



(사)울산광역시장애인재활협회



2026년 울산광역시장애인재활협회 제17회 울산 장애인 IT 챌린지 안내문

울산에서 쌓은 IT 실력, 세계무대에서 빛나는 가능성으로!



울산광역시장애인재활협회

|| 목차 1 ||

■ 울산광역시장애인재활협회를 소개합니다	1
■ 2009년부터 이어온 울산 장애인 IT 챌린지	2
■ 올해도 학교와 지역사회에서 함께했습니다	3
■ 세계무대에서도 빛난 울산 참가자들	4
1. 대회 개요(안)	5
2. 참여 종목	6
3. 대회 일정표	6
4. 대회 운영규정(안)	
① e-Lifemap(정보검색)	8
② e-Tools(PPT, 파워포인트)	9
③ e-Tools(excel, 엑셀)	10
④ e-Sports(공 굴리기)	11
⑤ e-Sports(타워)	14

|| 목차 2 ||

5. 시상 및 특전

① 종목별 시상 규모	17
② 상금 안내	18
③ 시상 기준(안)	20
④ 시상식 안내	20

6. 신청 안내

① 신청 대상	21
② 신청 기간	21
③ 신청 방법	21
④ 제출 서류	21

7. 기타사항

① 참가자 준비 사항	22
② 문의사항	23

2026 울산광역시장애인재활협회 「제17회 울산 장애인 IT 챌린지 안내문」

■ 울산광역시장애인재활협회를 소개합니다

- 울산광역시장애인재활협회는 한국장애인재활협회의 울산지부로, 장애인의 생활지원부터 교육·진로, 문화·예술 참여, 권익 증진까지 울산 지역에서 다양한 장애인복지 사업을 운영하고 있습니다
- 재활컨퍼런스를 통해 장애인과 시민이 함께하는 문화·예술 및 교류의 장을 마련하고, 생활·문화지원과 사례관리로 저소득 장애가정의 일상과 자립을 지원하고 있습니다
- 장애인식개선 프로그램 '캠퍼스릴레이'에는 11개 학교, 2,712명의 학생이 참여했습니다. 또한 청년들이 직접 장애 인권을 배우고 지역의 접근성을 살펴보는 'U-청년'을 운영하며 장애친화도시 울산을 만들어가고 있습니다
- KB국민은행·현대홈쇼핑·LG유플러스·SK C&C와 함께하는 장학·성장지원 사업을 통해 장애가정청소년에게 장학금, 멘토링, 진로 탐색의 기회를 제공하고 있습니다
- 이러한 지역 활동을 바탕으로 IT 역량강화교육과 울산 장애인 IT 챌린지, 국제대회 참여 지원을 이어가며 장애인의 배움과 도전을 함께하고 있습니다

장애청(소)년의 꿈을 지원하는 재활컨퍼런스



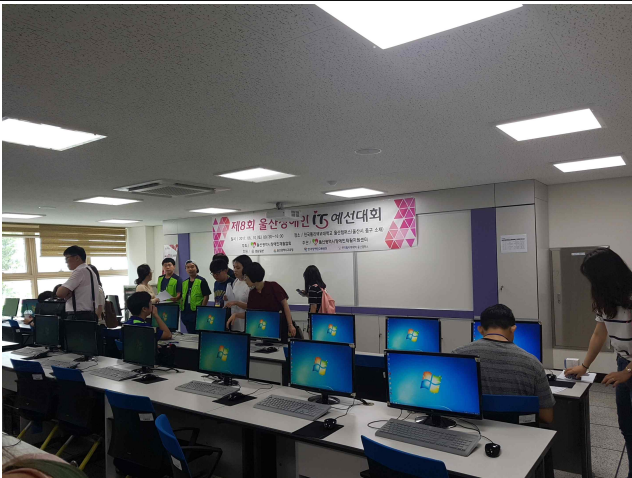
장애인식개선을 위한 '캠퍼스릴레이'



