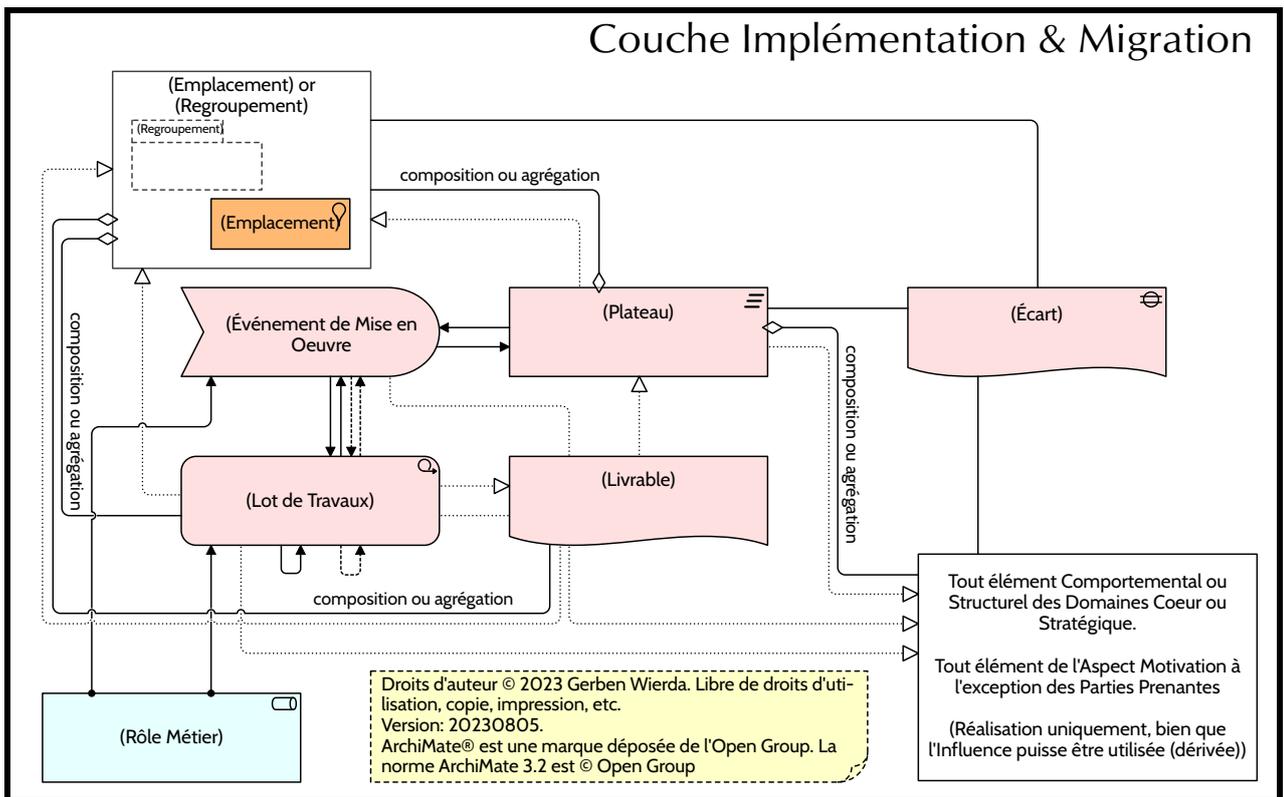
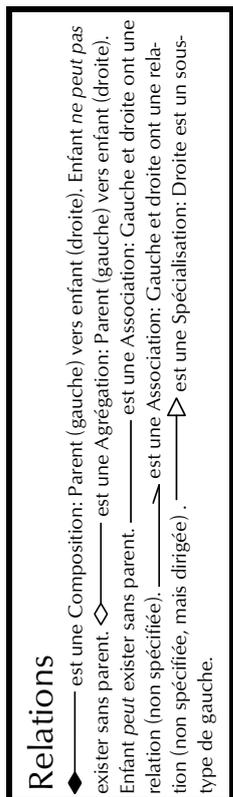
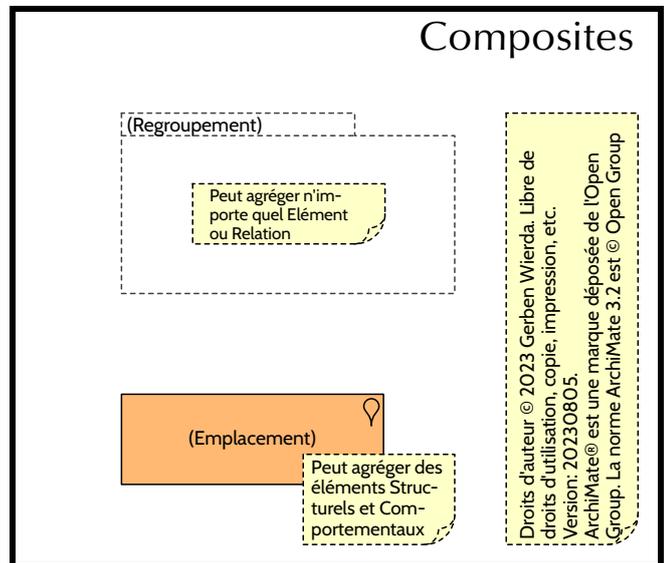
