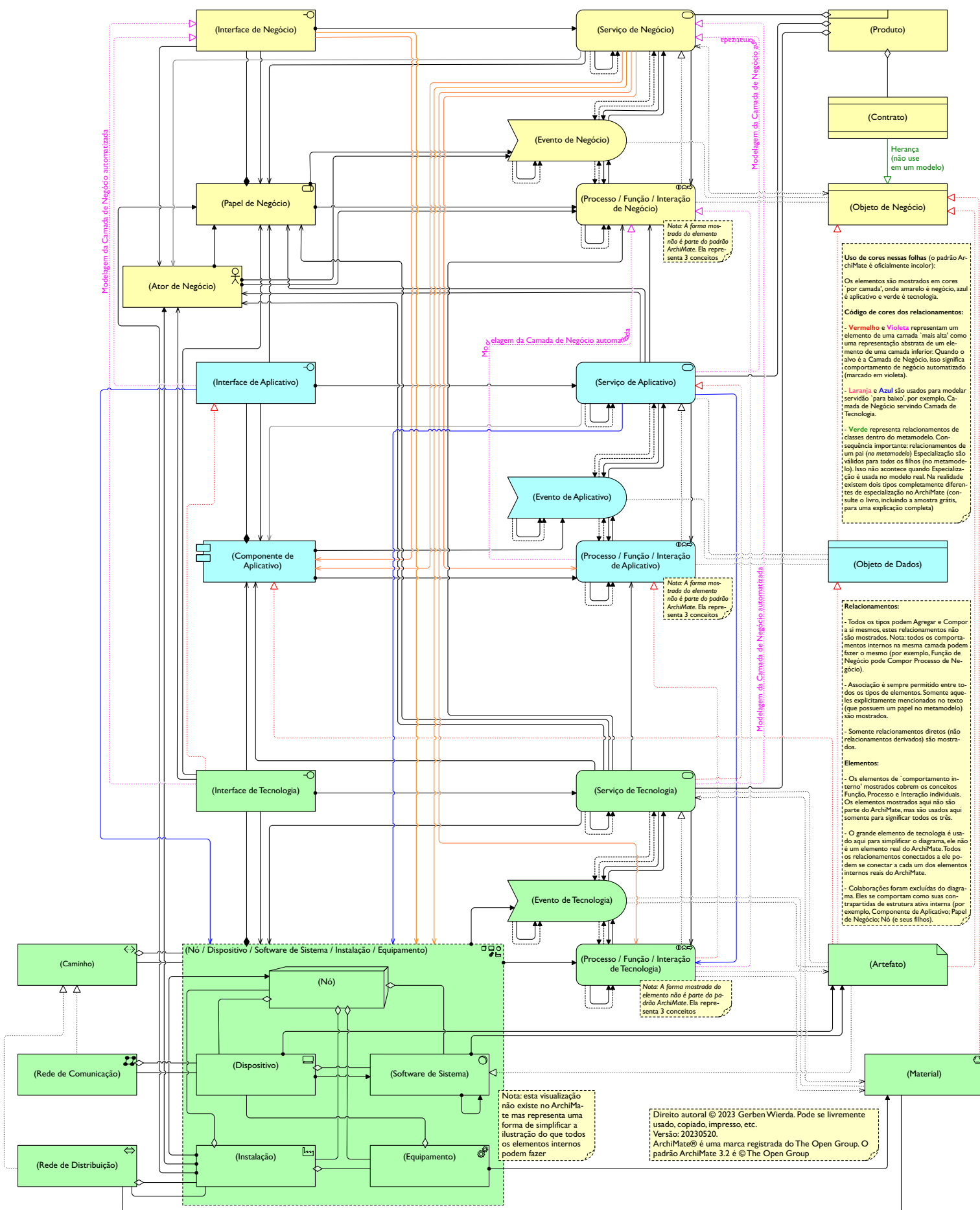


# Metamodelo ArchiMate® 3.2 – Núcleo

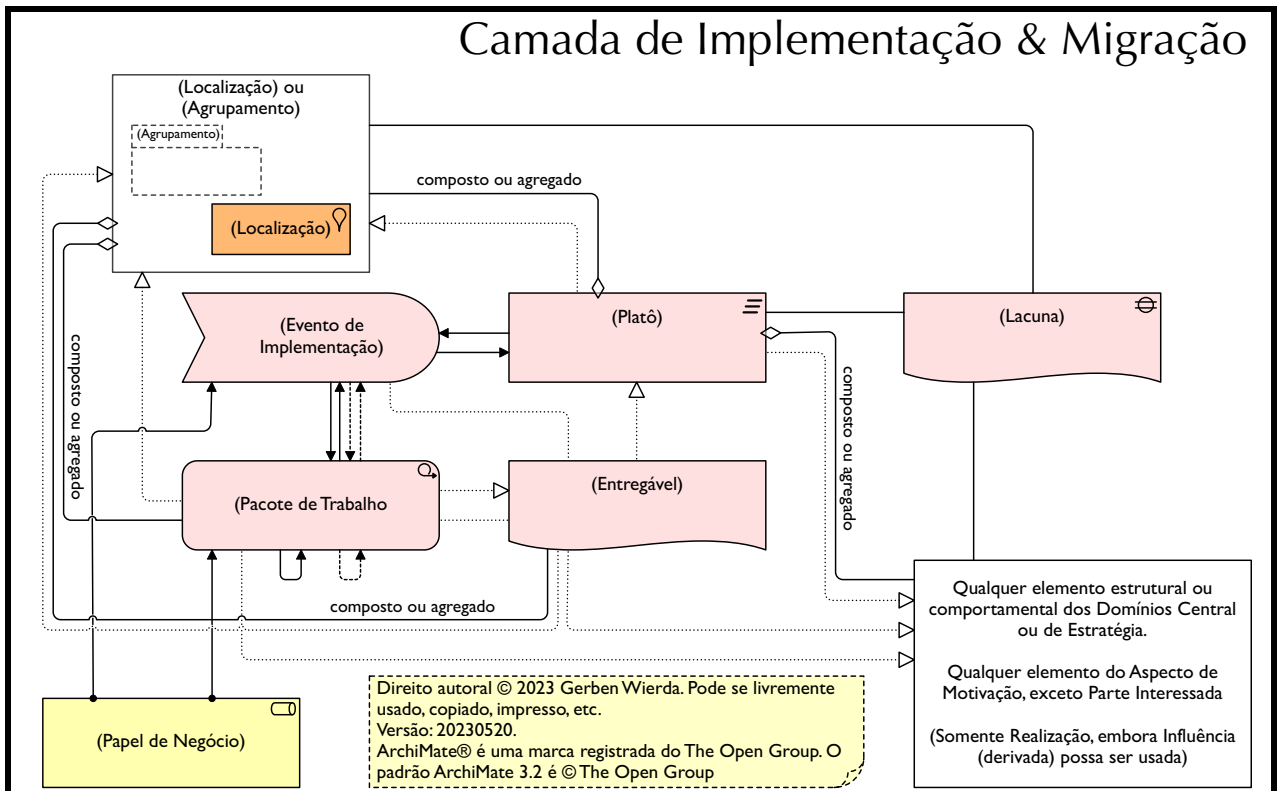
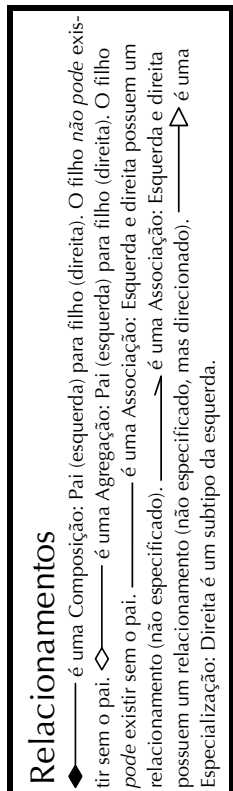
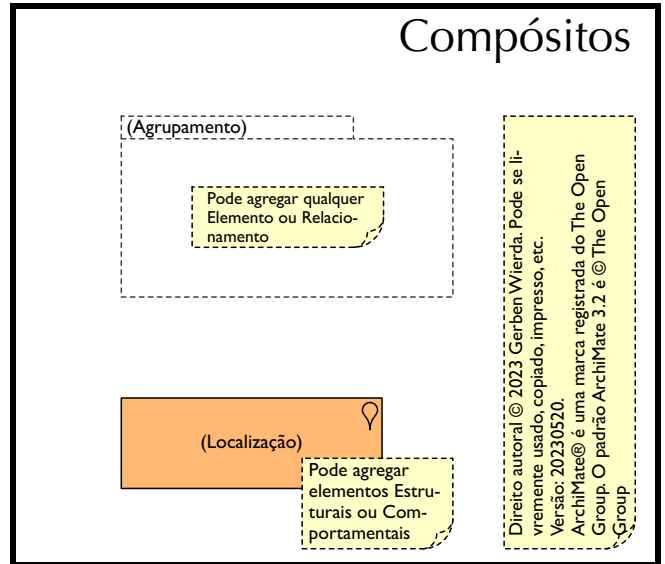
