

# 2026 제 6 회 청소년 IT 경시대회

1. 명칭 : 2026 제 6 회 청소년 IT 경시대회 (대회규모 - 전국대회)
2. 주최 : 한국정보기술진흥원
3. 주관 : 한국정보기술진흥원
4. 후원 : 서울특별시의회
5. 일시

내용	일정		
접수기간	일반접수기간 : 2 월 16 일 (월) ~ 3 월 8 일 (일) (접수비: 50,000 원) 추가접수기간 : 3 월 9 일 (월) ~ 3 월 11 일 (수) 18:00 (접수비: 60,000 원) 접수 정보 변경 (인적사항, 부문변경 등)은 3 월 11 일 (수) 22:00 까지 카카오톡 채널을 통해서만 가능합니다.		
수험장 주소 확인 및 수험표 출력	3 월 12 일 (목)		
시험 체험	3 월 12 일 (목) 10:00 ~ 3 월 13 일 (금) 22:00 응시 프로그램을 다운로드 하여 시험을 체험해볼 수 있습니다.		
시험일시	3 월 14 일 (토)		
	부문	입실	시험
	프로그래밍 언어 (C 언어)	8:50 ~ 9:20	9:30 ~ 11:00
	프로그래밍 언어 (Python)	11:20 ~ 11:50	12:00 ~ 13:30
	알고리즘	13:50 ~ 14:20	14:30 ~ 18:00
	인공지능	13:50 ~ 14:20	14:30 ~ 16:00
	실감형콘텐츠	13:50 ~ 14:20	14:30 ~ 15:20
	그래픽디자인 (포토샵)	15:50 ~ 16:20	16:30 ~ 18:00
	정보기술이론	15:50 ~ 16:20	16:30 ~ 18:00
	기술창업전략	15:50 ~ 16:20	16:30 ~ 17:30
시험 시간이 중복되지 않는 부문에 대해서 중복 접수 가능 예) C 언어+알고리즘, Python+인공지능, C 언어+Python+인공지능+정보기술이론			
가채점 결과발표	3 월 20 일 (금) 18 시 이후		
최종 결과발표	3 월 26 일 (목) 18 시 이후		

6. 장소 : 온라인

## 7. 대회 목적

청소년들의 정보기술에 대한 관심과 역량을 증진시키고 IT 분야에서의 지식과 기술을 경쟁하며 발전시킬 수 있는 기회를 제공합니다. 청소년이 가진 잠재력을 발휘하여 창의적인 아이디어와 문제 해결 능력을 개발하고, 경쟁을 통해 학생들이 자신의 역량을 측정하고 피드백을 받으며 성장할 수 있는 기회를 제공합니다.

대회를 통해 청소년들에게 기술적인 도전과 경쟁의 재미를 제공하면서, IT 분야에 대한 관심과 열정을 확산시키고 청소년들의 진로 선택과 꿈을 돕는 역할을 합니다. 이를 통해 우수한 참가자들은 자신의 역량을 입증하고, 성공적인 경력을 쌓을 수 있는 기회를 제공합니다.

## 8. 주요 시상(예정)

개인 시상 (상대평가 - C 언어, Python, 알고리즘, 인공지능, 그래픽디자인)

서울특별시의회회장상 (대상)	부문별 1명 (C 언어(중, 고), Python(중, 고) 알고리즘(중, 고), 인공지능, 총 7 매)
한국정보기술진흥원 이사장상 (대상)	부문별 1명 (C 언어 (초), Python(초), 알고리즘(초), 그래픽디자인, 총 4 매)
한국정보기술진흥원 이사장상 (금상)	부문별 2명 (총 22 매)
한국정보기술진흥원 이사장상 (은상)	부문별 3명 (총 33 매)
한국정보기술진흥원 이사장상 (동상)	부문별 상위 10%
한국정보기술진흥원 이사장상 (장려상)	부문별 상위 30%

개인 시상 (절대평가 - 실감형콘텐츠, 기술창업전략, 정보기술이론)

한국정보기술진흥원 이사장상 (대상)	(실,기) 100 점	(정) 990 점
한국정보기술진흥원 이사장상 (최우수상)	(실,기) 90 점 이상	(정) 900 점 이상
한국정보기술진흥원 이사장상 (우수상)	(실,기) 70 점 이상	(정) 700 점 이상
한국정보기술진흥원 이사장상 (장려상)	(실,기) 50 점 이상	(정) 500 점 이상
한국정보기술진흥원 이사장상 (특별상)	(실,기) 30 점 이상	(정) 300 점 이상

(실,기): 실감형콘텐츠, 기술창업전략 부문 / (정): 정보기술이론 부문

단체 시상

수상자 수가 가장 많은 단체	상위 7개 단체 (단체 접수한 경우에만 해당)
-----------------	---------------------------

(수상자 수가 동일할 경우, 높은 상급의 수상자가 많은 순)

## 9. 참가에 관한 내용

가. 참가대상 : 전국 초, 중, 고 재학생 또는 이에 준하는 청소년

(2007 년생 ~ 2019 년생, **대학에 진학한 경우 참가 불가**)

i. 학교 밖 청소년, 비재학생, 국제학교, 외국인학교 또는 비인가 학교 재학생의 경우, 출생년도에 따라 참가부문이 제한됩니다.