■ 2009년부터 이어온 울산 장애인 IT 챌린지

- 울산 장애인 IT 챌린지는 2009년 시작되어 오랜 시간 지역 장애인과 함께해 온 IT 대회입니다
- 정보검색과 문서 작성 등 다양한 종목을 통해 장애인이 실력을 발휘하고 교류하는 장을 마련해 왔습니다
- 2025년 제16회 대회에는 선수 103명이 참가했으며, 올해는 제17회 대회로 새로운 도전을 이어갑니다

2018년 울산 장애인 IT 챌린지



2020년 울산 장애인 IT 챌린지



2023년 울산 장애인 IT 챌린지



2025년 울산 장애인 IT 챌린지



■ 올해도 학교와 지역사회에서 함께했습니다

✓ 학교로 찾아가는 IT 교육, 16개교 장애학생 98명 수료

- 2026년 5월 7일부터 7월 13일까지 울산 지역 중·고등학교 16개교 장애학생 98명을 대상으로 찾아가는 IT 역량강화교육을 실시했습니다
- 전문 강사 7명이 학교를 방문해 평균 8회에 걸쳐 타자연습, 생성형 AI를 활용한 정보검색, 엑셀, 파워포인트 등 실습 중심 교육을 진행했습니다

✓ 지역으로 넓어진 도전, 타자대회 215명 참가

- 교육과 연계한 「찾아가는 IT 챌린지-타자부문」에는 교육 참여 학생뿐 아니라 다른 학교와 복지기관, 개인 참가자까지 총 215명이 함께했습니다
- 학교·복지기관 등 28개 기관이 참여했으며, 협회는 이 중 25개 기관을 직접 방문해 참가자가 익숙한 환경에서 실력을 발휘할 수 있도록 지원했습니다

2026년 찾아가는 IT 역량강화 교육



2026년 찾아가는 IT챌린지 - 타자대회



■ 세계무대에서도 빛난 울산 참가자들

울산 참가자들은 세계 각국의 장애청소년이 IT 역량을 겨루는
글로벌 장애청소년 IT 챌린지(GITC)에서도 우수한 성과를 거두었습니다

○ 신기훈 참가자 | 울산 남외중학교 출신

✓ 2011년 GITC 정보검색 부문 1등

→ Internet Searching(정보검색) 부문 1등 수상

→ 부산대학교 대학원 정보융합공학과 전공

○ 최호영 학생 | 울산혜인학교

✓ 2025년 GITC 2관왕 달성

→ 보건복지부장관상 - 슈퍼챌린저 / 조직위원장상 - 정보검색 부문 1위

2011년 GITC 정보검색 부문 1등 신기훈



2025년 GITC 2관왕 최호영



1

대회 개요(안)

구 분	내 용
사업명	- 제17회 울산 장애인 IT 챌린지
참여대상	- 울산광역시에 거주하는 등록 장애인 및 특수교육대상자
개최시기	- 2026년 10월 21일 수요일 13:00~16:00
대회장소	- 종하이노베이션센터 3층(울산 남구 신정2동 689-1)
경 기	IT 경기 - 정보검색·파워포인트·엑셀 중 1개 선택
	모바일 경기 - 공굴리기, 타워 중 1개 선택
	→ IT 경기와 모바일 경기에 각각 1개씩 참여할 수 있으며, 한 종목만 참여하는 것도 가능
모집 인원 및 선정 방법	- 모집 인원 제한 없음 / 별도 선발 절차 없음 - 신청 서류를 제출한 신청자 전원 참여 가능
참가비	- 무료
주 최	- (사)울산광역시장애인재활협회
주 관	- (사)울산광역시장애인재활지원센터
후 원	- 울산광역시

2 참여 종목

구 분	내 용
IT 경기	- e-Lifemap(정보검색) → 생성형 AI와 인터넷 검색을 활용한 정보 탐색 및 근거 확인
	- e-Tools(파워포인트) → 제공된 자료와 지시사항에 따른 발표자료 수정·완성
	- e-Tools(엑셀) → 데이터 입력 및 수식·함수를 활용한 과제 수행
모바일 경기	- e-Sports(공굴리기) → 모바일 게임을 활용한 점수 경쟁
	- e-Sports(타워) → 모바일 게임을 활용한 점수 경쟁

