

**Universidade Paulista – UNIP**

**Análise e desenvolvimento de sistemas**

**GABRIEL GUERRERO RODRIGUES (RA: R861DA0)**

**Relatório do PIM**

**Desenvolvimento de Plataforma de Educação Digital com Foco em Inclusão e  
Segurança**

**São José do Rio Pardo - SP**

**2025**

## **Relatório Individual – Participação no Trabalho em Grupo**

### **Minha Contribuição:**

No projeto interdisciplinar, fui responsável por elaborar a documentação principal do sistema e iniciar a atividade de extensão. Especificamente, criei o arquivo README.md, que funciona como a apresentação oficial do projeto, explicando seu funcionamento e instruções para execução no terminal (CLI). Além disso, esbocei a primeira página da cartilha de conscientização digital, que faz parte da proposta de extensão da plataforma.

### **Etapas Desenvolvidas por Mim:**

- **Criação do README.md:** Desenvolvi um documento claro e objetivo, com título, descrição do projeto, dependências necessárias (como Python), e instruções de uso do sistema por linha de comando. O objetivo foi tornar o projeto compreensível e fácil de executar, mesmo por usuários iniciantes.
- **Organização das instruções do CLI:** Detalhei como rodar o sistema no terminal e como navegar pelas opções de cadastro, login, quiz e administração.
- **Esboço da cartilha de extensão:** Modelei a primeira página com até dois tópicos iniciais — focando em “Boas práticas de segurança digital” e “Importância da privacidade online”. Esse conteúdo foi compartilhado no Google Drive com o grupo para receber sugestões e feedback antes da continuação.

### **Ferramentas Utilizadas:**

- **Visual Studio Code (VS Code):** Para editar o README.md e criar o esboço da cartilha.
- **Markdown (.md):** Formato utilizado para garantir boa visualização e leitura do documento no GitHub ou editores compatíveis.
- **Google Drive:** Para compartilhar a cartilha com o grupo e permitir edição e comentários.

#### **Desafios e Soluções:**

O desafio foi redigir um README.md que fosse ao mesmo tempo técnico e acessível, considerando que o projeto pode ser executado por alunos com pouco ou nenhum contato prévio com Python. Resolvi isso estruturando o conteúdo em tópicos bem definidos, com comandos claros e linguagem objetiva. No caso da cartilha, o desafio foi sintetizar conceitos importantes em poucas palavras para atrair o leitor logo na primeira página.

#### **Conclusão Pessoal:**

Atuar nessa parte do projeto foi essencial para desenvolver habilidades de comunicação técnica e produção de conteúdo educativo. O README.md contribui diretamente para a usabilidade do sistema, enquanto a cartilha reforça o papel social da tecnologia. Foi uma experiência enriquecedora unir a prática da documentação com o compromisso com a inclusão e a educação digital.