- 초등부: 2014 년생 ~ 2019 년생

- 중등부: 2011 년생 ~ 2013 년생

- 고등부: 2007 년생 ~ 2010 년생

ii. 검정고시 합격자는 합격/진학 여부에 따라 참가 부문이 제한됩니다.

- 초등학교 검정고시 합격자: 중등부

- 중학교 검정고시 합격자: 고등부

- 고등학교 검정고시 합격자 중 대학에 진학하지 않았으며 2007 년 이후 출생자 (2007 년생 포함): 고등부

- 이 외의 합격자는 참가 제한됩니다.

iii. 위 i 과 ii 조건에 모두 해당할 경우, 높은 부문으로 접수하셔야 합니다.

예시) 2012 년생이지만 중학교 검정고시를 합격한 경우, 고등부로 접수

나. 응시료 : 50,000 원 (추가접수 기간: 60,000 원)

사회적배려대상자(기초생활수급자 가정, 차상위계층 가정, 한부모가족 가정, 다문화 가정, 북한이탈주민 가정, 특수교육대상자 본인)의 경우 응시료의 90%를 감면드리오니, 결제 후 3 일 이내에 경시대회 안내 페이지에 작성된 서류를 구비하셔서 [contest@kitpa.org](mailto:contest@kitpa.org) 로 사본(스캔본)을 보내주시기 바랍니다. (단, 모든 서류는 90 일 이내 발급된 것이어야 합니다.)

다. 경시대회 시간표 : 대회요강 1 페이지 참고

라. 응시부문 및 부별 구분 : 부문은 프로그래밍 언어 (C 언어) 부문, 프로그래밍 언어 (Python) 부문, 알고리즘 부문, 인공지능 부문, 실감형콘텐츠 부문, 그래픽디자인 (포토샵) 부문, 정보기술이론 부문, 기술창업전략 부문으로 하며 부별은 초등부, 중등부, 고등부로 구분합니다. (단, 인공지능, 실감형콘텐츠, 그래픽디자인 (포토샵), 정보기술이론, 기술창업전략 부문은 부별 구분 없이 통합으로 시상됩니다.)

마. 유의사항

i. 수험생은 온라인 수험장에 입실 시간에 접속하여야 하며, 시험 시작 이후에는 입실 할 수 없습니다.

ii. 온라인 수험장 접속 링크는 시험 전 최소 1 일 전에 이메일 또는 문자로 전송됩니다.

iii. 신분을 확인할 수 없는 수험자는 응시할 수 없습니다.

iv. 인정 신분증의 범위는 다음과 같습니다.

주민등록증 (유효기간 내의 주민등록증발급신청서 포함), 운전면허증,

건설기계조종사면허증, 여권, 공무원증, 장애인등록증 (복지카드), 국가유공자증 및 국가보훈등록증, 국가기술자격증, 한국정보기술진흥원 발행 자격증, 동력수상레저기구 조종면허증, 청소년증 (유효기간 내의 청소년증발급신청서 포함), 학생증, 재학증명서, 학교생활기록부 1 페이지(원본대조필 필수) 로 본인 여부를 확인하며, 모든 신분증은 사진, 생년월일, 성명, 발행기관장 직인이 표기 및 날인되어 있어야 합니다. 상세 내용은 <https://kitpa.org/info/idlist> 링크를 확인하시기 바랍니다.

- v. 접수된 원서는 반환하거나 기재된 내용을 변경할 수 없습니다.
- vi. 대회 참가자는 대회 진행상의 원칙과 질서를 준수하여야 하며, 온라인 수험장에 악영향을 끼치는 행위를 하면 안됩니다.

## 10. 원서교부 및 접수에 관한 내용

가. 접수 기간: 2026년 2월 16일 (월) ~ 2026년 3월 8일 (일)

나. 추가 접수: 2026년 3월 9일 (월) ~ 2026년 3월 11일 (수) 18:00

다. 온라인 수험장 주소 확인 및 수험표 출력: 2026년 3월 12일 (목)

라. 접수 방법

- i. (개인접수) 홈페이지 접수 링크 <https://payments.kitpa.org/sales> 에서 접수
- ii. (단체접수) 하단의 단체접수 계정신청 링크에서 담당자님의 성함, 소속, 이메일, 전화번호, 사업자등록증 또는 고유번호증을 업로드하여 신청해주시면 이메일을 통해 안내드리겠습니다.  
<https://payments.kitpa.org/checkout/T99/3b6tk4qlq4x0twp>

