

江苏省教育厅

中共江苏省委网络安全和信息化委员会办公室

苏教信函〔2024〕2号

省教育厅 省委网信办关于举办 2024 年 “领航杯”江苏省大学生数字素养 与技能大赛的通知

各高等学校：

为全面落实国家和省教育数字化工作部署，深入推进《提升全民数字素养与技能行动纲要》，不断提升广大师生数字素养，持续深化信息技术与教育教学融合创新，根据《省教育厅办公室关于举办 2024 年“领航杯”江苏省教育信息化应用能力大赛的通知》精神，定于 2024 年 9—10 月举办 2024 年“领航杯”江苏省大学生数字素养与技能大赛。现就有关事项通知如下。

一、参赛对象

全省普通高校全日制在校学生（本科和高职学生）。

二、赛项设置

本届比赛设网络信息安全、人工智能大模型、微视频、软件开发四个赛项，分本科组和高职组。各赛项规则及要求，详见附件 1、2、3。

三、日程安排

（一）网络信息安全赛项

网络信息安全赛项分为赛前培训、线上初赛、线下决赛三个阶段进行。

赛前培训：2024年9月20日14:00—17:00，腾讯会议号：150-466-862。

初赛时间：2024年10月12日，高职组8:30—11:30，本科组13:30—16:30。

决赛时间：2024年10月27日，10月27日13:00前报到，13:20—13:50调试电脑、测试比赛环境，14:00—14:20举行开幕式，14:20—18:20比赛。

决赛地点：南京航空航天大学将军路校区（南京市江宁区将军路29号）。

（二）人工智能大模型赛项

比赛时间：2024年10月27日，10月27日13:00前报到，13:20—13:50调试电脑、测试比赛环境，14:00—17:00比赛。

比赛地点：南京航空航天大学将军路校区（南京市江宁区将军路29号）。

（三）微视频、软件开发赛项

各高校于2024年9月28日前统一报送参赛作品，报送方式另行通知。

四、推荐报名

（一）报名要求

1. 网络信息安全赛项：比赛为团体赛，每支参赛队伍限报3

名参赛队员、1名指导老师，每名指导老师限指导1—2支队伍，不得跨校组队。每所高校参加线上初赛的队伍不超过6支，每校限1支队伍入围线下决赛。高校在不同城市的校区视为不同高校，可分别组队参赛并具有入围决赛的资格。

2. 人工智能大模型赛项：比赛为团体赛，每支参赛队伍限报3名参赛队员、1名指导老师，每名指导老师限指导1—2支队伍，不得跨校组队，每所高校限报3支队伍，高校在不同城市的校区视为不同高校，可分别组队参赛。

3. 微视频、软件开发赛项，每校申报参赛作品总数不超过5件，每件参赛作品限报1—2名参赛选手、1名指导教师。

（二）报名时间

各高校于2024年9月28日前将各赛项报名表（见附件4、5、6）电子版和加盖公章的扫描版发送至邮箱 lhb@jse.edu.cn，其中微视频、软件开发赛项需填写作品汇总表（见附件7）。

五、有关要求

（一）各高校要高度重视此项赛事，由高校大赛联系人牵头负责本校赛事组织、培训辅导和遴选推荐工作，并对本校推荐作品和参赛选手的思想性和政治性进行严格把关。

（二）已正式出版的作品或已获得省级以上奖项的作品不再参加本次竞赛。

（三）参赛作品应是原创作品，无政治原则性和科学常识性错误，内容积极健康向上，富有智能教育时代特征，体现新信息技术应用。参赛作品不得剽窃、抄袭，不得侵犯任何第三者的知

识产权、名誉权或隐私权；作品不得含有蓄意毁坏、恶意干扰、秘密截取或侵占任何系统、数据或个人资料的病毒及破坏性程序，否则直接取消参赛或获奖资格，并对相关责任人予以严肃处理。

（四）参赛者享有作品的著作权，同时授权赛事组织单位在非商业用途场合组织对比赛成果的免费共享（涉密内容除外）。

（五）附件可登录江苏智慧教育云平台查看下载。

联系人：沈源，联系电话：025—83752110。

- 附件：1.网络信息安全赛项竞赛规则
2.人工智能大模型赛项竞赛规则
3.微视频、软件开发赛项要求
4.网络信息安全赛项报名表
5.人工智能大模型赛项报名表
6.微视频、软件开发赛项报名表
7.作品汇总表



（此件主动公开）



附件 1

网络信息安全赛项竞赛规则

一、线上初赛

(一) 竞赛模式

本科组和高职组分开比赛，竞赛时长各为 3 个小时，采用竞技解题挑战模式，竞赛涉及数据分析、隐私安全、应用安全、逆向分析等知识技能，满分预设 1000 分。所有赛题根据比赛进度和解题情况陆续公开，赛题采用提交 Flag 方式解答，格式固定。线上初赛结束后，本科院校组和高职院校组各排名前 35 名的队伍于 1 小时内由队伍一人（如队长）提交详细解题过程与录屏视频至指定组委会邮箱进行审核。

