

大灣區青少年 人工智能及網絡安全 挑戰賽2025

The Greater Bay Area Youth AI and CyberSec Challenge 2025

旨在提升青少年的數碼素養和網絡安全意識，
善用人工智能(AI)改善生活，掌握數碼世代的機遇

主辦單位



香港警務處
網絡安全及科技罪案調查科



澳門特別行政區
司法警察局



教育及青年發展局
Direcção dos Serviços de Educação
e de Desenvolvimento da Juventude

協辦單位



中華人民共和國
香港特別行政區政府
教育局



資訊科技教育領袖協會



广州市人工智能
产业发展促进会



Hong Kong Institute of
Information Technology
香港資訊科技學院
Member of VTC Group VTC 機構成員



中国移动
China Mobile
International



澳門科學館
CENTRO DE CIÊNCIA DE MACAU
MACAO SCIENCE CENTER

大灣區青少年人工智能及 網絡安全挑戰賽 2025

活動背景

隨着人工智能技術與社會深度融合，培育青少年數碼素養、網絡安全意識、應用人工智能激發創新思維，這是大灣區青少年人工智能及網絡安全挑戰賽的初心。於2023年香港警務處網絡安全及科技罪案調查科與澳門特別行政區司法警察局在香港攜手舉辦首屆賽事，吸引三地逾120所學校、千餘名學生參與；2024年第二屆賽事特別榮幸邀請到澳門教育及青年發展局與我們共同主辦，參賽規模擴展至126所學校、1182名學生，決賽階段更首度移師澳門舉行，成為一項具有歷史性意義的里程碑。賽事促進三地青少年在科技、學術及文化領域上互動交流，共建團隊精神。

2025年第三屆「大灣區青少年人工智能及網絡安全挑戰賽2025」繼續由香港警務處網絡安全及科技罪案調查科、澳門特別行政區司法警察局及澳門教育及青年發展局聯合主辦，並由香港教育局、資訊科技教育領袖協會、廣州市人工智能產業發展促進會、香港資訊科技學院、中國移動國際有限公司及澳門科學館協辦支持。賽事回歸首屆主辦地香港特別行政區舉行，匯聚粵港澳三地學術與產業力量，聚焦提升青少年對人工智能騙案的辨識與防範能力，結合創新思維與人工智能技術主動抵禦風險，積極應對數碼時代的挑戰並把握創新機遇。

主要目標

- 提升青少年數碼素養及網絡安全防騙意識
- 讓青少年了解人工智能技術帶來的機遇和挑戰
- 善用人工智能技術，強化青少年對人工智能騙案內容的辨識與抵禦能力
- 激發青少年的創新能力
- 促進大灣區青少年互動交流

挑戰賽時間表：

| | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 2025 年 10 月 08 日 | 網上簡介會暨初賽題目 發放 |
| 2025 年 10 月 09 日至 2025 年 10 月 31 日 | 報名 |
| 2025 年 11 月 08 日 | 網上工作坊 |
| 2025 年 12 月 08 日 | 初賽作品呈交限期 |
| # 2026 年 01 月 05 日至 2026 年 01 月 14 日 | 初賽作品評審 |
| # 2026 年 01 月 19 日 | 公佈初賽結果 |
| # 2026 年 01 月 20 日至 2026 年 03 月 06 日 | 決賽網上學習套件 |
| 2026 年 03 月 07 日至 2026 年 03 月 09 日 | 決賽(人工智能訓練營) |
| 2026 年 03 月 14 日至 2026 年 03 月 16 日 | 「廣州科技文化探索營」 三日兩夜團 (30名表現優異參賽者) |

比賽詳情

網上簡介會

日期：2025 年 10 月 08 日(星期三)

時間：16：30 至 17：30

形式：透過網上進行

對象：學校老師

報名日期及辦法

報名日期：2025 年 10 月 09 日至 2025 年 10 月 31 日晚上 11 時 59 分

報名辦法：由學校負責老師經以下方法提交參賽表格報名，成功報名的學校將收到確認通知

- 香港：經以下連結提交網上參賽表格報名
<https://cyberdefender.hk/challenge2025/>
- 廣東省：經以下連結提交網上參賽表格報名
<https://jsj.top/f/MXvf6>
- 澳門：學生須經學校向教青局報名

