
ARQUITECTURA EMPRESARIAL

ELABORADO POR

NESTOR DAVID BOHORQUEZ GALEANO
20172020083

NICOLAS HERRERA RUBIANO
20171020118

ALVARO ANDRES NIÑO RINCON
20171020139

Universidad Distrital Francisco José de Caldas



29 DE OCTUBRE DE 2020

Índice general

I	PROYECTO	9
1.	Empresa	11
1.1.	Introduccion	11
1.2.	Organización-Ministerio de Educación Nacional (MEN)	12
1.3.	Mision	12
1.4.	Vision	13
1.5.	Objetivos	14
1.5.1.	General	14
1.5.2.	Especificos	14
1.6.	Organigrama	15
1.7.	Procesos	15
1.8.	Servicios	17
1.9.	Productos	19
1.10.	Requerimientos	19
1.11.	Valores Corporativos	20
1.12.	Principios Corporativos	24
2.	Metodologia	25
2.1.	Introduccion	25
2.2.	ADM	26
II	ARQUITECURA	27
3.	Lenguaje: ArchiMate	29
3.1.	Introduccion	29
3.2.	Conceptos y su notación	30
3.2.1.	Meta	31

3.2.2.	Motivación	34
3.2.3.	Estrategia	36
3.2.4.	Negocio	37
3.2.5.	Aplicación	39
3.2.6.	Tecnología	41
3.2.7.	Físico	47
3.3.	Relaciones	48
3.3.1.	Relaciones Estructurales	49
3.3.2.	Relaciones de Dependencia	49
3.3.3.	Relaciones Dinámicas	51
3.3.4.	Otras Relaciones	51
3.4.	Puntos de Vista	52
3.4.1.	Punto de Vista Motivacional	52
3.4.2.	Punto de Vista Estratégico	55
3.4.3.	Punto de Vista del Negocio	58
3.4.4.	Punto de Vista de la Aplicación	61
3.4.5.	Punto de Vista de la Tecnología	63
4.	Motivacional	67
4.1.	Introduccion	67
4.2.	Metamodelo	69
4.3.	Punto de Vista de Implicados	70
4.3.1.	Modelo de Implicados	70
4.3.2.	Caso de Implicados	71
4.4.	Punto de Vista de la Realización de Objetivos	72
4.4.1.	Modelo de la Realización de Objetivos	72
4.4.2.	Caso de la Realización de Objetivos	73
4.5.	Punto de Vista de Principios	74
4.5.1.	Modelo de Principios	74
4.5.2.	Caso de Principios	74
4.5.3.	Caso de Principios	75
4.6.	Punto de Vista de Motivación	77
4.6.1.	Modelo de Motivación	77
4.6.2.	Caso de Motivación	78
5.	Estrategia	79
5.1.	Introduccion	79
5.2.	Metamodelo	80
5.3.	Punto de Vista de Mapa de Capacidad	81
5.3.1.	Modelo de Implicados	81

5.3.2. Caso de Implicados	82
6. Negocio	83
6.1. Introduccion	83
6.2. Metamodelo	84
6.3. Punto de Vista de Mapa de Capacidad	85
6.3.1. Modelo de Implicados	85
6.3.2. Caso de Implicados	86
7. Aplicacion	87
7.1. Introduccion	87
7.2. Metamodelo	88
7.3. Punto de Vista de Comportamiento de Aplicacion	89
7.3.1. Modelo de Implicados	89
7.3.2. Caso de Implicados	90
8. Tecnologia	91
8.1. Introduccion	91
8.2. Metamodelo	92
8.3. Punto de Vista de Implementacion y Despliegue	93
8.3.1. Modelo de Implementacion y Despliegue	93
8.3.2. Caso de Implementacion y Despliegue	94
9. Proyecto	95
9.1. Introduccion	95
9.2. Metamodelo	96
9.3. Punto de Vista de Proyecto	97
9.3.1. Modelo de Proyecto	97
9.3.2. Caso de Proyecto	98
III DISEÑO	99
10.Creacionales	101
10.1. Introduccion	101
10.1.1. Patron	102
IV REFLEXIONES	105
11.Conclusiones	107

11.1. Introduccion	107
------------------------------	-----

Índice de figuras

1.1. Organigrama MEN	15
2.1. ADM [1, 5, 2, 3, 4]	26
3.1. Marco completo de ArchiMate	30
3.2. Modelo de Organización	59
3.3. Modelo de Organización	60
3.4. vista de comportamiento de aplicación	62
3.5. vista de cooperacion de aplicación	62
3.6. vista de estructura de aplicación	63
3.7. Metamodelo de uso de infraestructura	64
3.8. Modelo de uso de infraestructura	64
3.9. Metamodelo de implementación y despliegue	65
3.10. Modelo de implementación y despliegue	65
4.1. Metamodelo Motivacional	69
4.2. Modelo Implicados	70
4.3. Caso Implicados	71
4.4. Modelo Realización de Objetivos	72
4.5. Caso Realización de Objetivos	73
4.6. Modelo Principios	74
4.7. Caso Principios	75
4.8. Caso Principios	76
4.9. Modelo Motivación	77
4.10. Caso Motivación	78
5.1. Metamodelo Motivacional	80
5.2. Modelo Mapa de Capacidad	81
5.3. Caso Mapa de Capacidad	82

6.1. Metamodelo Negocio	84
6.2. Modelo Organizacion	85
6.3. Caso Organizacion	86
7.1. Metamodelo Aplicacion	88
7.2. Modelo Comportamiento de Aplicacion	89
7.3. Caso Comportamiento de Aplicacion	90
8.1. Metamodelo Tecnologia	92
8.2. Modelo Implementacion y Despliegue	93
8.3. Caso Implementacion y Despliegue	94
9.1. Metamodelo Proyecto	96
9.2. Modelo Proyecto	97
9.3. Caso Proyecto	98
10.1. Modelo de Realizacion Singleton	102
10.2. Modelo de Funcion Singleton	102
10.3. Modelo de Estructura Singleton	103
10.4. Caso de Realizacion Singleton	103
10.5. Caso de Funcion Singleton	104
10.6. Caso de Estructura Singleton	104

Parte I

PROYECTO

Capítulo 1

Empresa

1.1. Introduccion

En la evolución de la humanidad y las sociedades, la educación ha sido parte fundamental para lograr todo lo que el hombre ha conseguido. La educación ha sido el pilar fundamental sobre el cual se ha construido todos los grandes avances del hombre, toda la tecnología, descubrimientos e infinidad de saberes humanos han sido gracias a la educación, en principio transmitiendo los conocimientos de generación en generación por medio de simples relatos sin ningún tipo de organización y poco a poco este proceso de dar a otros conocimiento ha evolucionado al punto de tener una gran y compleja estructura, bien definida, que busca dar conocimientos por medio de la educación a la sociedad, como se puede evidenciar los colegios, institutos, universidades, etc. De igual manera, se necesita un organismo general que rija la forma de dar educación y que contenidos impartir, porque de lo contrario cada centro educativo enseñaría lo que a su entender le parezca mejor y la sociedad podría recibir diferentes enseñanzas que podrían ser contradictorias. En Colombia, este organismo que rige la educación es el Ministerio de Educación Nacional el cual, a través del tiempo y con el auge de la tecnología ha innovado y se ha adaptado poco a poco a los grandes beneficios que esta conlleva y por tal motivo una estrategia educativa y didáctica para instruir a las futuras generaciones es por medio de un juego, llevando al alumno a entender y comprender que lo compone y no simplemente jugar.

En consecuencia, el Ministerio de Educación Nacional será nuestro objeto de estudio con fines académicos para lograr en una primera instancia, comprender su estructura organizacional como paso intermedio para brindar una solución optima a los requerimientos corporativos de la misma, median-

te la implementación de los conceptos que iremos desarrollando a lo largo del presente espacio académico.

1.2. Organización-Ministerio de Educación Nacional (MEN)

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia es un ministerio de la República de Colombia encargado de formular la política de educación nacional y fomentar el desarrollo de una educación competitiva y de calidad que genere oportunidades de progreso y prosperidad y contribuya a cerrar las brechas de inequidad. Lo anterior, como propósito fundamental sin embargo, a lo largo del tiempo se ha ampliado su visión en busca de transversalidad con diversos campos como la tecnología o el agropecuario con el fin de mejorar cada vez más y más la educación en todos sus aspectos. Su inicio fue mediante la Ley 10 de 1880 la cual creó la Secretaría de Instrucción Pública, que reemplazó a la Secretaría del Exterior (Ministerio de Gobierno) que antes de 1880 atendía los asuntos educativos. Mediante la Ley 7 del 25 de agosto de 1886 se creó el Ministerio de Instrucción Pública, durante el gobierno del presidente José María Campo Serrano. En junio de 1923, cambia el nombre de Ministerio de Instrucción Pública por el de Ministerio de Instrucción y Salubridad Públicas y, desde el 1º de enero de 1928 se le identifica con el nombre de Ministerio de Educación Nacional, según lo dispuso la Ley 56 de 1927 (10 de noviembre), siendo presidente de la República Miguel Abadía Méndez y ministro de Instrucción y Salubridad Públicas José Vicente Huertas. En la actualidad la Ministra de Educación Nacional es María Victoria Angulo desde 2018.

1.3. Mision

Liderar la formulación, implementación y evaluación de políticas públicas educativas, para cerrar las brechas que existen en la garantía del derecho a la educación, y en la prestación de un servicio educativo con calidad, esto en el marco de la atención integral que reconoce e integra la diferencia, los territorios y sus contextos, para permitir trayectorias educativas completas que impulsan el desarrollo integral de los individuos y la sociedad.

1.4. Vision

En 2022, a partir del gran pacto por una educación con enfoque integral desde la primera infancia y a lo largo de la vida, el Ministerio de Educación Nacional habrá liderado con responsabilidad social y financiera, transformaciones estructurales en el sistema educativo de Colombia dirigidas al mejoramiento progresivo de su capacidad para generar condiciones y oportunidades que favorezcan el desarrollo pleno de las personas y sus comunidades, soportado en el fortalecimiento de las capacidades sectoriales y territoriales requeridas para garantizar el cierre de brechas de acceso, permanencia y calidad en el entorno urbano y, especialmente en el rural.

1.5. Objetivos

1.5.1. General

El Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026, PNDE 2016-2026 traza la ruta de Colombia en Educación en los próximos 10 años, hacia “un sistema educativo de calidad que promueva el desarrollo económico y social del país, y la construcción de una sociedad cuyos cimientos sean la justicia, el respeto y el reconocimiento de las diferencias”. Este documento surge de un proceso de construcción colectiva, con una amplia participación municipal, departamental, regional y nacional, de los colombianos de todas las ciudades y etnias.

1.5.2. Específicos

Tomando como referencia el objetivo general, se definieron 10 lineamientos estratégicos que permitirán resolver los desafíos planteados a 2026, los cuales se mencionan a continuación:

1. Regular y precisar el alcance del derecho a la educación.
2. Construcción de un sistema educativo articulado, participativo, descentralizado y con mecanismos eficaces de concertación. Plan Estratégico Institucional 2019-2022
3. Establecimiento de lineamientos curriculares generales, pertinentes y flexibles.
4. Construcción de una política pública para la formación de educadores.
5. Impulsar una educación que transforme el paradigma que ha dominado hasta el momento.
6. Impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida.
7. Construir una red sociedad en paz sobre una base de equidad, inclusión, respeto a la ética y equidad de género.
8. Dar prioridad al desarrollo de la población rural a partir de la educación.

9. La importancia otorgada por el estado a la educación se medirá por la participación del gasto educativo en el PIB y en el gasto del Gobierno, en todos sus niveles administrativos.
10. Fomentar la investigación que lleve a la generación de conocimiento en todos los niveles de la educación.

1.6. Organigrama

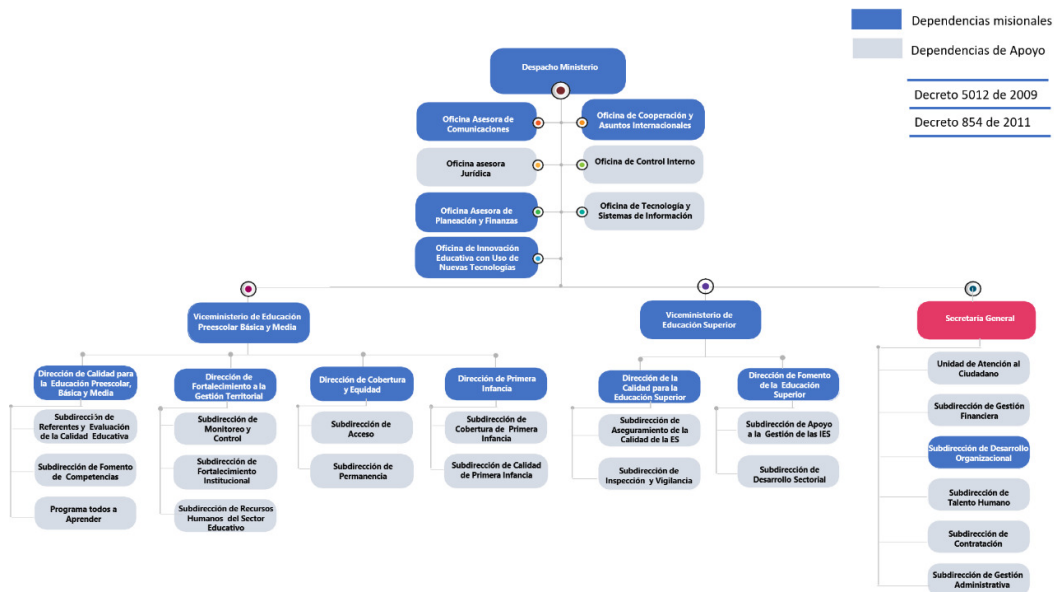


Figura 1.1: Organigrama MEN

1.7. Procesos

Procesos Estratégicos:

- Establecer el direccionamiento estratégico sectorial e institucional mediante la formulación y seguimiento de los planes, programas y proyectos, la gestión de la información del sector educación y la asignación de recursos financieros para dar cumplimiento a los objetivos institucionales y sectoriales.

- Administrar y mejorar el Sistema Integrado de Gestión, mediante el cumplimiento de los requisitos de los modelos referenciales en concordancia con el contexto estratégico de la entidad y una estructura organizacional que responda a las necesidades de modernización para posicionar el Ministerio de Educación como una entidad ejemplar en materia de gestión y desempeño.
- Realizar la difusión e intercambio oportuno, transparente y eficaz de mensajes e información del MEN con los diferentes grupos de interés, mediante la formulación, diseño y ejecución de planes y estrategias de comunicación, la asesoría en comunicación para la movilización, el relacionamiento y las acciones de divulgación y de sensibilización, CON EL FIN de promover la transparencia de la gestión institucional y el posicionamiento del Ministerio.
- Establecer alianzas estratégicas internacionales, nacionales, públicas y/o privadas, mediante la búsqueda de aliados, para la gestión de recursos técnicos, políticos, financieros e institucionales que contribuyan al logro de los objetivos misionales del MEN.
- Gestionar los recursos de tecnología de la información y las comunicaciones como un factor estratégico generador de valor para la Entidad y el sector educación, mediante la adopción del marco legal para el estado colombiano en materia de TIC, con el fin que las estrategias y proyectos adoptados faciliten a los usuarios el acceso, el uso eficiente y el aprovechamiento de las TIC.
- Capitalizar el conocimiento clave del Ministerio mediante su identificación, creación, disposición y socialización, para contribuir al aprendizaje organizacional y la innovación en la prestación de servicios y la ejecución de los procesos.

Procesos Misionales:

- Diseñar la política pública de educación y sus instrumentos, mediante la identificación de necesidades del país en esta materia y la definición de líneas estratégicas de desarrollo que contribuyan a hacer de Colombia la mejor educada.
- Garantizar el logro de los objetivos y metas propuestos en materia de educación, mediante el desarrollo de actividades relacionadas con la ejecución de programas y proyectos, la prestación del servicio de

asistencia técnica, el aseguramiento de la calidad y monitoreo, para lograr una educación de calidad eficiente y pertinente.