(二) 计分规则

所有参赛队初始分为 0，最终得分根据本队解出赛题的分值进行累加计分；每道赛题最多尝试提交 5 次答案，答错次数不影响得分；优先解出题目的前三名队伍额外奖励本题原始分值的 5%、3%和 1%。

二、线下决赛

(一) 本科组

1. 竞赛模式

竞赛时长为 4 个小时，采用攻防对抗实战模式，竞赛涉及到考点包含但不限于应用安全、数据安全、密码分析、逆向应用等。

每个团队维护三个不同的系统环境（共包含约 12 个不同场景）；竞赛系统会结合竞赛情况分段释放赛题，每个赛题有多个不同的答案；比赛采用回合制，加固时间为 20 分钟，以 15 分钟为一个回合，每回合会更新已放出系统服务的 Flag，Flag 仅在当前回合生效。赛题采用提交 Flag 的方式解答。队伍需要维护好自己的环境，宕机或被攻击都会被扣分。

2. 计分规则

采用回合积分制，每支队伍 3 道赛题，每道赛题有 2000 分的初始分。每回合内，如果参赛队能够维护自己的服务正常运行，则分数不会减少。如果赛题宕机或异常无法通过 Check，则扣除该队该赛题 100 分。每回合内，某个参赛队的一个赛题被渗透攻击成功（被拿 Flag 并正确提交），则扣除该团队该赛题 20 分，攻击成功的战队则该赛题增加 20 分。每回合内，赛题异常和被拿 Flag 可以同时发生，即团队在一个回合内单个赛题可能会扣除分数 Check 分数 100 分和被攻击次数*20 分数。如队伍申请环境重置，则扣除该队该道题 50 分，每个赛题分值相同不会影响到其他赛题。最终排名根据队伍最终得分确定，对于积分相同的参赛队，依据提交正确答案的时间先后确定最终排名。

3. 竞赛环境

多支参赛队现场同台比赛，按照规则要求做题；比赛过程中仅开放内部局域网，如果选手自行开通无线互联网服务且被监控设备侦探预警，经过现场裁判确认无误后，每次将扣除该团队 500 分。

（二）高职组

1. 竞赛模式

竞赛时长为 4 个小时，采用“网络安全动态挑战”下阶段式与过程化的竞技模式，竞赛内容包括网络安全应急处置、信息取证分析、应用程序安全、系统安全渗透等知识。当参赛队伍成功解决挑战并提交正确答案时，将获得相应的分数；反之，某支队伍非法提交其它队伍的赛题答案，监控平台将根据“流量捕获”与“反作弊机制”综合评判，如果确实存在作弊行为，那么将进行自动扣除该队 200 分。

2. 计分规则

所有参赛队伍的初始分数为 0，比赛中，每道题目都有一个固定的分值。当参赛队成功解决题目并提交正确答案时，将获得相应的分数。参赛队最多提交 5 次答案，答错次数不影响得分。

比赛结束后，根据参赛队伍的总分进行排名。如果有多支队伍的总分相同，则根据它们提交正确答案的时间先后确定最终排名。

3. 竞赛环境

参赛选手须自带电脑进行答题，比赛过程中所使用的各类技术工具均由参赛选手自行准备。全程仅开放内部局域网络，禁止选手自行搭建无线互联网络。

人工智能大模型赛项竞赛规则

一、竞赛背景

人工智能技术带来的运算能力、数据分析能力、规律发掘能力，使得数据挖掘、预测、决策优化等变得前所未有的精准，特别是以 ChatGPT 为代表的大模型技术正加速千行百业数字化与智能化转型，是新质生产力发展的核心推动力。人工智能大模型赛事旨在鼓励参赛者充分学习大模型技术、使用大模型技术解决专业问题，提升大模型技术思维能力，提高各专业学生对新时代人工智能技术的认知和兴趣。

二、竞赛器材

比赛器材不限，由参赛队伍自备，要求具备人工智能大模型训练、推理、展示能力，包含但不限于内置麦克风、音箱、视觉摄像头等软硬件设备，内存容量不得超过 32GB，显存容量不得超过 24GB，比赛过程中，需显示训练日志等过程性内容。

三、竞赛规则

参赛团队基于有限的硬件资源及标准的软件环境，使用人工智能大模型技术，训练出具有一定学科属性的人工智能对话大模型，该模型经训练后需要能准确回答相关知识。最终考核参赛团队训练出的大模型准确性及对大模型相关技术的掌握与应用能力。

（一）竞赛任务

比赛任务分为数据整理、大模型调试训练及系统评测、功能演示三部分，总分为 100 分。

1. 数据整理

比赛现场各团队通过抽签的方式抽取所要构建的学科大模型任务，之后参赛团队使用自备的参赛设备进行数据的搜集、整理、生成。数据质量对最终大模型训练效果影响较大，各团队需要对数据进行一定的处理后以 Excel 文件的方式提交至评测平台。

(1) 数据量 (6 分)

数据量 ≥ 300 条，得 6 分； $100 \leq$ 数据量 < 300 条，得 5 分； $50 \leq$ 数据量 < 100 条，得 2 分；数据量 < 50 条，得 0 分。