初賽

題目：「如何利用人工智能並融合創意科技以應對現今網絡安全及詐騙案件所帶來的挑戰」

各參賽隊伍須提交一份以上述為題的簡報，評審準則包括以下項目：

- 在日常生活中，網絡安全及詐騙問題帶來的挑戰*
- 如何應用創意科技與數碼素養解決上述問題
- 如何提升人們對數碼時代的信任
- 解決方案的創新性及可行性

*網絡安全風險例如：阻斷服務攻擊、釣魚攻擊、物聯網攻擊以及勒索軟件等；

騙案種類例如：裸聊勒索、網上購物騙案、網上求職騙案以及深偽技術騙案等，

有關資料可瀏覽CyberDefender.hk 守網者網頁

參賽資格及規則：

- 廣東省地區、香港及澳門中學生，兩人為一隊，組隊形式參賽
- 隊伍成員必須就讀同一間學校，每間學校或團體可派出多支隊伍
- 每名參賽者只能代表一隊參賽
- 每隊參賽隊伍只能提交一份作品。有關作品必須為原創，並未曾用於參與其他比賽，簡報可使用中文或英文
- 參賽者必須根據初賽題目注意事項內的要求撰寫簡報
- 所有報名隊伍必須於 2025 年 12 月 08 日晚上 11 時 59 分或之前，由負責老師提交簡報
- 每所學校須委派一名老師負責協助學生參賽。負責老師須確保其學生參與比賽的指定活動
- 負責老師須通知學生家長或監護人以獲其同意讓學生參加比賽
- 參賽費用：全免
- 初賽簡報作品將由資訊科技教育領袖協會派出專業老師進行評審，在粵港澳三地各選出 20 小隊(即合共 60小隊) 進入決賽，成績將於# 2026 年 01 月 19 日於 CyberDefender.hk 網頁內公布，進入決賽者會收到另行通知
- 主辦機構於活動期間將會進行拍攝，可能錄得參賽者之肖像，拍攝所得的影像，或會被公開播放或刊登

訓練活動：

1. 網上工作坊

日期：2025 年 11 月 08 日 (星期六)

時間：14：00 至 17：00

形式：透過網上實時進行

對象：學生參賽者

內容：

- 設計思維：專業講師將介紹設計思維的基本概念、方法和工具，並分享如何將其應用於人工智能比賽中的問題解決
- 反詐騙和網絡安全：介紹反詐騙和網絡安全的基本知識、最新騙案手法，特別是深偽技術的個案分享，並提供設計安全(security by design) 的建議
- 人工智能：講者介紹人工智能的基礎知識和應用及如何提升人工智能素養；並就現今利用人工智能及深偽技術行騙的案中如何辨識真偽提供專業建議

2. 決賽網上學習套件

#日期：2026 年 01 月 20 日(星期二) 至 2026 年 03 月 06 日(星期五)

時間：自選時間

形式：透過網上進行

對象：學生參賽者

內容：大會將邀請專業講師錄製訓練素材，分享不同的專業技巧和經驗，決賽參賽者須自行登入發放的連結觀看學習套件，以裝備自己以增強比賽的競爭力，內容包括：

- 演講技巧：提供演講基本技巧和方法，並透過實踐練習，幫助參賽者提高演講能力
- 人工智能講座：分享人工智能的最新發展和應用，深入探討人工智能騙案相關問題和議題
- STEAM 網上工作坊：內容包括編程、機械人、擴增實境或虛擬實境、物聯網、應用人工智能偵測深度偽造等，幫助參賽者提前預備決賽要應用的相關知識

參賽隊伍在# 2026 年 03 月 06 日前預先完成決賽網上學習套件，隊中每一位成員都務必完成，完成者可獲得額外的分數，以提高參賽隊伍的專業知識和技能。

決賽規則：

- 由於決賽會在香港特別行政區舉行，進入決賽隊員須由家長簽署同意書同意隊員隨團前往香港比賽
- 決賽題目將於決賽日發放，隊伍構思的答案需要包含人工智能及網絡安全元素。隊伍須利用大會提供的物資，製作作品原型及向評審團進行匯報
- 參賽作品必須為學生原創及從未參加任何比賽，不得抄襲。如參賽作品未能符合資格，其報名將不獲處理
- 如引用他人資料，則要註明出處。參賽作品選用的圖像、照片、文字、聲音及影片等均不得侵犯他人的版權。主辦 / 協辦 / 支持機構不會為任何形式的侵權行為負上任何責任。如參賽者被發現有任何涉及抄襲或侵犯第三者版權的行為，會立刻被取消資格，並須承擔相關責任
- 主辦單位有權將參賽者提交的作品作任何用途，並有權修改、翻譯、編輯、使用及複製作品全部或部份內容而毋須事前取得參賽者的同意或支付任何費用
- 比賽結果由評審委員會決定，參賽者對參賽結果和獎項不得異議
- 所有由參賽者提供之個人資料將絕對保密，並於比賽完成後十二個月內銷毀
- 主辦機構有權修改已公布之比賽資料，而不作另行通知。所有資料均以中文版為準
- 主辦機構對上述比賽規則及安排保留修改及解釋之最終決定權

決賽 (人工智能訓練營)

