



ARIS ArchiMate®

ユーザー ガイド

バージョン 10.0 - Service Release 5

2018 年 7 月

This document applies to ARIS Version 10.0 and to all subsequent releases.

Specifications contained herein are subject to change and these changes will be reported in subsequent release notes or new editions.

Copyright © 2010 - 2018 [Software AG](#), Darmstadt, Germany and/or Software AG USA Inc., Reston, VA, USA, and/or its subsidiaries and/or its affiliates and/or their licensors.

The name Software AG and all Software AG product names are either trademarks or registered trademarks of Software AG and/or Software AG USA Inc. and/or its subsidiaries and/or its affiliates and/or their licensors. Other company and product names mentioned herein may be trademarks of their respective owners.

Detailed information on trademarks and patents owned by Software AG and/or its subsidiaries is located at <http://softwareag.com/licenses>.

Use of this software is subject to adherence to Software AG's licensing conditions and terms. These terms are part of the product documentation, located at <http://softwareag.com/licenses> and/or in the root installation directory of the licensed product(s).

This software may include portions of third-party products. For third-party copyright notices, license terms, additional rights or restrictions, please refer to "License Texts, Copyright Notices and Disclaimers of Third Party Products". For certain specific third-party license restrictions, please refer to section E of the Legal Notices available under "License Terms and Conditions for Use of Software AG Products / Copyright and Trademark Notices of Software AG Products". These documents are part of the product documentation, located at <http://softwareag.com/licenses> and/or in the root installation directory of the licensed product(s).

目次

1	はじめに	1
2	テキストの表記規則	2
3	ArchiMate® 3.0 のモデリング	3
3.1	ArchiMate 3.0 モデルの作成	3
3.2	ArchiMate® モデルの表示方法の変更	4
3.3	ArchiMate® 要素と ArchiMate® 以外のモデルの連携方法について	4
3.4	新規モデルをアサインする	5
3.5	既存モデルをアサインする	5
3.6	ArchiMate 以外のモデルでの ArchiMate® 要素の再使用	6
4	ArchiMate® の管理	7
4.1	シンボル パレットの変更	7
4.2	カスタム ArchiMate® ビューポイント付きフィルターを作成する	8
4.3	ArchiMate 3 フィルターのインポート	9
4.4	コンソリデーションされたメソッド フィルターの作成	10
5	ArchiMate Model Exchange File Format	11
5.1	ArchiMate 3.0 モデルのインポート	11
5.2	ArchiMate 3.0 モデルのエクスポート	15
5.3	ArchiMate マッピングの設定	16
6	重要情報	19
6.1	ARIS オブジェクトとシンボル タイプへの ArchiMate® 要素のマッピング方法について	19
6.2	ArchiMate® 3.0 シンボルのデフォルト パレットの表示について	22
6.3	ArchiMate® 3.0 シンボルのデフォルト パレットの表示について	23
6.4	ArchiMate® 3.0 フィルターに含まれるビューポイントについて	23
6.5	ArchiMate® に関する情報	25
7	免責事項	26
8	キーワード	i

図表一覧

図 1: ArchiMate® インポート設定	12
図 2: ArchiMate® インポートに関する問題	13
図 3: 非表示の関係が使用されている場合のインポート後の警告	13
図 4: ArchiMate® エクスポート設定	15
図 5: ArchiMate® マッピング オプション	16
図 6: ArchiMate® 言語マッピング	17
図 7: ArchiMate® プロパティ定義マッピング	17
図 8: ArchiMate® ビューポイント マッピング	18

1 はじめに

この文書では、ARIS 10 SR2 以降のバージョンの ArchiMate® 3.0 の用途と保守について説明します。

「ArchiMate® 3.0 のモデリング 『3 ページ 』」の章は、ArchiMate 3.0 内容を保守する必要がある ArchiMate モデラーが主な対象です。

「ArchiMate® の管理 『7 ページ 』」の章は、複数のモデラーに効果的なモデリング環境を提供するための前提条件を満たす必要がある ArchiMate 管理者が主な対象です。

「ArchiMate Model Exchange File Format 『11 ページ 』」の章では、ほかの ArchiMate ツールとの間で ArchiMate ファイルをインポートまたはエクスポートする必要がある ArchiMate 管理者が主な対象です。

「重要情報」の章では、ArchiMate 3.0 の要素 『19 ページ 』と関係 『23 ページ 』が ARIS でどのようにマッピングおよび視覚化 『22 ページ 』されるかについて、詳しく記載されています。

2 テキストの表記規則

メニュー項目やインターフェイス アイテムは次のように表記されます。

- メニューおよびメニュー項目は角括弧 ([]) で囲んで表記します。キー名は、山型括弧 (< >) で囲んで表記します。ファイル名は小文字で表記します。
- ユーザー定義エントリは、< > で囲んで表記します。
- 単一行の例のテキスト（スペース不足のため複数行にまたがる長いディレクトリパスなど）は、行末の ↵ で分割されます。
- ファイルからの抜粋はこのフォントで表示されます。
This paragraph contains a file extract.
- 警告には背景色が付きます。

警告

この段落には、警告が含まれます。

「ArchiMate® に関する情報『24 ページ』」も参照してください。

3 ArchiMate® 3.0 のモデリング

ArchiMate 3.0 モデルは、標準の [ArchiMate® ビューポイント] 『23 ページ』モデル タイプを使用して作成または更新されるのが望まれます。あるいは、組織用に選択されたカスタムの [ArchiMate® ビューポイント] モデル タイプが使用されます。ArchiMate® 3.0 のメイン モデル タイプは ArchiMate モデル(3.0) です。各ビューポイントには、ArchiMate® メタモデルの要素と関係のサブセットが含まれ、特定のユーザー層が対象になります。ARIS で [ArchiMate® ビューポイント] モデル タイプを開いた場合、[シンボル] バーには関連する ArchiMate® 要素のみが表示されます。

新しい ArchiMate 3.0 モデルの作成にはさまざまなオプションを利用できます。




3.1 ArchiMate 3.0 モデルの作成

新しい ArchiMate 3.0 モデルの作成にはさまざまなオプションを利用できます。以下は、ARIS Architect および ARIS Designer クライアントの エクスプローラー の使用手順の説明です。

必要条件

- 適切なメソッド フィルター ([ArchiMate 3.0] など) を使用してデータベースにログオンしていること。
- モデルがベースとするモデル タイプが、使用するメソッド フィルターで許可されていること。

手順

1. [ARIS] の [エクスプローラー] をクリックします。
2. [ナビゲーション] バーがまだアクティブでない場合は、バー パネルで  [ナビゲーション] をクリックします。
3. 関連するデータベースを開きます。
データベースをはじめて開く際、データベースを開くときに適用するフィルターと、モデルに使用する言語を指定できます。[完了] をクリックします。
4. モデルを保存するグループをクリックします。
5.  [新規作成] の  [モデル] をクリックします。[モデル ウィザード] が開きます。
6. [ArchiMate モデル(3.0)] モデル タイプを選択します。
7. 必要な設定を指定して、[完了] をクリックします。

