ArchiMate® 3.2 – Architecture d'Entreprise avec ADOIT

BOC Group – Création d'un avantage concurrentiel grâce à l'avantage numérique depuis plus de 25 ans

ADOIT
Enterprise Architecture Suite
by boc-group.com

Couche Stratégique

- **Plan d'Action (Feuille de Route)** – Un plan d'action (Feuille de Route) représente une démarche ou un plan pour configurer certaines capacités et ressources de l'entreprise, afin d'atteindre un but.
- **Capacité** – Une capacité représente une aptitude que possède un élément de la structure active, tel qu'une organisation, une personne ou un système.

Éléments de Comportement

- **Chaîne de Valeur** – Une chaîne de valeur représente une série d'activités créant un résultat global pour un client, une partie prenante, ou un utilisateur.*

* Nouvel élément depuis la version 3.1

Éléments de Structure Passive

- **Ressource** – Une ressource représente un actif appartenant à, ou contrôlé par, une personne ou une organisation.

Couche Métier

Éléments de Structure Active

- **Acteur Métier** – Un acteur métier représente une entité métier capable d'avoir un comportement.
- **Rôle Métier** – Un rôle métier représente la responsabilité affectée à un acteur vis-à-vis de l'exécution d'un comportement spécifique, ou la part que joue un acteur dans une action ou un événement particulier.
- **Collaboration Métier** – Une collaboration métier représente un agrégat d'au moins deux éléments de structure active interne métier qui travaillent ensemble pour effectuer un comportement collectif.
- **Interface Métier** – Une interface métier représente un point d'accès au travers duquel un service métier est mis à la disposition de l'environnement.

Éléments de Comportement

- **Processus Métier** – Un processus métier représente une séquence de comportement métier qui permet d'atteindre un résultat spécifique tel qu'un ensemble défini de produits ou de services métier.
- **Fonction Métier** – Une fonction métier représente un ensemble d'éléments de comportements métier regroupés suivant des critères choisis tels que les ressources et/ou les compétences métier requises, et est gérée ou exécutée dans son ensemble.
- **Interaction Métier** – Une interaction métier représente une unité de comportement métier collectif effectuée par (une collaboration) de deux ou plusieurs acteurs, rôles ou collaborations métier.
- **Évènement Métier** – Un événement métier représente un changement d'état lié à l'activité métier.
- **Service Métier** – Une interface métier représente un point d'accès où les services métier sont mis à la disposition de l'environnement.

Éléments de Structure Passive

- **Objet Métier** – Un objet métier représente un concept utilisé au sein d'un domaine métier particulier.
- **Contrat** – Un contrat représente une spécification formelle ou informelle d'un accord qui précise les droits et obligations d'un fournisseur et d'un client liés à un produit et qui définit les paramètres fonctionnels et non fonctionnels concernant leur interaction.
- **Représentation** – Une représentation est une forme perceptible de l'information portée par un objet métier.

Éléments Composite

- **Produit** – Un produit représente un ensemble cohérent de services et/ou d'éléments de structure passive, accompagné d'un contrat, qui est proposé dans son ensemble à des clients (internes ou externes).

Couche Applicative

Éléments de Structure Active

- **Composant Applicatif** – Un composant applicatif représente une encapsulation de fonctionnalités applicatives, alignée avec la structure d'implémentation, modulaire et remplaçable.
- **Collaboration Applicative** – Une collaboration applicative représente un agrégat de deux ou de plusieurs composants applicatifs qui travaillent ensemble pour effectuer un comportement collectif.
- **Interface Applicative** – Une interface applicative représente un point d'accès au travers duquel un service applicatif est mis à la disposition d'un utilisateur, d'un autre composant applicatif, ou d'un nœud.

Éléments de Comportement

- **Fonction Applicative** – Une fonction applicative représente un comportement automatisé pouvant être effectué par un composant applicatif.
- **Interaction Applicative** – Une interaction applicative représente une unité de comportement applicatif collectif effectuée par (une collaboration de) deux ou plusieurs composants applicatifs.
- **Processus Applicatif** – Un processus applicatif représente une séquence de comportements applicatifs qui accomplit un résultat spécifique

- **Évènement Applicatif** – Un évènement applicatif représente un changement d'état applicatif.
- **Application Service** – Un service applicatif représente un comportement applicatif explicitement défini et exposé.

Éléments de Structure Passive

- **Objet de données** – Un objet de données représente des données structurées en vue d'un traitement automatisé

Couche technologique (y compris les éléments physiques)

Éléments de Structure Active

- **Nœud** – Un nœud représente une ressource informatique ou physique qui héberge, manipule ou interagit avec d'autres ressources similaires.
- **Équipement Informatique (Appareil)** – Un équipement informatique (Appareil) représente une ressource matérielle sur laquelle des logiciels système et artéfacts peuvent être stockés ou déployés pour être exécutés.
- **Logiciel Système** – Le logiciel système représente le logiciel qui fournit ou contribue à un environnement pour le stockage, l'exécution et l'utilisation de logiciels ou de données déployés dans celui-ci.
- **Collaboration Technologique** – Une collaboration technologique représente un agrégat de deux ou plusieurs éléments de structure active interne de technologie qui travaillent ensemble pour réaliser un comportement technologique collectif.
- **Interface Technologique** – Une interface technologique représente un point d'accès au travers duquel un service technologique est mis à disposition par des éléments de la structure active interne technologique.
- **Équipement** – Un équipement représente une ou plusieurs machines, outils ou instruments qui peuvent créer, utiliser, stocker, déplacer ou transformer des matériaux.

