

Glossaire Résumé CEISAR

Principes

- Les termes retenus doivent être compréhensible par les Acteurs du **Métier** et de l'informatique
- Les définitions doivent être **courtes** et extensibles par Rôle
- Les concepts du glossaire commencent par une **majuscule**
- Pas d'homonymes
 - Service : Service-Métier, Service-IT, Service-Logiciel, par défaut veut dire Service-Métier
 - Architecture: Modèle d'Architecture ou Discipline d'Architecture, par défaut veut dire "Modèle d'Architecture"

Action

Tâche exécutée par un Acteur.

Recuratif : Une Action se décompose en Actions.

Peut être un Processus ou une Fonction ou une Activité.

Toujours dénommée par un verbe.

Modèle d'Action

Décrit les instructions données à un Acteur pour la bonne exécution des Actions.

- Pour les Acteurs-Humains, les instructions sont de la documentation (procédure, guide utilisateur)
- Pour les Acteurs-Ordinateurs, les instructions sont du logiciel
- For les Acteurs-Assistés, les instructions sont de la documentation + du logiciel

Activité

Groupe de Fonctions d'un Processus-Organisé exécutées par le même Acteur au même moment

Acteur

Acteur-Humain ou **Acteur-Ordinateur** (Automate) ou **Acteur-Assisté** (quand un Acteur-Humain et un Acteur-Ordinateur sont combinés) exécutant une Activité.

Un **Actor-Interne** (employé, consultant) travaille dans l'Entreprise, alors qu'un **Acteur-Externe** (client, partenaire, fournisseur) travaille à l'extérieur de l'Entreprise mais peut utiliser le même Modèle d'Entreprise.

Agilité and Réactivité

L'Agilité est la capacité de Transformer vite et bien. Elle permet de réduire le délai entre l'apparition d'une nouvelle idée et sa mise à disposition dans les Opérations de l'Entreprise.

La Réactivité est la capacité d'Opérer vite et bien.

Architecture

2 significations:

- Livrable : **Description de l'Architecture** représente la structure (bonne ou mauvaise) d'un Modèle (cf. norme IEEE 1471).
- Pratique : **Discipline d'Architecture** représente les Processus de Transformation pour construire la Description de l'Architecture

Solution de Commodité

Leurs besoins sont prévisibles. Elles ne permettent pas de se différencier de la concurrence.

Ex: Solutions pour la comptabilité, la paie...

Les Solutions de Commodité furent les premières Solutions informatiques implémentées dans les Entreprises.

Les Solutions de Commodité sont généralement construites avec une Approche Contractuelle. (Voir Solutions Evolutives).

Une offre progicielle existe souvent pour les Solutions de Commodité car les besoins sont proches d'une Entreprise à l'autre.

Approche Contractuelle

Construire un Modèle de Solution en définissant tous les besoins avant de commencer le Modèle informatique.

Cette approche est adaptée aux Solutions de Commodité.

Approche Coopérative

Construire un Modèle de Solution par versions successives avec une équipe mixte regroupant des compétences Métier et informatiques. Adaptée aux Solutions Evolutives. Egalement appelée Approche Agile.

Entreprise

Une Entreprise est un agent qui deliver des Produits à des Clients. Le Produit (Bien ou Service) peut être économique ou non (par exemple, valeur culturelle).

Couvre non seulement les Entreprises capitalistiques mais aussi les institutions publiques, les universités, les centres de recherche, les associations ...

Une Entreprise peut être une entité légale, une sous-partie d'une entité légale, un réseau d'entités légales.

Un Groupe de Filiales peut constituer une véritable entité économique avec un seul centre de décision, sans être une seule entité juridique. Les équipes centrales du Groupe représentent une Entreprise, et chaque Filiale est également une Entreprise.

Remarque : Pour Praxeme: "Entreprise" signifie également "entité organisée ayant un but" (ex: *système d'armement*)

Architecture d'Entreprise

La Description de l'Architecture d'Entreprise représente la structure du Modèle d'Entreprise.