3 대회 일정표

구 분	시 간		비 고
접수 및 개회	13:00~13:20	20분	- 참가자 등록 및 접수
e-LifeMap	13:20~14:30	70분	- 정보검색·PPT·엑셀 동시 진행 - 3종목 중 택1 (중복 신청 불가)
e-Tools(PPT)			
e-Tools(Excel)			

휴식 및 이동 (14:30~14:50, 20분)			
e-Sports (공굴리기)	14:50~15:40	50분	- 공굴리기, 타워 동시 진행 - 2종목 중 택1 (중복 신청 불가)
e-Sports (타워)			
대회종료	15:40~16:00	20분	- 기념품 배부 ※ 시상식: 대회 종료 후 1주일 이내 / 협회 회의실 별도 진행

4 대회 운영규정(안)

■ e-Lifemap(정보검색)

구 분	내 용
목 적	생성형 AI와 인터넷 검색을 활용하여 필요한 정보를 탐색하고, 정보의 정확성을 확인하여 답안을 작성하는 디지털 정보활용 능력 함양
사용 도구	- 생성형 AI는 ChatGPT(챗GPT)와 Gemini(제미나이)의 무료 버전만 사용 가능함 - 유료 구독 및 유료 체험을 통해 제공되는 모델·기능은 사용할 수 없음 - 정보의 정확성과 출처 확인을 위한 일반 인터넷 검색은 허용함
대회 시간	13:20~14:30, 총 70분
대회 방식	① 주어진 10개 문제에 대해 생성형 AI에 질문하여 정보를 탐색함 ② AI 답변에 제시된 출처 또는 인터넷 검색으로 찾은 자료를 직접 열어 정답의 근거를 확인함 ③ 답안지에 AI에 입력한 주요 질문, 최종 정답, 근거 자료의 URL을 작성함 ④ 필요한 경우 AI에 추가 질문하거나 인터넷 검색을 병행할 수 있음
제출 방법	지정된 답안지에 작성한 후 파일명을 ' <u>소속-참가자명</u> '으로 저장하여 제출
평가 기준	총 100점 만점 기준 ① AI 질문의 적절성 ② 최종 답안의 정확성 ③ 근거 출처의 적절성 ※ 고득점 순 수상 / 동점자 발생 시 장애중증 정도 우선
유의사항	- AI가 제시한 답변과 링크는 참가자가 직접 확인해야 함 - 다른 참가자와의 답안 공유 및 외부인의 문제 풀이 도움은 금지함 - 장애 특성에 따른 보조공학기기와 접근성 지원은 사전 협의하여 제공하되, 정답 탐색·판단에 대한 대리 수행은 허용하지 않음

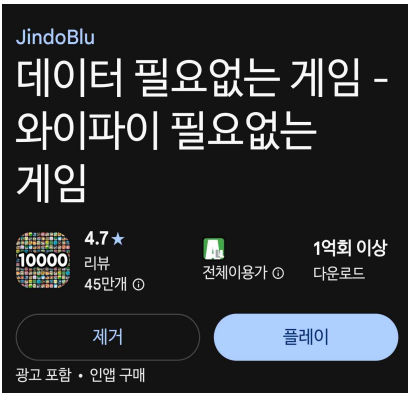
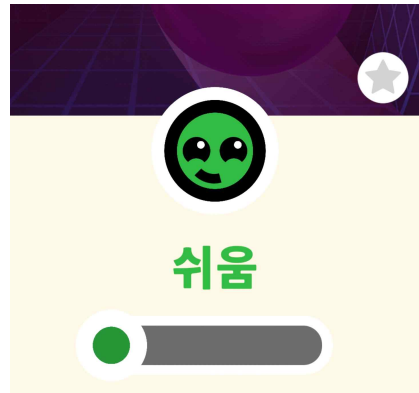
■ e-Tools(PPT, 파워포인트)

