

2025 제 4 회 청소년 IT 경시대회 응시자 안내사항

목차

01 대회 일정	p.02	08 시험응시 프로세스 (알고리즘)	p.15
02 응시 방법	p.03	09 시험응시 프로세스 (그래픽디자인)	p.21
03 허용 준비물	p.05	10 Zoom 이용방법 (응시용 기기)	p.25
04 신분증의 범위	p.06	11 Zoom 이용방법 (감독용 기기)	p.27
05 대회 당일 프로세스	p.07	12 부정행위에 대한 안내	p.29
06 알고리즘 부문 유의사항	p.09	13 대회 당일 연락 가능 시간 안내	p.29
07 시험응시 프로세스 (프로그래밍 언어, 데이터분석, 실감형콘텐츠)	p.11	부록 대회 체크리스트	p.30

2025. 03. 12.



한국정보기술진흥원
Korea Information Technology Promotion Agency

01 대회 일정

일시	내용		
3월 4일 (화)	응시자 안내사항 공지		
3월 12일 (수)	대회 사이트 접속 안내 발송 (16:00 이후)		
3월 12일 (수) ~ 3월 14일 (금)	대회 시스템 체험 입실 및 본인확인 체험: 3월 12일 (수) 16:00 ~ 3월 13일 (목) 16:00 시험 시행 체험: 3월 13일 (목) 16:00 ~ 3월 14일 (금) 22:00 대회 체험은 실제 대회가 아닌 시스템 적응을 위해 미리 체험을 해보는 것으로 필수는 아니나 체험을 통해 응시 환경을 점검 하시는 것을 적극 권장드리며, 실제 시험과는 무관합니다.		
3월 15일 (토)		입실 및 본인확인	시험 시행
	C 언어	9:00 ~ 9:30	9:30 ~ 11:00
	Python	11:30 ~ 12:00	12:00 ~ 13:30
	알고리즘	14:00 ~ 14:30	14:30 ~ 17:30
	데이터분석	14:00 ~ 14:30	14:30 ~ 16:00
	실감형콘텐츠	14:00 ~ 14:30	14:30 ~ 15:20
	그래픽디자인	15:30 ~ 16:00	16:00 ~ 17:30
	최소 시험 시작 10분 전까지 입실 하셔야 합니다. 응시용 기기 및 감독용 기기에서 모두 접속 하셔야 합니다.		
3월 21일 (금) 18:00	가채점 결과 발표		
3월 27일 (목) 18:00	최종 결과 발표		

02 응시 방법

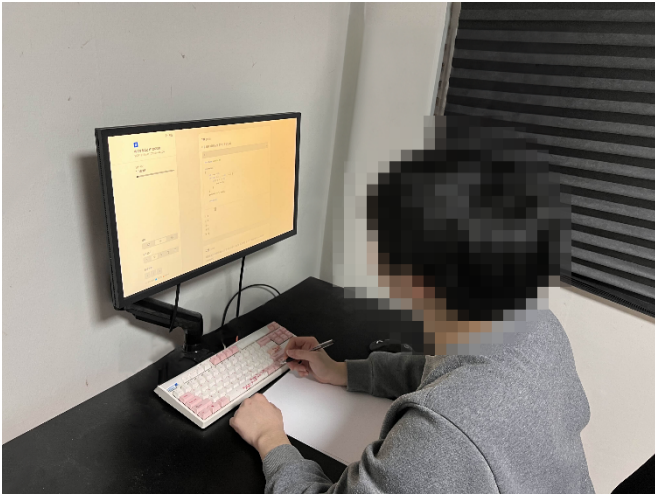
- 온라인 응시는 응시자가 원하는 **독립된 공간(1인 1실, 자택 권고)**에서 개인 컴퓨터로 응시하시면 됩니다. 대회 사이트에 접속하실 수 있는 로그인 정보는 수험표에서 확인하실 수 있으며, **수험표를 인쇄하셔서 준비해 주시기 바랍니다.**
- 대회 시작 대기 및 응시 중 응시자 본인이 아닌 다른 사람이 화면에 보이거나 목소리가 들리는 경우 부정행위로 처리됩니다. 또한, **응시 중에는 화장실을 갈 수 없습니다.**
- 대회 시간 동안 기기의 전원이 원활하며 안정적인 인터넷이 제공되는 **응시용 기기(PC 또는 노트북 1대)와 감독용 기기(스마트폰 또는 태블릿 PC 1대, 노트북이나 PC는 불가능)**가 필요합니다.
- 응시 중에는 **2개 기기 모두 방해금지모드**를 설정하는 것을 권장합니다.
- 응시용 기기 및 감독용 기기 모두 **방전에 대비하여 충전기를 연결해 놓으시는 것을 권장**합니다.
- 여러 인원이 한 온라인 시험장에서 응시하는 만큼 다른 참가자들을 방해하는 행동 (소란, 소음 등)은 감독관에게 경고받을 수 있으며, 응시자는 이에 대한 조치를 취해야 합니다. 지속적인 경고를 받았음에도 방해하는 경우, 부정행위로 처리될 수 있습니다.
- 대회 중 예기치 못한 돌발 상황으로 인해 감독용 기기 또는 응시용 기기에 (정전, 배터리 부족, 과열 등) 문제 발생 시 **한국정보기술진흥원 카카오톡 채널**로 학생이 직접 연락해야 하며 대처 방법을 안내해 드린 후, 대회 종료 후 소명 절차를 거쳐 최종 부정행위 여부를 판단합니다.
- 시험 사이트 이용 중 사이트 오류(4xx, 5xx Error 등) 발생 시에는 손을 들어 기다려 주시면 감독관 확인 후에 적절한 조치를 취해드리도록 하겠습니다.

1) 응시용 기기

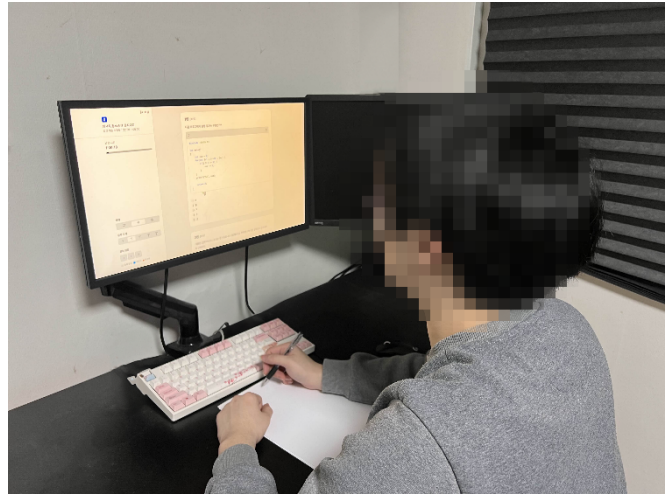
- 응시용 기기는 반드시 **모니터 1 개로만 응시**하여야 하며, 사용하지 않는 모니터는 치워 두어야 합니다.
- 응시용 기기에서 다른 프로그램의 알림창이 뜰 경우 부정행위로 간주하니 반드시 사전에 종료해 주시기 바랍니다.
- 응시용 기기에서는 **Zoom 플랫폼을 통해 화면 공유 감독을 진행**합니다.
- **프로그래밍 언어, 데이터분석, 실감형콘텐츠 부문**은 객관식, 단답형 형태로 진행되므로 웹 브라우저 이외의 프로그램을 허용하지 않습니다. (IDE, 타 사이트 등의 접속은 절대 불가합니다.)
- **그래픽디자인 부문**은 파일 제출 방식으로 진행되는 형식입니다. 생성된 .jpg 파일과 원본 .psd 파일을 .zip 파일로 압축하여 파일을 업로드 합니다. 따라서 응시를 위한 웹 브라우저와 그래픽디자인 소프트웨어 (포토샵 버전 무관), 압축 소프트웨어 이외의 프로그램을 허용하지 않습니다.
- **알고리즘 부문**은 IDE 에서 소스 코드 작성 후 작성한 코드를 웹 브라우저에 업로드 하여 채점 받는 형식입니다. 따라서 응시를 위한 웹 브라우저와 소스 코드 작성, 컴파일, 실행을 위한 외의 다른 프로그램은 사용하지 않습니다. **웹 IDE 는 사용하지 않을 수 없으며, 미리 설치된 IDE(Visual Studio Code, PyCharm 등)에서 코드 작성에 도움이 될 수 있는 Copilot, ChatGPT 등의 확장 프로그램 및 AI 도구는 사용하지 않을 수 없습니다. 미리 비활성화 해두시기 바랍니다. 적발 시 부정행위로 처리됩니다.**

2) 감독용 기기

- 감독용 기기는 카메라, 마이크, 스피커 기능이 있어야 하며, 감독관이 얼굴을 식별할 수 있는 수준의 카메라 화질을 가져야 합니다.
- 감독용 기기에서는 Zoom 플랫폼을 통해 카메라 공유를 진행합니다.

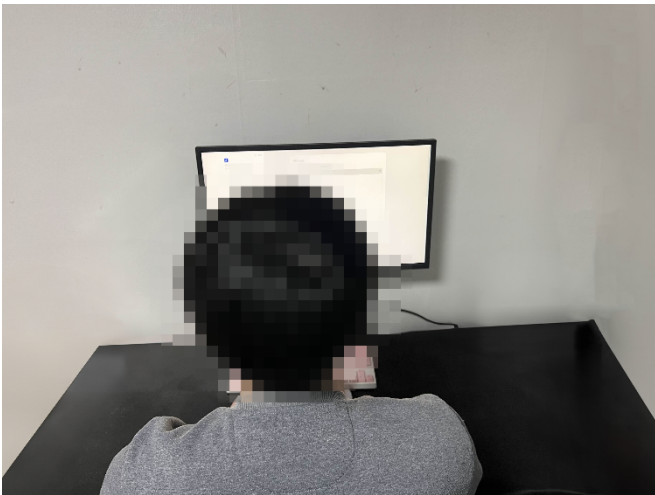


올바른 예시

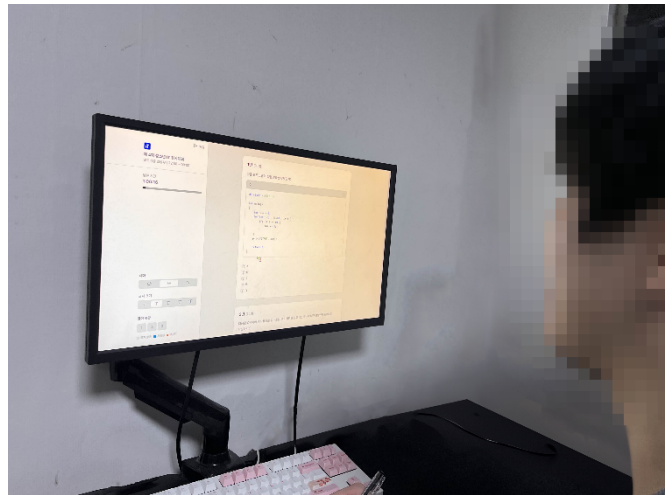


올바르지 않은 예시

(2 개 이상의 모니터 사용 - 꺼져 있어도 안됨)



올바르지 않은 예시
(뒷 모습이 보임)



올바르지 않은 예시
(책상이 보이지 않음)

- 화면에 **응시자 본인의 얼굴 (옆 모습 가능), 두 손, 응시용 기기의 모니터 화면, 연습장, 주변 모습**이 모두 보이도록 기기를 배치합니다.
 - 뒷모습만 보이거나, 얼굴이 보이지 않는 경우, 모니터가 보이지 않는 경우, 두 손과 연습장이 보이지 않는 경우 감독관이 감독용 기기의 재배치를 요구할 수 있습니다.
- 대회를 응시하는 동안 스마트폰의 전면 카메라를 사용하여 응시자 본인이 화면을 볼 수 있어야 합니다.
- 조명 등의 반사로 인하여 모니터가 가려지지 않도록 배치하여야 합니다.
- 감독용 기기는 **스마트폰 또는 태블릿 PC 로만 제한 (노트북, PC 불가)**합니다.