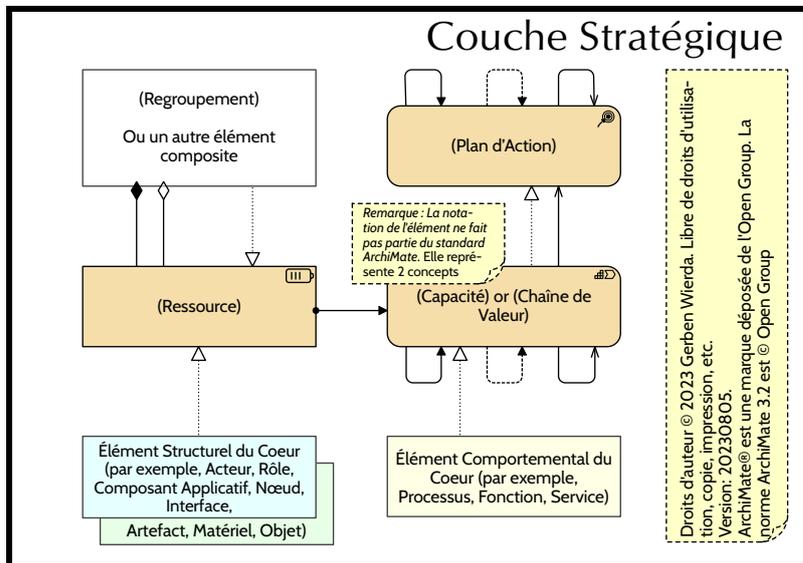
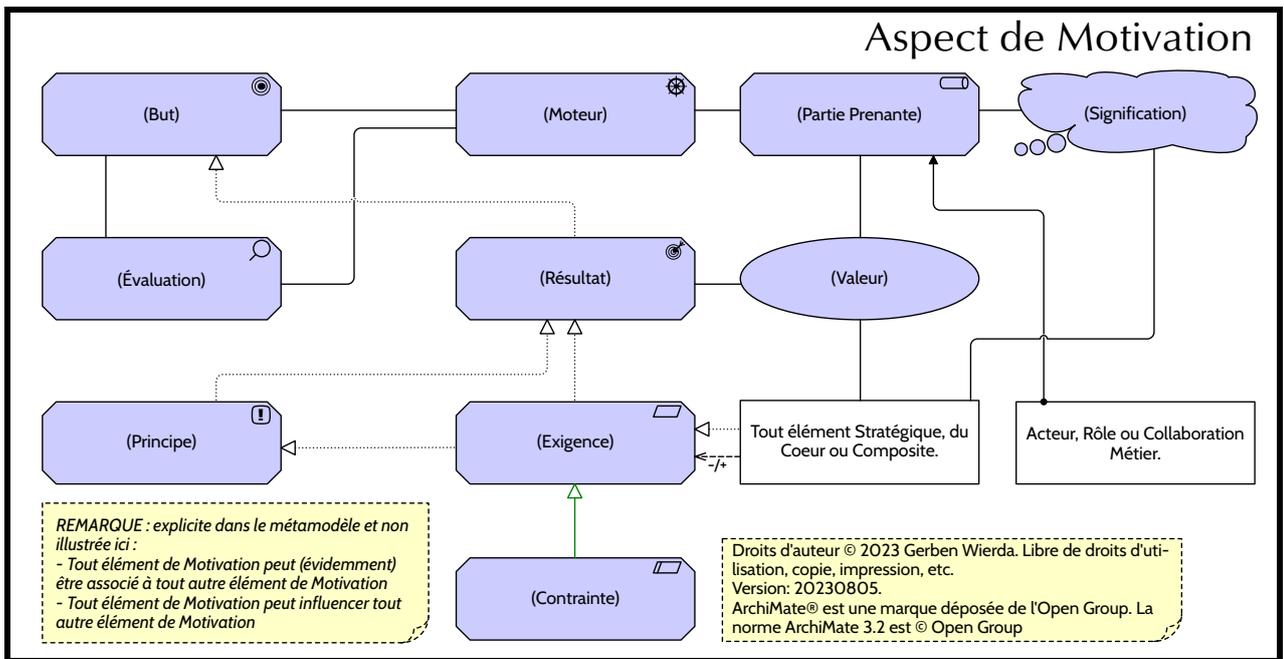




