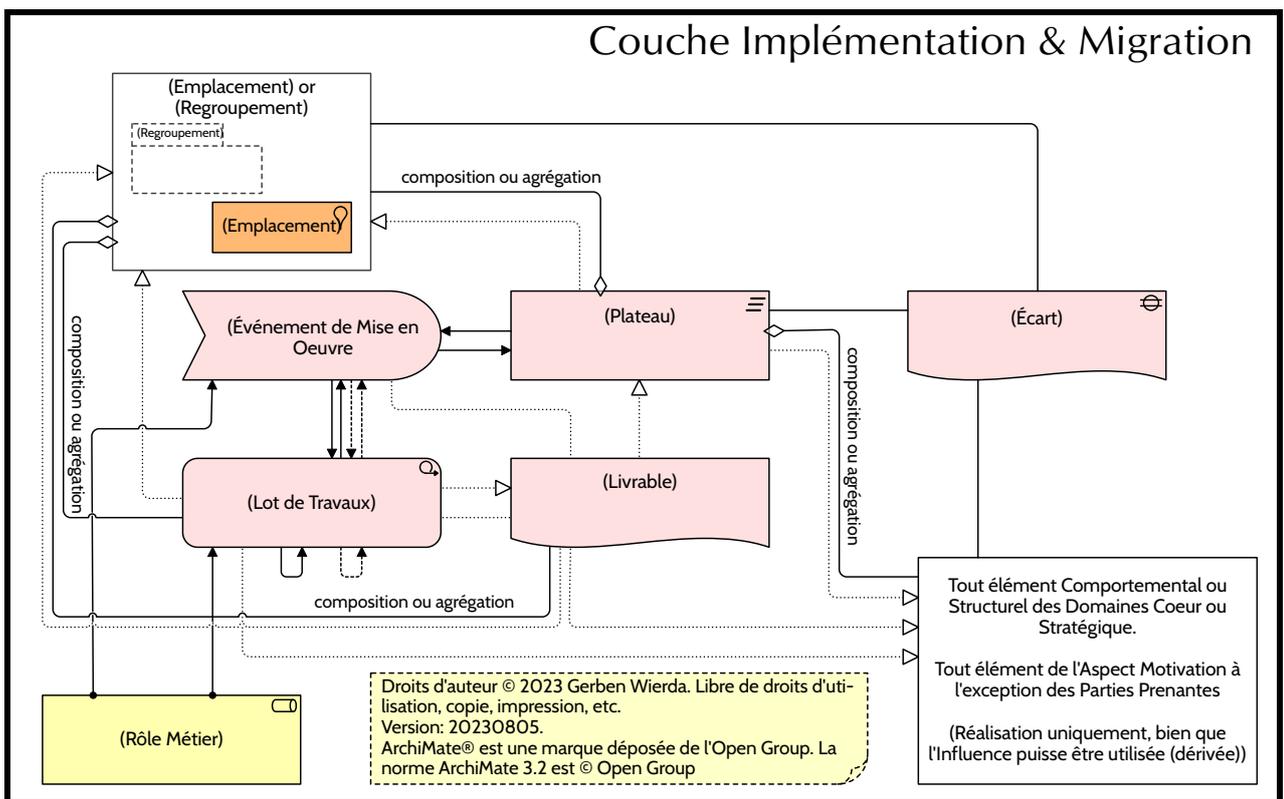
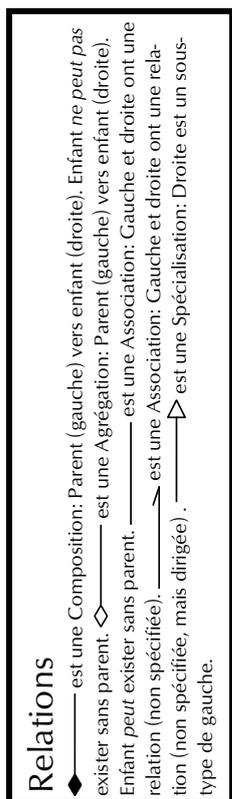
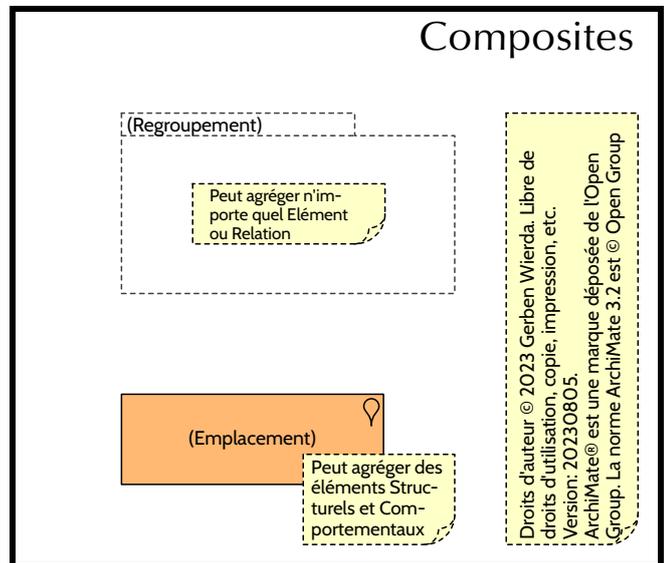