- Definir los lineamientos a tener en cuenta dentro del Ministerio de Educación Nacional cuando se requiera evaluar una política, programa, plan, proyecto, estrategia, acción o un instrumento de política de educación.
- Brindar atención a las partes interesadas del MEN, mediante respuestas de calidad, pertinentes y oportunas de las PQRS, trámites y servicios, a través de canales de comunicación institucionales, con el fin de favorecer la satisfacción de las partes interesadas.

Procesos de evaluación:

- Evaluar objetiva e independientemente la eficacia, eficiencia y efectividad del sistema integrado de gestión, mediante el desarrollo y seguimiento de las actividades previstas, para fortalecer el autocontrol, la autorregulación y la autogestión del MEN, de conformidad con la normatividad vigente.
- Ejercer el control interno disciplinario mediante el cumplimiento de los requisitos normativos.

1.8. Servicios

- **Asistencia técnica:** Actividades que se ejecutan para transferir el conocimiento, fortalecer capacidades y desarrollar competencias que propicien prácticas de buen gobierno, faciliten la implementación de la política y mejoren la prestación del servicio educativo, en condiciones de eficiencia, calidad y pertinencia; mediante mecanismos o estrategias de capacitación, asesoría, acompañamiento presencial o virtual, entre otros.
- **Evidencias documentales de asistencia técnica:** Actas de visita o de reunión, listados de asistencia, correos electrónicos, comunicaciones de respuesta a inquietudes, que dan cuenta de que los temas cubrieron las necesidades identificadas y los compromisos objeto de seguimiento por parte del Ministerio de Educación Nacional.
- **Proyectos Ejecutados:** Proyectos Ejecutados en el Ministerio de Educación Nacional, donde se tienen en cuenta los resultados de estos y el impacto en la población objetivo.

- **Trámite de aseguramiento de la calidad:** Hace referencia a los diferentes trámites que se realizan en el Ministerio de Educación Nacional los cuales son: 1 Autorización de creación de seccionales de instituciones de educación superior, 2 Certificación de existencia y representación legal de instituciones de educación superior, 3 Certificación de programa académico de instituciones de educación superior, 4 Redefinición para el Ofrecimiento de Programas por Ciclos Propedéuticos, 5 Reconocimiento de Personería Jurídica de las instituciones de educación superior privadas, 6 Reconocimiento como Universidad de una institución universitaria o escuela tecnológica privada u oficial, 7 Ratificación de reformas estatutarias para institución de educación superior privada, 8 Registro e inscripción de rectores y representantes legales de institución de educación superior IES, 9 Registro calificado, 10 Convalidación de estudios de preescolar, básica y media realizados en el exterior, 11 Certificado de idoneidad del título de postgrado para ascender al grado 14 del escalafón, 12 Convalidación de títulos de estudios de pregrado otorgados en el exterior, 13 Acreditación de alta calidad de Programa Académico de Institución de Educación Superior, 14 Aprobación del estudio de factibilidad socioeconómica en la creación de instituciones de educación superior estatales u oficiales, 15 Legalización de documentos de educación superior para adelantar estudios o trabajar en el exterior, 16 Convalidación de títulos de estudios de posgrado obtenidos en el exterior, 17 Cambio de carácter académico. 18. Reconocimiento de intérpretes oficiales de lengua de señas colombiana - español. 19. Convocatoria beca ser.
- **Apertura de investigación:** Acto administrativo que pone de manifiesto la existencia o comisión de los actos constitutivos de falta administrativa señalados en esta ley.
- **Respuesta a Peticiones, Quejas, Reclamos, Sugerencias - PQRS:** Comunicación realizada al peticionario dando respuesta a la Petición, Queja, Reclamo, Sugerencia - PQRS interpuesta.
- **Atención a la ciudadanía:** Atención prestada por los canales de atención de la Unidad de Atención al Ciudadano del Ministerio de Educación Nacional (presencial, telefónica, chat).

1.9. Productos

- **Documento de política pública en educación:** Documentos de política pública en educación: Leyes, Decretos, Conpes, Actos Administrativos, documentos de directrices o lineamientos de política pública en Educación.
- **Documento mediante el cual se establece un instrumento de política pública en educación:** Documentos mediante los cuales se establecen instrumentos de política pública en educación: Actos administrativos, guías, manuales, documentos de directrices, lineamientos, metodologías sobre instrumentos de política pública en Educación. Los tipos de instrumentos de política se encuentran definidos en el Proceso Diseño de Política e Instrumentos de Política del Ministerio de Educación Nacional.
- **Documento de evaluación de política pública o de instrumentos de política pública en educación:** Documento de evaluación de política pública o de instrumentos de política pública en educación.
- **Video juego para aprender inglés desde casa:** Aplicación digital de nombre #BThe1Challenge, con la finalidad de ayudar a las personas en el proceso de aprender inglés y de una forma lúdica e interactiva, es un videojuego educativo descargable en tabletas y celulares Android, desarrollado por el Programa Nacional de Bilingüismo de la cartera, en compañía del British Council, con el fin de que "los estudiantes tengan más herramientas de aprendizaje durante el desarrollo de sus actividades académicas no presenciales". El juego está diseñado 100 % en inglés, dirigido a estudiantes de grados 6. ° a 11. ° de instituciones educativas oficiales del país. Estos podrán acceder a la aplicación descargándola a través de la tienda Google Play Store. La idea es que, ya inscritos en el juego, recuperen los objetos ocultos por una fórmula creada por la científica y filántropa Margaret Winter, quien es el personaje creado para esta historia.

1.10. Requerimientos

contenido...

1.11. Valores Corporativos

Los Valores del Ministerio de Educación Nacional son las formas de ser y de actuar de los servidores públicos y colaboradores, los cuales se consideran altamente deseables como atributos o cualidades suyas, por cuanto posibilitan la aplicación de los principios éticos y el cabal cumplimiento de los mandatos constitucionales y legales en su desempeño laboral. Los valores del Ministerio son:

Compromiso:

Consciencia de la importancia del rol como servidor público y disposición permanente para comprender y resolver las necesidades de las personas con las que se comparten las labores cotidianas, buscando siempre mejorar su bienestar.

Lo que hago:

- Atiendo con amabilidad, igualdad y equidad a todas las personas en cualquier situación a través de mis palabras, gestos y actitudes, sin importar su condición social, económica, religiosa, étnica o de cualquier otro orden. Soy amable todos los días, esa es la clave, siempre.
- Siempre estoy dispuesto a ponerme en los zapatos de las personas. Entender su contexto, necesidades y requerimientos es el fundamento de mi servicio y labor.
- Escucho, atiendo y oriento a quien necesite cualquier información o guía en algún asunto público.
- Estoy atento siempre que interactúo con otras personas, sin distracciones de ningún tipo.

Lo no que hago:

- Trabajar con una actitud negativa. No se vale afectar mi trabajo por no ponerle ganas a las cosas.
- Pensar que mi trabajo como servidor es un “favor” que le hago a la ciudadanía. Es un compromiso y un orgullo.
- Asumir que mi trabajo como servidor es irrelevante para la sociedad.
- Ignorar a un ciudadano y sus inquietudes.

El elemento característico de la cultura del MEN que refleja el compromiso es la “Conexión”.

Honestidad:

Actuar siempre con fundamento en la verdad, cumpliendo los deberes con transparencia y rectitud, favoreciendo el interés general.

Lo que hago:

- Siempre digo la verdad, incluso cuando cometo errores, porque es humano cometerlos, pero no es correcto esconderlos.
- Cuando tengo dudas respecto a la aplicación de mis deberes busco orientación en las instancias pertinentes al interior de mi entidad. Se vale no saberlo todo, y también se vale pedir ayuda.
- Facilito el acceso a la información pública completa, veraz, oportuna y comprensible a través de los medios destinados para ello.
- Denuncio las faltas, delitos o violación de derechos de los que tengo conocimiento en el ejercicio de mi cargo, siempre.
- Apoyo y promuevo los espacios de participación para que los ciudadanos hagan parte de la toma de decisiones que los afecten relacionadas con mi cargo o labor.

Lo no que hago:

- Dar trato preferencial a personas cercanas para favorecerlos en un proceso, porque debe prevalecer la igualdad de condiciones.
- Aceptar incentivos, favores, y cualquier otro tipo de beneficio que me ofrezcan personas o grupos que estén interesados en un proceso de toma de decisiones.
- Usar recursos públicos para fines personales relacionados con mi familia, mis estudios y mis pasatiempos (esto incluye el tiempo de mi jornada laboral, los elementos y bienes asignados para cumplir con mi labor, entre otros).
- Ser descuidado con la información a mi cargo, o con su gestión.

El elemento característico de la cultura del MEN que refleja la honestidad y el respeto es la “Comunicación”.

Diligencia:

Cumplimiento de los deberes, funciones y responsabilidades asignadas de la mejor manera posible, con atención, prontitud y eficiencia, para así optimizar el uso de los recursos del Estado.

Lo que hago:

- Uso responsablemente los recursos públicos para cumplir con mis obligaciones. Lo público es de todos y no se desperdicia.
- Cumpro con los tiempos estipulados para el logro de cada obligación laboral. A fin de cuentas, el tiempo de todos es oro.
- Aseguro la calidad en cada uno de los productos que entrego bajo los estándares del servicio público. No se valen cosas a medias.
- Aseguro la calidad en cada uno de los productos que entrego bajo los estándares del servicio público. No se valen cosas a medias.

Lo no que hago:

- Malgastar el recurso público.
- Postergar las decisiones y actividades que den solución a problemáticas ciudadanas o que hagan parte del funcionamiento de mi cargo. Hay cosas que sencillamente no se dejan para otro día.
- Demostrar desinterés en mis actuaciones ante los ciudadanos y los demás servidores públicos.
- Evadir mis funciones y responsabilidades.
- Trasladar los problemas y responsabilidades a otras dependencias, siempre aporéo a la solución.

Justicia:

Actuar con imparcialidad, garantizando los derechos de las personas, con equidad, igualdad y sin discriminación.

Lo que hago:

- Tomo decisiones informadas y objetivas basadas en evidencias y datos confiables. Es muy grave fallar en mis actuaciones por no tener las cosas claras.
- Reconozco y protejo los derechos de cada persona de acuerdo con sus necesidades y condiciones.
- Tomo decisiones estableciendo mecanismos de diálogo y concertación con todas las partes involucradas.

Lo no que hago:

- Promover y ejecutar políticas, programas o medidas que afectan la igualdad y la libertad de personas.
- Favorecer el punto de vista de un grupo de interés sin tener en cuenta a todos los actores involucrados en una situación.
- Permitir que odios, simpatías, antipatías, caprichos, presiones o intereses de orden personal o grupal interfieran en mi criterio, toma de decisión y gestión pública.
- Dar un trato inequitativo a nuestros usuarios y prelacones indebidas para favorecer alguna persona.

El elemento característico de la cultura del MEN que refleja la diligencia y la justicia es el “Servicio”.

Mística:

Actuar con sentido y amor por lo que hacemos. Amor al trabajo, a la Entidad, a los compañeros y a los superiores, propendiendo por un ambiente integro.

Lo que hago:

- Desarrollo mis actividades con pasión entusiasta.
- Reflejo lo mejor de mí en cada labor.
- Busco trascender en los demás y dar un valor agregado.
- Tengo sentido de pertenencia.

Lo no que hago:

- Actuar de manera desinteresada por el logro de los objetivos.
- Falta de escucha y de no conocer las personas, personalidades y desconocer el bien común.

Confianza:

Crear en los demás, confiar en nuestro trabajo y en nuestros grupos de interés.

Lo que hago:

- Tengo la certeza de cómo lograremos el cumplimiento de las metas.
- Genero un ambiente de trabajo basado en la apertura, escucha y comunicación.
- Actúo confiado en pro de los objetivos del equipo y/o de la Entidad.

Lo no que hago:

- Generar incertidumbre faltando a la verdad y afectando la toma de decisiones.
- Atentar contra los principios de credibilidad de los procesos a cargo.
- Actuar con inseguridad, resistencia y temor a los cambios.

1.12. Principios Corporativos

Principios de Integridad

En el marco de la Integridad Pública, los servidores del Ministerio de Educación Nacional asumen los siguientes principios de Integridad:

1. El interés general prevalece sobre el interés particular.
2. Los bienes y recursos públicos están destinados exclusivamente para asuntos de interés general.
3. La función primordial del servidor público es servir a la ciudadanía.
4. Quien administra recursos públicos rinde cuentas a la sociedad sobre su utilización y los resultados de su gestión.
5. Los ciudadanos tienen derecho a participar en las decisiones públicas que los afecten.

Capítulo 2

Metodologia

2.1. Introduccion

contenido...

2.2. ADM

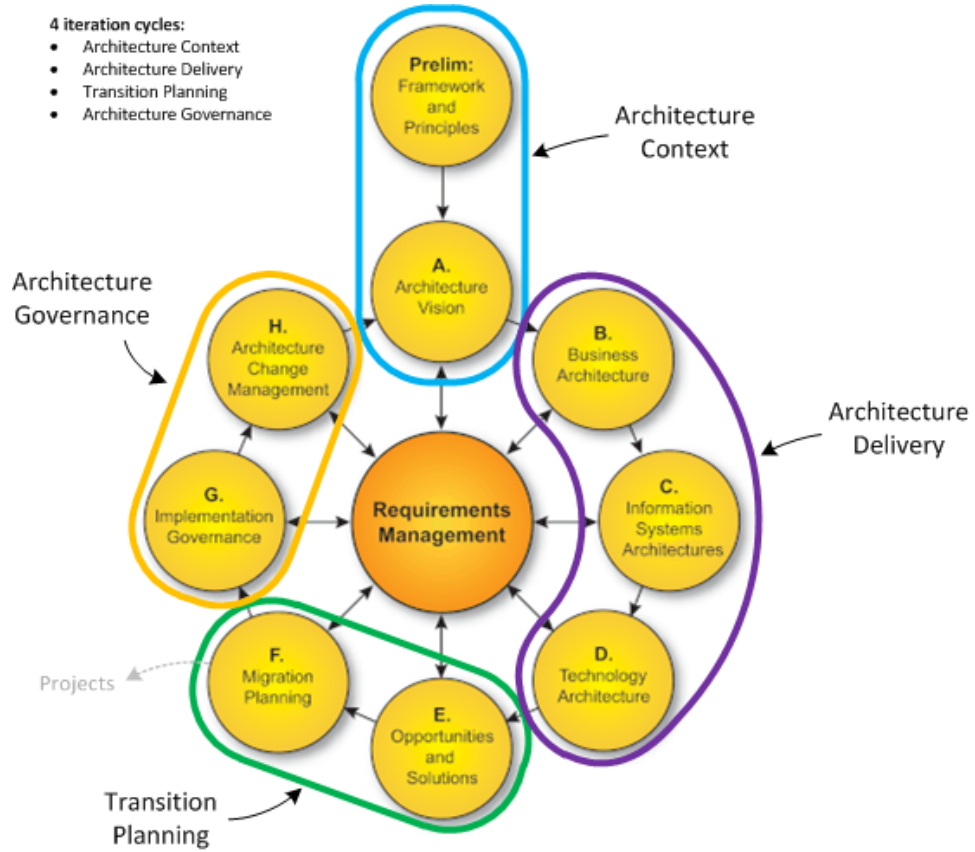


Figura 2.1: ADM [1, 5, 2, 3, 4]

Parte II

ARQUITECTURA

Capítulo 3

Lenguaje: ArchiMate

3.1. Introduccion

Para el desarrollo de proyectos de ingeniería de software se requiere una serie de componentes, pasos y estructura bien definida que debe seguirse para llevar a buen término la finalización del mismo. Una de estas partes fundamentales en la ingeniería de software es el lenguaje de modelado, el cual es un lenguaje artificial que puede ser utilizado para expresar la información o el conocimiento o sistemas en una estructura que se define por un conjunto coherente de normas. Las reglas se utilizan para interpretar el significado de los componentes de la estructura. Estos lenguajes de modelado pueden ser de dos tipos en específico, el primero es el gráfico, el cual utiliza una técnica de diagrama con símbolos con nombre que representan conceptos y líneas que conectan los símbolos y representan relaciones y varias otras notaciones gráficas para representar restricciones. y el lenguaje textual que puede usar palabras clave estandarizadas acompañadas de parámetros o términos y frases en lenguaje natural para hacer expresiones interpretables por computadora. Entre estos lenguajes de modelado se encuentra uno muy útil el cual es ArchiMate, el cual consiste en un amplio, abierto e independiente lenguaje de modelado con el fin de apoyar la descripción, análisis y visualización de la arquitectura dentro del proyecto de forma veraz y efectiva. ArchiMate es un estándar técnico de The Open Group y se basa en los conceptos del estándar IEEE 1471 . Cuenta con el respaldo de varios proveedores de herramientas y empresas consultoras. ArchiMate también es una marca registrada de The Open Group. Open Group tiene un programa de certificación para usuarios de ArchiMate, herramientas de software y cursos. ArchiMate se distingue de otros lenguajes como el Lenguaje de modelado

unificado (UML) y el Modelado y notación de procesos de negocio (BPMN) por su alcance de modelado empresarial.

