

Yazılım Mimarileri	Software Architecture	Bir program ya da bir sistemin yazılım mimarisi, yazılım öğeleri, yazılım öğelerinin dışarıdan gözlemlenebilir özellikleri ve yazılım öğeleri arasındaki ilişkilerden oluşan yapı ya da yapılarıdır.
Paydaş	Stakeholder	Yazılım mimarisinin paydaşları mimari ile ilgisi olan geliştirici, test mühendisi, kullanıcı, üst yönetim gibi kişilerden oluşur. Bir yazılım için paydaşları belirler iken, “yazılımdan kimler etkilenecek” ve “kimler yazılımı etkileyecek” soruları sorulur.
Taktikler	Tactics	Mimari taktikler temel seviyedeki çözüm teknikleridir. Yazılım geliştiriciler bu temel seviyedeki taktikleri yıllardır kullanmaktadır. Örneğin yazılımın performansını arttırmak için verinin birden fazla kopyasını tutma, kaynakları arttırma, koşut çalışmayı sağlama kullanılabilecek taktikler arasındadır.
Desen	Pattern	Mimari desenler ise tekrarlanan tasarım problemlerine bulunmuş ve çalıştığı ispat edilmiş çözüm yöntemleridir. Bina mimari tasarımında kullanılan tasarım kalıpları ile benzer yaklaşımdadır. Mimari desenler, yazılım geliştirmede kullanılan tasarım desenlerine göre daha üst seviyede görülmektedir.
Referans mimariler	Reference Architectures	Referans mimariler ise belirli bir alandaki yazılım mimarisinin ihtiyaçlarına karşılık veren ve genelde birden fazla tasarım kalıbını içeren bütünsel bir mimaridir. Belirli bir referans mimariyi temel alan yazılımcı referans mimaride tanımlı katmanlar içerisinde referans mimaride tanımlı bileşenleri ve bu bileşenler arasında ise yine tanımlı ilişkileri kurar.

Mimari Kaygılar	Architectural Concerns	Mimari kaygılar ise alınması gereken tasarım kararlarını ifade eder. Örnek olarak alınan verinin doğrulaması, iletişim mekanizmaları, verinin yedeğinin alınması ve hata yönetimi sayılabilir.
Süreklilik	Availability	Süreklilik kalite özneliği bir sistemin ihtiyaç duyulduğunda kullanılabilir ve faydalanılabilir olma derecesidir.