



# 정보기술자격(ITQ)시험

MS오피스  
2010

과 목	코 드	문제유형	시험시간	수험번호	성 명
MS워드	1112	A	60분		

### 수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 문제지와 **수험표상의 시험과목(프로그램), 버전이 동일하지 반드시 확인**하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 "수험번호-성명"으로 입력하여 답안폴더(내문서WITQ 또는 라이브러리W문서WITQ)에 하나의 파일로 저장해야 하며, 답안문서 파일명이 "수험번호-성명"과 일치하지 않거나, 답안파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격입니다(예 : 12345678-홍길동.docx).
- 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'**을 이용하여 감독위원 PC로 답안을 전송하여야 문제발생을 줄일 수 있습니다.
- 답안문서는 지정된 경로 외의 다른 보조기억장치에 저장하거나 기타 통신수단(이메일, 메신저, 네트워크)을 이용하여 외부로 반출할 때는 부정 또는 실격 처리됩니다.
- 시스템 조작의 미숙으로 시험이 불가능하다고 판단되는 수험자는 실격 처리됩니다.
- 시험 중 부주의 또는 고의로 시스템을 파손한 경우는 수험자가 변상해야 합니다.
- 시험을 완료한 수험자는 답안파일이 전송되었는지 확인한 후 감독위원의 지시에 따라 문제지를 제출하고 퇴실합니다.

### 답안 작성 요령

- **온라인 답안 작성 절차**  
수험자 등록 ⇒ 시험 시작 ⇒ 답안파일 저장 ⇒ 답안 전송 ⇒ 시험 종료
- **공통 부문**
  - 글꼴에 대한 기본설정은 "바탕", 10포인트, 검정으로 하며, 문서작성능력평가의 줄간격은 한 페이지 내에 작성되도록 조정합니다.
  - 각 문제에서 주어진 <조건>에 따라 작성하고 언급하지 않는 조건은 <출력형태>와 같이 작성합니다.
  - 용지여백은 왼쪽·오른쪽 1.1cm, 위쪽·아래쪽·머리글·바닥글 1cm, 제본 0cm로 합니다.
  - 그림 삽입 문제의 경우 내문서WITQPicture 폴더에서 지정된 파일을 선택하여 삽입합니다.
  - 삽입한 그림은 반드시 문서에 포함하여 저장해야 합니다(미포함 시 감점 처리).
  - 지정된 페이지에 정확히 작성하시기 바라며, 그렇지 않을 경우에 해당 항목은 0점 처리됩니다.
    - ※ 페이지구분 : 1페이지 - 기능평가 I (문제번호 표시 : 1. 2.), 2페이지 - 기능평가 II (문제번호 표시 : 3. 4.), 3페이지 - 문서작성 능력평가
- **기능평가 문제**
  - 문제와 조건은 입력하지 않으며 문제번호와 답<출력형태>만 작성합니다.
  - 4번 문제는 목기를 하면 0점 처리됩니다.
- **문서작성 능력평가 문제**
  - A4 용지(210mm \* 297mm) 1매 크기, 세로 서식 문서로 작성합니다.
  - [ ] 표시는 문서 작성에 대한 지시사항이므로 작성하지 않습니다.

## 기능평가 I (150점)

1. 다음의 <조건>에 따라 스타일 기능을 적용하여 <출력형태>와 같이 작성하십시오. (50 점)

- <조건> (1) 스타일 이름 - manhwa  
(2) 단락 - 왼쪽 들여쓰기 : 2글자, 단락 뒤 간격 : 12pt  
(3) 글꼴 - 글꼴 : 한글(궁서)/영문(굴림), 크기 : 10pt, 장평 : 105%, 간격 : 표준

### <출력형태>

Korea Manhwa museum opened in 2001. All collections are open to the public by various exhibitions. Museum also runs variety of Manhwa related experiential activities.

디지털 미디어 시대에서 만화는 웹툰으로 탈바꿈했고, 이제 웹툰은 만화라는 어머니를 삼켜버린 절대적 용어가 되었다고 해도 과언이 아니다.

2. 다음의 각 조건에 따라 <출력형태>와 같이 표와 차트를 작성하십시오. (100 점)

- <표 조건> (1) 표 전체(표, 캡션) - 돋움, 10pt  
(2) 맞춤 - 문자 : 가운데 맞춤, 숫자 : 오른쪽 맞춤  
(3) 셀 음영 - 노랑  
(4) 계산 기능을 이용하여 평균(소수점 두 자리)을 구하고 캡션 기능 사용할 것  
(5) 테두리 모양은 <출력형태>와 동일하게 처리할 것