## 11. 출제에 관한 내용

부문	출제 내용
프로그래밍 언어 (C 언어)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 프로그래밍 언어 기본 문법</li> <li>2. 작성된 코드 디버깅 및 분석</li> </ol>
프로그래밍 언어 (Python)	
알고리즘	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. C 언어 / C++ / Java / Python 중 택 1 (문제마다 다른 언어 선택 가능)</li> <li>2. 주어진 문제에 대한 해결 능력</li> <li>3. 알고리즘을 이용한 문제 풀이</li> </ol>
인공지능	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. numpy, pandas, matplotlib 데이터분석 라이브러리 활용 능력</li> <li>2. tensorflow, pytorch, scikit-learn, keras 인공지능 라이브러리 활용 능력</li> <li>3. 데이터분석 및 인공지능 기술 이해도 평가</li> </ol>
실감형콘텐츠	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 가상현실 콘텐츠 제작 이론</li> <li>2. 증강현실 콘텐츠 제작 이론</li> </ol>
그래픽디자인 (포토샵)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adobe 사의 Photoshop 소프트웨어를 이용한 기초 디자인 역량 평가</li> <li>2. 도구 활용, 이미지 색상/명도 조절, 필터, 레이어 편집, 문자 효과 등 사용</li> <li>3. GTQ 1 급 수준의 문항 출제</li> <li>4. 권장 소프트웨어 버전: Adobe Photoshop CC 2020 (Photoshop 2020 / v21) 이상</li> </ol>
정보기술이론	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 프로그래밍 기초</li> <li>2. 데이터베이스 설계 및 운영</li> <li>3. 네트워크 기초 및 관리</li> <li>4. 정보보안 기초</li> <li>5. 정보기술 윤리</li> </ol>
기술창업전략	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 기술영업 (시장 현황분석, 고객 현황 분석, 사후관리, 협력선 관리)</li> <li>2. 마케팅 (마케팅 고객관리)</li> <li>3. 기업가 정신</li> </ol>

12. 문항 수, 배점, 제한 시간에 관한 내용

부문	문항 수	배점	제한 시간
프로그래밍 언어 (C 언어)	객관식 30 문항 단답형 5 문항	문항 별 상이 (총 500 점)	1 시간 30 분
프로그래밍 언어 (Python)			
알고리즘	초등부 3 문항 중등부 4 문항 고등부 4 문항	문제 당 100 점 (문제 별 부분점수 있음)	3 시간 30 분
인공지능	객관식 30 문항 단답형 5 문항	문항 별 상이 (총 500 점)	1 시간 30 분
실감형콘텐츠	객관식 50 문항	문제 당 2 점 (총 100 점)	50 분
그래픽디자인 (포토샵)	실기작업형 4 문항	문제 당 100 점 (총 400 점)	1 시간 30 분
정보기술이론	객관식 90 문항	문제 당 11 점 (총 990 점)	1 시간 30 분
기술창업전략	객관식 60 문항	문항 별 상이 (총 100 점)	1 시간

### 13. 등위 및 시상에 관한 내용

#### 가. 개인상 - 상대평가 부문

- i. 해당 부문: 프로그래밍 언어 (C 언어), 프로그래밍 언어 (Python), 알고리즘, 인공지능, 그래픽디자인 (포토샵)
- ii. 대상 동점자는 생년월일이 늦은 사람을 우선으로 하며, 그 외는 모두 동순위로 결정합니다.
- iii. 대회 포상 (예정)

구분	부별	상급	인원	시상내역
개 인 상	초등부	대 상 금 상 은 상 동 상 장 려 상	1 2 3 10% 30%	[대상] 서울특별시의회의장상 한국정보기술진흥원 이사장상  [금상 이하] 한국정보기술진흥원 이사장상
	중등부	대 상 금 상 은 상 동 상 장 려 상	1 2 3 10% 30%	
	고등부	대 상 금 상 은 상 동 상 장 려 상	1 2 3 10% 30%	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상은 참가 인원 수에 따라 조정될 수 있습니다.</li> <li>- 상급에 따른 부상 지급 예정</li> </ul>				

나. 개인상 - 절대평가 부문

- i. 해당 부문: 실감형콘텐츠, 기술창업전략, 정보기술이론
- ii. 대회 포상 (예정)

구분	상급	기준		시상내역
		실감형콘텐츠 기술창업전략	정보기술이론	
개 인 상	대 상	100 점	990 점	한국정보기술진흥원 이사장상
	최우수상	90 ~ 99 점	900 ~ 989 점	
	우 수 상	70 ~ 89 점	700 ~ 899 점	
	장 려 상	50 ~ 69 점	500 ~ 699 점	
	특 별 상	30 ~ 49 점	300 ~ 499 점	

다. 단체상

구분	상급	기준	인원	시상내역
단 체 상	대 상	수상 인원 수가 많은 순  인원 수가 동일할 경우, 높은 상급의 수상자가 많은 순 <small>순서: 대상 &gt; 금상=최우수상 &gt; 은상=우수상 &gt; 동상=절대평가장려상 &gt; 상대평가장려상=특별상</small>	7	한국정보기술진흥원 이사장 상패

라. 기타 규정은 한국정보기술진흥원 출제위원회 협의를 통해 결정합니다.

마. 결과 발표 장소: 한국정보기술진흥원 홈페이지

바. 가채점 발표 일시: 2026년 3월 20일 (금) 18시 이후 (예정)

사. 최종 발표 일시: 2026년 3월 26일 (목) 18시 이후 (예정)

본 대회 요강은 내부 사정에 따라 변경될 수 있습니다.