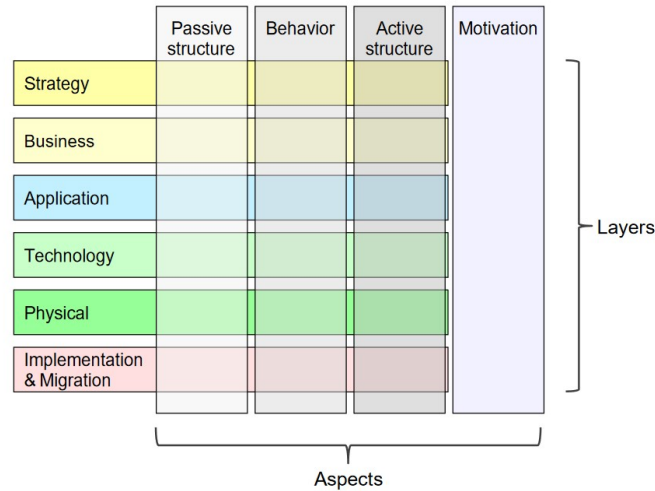


Figura 3.1: Marco completo de ArchiMate

3.2. Conceptos y su notación

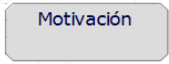
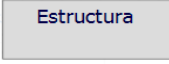
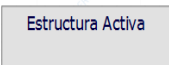

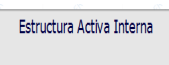
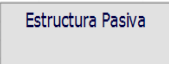

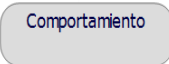


El lenguaje ArchiMate separa los conceptos del lenguaje (es decir, los constituyentes del metamodelo) de su notación. Diferentes grupos de interesados pueden requerir diferentes notaciones para comprender un modelo o una visión de la arquitectura. A este respecto, los ArchiMate languages de lenguajes como el UML o el BPMN, que sólo tienen una notación normalizada. El mecanismo de punto de vista explicado en el Capítulo 14 proporciona los medios para definir tales visualizaciones orientadas a las partes interesadas. Aunque la notación de los conceptos de ArchiMate puede (y debería) ser específica de las partes interesadas, la norma proporciona una notación gráfica común, que puede ser utilizada por los arquitectos y otros que desarrollan modelos ArchiMate. Esta notación está dirigida a un público acostumbrado a las técnicas de modelización técnica existentes, como ERD, UML o BPMN, y por lo tanto se asemeja a ellas. En el resto de este documento, a menos que se indique lo contrario, los símbolos utilizados para representar los conceptos del lenguaje representan la notación estándar de ArchiMate. Esta notación estándar para la mayoría de los elementos consiste en un cuadro con un icono en la esquina superior derecha. En varios



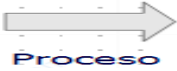




casos, este icono por sí mismo puede también utilizarse como notación alternativa. Esta iconografía estándar debe preferirse siempre que sea posible para que cualquier persona que conozca el lenguaje ArchiMate pueda leer los diagramas producidos en el lenguaje.

3.2.1. Meta

La principal jerarquía de elementos de comportamiento y estructura del lenguaje ArchiMate se presenta en la tabla 3.1. Define estos elementos de forma genérica e independiente de la capa. Nótese que la mayoría de estos elementos (las cajas blancas) son elementos abstractos del metamodelo; es decir, no están instanciados en los modelos sino que sólo sirven para estructurar el metamodelo. La notación presentada es, por lo tanto, la forma genérica en que se representan las especializaciones de estos elementos (es decir, los elementos de las diferentes capas de la arquitectura). Además de describir los elementos concretos (los recuadros grises), que pueden utilizarse para modelar la Arquitectura de la Empresa a nivel estratégico.

Elementos de la Estructura

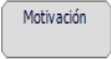
Concepto	Descripción	Representación
Motivación	Un elemento de motivación representa el contexto o la motivación detrás de la arquitectura de la empresa	
Estructura	Elementos de estructura son equivalentes sinónimos, se subdividen en estructuras activas , estructuras activas internas, estructuras activas externas y estructuras pasivas	
Estructura activa	Estructuras que pueden tener un comportamiento	
Estructura activa externa	Llamado interfase representa un punto de acceso donde uno o mas servicios son prestados al ambiente	
Estructura activa interna	Es un elemento que representa una entidad que es capaz de mostrar comportamiento	
Estructura pasiva	Es un elemento que representa una entidad sobre la cual se realiza un comportamiento	
Interfase	Representa un punto de acceso donde uno o mas servicios son puestos en el ambiente.	
Comportamiento	Es un elemento que equivale a un verbo se subdivide en evento ,comportamiento interno, proceso , función, interacción, comportamiento externo y servicio.	
Evento	Representa un cambio de estado	
Elemento de comportamiento interno	Representa una o mas unidades de actividades que pueden ser realizadas por uno o mas elementos de estructura activa	

Concepto	Descripción	Representación
Servicio	Un servicio es un comportamiento del sistema proveedor visible externamente	
Función	Representa una colección de comportamientos, basado en una colección de criterios específicos, tales como fuente requerida, competencias o localización	
Proceso	Representa una secuencia de comportamientos que consiguen un resultado específico	
Interacción	Representa una unidad de comportamientos que deben ser realizados por dos o mas elementos de estructura activa interna , ya sea a través de una asignación directa o agregados en una colaboración	
Colaboración	Representa un acuerdo entre dos o mas elementos estructuras activas internas, trabajan juntos para realizar algún comportamiento colectivo	
Elemento de comportamiento externo	Representa un comportamiento explícito que es visible en el exterior	
Elementos compuestos	Son elementos que se basan en aspectos de otras capas del lenguaje	

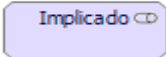
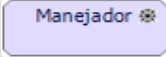
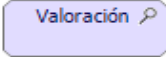
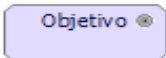
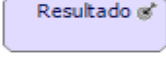
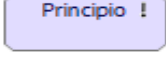
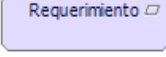
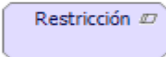

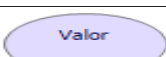
Cuadro 3.1: Conceptos capa meta

3.2.2. Motivación

Los elementos de motivación se utilizan para modelar las motivaciones, o razones, que guían el diseño o el cambio de una Arquitectura Empresarial. Es esencial entender los factores, a menudo denominados impulsores, que influyen en otros elementos de motivación. Pueden originarse tanto dentro como fuera de la empresa. Los impulsores internos, también llamados preocupaciones, están asociados con las partes interesadas, que pueden ser algún ser humano individual o algún grupo de seres humanos, como un equipo de proyecto, una empresa o la sociedad. Ejemplos de esos impulsores internos son la satisfacción del cliente, el cumplimiento de la legislación o la rentabilidad. Es común que las empresas realicen una evaluación de esos factores impulsores; por ejemplo, utilizando un análisis FODA, a fin de responder de la mejor manera posible.

Motivación	Un elemento que proporciona el contexto o la razón detrás de la arquitectura de una empresa	
------------	---	---

Elementos de la Estructura

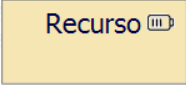

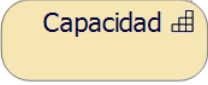
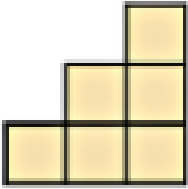
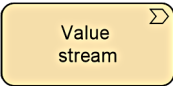
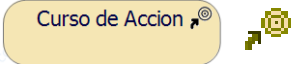
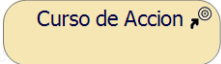

Concepto	Descripción	Representación
Implicado	El papel de un individuo, equipo u organización (o clases de los mismos) que representa sus intereses en el resultado de la arquitectura	
Manejador	Una condición externa o interna que motiva a una organización para definir sus galones e implementar los cambios necesarios para lograrlos.	
Valoración	El resultado de un análisis de la situación de la empresa con respecto a algún conductor.	
Objetivo	Una declaración de intención, dirección o estado final deseado de alto nivel para una organización y sus partes interesadas.	
Resultado	Un resultado final que se ha logrado	
Principio	Una declaración cualitativa de intenciones que debe ser satisfecha por la arquitectura	
Requerimiento	Una declaración de necesidad que debe ser satisfecha por la arquitectura	
Restricción	Un factor que previene oUn factor que previene u obstruye laUn factor que previene u obstruye la realizaciónUn factor que previene u obstruye la realización de metas	
Significado	Los conocimientos o la experiencia presentes en, o la interpretación dada a, un elemento	
Valor	El valor relativo, la utilidad o la importancia de un elemento básico o un resultado	

Cuadro 3.2: Conceptos Capa Motivacional

3.2.3. Estrategia

Además de los elementos de motivación descritos en la sección anterior, el lenguaje también incluye una serie de elementos de estrategia, en particular la capacidad, los recursos y el curso de acción. Estos se definen como especializaciones de los elementos genéricos de comportamiento y estructura. A continuación, en la figura 3.3, presentamos un cuadro resumen de los elementos de la capa de estrategia de ArchiMate. El cuadro es una traducción propia basada en la especificación oficial del lenguaje en su versión 3.1.

Elementos de la Estructura

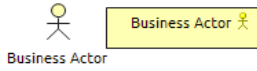
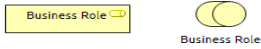
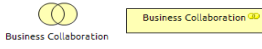
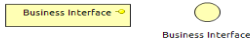

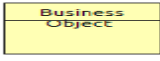
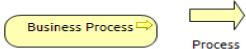
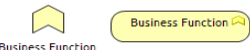


Concepto	Descripción	Representación
Recurso	Representa los objetos que son controlados o son propiedad de una persona o una organización.	 
Capacidad	Es la habilidad con la que cuenta una organización, persona o sistema para poder realizar una determinada tarea.	 
Flujo de valor	Representa una secuencia de actividades para crear un resultado general para un cliente, asociado o usuario final.	 
Curso de acción	Representa un plan que organiza las capacidades y hábitos con las que cuenta una empresa, para así poder alcanzar un objetivo o meta.	 


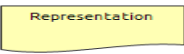

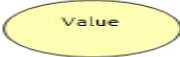
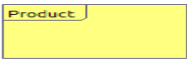

Cuadro 3.3: Elementos de estrategia

3.2.4. Negocio

La Capa de Negocios se utiliza típicamente (en conjunto con los elementos de estrategia) para modelar la arquitectura de negocios de una empresa, definida por el marco del TOGAF como una descripción de la estructura e interacción entre la estrategia de negocios, la organización, las funciones, los procesos de negocios y las necesidades de información.

Elementos de la Estructura

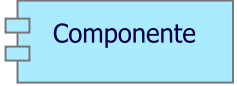





Concepto	Definición	Notación
Actor de Negocios	Una entidad organizacional que es capaz de ejecutar un comportamiento.	
Rol de Negocios	La responsabilidad de tener un comportamiento específico, ante el cual un actor puede ser asignado.	
Colaboración de Negocios	Un agregado de dos o más roles de negocios que trabajan juntos para tener un comportamiento colectivo.	
Interfaz de Negocios	Un punto de acceso donde un servicio comercial está disponible para su entorno.	
Ubicación	Un punto conceptual en el espacio.	
Objeto de Negocios	Un elemento pasivo que tiene relevancia desde una perspectiva de negocios.	
Proceso de Negocios	Un elemento de comportamiento que agrupa el comportamiento basado en un orden de actividades. Es destinado a producir un conjunto definido de productos o servicios comerciales.	
Función de Negocios	Un elemento de comportamiento que agrupa el comportamiento basado en un conjunto de criterios elegidos (típicamente recursos comerciales requeridos y / o competencias).	
Interacción de Negocios	Un elemento de comportamiento que describe la conducta de una colaboración empresarial.	
Evento de Negocios	Algo que sucede (internamente o externamente) e influye en el comportamiento.	



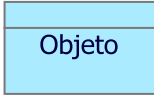
Concepto	Definición	Notación
Servicio de Negocios	Un servicio que satisface una necesidad comercial de un cliente (interno o externo al organización).	
Representación	Una forma perceptible de la información llevado por un objeto de negocios.	
Significado	El conocimiento o experiencia presente en un objeto de negocios o su representación, dado un contexto particular.	
Valor	El valor relativo, la utilidad o la importancia de un servicio o producto comercial.	
Producto	Una colección coherente de servicios, acompañado de un contrato / conjunto de acuerdos, que se ofrece en su conjunto para (internos o externos) clientes.	
Contrato	Una especificación formal o informal de acuerdo que especifica los derechos y obligaciones asociadas con un producto.	

3.2.5. Aplicación

Siempre que sea aplicable, la inspiración ha sido tomada de la analogía con la Capa de Negocios. La capa de aplicación se utiliza típicamente para modelar las arquitecturas de los sistemas de información de la empresa, incluida la arquitectura de aplicación que, como se define en el marco del TOGAF, describe la estructura y la interacción de las aplicaciones.

Elementos de la Estructura

Concepto	Descripción	Representación
Componente	Una encapsulación de la funcionalidad de la aplicación alineada con la estructura de implementación, que es modular y reemplazable. Encapsula su comportamiento y datos, expone los servicios y los pone a disposición a través de interfaces.	 Componente
Colaboración	Un agregado de dos o más componentes de la aplicación que trabajan juntos para realizar un comportamiento de aplicación colectivo.	 Colaboración
Interface	Un punto de acceso donde los servicios de la aplicación están disponibles para un usuario, otro componente de la aplicación o un nodo.	 Interface
Función	Comportamiento automatizado que puede realizar un componente de la aplicación.	 Función
Interacción	Una unidad de comportamiento de aplicación colectiva realizada por (una colaboración de) dos o más componentes de la aplicación.	 Interacción
Proceso	Una secuencia de comportamientos de aplicación que logra un resultado específico.	 Proceso



Evento	Un elemento de comportamiento de la aplicación que denota un cambio de estado.	
Servicio	Un comportamiento de aplicación expuesto definido explícitamente.	
Objeto	Datos estructurados para procesamiento automatizado.	

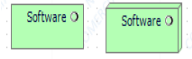


Cuadro 3.4: Conceptos: Aplicaciones

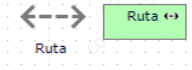


3.2.6. Tecnología




Siempre que sea aplicable, la inspiración se extrae de la analogía con las Capas de Negocio y Aplicación. La Capa de Tecnología se utiliza típicamente para modelar la arquitectura tecnológica de la empresa, definida por el marco TOGAF como: "la estructura e interacción de los servicios de la plataforma, y los componentes tecnológicos lógicos y físicos".