# Métamodèle ArchiMate® 3.2 – Non-Cœur

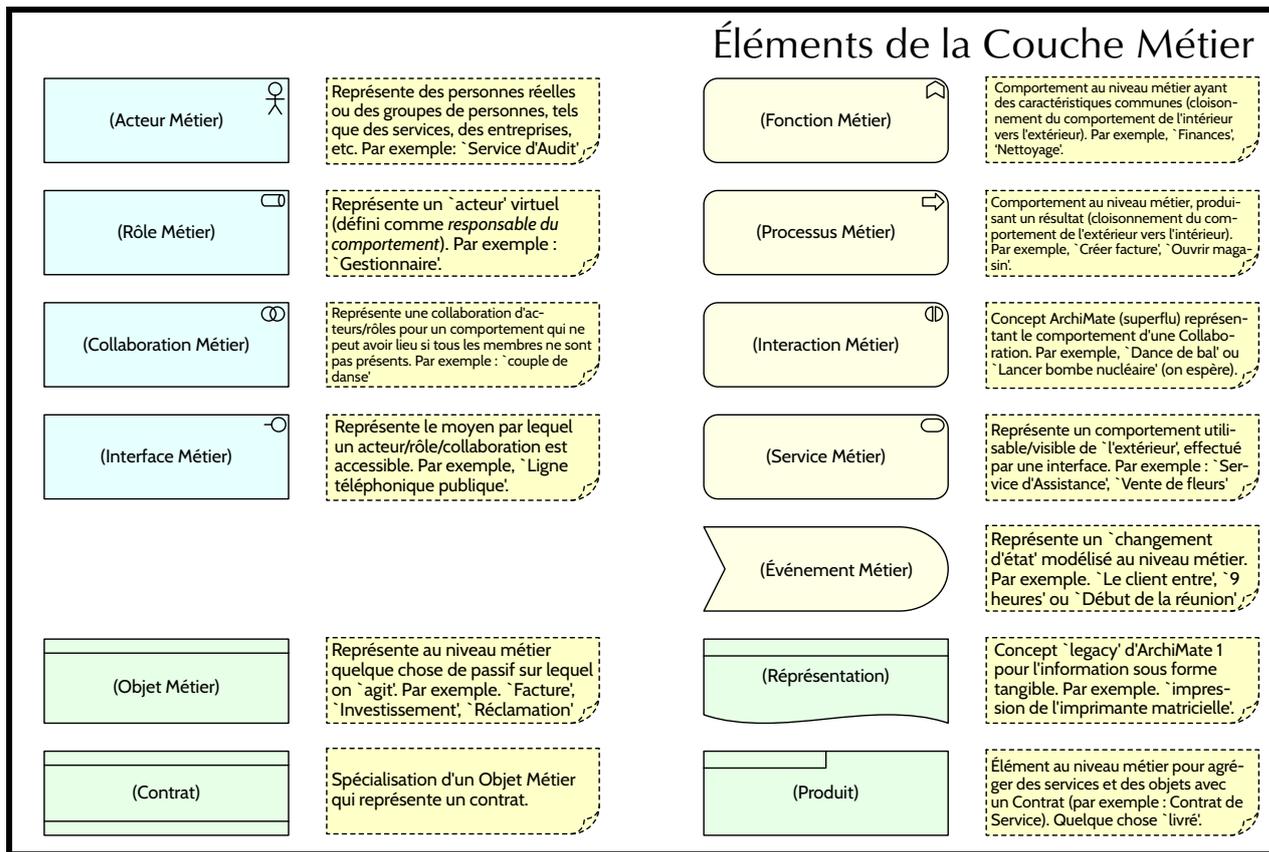
Diagrammes par **Gerben Wierda**. Traduit par **Thierry Faescour**.