選択したグループにモデルが作成され、表示される新しいタブで編集できます。


3.2 ArchiMate® モデルの表示方法の変更

新しい ArchiMate 3.0 モデルの表示方法を変更するためには、さまざまなオプションを利用できます。以下は、ARIS Architect および ARIS Designer クライアントの エクスプローラー を使用した手順の説明です。

必要条件

モデルを編集のために ARIS Architect または ARIS Designer クライアントで開いている。

手順

1. [ARIS] の [ヘルプ] をクリックします。ヘルプの開始ページがブラウザに開きます。
2. [ARIS を使用する] をクリックします。ARIS ヘルプが別のブラウザ タブに開きます。
3. [目次] タブで [モデルを作成します] の [ARIS モデル] をクリックします。たとえば、モデルの表示方法を変更するために選択したトピックをクリックします。
 - モデル アイテムをグリッドに合わせて整列する
 - モデル アイテムのサイズを合わせる
 - 重なり合うモデル アイテムの配置の変更
 - モデル属性の配置
4. たとえば、オブジェクトを編集するために [オブジェクトの使用] の [基本] を選択します。
 - オブジェクト サイズの変更
 - オブジェクトを単色で塗りつぶす
 - 書式のコピー/貼り付け
 - オブジェクト属性の配置
5. モデルを適切に編集するために [モデル] タブに戻ります。
6.  [保存] をクリックして、変更を保存します。

モデルの表示方法が、必要に応じて変更されました。

3.3 ArchiMate® 要素と ArchiMate® 以外のモデルの連携方法について


ARIS アサインメントは、ArchiMate® 要素などのオブジェクト オカレンスからモデルに移動する機能です。このモデルは、UML や BPMN などのほかのモデリング言語での記述が可能です。この方法で ArchiMate® ユーザーはアーキテクチャ ランドスケープ モデルから設計仕様モデルまでに掘り下げることができます。

アサインメントは、業務プロセスなどのおおまかに得られた ArchiMate® 要素から、BPMN collaboration diagram などの詳細な仕様モデルに移動するのに使用されます。

3.4 新規モデルをアサインする

既存モデルで ArchiMate® 要素が（まだ）詳細に指定されていない場合は、新しいモデルをオブジェクトにアサインできます。アサインメントにより、モデルを使用してオブジェクトをより詳しく説明できます。

手順


1. オブジェクトを右クリックし、[新規作成] の  [アサインメント] を選択します。
ARIS UML Designer を含むライセンスを使用している場合、[アサインメントの作成] ダイアログ ボックスが開きます。
[ARIS モデル] をクリックします。[アサインメント ウィザード] が開き、[新規モデル] オプションが有効になります。
メソッドに準拠している、選択したモデルにアサインすることのできるモデル タイプが選択できます。
2. モデル タイプを選択します。
3. [次へ] をクリックします。
4. 新規モデルの保存先のグループを選択します。
5. [完了] をクリックします。

新規モデルが開き、アサイン先のオブジェクトの名前が付きます。この ArchiMate® 要素の詳細な指定のモデリングを開始できます。

3.5 既存モデルをアサインする

オブジェクトに既存モデルをアサインできます。アサインメントにより、モデルを使用してオブジェクトをより詳しく説明できます。

手順



1. オブジェクトを右クリックし、[新規作成] の  [アサインメント] を選択します。
ARIS UML Designer を含むライセンスを使用している場合、[アサインメントの作成] ダイアログ ボックスが開きます。
[ARIS モデル] をクリックします。[アサインメント ウィザード] が開きます。
2. [既存モデル] オプションを選択します。
メソッドに準拠している、選択したモデルにアサインすることのできるモデル タイプが選択できます。
3. モデル タイプを選択します。
4. [次へ] をクリックします。
5. モデルが配置されているグループを選択します。
6. モデルの名前を選択します。
7. [完了] をクリックします。


選択したモデルが、手順が開始された ArchiMate® 要素にアサインされます。

3.6 ArchiMate 以外のモデルでの ArchiMate® 要素の再使用

ArchiMate® 以外のモデルで記述されている ArchiMate® 要素は、そのオブジェクト タイプが ARIS のメソッドとフィルターでモデルに許可されていれば、再使用できます。

手順

1. ArchiMate® 要素を選択します。
2.  [コピー] をクリックするか、キーボード ショートカットの <Ctrl> + <C> を使用します。
3. 目的のモデルに変更します。
4.  [貼り付け] をクリックするか、キーボード ショートカットの <Ctrl> + <V> を使用します。
5. モデルで、オブジェクトを貼り付ける位置を決めてクリックします。

ArchiMate® 要素がオカレンス コピーとして再使用されます。定義コピーとして使用する場合は、[開始] タブ バーで  [貼り付け] の [オブジェクト定義コピー] をクリックします。

注意

再使用された ArchiMate® 要素は 1 つのオブジェクト定義を共有します。[名前] など、属性の 1 つを変更すると、そのオブジェクト オカレンスがあるすべてのモデルでただちに表示されます。

4 ArchiMate® の管理

4.1 シンボル パレットの変更

ARIS 9 以降では、ほとんどの ARIS でサポートされているメソッドのシンボル パレットのスタイルが見直されました。

ARIS デフォルト パレット (クラシック)	
ARIS デフォルト パレット	

組織がクラシック シンボル パレット、つまり ArchiMate® 3.0 仕様のシンボルに近い ArchiMate® シンボルの使用を引き続き使用する場合、データベースのプロパティを変更すれば可能です。

必要条件

ARIS Architect でデータベースにログオンしていること。「データベース管理者」利用権限を持っていること。

手順

1. データベースにログオンします。
2. データベース名を右クリックし、**i** [プロパティ] をクリックします。
3. [パレットとメソッド フィルター] をクリックします。
4. [シンボル パレット] フィールドで、[ARIS デフォルト パレット] または [ARIS デフォルト パレット(クラシック)] を選択します。
5. [OK] をクリックします。
6. データベースをログオフしてから、再びログオンします。

データベースで使用されるシンボル パレットは ARIS Architect/Designer ユーザーと ARIS Connect ユーザーの両方に対して変更されます。