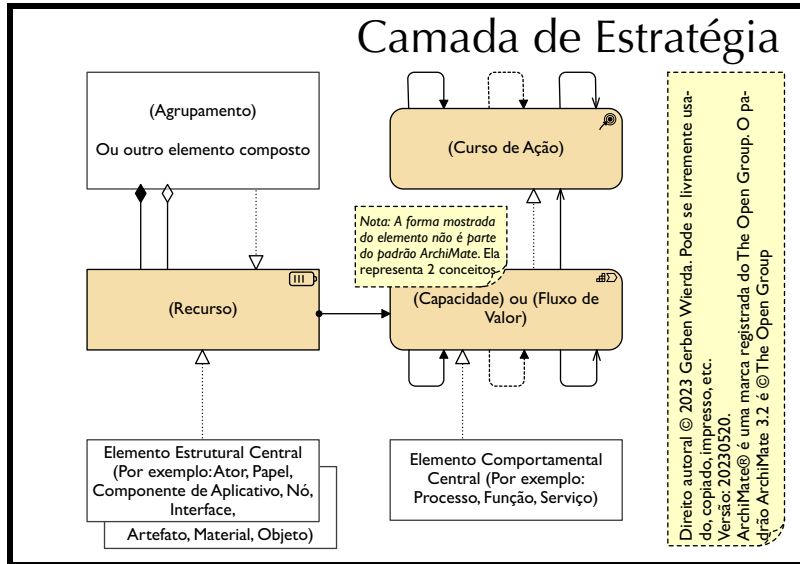
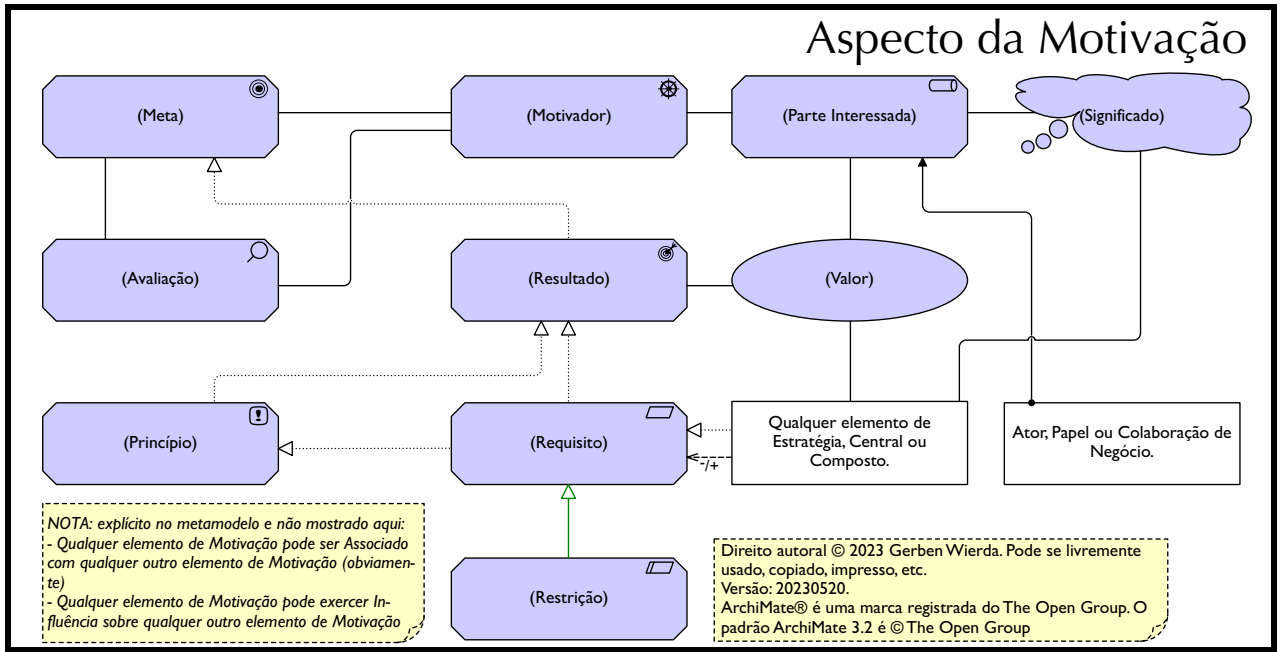
Somente relacionamentos diretos são mostrados. Elementos abstratos são expandidos para que apenas os elementos concretos do metamodelo sejam ilustrados. Os elementos são mostrados em cores 'por camada', onde amarelo é negócio, azul é aplicativo e verde é tecnologia.