Elementos de la Estructura


Concepto	Descripción	Representación
Nodo	Recurso sobre el cual se almacenan los artefactos. Es un recurso que se considera físico y computacional al mismo tiempo, el cual se aloja, manipula e interactúa con los demás recursos físicos o computacionales. Elementos de estructura activa que ejecutan, almacenan y procesan objetos de tecnología como artefactos. Se conectan por medio de las rutas. El nombre de un nodo debe ser preferiblemente un sustantivo. Un nodo puede contener subnodos. Los artefactos desplegados en un nodo pueden dibujarse dentro del nodo o conectarse a él con un Relación de asignación.	
Dispositivo	Recurso de hardware que almacena o despliega para su ejecución. Es un dispositivo de recurso TI físico, en los cuales se almacena el software del sistema y los artefactos desplegados para su ejecución. La forma especializada de un nodo es un dispositivo el cual representa un recurso de TI físico con procesamiento y capacidad. Por lo general es utilizado en el modelamiento de sistemas de hardware tales como mainframes, PC o enrutadores. Puede ser compuesto, es decir con subdispositivos. El nombre debe ser preferiblemente un sustantivo, para su distinción se puede usar iconos.	

Software de sistema	<p>Entorno de software para componentes y objetos que se implementan en forma de artefactos. El software del sistema proporciona un entorno para almacenar, ejecutar y usar software implementado en él. Es la especialización de un nodo usado para modelar el entorno de software en artefactos funcionales, también se puede utilizar para representaciones como middleware de comunicación. se puede asignar un software del sistema a otro, con el fin de crear capas de software que se ejecutan una encima de otra. El nombre del sistema debe ser un sustantivo que se refiera a tipo de ejecución.</p>	
Colaboración	<p>Es un agregado de dos o más nodos que trabajan juntos para realizar un comportamiento tecnológico colectivo, la misma especifica que nodos cooperan para realizar alguna tarea, la colaboración tecnológica puede estar compuesta por interfaces tecnológicas y una interfaz tecnológica puede servir para una colaboración tecnológica. El nombre de una colaboración tecnológica debe ser un sustantivo.</p>	
Interfaz de infraestructura	<p>Punto de acceso donde se los servicios pueden ser utilizados. Es la representación de un punto de acceso desde el cual los servicios de un nodo pueden ser accesibles. Especifica como otros usuarios acceden a los servicios de un nodo, deja un servicio tecnológico al medio ambiente y así mismo puede exponerse a través de diferentes interfaces. Una interfaz tecnológica puede ser parte de un nodo a través de la composición, lo cual quiere decir que son proporcionadas por este y pueden servir a otros nodos. El nombre de una interfaz tecnológica debe ser preferiblemente un sustantivo</p>	

Ruta de comunicación	Es la representación del enlace entre dos o más nodos, a través de la cual estos intercambian datos o material, se utiliza una ruta para modelar las relaciones lógicas de comunicación entre nodos. Una ruta se realiza mediante una o más redes un camino puede ser agregando por nodos.	
Red	Medio de comunicación entre varios dispositivos. Una red de comunicación representa un conjunto de estructuras que conecta sistemas informáticos u otros dispositivos electrónicos para transmisión, enrutamiento y recepción de datos o comunicaciones basadas en datos como voz y video. Es la representación de la infraestructura de la comunicación física entre sistemas. Una red tiene propiedades como ancho de banda y latencia, esta es realizada por una o más rutas. Puede constar de subredes y agregar dispositivos y sistemas de software.	
Función infraestructura	Comportamiento básico, agrupado de los extraídos de un nodo. Una función tecnológica representa un conjunto de comportamientos tecnológicos que puede realizar un nodo. Una función tecnológica describe el comportamiento interno de un nodo; para el usuario de un nodo que realiza una función tecnológica. Si su comportamiento se expone externamente, esto se hace a través de uno o más servicios tecnológicos. El nombre de una función tecnológica debe ser preferiblemente una terminación de verbo con 'ing'.	

Proceso tecnologico	Un proceso tecnológico representa una secuencia de comportamientos tecnológicos que logra una salida. Un proceso tecnológico describe el comportamiento interno de un nodo; para el usuario de ese nodo, este proceso es invisible. Si su comportamiento se expone externamente, esto se hace a través de uno o más servicios tecnológicos. Puede utilizar objetos tecnológicos como entrada y utilizar o transformar estos para producir otros objetos tecnológicos como salida.	
Interaccion	Una interacción tecnológica representa una unidad de comportamiento tecnológico colectivo realizado por dos o más nodos. Una interacción tecnológica describe el comportamiento colectivo que realizan los nodos que participan en una colaboración tecnológica. Esto puede incluir, por ejemplo, la comunicación patrón entre estos componentes. Una interacción tecnológica también puede especificar externamente comportamiento visible necesario para realizar un servicio tecnológico. Una la interacción puede realizar un servicio tecnológico.	
Evento	Un evento tecnológico es un elemento de comportamiento tecnológico que denota un cambio de estado. A diferencia de los procesos, funciones e interacciones, un evento es instantáneo: no tiene duración. Puede tener un atributo de tiempo que denota el momento o momentos en los que ocurre el evento. Puede ser desencadenado por una función, y puede estar compuesto por otros eventos tecnológicos. El nombre de un evento tecnológico debe ser preferiblemente un verbo en tiempo perfecto	

infraestructura de servicio	<p>Unidad funcional visible de varios nodos por medio de interfaces. Un servicio de tecnología representa un comportamiento tecnológico expuesto explícitamente definido. Un servicio tecnológico expone la funcionalidad de un nodo a su entorno. Esta funcionalidad es accesible a través de una o más interfaces tecnológicas. Puede requerir, usar y producir artefactos. Los servicios tecnológicos típicos pueden incluir, por ejemplo, mensajería, almacenamiento, nombres y directorio de Servicios. Puede acceder a artefactos; por ejemplo, un archivo que contiene un mensaje. Un servicio de tecnología puede acceder a artefactos. Una tecnología el servicio puede consistir en sub-servicios. El nombre de un servicio de tecnología debería ser preferiblemente un verbo que termine con “ia”; p.ej., “mensajería”. Además, se puede utilizar un nombre que contenga explícitamente la palabra “servicio”.</p>	
Objeto tecnológico	<p>Un objeto tecnológico representa un elemento pasivo que es utilizado o producido por el comportamiento. Los objetos tecnológicos representan los objetos “físicos” manipulados por la infraestructura de una empresa, puede incluir artefactos (por ejemplo, archivos) como material físico. Se puede acceder a los objetos tecnológicos mediante el comportamiento tecnológico (funciones, procesos, interacciones, eventos y servicios). El nombre de un objeto tecnológico debe ser preferiblemente un sustantivo</p>	





Artefacto	<p>Puede ser una pieza física de datos que se genera o utiliza en el proceso de desarrollo. Representa un dato que se utiliza o produce en un proceso de desarrollo de software, de igual manera representa un elemento tangible en el mundo de las TI, normalmente es utilizado para modelar productos como archivos fuente, ejecutables, scripts, tablas de bases de datos, mensajes, etc. Mediante uno o mas artefactos se pueden realizar componentes de software por lo cual las dos formas típicas de utilizar el elemento son como un componente de ejecución o un archivo de datos. Puede constar de sub-artefactos y el nombre debe ser preferiblemente el del archivo que representa.</p>	
-----------	---	---

Cuadro 3.5: Conceptos Tecnología

3.2.7. Físico

Estos se basan en la Capa de Tecnología. No se definen elementos de comportamiento físico separados. Más bien, los elementos de comportamiento de la Capa de Tecnología (función de la tecnología, proceso, interacción, servicio y evento) se usan para modelar el comportamiento de todos los nodos, incluyendo el equipo físico. Dado que el equipo muy a menudo estará controlado por computadora o tendrá una estrecha relación con la tecnología de la información (piense también en los sensores, Internet de las cosas), su comportamiento puede describirse de manera integral utilizando los conceptos de comportamiento de la tecnología existente.

Elementos de la Estructura

Concepto	Descripción	Representación
Facilidad	Representa un recurso físico que tiene la capacidad de facilitar (por ejemplo, albergar o ubicar) el uso de equipos. Por lo general, se utiliza para modelar fábricas, edificios o construcciones al aire libre	
Equipo	El equipo comprende todos los elementos de procesamiento activos que llevan a cabo procesos físicos en los que se utilizan o transforman materiales.	
Red de distribución	Representa la distribución física o la infraestructura de transporte. Encarna la realización física de las rutas lógicas entre nodos. Una red de distribución conecta dos o más nodos. Una red de distribución puede realizar uno o más caminos.	
Material	El material representa materia física tangible, con atributos como tamaño y peso. Suele utilizarse para modelar materias primas y productos físicos, y también fuentes de energía como el combustible.	

3.3. Relaciones

el lenguaje ArchiMate define un conjunto básico de relaciones genéricas, cada una de las cuales puede conectar un conjunto predefinido de conceptos de origen y destino (en la mayoría de los casos elementos, pero en unos pocos casos también otras relaciones). Muchas de estas relaciones están "sobrecargadas"; es decir, su significado exacto difiere según los conceptos de origen y destino que conectan, y se clasifican de la siguiente manera:




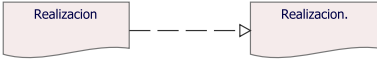
- Relaciones estructurales, que modelan la construcción o composición estática de conceptos del mismo o diferentes tipos.

- Relaciones de dependencia, que modelan cómo se utilizan los elementos para apoyar otros elementos.
- Las relaciones dinámicas, que se utilizan para modelar las dependencias de comportamiento entre los elementos.
- Otras relaciones, que no entran en ninguna de las categorías anteriores.

3.3.1. Relaciones Estructurales

Las relaciones estructurales representan la coherencia .estática” dentro de una arquitectura. El concepto de composición (el lado ”de” de la relación) es siempre un elemento; el concepto de composición (el lado ”de” de la relación) puede en algunos casos ser también otra relación.

Elementos

Concepto	Descripción	Representación
Agregación	Indica que un elemento consiste en uno u otros conceptos más.	
Composición	Indica que un elemento consiste en uno u otros conceptos más.	
Asignación	Expresa la asignación de responsabilidad, la ejecución de la conducta, o la ejecución.	
Realización	Indica que una entidad desempeña un papel fundamental en la creación, el logro, el sustento o el funcionamiento de una entidad más abstracta.	

Cuadro 3.7: Relaciones estructurales

3.3.2. Relaciones de Dependencia

Las relaciones de dependencia describen la forma en que los elementos apoyan o son utilizados por otros elementos. Se distinguen tres tipos de relaciones de dependencia:

- La relación de servicio representa una dependencia de control, denotada por una línea sólida.
- La relación de acceso representa una dependencia de datos, denotada por una línea discontinua.
- La relación de influencia es el tipo de dependencia más débil, utilizada para modelar cómo los elementos de motivación son influenciados por otros elementos.

Obsérvese que, aunque la notación de estas relaciones se asemeja a la notación de la relación de dependencia en UML, estas relaciones tienen significados distintos en la notación ArchiMate y (normalmente) apuntan en la dirección opuesta.

Elementos

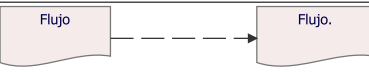
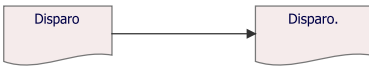
Concepto	Descripción	Representación
Sirve	Modela que un elemento proporciona su funcionalidad a otro elemento.	
Influencia	Modelos en los que un elemento afecta la aplicación o el logro de algún elemento de motivación.	
Acceso	Modela la capacidad de los elementos de comportamiento y estructura activa para observar o actuar sobre los elementos de estructura pasiva.	
Acceso Bidireccional	Modela la capacidad de los elementos de comportamiento y estructura activa para observar o actuar sobre los elementos de estructura pasiva y viceversa.	

Cuadro 3.8: Relaciones de dependencia

3.3.3. Relaciones Dinámicas

Las relaciones dinámicas describen las dependencias temporales entre los elementos de la arquitectura. Se distinguen dos tipos de relaciones dinámicas: de activación y de flujo.

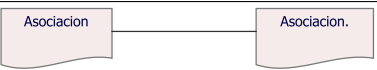


Elementos

Concepto	Descripción	Representación
Flujo	Transferencia de un elemento a otro.	
Disparo	Describe una relación temporal o causal entre los elementos.	

Cuadro 3.9: Relaciones dinámicas

3.3.4. Otras Relaciones

Elementos

Concepto	Descripción	Representación
Asociación	Modela una relación no especificada, o una que no está representado por otro ArchiMate relación.	
Especialización	Indica que un elemento es un tipo particular de otro elemento.	
Unión	Se usa para conectar relaciones del mismo tipo.	

Cuadro 3.10: Otras relaciones

3.4. Puntos de Vista

3.4.1. Punto de Vista Motivacional

Punto de Vista Implicado

El punto de vista de la estrategia permite al arquitecto empresarial modelar una descripción general estratégica de alto nivel de las estrategias (cursos de acción) de la empresa, las capacidades y los recursos que las respaldan y los resultados previstos.

Implicado	Partes interesadas, gerentes de negocios, arquitectos empresariales y TIC, analistas de negocios, gerentes de requisitos
Preocupaciones	Misión y estrategia de arquitectura, motivación
Propósito	Diseñar, decidir, informar
Alcance	Motivación

Cuadro 3.11: Punto de Vista Implicado

Elementos

- Implicado
- Manejador
- Valoración
- Objetivo
- Resultado

Punto de vista de la realización de objetivos

El punto de vista del mapa de capacidades permite al arquitecto comercial crear una descripción general estructurada de las capacidades de la empresa. Normalmente, un mapa de capacidades muestra dos o tres niveles de capacidades en toda la empresa. Puede, por ejemplo, usarse como mapa de calor para identificar áreas de inversión. En algunos casos, un mapa de capacidades también puede mostrar resultados específicos entregados por estas capacidades.

Implicado	Partes interesadas, gerentes de negocios, arquitectos empresariales y TIC, analistas de negocios, gerentes de requisitos
Preocupaciones	Misión de arquitectura, estrategia y táctica, motivación
Propósito	Diseñar, decidir
Alcance	Motivación

Cuadro 3.12: Punto de vista de la realización de objetivos

Elementos

- Objetivo
- Principio
- Requerimiento
- Restricción
- Resultado

Punto de vista de la realización de requisitos

El punto de vista de la realización de resultados se utiliza para mostrar cómo las capacidades y los elementos básicos subyacentes producen los resultados orientados al negocio de más alto nivel.

Implicado	Partes interesadas, gerentes de negocios, arquitectos empresariales y TIC, analistas de negocios, gerentes de requisitos
Preocupaciones	Misión de arquitectura, estrategia y táctica, motivación
Propósito	Diseñar, decidir
Alcance	Motivación

Cuadro 3.13: Punto de vista de la realización de requisitos

Elementos

- Objetivo
- Requerimiento / Restricción
- Resultado
- Valor
- Significado
- Elemento central

Punto de vista de la motivación

El punto de vista del mapa de recursos permite al arquitecto comercial crear una descripción general estructurada de los recursos de la empresa. Un mapa de recursos generalmente muestra dos o tres niveles de recursos en toda la empresa. Puede, por ejemplo, usarse como mapa de calor para identificar áreas de inversión. En algunos casos, un mapa de recursos también puede mostrar relaciones entre los recursos y las capacidades a las que están asignados.

Implicado	Partes interesadas, gerentes de negocios, arquitectos empresariales y TIC, analistas de negocios, gerentes de requisitos
Preocupaciones	Misión de arquitectura, estrategia y táctica, motivación
Propósito	Diseñar, decidir
Alcance	Motivación

Cuadro 3.14: Punto de vista de la motivación

Elementos

- Interesado
- Manejador
- Valoración
- Objetivo

- Principio
- Requerimiento
- Restricción
- Resultado
- Valor
- Significado

3.4.2. Punto de Vista Estratégico

Para describir los aspectos de la estrategia de nuestra empresa, se explicaran los siguientes puntos de vista presentado diferentes perspectivas de la aplicación del modelo a la dirección de nuestra empresa:

Punto de vista de estrategia

Punto de vista de la estrategia	
Stakeholders	CxOs(Chief eXperience Officer), gerentes del negocio y arquitectos empresariales y de negocio.
Ocupaciones	Desarrollador de estrategias.
Propósito	Desarrollo y toma de decisiones.
Alcance	Estrategia.
Elementos relacionados	Cursos de acción, capacidad, flujo del valor, recurso, Outcomes.

