

# 정보기술자격(ITQ)시험


아래 한글  
2007/2010

과 목	코드	문제유형	시험시간	수험번호	성 명
아래 한글	1111	C	60분		

## 수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 문제지와 수험표상의 시험과목(프로그램), 버전이 동일한지 반드시 확인하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 “수험번호-성명”으로 입력하여 답안폴더(내문서WITQW)에 하나의 파일로 저장해야 하며, 답안문서 파일명이 “수험번호-성명”과 일치하지 않거나, 답안파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격 처리합니다(예 : 내문서WITQW12345678-홍길동.hwp).
- 답안 작성을 마치면 파일을 저장하고, ‘답안 전송’ 버튼을 선택하여 감독위원 PC로 답안을 전송하십시오. 수험생 정보와 저장한 파일명이 다를 경우 전송되지 않으므로 주의하시기 바랍니다.
- 답안 작성 중에도 주기적으로 저장하고, ‘답안 전송’하여야 문제 발생을 줄일 수 있습니다. 작업한 내용을 저장하지 않고 전송할 경우 이전에 저장된 내용이 전송되오니 이점 유의하시기 바랍니다.
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기억장치에 저장하는 경우, 지정된 시험 시간 외에 작성된 파일을 활용할 경우, 기타 통신수단(이메일, 메신저, 네트워크 등)을 이용하여 타인에게 전달 또는 외부 반출하는 경우는 부정 처리합니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자가 변상해야 하며, <수험자 유의사항>에 기재된 방법대로 이행하지 않아 생기는 불이익은 수험생 당사자의 책임임을 알려 드립니다.
- 시험을 완료한 수험자는 답안파일이 전송되었는지 확인한 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출하고 퇴실합니다.

## 답안 작성요령

- **온라인 답안 작성 절차**  
수험자 등록 ⇒ 시험 시작 ⇒ 답안파일 저장 ⇒ 답안 전송 ⇒ 시험 종료
- **공통 부문**
  - 글꼴에 대한 기본설정은 바탕, 10포인트, 검정, 줄간격 160%, 양쪽정렬로 합니다.
  - 각 문항에 주어진 《조건》에 따라 작성하고 언급하지 않은 조건은 출력형태와 같이 작성합니다.
  - 용지여백은 왼쪽오른쪽 11mm, 위쪽·아래쪽·머리말·꼬리말 10mm, 제본 0mm로 합니다.
  - 그림 삽입 문제의 경우 내문서WITQWPicture 폴더에서 지정된 파일을 선택하여 삽입하십시오.
  - 삽입한 그림은 반드시 문서에 포함하여 저장해야 합니다(미포함 시 감점 처리).
  - 각 항목은 지정된 페이지에 출력형태와 같이 정확히 작성하시기 바라며, 그렇지 않을 경우에 해당 항목은 0점 처리됩니다.
    - ※ 페이지구분 : 1페이지 - 기능평가 I (1, 2번 문제번호 표시),  
2페이지 - 기능평가 II (3, 4번 문제번호 표시),  
3페이지 - 문서작성 능력평가
- **기능평가**
  - 문제와 《조건》은 입력하지 않으며 문제번호와 답(《출력형태》)만 작성합니다.
  - 4번 문제는 묶기를 했을 경우 0점 처리됩니다.
- **문서작성 능력평가**
  - A4 용지(210mm×297mm) 1매 크기, 세로 서식 문서로 작성합니다.
  -  표시는 문서작성에 대한 지시사항이므로 작성하지 않습니다.

## 기능평가 I (150점)

1. 다음의 《조건》에 따라 스타일 기능을 적용하여 《출력형태》와 같이 작성하시오. (50점)

- 《조건》 (1) 스타일 이름 - esports  
(2) 문단 모양 - 왼쪽 여백 : 15pt, 문단 아래 간격 : 10pt  
(3) 글자 모양 - 글꼴 : 한글(돋움)/영문(궁서), 크기 : 10pt, 장평 : 105%, 자간 : -3%

《출력형태》

Promote Korea's international competitiveness by facilitating efforts to integrate information technology in the economy.

전자 환경 속에서 이루어지는 e-스포츠는 컴퓨터 및 네트워크, 기타 영상 장비 등을 이용하여 승부를 겨루는 경기로 우리나라가 전 세계적으로 선구적인 역할을 하고 있다.