Éléments de Comportement

- **Fonction Technologique** – Une fonction technologique représente un ensemble de comportements technologiques qui peuvent être effectués par un élément de structure active interne technologique.
- **Processus Technologique** – Un processus technologique représente une séquence de comportements technologiques permettant d'atteindre un résultat spécifique.

- **Canal** – Un canal représente un lien entre deux ou plusieurs éléments de la structure active interne technologique au travers duquel ces éléments peuvent échanger des données, de l'énergie ou des matériaux.
- **Réseau de Communication** – Un réseau de communication représente un ensemble de structures qui relient des équipements informatiques ou des logiciels système pour la transmission, le routage et la réception de données.
- **Installation** – Une installation représente une structure physique ou un environnement.
- **Réseau de Distribution** – Un réseau de distribution représente un réseau physique utilisé pour transporter des matériaux ou de l'énergie.

- **Interaction Technologique** – Une interaction technologique représente une unité de comportement technologique collectif effectuée par (une collaboration de) deux ou plusieurs éléments de la structure active interne technologique.
- **Évènement Technologique** – Un évènement technologique représente un changement d'état technologique.
- **Service Technologique** – Un service technologique représente un comportement technologique explicitement défini et exposé.

Éléments de Structure Passive

- **Artéfact** – Un artéfact représente un élément de données qui est utilisé ou produit lors d'un processus de développement logiciel, ou lors du déploiement et de l'exploitation d'un système.
- **Matériau** – Le matériau représente de la matière physique tangible ou de l'énergie.

Mise en Œuvre & Migration

- **Lot de Travaux** – Un lot de travaux représente une série d'actions identifiées et conçues pour atteindre un résultat spécifique dans un délai déterminé et avec des ressources limitées.
- **Évènement de Mise en Oeuvre** – Un évènement de mise en œuvre représente un changement d'état lié à la mise en œuvre ou à la migration.

- **Livrable** – Un livrable représente un résultat précis d'un lot de travaux.

- **Plateau** – Un plateau représente un état relativement stable de l'architecture qui existe pendant une période de temps limitée.
- **Écart** – Un écart représente un résultat d'une analyse de l'écart entre deux plateaux.

Couche Motivation

- **Partie Prenante** – Une partie prenante représente le rôle d'un individu, d'une équipe ou d'une organisation (ou d'un ensemble de ceux-ci) qui décrit leurs intérêts dans le résultat de l'architecture.
- **Moteur** – Un moteur représente une condition externe ou interne qui incite une organisation à définir ses objectifs et à mettre en œuvre les changements nécessaires pour les atteindre.
- **Évaluation** – Une évaluation représente le résultat d'une analyse de l'état des affaires de l'entreprise en fonction de certains moteurs.
- **But** – Un but représente une déclaration d'intention, une direction ou un état final souhaité pour une organisation et ses parties prenantes.
- **Résultat** – Un résultat représente un résultat final, un effet ou une conséquence d'un certain état de fait.
- **Principe** – Un principe représente une déclaration d'intention définissant une propriété générale de l'architecture qui s'applique à tous les systèmes dans un contexte donné.
- **Exigence** – Une exigence représente une déclaration de besoin définissant une propriété de l'architecture qui s'applique à un système spécifique.
- **Contrainte** – Une contrainte représente une limitation des éléments de l'architecture, de son processus de mise en œuvre ou de sa réalisation.
- **Signification** – La signification représente les connaissances ou l'expertise présentes dans, ou l'interprétation donnée à, un élément central dans un contexte particulier.
- **Valeur** – La valeur représente la valeur relative, l'utilité ou l'importance d'un concept.

- **Emplacement** – Un emplacement représente une position réelle ou conceptuelle où des concepts peuvent être positionnés (par ex: des éléments de structure) ou effectués (par ex: des éléments de comportement).

- **Regroupement** – Le regroupement agrège ou compose des concepts qui relèvent d'une même caractéristique commune.

Visionnez les webinaires gratuits sur ArchiMate-
www.boc-group.com/resources/ea/

Faites votre premier pas avec ADOIT
www.boc-group.com/adoit

Restez informés
www.boc-group.com/events

Rester en contact avec nous
Suivez-nous sur les réseaux sociaux
!#BOC Group

ArchiMate® is a registered trademark of «The Open Group»
Imprint and copyright: publisher and manufacturer: BOC Products & Services AG, place of publishing and manufacturing: Vienna, Austria; https://www.boc-group.com/imprint