

# Arquitectura Empresarial

Sandro Bolaños

19 de marzo de 2025



# Índice general

<b>I</b>	<b>PROYECTO</b>	<b>7</b>
<b>1.</b>	<b>Método</b>	<b>9</b>
1.1.	Introducción . . . . .	9
<b>2.</b>	<b>Archimate</b>	<b>11</b>
2.1.	Introducción . . . . .	11
<b>II</b>	<b>ARQUITECTURA EMPRESARIAL</b>	<b>13</b>
<b>3.</b>	<b>Capa Motivacional</b>	<b>15</b>
3.1.	Introducción . . . . .	15
3.2.	Stakeholder . . . . .	16
3.2.1.	Modelo . . . . .	16
3.2.2.	caso . . . . .	17
<b>4.</b>	<b>Estrategia</b>	<b>19</b>
4.1.	Introducción . . . . .	19
4.2.	Stakeholder . . . . .	20
4.2.1.	Modelo . . . . .	20
4.2.2.	caso . . . . .	21
<b>5.</b>	<b>Negocio</b>	<b>23</b>
5.1.	Introducción . . . . .	23
5.2.	Stakeholder . . . . .	24
5.2.1.	Modelo . . . . .	24
5.2.2.	caso . . . . .	25
<b>6.</b>	<b>Software</b>	<b>27</b>
6.1.	Introducción . . . . .	27

6.2. Stakeholder . . . . .	28
6.2.1. Modelo . . . . .	28
6.2.2. caso . . . . .	29
<b>7. Infraestructura</b>	<b>31</b>
7.1. Introducción . . . . .	31
7.2. Stakeholder . . . . .	32
7.2.1. Modelo . . . . .	32
7.2.2. caso . . . . .	33
<b>8. Migración Arquitectónica</b>	<b>35</b>
8.1. Introducción . . . . .	35
8.2. Stakeholder . . . . .	36
8.2.1. Modelo . . . . .	36
8.2.2. caso . . . . .	37
<b>III PATRONES</b>	<b>39</b>
<b>9. Creacionales</b>	<b>41</b>
9.1. Introducción . . . . .	41
9.2. Nombre . . . . .	42
9.2.1. realizacion . . . . .	42
9.2.2. funcionamiento . . . . .	43
9.2.3. estructura . . . . .	44
9.2.4. codigo . . . . .	45
<b>10. Estructurales</b>	<b>47</b>
10.1. Introducción . . . . .	47
10.2. Nombre . . . . .	48
10.2.1. realizacion . . . . .	48
10.2.2. funcionamiento . . . . .	49
10.2.3. estructura . . . . .	50
10.2.4. codigo . . . . .	51
<b>11. Comportamiento</b>	<b>53</b>
11.1. Introducción . . . . .	53
11.2. Nombre . . . . .	54
11.2.1. realizacion . . . . .	54
11.2.2. funcionamiento . . . . .	55
11.2.3. estructura . . . . .	56

<i>ÍNDICE GENERAL</i>	5
-----------------------	---

11.2.4. código . . . . .	57
--------------------------	----

<b>IV REFLEXIONES</b>	<b>59</b>
-----------------------	-----------



Parte I

**PROYECTO**





# Capítulo 1

## Método

### 1.1. Introducción

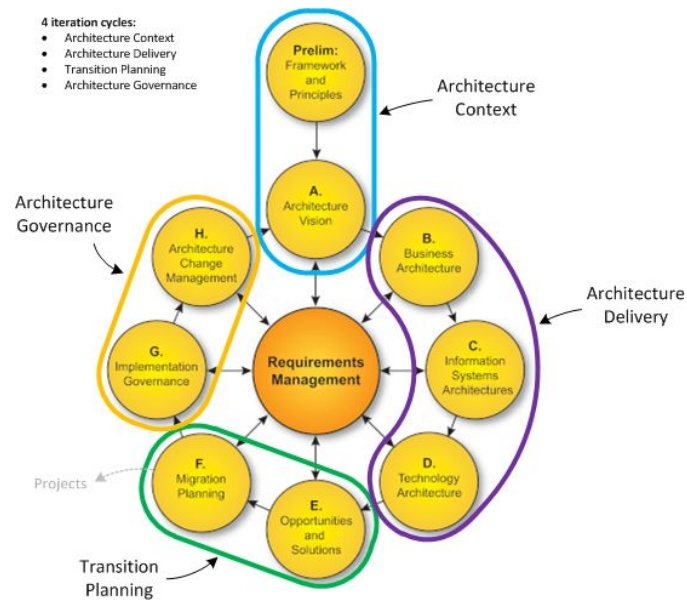


Figura 1.1: ADM

[2, 1, 4, 5, 7, 3, 6]