2. 다음의 《조건》에 따라 《출력형태》와 같이 표와 차트를 작성하시오. (100점)

- 《표 조건》 (1) 표 전체(표, 캡션) - 돋움, 10pt  
(2) 정렬 - 문자 : 가운데 정렬, 숫자 : 오른쪽 정렬  
(3) 셀 배경 : 노랑  
(4) 한글의 계산 기능을 이용하여 빈칸에 합계를 구하고, 캡션 기능 사용할 것  
(5) 선 모양은 《출력형태》와 동일하게 처리할 것

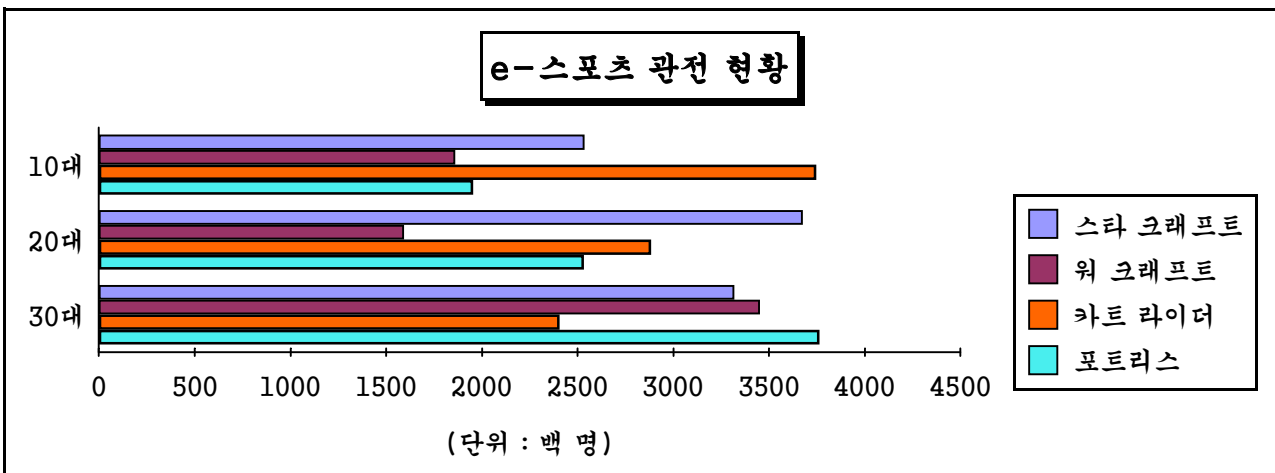
《출력형태》

e-스포츠 관전 현황(단위 : 백 명)

구분	스타 크래프트	워 크래프트	카트 라이더	포트리스	합계
10대	2,537	1,860	3,749	1,956	
20대	3,678	1,593	2,886	2,532	
30대	3,321	3,453	2,406	3,763	
40대	1,426	2,533	1,612	1,497	

- 《차트 조건》 (1) 차트 데이터는 표 내용에서 구분별 10대, 20대, 30대의 값만 이용할 것  
(2) 종류 - <묶은 가로 막대형>으로 작업할 것  
(3) 제목 - 궁서, 진하게, 12pt, 배경 - 선 모양(한 줄로), 그림자(2pt)  
(4) 제목 이외의 전체 글꼴 - 궁서, 보통, 10pt  
(5) 축제목과 범례는 《출력형태》와 동일하게 처리할 것

《출력형태》



## 기능평가 II (150점)

3. 다음 (1), (2)의 수식을 수식 편집기로 각각 입력하시오. (40점)

《출력형태》

$$(1) \sum_{k=1}^n k^2 = \frac{1}{6}n(n+1)(2n+1)$$

$$(2) F = 1 - \frac{9(9n-1)(9n-2)}{10(10n-1)(10n-2)}$$

4. 다음의 《조건》에 따라 《출력형태》와 같이 문서를 작성하시오. (110점)

《조건》

- (1) 그리기 도구를 이용하여 작성하고, 모든 도형(글맵시, 지정된 그림 포함)을 《출력형태》와 같이 작성하시오.
- (2) 도형의 면색은 지시사항이 없으면 색 없음을 제외하고 서로 다르게 임의로 지정하시오.