03 허용 준비물

- 아래의 **허용 준비물 외의 물품을 소지하는 것이 적발되는 경우 부정행위 처리**됩니다.
- **프로그래밍 언어 (C 언어, Python), 데이터분석, 실감형콘텐츠 부문**
 - 응시용 기기, 감독용 기기
(응시용 기기에서는 시험을 위한 브라우저 및 Zoom 이외의 프로그램을 허용하지 않음)
 - 신분증 사진 (사진 파일 형태로 시험 전 응시용 기기에 미리 저장)
 - 수험표
 - 물 (물 이외의 음식, 간식 금지)
 - 양면이 모두 비어있는 A4 연습지 10 장, 연습지에 작성할 수 있는 펜
- **알고리즘 부문**
 - 응시용 기기, 감독용 기기
(응시용 기기에서는 시험을 위한 브라우저, IDE 1 개 (실행 시 나오는 콘솔 창 허용) 및 Zoom 이외의 프로그램을 허용하지 않음)
 - 수험표
 - 신분증 사진 (사진 파일 형태로 시험 전 응시용 기기에 미리 저장)
 - 물 (물 이외의 음식, 간식 금지)
 - 양면이 모두 비어있는 A4 연습지 10 장, 연습지에 작성할 수 있는 펜
- **그래픽디자인 부문**
 - 응시용 기기, 감독용 기기
(응시용 기기에서는 시험을 위한 브라우저, 그래픽디자인 소프트웨어 (포토샵), 압축 소프트웨어 및 Zoom 이외의 프로그램을 허용하지 않음)
 - 신분증 사진 (사진 파일 형태로 시험 전 응시용 기기에 미리 저장)
 - 수험표
 - 물 (물 이외의 음식, 간식 금지)
 - 투명한 플라스틱 자 (눈금자 허용)

04 신분증의 범위

- 신분증은 반드시 사진, 생년월일, 성명, 발급자가 모두 기재된 경우에 한하여 유효합니다. 단, 불필요한 개인정보 (주민등록번호 뒷자리, 주소, 여권번호 등)은 사전에 가려두어야 합니다.
- 신분증으로 인정되는지 잘 모르겠는 경우 **사전에 카카오톡 채널 또는 이메일(contest@kitpa.org)로 문의해주시기 바랍니다.**
- **모바일 신분증 및 스크린샷은 인정되지 않습니다.**
- 신분증으로 인정되는 범위
 - 주민등록증 (유효기간 내의 주민등록증 발급신청서 가능)
 - 여권 (유효기간이 지나지 않은 신분증)
 - 장애인등록증 (복지카드) (주민등록번호가 표기된 것)
 - 국가기술자격증 (기능사, 산업기사, 기사, 기능장, 기술사, 워드프로세서, 컴퓨터활용능력 등) (**ITQ, GTQ 불가**)
 - 한국정보기술진흥원 발행 자격증 (실감형콘텐츠전문가 1, 2, 3 급)
 - 청소년증 (유효기간 내의 청소년증 발급신청서 가능)
 - 초.중.고등학교 학생증 (**사진, 생년월일, 성명, 학교장 직인이 표기 및 날인된 것**)
 - NEIS 또는 학교에서 발급한 재학증명서 (**반드시 사진 포함**) (**발급일이 2025년 3월 3일 이후인 것**)
 - NEIS 또는 학교에서 발급한 학교생활기록부 1 페이지 (**원본대조필 필수**) (**발급일이 2025년 3월 3일 이후인 것**)
- 위에 해당하는 신분증이 없는 경우, 한국정보기술진흥원 대회용 신분확인증명서를 다운로드하여 내용을 작성하신 후, 소속 학교장의 직인을 받아 준비해주시기 바랍니다. (신분확인증명서 다운로드: <https://kitpa.org/files/1>)

05 대회 당일 프로세스

1. 온라인 수험장 확인

- 대회 참가를 위해 필요한 정보는 **경시대회 페이지에 있는 수험표 인쇄 링크** 에서 발급받으실 수 있습니다. 수험표에는 아래 정보가 포함되어 있습니다. (수험표 인쇄 링크: <https://payments.kitpa.org/report/card>)
 - 접수 부문, 성명, 생년월일
 - 수험번호 (대회 사이트 아이디), 비밀번호, 온라인 수험장 링크
 - 결과발표 안내, 허용 준비물
- 대회 중에는 대회 사이트를 제외한 인터넷 사용이 금지되므로 해당 내용을 인쇄 또는 따로 작성해 놓는 방식으로 기록해 두어야 합니다.
- 전화번호 및 이메일 주소는 한국정보기술진흥원 카카오톡 채널 또는 대회운영팀 이메일로 변경 요청하시면 변경해 드립니다. (**3 월 13 일 14:00 까지만 변경 가능**)

2. 입실 및 본인 확인 C 언어 09:00~09:30 | Python 11:30~12:00 | 알고리즘/데이터분석/실감형콘텐츠 14:00~14:30 | 그래픽디자인 15:30~16:00

- 입실 시간이 되면 접속하여 충분한 시간을 가지고 진행을 하며, **시험 시작 10분 전까지는 입실** 하시는 것을 권장합니다.
- 대회 사이트는 **Chrome 브라우저**에 최적화 되어있습니다.
- 응시용 기기로 대회 사이트에 접속하여 로그인합니다.
 - 로그인이 실패할 경우 수험번호(아이디) 및 비밀번호를 다시 확인하여 주시고, 시크릿 모드로 접속하거나 캐시/쿠키 삭제 후 다시 접속해주시기 바랍니다.
 - 수험번호(아이디) 및 비밀번호는 영어 대문자 및 숫자로만 구성되어 있습니다.
- 대회 시작 전 응시용 기기에서 신분증 사진을 업로드, 개인정보 수집 및 처리 동의서 체크, 화면 공유 사이트 접속을 완료합니다.
- 감독용 기기로 감독용 사이트에 접속하여 로그인합니다.
- 감독용 기기는 반드시 마이크, 오디오, 비디오를 모두 켜야 하며, 기기에서 나오는 소리가 다시 기기로 들어가지 않도록 적절한 볼륨을 조절해야 합니다.
- 응시용 기기 및 감독용 기기에서 감독용 사이트 접속 시 이름은 **성명-수험번호**로 설정합니다. (예시. 김진흥-A10001)
- **반드시 두 기기 모두 접속해야 하며, 둘 중 하나라도 접속하지 않은 경우 결시로 처리**합니다.
- 입실 및 본인 확인 완료 시까지 위 기재 사항들을 모두 완료하지 않을 경우 결시자로 처리될 수 있습니다.
- 상황에 따라서 감독관이 응시 장소의 주변 환경을 요청할 수 있습니다.
- 이 시간에는 응시자가 업로드한 사진과 신분증을 감독용 기기에서 보이는 응시자의 얼굴과 대조하는 시간이므로 되도록 감독관의 확인 완료 선언 전까지 감독용 기기를 바라봐 주시기 바랍니다.

3. 시험 응시 C언어 09:30~11:00 | Python 12:00~13:30 | 알고리즘 14:30~17:30 | 데이터분석 14:30~16:00 | 실감형콘텐츠 14:30~15:20 | 그래픽디자인 16:00~17:30
- **프로그래밍 언어 (C 언어, Python) 부문**은 객관식 30 문항, 단답형 5 문항 (배점 문제별 상이, 90 분, 500 점 만점)이 출제됩니다.
 - 프로그래밍 언어의 전반적인 문법과 코드에 대한 이해도를 평가하는 내용이 출제됩니다.
 - **데이터분석 부문**은 객관식 20 문항, 단답형 5 문항 (배점 문제별 상이, 90 분, 500 점 만점)이 출제됩니다.
 - numpy, pandas, matplotlib 라이브러리를 이용한 Python 데이터 분석 코드와 데이터 분석 기술에 대한 이해도를 평가하는 내용이 출제됩니다.
 - **실감형콘텐츠 부문**은 객관식 50 문항 (배점 문제별 상이, 50 분, 100 점 만점)이 출제됩니다.
 - 실감형콘텐츠전문가 3 급 (가상현실 콘텐츠 제작, 증강현실 콘텐츠 제작) 범위에 해당되는 문제가 출제됩니다.
 - **그래픽디자인 부문**은 작업형 4 문항 (배점 문제별 상이, 90 분, 100 점 만점)이 출제됩니다.
 - 포토샵 소프트웨어를 이용한 기초 디자인 역량 평가 내용이 출제됩니다.
 - **알고리즘 부문**은 3 문항(180 분, 초·중등부 300 점 만점, 고등부 400 점 만점)이 출제됩니다.
 - **대회 중에는 자리를 이탈할 수 없으며, 화장실 이용도 불가능합니다.**
 - 먼저 시험을 종료한 학생은 **“시험 종료하기” 버튼을 눌러 먼저 퇴장하실 수 있습니다.**
 - **대회 중 사이트 이용방식 및 문제에 대한 질문은 받지 않습니다. (단, 알고리즘 부문은 Zoom 채팅으로 예 또는 아니오로 대답할 수 있는 질문만 남길 수 있습니다.)**
 - **알고리즘 부문**은 실시간 자동 채점을 실시하며, 문제당 100 점씩 부여 (부분점수 있음)됩니다.