## Capítulo 2

# Archimate

### 2.1. Introducción



## Parte II

# ARQUITECTURA EMPRESARIAL



## Capítulo 3

# Capa Motivacional

### 3.1. Introducción

## 3.2. Stakeholder

### 3.2.1. Modelo

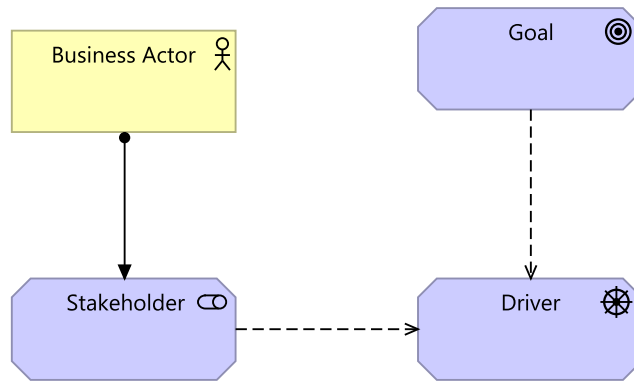


Figura 3.1: stakeholders



3.2.2. caso

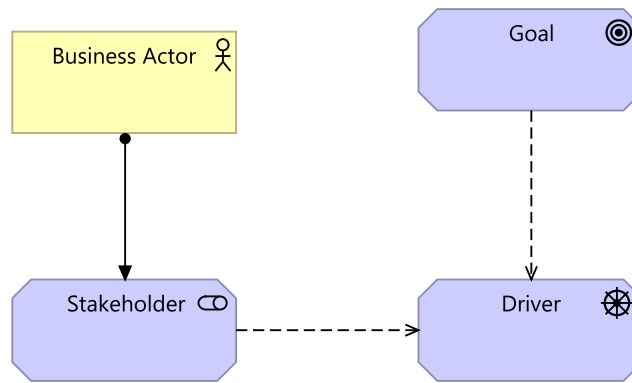


Figura 3.2: stakeholders



## Capítulo 4

# Estrategia

### 4.1. Introducción

## 4.2. Stakeholder

### 4.2.1. Modelo

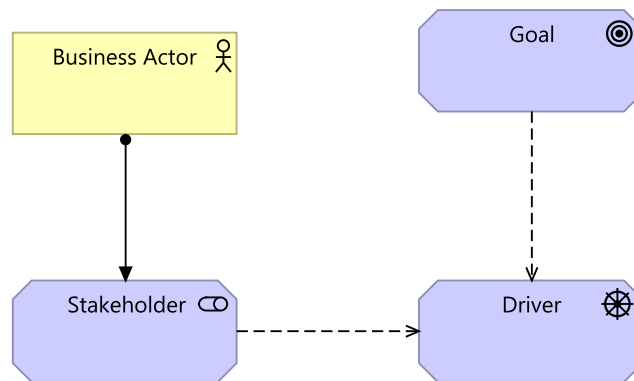


Figura 4.1: stakeholders

## 4.2.2. caso

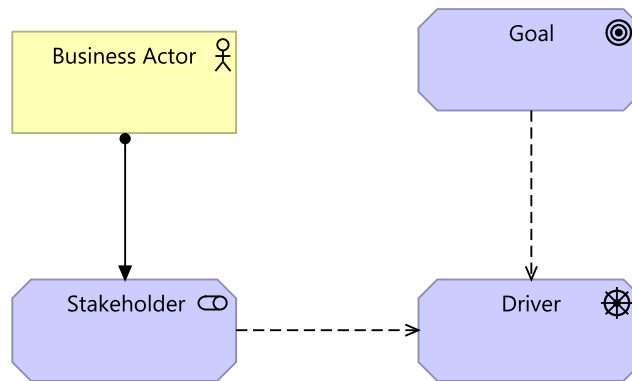


Figura 4.2: stakeholders



## Capítulo 5

# Negocio

### 5.1. Introducción

## 5.2. Stakeholder

### 5.2.1. Modelo

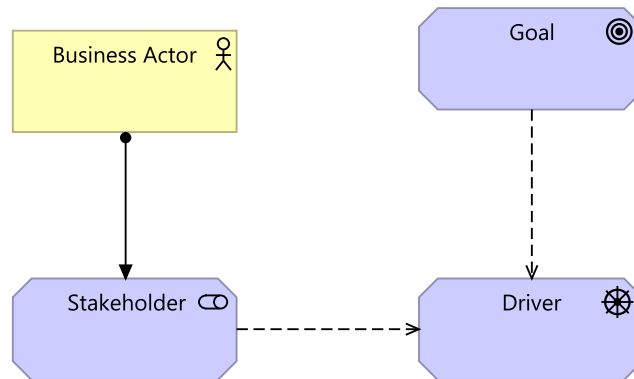


Figura 5.1: stakeholders



## 5.2.2. caso

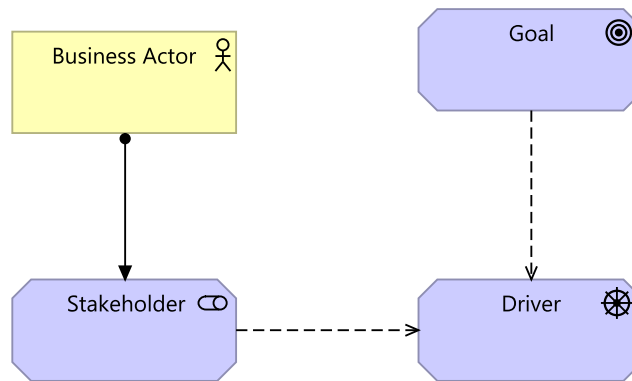


Figura 5.2: stakeholders



## Capítulo 6

# Software

### 6.1. Introducción

## 6.2. Stakeholder

### 6.2.1. Modelo

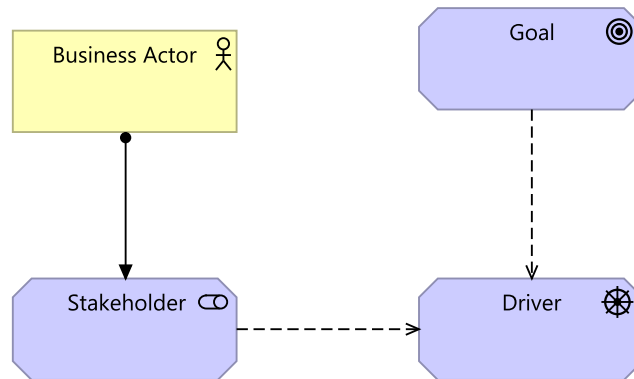


Figura 6.1: stakeholders

## 6.2.2. caso

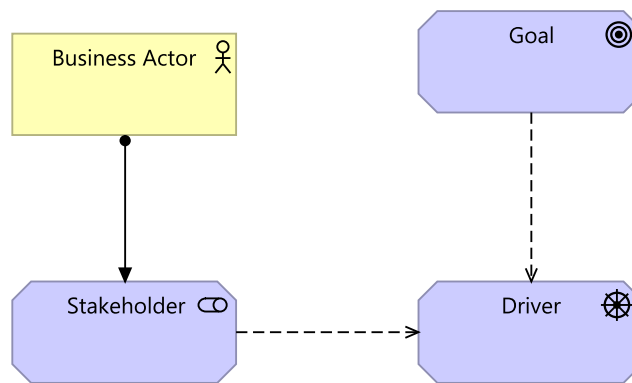


Figura 6.2: stakeholders



## Capítulo 7

# Infraestructura

### 7.1. Introducción

## 7.2. Stakeholder

### 7.2.1. Modelo

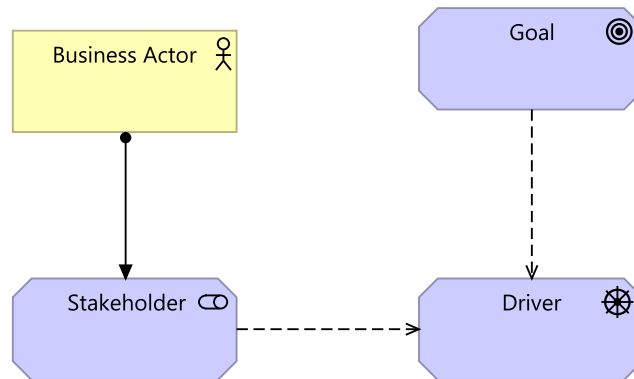


Figura 7.1: stakeholders



## 7.2.2. caso

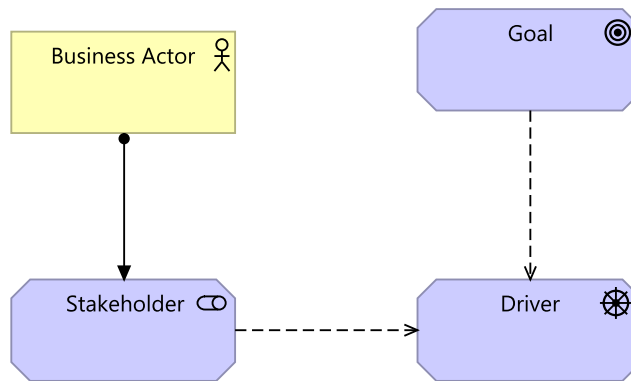


Figura 7.2: stakeholders



