**Consideraciones/Suposiciones**

Para realizar el ejercicio de una calculadora de costeo de desarrollo de software nuestro grupo tuvo en cuenta ciertas consideraciones que serán mencionadas a continuación.

* Primero que todo, teníamos que contextualizarnos sobre el paradigma y lenguaje asignados, en nuestro caso el paradigma declarativo y el lenguaje Prolog, por lo tanto, investigamos para obtener una idea clara sobre estos aspectos y poder empezar a decidir como lograríamos resolver el problema planteado.
* Posteriormente, decidimos utilizar la metodología SCRUM, con el fin de optimizar los procesos y tener un orden de trabajo que nos permita mejorar nuestra productividad. Para lograr esto, dicha metodología nos sugiere basar nuestro modelo de desarrollo en la experiencia y el aprendizaje continuo, es decir, definir las responsabilidades de cada miembro del equipo y hacer un seguimiento grupal de los cambios que se van logrando poco a poco para poder organizar prioridades correctamente.
* Una vez definidos los roles de cada persona dentro del equipo, nos encargamos de comunicar constantemente cualquier novedad o duda que surja durante el desarrollo del ejercicio para que haya un entendimiento grupal sobre cómo se va dando forma al proyecto.
* Otro aspecto importante que tuvimos en cuenta fue buscar la mejor forma de lograr el desarrollo del proyecto uniendo los fundamentos del paradigma declarativo con el lenguaje Prolog, para esto, nos pareció que la forma correcta de hacerlo era utilizar el código haciéndole preguntas claves al usuario con el fin de conocer las especificaciones deseadas y así lograr un costo estimado del software que cumpliera con las características que se habían escogido.

Por ejemplo, decirle al usuario los tipos de programadores que puede escoger para contratar (junior / senior) y darle a conocer cuánto cobran por hora, aproximadamente, para que el interesado en el software decida cuál es más conveniente.

Consideraremos lo siguiente:

-Equipo:

conformado o por juniors o seniors

En Colombia

Junior ---> 13.736 por hora ---> 14.000

Senior --->27.473 por hora ---> 27.000

Arquitecto Sw ---> 38.608 por hora. ---> 39.000

Analista Sw ---> 14.286 por hora ---> 14.500

Tendremos en cuenta que dividiremos la cantidad de trabajadores dependiendo de la

capacidad del proyecto

- Proyecto

pequeño: 50% Junior 45 % Senior 5 % Arquitecto (7 personas)

mediano: 35% Junior 60% Senior 5 % Arquitecto (10 personas)

grande: 30% Junior 70% Senior + Arquitecto (14 personas)

* Consideraremos dejar explicito en el esquema los porcentajes respectivos a riesgos, capital y oficina, pero ya en el Prolog dejaremos el valor declarado tomando en cuenta los anteriores nombrados como: costo mano de obra.

Se aplicaría la operación a continuación:

sum is Imp Ri + (Jr\* cantidad ) + ( Snr \* cantidad ) + capital + (arquitecto) + contador (opcional)

* Para tener fuentes de información confiables sobre los salarios en promedio que cobrarían los integrantes del equipo de programadores nos basamos en la empresa Talent que busca ayudar a las personas a conseguir empleo y brinda información sobre el salario medio de distintas profesiones.
* En cuanto a licencias y sistemas operativos, optamos por acceder a un listado de precios de compañías que ofrecen servicios en la nube junto con licencias de Linux y Windows, tal como es el caso de Nephosit.
* Luego de haber obtenido los datos necesarios, le dimos forma a la calculadora por medio de varios archivos que funcionan como bases de datos que le brindan información a la calculadora para que esta empiece a realizar preguntas e interactuar con el usuario para poder darle su costo estimado del software que desea.
* Una vez logrado el objetivo de crear la calculadora, hacemos un recuento de todo el proceso que realizamos para aclarar dudas y corregir errores pequeños que surgen luego de hacer las pruebas finales, todo esto con el fin de que todo el grupo de trabajo quede conforme con el resultado y lograr una comprensión grupal de cómo se dio todo el desarrollo del ejercicio.