日期：2026 年 3 月 7 日至 2026 年 3 月 9 日 (星期六至星期一)

地點：曹公潭戶外康樂中心 (荃灣荃錦公路105號) 及香港資訊科技學院 (青衣總部)

題目：於 2026 年 3 月 7 日發佈

決賽第一日 (曹公潭戶外康樂中心)

- 進入決賽的 60 小隊(粵港澳各20小隊)，進行抽籤組隊，由電腦隨機抽出粵港澳各一小隊組合為一決賽隊伍，每隊伍共六人，即合共 20 隊決賽隊伍
- 抽籤組隊後，會進行團隊建立活動及破冰遊戲，幫助參賽者建立團隊合作和溝通的能力，並提高他們的解難能力和創造力
- 大會發放決賽題目後，決賽隊伍進行 STEAM 工作坊教學，內容包括編程、機械人、擴增實境或虛擬實境、物聯網及人工智能應用等，幫助參賽者了解人工智能相關領域的知識和技能，讓他們於決賽應用相關知識
- 隊伍就題目利用大會提供的物料及人工智能組件去製作一件作品，用作表達決賽隊伍的方案
- 大會安排顧問團隊探訪決賽隊伍，為隊伍的方案提供意見

決賽第二日 (曹公潭戶外康樂中心)

各隊繼續討論及製作方案

決賽第三日 (香港資訊科技學院)

- 上午：各隊繼續討論及製作方案
- 下午：20隊決賽隊伍於香港資訊科技學院大堂設立產品展示區並由香港資訊科技學院教授、學生代表及私營商業夥伴組成的評審小組進行決賽評分
- 各隊伍就其方案向評審小組介紹其作品
- 評審小組基於隊伍各方面的表現即時投票，第三名最高票數隊伍獲頒季軍
- 得票最高的兩支隊伍將晉級總決賽環節對決，向在場所有嘉賓、評審及同學再次進行 8 分鐘演講及介紹作品，及 6 分鐘問答環節，由總決賽評審團選出冠亞軍

評分準則

- 社會貢獻：提出具體解決方案，對社會產生一定程度的防騙及網絡安全貢獻
- 創新概念：符合主題並含創新成份，且作品概念令人耳目一新
- 科技應用：結合主題並實際運用新穎的科技與技術
- 可執行性：作品概念得以進一步轉化為可在社會上應用，以擴大作品影響力
- 團隊合作性：在決賽三天內時段表現出擁有最佳合作性的隊伍，可獲得「傑出團隊精神獎」

獎項及獎品

- 挑戰賽設冠軍、亞軍、季軍、「卓越商業應用獎」、「社會影響力大獎」、「傑出團隊精神獎」、「創意無限大獎」、「智慧實踐獎」及「最積極參與團體獎」
- 30名表現優異者將被挑選參與「廣州科技文化探索營」三日兩夜團，參觀國內科技公司及與行業專業人士直接交流之機會
- 獲冠軍、亞軍、季軍、「卓越商業應用獎」、「社會影響力大獎」、「傑出團隊精神獎」、「創意無限大獎」及「智慧實踐獎」的參與者均會獲得豐富獎品，獎品包括：手提電腦、遊戲機套裝、運動攝錄機、電子書閱讀器、藍牙耳機、無線鍵盤滑鼠套裝、航拍機及智能手錶
- 獲冠軍、亞軍、季軍及「最積極參與團體獎」的學校均獲得獎盃一座
- 獲「卓越商業應用獎」、「社會影響力大獎」、「傑出團隊精神獎」及「創意無限大獎」及「智慧實踐獎」的參與者均獲發證書一張

- 每位參賽者均會獲發參與證書一張

廣州科技文化探索營三日兩夜交流團

日期：2026 年 3 月 14 日 至 2026 年 3 月 16 日 (星期六至星期一)

地點：廣州

內容：活動由中國移動國際有限公司全力贊助，行程包括參觀國內科技公司，認識中國最新科技發展掌握未來動向；參觀歷史博物館，了解中國歷史文化，藝術成就和自然資源，從而提升國民身份認同感

遴選機制

- 是次交流團名額為30人，主辦機構將根據隊伍的比賽表現、個人積極參與及綜合表現等進行遴選

身份證明文件要求

- 入選交流團的隊員須於決賽當天提供有效身份證明文件副本（身份證及港澳居民來往內地通行證）以辦理保險及相關手續
- 所有隊員應自行檢查身份證明文件於交流團期間有效

家長同意書

- 所有入選交流團的隊員須由家長或監護人簽署同意書，確認同意隊員隨團前往內地參與交流活動

個人資料保密

- 所有由參賽者提供的個人資料將被嚴格保密，並於交流團完成後十二個月內銷毀

(# 於2025年12月17日作出修訂內容)