Hoje eu vou explicara para vocês, o que são modelos de domínio, mas para explicar modelos de dominio eu tenho que explicar primeiro o que são artefatos de software:

um artefato de software é um dos vários tipos de subprodutos concretos produzido durante o desenvolvimento de software. Exemplos de artefatos de

software são: diagramas UML, como diagrama de caso de uso, diagrama de classes, documento de levantamento de requisitos, o documento de analise de requisitos. Esses artefatos ajudam, a descrever a função, arquitetura e o design do software

Modelo de domínio é o artefato de software, no qual são descritas classes conceituais relevantes a um domínio de interesse onde vc vai desenvolver um software para esse domínio de interesse, como exemplo de dominio

de interesse posso citar um sistema de aluguel de veículos, um sistemas de lojas

de varejo ou atacado, um sistema de controle de serviços de uma oficina mecânica, além dessas classes, o modelo de dominio mostra as associações entre essas classes.

Modelo de domínio, é o principal artefato produzido pelo que geralmente é conhecido

como análise orientada a objetos. Geralmente é produzido juntamente com levantamento de requisitos funcionais e não funcionais do software. A investigação dos requisitos é imprescindível para a obtenção do modelo de domínio ou seja é assim que a gente sabe quais são as classes que vão fazer parte do sistema, dentre essas classes que vão fazer parte do sistema, algumas delas serão entidades no nosso

sistema, ou seja, objetos dessas classes serão persistidas em uma tabela no banco de dados, por exemplo em um sistema de vendas para o atacado ou varejo nos teremos as entidades cliente, vendedor, venda, produto