# Metamodelo ArchiMate® 3.2 – Não-Core

Diagramas de Gerben Wierda. Traduzido por Antonio Plais.










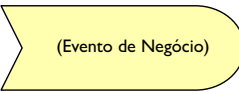

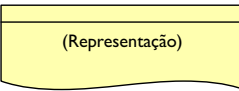

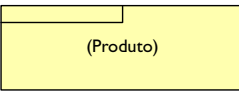
Direito autorial © 2023 Gerben Wierda. Pode se livremente usado, copiado, impresso, etc.  
 Versão: 20230521b-pt.  
 ArchiMate® é uma marca registrada do The Open Group. O padrão ArchiMate 3.2 é © The Open Group



# Apresentação dos Elementos ArchiMate® 3.2 (1/2)

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

## Elementos da Camada de Negócio

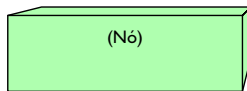
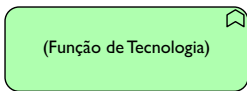
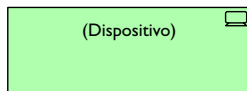
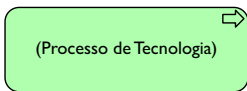
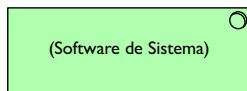
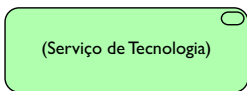
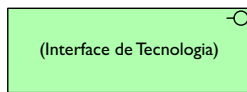
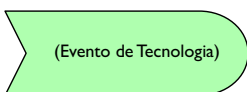
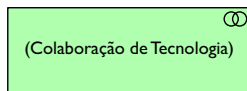
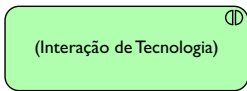
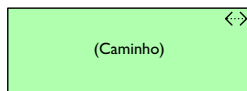
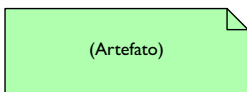