ワンポイント

同じデータベース内でデフォルトとクラシックのパレット シンボルを混ぜる場合は、データベース シンボル パレットをメソッド フィルターで上書きすることができます。













4.2 カスタム ArchiMate® ビューポイント付きフィルターを作成する

フィルターは、統一モデリングおよびすばやい評価をサポートするための効果的な手段です。

必要条件

このテナントの設定管理者であること。

手順

1. [ARIS] の  [管理] をクリックします。
2.  [設定]、 [メソッド]、 [モデル タイプ] の順にクリックします。
3. [ArchiMate モデル(3.0)] を右クリックし、[新規作成]、[モデル タイプの派生] の順に選択します。[モデル タイプの派生] ウィザードが開きます。
4. カスタム ArchiMate® ビューポイントに一意の名前と説明 (オプション) を追加します。
5. [モデル タイプの派生] ウィザードの次の手順にしたがって、カスタム属性、シンボル、接続線を追加するか、[完了] を直接クリックします。
6. [ARIS] の [エクスプローラー] をクリックします。
7. サーバーを右クリックし、[新規作成]、 [データベース] の順にクリックしてから、「<会社名> フィルター データベース」と名前を付けます。
<会社名> の代わりにユーザーの会社名を使用します。
8. [OK] をクリックします。
9. データベースにログオンします。
10. グループを右クリックし、[新規作成]、 [モデル] の順にクリックします。
[モデル ウィザード] が開きます。
11. 新しく作成されたモデル タイプを検索し、意味のある名前を追加してから [完了] をクリックします。
モデルの名前が付いた新しいタブが開きます。
12. ここで、このカスタム ArchiMate® ビューポイントで使用できるすべての要素をモデル化します。
1 つのタイプに対して 1 回以上、それぞれのモデル属性、シンボル、オブジェクト属性、オブジェクト アサインメント、接続線、接続線属性を指定する必要があります。たとえば、業務ファンクションに対応するフィルターで [説明 (短)] をアクティブにするには、[ファンクション] オブジェクト タイプの [説明 (短)] 属性に何らかの文字を追加します。
13. 完了したら、[ARIS] の  [すべて保存] をクリックします。
14. [ARIS] の  [管理] をクリックします。
15.  [設定] の  [表記規則] をクリックします。
16.  [フィルター] を右クリックし、[新規作成] の  [フィルター] をクリックします。
[フィルター ウィザード] が開きます。
17. フィルターに意味のある名前と説明を付けて、[次へ] をクリックします。
ワンポイント: 時間とともに変更を追いかける説明 (誰が、いつ、何を変更したか) を作成します。
18. 手順 2 の [作成モードの選択] で [自動的に作成する] をアクティブにします。
19. 手順 3 の [データベースの選択] で [<会社名> フィルター データベース] をクリックし、[完了] をクリックします。

これで、カスタム ビューポイントを含む新しいフィルターが使用できます。フィルターを使用するには、このフィルターを使用してデータベースにもう一度ログオンします。フィルターをユーザーまたはユーザー グループに割り当てます。

メモ

カスタム ビューポイント付きフィルターとその他の既存フィルター ([ArchiMate 3] フィルターなど) を結合 『9 ページ』して、新しいコンソリデーションされたフィルターを作成できます。

4.3 ArchiMate 3 フィルターのインポート

ArchiMate® 3.0 は ARIS 10 SR1 以降サポートされています。これは、ARIS Connect サーバーにデフォルトで含まれています。ARIS Design Server では、ArchiMate 拡張パックが必要です。ArchiMate® 3.0 のメイン モデル タイプは ArchiMate モデル(3.0) です。ArchiMate 3 フィルターをインポートすると、ARIS メソッドで 23 個の追加の ArchiMate ビューポイント モデル タイプが使用できるようになります 『23 ページ』。







警告

同じ GUID のフィルターが既に存在する場合は、上書きされます。フィルターをマージするには、まず、現在のフィルターを複製してから、フィルターの古いバージョンをインポートします。その後、2 つのバージョンをマージできます。

必要条件

- ARIS インストール メディアの Content/ArchiMate v3.0 フォルダーにアクセスできること。
- このテナントの設定管理者であること。

手順

1. [ARIS] の  [管理] をクリックします。
2. [ナビゲーション] バーがまだアクティブでない場合は、バー パネルで  [ナビゲーション] をクリックします。
3. ナビゲーションで、 [設定] の  [表記規則] をクリックします。
4.  [フィルター] を右クリックして、 [フィルターのインポート] を選択します。[フィルターのインポート] ダイアログ ボックスが開きます。
5. インポート パスと、ArchiMate 3.filter ファイルの名前を選択します。
6. [OK] をクリックします。

ArchiMate 3 フィルターがインポートされ、追加の ArchiMate ビューポイント モデル タイプが ARIS メソッドに追加されます。これを使うには、すべてのデータベースをログオフしてから、このフィルターを使って再びログオンします。






4.4 コンソリデーションされたメソッド フィルターの作成

フィルターは、統一モデリングおよびすばやい評価をサポートするための効果的な手段です。

必要条件

このテナントの設定管理者であること。

手順

1. [ARIS] の  [管理] をクリックします。
2.  [設定] の  [表記規則] をクリックします。
3.  [フィルター] を右クリックし、[新規作成] の  [フィルター] をクリックします。
[フィルター ウィザード] が開きます。
4. フィルターに意味のある名前と説明を付けて、[次へ] をクリックします。
ワンポイント: 時間とともに変更を迫りかける説明 (誰が、いつ、何を変更したか) を作成します。
5. 手順 2 の [作成モードの選択] で [フィルターをマージする] をアクティブにします。
6. 手順 3 の [フィルターの選択] で、マージするフィルターを 2 つ以上クリックし、[完了] をクリックします。

これで、新しくコンソリデーションされたフィルターが使用できます。ログオンしたユーザーは、このコンソリデーションされたフィルターを選択できます。

5 ArchiMate Model Exchange File Format

ArchiMate Model Exchange File Format (AMEFF) がサポートされています。これは The Open Group の標準で、ArchiMate® 内容と、AMEFF をサポートするツールの間の交換を容易にします。

ARIS は、ArchiMate 2.1 の場合でも ArchiMate 3.0 の場合と同様に、AMEFF を使用してその他のツールと ArchiMate® 内容のインポートとエクスポートができます。

ArchiMate 2.1 でのモデル作成はまだ ARIS でサポートされていますが、ArchiMate 3.0 が使用されている場合は、AMEFF で ARIS と間で内容のインポートとエクスポートのみができます。

5.1 ArchiMate 3.0 モデルのインポート

既存の ArchiMate 3.0 モデルをインポートできます。

必要条件

- グループに対する読取権限、書込権限、および削除権限を持った状態で、ARIS Architect にログオンしていること。
- インポートする AMEFF ファイル『11 ページ』があること。

手順

1. [ARIS] の [エクスプローラー] をクリックします。
2. グループを右クリックし、[インポート] の [ArchiMate ファイル] をクリックします。
3. AMEFF と互換性のある XML ファイルを選択し、[次へ] をクリックします。
4. ArchiMate インポート設定を確認して、[完了] をクリックします。

ArchiMate 内容がグループにインポートされます。

警告

インポート ファイルに ARIS メソッドで設定されていないカスタム ビューポイントが含まれていると、[ArchiMate インポートの問題を無視する] ダイアログ ボックスが表示されます。

