

附件 1

第十届“中国高校计算机大赛-网络技术挑战赛” “A-ST 网络空间与信息安全赛项”指南

一、赛项名称

网络空间与信息安全创意作品赛，隶属创新创业（A）系列，简称“A-ST”。

二、赛项背景

互联网、物联网、云计算、大数据、人工智能等为标志的网络化、智能化、数字化微观层面影响了个人的生活方式，宏观层面改变了生产力组织方式、国家秩序、国际形势乃至世界格局。经济社会对数字技术的强依赖催生和放大了网络安全风险及效应。习近平总书记曾指出“没有网络安全就没有国家安全”。发展战略性新兴产业、避免核心技术步入“长期战略依赖”窘境，提高科技水平、打造核心竞争力、参与并引领全球产业链重构是政府、高校、企业共同的社会责任。

根据“中国高校计算机大赛-网络技术挑战赛”之“以赛促学、以赛促教，以赛促产教融合”宗旨，特设“网络空间与信息安全”创意作品赛道。期望通过该赛项，激发学生对于网络空间与信息安全的兴趣与探索，遴选优秀的安全创新成果与青年人才，搭建高水平学生科创成果转移与创业转化的平台，为网络空间与信息安全领域实现技术创新与自主可控作出贡献。

三、赛项要求

1、作品选题

面向网络、数据或应用安全，须至少关联以下安全范畴之一：
互联网安全、移动应用安全、物联网安全、云原生安全、工业互联网

网安全、人工智能安全、代码安全、大数据安全、区块链安全、可信计算等；应用场景包括但不限于：态势感知、安全监测、安全运维、安全分析、个人隐私保护、测试评估、审查认证、攻防靶场、系统对抗、信创适配、商用密码等。鼓励在作品中融入机器学习与人工智能、攻击面管理、数据防泄漏、量子加密等安全新理念、新技术与新方法；鼓励跨学科融合，结合其他学科（如数学、统计学、法律）的知识与方法，提出创新的安全解决方案；鼓励结合特定行业（如金融、医疗、能源）的安全需求，设计具有行业针对性的安全解决方案。

【注】本届大赛为车联网与交通智能网联设置了专门的“A-ICV 赛项”，有关车联网与交通智能网联安全的作品建议申报“A-ICV 赛项”。

2、作品成果

该赛项包含资格赛、选拔赛和挑战赛三个阶段，按不同竞赛阶段的要求，以相应的形式申报作品成果；作品最终为可用的网络系统、实物或软件，并在选题领域或主题、设计思想或方法、技术开发与应用等方面有一定程度的开拓或创新。

作品的主要研究、设计与开发工作由参赛团队成员承担完成，不存在任何侵犯他人知识产权的问题，且未曾在任何其他赛事中获得过全国性奖项。严禁在作品中出现淫秽、色情、侵犯他人隐私、违反国家安全法律法规等违法（规）内容。

四、赛项作品评价

本赛项不同阶段评价所涉及的评价分项及比例如表 1，不同阶段的晋级方法或奖励设置参见本年度大赛规程。

表 1 赛项各阶段的评分标准概要

阶段	评分标准				
	创意	技术	应用	设计	效果
资格赛	40%	30%	30%	——	——
选拔赛	20%	30%	20%	30%	——
挑战赛	20%	20%	20%	20%	20%

表 1 中，评分标准各个分项关注的指标为：

- 1) 创意：作品设计理念、选题的创新性；
- 2) 技术：所涉技术的先进性、综合性与创新性；
- 3) 应用：作品的实用价值、市场潜力；
- 4) 设计：技术路线的先进性与有效性、系统结构的合理性、用户界面的友好性；
- 5) 效果：系统功能的有效性与复杂度。

五、竞赛的奖项设置

1. 资格赛不设置奖项。
2. 选拔赛的奖项按赛区单独设置，分别按照赛区参赛规模的 10%、20%和 40%比例确定一、二、三等奖并颁发电子证书。
3. 挑战赛按参赛规模，设特等奖不超过 2 名，一、二、三等奖若干，具体设置见表 2。

表 2 “A-ST” 赛项挑战赛奖项与奖励设置

奖项	数量	奖励
特等奖	≤2 名	奖金 10000 元及证书
一等奖	10%	奖金 6000 元及证书
二等奖	30%	奖金 3000 元及证书
三等奖	60%	奖金 800 元及证书

六、其他

其他未及之处见本年度大赛规程。

“中国高校计算机大赛-网络技术挑战赛”组织委员会
2025年2月