구 분	내 용
목 적	파워포인트를 활용한 발표자료 편집 능력 및 실무 활용 능력 향상
사용 도구	Microsoft PowerPoint
운영방법	① 대회 내용 - 텍스트 입력 및 서식 편집 - 그림·도형 등 시각자료 삽입 및 편집 - 표·차트 작성 및 서식 변경 - 개체 정렬과 슬라이드 구성 요소 편집 - 애니메이션 및 하이퍼링크 등 기능 적용 ② 대회시간: 13:20~14:30, 총 70분 ③ 대회 방식: 제공된 파워포인트 파일과 자료를 활용하여 문제의 지시사항에 맞게 슬라이드를 수정·완성함 ④ 제출 방법: 파일명을 '소속-참가자명.pptx'로 저장하여 지정된 방법으로 제출함
평가 기준	- 총 100점 만점, 문항별 수행 결과에 따라 부분점수 부여 - 문제의 지시사항 및 필수 요소 반영 여부 - 텍스트·시각자료·표·차트의 편집 정확성 - 지정된 서식과 기능의 올바른 적용 여부 - 문제에서 요구한 위치·정렬·배치 조건의 충족 여부 ※ 개인의 미적 취향이 아닌 문제에서 제시한 조건을 기준으로 평가함
순위 결정	- 총점이 높은 순으로 순위 결정 ※ 고득점 순 수상 / 동점자 발생 시 장애 중증 정도 우선
유의 사항	- 주최 측이 제공한 파일과 자료만 사용하며, 인터넷 검색 및 생성형 AI 사용은 금지함 - 문제에서 수정하도록 지정하지 않은 내용은 유지함 - 스크린리더 등 보조공학기기가 필요한 경우 사전에 협회와 협의하여 사용 환경을 확인함

e-Tools(excel, 엑셀)

구 분	내 용
목 적	엑셀을 활용한 데이터 처리 및 수식·함수 활용 능력 향상
사용 도구	Microsoft Excel
운영방법	① 대회 내용 - 지정된 셀에 데이터 입력 및 편집 - 셀 참조를 활용한 수식 작성과 계산 - 합계·평균·최솟값·순위 등 계산 함수 활용 - 조건에 따른 결과 산출 및 데이터 조회 - 문자열 처리 등 함수 활용
	② 대회시간: 13:20~14:30, 총 70분
	③ 대회 방식: 제공된 엑셀 파일과 데이터를 활용하여 문제의 지시사항에 맞게 값을 입력하거나 수식·함수를 작성함
	④ 제출 방법: 파일명을 '소속-참가자명.xlsx'로 저장하여 지정된 방법으로 제출함
평가 기준	- 총 100점 만점, 문항별 수행 결과에 따라 부분점수 부여 - 입력한 데이터와 셀 위치의 정확성 - 수식·함수의 구문 및 사용 방법의 정확성 - 참조한 셀·범위와 조건 설정의 적절성 - 계산 결과 및 출력 위치의 정확성 ※ 수식·함수 사용을 요구한 문항은 결과값만 직접 입력한 경우 해당 수식·함수 수행 점수를 부여하지 않음 ※ 특정 함수나 방법을 지정하지 않은 문항은 지시사항을 충족하는 다른 수식·함수도 인정함
순위 결정	- 총점이 높은 순으로 순위 결정 ※ 고득점 순 수상 / 동점자 발생 시 장애 중증 정도 우선
유의 사항	- 주최 측이 제공한 파일과 자료만 사용하며, 인터넷 검색 및 생성형 AI 사용은 금지함 - 문제에서 수정하도록 지정하지 않은 데이터와 시트 구조는 유지함 - 스크린리더 등 보조공학기기가 필요한 경우 사전에 협회와 협의하여 사용 환경을 확인함