Elle se présente généralement sous la forme de cartes, ce qui donne une vue d'ensemble pour mieux comprendre l'Architecture : Carte des Processus, Carte des Entités, Carte fonctionnelle, Carte des Solutions, Cartographie applicative sont les plus couramment utilisées. La plus importante est la carte des entités. Le CEISAR représente la Description de l'Architecture d'Entreprise dans un cube à trois dimensions :

- Complexité: distingue le Monde Réel de l'Entreprise du Modèle d'Entreprise.
- Agilité: distingue les Opérations de l'Entreprise de la Transformation de l'Entreprise.
- Synergie: distingue les Eléments Spécifiques des Eléments Partagés et des Modèles Réutilisables (voir Fondation).

La Discipline d'Architecture d'Entreprise représente l'ensemble des processus de Transformation nécessaires pour construire le Modèle d'Architecture d'Entreprise.

Entité

Une Entité est une représentation d'un objet du monde réel. Par exemple : Mr Dupond, le Contrat de Mr Dupond, le Compte de Mr Dupond...

Les Entités qui ont les mêmes Attributs et le même comportement (même cycle de vie et même Fonctions) partagent le même Modèle d'Entités.

Une **Entité Métier** est nécessaire pour le Métier, indépendamment de l'Organisation de l'Entreprise.

Exemple : Produit, Client, Contrat ou Compte.

Une **Entité d'Organisation** est nécessaire pour l'Organisation du travail. Exemple : Unité Organisationnelle, Position, Profil, Droit, Devoir, Rôle.

Solution Evolutive

Ses besoins évoluent dans le temps. C'est souvent une Solution qui permet de se différencier de la concurrence.

Exemple : Solutions pour le Front Office, la conception de produit, le CRM, les processus de bout en bout, l'aide à la décision...

Beaucoup de Solutions Evolutives requièrent un développement spécifique qui peut être basé sur des Composants réutilisables. Les Solutions Evolutives devraient être construites en utilisant une Approche Coopérative.

Fondation

Ensemble de Modèles Réutilisables. Le périmètre de réutilisation peut être une Solution, la Filiale, le Groupe, un secteur d'activité, un pays ou le monde entier.
Réutiliser des Modèles est une façon de créer e la synergie et d'harmoniser les méthodes de travail de différentes Unités.

Fondation d'Opération = Modèles Réutilisables pour les Opérations qui incluent :

- Le modèle Global de l'Entreprise : Carte des Solutions, des Processus, des Fonctions, des Entités,
- Des Modèles de Solutions Réutilisables,
- Des Modèles de Fonctions Réutilisables,
- Des Modèles d'Entités Réutilisables,
- Des patterns de Processus Réutilisables,
- Des Types (de données) Réutilisables,
- Des Modèles d'Acteurs Humains Réutilisables,
- Des Modèles d'Acteurs Ordinateurs Réutilisables,

Fondation de Transformation = Modèles Réutilisables pour la Transformation qui incluent :

- L'Approche de Transformation
- Des Outils de Transformation (comme des outils de modélisation)

Fonction (ou Règle)

Action au sein d'un Processus. Un Fonction peut appeler d'autres Fonctions.

Une **Fonction Métier** est indépendante de l'Organisation choisie par l'Entreprise.

Exemple: "verifier une saisie d'information", "calculer un tarif", "envoyer un message au Client".

A ne pas confondre avec les **Fonctions d'Organisation** qui sont ajoutées pour implémenter l'Organisation.

L'implémentation informatique d'une Fonction est parfois appelée **Service Logiciel**.

Modèle d'Information (ou Modèle de Données)

Définit des Entités, leurs relations et héritages.

Décrit comment les Entités sont identifiées, versionnées, reliées entre elles et détaillées avec des Attributs.

Modèle

Documentation, Logiciel et Information qui formalise et simplifie le monde réel et sa complexité.

Opérations

Regroupe tous les Processus qui ne modifient pas le Modèle de l'Entreprise.

Unité d'Organisation

Noeud d'une structure hiérarchique comme Direction, Département, Agence.

La plus petite Unité d'Organisation est la **Position**. Exemple de Rôle d'une Position : "Commercial", "Assistant".

Les Acteurs Humains et les Acteurs Ordinateurs sont affectés à des Unités d'Organisation.

Processus

Un **Processus Invariant** est une chaîne de Fonctions Métier (sans Fonctions d'Organisation) déclenchée par un Événement Métier indépendant et exécutée pour délivrer une Valeur à un Client du Processus.