Cuadro 3.15: Descripción del punto de vista de estrategia

Punto de vista del mapeado de las capacidades

Permite mostrar un punto de vista general de las capacidades de la empresa; típicamente el mapeado nos muestra 2 o 3 niveles de las capacidades de una empresa, por ejemplo se puede crear un mapeado de calor que nos muestre áreas de inversión, además en algunos casos nos permite especificar las salidas con sus determinadas capacidades.

mapeado de las capacidades	
Stakeholders	Gerentes del negocio y arquitectos empresariales y de negocio.
Ocupaciones	Arquitecto de estrategias, tácticas y motivación.
Propósito	Desarrollo y toma de decisiones.
Alcance	Estrategia.
Elementos relacionados	capacidad, recurso, Outcomes.

Cuadro 3.16: Descripción del punto de vista del mapeado de las capacidades

Punto de vista del flujo del valor

Permite mostrar un punto de vista general del flujo del valor; Identifica las capacidades que soportan las etapas en el flujo del valor, valor creado y stakeholders involucrados.

Punto de vista realización de resultados

Este punto de vista es usado para mostrar el nivel más alto de la arquitectura, muestra los negocios orientados a los resultados producidos por las capacidades y los elementos adyacentes al núcleo de la empresa.

Punto de vista mapeado de recursos

Permite crear y estructurar una visión general de los recursos de la empresa; típicamente el mapeado nos muestra 2 o 3 niveles de las capacidades de una empresa, por ejemplo se puede crear un mapeado de calor que nos

Flujo del valor	
Stakeholders	Gerentes del negocio y arquitectos empresariales y de negocio.
Ocupaciones	Arquitecto de estrategias, tácticas y motivación.
Propósito	Desarrollo y toma de decisiones.
Alcance	Estrategia.
Elementos relacionados	capacidad, flujo del valor, Outcomes, stakeholders.

Cuadro 3.17: Descripción del punto de vista del flujo del valor

Realización de resultados	
Stakeholders	Gerentes del negocio y arquitectos empresariales y de negocio.
Ocupaciones	Negocios orientados a resultados.
Propósito	Desarrollo y toma de decisiones.
Alcance	Estrategia.
Elementos relacionados	capacidad, flujo del valor, recursos, Outcomes, valor, aceptación, elementos del núcleo.

Cuadro 3.18: Descripción punto de vista de realización de resultados

muestre áreas de inversión, además en algunos casos nos permite especificar las relaciones entre los recursos y las capacidades asignadas.

mapeado de recursos	
Stakeholders	Gerentes del negocio y arquitectos empresariales y de negocio.
Ocupaciones	Arquitecto de estrategias, tácticas y motivación.
Propósito	Desarrollo y toma de decisiones.
Alcance	Estrategia.
Elementos relacionados	capacidad, recursos, paquetes de trabajo.

Cuadro 3.19: Descripción punto de vista mapeado de recursos

3.4.3. Punto de Vista del Negocio

El punto de vista del negocio muestra servicios, eventos y procesos de negocio. Estos son ofrecidos a los diferentes clientes externos que pueden existir. Los servicios son ejecutados por los procesos de negocio, que son el centro de la organización y a su vez son realizados por los diferentes roles.

Punto de vista de organización

Se busca encontrar el recurso humano sobre el cual va a recaer nuestro trabajo, y hacer una distribución jerárquica de esa estructura. Se centra en la organización interna de cualquier entidad organizativa, la cual puede ser una compañía, departamento o entidad organizacional. Este punto de vista es útil al momento de identificar competencias, autoridad y responsabilidades.

En el siguiente meta-modelo se muestra como se relacionan los actores, roles e interfaces permitiendo conocer la responsabilidad y jerarquía dentro de la organización

Punto de Vista de Función de Negocio

El punto de vista de función de negocio muestra la principal función de negocio de una organización y sus relaciones en términos de flujos de información, valor o bienes entre ellos. Las funciones de la empresa se utilizan para representar los aspectos más estables de una empresa en términos de

las actividades primarias que realiza, independientemente de los cambios de organización o desarrollos tecnológicos.

Por lo tanto, la arquitectura función de negocio de las empresas que operan en el mismo mercado a menudo presentan grandes similitudes. Así pues, el punto de vista de la función empresarial proporciona una visión de alto nivel en las operaciones generales de la empresa, y se puede utilizar para identificar las competencias necesarias, o para estructurar una organización de acuerdo a sus actividades principales

Este punto de vista pretende mostrar las principales funciones de negocio de la organización, denotando las relaciones más importantes entre estas. En el siguiente meta-modelo se muestra el comportamiento interno realizado específicamente por un rol de negocio.

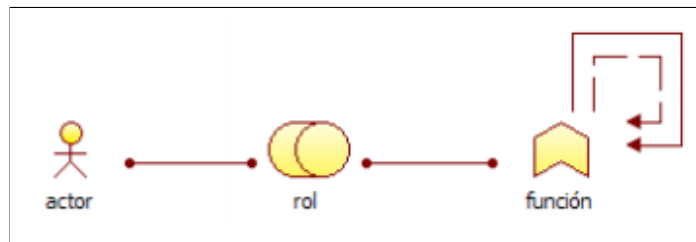


Figura 3.2: Modelo de Organización

Punto de Vista de Proceso de Negocio

Otorga claridad de como trabaja la organización, sus insumos y sus resultados. En un proceso puede fluir información y éste puede disparar información hacia otros procesos o incluso disparar eventos de negocio y otros procesos. Los procesos son asignados a roles y estas son asignadas a roles, el servicio de aplicación es el vínculo entre la capa de negocio y capa de software. Entre sus principales características encontramos:

- La asignación de los procesos de negocio a los roles quienes dan la visión de las responsabilidades de los actores asociados.
- La información utilizada por los procesos de negocio.

Punto de Vista de Cooperación de Proceso de Negocio

A través de este es posible mostrar la relación entre uno o más procesos de negocio con cada uno y/o con su entorno. Provee las dependencias entre

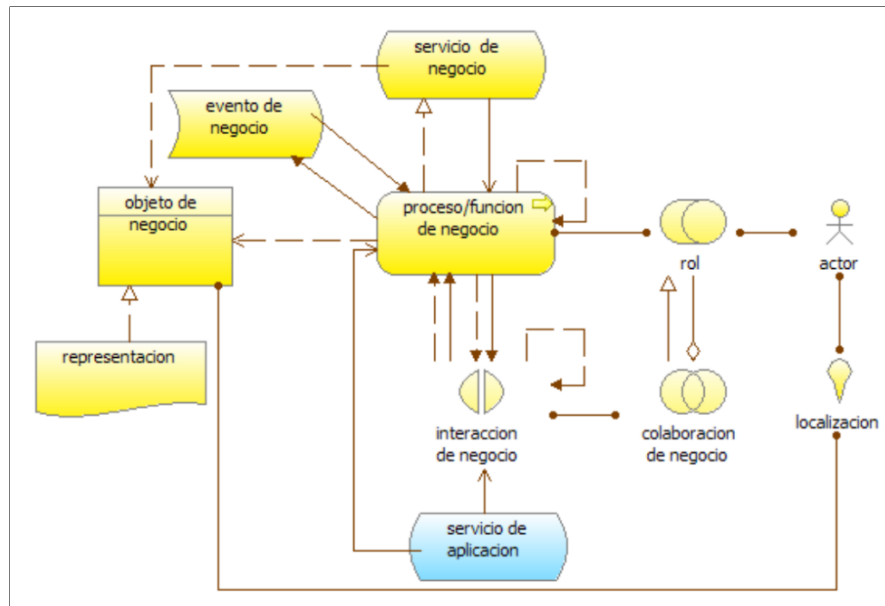


Figura 3.3: Modelo de Organización

procesos de negocio.

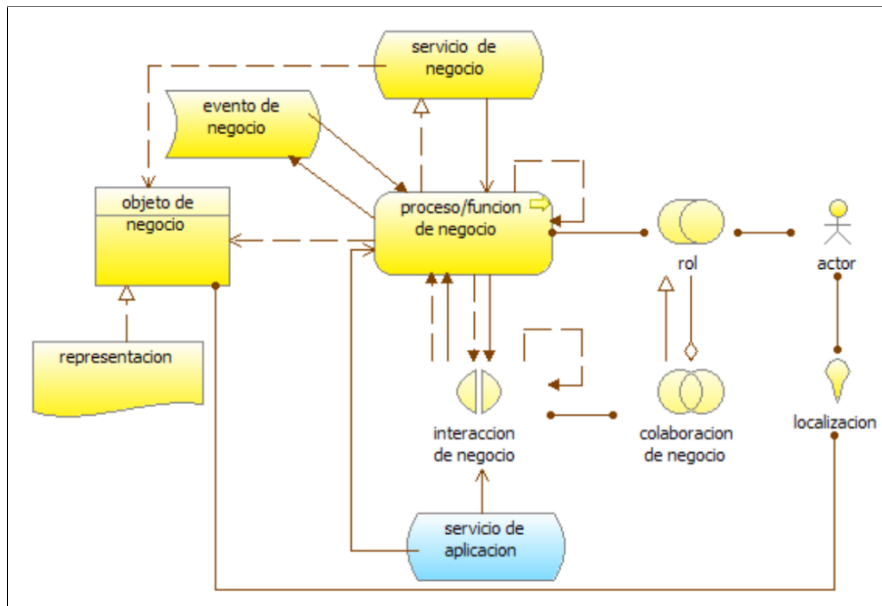
Entre las principales características del punto de vista de cooperación de negocio encontramos:

- Relaciones entre los procesos de negocio macro de la compañía.
- Mapeo de los procesos de negocio con las funciones de negocio.
- Relación entre servicio y procesos de negocio.
- Uso de datos compartidos

Punto de Vista de Producto

Permite el diseño de un producto mediante la composición de servicios existentes o identificando cuales nuevos servicios se pueden crear, con este punto de vista es posible visualizar el output de esta capa. (Lo más importante, el producto) Se materializa el output organizacional del cual se vive.

El producto es conjunto de servicios que se debe buscar justificar, el producto configura un conjunto de contratos. Lo visible para el cliente es la



realización concebida a través de los procesos y los sub-procesos. Se construye a través de un proceso y sus subprocesos.

3.4.4. Punto de Vista de la Aplicación

El punto de vista de Aplicación describe el comportamiento interno de una aplicación; por ejemplo, cuando realiza uno o más servicios de aplicación.

Punto de Vista de comportamiento

Este punto de vista es útil para diseñar el comportamiento principal de las aplicaciones o para identificar la superposición funcional entre diferentes aplicaciones. Se preocupa por la estructura, relaciones y dependencias entre aplicaciones, consistencia e integridad, reducción de complejidad de la aplicación

Punto de Vista de cooperacion

El punto de vista de la cooperación de aplicaciones describe las relaciones entre los componentes de las aplicaciones en términos de los flujos de información entre ellos, o en términos de los servicios que ofrecen y utilizan. Este punto de vista se utiliza normalmente para crear una descripción general del panorama de aplicaciones de una organización. Este punto de vista

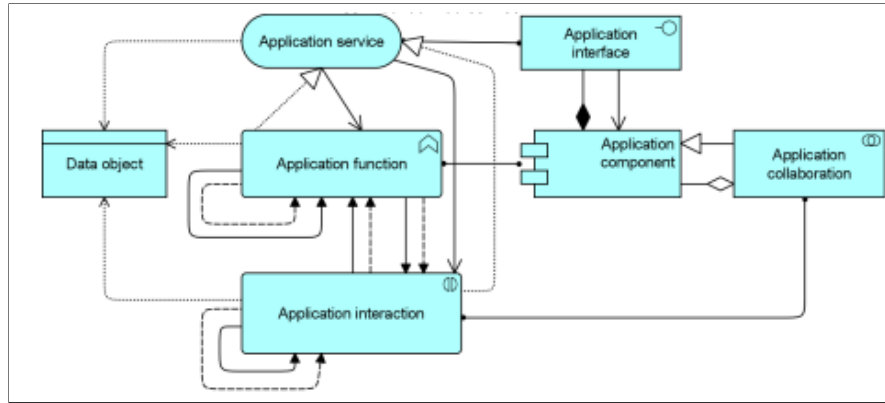


Figura 3.4: vista de comportamiento de aplicación

también se utiliza para expresar la cooperación interna o la orquestación de servicios que en conjunto apoyan la ejecución de un proceso empresarial.

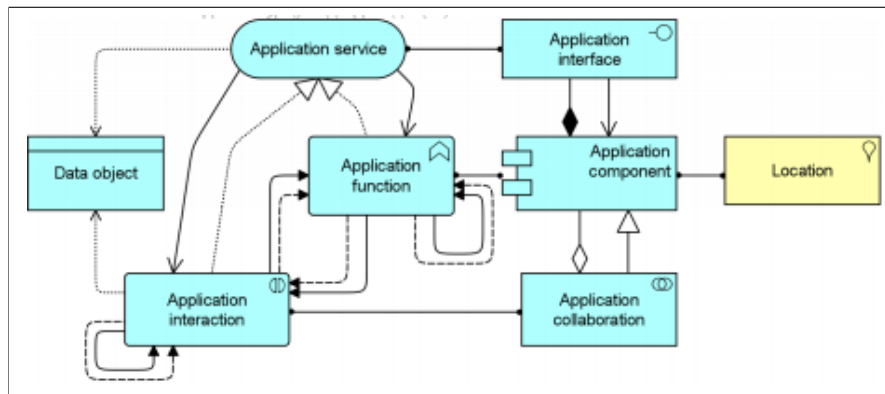


Figura 3.5: vista de cooperación de aplicación

Punto de Vista de estructura

El punto de vista Estructura de la aplicación muestra la estructura de una o más aplicaciones o componentes. Este punto de vista es útil para diseñar o comprender la estructura principal de aplicaciones o componentes y los datos asociados; p. ej., para desglosar la estructura del sistema en construcción o para identificar componentes de aplicaciones heredados que son adecuados para la migración / integración

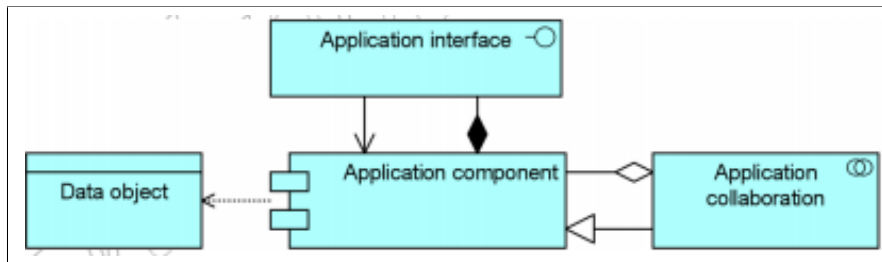


Figura 3.6: vista de estructura de aplicación

Punto de Vista de uso

El punto de vista Uso de aplicaciones describe cómo se utilizan las aplicaciones para dar soporte a uno o más procesos de negocio y cómo las utilizan otras aplicaciones. Se puede utilizar para diseñar una aplicación identificando los servicios que necesitan los procesos de negocio y otras aplicaciones, o para diseñar procesos de negocio al describir los servicios que están disponibles.

3.4.5. Punto de Vista de la Tecnología

El punto de vista de infraestructura general, trata acerca del hardware y la infraestructura de comunicación que soporta la capa de aplicación. Esta capa ofrece servicios de infraestructura requeridos para desplegar las aplicaciones realizadas en los ordenadores y los sistemas de hardware y software.

Punto de vista de uso de infraestructura

El punto de vista de uso de infraestructura muestra como las aplicaciones son soportadas por la infraestructura de software y hardware: los servicios de infraestructura son entregados por los dispositivos, los sistemas de software y redes son entregados a las aplicaciones. Este punto de vista juega un rol importante en el análisis del rendimiento y la escalabilidad y puede ser usado para determinar requerimientos de rendimiento y calidad en la infraestructura basado en las demandas de las aplicaciones que la usan.