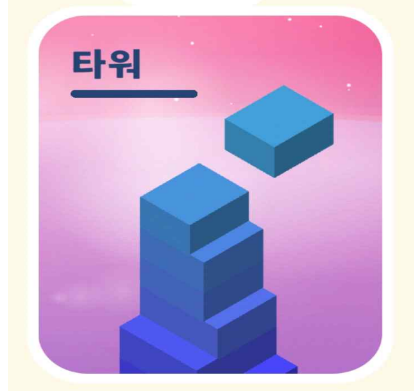
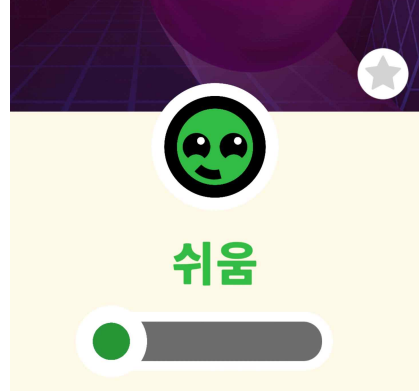
■ e-Sports(공 굴리기)

구 분	내 용		
목 적	모바일 게임을 통한 디지털 기기 조작 능력 및 상황 판단 능력 발휘, 참여자 간 교류 증진		
사용 도구	- '데이터 필요없는 게임 - 와이파이 필요없는 게임' 앱 내 '공 굴리기' - 사용 기기: 개인 스마트폰 또는 태블릿 필수 지참(대여 불가) - 게임 난이도: 전 참가자 '쉬움'으로 통일		
			
	'데이터 필요없는 게임 - 와이파이 필요없는 게임'	공굴리기	난이도 '쉬움'
게임 방법	- 화면을 누른 상태에서 손가락을 좌우로 움직여 공을 조종함 - 장애물을 피하고 트랙을 벗어나지 않도록 진행하여 높은 점수를 획득함 - 공이 장애물에 부딪히거나 트랙 아래로 떨어지면 해당 게임이 종료됨 - 가속 구간마다 공의 속도가 빨라짐.		
운영 방법	- 대회 시간: 총 50분(경기 30분, 안내·기록 확인 등 20분) - 예선·결승 없이 전원이 총 3회차, 회차당 10분씩 참여함 - 각 회차는 진행자의 시작 안내에 따라 새 게임으로 시작함 - 제한시간 내 횟수 제한 없이 반복 도전할 수 있음 - 공 굴리기와 타워는 같은 시간대에 진행하므로 중복 참가할 수 없음		

기록 방법	- 참가자는 해당 회차의 점수를 기록하면 손을 들어 진행요원에게 확인을 요청함 - 진행요원은 게임 종료 화면의 '점수'를 확인하고 참가자별·회차별 기록표에 기재함 - 참가자는 진행요원의 확인이 끝난 후 다시 게임을 시작함 - '오늘·이번 주·역대 최고 기록'은 회차 기록으로 인정하지 않음 - 종료 신호 후에 기록된 게임 점수는 인정하지 않음
회차 종료	- 종료 신호가 울리면 즉시 일시정지 버튼을 누르고 손을 들어 진행요원의 확인을 요청함 - 진행요원은 일시정지 상태 확인 후 게임을 재개하여 공을 트랙 밖으로 이동시켜 게임을 종료함 - 게임 종료 과정에서 추가로 획득한 점수는 인정하지 않음
평가 기준	- 진행요원이 확인한 기록 중 각 회차의 최고 점수 1개를 회차 최종 기록으로 확정함 - 최종 점수 = 1회차 최고 점수 + 2회차 최고 점수 + 3회차 최고 점수 - 게임 점수를 그대로 합산하며, 100점 만점으로 환산하지 않음 - 확인 가능한 유효 기록이 없는 회차는 0점으로 처리함
순위 결정	- 발달장애·비발달장애 부문을 구분하며, 연령은 통합함 - 최종 합산 점수가 높은 순으로 수상자를 선정함 - 동점자 발생 시 장애 정도가 심한 참가자를 우선함
추가 기회 사용 금지	- 광고 시청 등을 통한 추가 생명 및 이어하기 기능 사용을 일절 금지함 - 게임 종료 후 추가 기회 안내가 나타나면 '살려주세요!'를 누르지 않고 '사양할게요'를 선택하여 점수 화면으로 이동함 - 추가 생명이나 이어하기를 사용한 해당 게임의 기록은 무효 처리함 ※ 제한시간 내 처음부터 새 게임을 시작하는 반복 도전은 허용함