[OK] をクリックすると、インポートは続行しますが、まだ設定されていないカスタム ビューポイントからの概念は、代わりに ArchiMate モデル (3.0) モデル タイプで記述されます。

カスタム ビューポイントをインポートするには、インポート設定で事前の作成とマッピングが必要です。

注意

インポート後、モデルで非表示の関係が使用されていると、警告が表示されます。非表示の関係（「入れ子」モデリングで使用されます）は ArchiMate® 標準で使用できます。そのような関係は、ARIS リポジトリでは接続線として捉えられます。そのため、この種の警告は、インポート中に情報が失われたことを示すものではありません。

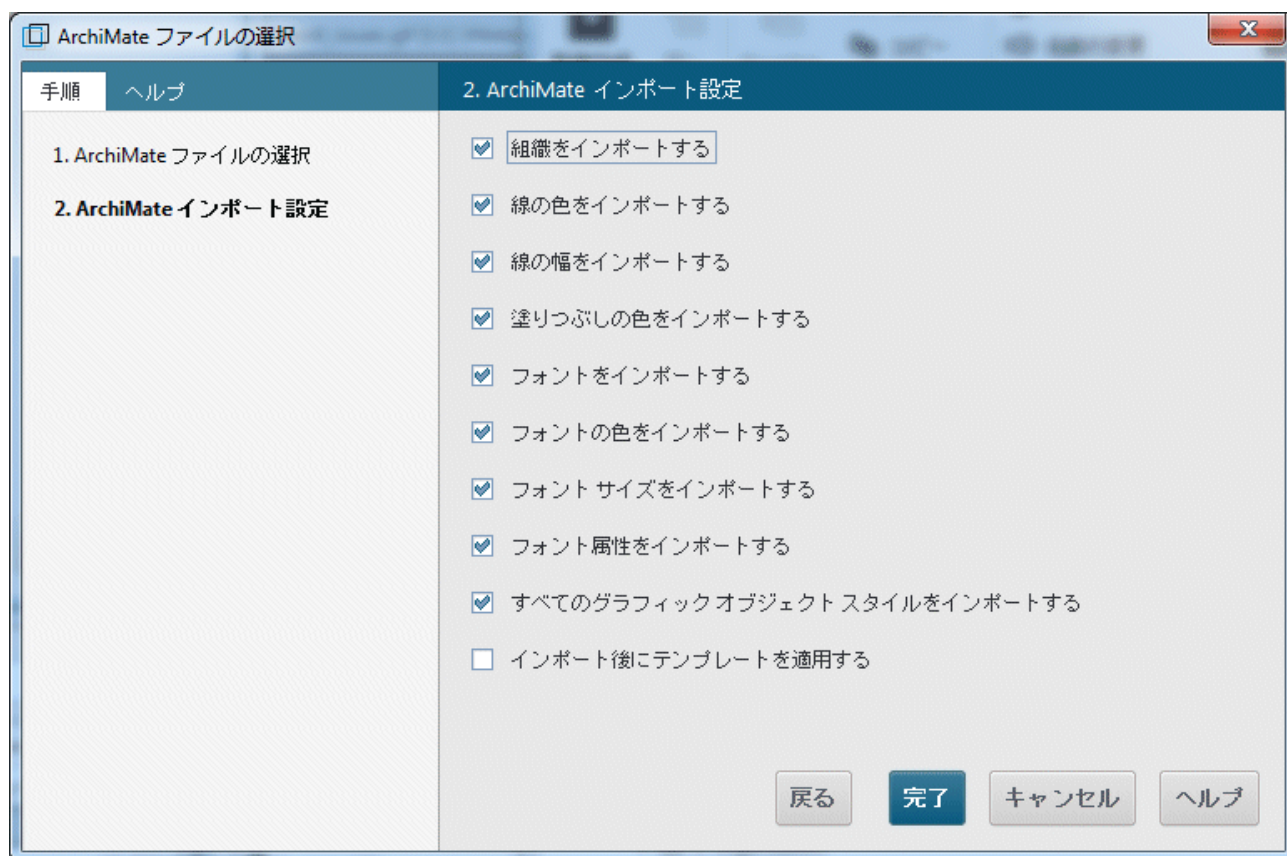


図 1: ArchiMate® インポート設定

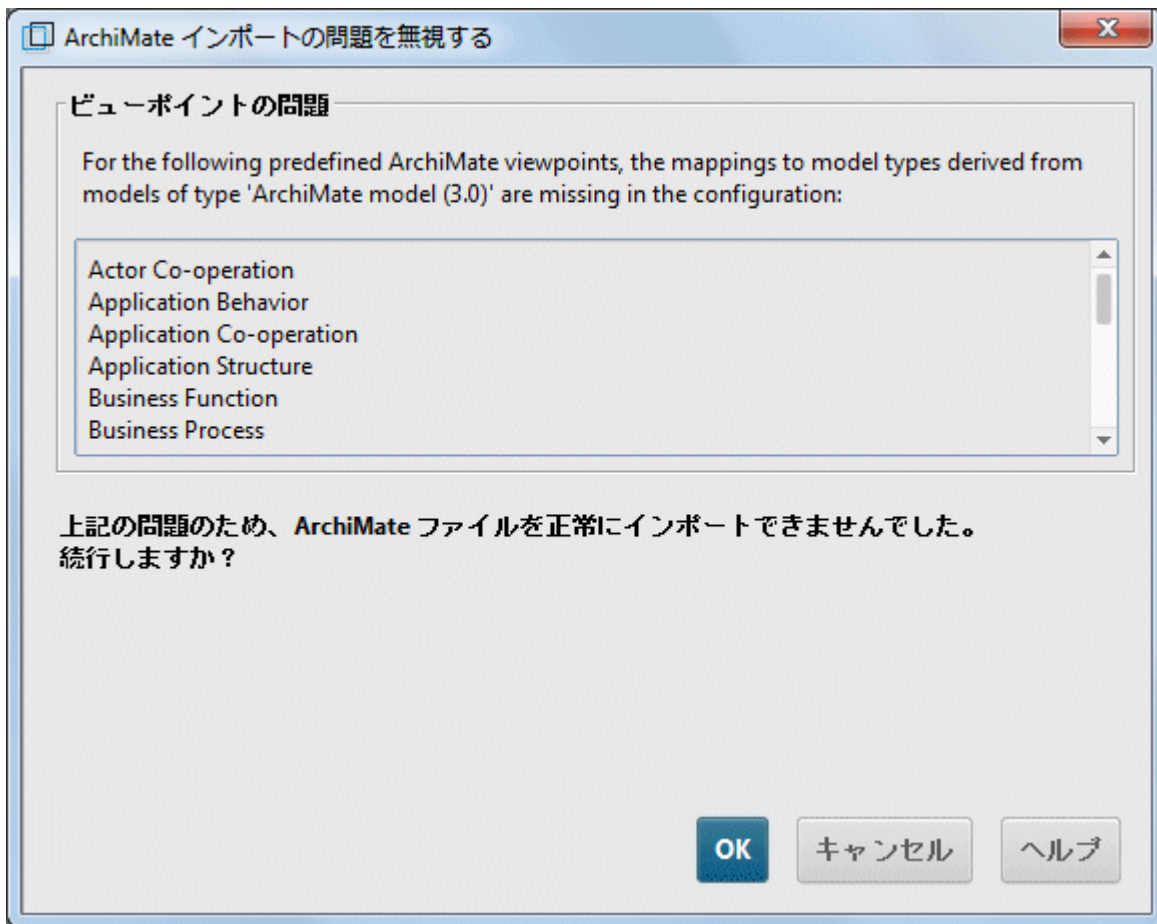


図 2: ArchiMate® インポートに関する問題

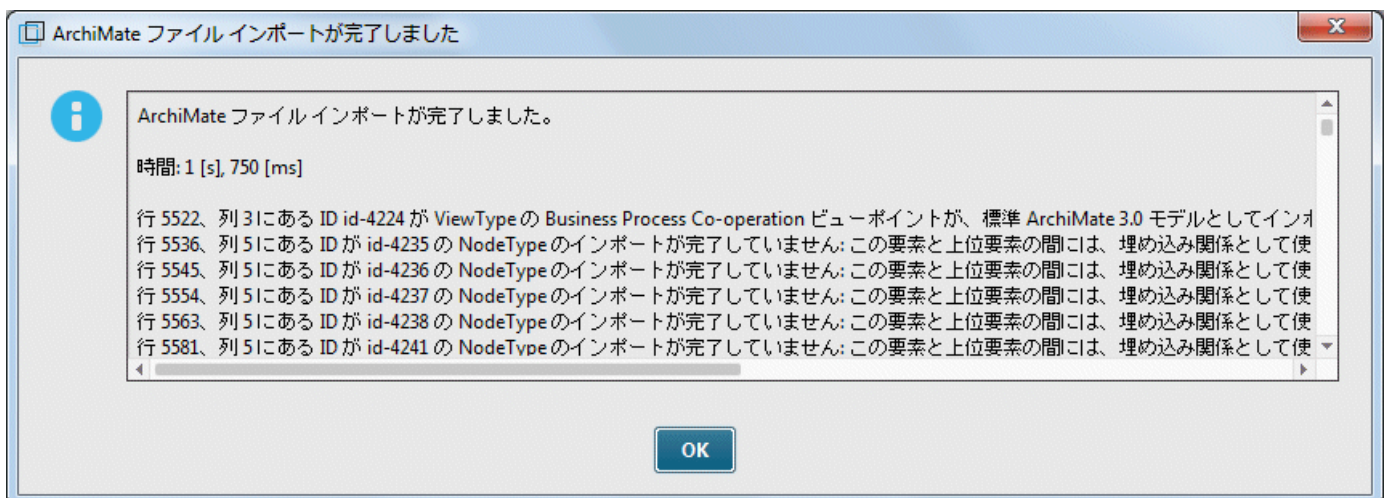


図 3: 非表示の関係が使用されている場合のインポート後の警告


5.2 ArchiMate 3.0 モデルのエクスポート

既存の ArchiMate 3.0 モデルをエクスポートできます。

必要条件

グループに対する読取以上の権限を持った状態で ARIS Architect にログインしていること。

手順

1. エクスプローラー で [メイン グループ] を右クリックし、 [検索] をクリックして、エクスポートする必要があるすべての ArchiMate® モデルの一覧を検索結果に表示します。
ワンポイント: 属性フィルターとモデル属性 (の組み合わせ) を使用すると、データベースからすべてのモデルを素早く抽出できます。
2. 検索結果からすべての目的のモデルを選択し、選択内容を右クリックして、[エクスポート] の [ArchiMate ファイル] をクリックします。[ArchiMate ファイルの選択] ウィザード ページが開きます。
3. エクスポート ファイルの名前を指定し、[次へ] をクリックします。