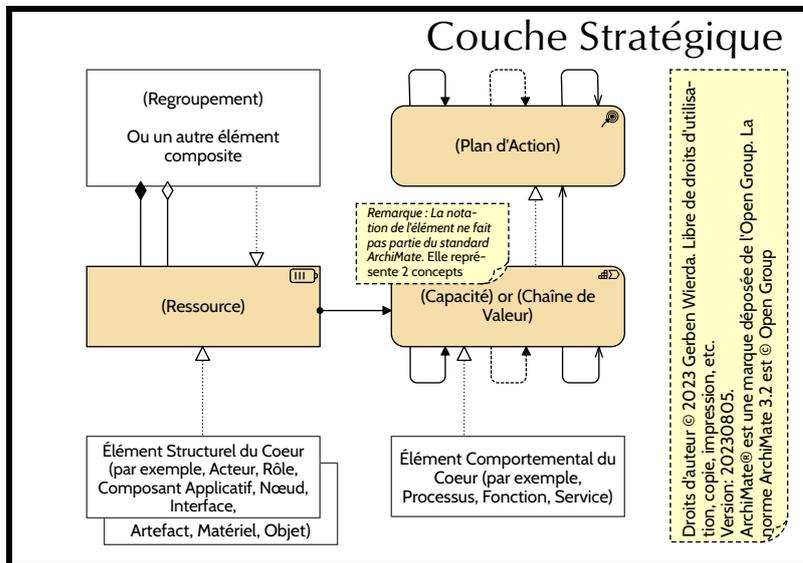
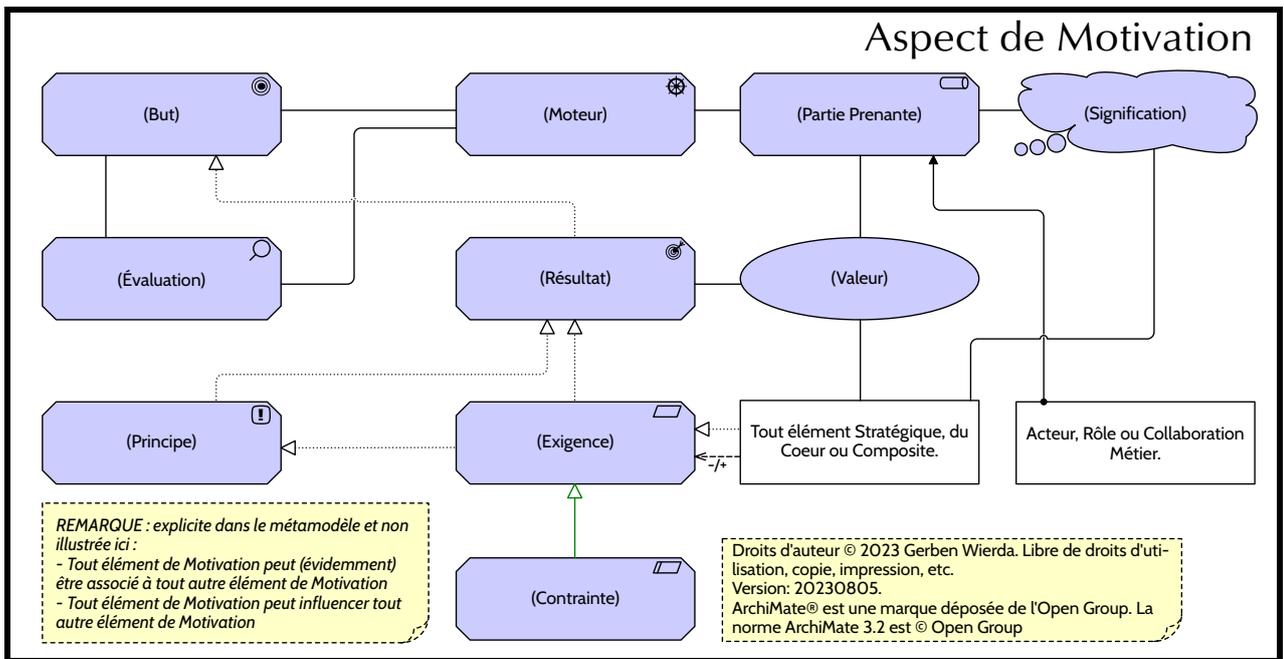