Droits d'auteur © 2023 Gerben Wierda. Libre de droits d'utilisation, copie, impression, etc.  
 Version: 20230805-fr.  
 ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.2 est © Open Group

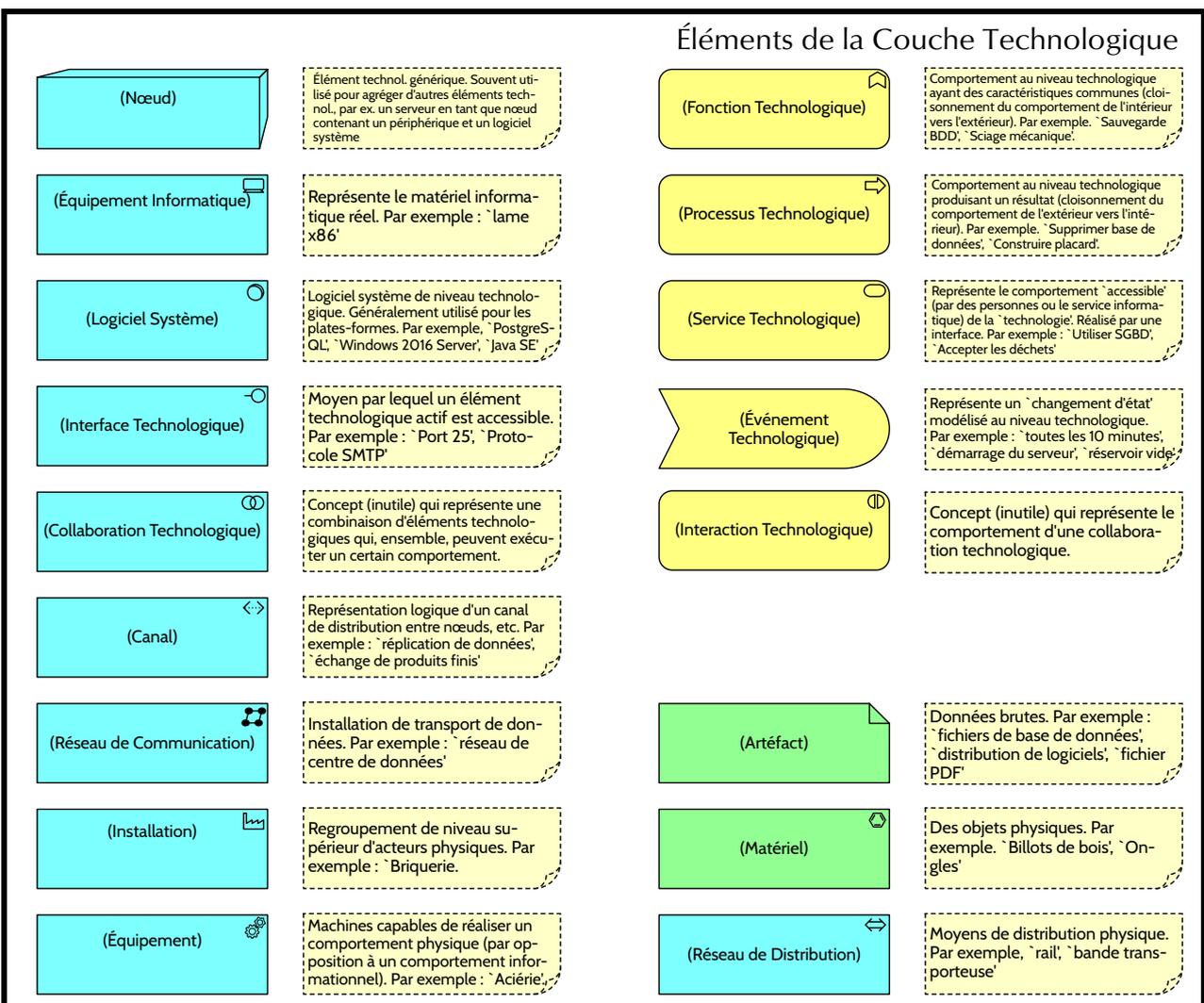
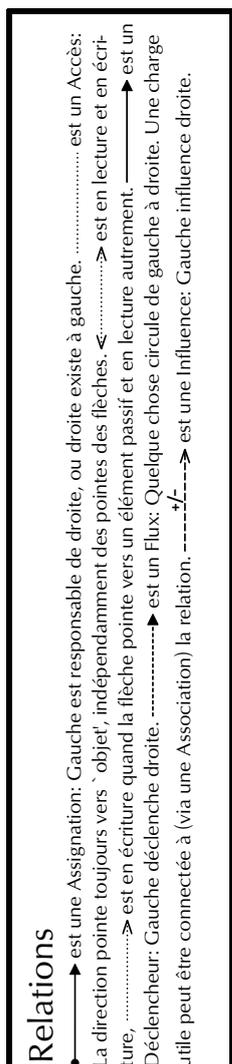


# Présentation des Éléments ArchiMate® 3.2 (1/2)

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



etc.  
Version: 20230805-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: 20230805-fr.  
ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.2 est © Open Group

## Éléments de la Couche Applicative



(Composant Applicatif)

Représente un système logiciel au niveau applicatif. Par exemple: "Logiciel de Modélisation d'Architecture d'Entreprise" ou "BizZdesign Enterprise Studio".