 - **프로그래밍 언어, 데이터분석, 실감형콘텐츠, 그래픽디자인 부문**의 동점 처리 방식은 다음과 같습니다.
 - 동순위로 처리합니다.
 - **알고리즘 부문**의 동점 처리 방식은 다음과 같습니다.
 - 해당 점수를 획득한 시간이 빠른 순
 - 문제마다 시간제한과 메모리 제한은 반드시 지켜야 합니다.

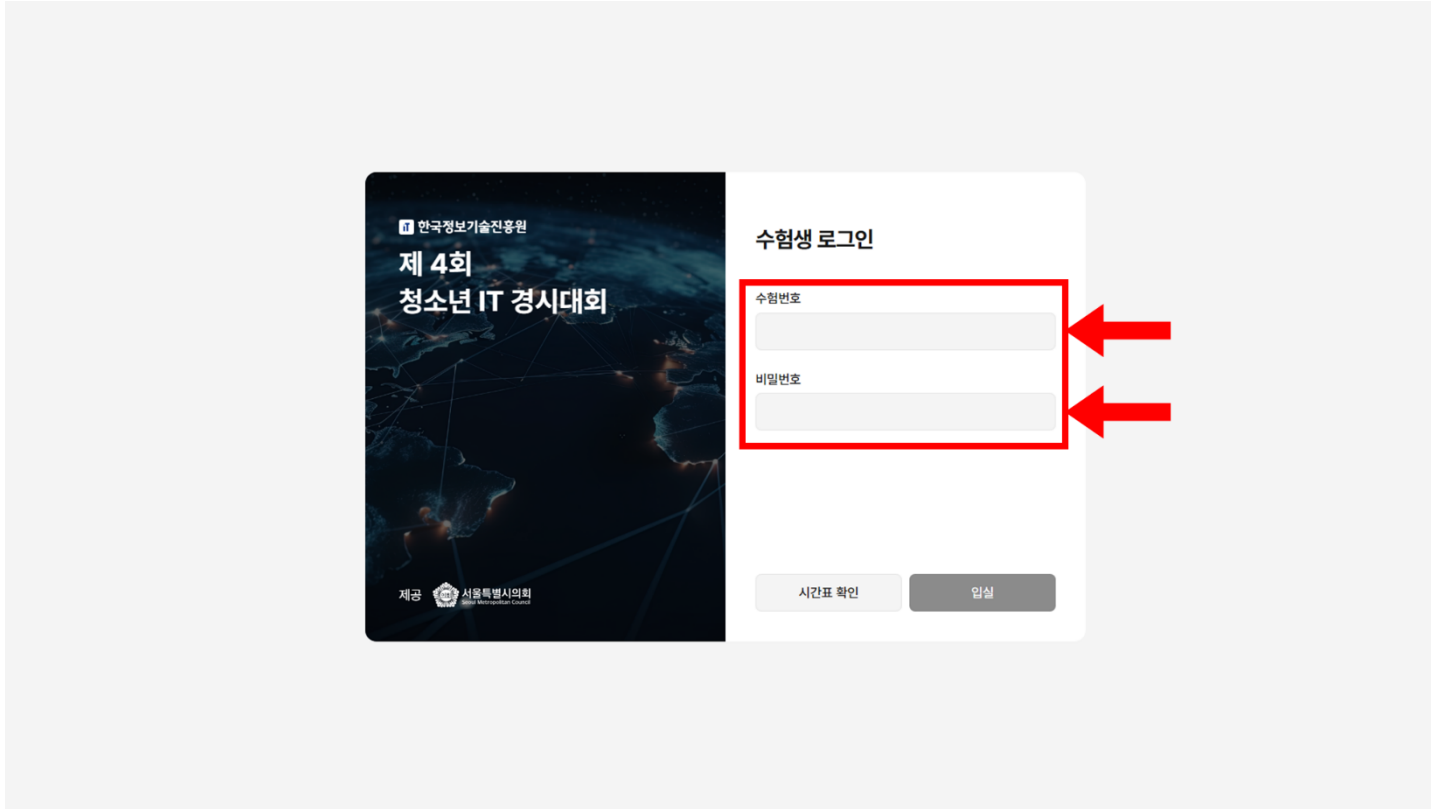
06 알고리즘 부문 유의사항

- 문제를 해결하는 프로그램은 한 개의 언어로 된 한 개의 코드 파일에 작성하며, 실행 파일이 아닌 소스 코드를 제출해야 하며, 문제마다 다른 언어로 푸셔도 됩니다.
- 답안을 제출할 경우 채점 결과를 실시간으로 확인할 수 있으나, 채점 결과에 대한 피드백이 전달되는 시간은 일정하지 않을 수 있으므로 제출 코드에 대한 채점이 진행되는 동안 문제 풀이를 지속하셔야 합니다.
- 채점 결과는 다음 중 하나입니다.
 - **맞았습니다:** 제출한 코드가 문제에 존재하는 예제와 숨은 테스트케이스 그룹에서 모두 의도한 결과가 나왔음을 뜻합니다.
 - **부분 점수:** 제출한 코드가 문제에 존재하는 예제와 숨은 테스트케이스 그룹 일부에서 의도한 결과가 나왔음을 뜻합니다.
 - **틀렸습니다:** 제출한 코드가 문제에 존재하는 예제 혹은 숨은 테스트케이스 그룹에서 의도한 결과와 다른 결과가 적어도 한 개 이상 나왔음을 뜻합니다.
 - **컴파일 에러:** 제출한 코드가 컴파일에 실패했음을 의미합니다.
 - **시간 초과:** 제출한 코드가 실행하고 종료까지 걸린 시간이 문제가 의도한 시간보다 오래 걸렸음을 의미합니다. 더 빨리 문제를 해결할 수 있는 코드를 작성해야 합니다.
 - **메모리 초과:** 제출한 코드가 실행하고 끝마치기 전까지 사용한 메모리의 양이 문제가 의도한 메모리의 양보다 많이 사용했음을 의미합니다. 더 적은 메모리를 사용해서 문제를 해결할 수 있는 코드를 작성해야 합니다.
 - **출력 제한 초과:** 제출한 코드가 많은 양의 문자를 출력했음을 의미합니다.
 - **세그멘테이션 폴트:** 제출한 코드가 실행 도중 세그멘테이션 오류가 발생했음을 의미합니다.
 - **런타임 에러:** 제출한 코드가 실행 도중 예상치 못한 오류가 발생해 종료됐음을 의미합니다.
- 채점에 사용된 입/출력 데이터 및 기타 실행에 관한 세부 사항은 공개되지 않습니다.
- 실행 시간 제한 및 메모리 제한은 응시자가 제출한 소스 코드를 채점기에서 실행한 기준으로 합니다.
- 입출력은 반드시 표준 입력과 표준 출력을 사용해야 합니다.
- 컴파일러 및 인터프리터 버전 및 옵션은 다음과 같습니다.
 - C 언어 (C99)
 - 컴파일러 버전: **GCC 9**
 - 컴파일 명령어: **gcc code.c -o code -std=gnu99 -O2 -lm -Wall -DONLINE_JUDGE -DPPS**
 - 실행 명령어: **./code**
 - C 언어 (C11)
 - 컴파일러 버전: **GCC 9**
 - 컴파일 명령어: **gcc code.c -o code -std=gnu11 -O2 -lm -Wall -DONLINE_JUDGE -DPPS**
 - 실행 명령어: **./code**
 - C++ (C++11)
 - 컴파일러 버전: **GCC 9**
 - 컴파일 명령어: **g++ code.c -o code -std=gnu++11 -O2 -lm -Wall -DONLINE_JUDGE -DPPS**
 - 실행 명령어: **./code**
 - C++ (C++17)
 - 컴파일러 버전: **GCC 9**
 - 컴파일 명령어: **g++ code.c -o code -std=gnu++17 -O2 -lm -Wall -DONLINE_JUDGE -DPPS**

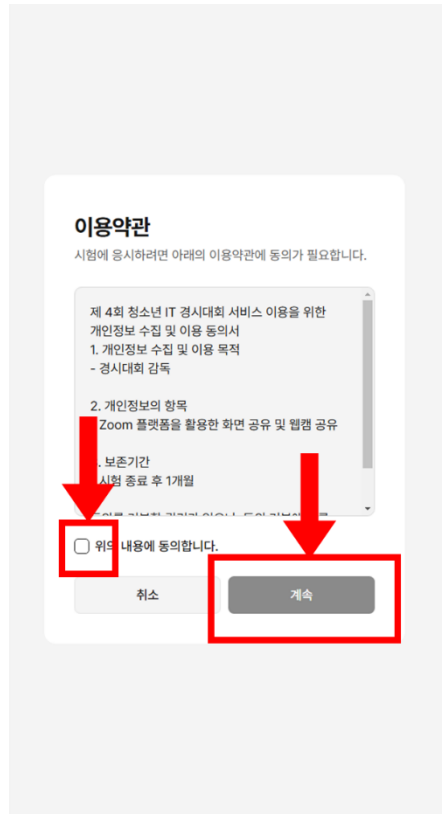
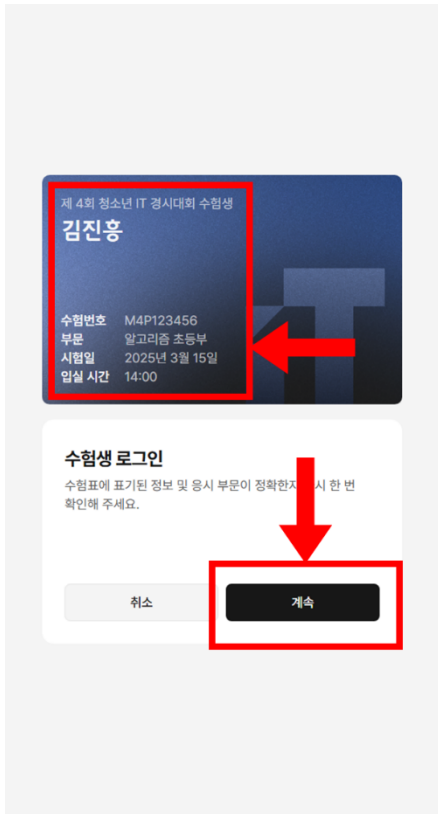
- 실행 명령어: `./code`
- Python (Python3)
 - 컴파일러 버전: `Python 3.11.3`
 - 컴파일 명령어: `python3 -m py_compile code.py`
 - 실행 명령어: `python3 code.py`
- Python (Pypy3)
 - 컴파일러 버전: `Pypy 3.10`
 - 컴파일 명령어: `pypy3 -m py_compile code.py`
 - 실행 명령어: `pypy3 code.py`
- Java (Java8 Open JDK)
 - 컴파일러 버전: `openjdk-8-jdk / openjdk-8-jre`
 - 컴파일 명령어: `javac -J-Xms1024m -J-Xmx1920m -J-Xss512m -encoding UTF-8 Main.java`
 - 실행 명령어: `java -Xms1024m -Xmx1920m -Xss512m -Dfile.encoding=UTF-8 -XX:+UseSerialGC -DONLINE_JUDGE=1 -DPPS=1 Main`

07 시험응시 프로세스 (프로그래밍 언어, 데이터분석, 실감형콘텐츠)

① 대회 사이트 (<https://contest.kitpa.org/>)에 접속합니다.