4. エクスポート言語を選択し、[次へ] をクリックします。
5. ArchiMate エクスポート設定を選択して、[完了] をクリックします。
6. ArchiMate ファイル エクスポートが完了したら、[OK] をクリックします。

ArchiMate 3.0 モデルが ArchiMate Model Exchange File Format (AMEFF 『11 ページ 』) ファイルにエクスポートされました。



図 4: ArchiMate® エクスポート設定










5.3 ArchiMate マッピングの設定

ARIS では、追加設定なしで ArchiMate® 仕様の一覧にあるすべての ArchiMate® 要素とビューポイントをインポートできます。派生要素とカスタム ビューポイントはあらかじめ設定する必要があります。そうしないと、AMEFF 『11 ページ』ファイルのインポート中に警告が出ます。

必要条件

テナントに対して、「設定管理者」利用権限を持った状態で ARIS Architect にログオンしていること。

手順

1. [ARIS] の  [管理] をクリックします。
2. ナビゲーションで、 [設定]、 [表記規則]、 [インポート/エクスポート]、[ArchiMate] の順にクリックします。
3. ここでは、 言語、 プロパティ定義、 ビューポイントの ArchiMate マッピングを設定できます。オプションで、次のようにして ArchiMate マッピング設定を別の ARIS テナントにエクスポートすることもできます。
4. [ArchiMate] の  [ArchiMate マッピングのエクスポート] を選択します。
5. ArchiMate マッピング設定を別の ARIS テナントからインポートする場合は、[ArchiMate] の  [ArchiMate マッピングのインポート] を選択します。

ARIS では、ArchiMate Model Exchange File Format (AMEFF) ファイルのインポート中に、言語、プロパティ定義、およびビューポイントのカスタム名を ARIS 設定の以前から存在する要素にマッピングする準備ができています。