# Métamodèle ArchiMate® 3.2 – Non-Cœur

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

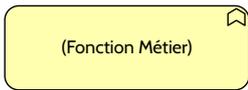
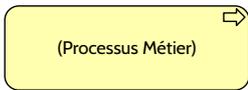
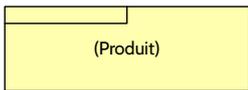
Droits d'auteur © 2023 Gerben Wierda. Libre de droits d'utilisation, copie, impression, etc.  
 Version: 20230805-fr.  
 ArchiMate® est une marque déposée de l'Open Group. La norme ArchiMate 3.2 est © Open Group



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

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

## Éléments de la Couche Métier

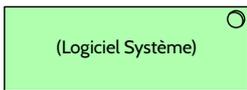
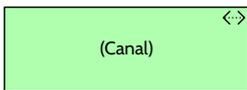
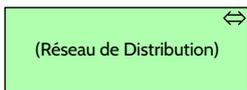
 (Acteur Métier)	Représente des personnes réelles ou des groupes de personnes, tels que des services, des entreprises, etc. Par exemple: 'Service d'Audit'	 (Fonction Métier)	Comportement au niveau métier ayant des caractéristiques communes (cloisonnement du comportement de l'intérieur vers l'extérieur). Par exemple: 'Finances', 'Nettoyage.'
 (Rôle Métier)	Représente un 'acteur' virtuel (défini comme <i>responsable du comportement</i> ). 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, 'Danse 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'.

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

### Relations

↑ est une Assignment: Gauche est responsable de droite, ou droite existe à gauche. ..... est un Accès:  
 La direction pointe toujours vers 'objet', indépendamment des pointes des flèches. <---> est en lecture et en écriture, .....> est en écriture quand la flèche pointe vers un élément passif et en lecture autrement. ↑ est un Déclencheur: Gauche déclenche droite. .....> est un Flux: Quelque chose circule de gauche à droite. Une charge utile peut être connectée à (via une Association) la relation. ---+/-> est une Influence: Gauche influence droite.

## 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 informationnel). 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® 3.2 (2/2)

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

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

## 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'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', 'Questionnaire 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, 'acquérir 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 Moteurs ?		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'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".