

附件 1

第六届“中国高校计算机大赛-网络技术挑战赛” “A-ST 网络（信息）安全赛项”参赛指南

一、赛项名称

网络（信息）安全创意作品赛

二、赛项背景

云计算、大数据、5G、物联网、人工智能等为标志的智能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“网络信息安全”创意作品赛道。期望通过该赛道，激发学生对于网络信息安全的兴趣与探索，遴选高水平的安全创新成果与优秀人才，搭建成果转移与创业转化的平台，为国家安全领域实现“自主可控”作出贡献。

三、赛项要求

1. 作品选题须至少关联以下安全范畴之一：移动应用安全、物联网安全、云计算安全、工业互联网安全、人工智能安全、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、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、零信任、攻击面管理、数据防泄漏等安全新理念、新技术与新方法。

2. 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。

3. 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。

4. 作品严禁包含淫秽、色情、侵犯他人隐私等违规（法）内容。

本赛项三个阶段的具体要求说明如下：

1. 资格赛

参赛队需提交作品相关说明材料，包括文字、图片、视频等，专家评委将通过网络评审的方式对作品进行评分。

2. 晋级选拔赛

资格赛阶段根据参赛规模与评审成绩的排序确定晋级选拔赛的规模与作品名单。

3. 晋级挑战赛

选拔赛阶段在确定各赛区的获奖名次与奖项后，每个赛区的本科组第 1 名作品和研究生组第 1 名晋级挑战赛（如果该赛区研究生组作品缺失，由本科组第 2 名作品递补），除此以外的所有作品按评审成绩全国排序，确定晋级作品，总数不超过选拔赛参赛作品总数的 25%。

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。

表 1 赛项各阶段的评分标准

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：设计理念、选题的创新性；
2. 技术：所涉及技术的先进性、综合性与创新性；
3. 应用：实用价值、市场潜力；
4. 设计：技术路线、系统结构、用户界面；
5. 效果：系统功能的有效性与复杂度。