② 화면에 보이는 로그인 창에 **수험표에 작성된 수험번호 및 비밀번호**로 로그인을 진행해주세요.



③ 화면에 적힌 인적사항을 확인하고 표기된 정보 및 응시 부문이 맞다면 “계속”, 아닐 경우 “취소”를 눌러 뒤로 가거나 감독관에게 문의해주세요.

④ 개인정보 이용동의에 체크하고 “계속”을 선택합니다.

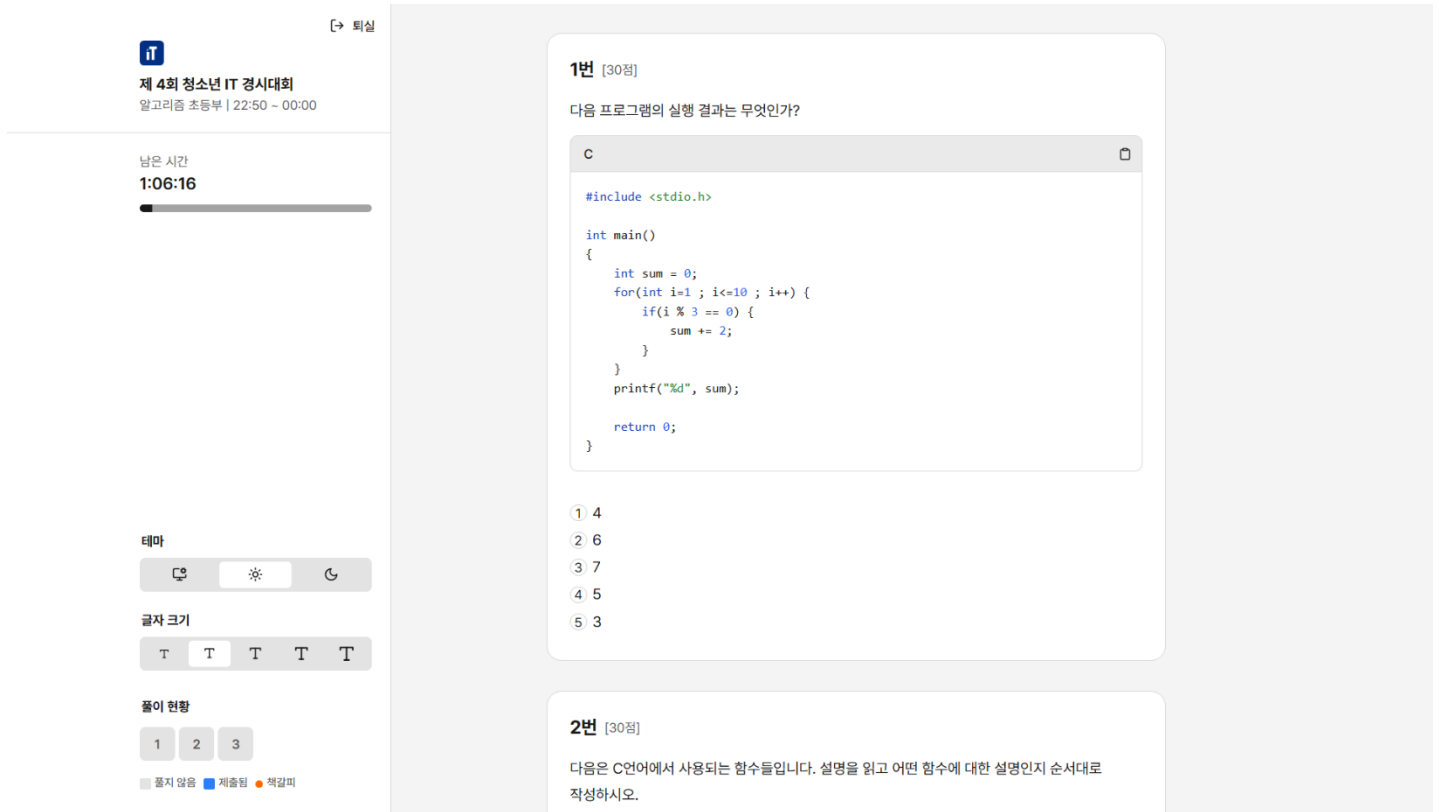
⑤ “선택하기” 버튼을 눌러 신분증 사진을 업로드 합니다. 업로드 완료 후 “완료”를 눌러주세요.

사진 파일 업로드 시, **각 사진의 크기는 10MB 이하**가 되도록 하여 업로드 해주시기 바랍니다.

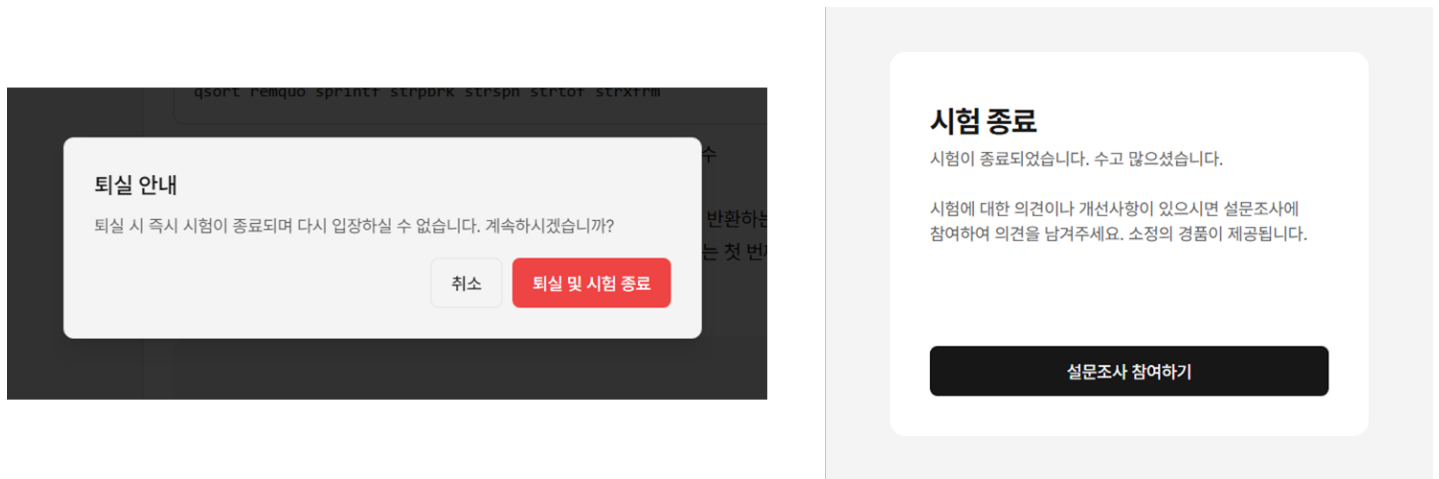
반드시 사진 파일 형태여야 하며, **사진 파일이 아닌 경우 (pdf, hwp 등)에는 신분증으로 인정하지 않습니다.**



⑥ 시험 준비가 완료되었으므로 시험 시작 시간까지 대기합니다. 시험 시간이 되면 자동으로 화면이 이동합니다.



⑦ 시험 화면의 좌측에서는 테마 (밝은 테마, 어두운 테마), 글자 크기를 조절하실 수 있으며, 풀이 현황을 보실 수 있습니다. 우측에는 문항을 확인하실 수 있으며, 객관식은 동그라미 버튼을 눌러 선택, 주관식은 빈 칸에 답안을 입력하시면 됩니다.

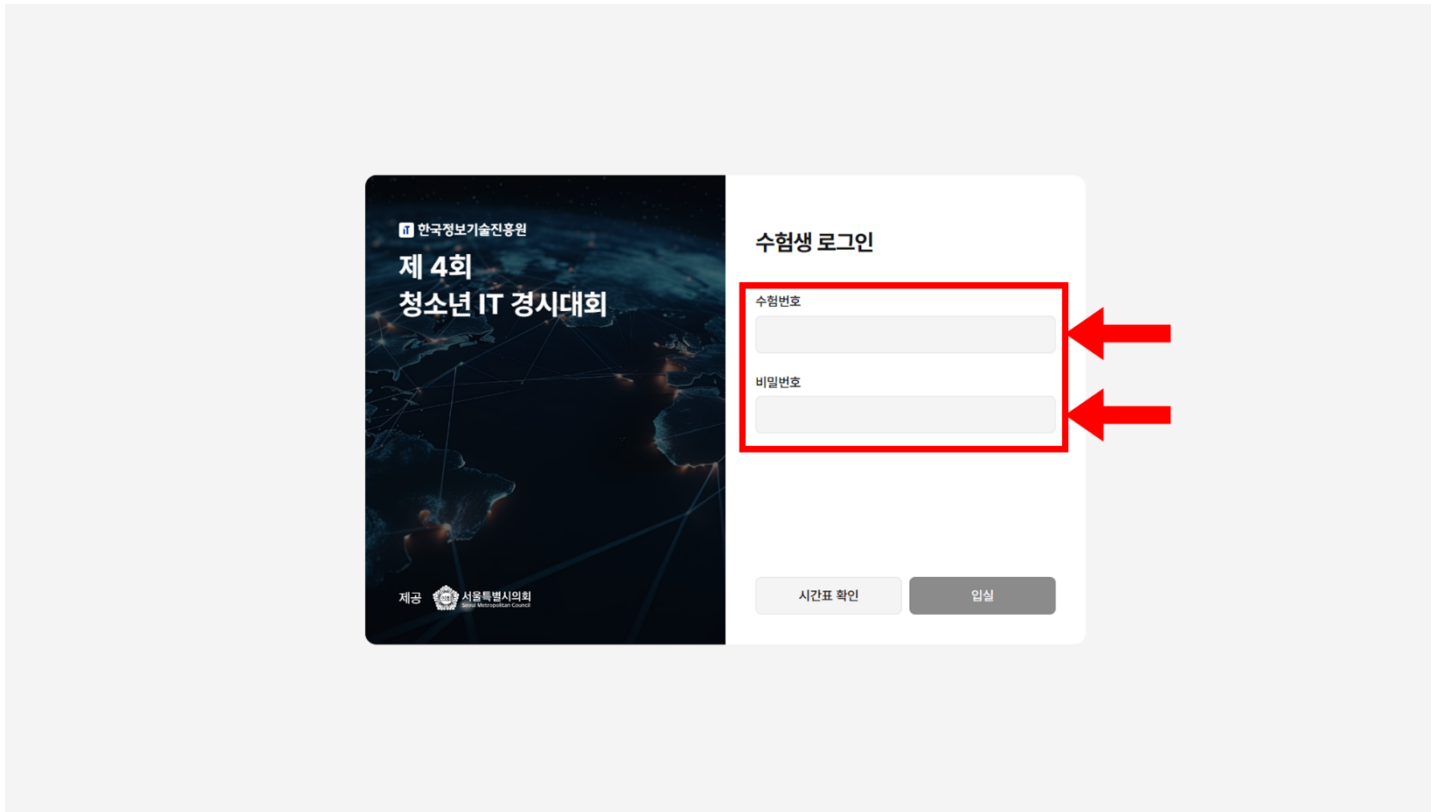


⑧ 시험이 모두 종료되면 좌측 상단의 [퇴실] 버튼을 눌러 종료하실 수 있습니다.