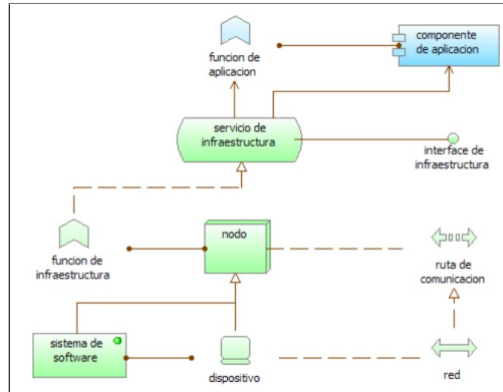


Figura 3.7: Metamodelo de uso de infraestructura

Modelo de uso de infraestructura

En este punto de vista se identifican los servicios de infraestructura principales que corresponden al servicio de notificaciones, generar reportes, establecer tiempos de acceso a la aplicación, y gestionar los usuarios. Cada uno de los servicios de infraestructura entrega configuración y la funcionalidad requerida hacia los componentes de aplicación.

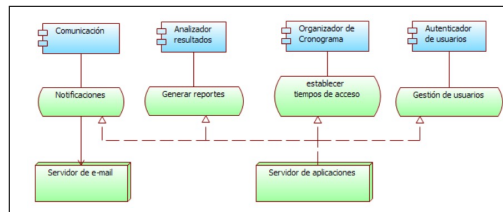


Figura 3.8: Modelo de uso de infraestructura

Punto de vista de Implementación y despliegue

El punto de vista de implementación y despliegue muestra como uno o más aplicaciones son realizadas sobre la infraestructura. Esto implica el mapeo de aplicaciones (lógicas) y componentes en artefactos (físicos). Esta vista juega un papel importante en el análisis del rendimiento y la escalabilidad debido a la relación entre la infraestructura y el mundo lógico de las aplicaciones.

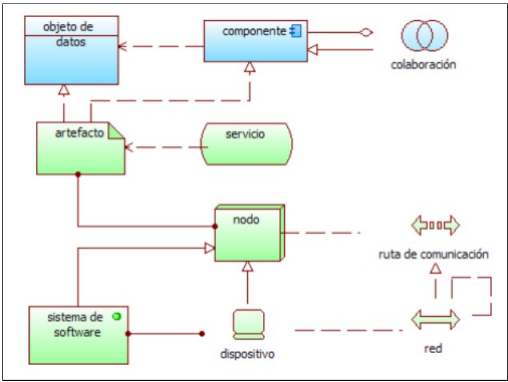


Figura 3.9: Metamodelo de implementación y despliegue

Modelo de implementación y despliegue

En este punto de vista, se muestra como todos los componentes son realizados por el nodo de servidor de aplicaciones, el componente de comunicación va a ser realizado por el nodo servidor de aplicaciones y tiene una relación de asociación con el nodo servidor de e-mail que proveerá las configuraciones de software específico para el envío de notificaciones, resultados e información sobre el proceso.

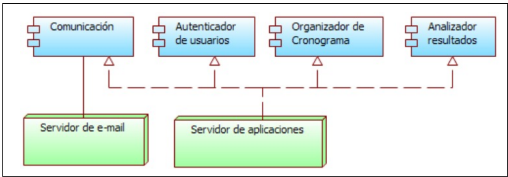


Figura 3.10: Modelo de implementación y despliegue

Interesados	Arquitectos de infraestructura, gerentes operativos
Preocupaciones	Estabilidad, seguridad, dependencias, costos de la infraestructura
Propósito	Diseñar
Alcance	Una capa / aspecto múltiple

Cuadro 3.20: Punto de Vista Tecnología

Elementos que participan:

- Ubicación
- Nodo
- Colaboración tecnológica
- Dispositivo
- Software del sistema
- Interfaz tecnológica
- Red de comunicacion
- Camino
- Proceso tecnológico / función / interacción
- Servicio de tecnología
- Evento tecnológico
- Artefacto

Capítulo 4

Motivacional

4.1. Introduccion

Se han definido una serie de puntos de vista estándar para modelar los aspectos motivadores. Cada uno de estos puntos de vista presenta una perspectiva diferente para modelar la motivación que subyace en algunas arquitecturas empresariales y permite al modelador centrarse en ciertos aspectos. Por lo tanto, cada punto de vista considera sólo una selección de los elementos y relaciones que se han descrito en el capítulo 3.

Se distinguen los siguientes puntos de vista:

- El punto de vista de los interesados se centra en la elaboración de modelos de los interesados, los factores determinantes, las evaluaciones de esos factores y los objetivos iniciales para abordar esos factores y evaluaciones.
- El punto de vista de la realización de los objetivos se centra en el perfeccionamiento de los objetivos iniciales de alto nivel para convertirlos en (sub)objetivos más concretos mediante la relación de agregación y, por último, en requisitos y limitaciones mediante la relación de realización.
- El punto de vista de la contribución al logro de objetivos se centra en la modelización y el análisis de las relaciones de influencia entre los objetivos (y los requisitos).
- El punto de vista de los principios se centra en la modelización de los principios pertinentes y las metas que motivan esos principios.

- El punto de vista de la realización de los requisitos se centra en la modelización de la realización de los requisitos y las limitaciones por medio de elementos básicos, como los agentes, los servicios, los procesos, los componentes de la aplicación, etc.
- El punto de vista de la motivación abarca todo el aspecto de la motivación y permite utilizar todos los elementos de motivación.

A continuación se describen por separado todos los puntos de vista. Para cada punto de vista, se indican sus elementos y relaciones, las directrices para su utilización, su objetivo y grupo destinatario. Además, la descripción de cada punto de vista contiene modelos de casos.

4.2. Metamodelo

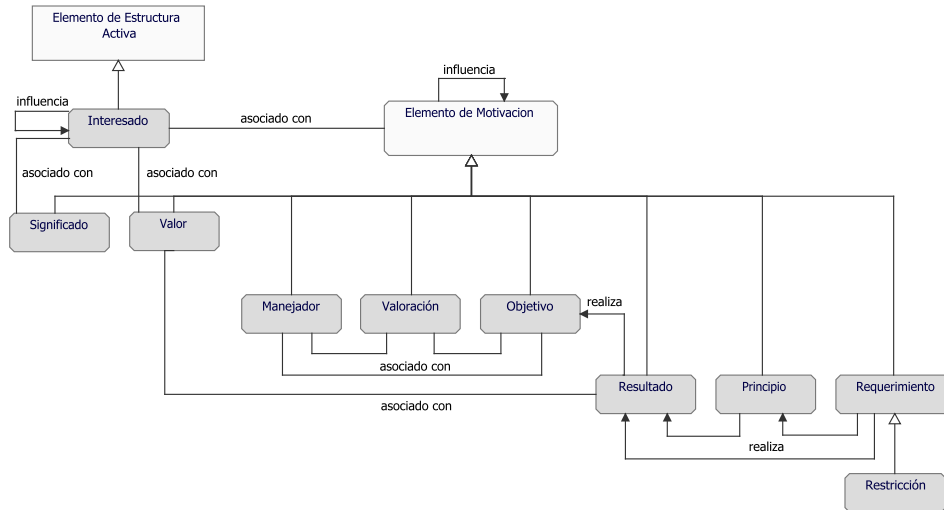


Figura 4.1: Metamodelo Motivacional

La principal jerarquía de los elementos de comportamiento y estructura del lenguaje ArchiMate se presenta en el metamodelo de la Figura 4.1. Define estos elementos de manera genérica e independiente de la capa. Obsérvese que la mayoría de estos elementos (las cajas blancas) son elementos abstractos del metamodelo; es decir, no están instanciados en los modelos sino que sólo sirven para estructurar el metamodelo. La notación presentada en este capítulo es, por lo tanto, la forma genérica en que se representan las especializaciones de estos elementos (es decir, los elementos de las diferentes capas de la arquitectura). Los elementos concretos (las cajas grises), que pueden ser utilizados para modelar la Arquitectura de la Empresa a un nivel estratégico.

Este fragmento genérico de metamodelo consiste en dos tipos principales de elementos: elementos de estructura ('sustantivos') y elementos de comportamiento ('verbos').

4.3. Punto de Vista de Implicados

El punto de vista de las partes interesadas permite al analista modelar las partes interesadas, los impulsores internos y externos del cambio y las evaluaciones (en términos de fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas) de estos impulsores. También se pueden describir los vínculos con los objetivos iniciales (de alto nivel) que abordan estas preocupaciones y evaluaciones. Estas metas forman la base del proceso de ingeniería de requisitos, incluyendo el refinamiento de las metas, el análisis de la contribución y el conflicto, y la derivación de los requisitos que realizan las metas.

4.3.1. Modelo de Implicados

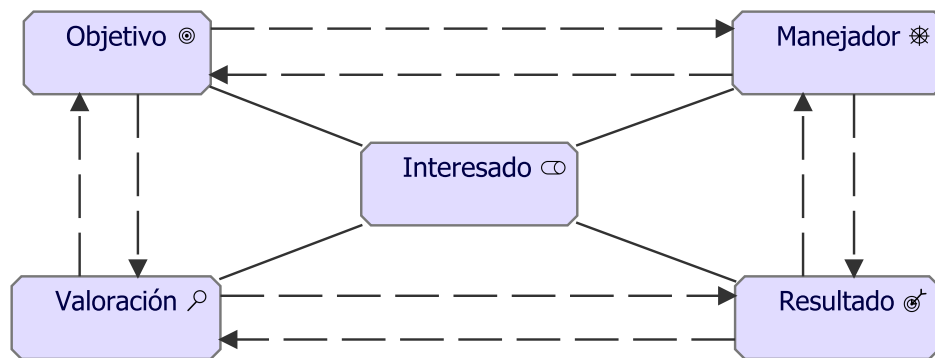


Figura 4.2: Modelo Implicados

Los elementos de motivación se utilizan para modelar las motivaciones, o razones, que guían el diseño o el cambio de una arquitectura empresarial, y es esencial comprender los factores, a menudo denominados impulsores, que influyen en otros elementos de motivación. Pueden originarse tanto dentro como fuera de la empresa. Los impulsores internos, también llamados preocupaciones, están asociados con las partes interesadas, que pueden ser algún ser humano individual o algún grupo de seres humanos, como un equipo de proyecto, una empresa o la sociedad. Ejemplos de esos impulsores internos son la satisfacción del cliente, el cumplimiento de la legislación o la rentabilidad. Es común que las empresas realicen una evaluación de esos factores impulsores; por ejemplo, utilizando un análisis FODA, a fin de responder de la mejor manera posible.

4.3.2. Caso de Implicados

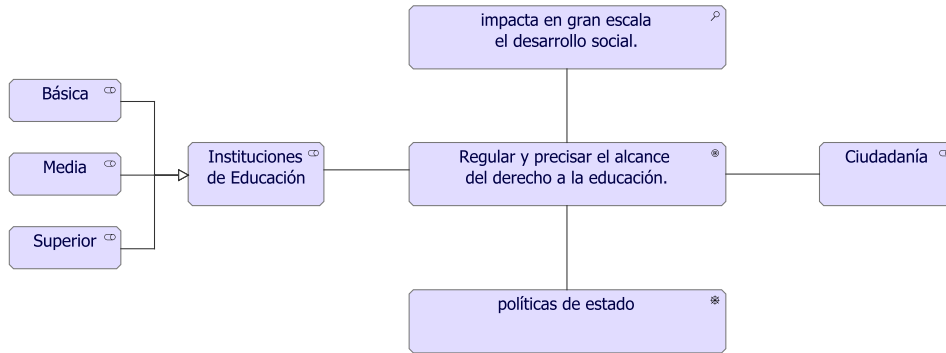


Figura 4.3: Caso Implicados

Los elementos, principalmente externos que se encuentran fuertemente ligados para regular y precisar el alcance del derecho a la educación, son las políticas de Estado vigentes y en desarrollo dispuestas por la administración a cargo. Por otra parte, la valoración comprendida en este objetivo, impacta en gran medida el desarrollo social del país, debido a que son ellos, la comunidad quienes dispondrán de la oportunidad educarse para forjar un mejor futuro tanto para sus familias como para la comunidad en general. Así mismo, las instituciones de educación básica, media y superior, quienes permiten y promueven la adquisición de habilidades, conocimientos y la ampliación de horizontes personales, a través de los lineamientos dispuestos por el MEN, son otro de los interesados alrededor de este objetivo.

4.4. Punto de Vista de la Realización de Objetivos

El punto de vista de la realización de objetivos permite a un diseñador modelar el refinamiento de los objetivos (de alto nivel) en objetivos más tangibles, y el refinamiento de los objetivos tangibles en requisitos o restricciones que describen las propiedades que se necesitan para realizar los objetivos. El refinamiento de los objetivos en subobjetivos se modela utilizando la relación de agregación. El refinamiento de los objetivos en requisitos se modela utilizando la relación de realización. Además, se pueden modelar los principios que guían el refinamiento de las metas en requisitos.

4.4.1. Modelo de la Realización de Objetivos

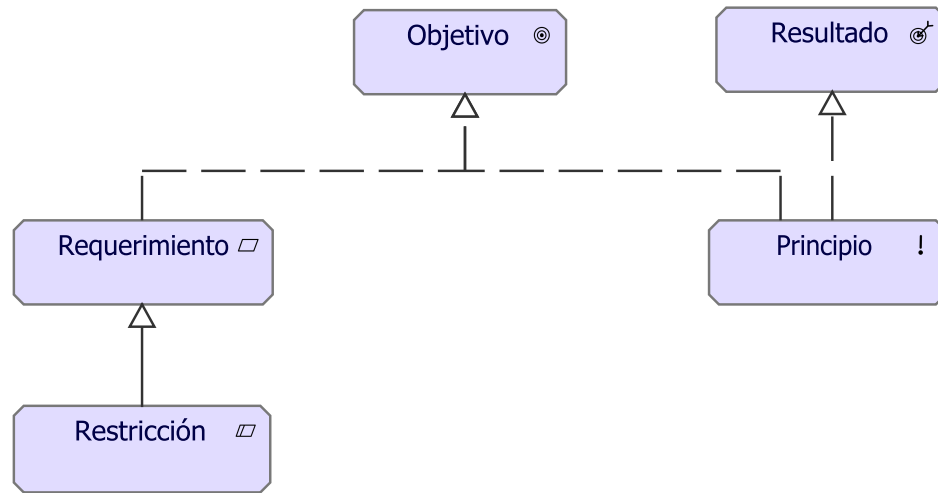


Figura 4.4: Modelo Realización de Objetivos

La motivación de una organización o persona para lograr ciertos resultados está representada por las metas, los principios, los requisitos y las limitaciones. Las metas representan que un interesado quiere lograr un determinado resultado; por ejemplo, "Aumentar la satisfacción del cliente en un 10 %". Los resultados finales obtenidos por las capacidades que realizan estas metas son los resultados.

Un objetivo representa una declaración de intenciones de alto nivel, una dirección o un estado final deseado para una organización y sus partes interesadas.