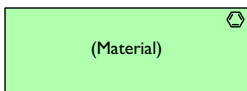
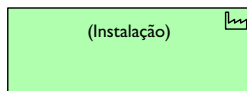
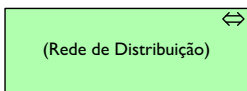
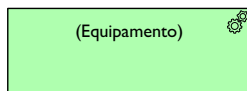
|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
| <br>(Ator de Negócio)        | Representa pessoas reais ou grupos de pessoas, tais como departamentos, empresas, etc. Por exemplo: 'Departamento de Auditoria'.                                 | <br>(Função de Negócio)    | Comportamento no nível do negócio com características comuns (particionamento do comportamento de dentro para fora). Por exemplo: 'Finanças', 'Limpeza'.       |
| <br>(Papel de Negócio)       | Representa um 'ator' virtual (definido como: <i>responsável pelo comportamento</i> ). Por exemplo: 'Gerente'.  | <br>(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'. |
| <br>(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'. | <br>(Interação de Negócio) | Conceito ArchiMate (supêrfluo) para representar o comportamento de uma Colaboração. Por exemplo: 'Dança de salão' ou 'Lançar um míssil' (esperamos).           |
| <br>(Interface de Negócio)   | Representa como um ator/papel/colaboração pode ser acessado. Por exemplo: 'Telefone'.  | <br>(Serviço de Negócio)   | Representa comportamento que é usável/visível 'de fora', oferecido por uma interface. Por exemplo: 'Serviço de Assistência', 'Venda de Flores'.                |
| <br>(Objeto de Negócio)      | Representa alguma coisa passiva no nível do negócio que é 'manipulada'. Por exemplo: 'Fatura', 'Investimento', 'Sinistro'.                                       | <br>(Evento de Negócio)    | Representa uma 'mudança de estado' modelada no nível do negócio. Por exemplo: 'Cliente entrou', '9 horas' ou 'Início da reunião'.                              |
| <br>(Contrato)               | Especialização de Objeto de Negócio para representar um contrato.  | <br>(Representação)        | Conceito legado do ArchiMate 1 para informações em forma tangível. Por exemplo: 'relatório impresso'.  |
| <br>(Produto)               |  | <br>(Produto)              | Elemento no nível do negócio para agregar serviços e objetos juntamente com um Contrato (por exemplo: Contrato de Serviço). Algo 'entregue'.                   |

Direito autoral © 2023 Gerben Wierda. Pode ser livremente usado, copiado, impresso, etc.  
 Version: 20230521b-pt.  
 ArchiMate® é uma marca registrada do The Open Group. O padrão ArchiMate 3.2 é © The Open Group

### Relacionamentos

→ é uma Atribuição: Esquerda é responsável pela direita, ou direita existe na esquerda.  
 ← é leitura e escrita, independente das pontas de seta.  
 ⇄ é um Acionamento: Esquerda aponta para o elemento passivo e leitura se o oposto.  
 ⇨ é um Fluxo: Alguma coisa flui da esquerda para a direita. Uma carga pode ser conectada ao relacionamento (via Associação).  
 ⇩⇨ é uma Influência: Esquerda influencia direita.

## Elementos da Camada de Tecnologia

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <br>(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. | <br>(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'.              |
| <br>(Dispositivo)               | Representa hardware de computação real. Por exemplo: 'placa X86'.  | <br>(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'. |
| <br>(Software de Sistema)       | Software de sistema no nível da tecnologia. Geralmente usado para plataformas. Por exemplo: 'PostgreSQL', 'Windows 2016 Server', 'Java SE'.                                      | <br>(Serviço de Tecnologia)   | Representa o comportamento 'acessível' (por pessoas ou TI) de 'tecnologia'. Oferecido por uma interface. Por exemplo: 'Usar SGBD', 'Aceitar resíduos'.                                |
| <br>(Interface de Tecnologia)   | Como um elemento ativo de tecnologia pode ser acessado. Por exemplo: 'Porta 25', 'Protocolo SMTP'.   | <br>(Evento de Tecnologia)    | Representa uma 'mudança de estado' no nível da tecnologia. Por exemplo: 'cada 10 minutos', 'servidor iniciado', 'tanque vazio'.   |
| <br>(Colaboração de Tecnologia) | Conceito (desnecessário) que representa a combinação de elementos de tecnologia que somente em conjunto podem desempenhar um certo comportamento.                                | <br>(Interação de Tecnologia) | Conceito (desnecessário) que representa o comportamento de uma Colaboração de Tecnologia.   |
| <br>(Caminho)                   | Representação lógica de um canal de comunicação ou distribuição entre Nós. Por exemplo: 'replicação de dados', 'troca de produtos finais'.                                       | <br>(Artefato)                | Dados brutos. Por exemplo: 'arquivo do banco de dados', 'distribuição de software', 'arquivo PDF'.  |
| <br>(Rede de Comunicação)       | Meio físico de transporte de dados. Por exemplo: 'rede do data-center'.  | <br>(Material)                | Coisas físicas. Por exemplo: 'Blocos de madeira', 'Pregos'.   |
| <br>(Instalação)                | Agrupamento de alto nível de atores físicos. Por exemplo: 'Fábrica de tijolos'.  | <br>(Rede de Distribuição)    | Meios de distribuição física. Por exemplo: 'ferrovia', 'correia transportadora'.  |
| <br>(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® 3.2 (2/2)

Diagramas de Gerben Wierda. Traduzido por Antonio Plais.