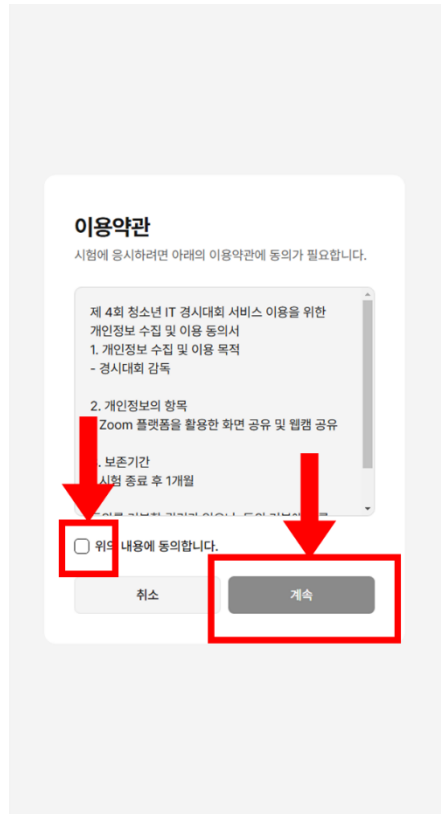
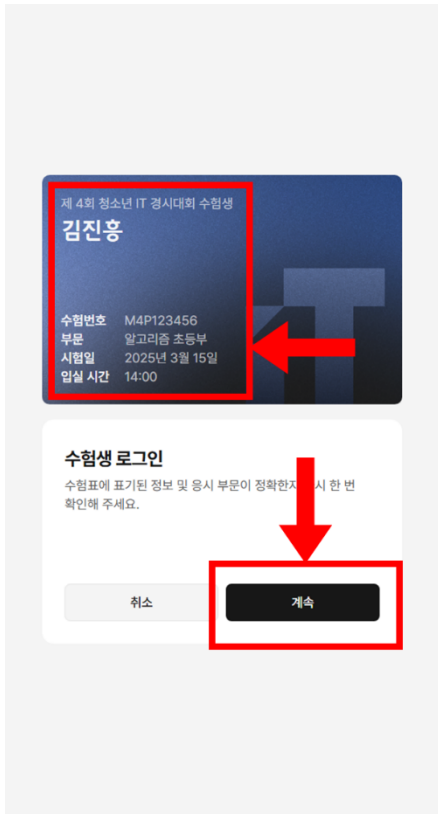
퇴실 및 시험 종료 버튼을 누르는 즉시 시험이 종료되며, 혹여나 실수로 눌렀다 하더라도 이는 응시자에게 책임이 있습니다.

08 시험응시 프로세스 (알고리즘 부문)

① 대회 사이트 (<https://contest.kitpa.org/>)에 접속합니다.



② 화면에 보이는 로그인 창에 **수험표에 작성된 수험번호 및 비밀번호**로 로그인을 진행해주세요



③ 화면에 적힌 인적사항을 확인하고 표기된 정보 및 응시 부문이 맞다면 “계속”, 아닐 경우 “취소”를 눌러 뒤로 가거나 감독관에게 문의해주세요.

④ 개인정보 이용동의에 체크하고 “계속”을 선택합니다.

⑤ “선택하기” 버튼을 눌러 신분증 사진을 업로드 합니다. 업로드 완료 후 “완료”를 눌러주세요.

사진 파일 업로드 시, **각 사진의 크기는 10MB 이하**가 되도록 하여 업로드 해주시기 바랍니다.

반드시 사진 파일 형태여야 하며, **사진 파일이 아닌 경우 (pdf, hwp 등)에는 신분증으로 인정하지 않습니다.**

제 4회 청소년 IT 경시대회 수험생
김진홍

수험번호 M4P123456
부문 알고리즘 초등부
시험일 2025년 3월 15일
입실 시간 14:00

시험 시작까지 남은 시간
9분 16초

모든 시험 준비가 완료되었습니다. 시작 시간까지 대기하여 주십시오.

퇴실

⑥ 시험 준비가 완료되었습니다. 알고리즘 대회 사이트로 자동으로 이동되고, 로그인 후 시험 시작 시간까지 대기합니다.

만약 자동으로 이동되지 않는다면 수동으로 다음 링크로 접속합니다. (<https://project-ps.com/login>)



⑦ 알고리즘 대회 사이트에 로그인합니다.

오른쪽 위의 “로그인” 버튼을 눌러 **알고리즘 부문 계정으로 로그인** 합니다.

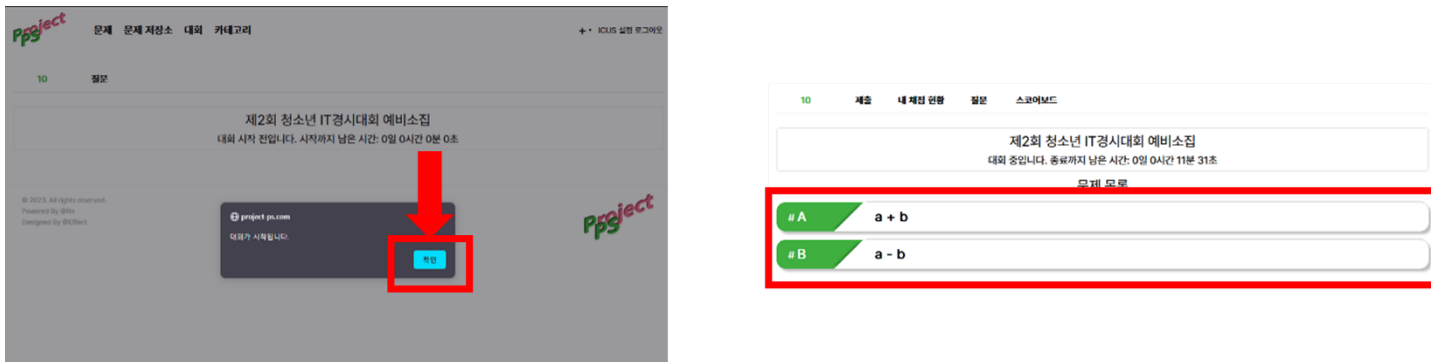
아이디 예시 : kitpa-H4A123456

비밀번호 : 수험표 참조

⑧ 상단 메뉴에서 **대회**를 눌러 대회 화면으로 접속합니다.

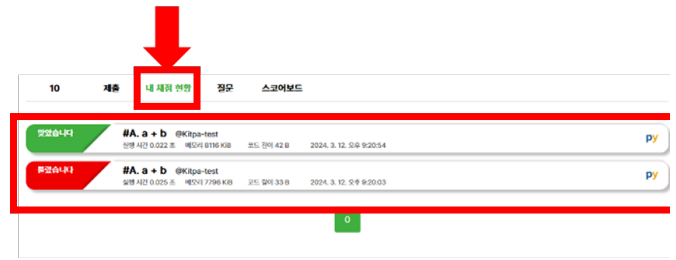
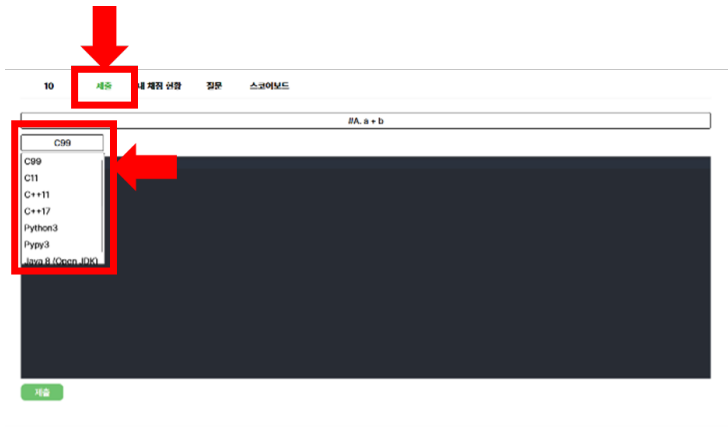
대회 시작 시간 이전에는 대회 목록이 보이지 않습니다.

대회 제목을 눌러 대회 창으로 이동합니다.



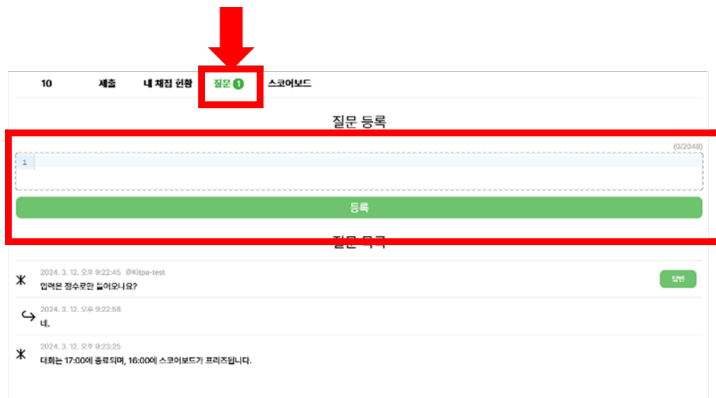
⑨ 대회가 시작되면 위와 같이 “대회가 시작됩니다.” 알림이 뜨며 문제 화면으로 전환됩니다.

⑩ 문제 화면은 우측 이미지와 같으며, 문제의 제목을 눌러 문제로 들어갈 수 있습니다.