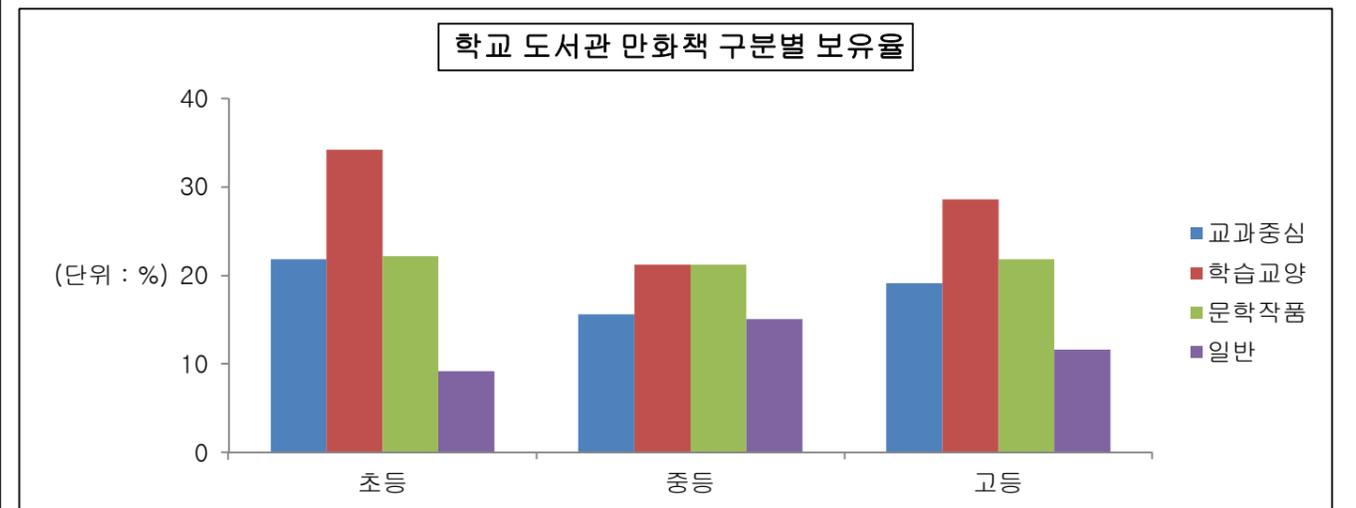
### <출력형태>

학교 도서관 만화책 구분별 보유율(단위 : %)

구분	교과중심	학습교양	문학작품	일반	평균
초등	21.8	34.2	22.2	9.2	
중등	15.6	21.2	21.2	15.1	
고등	19.1	28.6	21.8	11.6	
기타	12.3	19.2	18.4	6.4	

- <차트조건> (1) 차트 데이터는 표 내용에서 구분별 초등, 중등, 고등의 값만 이용할 것  
(2) 종류 - <묶은 세로 막대형>으로 작업할 것  
(3) 제목 - 글꼴 : 굴림, 굵게, 12pt, 테두리  
(4) 제목 이외의 전체 글꼴 - 굴림, 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》