Direito autoral © 2023 Gerben Wierda. Pode ser livremente usado, copiado, impresso, etc.  
 Version: 20230521b-pt.  
 ArchiMate® é uma marca registrada do The Open Group. O padrão ArchiMate 3.2 é © The Open Group

## Elementos da Camada de Aplicativo

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  | Representa um sistema de software no nível do aplicativo. Por exemplo: 'Sistema de Modelagem de Arquitetura Corporativa' ou 'BIZZdesign Enterprise Studio' |  | Comportamento no nível do aplicativo com características comuns (particionamento do comportamento de dentro para fora). E.g. 'cálculos de risco'              |
|  | Representa a interface de um aplicativo: como 'atores' (tanto pessoas como de TI) podem interagir com o sistema. Por exemplo: 'GUI', 'API'                 |  | Comportamento no nível do aplicativo que produz um resultado (particionamento do comportamento de fora para dentro). Por exemplo: 'calcular pagamento mensal' |
|  | Conceito (desnecessário) que representa a combinação de aplicativos que somente em conjunto podem desempenhar um certo comportamento.                      |  | Representa o comportamento 'acessível' (por pessoas ou TI) de um aplicativo. Oferecido por uma interface. Por exemplo: 'gestor de cliente RESTful'            |
|  | Elemento que representa informação no nível do aplicativo. Por exemplo: 'registro do cliente', 'registro de transação'                                     |  | Representa uma 'mudança de estado' modelada no nível do aplicativo. Por exemplo: 'cada 10 minutos', 'aplicativo iniciado', 'transação recebida'               |
|  |  |  | Conceito (desnecessário) que representa o comportamento de uma Colaboração de Aplicativo.   |

## Elementos da Camada Estratégica

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | Representa uma habilidade de alto nível que uma organização possui. Por exemplo: 'construir estradas' |  | Representa como uma organização é configurada para fornecer valor para as suas partes interessadas (em geral, clientes)             |
|  | Representação estratégica de um ativo de uma organização. Por exemplo: 'Campo de geradores eólicos'   |  | Descrição/documentação de algo estratégico/tático que a organização decidiu fazer. Por exemplo: 'adquirir uma empresa complementar' |

## Elementos do Aspecto de Motivação

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | Resultado desejado. Por exemplo: '10% de aumento no ROI no ano x sobre o ano Y'                           |  | Conceito supérfluo (poderia ser um Papel) que representa alguém com um interesse na arquitetura. Por exemplo: 'Dono de Produto' |
|  | Resultado real daquilo que a organização faz. Por exemplo: '10% de aumento no ROI no ano x sobre o ano Y' |  | Representa requisitos que devem ser atendidos pela arquitetura. Por exemplo: 'Usar software suportado'                          |
|  | Representa a razão para a mudança e para decisões (arquiteturais).  |  | Requisito negativo supérfluo (é apenas outro Requisito). Por exemplo: 'Não use software não suportado'                          |
|  | Formalmente: Representa como estamos em relação a um certo Motivador. Mas por que somente Motivador?      |  | Requisito muito forte. Cuidado com eles, podem ser tóxicos. Por exemplo: 'nunca use princípios'                                 |
|  | Descreve/documenta o valor (monetário ou outro) de outro conceito.  |  | Conceito filosoficamente suspeito do ArchiMate 1. Formalmente: representa a intenção de algo.                                   |

## Elementos da Camada de Implementação & Migração

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | Representa uma quantidade de trabalho com datas claras de início e fim e (como os Processos) um resultado claro. |  | Representa um 'estado' do panorama que existe durante um certo intervalo de tempo. |
|  | Representa uma 'mudança de estado' na transformação de negócio. Por exemplo: 'Liberação para produção'           |  | Representa a diferença entre dois Platôs (sucessivos)                              |
|  | O resultado de um Pacote de Trabalho   |  |  |

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

**Elementos Compostos**  
 Pode Agregar ou Compor qualquer coisa  
 Representa um lugar. Por exemplo: 'Londres', 'Filial'  
 Agrupamento  
 Localização