

# CONCURSO PÚBLICO PARA PROVIMENTO DE CARGOS DO QUADRO DE PESSOAL DA SECRETARIA DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE MINAS GERAIS

EDITAL 01/2022



**ASSEMBLEIA  
LEGISLATIVA**  
DE MINAS GERAIS

## CADERNO DE PROVA PRÁTICA

CADERNO

**228**

CARGO/ESPECIALIDADE:

- ANALISTA LEGISLATIVO

**PROGRAMADOR VISUAL - ÁREA DE SELEÇÃO I -  
DESIGNER DE PRODUTOS DIGITAIS**

### LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES ABAIXO

1. Este caderno de Prova Prática contém 03 (três) atividades, totalizando 120 (cento e vinte) pontos, formuladas de acordo com a especialidade/área de seleção. Confira-o.
2. As atividades conforme critérios estabelecidos pela Comissão Examinadora, estão acompanhadas de sua respectiva tarefa e pontuação máxima.
3. Serão analisados os conhecimentos os conhecimentos técnicos do candidato por meio da execução de tarefas relacionadas à função, usando o pacote Adobe CC, de acordo com o conteúdo programático previsto no subitem 38.4 do edital.
4. Confira o equipamento e as ferramentas disponibilizadas para a execução das atividades.
5. A prova prática terá duração de 4 (quatro) horas.
6. A identificação do candidato deverá ser feita **apenas** no espaço reservado para esse fim, no verso desta capa.
7. Coloque no espaço reservado o seu nome legível e assine.
8. O nome dos arquivos não poderá conter qualquer identificação do candidato.
9. Este caderno deverá ser devolvido ao fiscal, devidamente assinado.
10. A comissão organizadora da FUMARC Concursos lhe deseja uma boa prova.

# FICHA DE IDENTIFICAÇÃO DO CANDIDATO

FUNDAÇÃO MARIANA RESENDE COSTA - FUMARC

CONCURSO PÚBLICO DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE MINAS GERAIS - EDITAL 01/2022

DATA DE APLICAÇÃO: 21/05/2023

Eu \_\_\_\_\_,  
identidade n.º \_\_\_\_\_, candidato inscrito no Concurso Público para Provimento de Cargos  
do Quadro de Pessoal da Secretaria da Assembleia Legislativa do Estado de Minas Gerais, edital n.º 01/2022,  
fui submetido à prova prática deste certame, conforme previsto em Edital.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Candidato

**CONCURSO PÚBLICO DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE MINAS GERAIS - EDITAL N.º 01/2022**  
**2ª ETAPA: PROVA PRÁTICA**

Olá Candidato!

Para esta prova, vamos trabalhar a produção prática, nos moldes daquilo que é executado cotidianamente no setor para o qual você está se candidatando. Assim sendo, estão sendo fornecidos materiais para que você ajude a criar uma experiência digital em algumas partes.

Os textos necessários para a realização das atividades encontram-se em uma pasta na área de trabalho do seu computador. De igual maneira estão sendo fornecidas imagens para que você possa desenvolver o trato visual da landing page bem como as marcas do evento e da ALMG para você aplicar ao material produzido. Ao finalizar as atividades, salve todos os seus documentos na sua pasta e no pendrive fornecido.

**ATIVIDADE 01 - Landing Page**  
**[valor: 50 pontos]**

A primeira tarefa é criar uma landing page para um evento.

Trata-se de um seminário voltado para assessores parlamentares de deputados estaduais e também de assessores de vereadores do interior do estado. O evento tratará da temática das redes sociais e participação política. É importante que este espaço na web tenha a apresentação do evento, bem como a programação, enfatizando o que será trabalhado em cada momento do seminário.

As vagas para este evento são limitadas (o evento é gratuito). Nesse sentido, é importante que você considere construir um formulário para inscrição. É importante que seja planejada uma página de sucesso para as pessoas que realizarem as inscrições.

**ATIVIDADE 02 - Template de e-mail**  
**[valor: 20 pontos]**

Há também a necessidade de se construir modelos de e-mails que serão enviados para os interessados com diferentes tipos de informação:

- 1 - Confirmação de inscrição
- 2 - Informação sobre esgotamento de vagas e fila de espera
- 3 - Comunicado sobre o aplicativo do evento

**ATIVIDADE 03 - protótipo de aplicativo**  
**[valor: 50 pontos]**

A terceira tarefa refere-se também ao evento, mas será aplicada a um momento posterior da sua realização.

A ideia é a de que seja fornecido - para quem se inscreveu e participou do evento - um aplicativo. Este aplicativo terá três funções principais:

- 1 - fornecer acesso aos vídeos para as pessoas poderem assistir novamente as palestras;
- 2 - fornecer acesso a apresentações materiais leitura e de apoio e;
- 3 - emitir os seus certificados de participação.

Este aplicativo será desenvolvido externamente, mas é sua função e tarefa aqui criar o protótipo prevendo os fluxos / caminhos pelos quais os usuários passarão, bem como sugestão de identidade visual/design. Importante pensar em identificar apropriadamente os usuários para liberar o acesso e também para emissão dos certificados. Para esta atividade use o Adobe XD.

**SOMENTE VIRE ESTE CADERNO  
QUANDO AUTORIZADO PELO FISCAL**