$$(1) \vec{F} = \frac{m\vec{b}_2 - m\vec{b}_1}{\Delta t}$$

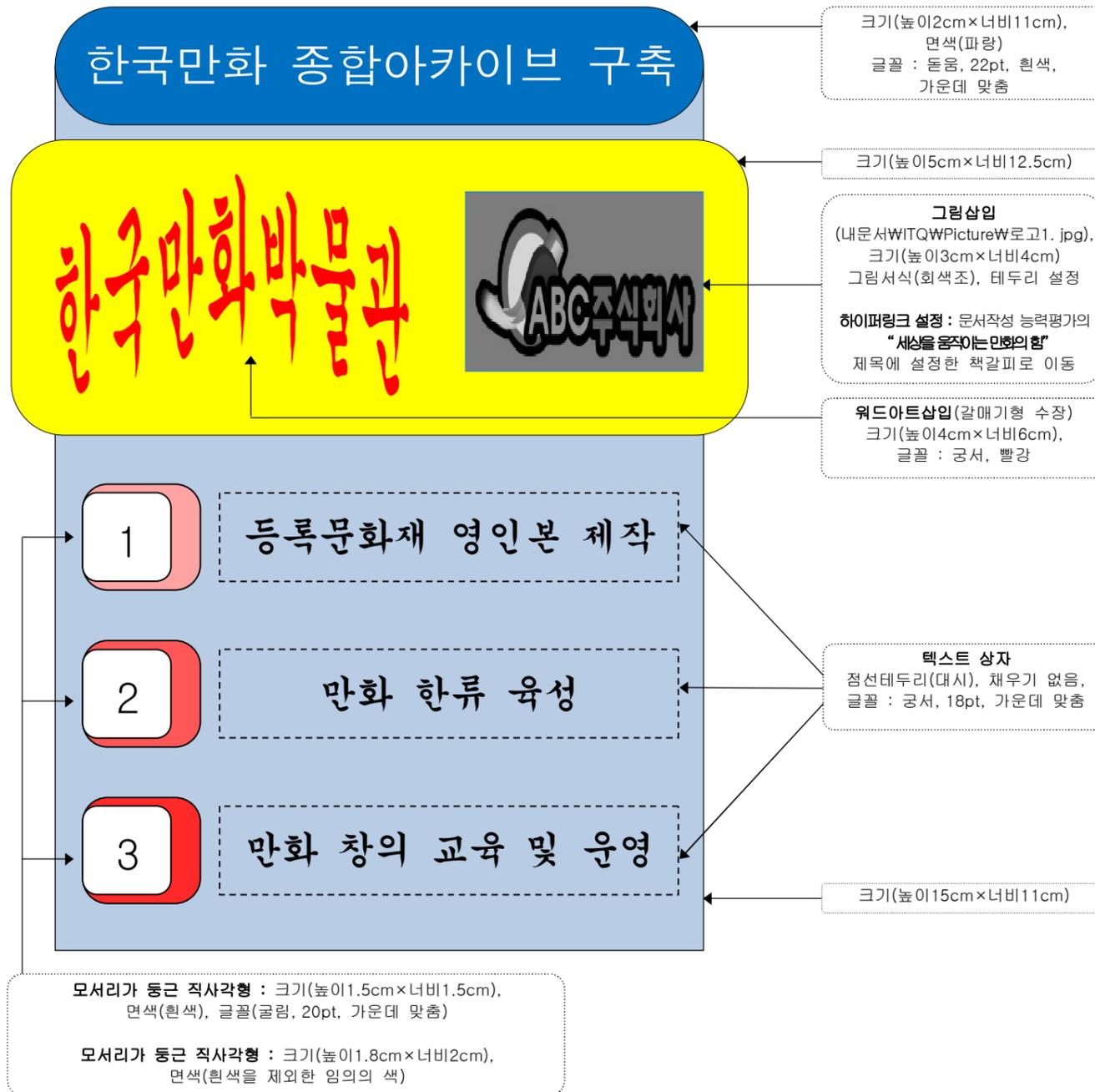
$$(2) \overline{AB} = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2}$$

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

《조건》

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

《출력형태》



## 문서작성 능력평가 (200점)

글꼴 : 돋움, 18pt, 굵게, 가운데 맞춤  
책갈피 이름 : 만화  
뿔주 달기 : 묶어서, 가운데 맞춤

머리글 기능  
굴림, 10pt, 오른쪽 맞춤 → 디지털 만화규장각

### 세상을 움직이는 만화의 힘

계만화백과사전에서 모리스 혼은 “그 안에 완성된 하나의 생각을 갖고 있는 그림은 어떤 것이라도 만화라 불릴 수 있다.”고 말했다. 만화는 인간이 지닌 원초적인 창조력을 바탕으로 세상의 모든 이야기를 담아내는 매체다. 만화는 한 칸으로 세상을 풍자하기도 하고 여러 페이지를 통해 세상에 존재하지 않는 세계를 만들기도 한다. 만화는 아주 간단한 선만으로 완성되기도 하고 세밀한 선과 복잡한 채색이 동원되기도 한다.



이런 만화는 놀랍게도 작가 1인의 창의적(創意的) 힘에 기대고 있는 매체이다. 만화는 근대 이후 주로 자국의 출판시스템을 기반으로 발전했다. 그런데 21세기를 맞이해 격렬한 변화와 마주하게 되었다. 만화는 디지털 미디어로 확장되었고 종이 미디어 시대와 비교해 더 자유롭게 국경을 넘나들기 시작했다. 또한 만화는 영화, 드라마, 게임, 애니메이션, 광고, 캐릭터 등 다양한 미디어로 확산, 활용되고 있다. 만화산업을 둘러싼 지형은 예전의 단순한 관계에 비해 더 복잡해졌고 참여하는 사람들도 많아졌다. 만화(漫畫)의 특성은 영화, 연극, 음악과 달리 시각이라는 감각을 전제로 한 창작물이다.

### 만화콘텐츠 창조인력 양성

- 만화창조인력양성
  - 1인 창조기업 양성
  - 출판만화 및 웹툰 현장인력 양성
- 디지털만화 유통활성화
  - 디지털 만화 신기술 교육 프로그램 운영
  - 만화콘텐츠 저작권 보호 사업

### 국제만화가 대회 역대 개최지

개최지	개최연도	시기	도시	주제
대만	2014년	11월	카오슝	세계 각국 만화가의 디지털 창작 현황
일본	2012년		돗토리	음식과 바다
홍콩	2013년	10월	완차이	만화창작의 새로운 방향
중국	2011년		북경	만화를 통한 보다 나은 세계
한국	2015년		대전	내 목소리

### 한국만화영상진흥원

<sup>a</sup> 이야기 따위를 간결하고 익살스럽게 그린 그림으로 대화를 삽입하여 나타냄