Exemple : Embaucher un nouvel employé, Traiter une commande, Vendre un Produit ...

Le Client du Processus peut être un Client de l'Entreprise, d'autres Acteurs externes (Partenaire, Fournisseur, Autorités publiques), ou un Acteur interne (employés).

Un **Processus Organisé** est un ensemble de Fonctions d'un Processus Invariant déclenché par un Évènement de l'Organisation.

Exemple: Le Processus Invariant "Gérer une Commande Client" peut être implémenté dans deux Processus Organisés "Acquérir la Commande Client" déclenché par la « requête du Client » et « Livrer les Produits » déclenché par l'Évènement « Le camion est plein ».

Noter que le second Processus Organisé exécute plusieurs instances du Processus Invariant “Gérer une Commande Client” vu que le camion livre plusieurs commandes.

Modèle Réutilisable (ou Composant Réutilisable)

Élément de Modèle qui est Réutilisable avec différents niveaux de granularité.

Exemple : Différentes Filiales peuvent réutiliser le même Modèle de Solution.

Exemple : Différents Projets peuvent Réutiliser les mêmes Modèles de Fonctions (« Services Logiciels ») ou le même Modèle d'Information.

Un Composant Réutilisable peut être un Composant Noir (interface publique, implémentation cachée de type « boîte noire ») ou un Composant Blanc (héritage, types, patterns).

Solution

Les Modèles d'Actions (Modèles de Processus ou Modèles de Fonctions) sont très nombreux; ils doivent être regroupés.

Un Modèle de Solution regroupe plusieurs Modèles d'Action et l'Information privée associée à ces Actions. Les Solutions ont différents niveaux de granularité : par exemple, une Solution CRM regroupe des Processus, alors qu'une Solution de Tarification regroupe des Fonctions.

Synergie ou Mutualisation

Définition des Ressources Partagées ou des Modèles Réutilisables regroupées dans la « Fondation ».

Au niveau d'une Filiale, la Synergie inclut les éléments Partagés et Réutilisables entre les Unités de la Filiale.

Au niveau d'un Groupe, la Synergie inclut les éléments Partagés et Réutilisables entre les Filiales du Groupe.

Transformation

Pour changer les Opérations de l'Entreprise, la Transformation doit développer et déployer un nouveau Modèle d'Opérations. La Transformation regroupe tous les Acteurs de la Transformation, tous les Processus de Transformation qu'ils sont susceptibles d'exécuter et toute l'Information relative à la Transformation.

Une Transformation peut être lourde comme « Fusionner de deux Entreprises », « Développer un nouveau Produit » ou un « nouveau Processus », ou plus légère comme « Modifier un tarif » ou « Créer un nouveau profil de sécurité ».

Comme pour les Opérations, les Actions de Transformation sont :

- Des Processus Invariants (ex: exécuter un projet de Transformation)
- Des Processus Organisés ou des “Activités” parfois appelées “Phases” (ex: Mener à bien une analyse d'écart, valider le Modèle de Solution)
- Des Fonctions parfois appelées “Pratiques” (ex: tenir à jour un planning, tester une nouvelle Fonction, développer un morceau de logiciel)

Processus de Transformation (ou Approche de Transformation)

Processus qui Transforment l'Entreprise. Ils sont souvent résumés sous le terme “Méthodologies”.

Exemple : Définir la feuille de route d'une Entreprise, conduire un projet de Solution, conduire un projet d'Architecture, déployer une nouvelle Solution, maintenir des Solutions. Les Processus de Transformation sont construits avec des Fonctions de Transformation (aussi appelées « Pratiques »).

Outil de Transformation

Outil en support de l'exécution des Fonctions de la Transformation: Outils de cartographie, de gestion des exigences, de modélisation des Processus, d'analyse/conception, de Développement, de programmation, de contrôle qualité, de travail collaboratif, de tests, de gestion de configuration, de documentation, d'intégration ...

Vue

Présentation d'une partie d'un Modèle adaptée à un Acteur. Le même Modèle peut offrir différentes vues : une pour l'expert Métier, une pour le développeur informatique, une pour l'acteur opérationnel, une pour l'architecte...