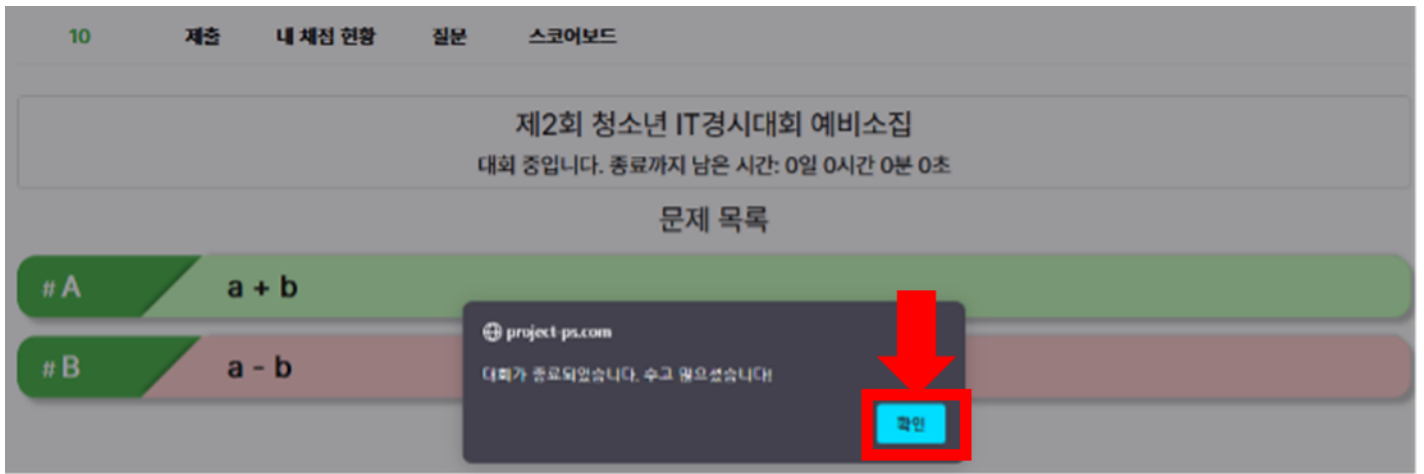
⑪ 제출 버튼을 눌러 코드를 제출하는 화면으로 이동할 수 있습니다.
 왼쪽 위의 현재 설정된 언어 버튼을 눌러 원하는 언어로 변경할 수 있습니다.

⑫ 내 채점 현황 메뉴에서 내가 제출한 코드의 정보 및 실행 결과를 볼 수 있습니다.
 오른쪽의 언어 버튼(위 예시에서는 `py`)을 누르면 내가 제출한 코드를 볼 수 있습니다.



⑬ 질문 탭을 눌러 대회운영측에 질문을 남길 수 있습니다.
 네/아니오 로만 답변을 드리며, 답변이 네/아니오가 아니거나, 문제에 대한 질문이 아닌 경우 답변해드리지 않을 수 있습니다.

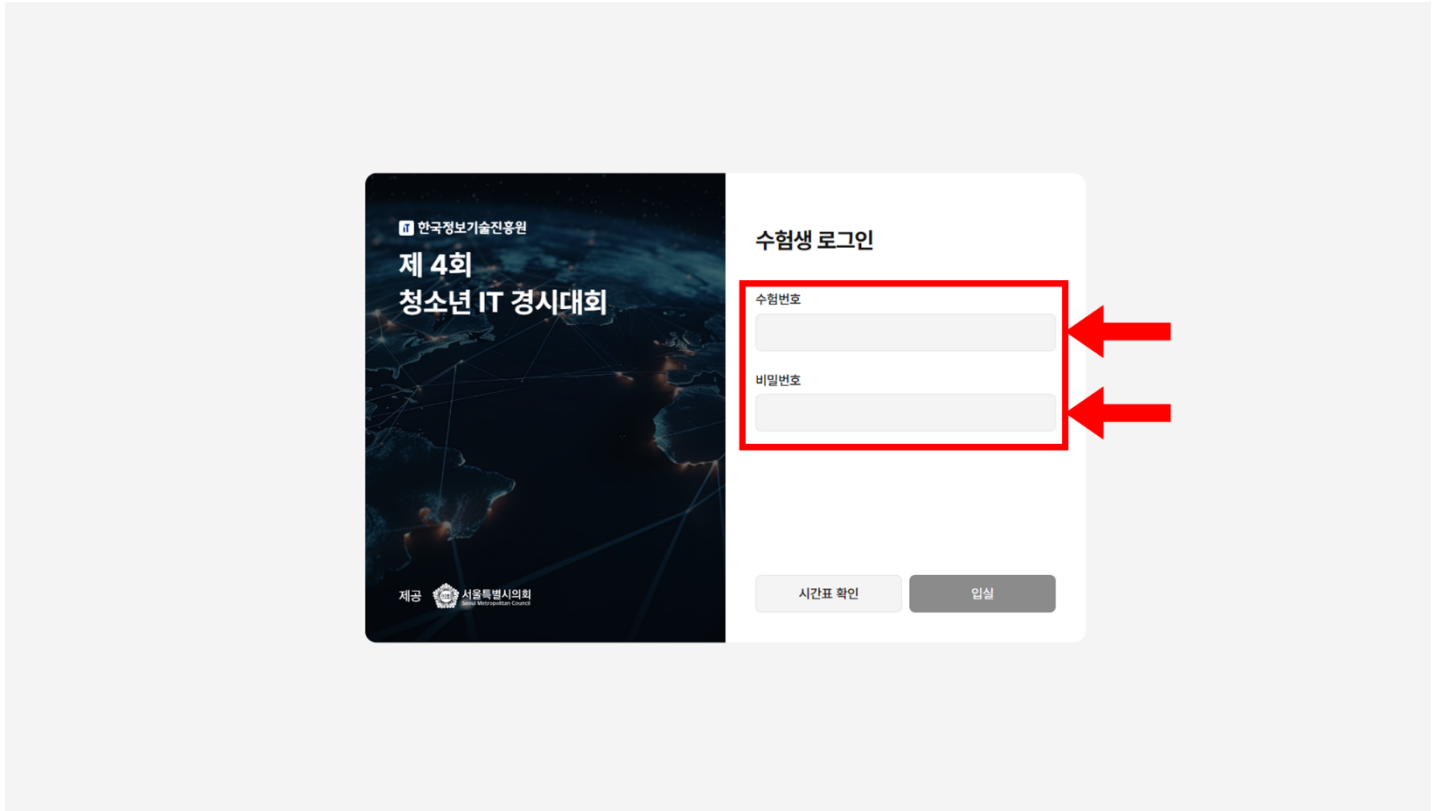
⑭ 스코어보드에서는 현재까지의 내 순위 및 점수를 확인할 수 있으며, 대회 종료 1 시간 이전(16:30 부터)에는 스코어보드가 프리즈되어 순위 변경을 볼 수 없습니다.



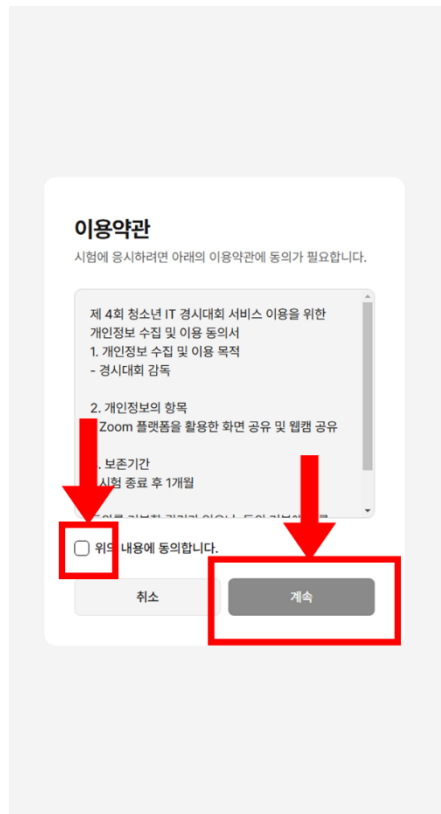
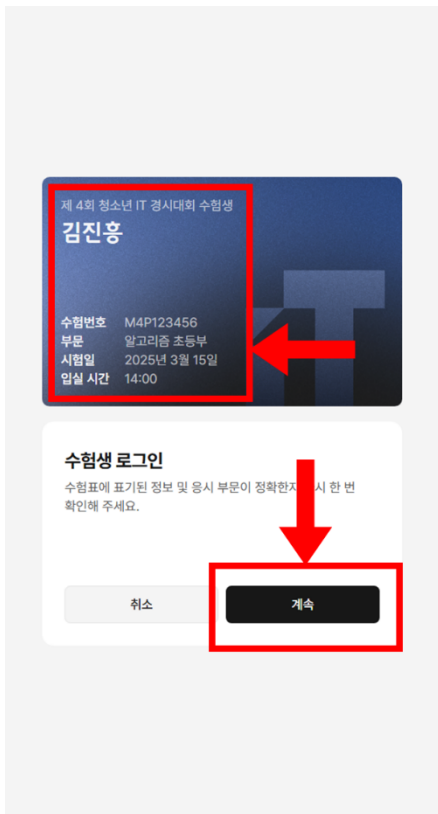
⑮ 대회가 종료되면 "대회가 종료되었습니다. 수고 많으셨습니다!" 알림이 뜨며 종료됩니다.

09 시험응시 프로세스 (그래픽디자인 부문)

① 대회 사이트 (<https://contest.kitpa.org/>)에 접속합니다.



② 화면에 보이는 로그인 창에 **수험표에 작성된 수험번호 및 비밀번호**로 로그인을 진행해주세요.



③ 화면에 적힌 인적사항을 확인하고 표기된 정보 및 응시 부문이 맞다면 “계속”, 아닐 경우 “취소”를 눌러 뒤로 가거나 감독관에게 문의해주세요.

④ 개인정보 이용동의에 체크하고 “계속”을 선택합니다.