게임 오버 '살려주세요'를 눌러서 추가 생명을 받고 계속 플레이하세요 사양할게요  살려주세요!	
예시 사진	
유의사항	- 대회 전 앱을 설치하고 정상 실행 여부를 확인해야 함 - 경기 중 난이도를 임의로 변경하거나 타인이 대신 게임을 조작할 수 없음 - 진행요원의 확인 전에 점수 화면을 닫거나 새 게임을 시작하여 확인할 수 없게 된 기록은 인정하지 않음 - 기기 오류나 앱 종료 등 문제가 발생하면 즉시 진행요원에게 알림.

■ e-Sports(타워)

구 분	내 용		
목 적	모바일 게임을 통한 디지털 기기 조작 능력 및 상황 판단 능력 발휘, 참여자 간 교류 증진		
사용 도구	- '데이터 필요없는 게임 - 와이파이 필요없는 게임' 앱 내 '타워' - 사용 기기: 개인 스마트폰 또는 태블릿 필수 지참(대여 불가) - 게임 난이도: 전 참가자 '쉬움'으로 통일		
게임 방법			
	'데이터 필요없는 게임 - 와이파이 필요없는 게임'	타워	난이도 '쉬움'
	- 움직이는 블록이 아래 블록과 겹치는 순간 화면을 눌러 탑을 쌓음 - 아래 블록에서 벗어난 부분은 잘려 나가며, 쌓을 수 있는 면적이 줄어들 - 정확한 위치에 연속으로 쌓으면 게임 내 콤보에 따른 보너스 점수와 쌓는 범위 확장 효과를 얻을 수 있음 - 블록이 아래 블록과 겹치지 않으면 해당 게임이 종료됨		
운영 방법	- 대회 시간: 총 50분(경기 30분, 안내·기록 확인 등 20분) - 예선·결승 없이 전원이 총 3회차, 회차당 10분씩 참여함 - 각 회차는 진행자의 시작 안내에 따라 새 게임으로 시작함 - 제한시간 내 횟수 제한 없이 처음부터 새 게임으로 반복 도전할 수 있음. - 공 굴리기와 타워는 같은 시간대에 진행하므로 중복 참가할 수 없음		

기록 방법	- 참가자는 해당 회차의 점수를 기록하면 손을 들어 진행요원에게 확인을 요청함 - 진행요원은 게임 종료 화면의 '점수'를 확인하고 참가자별·회차별 기록표에 기재함 - 참가자는 진행요원의 확인이 끝난 후 다시 게임을 시작함 - '오늘·이번 주·역대 최고 기록'은 회차 기록으로 인정하지 않음 - 종료 신호 후에 기록된 게임 점수는 인정하지 않음
회차 종료	- 종료 신호가 울리면 즉시 화면 터치를 멈추고 손을 들어 진행요원의 확인을 요청함 - 확인이 끝날 때까지 추가로 블록을 쌓거나 화면을 전환하지 않음 - 종료 신호 이후 추가로 획득한 점수는 인정하지 않음
평가 기준	- 진행요원이 확인한 기록 중 각 회차의 최고 점수 1개를 회차 최종 기록으로 확정함 - 최종 점수 = 1회차 최고 점수 + 2회차 최고 점수 + 3회차 최고 점수 - 게임 내 정상적인 콤보 보너스를 포함한 표시 점수를 그대로 합산하며, 100점 만점으로 환산하지 않음 - 확인 가능한 유효 기록이 없는 회차는 0점으로 처리함
순위 결정	- 발달장애·비발달장애 부문을 구분하며, 연령은 통합함 - 최종 합산 점수가 높은 순으로 수상자를 선정함 - 동점자 발생 시 장애 정도가 심한 참가자를 우선함
추가 기회 사용 금지	- 광고 시청 등을 통한 추가 생명 및 이어하기 기능 사용을 일절 금지함 - 게임 종료 후 추가 기회 안내가 나타나면 '살려주세요!'를 누르지 않고 '사양할게요'를 선택하여 점수 화면으로 이동함 - 추가 생명이나 이어하기를 사용한 해당 게임의 기록은 무효 처리함 ※ 제한시간 내 처음부터 새 게임을 시작하는 반복 도전은 허용함