注意

言語や、属性タイプ、モデル タイプは、マッピングする前に ARIS 設定で使用できるようにする必要があります。



図 5: ArchiMate® マッピング オプション

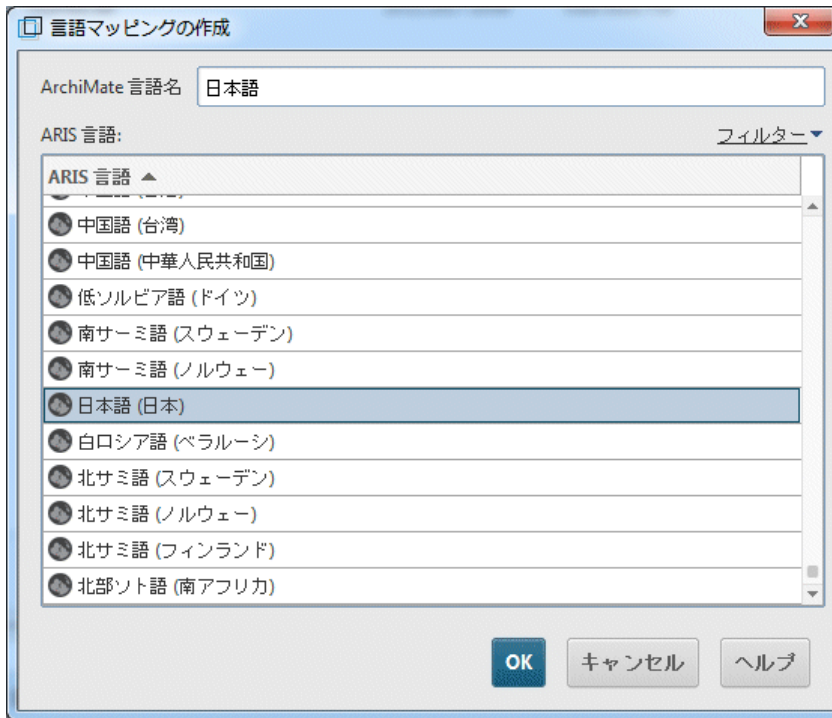


図 6: ArchiMate® 言語マッピング

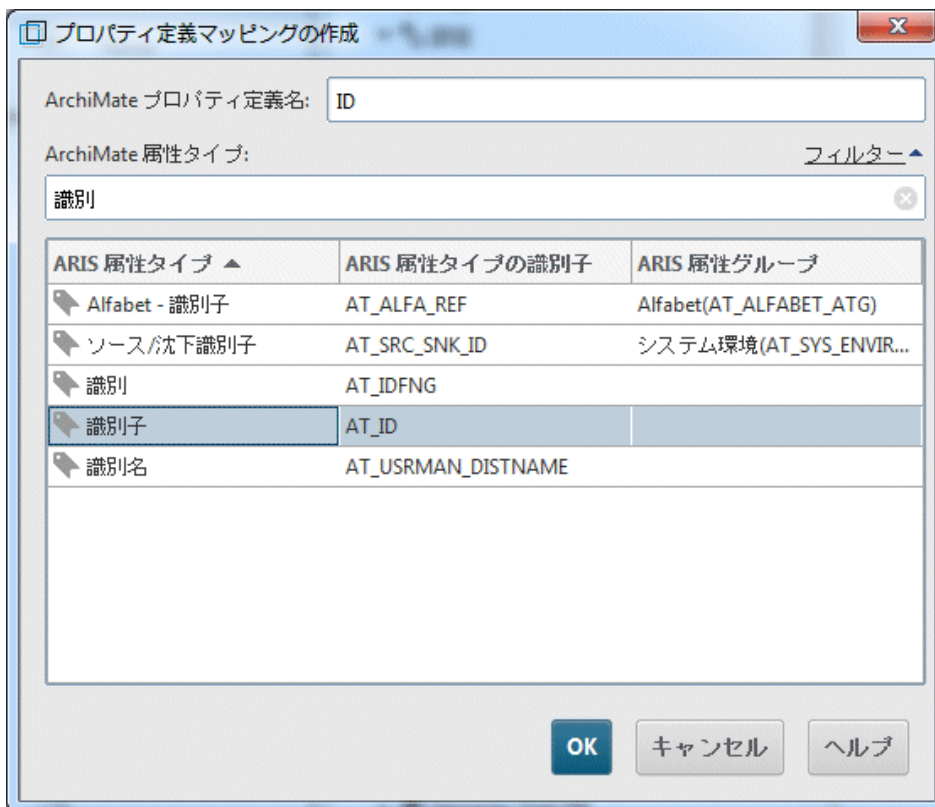


図 7: ArchiMate® プロパティ定義マッピング

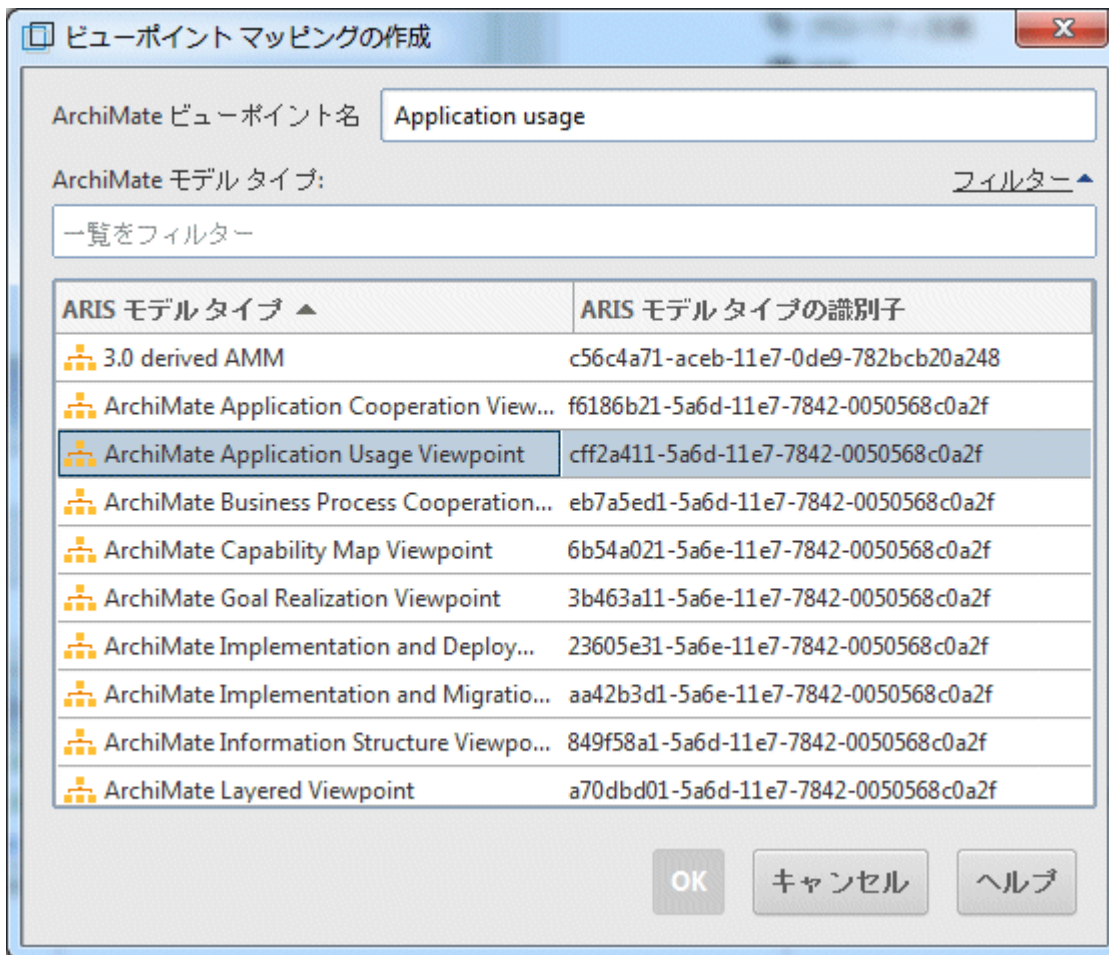


図 8: ArchiMate® ビューポイント マッピング

6 重要情報

このセクションでは、関連する手順を実行するために役立つバックグラウンド情報を取り扱います。

6.1 ARIS オブジェクトとシンボル タイプへの ArchiMate® 要素のマッピング方法について

ArchiMate® 要素	ARIS 10 オブジェクト タイプ	ARIS 10 シンボル タイプ
アプリケーション コラボレーション	アプリケーション コラボレーション (478)	アプリケーション コラボレーション (1582)
アプリケーション コンポーネント	アプリケーション システム タイプ (6)	アプリケーション コンポーネント (1583)
評価	評価 (405)	評価 (1659)
制約	ビジネス ルール (360)	制約 (1812)
能力	能力 (293)	能力 (1824)
ビジネス オブジェクト	クラスター/データ モデル (14)	ビジネス オブジェクト (1577)
契約	契約 (399)	契約 (1567)
提供品	提供品 (480)	提供品 (1811)
ビジネス インターフェイス	流通経路 (269)	ビジネス インターフェイス (1570)
配送ネットワーク	流通経路 (269)	配送ネットワーク (1833)
ドライバー	ドライバー (400)	ドライバー (1813)
データ オブジェクト	エンティティ タイプ (17)	データ オブジェクト (1588)
装置	装置 (482)	装置 (1834)
アプリケーション イベント	イベント (18)	アプリケーション イベント (1828)
ビジネス イベント	イベント (18)	ビジネス イベント (1576)
技術イベント	イベント (18)	技術イベント (1830)
実装イベント	イベント インスタンス (143)	実装イベント (1837)
プラトー	イベント インスタンス (143)	プラトー (1814)
施設	施設 (483)	施設 (1835)
業務ファンクション	ファンクション (22)	業務ファンクション (1572)
ビジネス インタラクション	ファンクション (22)	ビジネス ファンクション (1573)
ギャップ	ギャップ (397)	ギャップ (1815)
リソース	一般リソース (145)	リソース (1826)
ビジネス コラボレーション	グループ (128)	ビジネス コラボレーション (1569)

ArchiMate® 要素	ARIS 10 オブジェクト タイプ	ARIS 10 シンボル タイプ
デバイス	ハードウェア コンポーネント タイプ (24)	デバイス (1590)