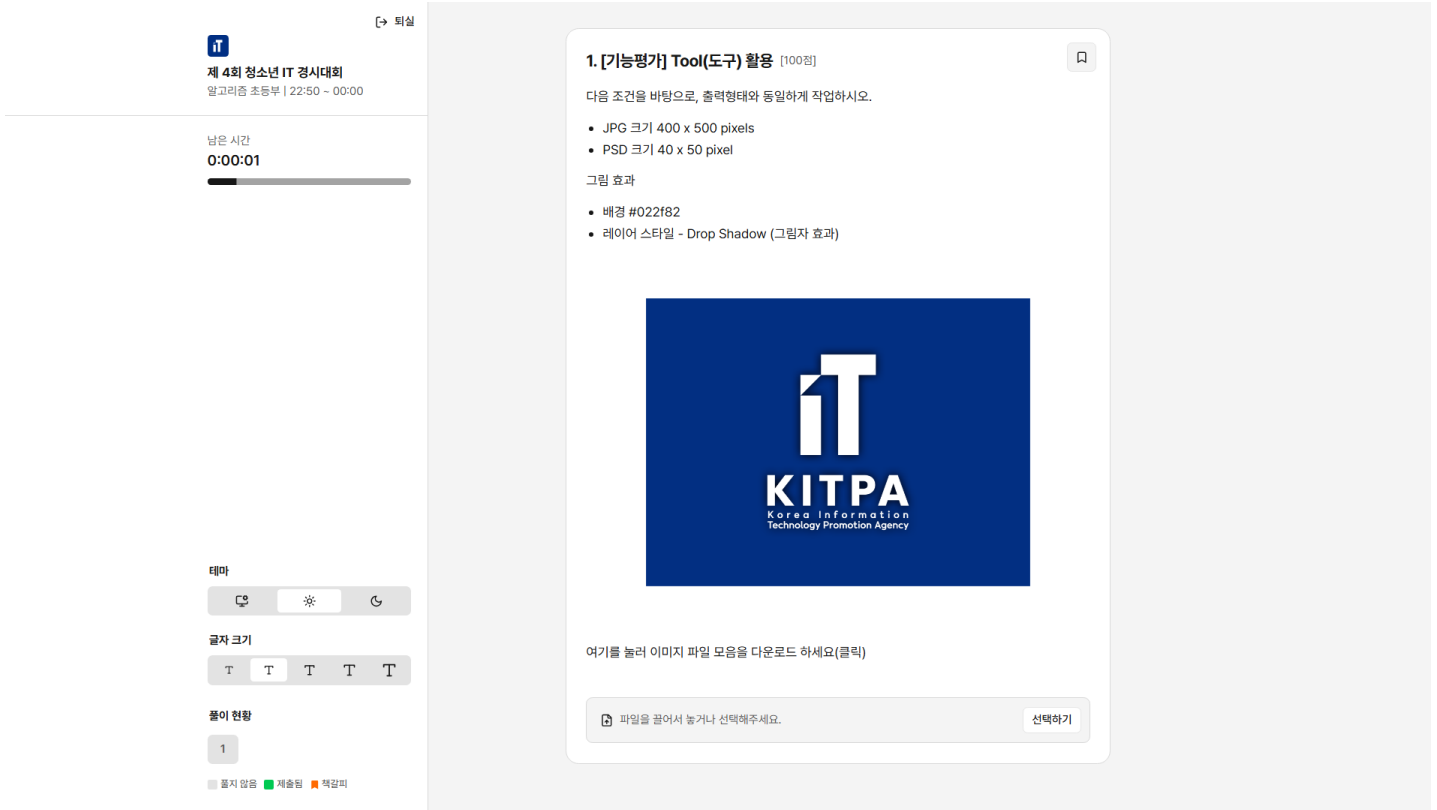
⑤ “선택하기” 버튼을 눌러 신분증 사진을 업로드 합니다. 업로드 완료 후 “완료”를 눌러주세요.

사진 파일 업로드 시, **각 사진의 크기는 10MB 이하**가 되도록 하여 업로드 해주시기 바랍니다.

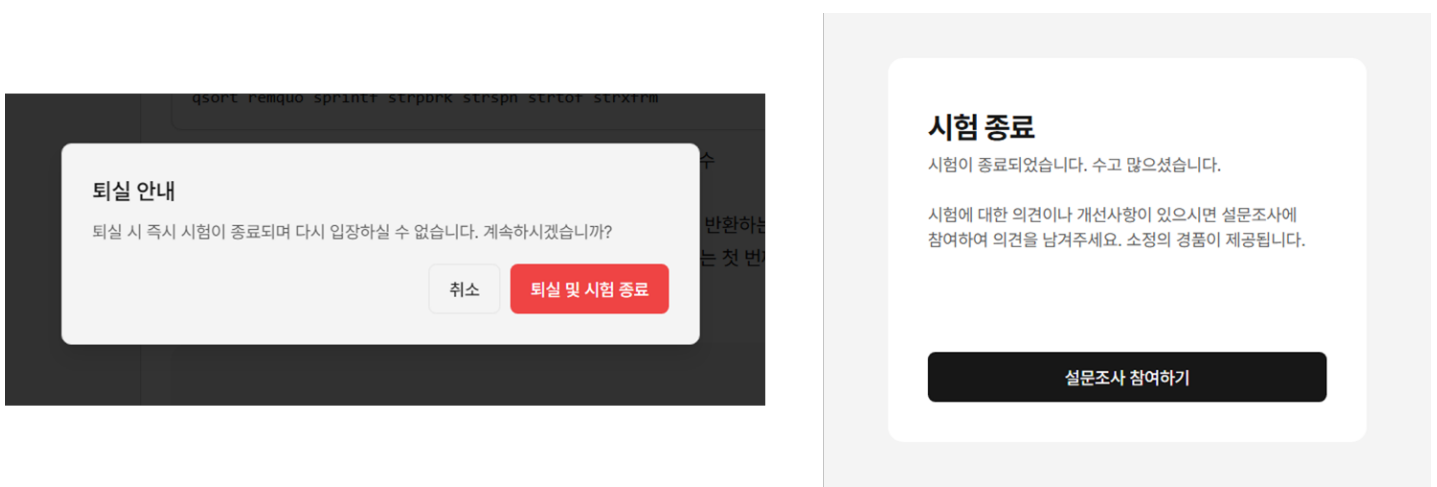
반드시 사진 파일 형태여야 하며, **사진 파일이 아닌 경우 (pdf, hwp 등)에는 신분증으로 인정하지 않습니다.**



⑥ 시험 준비가 완료되었으므로 시험 시작 시간까지 대기합니다. 시험 시간이 되면 자동으로 화면이 이동합니다.



⑦ 시험 화면의 좌측에서는 테마 (밝은 테마, 어두운 테마), 글자 크기를 조절하실 수 있으며, 풀이 현황을 보실 수 있습니다. 우측에는 문항을 확인하실 수 있습니다. 하단의 [선택하기] 버튼을 눌러 생성한 .jpg 파일과 .psd 파일을 하나의 압축파일로 압축한 .zip 파일을 업로드 해주시기 바랍니다.



⑧ 시험이 모두 종료되면 우측 상단의 [퇴실] 버튼을 눌러 종료하실 수 있습니다.

퇴실 및 시험 종료 버튼을 누르는 즉시 시험이 종료되며, 혹여나 실수로 눌렀다 하더라도 이는 응시자에게 책임이 있습니다.

10 대회 감독 사이트 (Zoom) 이용 방법 (응시용 기기)

Zoom 데스크톱 클라이언트를 아래 링크에서 설치합니다

<https://zoom.us/ko/download>

대회 안내 페이지(<https://kitpa.org/contest/4>)에 있는 “수험장 확인” 버튼을 클릭해 본인의 수험장에 해당하는 버튼을 클릭합니다. **(3월 13일 이후 공개 예정)**

Contest_1 KITPA이(가) 예약된 Zoom 회의에 귀하를 초대합니다.

주제: 2회대회 예비소집 1수험장

시간: 2024년 3월 12일 03:00 오전 서울

참가 Zoom 회의

<https://us05web.zoom.us/j/81340382982>

회의 ID: 81340382982

암호: 81340382982

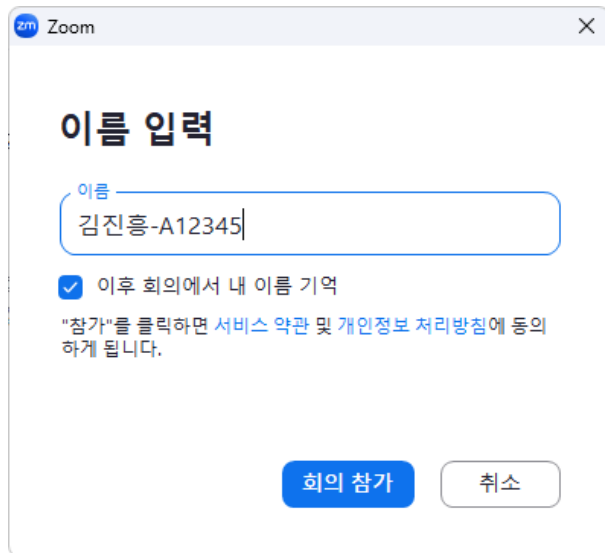
브라우저에 표시된 대화 상자에서 **링크 열기**(를) 클릭합니다

대화 상자가 표시되지 않으면 아래 **회의 시작**(를) 클릭합니다

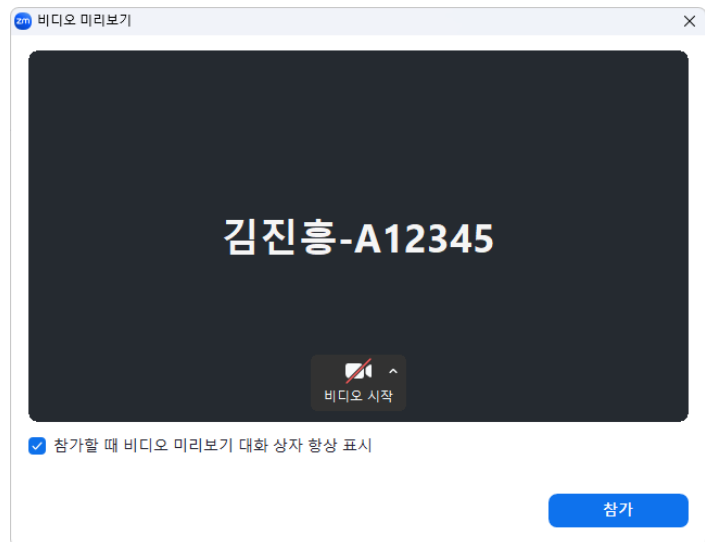
회의에 참여하면 **서비스 약관** 및 **개인정보 처리방침**에 동의한다는 것입니다.

회의 시작

줌 링크를 클릭하여 사이트에 접속한 후, “회의 시작”을 클릭합니다



Zoom 이름 입력 대화 상자. 이름 입력란에 '김진흥-A12345'가 입력되어 있습니다. '이후 회의에서 내 이름 기억' 옵션이 선택되어 있습니다. '참가' 버튼을 클릭하면 서비스 약관 및 개인정보 처리방침에 동의하게 됩니다. '회의 참가'와 '취소' 버튼이 있습니다.