《출력형태》



## 문서작성 능력평가 (200점)

글꼴 : 돋움, 18pt, 진하게, 가운데 정렬  
책갈피 이름 : 온라인스포츠  
덧말 넣기

머리말 기능  
돋움, 10pt, 오른쪽 정렬

→ 전자 환경 게임

### e-스포츠의 이해

문단 첫 글자 장식 기능  
글꼴 : 돋움, 면색 : 노랑

그림위치(내문서WITQWPictureW그림4.jpg, 문서에 포함)  
자르기 기능 이용, 크기(40mm×35mm), 바깥 여백 왼쪽 : 2mm

**이** 스포츠란 컴퓨터 및 네트워크, 기타 영상 장비 등을 이용하여 승부(勝負)를 겨루는 스포츠로 지적 능력과 신체적 능력이 필요한 경기이다. 대회 또는 리그와 같은 현장으로의 참여, 전파를 통해 전달되는 중계의 관전, 그리고 이와 관계되는 커뮤니티 활동 등의 사이버 문화 전반까지 모두 e-스포츠 활동에 속한다. 1990년대 말 게임 및 전자 산업의 발전과 더불어 성장한 e-스포츠는 2001년에 한국e-스포츠협회 창립 후 선수 관리, 경기 규칙, 대회 방식이 체계화되어 누구나 쉽게 참여할 수 있는 대중 스포츠로서 자리를 잡았으며, 우리나라가 전 세계적으로 선구자적 역할을 담당하고 있다.



게임성, 게임 접근성, 대회 관련성, 방송 중계성 등을 고려하여 종목(種目) 심사위원회를 통해 공정한 경쟁성 및 대전성을 확보한 전자 환경을 가진 게임이 e-스포츠 공인 종목으로 선정된다. 연 2회 신규 종목 심사 및 자격 유지 심사를 통해 공인 종목을 관리하고 있으며, 2008년 기준 23개의 e-스포츠 공인 종목이 등록되어 있다. e-스포츠를 수행할 수 있는 경기장은 대회 특성에 따라 형태가 달라지며 일반적으로 종목의 전자 환경을 구현할 수 있는 전자 장비 및 네트워크①장비, 방송 장비가 구현된 곳이어야 한다.

각주

### ◆ IeSF 월드챔피언십 국가대표 선발

글꼴 : 굴림, 18pt, 흰색  
음영색 : 파랑

#### 1) 기간 및 장소

- 가) 기간 : 10월 31일부터 11월 4일까지
- 나) 장소 : 루마니아 부큐레슈티 국영 체육관

#### 2) 주최 및 주관

- 가) 주최 : 국제e-스포츠연맹IeSF, 부큐레슈티 시
- 나) 주관 : 루마니아 e-스포츠협회

문단 번호 기능 사용  
왼쪽 여백 : 20pt(1수준), 30pt(2수준),  
줄 간격 : 180%

표 전체 글꼴 : 돋움, 10pt, 가운데 정렬,  
셀 배경(그라데이션) : 유형(왼쪽 대각선),  
시작색(흰색), 끝색(노랑)

### ◆ 프로젝트 하반기 일정

글꼴 : 굴림, 18pt, 기울임, 강조점

구분	기간	해당자	내용
이적 협상	9월 6일부터 9일까지	영입 의향 게임단	영입 의향서 제출 기간
	9월 10일부터 11일까지	선수	관심 게임단 선택
	9월 12일부터 16일까지	선수, 영입 의향 게임단	이적 협상
	9월 17일부터 23일까지	원소속 게임단	이적 합의 시 보상 조건 협상
재협상	9월 24일부터 25일까지	선수, 원소속 게임단	재협상
명단 발표	9월 26일부터 30일까지	미계약 선수 및 등록 선수 공시	

- 계약 체결 및 등록 선수 명단은 9월 26일부터 30일까지 제출합니다.

글꼴 : 궁서, 25pt, 진하게,  
장평 110%, 오른쪽 정렬

## → 한국e-스포츠협회

① 랜이나 모뎀 등의 통신 설비를 갖춘 컴퓨터를 이용하여 서로 연결시켜 주는 조직이나 체계

쪽 번호 매기기  
2로 시작

→ - 나 -