アプリケーション インターフェイス	IS サービス (295)	アプリケーション インターフェイス (1584)
アプリケーション ファンクション	IT ファンクション タイプ (105)	アプリケーション ファンクション (1585)
アプリケーション インタラクション	IT ファンクション タイプ (105)	アプリケーション インタラクション (1586)
アプリケーション プロセス	IT ファンクション タイプ (105)	アプリケーション プロセス (1827)
技術ファンクション	IT ファンクション タイプ (105)	技術ファンクション (1816)
技術インタラクション	IT ファンクション タイプ (105)	技術インタラクション (1831)
技術プロセス	IT ファンクション タイプ (105)	技術プロセス (1832)
成果物	情報媒体 (27)	成果物 (1596)
表現	情報媒体 (27)	表現 (1580)
Meaning	知識カテゴリ (230)	Meaning (1578)
場所	場所 (54)	場所 (1807)
値	必要 (267)	値 (1581)
パス	ネットワーク接続タイプ (81)	パス (1589)
ノード	ネットワーク ノード タイプ (40)	ノード (1594)
技術コラボレーション	ネットワーク ノード タイプ (40)	技術コラボレーション (1829)
コミュニケーション ネットワーク	ネットワーク タイプ (39)	コミュニケーション ネットワーク (1593)
目標	目的 (86)	目標 (1817)
材料	運用リソース タイプ (116)	材料 (1836)
ビジネス アクター	組織ユニット (43)	ビジネス アクター (1568)
ステークホルダー	組織ユニット (43)	ステークホルダー (1818)
ビジネス プロセス	参加者 (303)	業務プロセス (1574)
プリンシパル	方針 (237)	プリンシパル (1819)
ビジネス サービス	製品/サービス (153)	ビジネス サービス (1575)
製品	製品/サービス (153)	製品 (1579)
要件	要件 (387)	要件 (1820)
ビジネス ロール	ロール (78)	ビジネス ロール (1571)
ジャンクション	ルール (50)	ジャンクション (1598)
OR ジャンクション	ルール (50)	OR ジャンクション (1810)

ArchiMate® 要素	ARIS 10 オブジェクト タイプ	ARIS 10 シンボル タイプ
アプリケーション サービス	サービス タイプ (294)	アプリケーション サービス (1587)
技術インターフェイス	ソケット (296)	技術インターフェイス (1591)
アクションのコース	戦略 (239)	アクションのコース (1825)
グループ	構成要素 (232)	グループ (1821)
結果	成功要因 (108)	結果 (1823)
システム ソフトウェア	システム ソフトウェア (479)	システム ソフトウェア (1595)
ワーク パッケージ	タスク (137)	ワーク パッケージ (1822)
技術サービス	技術サービス (481)	技術サービス (1592)

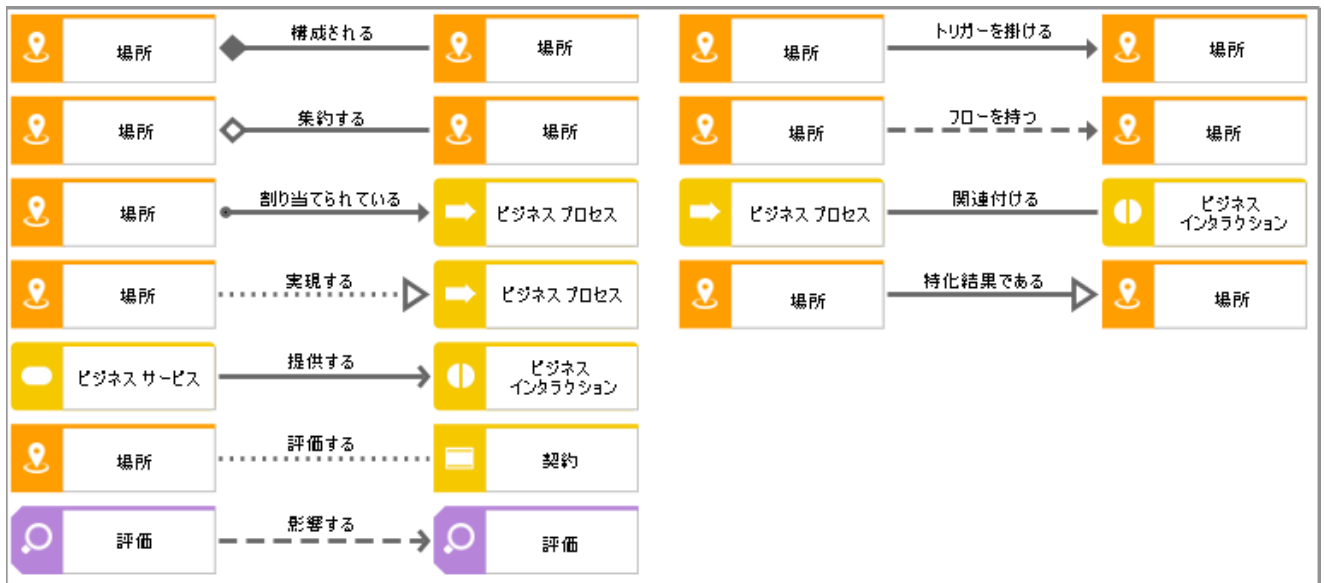
6.2 ArchiMate® 3.0 シンボルのデフォルト パレットの表示について