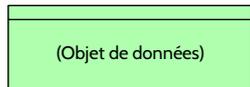
(Interface Applicative)

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".



(Collaboration Applicative)

Concept (Inutile) qui représente une combinaison d'applications qui, ensemble, peuvent exécuter un certain comportement.



(Objet de données)

Élément qui représente des informations au niveau applicatif. Par exemple, "dossier client", "transaction".



(Fonction Applicative)

Comportement au niveau applicatif ayant des caractéristiques communes (cloisonnement du comportement de l'intérieur vers l'extérieur). Par exemple, "calculs de risque".



(Processus Applicatif)

Comportement au niveau applicatif produisant un résultat (cloisonnement du comportement de l'intérieur). Par exemple, "calculer mensualité".



(Service Applicatif)

Représente le comportement d'une application "accessible" (par des personnes ou le service informatique). Exécuté par une interface. Par exemple, "Site Web", "Questionnaire de clientèle RESTful".



(Événement Applicatif)

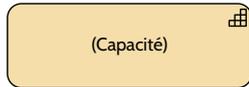
Représente un "changement d'état" modélisé au niveau applicatif. Par exemple, "toutes les 10 minutes", "l'application démarre", "transaction reçue".



(Interaction Applicative)

Concept (inutile) qui représente le comportement d'une collaboration applicative.

## Éléments de la Couche Stratégique



(Capacité)

Représente une compétence de haut niveau dont dispose une organisation. Par exemple, "construire des routes".



(Ressource)

Représentation stratégique d'un actif de l'organisation. Par exemple, "Champ de moulins à vent".



(Chaîne de Valeur)

Représente la manière dont une organisation est organisée pour apporter de la valeur à ses parties prenantes (généralement ses clients).



(Plan d'Action)

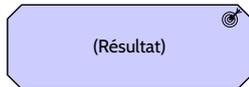
Documentation/description de quelque chose de stratégique/tactique que l'organisation a décidé de faire. Par exemple, "acquérir une société complémentaire".

## Éléments d'Aspect de Motivation



(But)

Résultat souhaité. Par exemple, "Augmentation de 10 % du ROI de l'année X par rapport à l'année Y".



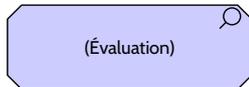
(Résultat)

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".



(Moteur)

Représente une raison pour un changement et des décisions (architecturales).



(Évaluation)

Formellement: Représente notre position par rapport à un certain Moteurs. Mais pourquoi seulement Moteurs?



(Valeur)

Décrit/documente la valeur (monétaire ou autre) d'un autre concept.



(Partie Prenante)

Concept superflu (aurait pu être un rôle) qui représente quelqu'un ayant un intérêt dans l'architecture. Par exemple, "Propriétaire du produit".



(Exigence)

Représente les exigences qui doivent être remplies par l'architecture. Par exemple, "Utiliser un logiciel pris en charge".



(Contrainte)

Exigence négative superflue (est juste une autre exigence). Par exemple, "N'utilisez pas de logiciel non pris en charge".



(Principe)

Exigence très forte. A manipuler avec précaution, peut être toxique. Par exemple, "ne jamais utiliser de principes".



(Signification)

Concept philosophiquement suspect d'ArchiMate 1. Formellement: représente l'intention de quelque chose.

## Éléments de la Couche Implémentation & Migration



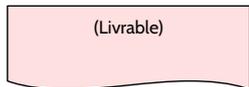
(Lot de Travaux)

Représentent une quantité de travail avec une date de début et de fin claire et (comme pour un Processus) un résultat clair.



(Événement de Mise en Oeuvre)

Représente un "changement d'état" dans la transformation de l'entreprise. Par exemple, "Mise en production".



(Livrabale)

Le résultat d'un Lot de Travaux.



(Plateau)

Représente un "état" du paysage qui existe pendant un certain laps de temps.



(Écart)

Représente la différence entre deux Plateaux (successifs).

## 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".