게임 오버 '살려주세요'를 눌러서 추가 생명을 받고 계속 플레이하세요 사양할게요  살려주세요!	
예시 사진	
유의사항	- 대회 전 앱을 설치하고 정상 실행 여부를 확인해야 함 - 경기 중 난이도를 임의로 변경하거나 타인이 대신 게임을 조작할 수 없음 - 진행요원의 확인 전에 점수 화면을 닫거나 새 게임을 시작하여 확인할 수 없게 된 기록은 인정하지 않음 - 기기 오류나 앱 종료 등 문제가 발생하면 즉시 진행요원에게 알림

5 시상 및 특전

☐ 종목별 시상 규모

 발달장애·비발달장애 부문을 구분하며, 청소년과 성인은 통합하여 시상함

종 목	부 문	최우수상	우수상	장려상	합 계
e-Llifemap(정보검색)	발달장애	1명	1명	1명	3명
	비발달장애	1명	1명	1명	3명
e-Tools(ppt)	발달장애	1명	1명	1명	3명
	비발달장애	1명	1명	1명	3명
e-Tools(excel)	발달장애	1명	1명	1명	3명
	비발달장애	1명	1명	1명	3명
e-Sports(공굴리기)	발달장애	1명	-	-	1명
	비발달장애	1명	-	-	1명
e-Sports(타워)	발달장애	1명	-	-	1명
	비발달장애	1명	-	-	1명
총 시상 건수	발달 11명, 비발달 11명	10명	6명	6명	22명

※ "총 22명 시상 예정, 중복 수상 시 실제 수상 인원은 달라질 수 있음"

※ 발달장애: 지적장애, 자폐성장애

□ 상금 안내

◆ 발달장애 부문

구 분	등 수		상 금
e-LifeMap(정보검색)	연령 통합	최우수상	150,000원
		우수상	120,000원
		장려상	70,000원
e-Tools(PPT)	연령 통합	최우수상	150,000원
		우수상	120,000원
		장려상	70,000원
e-Tools(엑셀)	연령 통합	최우수상	150,000원
		우수상	120,000원
		장려상	70,000원
e-Sports (공굴리기 / 타워)	연령 통합	공 굴리기 최우수상	150,000원
		타워 최우수상	150,000원

◆ 비발달장애 부문

구 분	등 수		상 금
e-LifeMap(정보검색)	연령 통합	최우수상	150,000원
		우수상	120,000원
		장려상	70,000원
e-Tools(PPT)	연령 통합	최우수상	150,000원
		우수상	120,000원
		장려상	70,000원
e-Tools(엑셀)	연령 통합	최우수상	150,000원
		우수상	120,000원
		장려상	70,000원
e-Sports (공굴리기 / 타워)	연령 통합	공 굴리기 최우수상	150,000원
		타워 최우수상	150,000원

※ 상별 금액은 1인당 지급액임

□ 시상 기준(안)