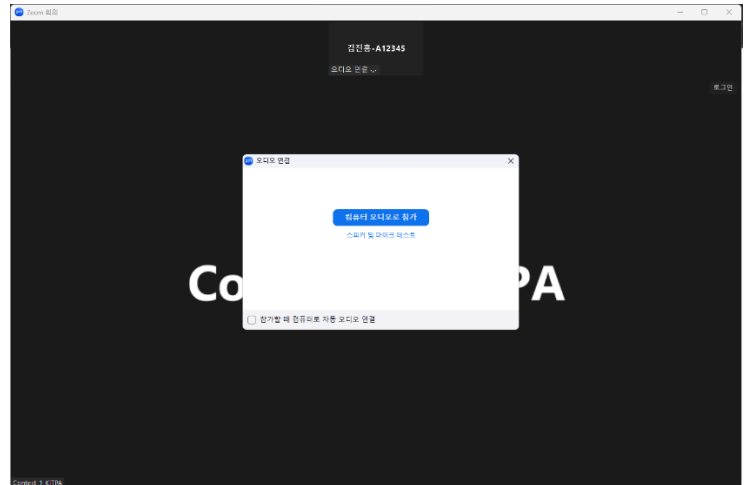
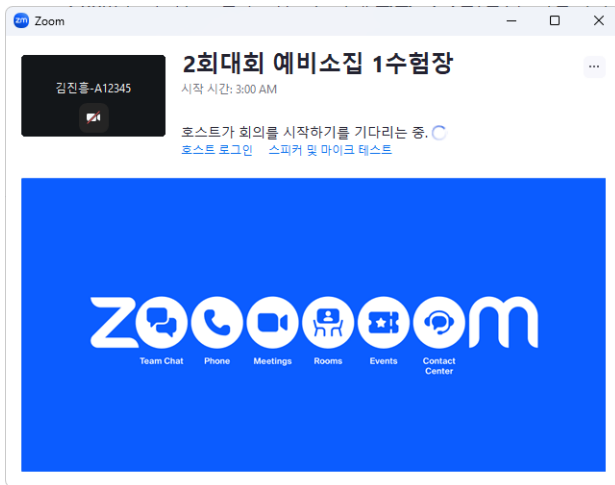


Zoom 비디오 미리보기 대화 상자. 미리보기 화면에 '김진흥-A12345'가 표시되어 있습니다. '비디오 시작' 버튼이 화면 하단에 있습니다. '참가할 때 비디오 미리보기 대화 상자 항상 표시' 옵션이 선택되어 있습니다. '참가' 버튼이 있습니다.

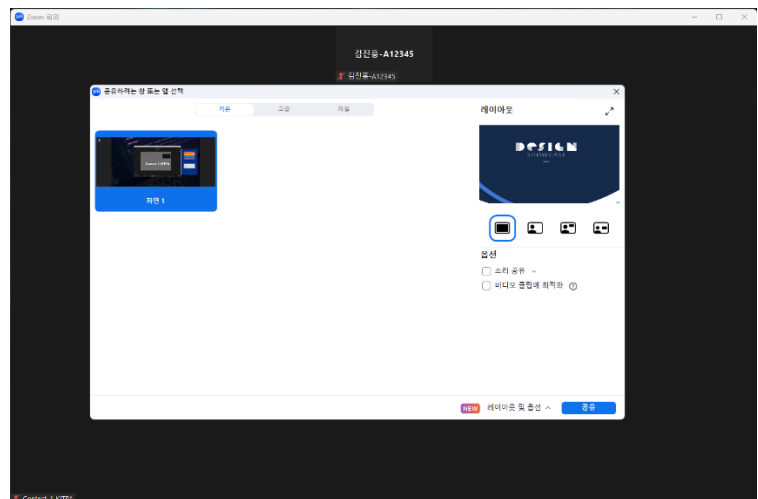
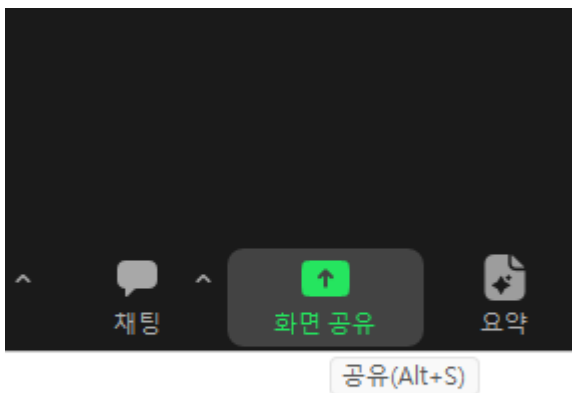
접속 후 이름을 “성명-수험번호”로 설정한 뒤, “회의 참가”를 클릭합니다.

응시용 기기에서는 마이크 및 비디오를 켜지 않습니다.

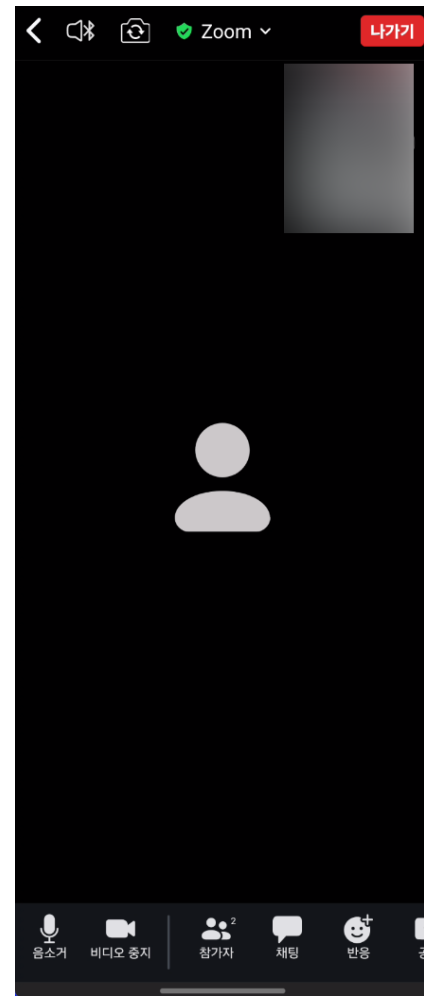
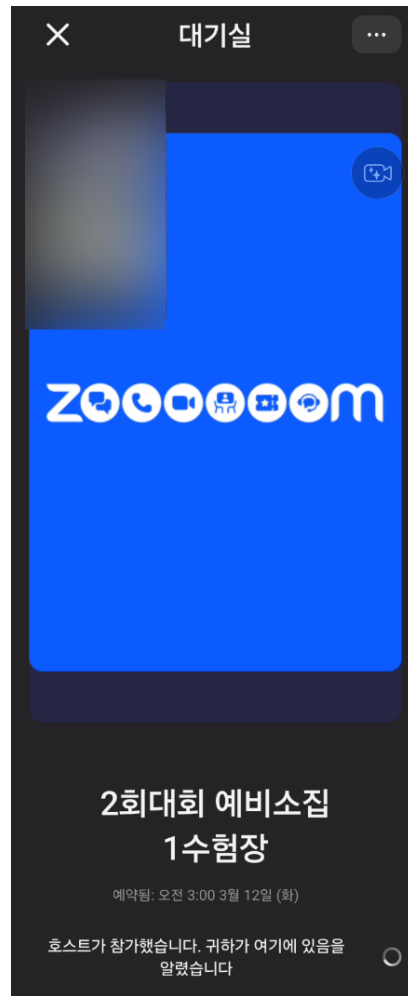
비디오를 끈 뒤, “참가”를 클릭합니다.



감독관이 접속 승인을 할 때까지 기다린 후, 접속이 완료되면 “컴퓨터 오디오로 참가”를 클릭합니다.
이 후, 마이크 및 카메라가 모두 꺼져있는지(OFF) 다시 한 번 확인합니다.



하단의 초록색 “화면 공유”를 클릭한 후, 전체 화면 공유 (화면 1)을 선택한 뒤, “공유”를 클릭합니다.



응시자 본인이 잘 나오는지 확인 한 후 “참가”를 선택합니다.

감독관이 접속 승인을 할 때까지 기다린 후, 접속이 완료되면 **마이크 및 카메라가 모두 켜져있는지(ON) 확인합니다.**

12 부정행위에 대한 안내

- 아래 기술된 사항들은 모두 부정행위에 해당하며, 적발될 경우 응시 자격이 박탈될 수 있습니다.
 - 시험 응시 중 2명 이상이 화면에 보이는 경우
 - 허용 준비물 외 물품을 소지한 경우
 - 신분증 및 본인 사진 확인이 불가하거나 카메라 상의 얼굴과 상이한 경우
 - 연습지에 로그인 정보 외 정보가 기재된 경우
 - 의도적으로 다른 응시자를 방해하거나 대회 시험장에 문제를 일으키는 경우
 - 부정행위로 간주할 만한 소음이 들리는 경우
 - 감독관의 지시를 불이행한 경우
 - 응시용 기기에 허용된 프로그램 이외의 프로그램을 사용한 경우
 - 대회 사이트 외 다른 사이트에 접속한 경우
 - 대회 시스템을 악용하는 경우
 - 문제 및 답을 유출하는 경우
 - 접수 시 기재한 내용이 허위 사실이거나 부적절한 방법으로 응시한 경우
 - 헤드폰, 이어폰, 스마트 기기 등의 불필요한 전자기기를 사용하는 경우
 - 기타 대회운영팀이 부정행위라고 판단하는 경우

13 대회 당일 연락 가능 시간 안내

- 전화응대 : 08시 30분 ~ 17시 30분
- 한국정보기술진흥원 (070-8019-3790)
- 한국정보기술진흥원 카카오톡 채널 (https://pf.kakao.com/_wRYQxi)
- **대회 당일에는 전화 문의가 물리므로, 빠른 응대를 원하시면 카카오톡 채널로 문의주시기 바랍니다.**

기타 문의 사항은 한국정보기술진흥원 카카오톡 채널 또는 대회운영팀 이메일 (평일 10:00~18:00, 토/일요일 14:00~18:00, 3월 4일 ~ 3월 14일 한정)로 문의 주시기 바랍니다.

부록 한 눈에 보는 대회 체크리스트 (인쇄하여 시험 시 지참 가능)

- 수험표
- 응시용 기기에서 Zoom 에 접속해 화면 공유하기
 - Zoom 이름을 성함-수험번호로 설정하기
- 감독용 기기에서 Zoom 에 접속해 카메라 공유하기
 - Zoom 이름을 성함-수험번호로 설정하기
- 대회 사이트 접속 후 개인정보 동의 & 신분증 사진 업로드
 - 업로드 완료 후 준비버튼 누르기
- (알고리즘 부문) 알고리즘 사이트 접속 & IDE 준비하기



시험 중 긴급 문의 | 응시자가 직접 카카오톡 채널로 연락

카카오톡 채널 연결 QR 코드



한국정보기술진흥원 