4.4.2. Caso de la Realización de Objetivos

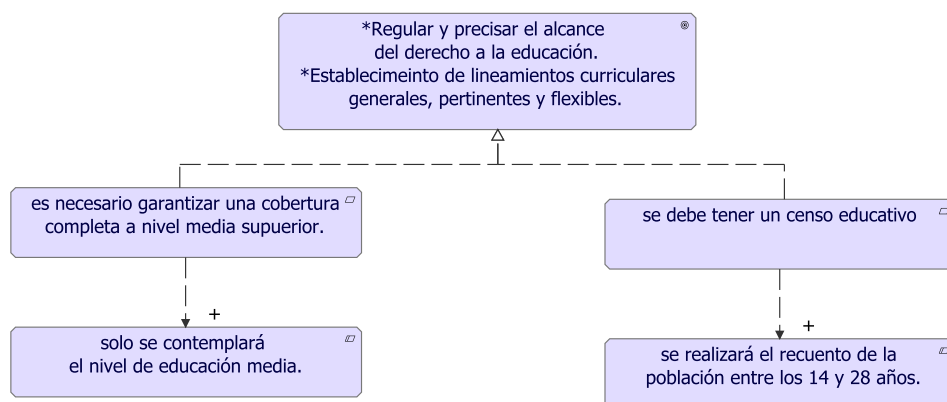


Figura 4.5: Caso Realización de Objetivos

Los requerimientos necesarios para regular y precisar el alcance del derecho a la educación, así como para dar alcance al objetivo de establecer los lineamientos curriculares, generales, pertinentes y flexibles radican en garantizar una cobertura completa en la educación media superior del país, que permita abrir una brecha para la implantación de estas ofertas educativas con aras de que logren mantenerse y adquirir una mayor demanda a través de las regulaciones del MEN para dar alcance al derecho de la educación a toda la comunidad. Igualmente, otro requerimiento indispensable para la consecución de estos objetivos planteados, es la realización de un censo educativo que proporcione un conocimiento certero sobre las características de la población a la cual está dirigida esta política inclusiva de educación y que además, provea de información vitalicia para la construcción y/o adecuación de las ofertas educativas de lineamientos curriculares generales, flexibles, pertinentes y flexibles.

No obstante, una limitación en el requerimiento dispuesto para la garantía de una cobertura completa a nivel media superior es que, solo se contemplará la identificación vocacional en la transición de un nivel de educación media a superior, postergando la identificación vocacional a través de la gamificación en la transición de educación básica a educación media. A causa de este limitante, el censo educativo, aunque se realizará de forma general, en su etapa posterior del proceso, solo se hará énfasis en el recuento de la población entre los 14 y 28 años.

4.5. Punto de Vista de Principios

El punto de vista de principios permite al arquitecto crear una descripción detallada de los principios relacionados con un objetivo ou objetivos específicos de la organización, con el fin de proyectar los valores que propulsan el desarrollo de estos objetivos estratégicos.

4.5.1. Modelo de Principios

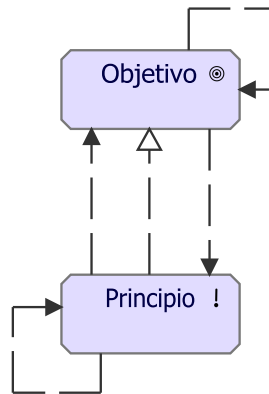


Figura 4.6: Modelo Principios

Los elementos del modelo de principios permiten transmitir la relación unívoca o biunívoca que hay entre los principios de la organización o empresa y los objetivos de la misma. Es una guía del diseño arquitectural de los principios corporativos que se aplican al prestar los servicios de la empresa por medio de valoraciones. Un principio representa una declaración cualitativa de intenciones que la arquitectura debe cumplir.

4.5.2. Caso de Principios

Los principios que cualifican los objetivos corporativos relacionados con la calidad de la educación son aquellos que permiten el avance de forma asertada de lo que tiene que ver con el enfoque del fomento de investigaciones e impulso a la educación a un nivel mas alto, entre ellos tenemos la investigación desarrollo e innovación, calidad y compromiso.

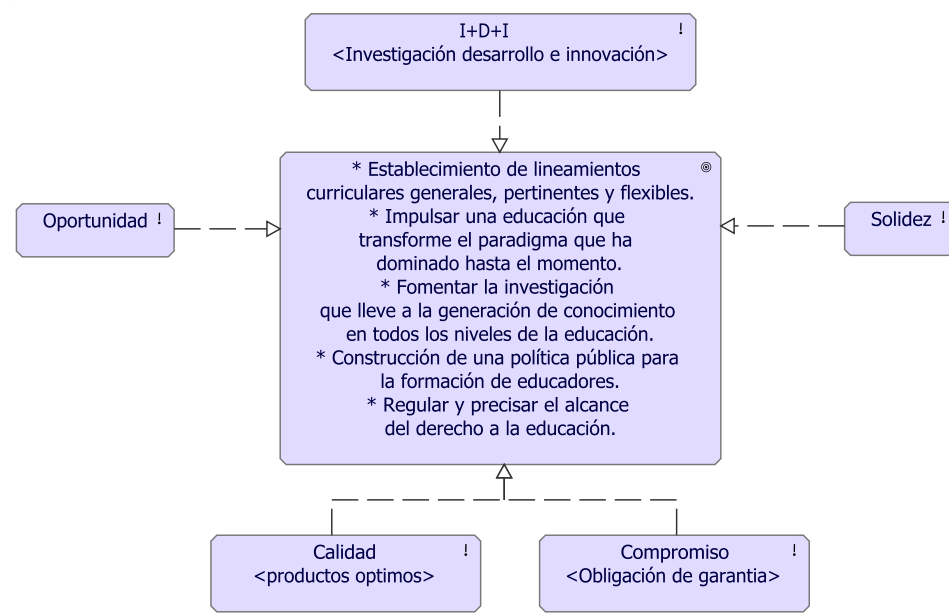


Figura 4.7: Caso Principios

4.5.3. Caso de Principios

Para construir la paz en nuestro país por medio de la educación que propone el MEN, se logra por medio de los principios que son base esencial para encontrar un equilibrio en la sociedad que potencie la entidad humana como se presentan en el punto de vista de principios, entre ellos se tiene igualdad, participación, acciones de paz e innovación.

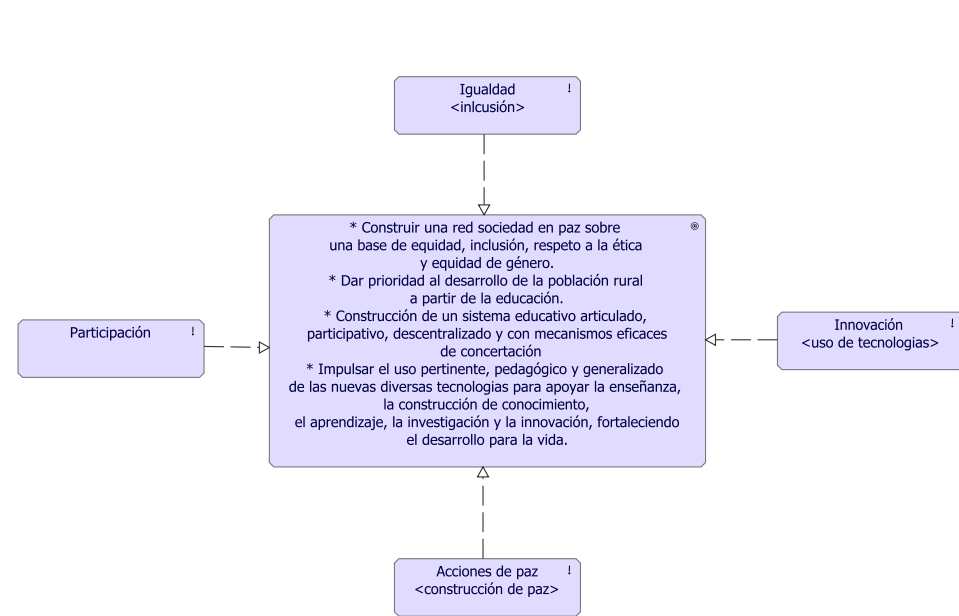


Figura 4.8: Caso Principios

4.6. Punto de Vista de Motivación

En esta vista de motivación permite diseñar al modelador los elementos de motivación por medio de influenciadores. En esta vista se resume las vistas anteriores dando lugar a tener las caracterizaras mas importantes de la vista motivacional.

4.6.1. Modelo de Motivación

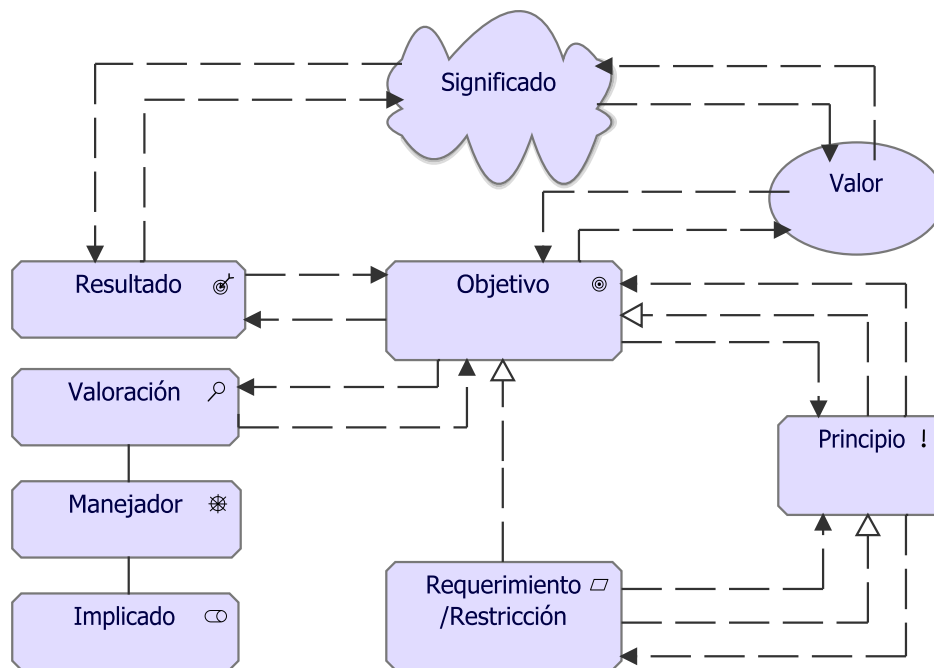


Figura 4.9: Modelo Motivación

Los elementos de motivación se utilizan para modelar las motivaciones, o razones, que guían el diseño o cambio de una arquitectura empresarial. Entre los elementos mas importantes se tiene el implicado: aquel que se implica en el objetivo estudiado, por otro lado tenemos el alcance: aquel que da la motivación, entre otros mas elementos que radican en la motivación e influencia que ejercen sobre los objetivos estratégicos

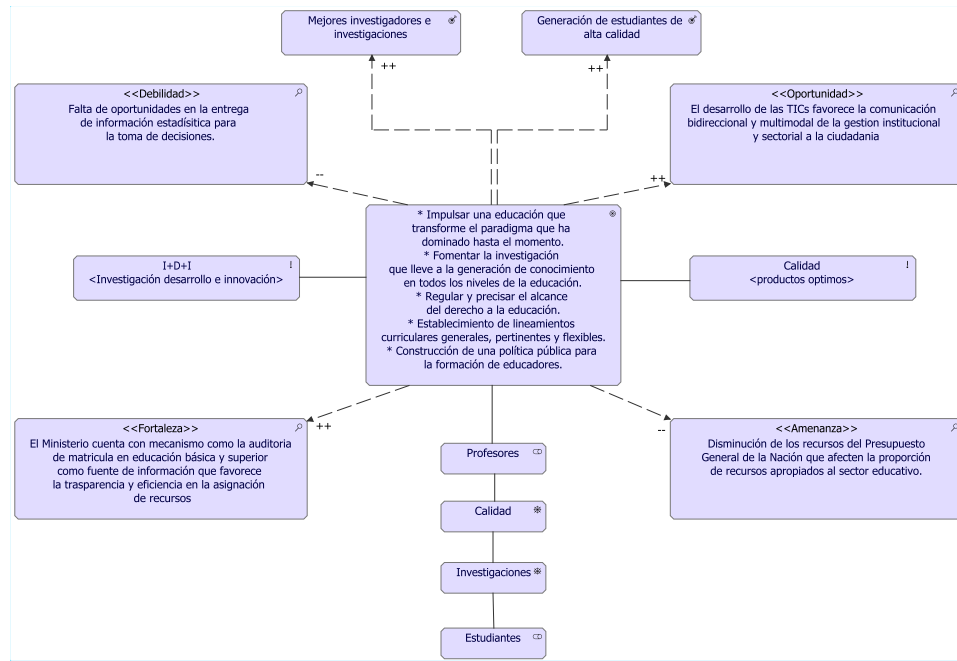


Figura 4.10: Caso Motivación

4.6.2. Caso de Motivación

El análisis DOFA es un importante elemento que permite encontrar las estrategias que envuelven objetivos con el fin de mejorar los fines de una empresa. Para los objetivos agrupados en el caso de estudio de motivación tenemos las fortaleza: el ministerio usa la auditoria de la educación para favorecer la eficiencia de los recursos suministrados. La falta de oportunidad para tomar decisiones es una debilidad de la organización. Los implicados que están relacionados con una educación de calidad en este caso de estudio se tienen a los profesores impulsando calidad en sus enseñanzas logrando investigaciones y estudiantes de tal grado.

Capítulo 5

Estrategia

5.1. Introduccion

contenido...

5.2. Metamodelo

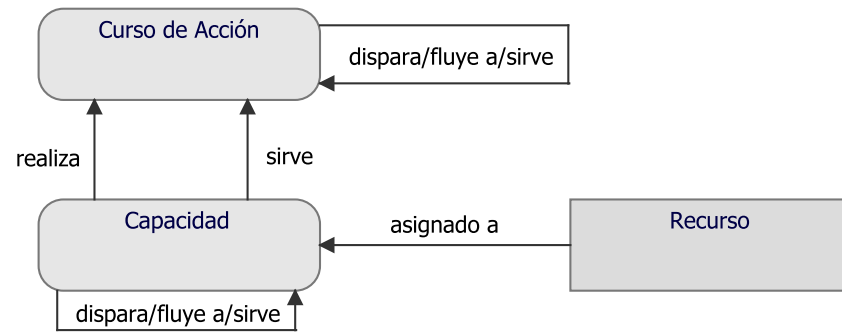


Figura 5.1: Metamodelo Motivacional

descripcion....

5.3. Punto de Vista de Mapa de Capacidad

contenido....

5.3.1. Modelo de Implicados

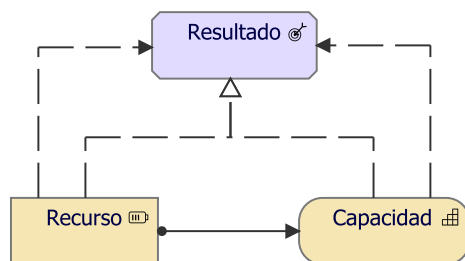


Figura 5.2: Modelo Mapa de Capacidad

descripcion...

5.3.2. Caso de Implicados

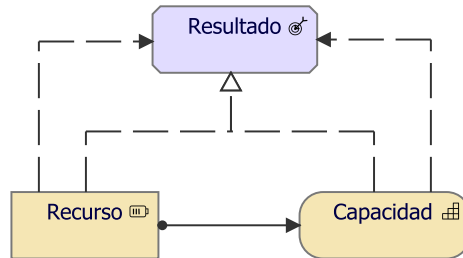


Figura 5.3: Caso Mapa de Capacidad

descripcion...

Capítulo 6

Negocio

6.1. Introduccion

contenido...

6.3. Punto de Vista de Mapa de Capacidad

contenido....

6.3.1. Modelo de Implicados

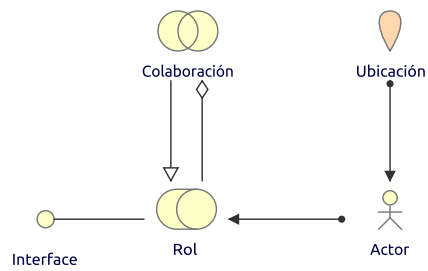


Figura 6.2: Modelo Organizacion

descripcion...

6.3.2. Caso de Implicados

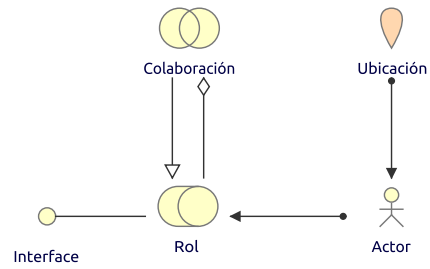


Figura 6.3: Caso Organizacion

descripcion...

Capítulo 7

Aplicacion

7.1. Introduccion

contenido...