- 수상자 선정: 종목별 운영규정에 따른 최종 점수가 높은 순으로 수상자를 선정함
- 시상 부문: 발달장애·비발달장애 부문을 구분하며, 연령은 통합하여 시상함
- 동점자 처리: 동점자 발생 시 장애 정도가 심한 참가자를 우선함
- **중복 수상: IT 경기와 모바일 경기에서 각각 수상자로 선정된 경우 중복 수상을 허용함**
- 유효 기록: 종목별 운영규정에 따라 인정된 답안과 기록만 시상 대상으로 하며, 부정행위로 무효 처리된 답안과 기록은 제외함

□ 시상식 안내

- 대회 당일에는 시상식을 진행하지 않으며, 평가 및 수상자 확정 후 별도의 공식 시상식을 개최합니다
 - 수상자에게는 협회에서 개별 연락하여 수상 결과와 시상식 참석 일정을 안내합니다
 - 시상 장소: 울산광역시장애인재활협회 회의실
- 울산광역시 북구 동대5길 30, 1층
 - 시상 일시: **제17회 울산 장애인 IT 챌린지 대회 종료 후 1주일 이내**
 - 이번 시상식에는 「**2026년 찾아가는 IT 챌린지-타자부문**」 수상자도 함께 초청하여 시상할 예정입니다
- ※ 시상식 참석이 어려운 수상자는 개별 안내를 받은 후 담당자에게 알려 주시기 바랍니다

6 신청 안내

☐ 신청 대상

- 개인 참가자 또는 학교·기관 단체 참가자

☐ 신청 기간

- **2026년 10월 14일(수) 23:59까지**

☐ 신청 방법

- 제출 서류를 작성하여 기관 방문하거나 이메일로 신청서 접수
 - 이메일: usrpd@hanmail.net
 - 단체 신청 시 학교·기관 담당자가 참가자별 서류를 취합하여 일괄 제출

☐ 제출 서류

① 참가 신청서

- 개인 참가자는 개별 작성, 단체 참가자는 학교·기관별로 작성

② 개인정보 수집·이용 및 초상권 활용 동의서

- 참가자별 1부 작성

③ 참가 자격 확인 서류

- 참가자별로 아래 서류 중 1종만 제출

구 분	제출 서류
장애인으로 등록된 참가자	- 복지카드(장애인등록증) 사본 또는 장애인증명서
장애인 등록되지 않은 특수교육대상자	- 특수교육대상자임을 확인할 수 있는 학교·교육청 발급 서류 중 1종

7

기타사항

☐ 신청 전에 확인해 주세요 - '참가자 준비사항'

구 분	내 용
프로그램	- PowerPoint·Excel 프로그램과 정보검색에 사용할 ChatGPT·Gemini 무료 이용 계정은 주최 측에서 제공합니다
모바일 게임	- 개인 스마트폰 또는 태블릿을 지참해 주세요. 주최 측에서는 단말기를 대여하지 않습니다 - 대회 전에 지정된 게임 앱을 설치하고 정상 실행 여부를 확인해 주세요
인솔자·보호자	- 인솔자와 보호자를 위한 별도 대기장소를 마련했습니다
편의지원	- 스크린리더 사용이 필요한 참가자는 대회 전에 담당자에게 연락하여 사용 환경을 협의해 주세요
식사	- 점심식사는 제공하지 않습니다 - 간단한 다과가 제공될 예정입니다
도착시간	- 원활한 대회 진행을 위해 13:00까지 도착하여 참가자 등록을 진행해 주세요
2025년 기출문제 다운로드	- 다운로드: http://usrpd.or.kr/bbs/board.php?bo_table=sub06_01&wr_id=360 ※ 기출문제는 연습용 참고자료이며, 올해 출제 내용과 운영 방식은 달라질 수 있습니다
대회운영	- 신청한 모든 종목의 경기를 마친 참가자는 진행요원에게 확인 후 기념품을 수령하고 귀가할 수 있습니다

☐ **[문의] 울산광역시장애인재활협회 황대원 주임**

- 전화: 052-291-3690
- 팩스: 052-291-3691
- 이메일: usrpd@hanmail.net
- 내방: 울산광역시 북구 동대5길 30, 1층