デフォルト パレットには、次のオブジェクト シンボルが含まれています。

 場所		 ノード	 ステークホルダー	 リソース
 ビジネス アクター	 グループ	 デバイス	 ドライバー	 能力
 ビジネス ロール	 アプリケーション コンポーネント	 システム ソフトウェア	 評価	 アクションのコース
 ビジネス コラボレーション	 アプリケーション コラボレーション	 技術コラボレーション	 値	 ワーク パッケージ
 ビジネス インターフェイス	 アプリケーション インターフェイス	 技術インターフェイス	 意味	 実装イベント
 ビジネス プロセス	 アプリケーション プロセス	 技術プロセス	 ゴール	 提供品
 ビジネス ファンクション	 アプリケーション ファンクション	 技術ファンクション	 結果	 プラトー
 ビジネス インタラクション	 アプリケーション インタラクション	 技術インタラクション	 プリンシパル	 ギャップ
 ビジネス サービス	 アプリケーション サービス	 技術サービス	 要件	 ジャンクション
 ビジネス イベント	 アプリケーション イベント	 技術イベント	 制約	 OR ジャンクション
 ビジネス オブジェクト	 データ オブジェクト	 成果物		
 契約	 施設	 コミュニケーション ネットワーク		
 表現	 装置	 コミュニケーション バス		
 製品	 材料	 配送ネットワーク		

6.3 ArchiMate® 3.0 シンボルのデフォルト パレットの表示について

次の ArchiMate® 3.0 関係があります。



6.4 ArchiMate® 3.0 フィルターに含まれるビューポイントについて

ビューポイントには、ArchiMate® 要素の関連サブセットとその関係、対象としている特定のステークホルダーが含まれます。次の例のビューポイントは、グラフィック ビュー（図）の作成を容易にする [ArchiMate 3.0] フィルターで使用できます。

基本ビューポイント

- 組織ビューポイント
- ビジネス プロセスの連携ビューポイント
- 製品ビューポイント
- アプリケーションの連携ビューポイント
- アプリケーションの使用ビューポイント
- 導入と配置のビューポイント
- 技術ビューポイント
- 技術の使用ビューポイント
- 情報構造ビューポイント
- サービス実現ビューポイント
- 物理ビューポイント
- 階層化ビューポイント

動機付けビューポイント

- ステークホルダービューポイント
- 目標達成ビューポイント
- 要件達成ビューポイント
- 動機付けビューポイント

戦略ビューポイント

- 戦略ビューポイント
- 能力マップ ビューポイント
- 結果達成ビューポイント
- リソース マップ ビュー ポイント

導入と移行ビューポイント

- プロジェクト ビューポイント
- 移行ビューポイント
- 導入と動機付けのビューポイント

6.5 ArchiMate® に関する情報

- ArchiMate® 3.0 Specification、2016 年 6 月、The Open Group
- ArchiMate® Model Exchange File Format、Version 2.1、2015 年 8 月、The Open Group
- ArchiMate® Model Exchange File Format for the ArchiMate® Modeling Language、Version 3.0、2017 年 5 月、The Open Group

7 免責事項

ARIS 製品は個人による使用を目的として開発されています。内容の生成や、インターフェイスを使用したオブジェクト/成果物のインポートなどの自動化プロセスによって、データ量が膨大になり、その実行が処理能力や物理的な限界を超える可能性があります。たとえば、モデルや図がモデリング領域のサイズを超えたり、極端に多数の操作処理が同時に開始されたりした場合には処理能力を超える可能性があります。使用可能なメモリが操作の実行やデータの格納に対して不十分な場合には、物理的な限界を超える可能性があります。

ARIS 製品を適切に操作するには、信頼性があり、高速なネットワーク接続を利用できることが必要です。応答時間が不十分なネットワークでは、システムのパフォーマンスが下がり、タイムアウトを引き起こす可能性があります。

ARIS 製品が仮想環境で使用されている場合は、オーバースペックのリスクを回避するために十分なリソースが利用できることが必要になります。

システムは、10 万のグループ（フォルダー）、10 万人のユーザー、および 100 万のモデル作成の成果物を含むシナリオを使用してテストされました。システムは、25 平方メートルのモデル領域をサポートします。

プロジェクトまたはリポジトリが許容される最大サイズよりも大きい場合には、小さく分割して管理を容易にするための強力な機能が用意されています。

プロセス管理、ARIS 管理、ARIS 文書格納、ARIS プロセス ボードで作業する場合、実行可能なプロセスを生成する際に制限がある場合があります。Process Governance は、1000 の並列プロセス インスタンスに対してテストされ、認証されています。ただし、プロセスの複雑性（カスタム レポートが統合されているかなど）に従ってこの数は変化することがあります。

ARIS 文書格納 は、40,000 の文書でテストが実施されました。しかしながら、保管されている文書の数と合計サイズを監視して、必要に応じて文書をアーカイブすることを推奨しています。

8 キーワード

A

Administrative

- AchiMate 3.0 のインポート - 11
- ArchiMate 3.0 のエクスポート - 15
- パレットの変更 - 7
- フィルターのインポート - 9
- マッピングの設定 - 16

AMEFF - 11

ArchiMate 3.0 モデル - 15

ArchiMate® 情報 - 25

F

Filter

- インポート - 9
- コンソリデーション - 10
- ビューポイント - 23
- 作成 - 8

I

Import

- ArchiMate 3.0 モデル - 11
- フィルター - 9

M

Mapping

Palette

ArchiMate® 3.0 - 22

変更 - 7

- 設定 - 16
- 要素 - 19

Model

- ArchiMate 3.0 の作成 - 3
- 既存割り当て - 5
- 新規割り当て - 5
- 表示設定 - 4
- 要素の再使用 - 6
- 要素の整列 - 4

た

テキストの表記規則 - 2

は

はじめに - 1