



정보기술자격(ITQ) 시험

한컴오피스

| 과 목 | 코드 | 문제유형 | 시험시간 | 수험번호 | 성 명 |
|-----|------|------|------|------|-----|
| 한쇼 | 1141 | A | 60분 | | |

수험자 유의사항

- 수험자는 문제지를 받는 즉시 문제지와 **수험표상의 시험과목(프로그램)이 동일한지 반드시 확인**하여야 합니다.
- 파일명은 본인의 “수험번호-성명”으로 입력하여 답안폴더(내 PCW문서WITQ)에 하나의 파일로 저장해야 하며, 답안파일을 전송하지 않아 미제출로 처리될 경우 실격 처리합니다(예:12345678-홍길동.show).
- 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.
- 문제의 조건은 한컴오피스 2022버전으로 설정되어 있으니 유의하시기 바랍니다.
- 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
- 슬라이드의 크기는 A4 Paper로 설정하여 작성합니다.
- 슬라이드의 총 개수는 6개로 구성되어 있으며 슬라이드 1부터 순서대로 작업하고 반드시 문제와 세부 조건대로 합니다.
- 별도의 지시사항이 없는 경우 출력형태를 참조하여 글꼴색은 검정 또는 흰색으로 작성하고, 기타사항은 전체적인 균형을 고려하여 작성합니다.
- 슬라이드 도형 및 개체에 출력형태와 다른 스타일(그림자, 외곽선 등)을 적용했을 경우 감점처리 됩니다.
- 슬라이드 번호를 작성합니다(슬라이드 1에는 생략).
- 2~6번 슬라이드 제목 도형과 하단 로고는 슬라이드 마스터를 이용하여 출력형태와 동일하게 작성합니다(슬라이드 1에는 생략).
- 문제와 세부조건, 세부조건 번호 ○ (점선원)는 입력하지 않습니다.
- 각 개체의 위치는 오른쪽의 슬라이드와 동일하게 구성합니다.
- 그림 삽입 문제의 경우 반드시 「내 PCW문서WITQWPpicture」 폴더에서 정확한 파일을 선택하여 삽입하십시오.
- 각 슬라이드를 각각의 파일로 작업해서 저장할 경우 실격 처리됩니다.

[전체구성]

(60점)

- (1) 슬라이드 크기 및 순서 : 크기를 A4 용지로 설정하고 슬라이드 순서에 맞게 작성한다.
- (2) 슬라이드 마스터 : 2~6슬라이드의 제목, 하단 로고, 슬라이드 번호는 슬라이드 마스터를 이용하여 작성한다.
 - 제목 글꼴(굴림, 40pt, 하양), 가운데 정렬, 도형(선 없음)
 - 하단 로고(「내 PCW문서WITQWPictureW로고1.jpg」, 배경(회색) 투명한 색으로 설정)

[슬라이드 1] 《표지 디자인》

(40점)

- (1) 표지 디자인 : 도형, 워드숍 및 그림을 이용하여 작성한다.

세부조건

- ① 도형 편집
 - 도형에 그림 채우기 : 「내 PCW문서WITQWPictureW그림1.jpg」, 투명도 50%
 - 도형 효과 : 열린 테두리 5pt
- ② 워드숍
 - 변환 : 위쪽 수축
 - 글꼴 : 굴림, 진하게
 - 글자 반사 : 1/2 크기, 근접
- ③ 그림 삽입
 - 「내 PCW문서WITQWPictureW로고1.jpg」
 - 배경(회색) 투명한 색으로 설정

[슬라이드 2] 《목차 슬라이드》

(60점)

- (1) 출력형태와 같이 도형을 이용하여 목차를 작성한다(글꼴 : 돋움, 24pt).
- (2) 도형 : 선 없음

세부조건

- ① 텍스트에 하이퍼링크 적용
 - > '슬라이드 5'
- ② 그림 삽입
 - 「내 PCW문서WITQWPictureW그림4.jpg」
 - 자르기 기능 이용

[슬라이드 3] 《텍스트/동영상 슬라이드》

(60점)

- (1) 텍스트 작성 : 글머리 기호 사용(◆, ➤)
◆문단(굴림, 24pt, 굵게, 줄간격 : 1.5줄), ➤문단(굴림, 20pt, 줄간격 : 1.5줄)

세부조건


① 동영상 삽입 :
- 「내 PC\W\문서\WITQW\PictureW\ 동영상.wmv」
- 자동 실행, 반복 재생 설정

1. 승마

◆ Horse riding
➤ This is a sports in which a rider moves with a horse
➤ It is very important not only to ride a horse, but to communicate well with horse along with various skills

◆ 승마
➤ 기수가 말을 타고 원하는 대로 움직이는 스포츠로 단순히 말을 타기만 하는 것이 아니라 다양한 기술과 함께 말과 교감하는 것이 매우 중요함

1



3

[슬라이드 4] 《표 슬라이드》

(80점)

- (1) 도형과 표 작성 기능을 이용하여 슬라이드를 작성한다(글꼴 : 돋움, 18pt).

세부조건

① 상단 도형 :
2개 도형의 조합으로 작성

② 좌측 도형 :
그라데이션 효과(선형 위쪽)

③ 표 스타일 :
보통 스타일 4 - 강조 5

2. 승마 경기의 종류

1

2

| | 규칙 | 진행방법 | 평가 |
|-----------|-------------------------|---------------------------|-----------------------|
| 마장 마술 | 마장에서 정해진 경로에 따라 이동 | 전진, 정지, 후진 등을 통한 종합적 진행 | 기수와 말의 조화, 예술성 평가 |
| 장애물 비월 | 설치 장애물을 정해진 시간에 완주 | 말의 움직임, 속도, 비월에 대한 기술적 진행 | 낙하, 거부, 시간초과 등 기술성 평가 |
| 종합 마술 | 여러 요소들을 종합한 종목으로 3일간 실시 | 마장마술, 크로스컨트리, 장애물 경기 | 각 점수를 합산하여 순위를 정함 |

3

4

[슬라이드 5] 《차트 슬라이드》

(100점)

- (1) 차트 작성 기능과 차트 하단의 표 내용으로 슬라이드를 작성한다.
- (2) 차트 : 유형(표식이 있는 꺾은선형), 글꼴(굴림, 16pt), 외곽선
- (3) 표 : 차트 하단에 차트 데이터에 해당하는 표 작성

세부조건

※ 차트 설명

- 차트 제목 : 궁서, 20pt, 진하게, 채우기(하양), 테두리, 그림자(바깥쪽 대각선 오른쪽 아래)
- 범례 위치 : 아래쪽
- 차트 영역 : 채우기(노랑)
- 그림 영역 : 채우기(하양)
- 데이터 계열 : 정기승마인구 계열을 보조축으로 지정
표식(●,■) 변경
- 값 표시 : 승마산업일자리 계열만

① 도형 삽입

- 스타일 : 밝은 계열 - 강조1
- 글꼴 : 굴림, 18pt



[슬라이드 6] 《도형 슬라이드》

(100점)

- (1) 슬라이드와 같이 도형을 배치한다(글꼴 : 맑은 고딕, 18pt).
- (2) 애니메이션 순서 : ① ⇒ ②

세부조건

① 도형 편집

- 그룹화 후 애니메이션 효과 : 날아오기(왼쪽으로)

② 도형 편집

- 그룹화 후 애니메이션 효과 : 바운드