(2) 数据质量 (4 分)

数据重复率 $< 1\%$ ，得 4 分； $1\% \leq$ 数据重复率 $< 3\%$ ，得 2 分； $3\% \leq$ 数据重复率 $< 5\%$ ，得 1 分；数据重复率 $\geq 5\%$ ，得 0 分。

2. 大模型调试训练及系统评测

基于对任务和已整理好的数据，使用自备的比赛器材，进行大模型机型调试训练，参赛队伍需要理解模型参数的意义及对应调整的效果影响，掌握大模型技术知识，对代码进行调整编写，最终生成大模型文件。

(1) 大模型文件上传 (5 分)

上传文件至评测平台且完成评测的，得 5 分。

(2) 大模型性能评测 (70 分)

比赛过程中，参赛队伍每 20 分钟可上传大模型文件至平台，评测平台对大模型文件进行性能评测。大模型评测平台基于“融

合智创”多维度学科数据集，该数据集涵盖人文、社科、理工等近 80 个专业数据主题，具有完整可复现的学科大模型评测能力，支持大语言模型一站式评测，将为参赛过程中参赛队伍所产出的大语言模型提供统一评测支持。

3. 功能演示

(1) 文字对话（10 分）

现场随机抽取三个相关问题，参赛队伍使用文字与大模型对话，需让大模型完成连续回答，中间如有问题回答错误，该任务评测便终止。答对 1 个，得 2 分；答对 2 个，得 6 分；全部答对，得 10 分。

(2) 语音对话（5 分）

现场随机抽取一个相关问题，参赛队伍使用语音与大模型对话。参赛队伍现场录制视频并通过平台上传，要求视频、声音清晰。识别准确，得 3 分；播报成功，得 2 分。

(二) 比赛时间

180 分钟

(三) 排名规则

得分高的团队排名在前，若出现同分情况，则提交时间在前的团队排名在前。

(四) 其他事项

1. 参赛队伍不得使用网络，不得使用手机等通讯设备。基础数据现场提供。

2. 参赛队伍自备笔记本电脑，并提前安装好视频录制软件。

附件 3

微视频、软件开发赛项要求

一、微视频

通过创意、编剧、导演、拍摄及剪辑、合成等手段，运用声画语言表现内容的动态影像短片。

作者应参与作品编剧、导演、拍摄、演出等环节的主创工作，并完成后期剪辑及合成制作。主题及音画内容均须遵守国家法律法规。作品须加入中文字幕，片头或片尾应加入参赛作品名称、主创人员名单、学校单位等信息。

作品格式为 MP4，播放时长不超过 10 分钟，分辨率不低于 720P，提交作品时请一并提供内容素材来源说明文档（含选题、故事、图像、声音等）和作品所使用的画面与声音的源素材，全部文件压缩包大小不超过 1024MB。

二、软件开发

基于移动设备或电脑终端，能在 win7/win10 系统或鸿蒙、安卓、苹果系统中正常运行。

请提供不超过 10 分钟的作品演示视频。视频格式为 MP4，分辨率不低于 720P，提交作品时请一并提供作品设计书（介绍作品主要设计思想、技术实现、应用效果、特点创新等）、相关说明文档和软件代码等，全部文件压缩包大小不超过 1024MB。

附件 4

网络信息安全赛项报名表

学校名称:

组别:

序号	姓名	性别	出生年月	年级/职称	手机号码
1	参赛选手				
	指导教师				
2	参赛选手				
	指导教师				
3	参赛选手				
	指导教师				
4	参赛选手				
	指导教师				

5	参赛选手				
	指导教师				
6	参赛选手				
	指导教师				
学校 推荐 意见	<p>(加盖公章)</p> <p>年 月 日</p>				

附件 5

人工智能大模型赛项报名表

学校名称:

组别:

序号	姓名	性别	出生年月	年级/职称	手机号码
1	参赛选手				
	指导教师				
2	参赛选手				
	指导教师				
3	参赛选手				
	指导教师				
学校 推荐 意见	(加盖公章)				
	年 月 日				

附件 6

微视频、软件开发赛项报名表

学校名称:

作品名称							
组别	<input type="checkbox"/> 本科组 <input type="checkbox"/> 高职组						
作品类型	<input type="checkbox"/> 微视频 <input type="checkbox"/> 软件开发						
作者	序号	姓名	性别	出生年月	学院及专业	年级/职称	手机
	1						
	2						
指导教师							
作品简介							
说明	<p>1.保证本作品无任何版权异议或纠纷。 2.同意赛事组织者将本作品制作成集锦免费共享或出版。</p> <p>第一作者（代表）手写签字:</p>						
学校推荐意见	<p style="text-align: right;">年 月 日 (加盖公章)</p>						

附件 7

作品汇总表

报送学校（盖章）：

序号	作品名称	作品类型	作者姓名	第一作者学院及专业	第一作者手机	指导教师	指导教师学院及专业	指导教师手机
1								
2								
3								
4								
5								