## ORGANIGRAMA DE RECURSOS HUMANOS PROYECTO: MOVIER Fecha: 05-Julio-2024 Revisión: 1.0 ESTRUCTURA ORGÁNICA DEL PROYECTO **ORGANIGRAMA MOVIER** EMILIANO ZAPATA DEL ESTADO DE MORELOS Brenda Johana Gálvez Álvarez Líder Proyecto **Betjader Ortiz Delgado** *Programador BackEnd* Diego Albabera Fierro Programador FrontEnd Luis Eduardo Bahena Castillo Abraham Rendon Tellez Giron Documentador Diseñador





## **DESCRIPCIÓN DE PUESTOS**

PUESTO	PERFIL DEL PUESTO (DESCRIPCIÓN)
Líder Proyecto	Es el responsable principal de la gestión y dirección de un proyecto específico. Su rol incluye la planificación, coordinación y control de todas las actividades del proyecto, asegurando que se cumplan los objetivos dentro del tiempo y presupuesto establecidos. Además, debe gestionar al equipo de trabajo, resolver conflictos, comunicar avances y tomar decisiones estratégicas para asegurar el éxito del proyecto.
Programador BackEnd	Se especializa en el desarrollo de la parte del software que opera en el servidor y se encarga de la lógica de negocio, la interacción con bases de datos y otros sistemas, así como la seguridad y la integración de APIs. Utiliza lenguajes de programación como Python, Java, PHP, Ruby, entre otros, y frameworks como Django, Spring, Laravel, etc.
Programador FrontEnd	Se enfoca en la parte del desarrollo del software en el que los usuarios interactúan directamente en sus navegadores o dispositivos. Trabaja con HTML, CSS y JavaScript principalmente, además de frameworks como React.js, Angular, Vue.js, etc. Su responsabilidad es asegurar que la interfaz de usuario sea intuitiva, receptiva y atractiva.
Documentador	Su función principal es crear y mantener la documentación técnica del proyecto. Esto incluye manuales de usuario, guías de instalación, documentación técnica interna para desarrolladores, y cualquier otra documentación necesaria. Debe ser claro, conciso y organizado para facilitar la comprensión y uso del software por parte de diferentes audiencias.
Diseñador	Es responsable de la creación de la interfaz gráfica y la experiencia de usuario del software. Utiliza herramientas de diseño como Adobe XD, Sketch, Figma, entre otras, para diseñar prototipos, wireframes y mockups. Trabaja en estrecha colaboración con los programadores front-end para asegurar que el diseño visual y la funcionalidad del software estén alineados con las expectativas y necesidades del usuario final.

Elaboró Autorizó

LUIS EDUARDO BAHENA CASTILLO

BRENDA JOHANA GÁLVEZ ÁLVAREZ