2026년도 제22회
전국 중학생 IT 올림피아드 대회 요강

1. 목적

미래 정보화 사회에 대비할 수 있는 문제 해결 및 자기 주도적 학습 능력을 신장하며, 창의력과 상상력을 갖춘 IT 인재를 조기 발굴 육성하여 국가 경쟁력을 높이는데 그 목적이 있다.

- ○ 학생의 꿈과 끼를 키워주는 행복 교육과 디지털 정보 시대를 이끌 창의인재 육성을 위한 우수한 IT 영재를 조기에 발굴 육성한다.
- ○ IT 교육에 대한 정보를 공유하여 학생, 학부모, 지역사회에 IT 교육의 중요성을 재인식할 계기를 마련하여 IT 교육의 정체성을 확립한다.
- ○ IT 분야에 특기와 관심이 있는 학생들에게 재능을 발휘하고 탐구할 수 있는 기회를 제공한다.

2. 개요

- ○ 대 회 명 : 제22회 전국 중학생 IT 올림피아드
- ○ 부　　문 : 프로그래밍, 해킹방어(1개 부문만 참가 가능)
- ○ 일　　시 : **2026.07.11.(토)**
- ○ 장　　소 : 한국디지털미디어고등학교(경기도 안산시 소재)
- ○ 참가대상 : **전국 중학교 2, 3학년 재학생(휴학생, 1학년 학생 제외)**
- ○ 참가제한 : 지난 대회 참가자로서 본 대회에서 금상 이상의 수상 실적이 있는 자
- ○ 참가신청 : https://contest.dimigo.hs.kr
- ○ 주최/주관 : 한국디지털미디어고등학교
- ○ 후원 기관 : 과학기술정보통신부, 경기도교육청, 한국정보보호산업협회
- ○ 입상자에게는 본교 신입생 진로적성 특별전형(대회입상) 지원 자격을 부여함.
- ○ 대회 관련 문의사항은 대회 홈페이지 또는 아래 연락처로 문의

- 문의처 : 한국디지털미디어고등학교 IT교육부 031-363-7820~7824

3. 주요 일정

부문	대회 일정		비고
공통	대회 접수	2026.6.1.(월) 10:00 ~ 6.30.(화) 17:00	대회 홈페이지 접수
	본선 결과 발표	2026.8.10.(월) 이후	대회 홈페이지 발표
프로그래밍	예선(필기)	**2026.7.11.(토) 09:30 ~ 10:30**	
	예선 결과 발표	2026.7.11.(토) 11:30	
	본선(실기)	**2026.7.11.(토) 12:30 ~ 14:30**	
해킹방어	예선 및 본선	**2026.7.11.(토) 09:30 ~ 11:30**	

○ 대회접수 : 2026. 6. 1.(월) 10:00 ~ 6. 30.(화) 17:00

- 대회 홈페이지(https://contest.dimigo.hs.kr)를 통해 온라인 접수)

○ 대회일시 : **2026. 7. 11.(토)**

4. 시상 계획

구분	인원	부문	시상 내역	부상
통합대상	1명	프로그래밍 최고득점자	과학기술정보통신부장관상	30만원 상당의 부상
금상	2명	프로그래밍 1명	경기도교육감상	20만원 상당의 부상
		해킹방어 1명	한국정보산업협회장상	
은상	3명	프로그래밍 2명	학교장상	15만원 상당의 부상
		해킹방어 1명		
동상	5명	프로그래밍 3명	학교장상	10만원 상당의 부상
		해킹방어 2명		
장려상		점수에 따라 수상인원 결정	학교장상	

※ 최종 점수 또는 작품의 수준에 따라 수상 인원은 조정될 수 있음.

※ 외부기관의 상황에 따라 기관장상은 학교장상으로 대체될 수 있음.

※ 위 사항은 최종 협의회를 통해 대회 수상 인원을 결정함.

5. 부문별 평가내용 및 기준

가. 프로그래밍 부문

<table>
<tr><th>구분</th><th>평가 내용 및 기준</th></tr>
<tr><td>예선</td><td>• 수학적 지식 및 논리적 사고력을 필요로 하는 문제 출제
• 5지 선다형으로 25문제 이내 출제
• 수리문제, 프로그래밍, 자료구조, 알고리즘 문제 등
• 프로그램 관련 문제는 C, C++, 알고리즘에 준하여 출제
• 예선 대회 동점자 심사기준
- 1순위 : 배점이 높은 문제의 점수를 많이 획득한 자
- 2순위 : 생년월일이 늦은 자(저연령)
• 시험 환경 : 온라인 시험 감독 시스템 사용, 인터넷 검색 및 채팅 불가</td></tr>
<tr><td>본선</td><td>• 알고리즘 실기 문제 출제 (5문제 이내 출제)
• 사용 가능 언어 : C, C++, Java, Python
• 본선 대회 동점자 심사기준
- 1순위 : 배점이 높은 문제의 점수를 많이 획득한 자
- 2순위 : 배점이 높은 문제를 빨리 제출한 자
• 본선 점수만으로 최종 평가
• 시험 환경 : 온라인 시험 감독 시스템 사용, 인터넷 검색 및 채팅 불가</td></tr>
</table>

※ 대리시험 등의 부정행위 적발 시 최종 결과 발표 이후라도 수상 내역을 취소할 수 있음.

나. 해킹방어 부문

<table>
<tr><th>구분</th><th>평가 내용 및 기준</th></tr>
<tr><td>예선
및
본선</td><td>• 해킹공격에 대한 기술적 · 정책적 대응 역량을 평가
• 제시된 문제에 대해서 문제풀이 보고서를 제출
• 대회는 문제풀이 방식(Jeopardy) 형식으로 진행되며 문제는 단계적으로 공개됨
• 문제는 웹, 리버싱, 시스템 해킹(포너블), MISC 등 총 4개의 분야로 출제됨
<table>
<tr><th>구분</th><th>비고</th></tr>
<tr><td>리버싱</td><td>악성코드분석, S/W 역공학 등</td></tr>
<tr><td>웹</td><td>XSS, Parameter tempering 등</td></tr>
<tr><td>포너블</td><td>시스템 해킹, BOF, FSB 등</td></tr>
<tr><td>MISC</td><td>그 밖의 기타 분야</td></tr>
</table>
• 동점자 발생 시 마지막 문제의 우선 풀이자가 상위 등수가 됨.
• 다음은 부정행위로 간주하여 입상 대상자에서 제외함.
- Flag를 공유한자 또는 Flag를 공유받은 자
- 문제풀이를 공유하거나 공유받은 자
- 페이로드를 공유하거나 공유받은 자</td></tr>
</table>

※ 대리시험 등의 부정행위 적발 시 최종 결과 발표 이후라도 수상 내역을 취소할 수 있음.