7.2. Metamodelo

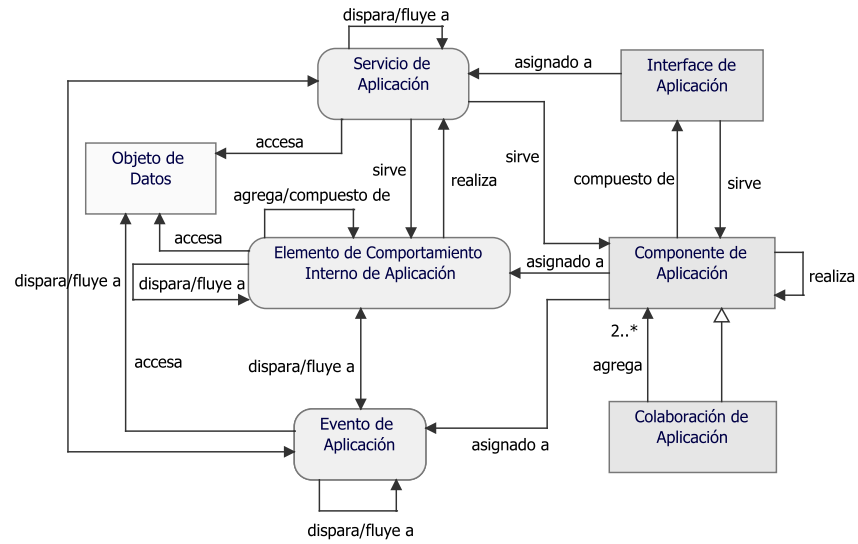


Figura 7.1: Metamodelo Aplicacion

descripcion....

7.3. Punto de Vista de Comportamiento de Aplicacion

contenido....

7.3.1. Modelo de Implicados

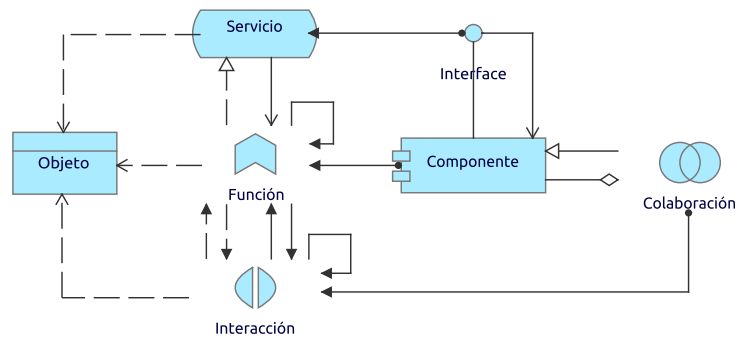


Figura 7.2: Modelo Comportamiento de Aplicacion

descripcion...

7.3.2. Caso de Implicados

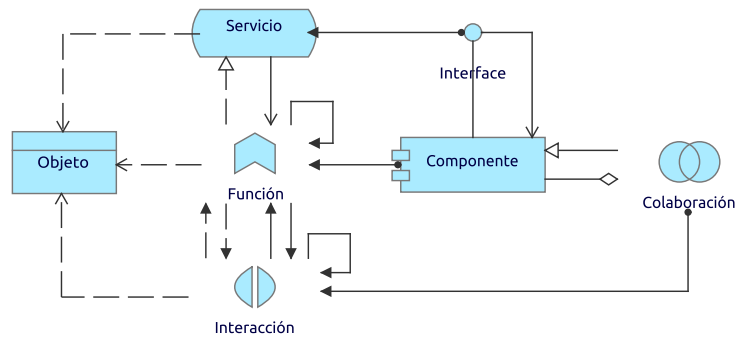


Figura 7.3: Caso Comportamiento de Aplicacion

descripcion...

Capítulo 8

Tecnologia

8.1. Introduccion

contenido...

8.2. Metamodelo

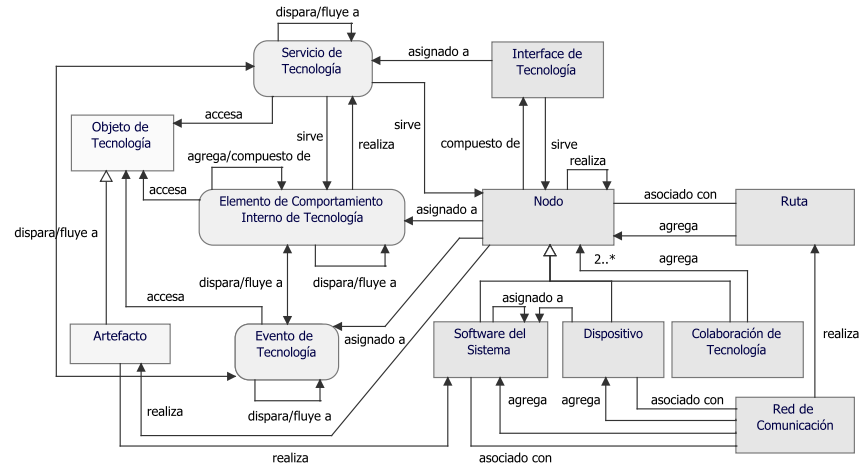


Figura 8.1: Metamodelo Tecnologia

descripcion....

8.3. Punto de Vista de Implementacion y Despliegue

contenido....

8.3.1. Modelo de Implementacion y Despliegue

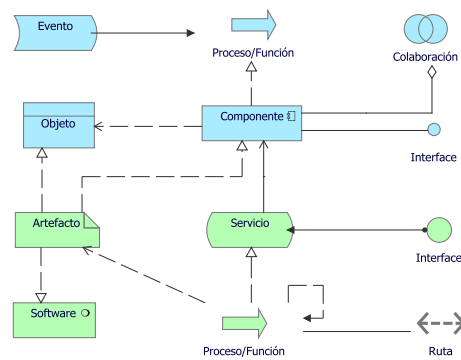


Figura 8.2: Modelo Implementacion y Despliegue

descripcion...

8.3.2. Caso de Implementacion y Despliegue

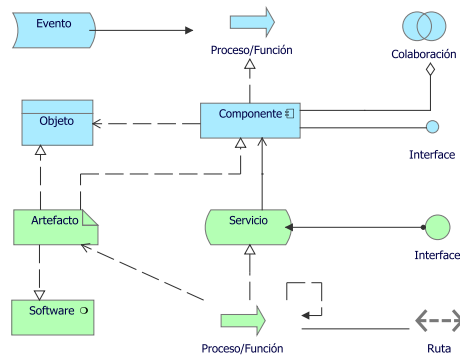


Figura 8.3: Caso Implementacion y Despliegue

descripcion...

Capítulo 9

Proyecto

9.1. Introduccion

contenido...

9.2. Metamodelo

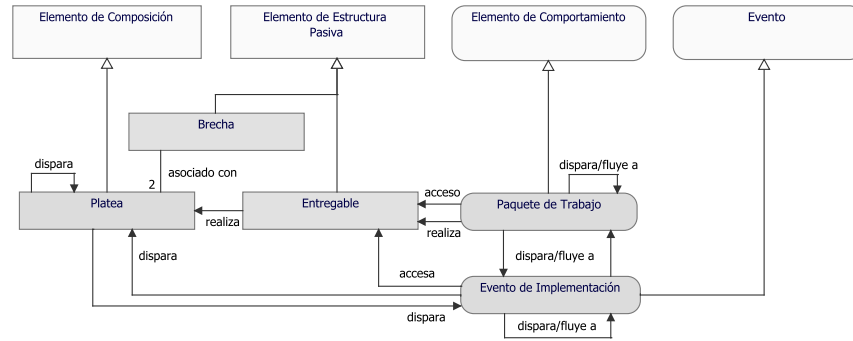


Figura 9.1: Metamodelo Proyecto

descripcion....

9.3. Punto de Vista de Proyecto

contenido....

9.3.1. Modelo de Proyecto

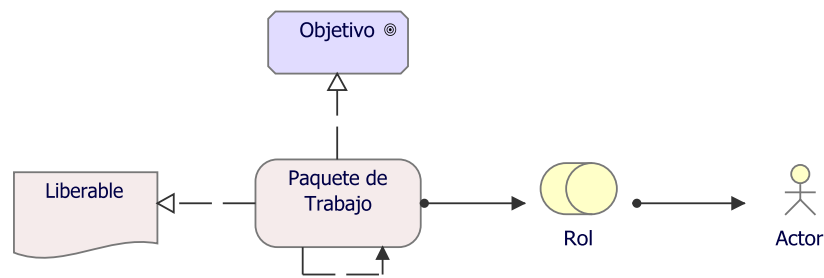


Figura 9.2: Modelo Proyecto

descripcion...

9.3.2. Caso de Proyecto

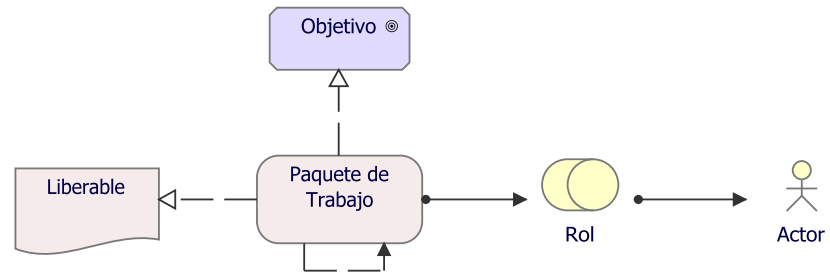


Figura 9.3: Caso Proyecto

descripcion...

Parte III

DISEÑO

Capítulo 10

Creacionales

10.1. Introduccion

contenido...

10.1.1. Patron ...

contenido...

Realizacion del Modelo....

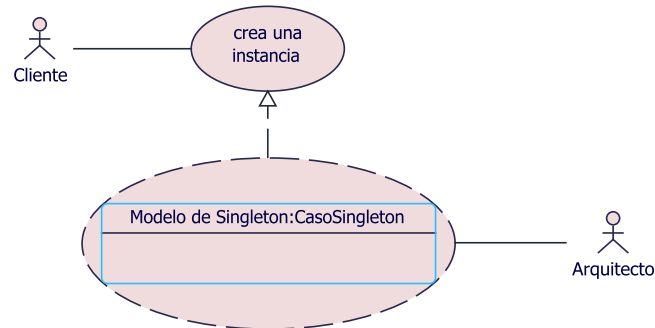


Figura 10.1: Modelo de Realizacion Singleton

contenido..

Funcionamiento del Modelo....

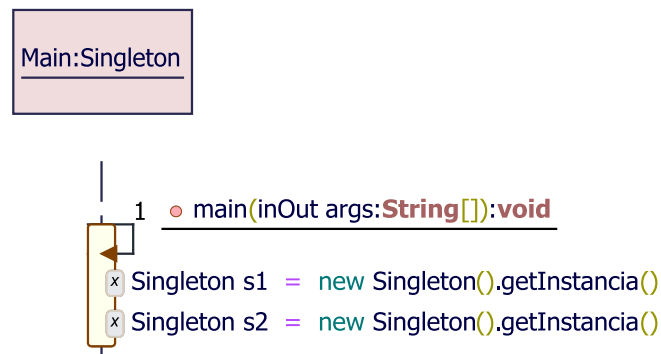


Figura 10.2: Modelo de Funcion Singleton

contenido..

Estructura del Modelo

contenido..

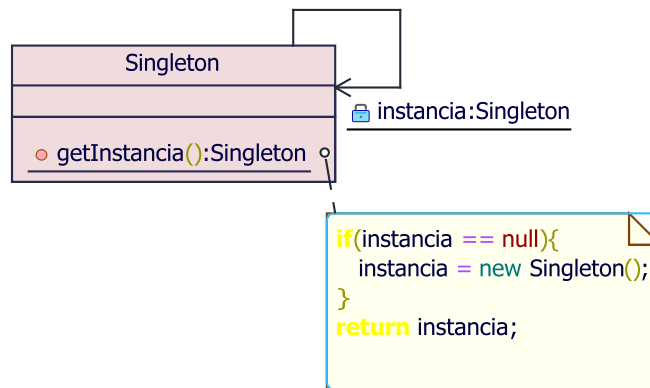


Figura 10.3: Modelo de Estructura Singleton

Codigo del Modelo....

contenido..

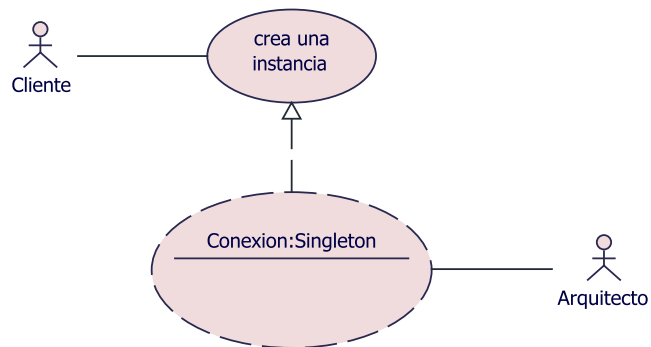
Realizacion del Caso....

Figura 10.4: Caso de Realizacion Singleton

contenido..

Funcionamiento del Caso....

contenido..

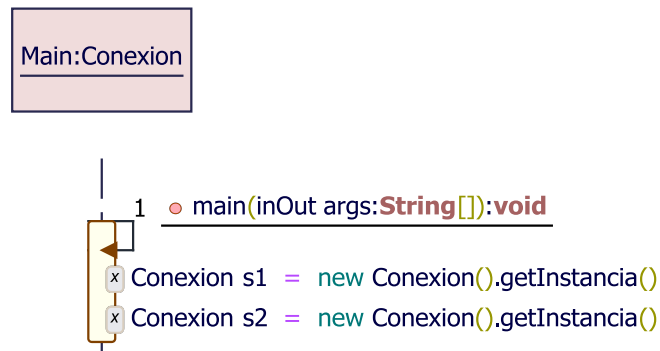


Figura 10.5: Caso de Funcion Singleton

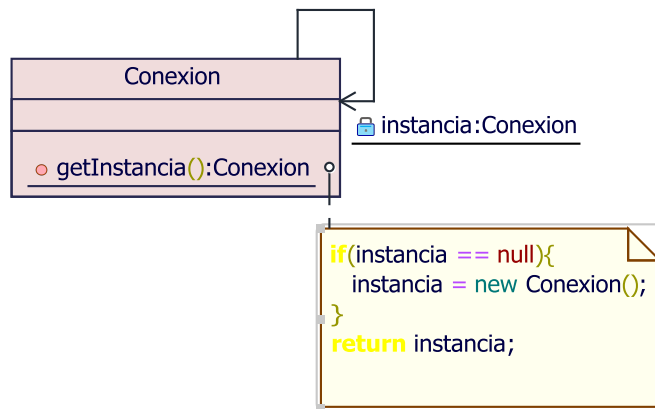


Figura 10.6: Caso de Estructura Singleton

Estructura del Caso....

contenido..

Codigo del Caso....

Parte IV

REFLEXIONES

Capítulo 11

Conclusiones

11.1. Introduccion

contenido...

Bibliografía

- [1] *ArchiMate® 3.1 Specification*.
- [2] V. Ganapathi Puppala. Vliw - simd processor based scalable architecture for parallel classifier node computing. In *2013 3rd IEEE International Advance Computing Conference (IACC)*, pages 1496–1502, 2013.
- [3] P. Lall, D. Iyengar, S. Shantaram, D. Panchagade, and J. Suhling. Development of survivability envelopes for snag leadfree packaging architectures under shock and vibration. In *2008 11th Intersociety Conference on Thermal and Thermomechanical Phenomena in Electronic Systems*, pages 822–835, 2008.
- [4] T. Pitchaiah, P. Sowmya, and P. V. Sridevi. Asic realization of fir digital filters — a comparison study of power, area and delay for various architectures. In *2015 13th International Conference on Electromagnetic Interference and Compatibility (INCEMIC)*, pages 259–262, 2015.
- [5] M. Wenjing and S. Mei. An optimal authorization method based on integrated aaa architecture with pana mechanism in heterogeneous network. In *2008 International Conference on MultiMedia and Information Technology*, pages 689–692, 2008.