

25 lat Olimpiady Informatycznej

Olimpiada Informatyczna narodziła się w roku szkolnym 1993/1994 jako najmłodsza olimpiada przedmiotowa w Polsce w obszarze nauk ścisłych i przyrodniczych. Celem Olimpiady jest umożliwianie uczniom uzdolnionym informatycznie uczestnictwa w szlachetnej rywalizacji na wiedzę i umiejętności z rówieśnikami z całego kraju oraz wyłanianie najlepszych z nich, którzy później mierzą się z najlepszymi młodymi informatykami z całego świata. Uczestnicy Olimpiady muszą wykazać się umiejętnościami analizowania problemów obliczeniowych, układania wydajnych algorytmów i implementowania ich w językach programowania wysokiego poziomu, doboru stosownych struktur danych, testowania programów, pracy w środowisku programistycznym. Po prostu muszą działać tak, jak zawodowi informatycy.

Olimpiada Informatyczna to realizacja marzeń naukowców, edukatorów i popularyzatorów informatyki, którzy weszli w skład pierwszego Komitetu Głównego Olimpiady Informatycznej utworzonego na mocy *Aktu powołania Olimpiady Informatycznej* z dnia 10 grudnia 1993 roku, podpisanego przez ówczesnego dyrektora Instytutu Informatyki na Uniwersytecie Wrocławskim, profesora Macieja M. Sysłę. Siedzibą Olimpiady Informatycznej do dziś jest Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów (OEliZK) w Warszawie. W składzie pierwszego Komitetu Głównego Olimpiady Informatycznej znaleźli się:

| | |
|------------------------------------|--|
| prof. dr hab. inż. Jacek Błazewicz | Politechnika Poznańska |
| prof. dr hab. Jan Madey | Uniwersytet Warszawski |
| prof. dr hab. Andrzej W. Mostowski | Uniwersytet Gdański |
| prof. dr hab. Wojciech Rytter | Uniwersytet Warszawski |
| prof. dr hab. Maciej M. Sysło | Uniwersytet Wrocławski |
| dr hab. inż. Stanisław Waligórski | Uniwersytet Warszawski |
| dr Piotr Chrząstowski-Wachtel | Uniwersytet Warszawski |
| dr Andrzej Walat | OEliZK |
| dr Bolesław Wojdyło | Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu |
| mgr Jerzy Dałek | Ministerstwo Edukacji Narodowej |
| mgr Krzysztof J. Świącicki | Ministerstwo Edukacji Narodowej |
| Tadeusz Kuran | OEliZK |
| mgr Krystyna Kominek | II LO im. Stefana Batorego w Warszawie |

Pierwszym przewodniczącym Komitetu Głównego został dr hab. inż. Stanisław Waligórski, sekretarzem naukowym – dr Andrzej Walat, a kierownikiem organizacyjnym – Tadeusz Kuran, który pełni tę funkcję do dziś (obecnie ma ona nazwę koordynatora Olimpiady). Funkcję sekretarza Komitetu objęła mgr Krystyna Kominek. Skład Komitetu odzwierciedla zaangażowanie wielu podmiotów – najlepszych uczelni informatycznych w kraju, Ministerstwa Edukacji Narodowej, środowiska nauczycielskiego – w działania na rzecz edukacji informatycznej polskiej młodzieży. W późniejszym okresie do tego grona dołączyły też polskie firmy informatyczne. Ścisła współpraca najlepszych uczelni informatycznych, edukatorów informatyki i firm informatycznych lub tych działających na rzecz rozwoju informatyki jest charakterystyczna dla działań Olimpiady Informatycznej także i dzisiaj.

Twórcy Olimpiady Informatycznej opracowali standardy przeprowadzania zawodów Olimpiady, które w swoich podstawach obowiązują do dziś. W przyjętym regulaminie określono następujące cele Olimpiady Informatycznej:

- (1) Stwarzanie motywacji do zainteresowania nauczycieli i uczniów nowymi metodami informatyki.
- (2) Rozszerzanie współdziałania między nauczycielami akademickimi i nauczycielami szkół w kształceniu młodzieży uzdolnionej.
- (3) Stymulowanie aktywności poznawczej młodzieży informatycznie uzdolnionej.
- (4) Kształtowanie umiejętności samodzielnego zdobywania oraz rozszerzania wiedzy informatycznej.
- (5) Stwarzanie młodzieży możliwości szlachetnego współzawodnictwa w rozwijaniu swoich uzdolnień, a nauczycielom – warunków twórczej pracy z młodzieżą.
- (6) Wyłanianie reprezentacji Rzeczypospolitej Polskiej na Międzynarodową Olimpiadę Informatyczną.

Przez 25 lat Olimpiady Informatycznej skład Komitetu Głównego zmieniał się w sposób, który pozwalał na zachowanie ciągłości pracy i doskonalenie działań Olimpiady. Komitet przede wszystkim otwierał się na byłych olimpijczyków, których doświadczenia ze startu w Olimpiadzie przyczyniały się do doskonalenia jej organizacji i ciągłego podnoszenia poziomu merytorycznego. W tabeli na następnej stronie zawarto wykaz wszystkich osób biorących udział w pracach Komitetu Głównego Olimpiady Informatycznej na przestrzeni ostatnich 25 lat. Dla każdej osoby podano edycje Olimpiady oraz ewentualną funkcję pełnioną w Komitecie; tytuły i stopnie naukowe są aktualne, ale afiliacje podano na dzień przystąpienia do Komitetu.

Olimpiada Informatyczna to konkurs trzyetapowy. W każdym etapie uczniowie dostają pewną liczbę zadań do rozwiązania. Każde zadanie to krótka historyjka opisująca ukryty problem algorytmiczny. Rozwiązaniem zadania jest zazwyczaj algorytm zapisany w postaci programu w wybranym przez zawodnika języku programowania. Poprawnie kompilujące się programy są następnie uruchamiane na nieznanym dla zawodników testach przygotowanych przez organizatorów. Testy są tak dobrane, żeby wykrywały programy niepoprawne i różnicowały rozwiązania o różnej złożoności obliczeniowej, szczególnie złożoności czasowej – złożoność pamięciowa jest wymuszana przez podane explicite ograniczenia na wielkość wykorzystywanej przez program pamięci. W Olimpiadzie liczba punktów otrzymana za zadanie zależy od jakości zaproponowanego algorytmu i jego implementacji.