## Capítulo 8

# Migración Arquitectónica

### 8.1. Introducción

## 8.2. Stakeholder

### 8.2.1. Modelo

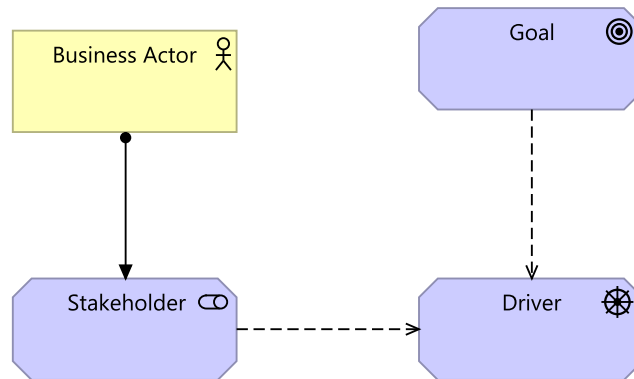


Figura 8.1: stakeholders

## 8.2.2. caso

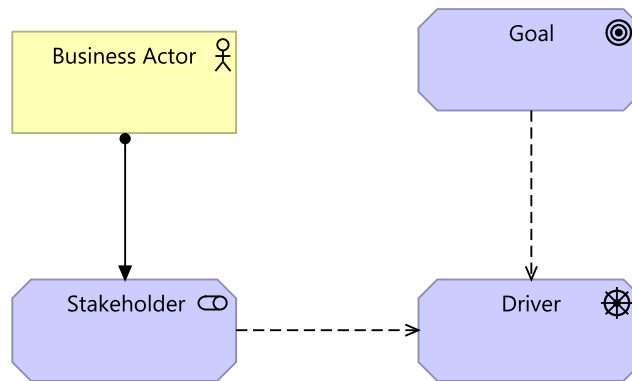


Figura 8.2: stakeholders



Parte III

**PATRONES**





## Capítulo 9

# Creacionales

### 9.1. Introducción

**9.2. Nombre****9.2.1. realizacion**

**9.2.2. funcionamiento**

**9.2.3. estructura**

**9.2.4. código**

```
#include <stdio.h>
#define N 10
/* Comentario en un
 * bloque*/

int main()
{
    int i;

    // Line comment.
    puts("¡Hola Mundo!");

    for (i = 0; i < N; i++)
    {
        puts("¡LaTeX también es genial para los programadores!");
    }

    return 0;
}
```



## Capítulo 10

# Estructurales

### 10.1. Introducción

**10.2. Nombre****10.2.1. realizacion**



**10.2.2. funcionamiento**

**10.2.3. estructura**

**10.2.4. código**



## Capítulo 11

# Comportamiento

### 11.1. Introducción

**11.2. Nombre****11.2.1. realizacion**

**11.2.2. funcionamiento**

**11.2.3. estructura**



**11.2.4.   codigo**



Parte IV

**REFLEXIONES**



# Bibliografía

- [1] Iso/iec/ieee international standard - software, systems and enterprise – architecture processes. *ISO/IEC/IEEE 42020:2019(E)*, pages 1–126, 2019.
- [2] Sandro Bolaños. *Metaproceso de Software*.
- [3] Ana B. Costa and Miguel A. Brito. Enterprise architecture management : Constant maintenance and updating of the enterprise architecture. In *2022 17th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)*, pages 1–5, 2022.
- [4] Amit Goel, Heinz Schmidt, and David Gilbert. Towards formalizing virtual enterprise architecture. In *2009 13th Enterprise Distributed Object Computing Conference Workshops*, pages 238–242, 2009.
- [5] M.R Majedi and K.A Osman. A novel architectural design model for enterprise systems: Evaluating enterprise resource planning system and enterprise application integration against service oriented architecture. In *2008 Third International Conference on Pervasive Computing and Applications*, volume 1, pages 116–121, 2008.
- [6] Selmin Nurcan and Rainer Schmidt. Foreword by soea4ee organizers – service oriented enterprise architecture for enterprise engineering. In *2013 17th IEEE International Enterprise Distributed Object Computing Conference Workshops*, pages 91–93, 2013.
- [7] Sreekumar Vobugari, Madhan Kumar Srinivasan, and D V L N Somayajulu. Roadmap for building effective complex enterprise architecture in digital transformation: An experience-based industry best practices summary. In *2017 International Conference On Smart Technologies For Smart Nation (SmartTechCon)*, pages 1627–1632, 2017.