

Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/156646,Wspolczesna-historie-znajdziesz-bez-problemu.html>
16.03.2026, 03:59



Współczesną historię znajdziesz bez problemu

bards.ai i Archiwiści to dwie drużyny, które zaproponowały najlepsze koncepcje wyszukiwarki otwartych zasobów IPN. Zwycięzcy otrzymają 50 tys. zł, a zwycięskie rozwiązanie zostanie wdrożone przez Instytut. W efekcie powstanie praktyczna i łatwa w obsłudze baza wiedzy o współczesnej historii Polski. Narzędzie ma trafić szczególnie do młodego pokolenia.

16.12.2021

W trakcie zakończonego w weekend (11-12 grudnia 2021 r.) HackYeah - największego maratonu programistycznego w Europie - ponad 1500 programistów rywalizowało ze sobą w 10 różnych zadaniach, tworząc rozwiązania aktualnych wyzwań gospodarczych i społecznych.

Biuro Nowych Technologii - najmłodsza komórka Instytutu odpowiedzialna za cyfryzację jego zasobów i technologiczny dialog z młodzieżą - zaprosiła uczestników hackathonu do stworzenia koncepcji wyszukiwarki otwartych zasobów IPN. Narzędzie ma pozwolić młodym ludziom w łatwiejszym odkrywaniu współczesnych dziejów naszego państwa. To duże wyzwanie, ponieważ do Instytutu i jego lokalnych oddziałów należy m.in. 49 stron internetowych poświęconych różnym aspektom najnowszej historii Polski, a Instytut to jedyne miejsce o tak bogatych jej zasobach. Od drużyn wymagane było stworzenie kreatywnego mechanizmu pozwalającego na skuteczne przesiewanie danych i atrakcyjną prezentację wyników. Pula nagród dla autorów trzech najlepszych rozwiązań wynosiła 60 tys. zł.

- Wyzwanie IPN zwróciło naszą uwagę ze względu na potencjalną skalę rozwiązania. Stworzenie narzędzia, z którego będzie mógł korzystać praktycznie każdy, jest dla nas interesującym zagadnieniem - mówili po ogłoszeniu wyników przedstawiciele drużyny bards.ai.

W przygotowanym dla IPN rozwiązaniu programiści wykorzystali swoje doświadczenie w tworzeniu rozwiązań z zakresu sztucznej inteligencji, w tym w szczególności inteligentnego wyszukiwania treści z wykorzystaniem nowoczesnych modeli językowych. Dla udziału drużyny akurat w tym projekcie nie bez znaczenia okazał się fakt, że jeden z członków zespołu - Michał Swędrowski - choć zawodowo związany z informatyką i sztuczną inteligencją, na co dzień pasjonuje się historią.

Młodzież inteligentnie wyszukiwana

Jak przyznali zwycięzcy konkursu, do tej pory znali IPN głównie z wystaw i filmów na YouTube, ale nie znali szerszej oferty edukacyjnej Instytutu. To pokazuje, że przygotowane przez nich rozwiązanie wypełni puste miejsce w edukacyjnej ofercie dla młodzieży.

- Mamy nadzieję, że wdrożenie naszego rozwiązania zwiększy zainteresowanie historią, szczególnie wśród najmłodszych. W dzisiejszych czasach młodzi ludzie czerpią swoją wiedzę głównie z Internetu. Priorytetem wydaje się stworzenie produktów, które ułatwią dostęp do treści historycznych w postaci gier czy dedykowanych narzędzi - dodają programiści z bards.ai.

Wygrana – 30 tys. zł za zdobycie pierwszej nagrody – zostanie przeznaczona na dalszy rozwój startup'u bards.ai, m.in. na rozwój infrastruktury obliczeniowej, potrzebnej do opracowywania nowoczesnych modeli uczenia maszynowego.

Rozszerzenie pamięci Instytutu

Udział IPN w HackYeah koordynowało Biuro Nowych Technologii, którego zadaniem jest pozyskiwanie i rozwój autorskich technologii. Nowoczesne narzędzia pomogą historykom w zarządzaniu coraz większymi zasobami dostępnych danych oraz w dotarciu z przekazem historycznym do młodzieży.

- Dzięki wielkim umiejętnościom programistów z bards.ai oraz zaangażowaniu mentorów Instytutu udało się wypracować rozwiązanie, które pomoże nam dotrzeć do młodych, niezwykle wymagających odbiorców. Cyfrowy świat towarzyszy im przez całe życie, niemal wszystkie ważne dla siebie sprawy załatwiają on-line. Edukacja historyczna musi spełniać te oczekiwania – mówi Magdalena Hajduk, dyrektor Biura Nowych Technologii IPN.

Biuro Nowych Technologii to najmłodsza komórka Instytutu, która powstała w odpowiedzi na dwa ogromne wyzwania stojące dziś przed historykami. Pierwszym jest rosnąca ilość danych historycznych. Badacze już dawno przestali się martwić gromadzeniem materiałów. Ich największym problemem jest obecnie skuteczne poruszanie się w ich ogromnej ilości. W związku z tym nie da się dziś uprawiać historii, szczególnie tej najnowszej, bez korzystania z rozbudowanych narzędzi IT i – coraz częściej – sztucznej inteligencji.

Drugim wyzwaniem jest fakt, że zaledwie kilka procent absolwentów szkół podstawowych i liceów zna podstawy historii Polski. Tymczasem, najnowsze dzieje to już nie tylko zawirowania pierwszych lat po upadku komunizmu, ale także rosnący wpływ technologii na nasze życie, rozwój sztucznej inteligencji czy nowe wyzwania klimatyczne. IPN chce zaprosić do zrozumienia czasów, w których żyjemy, najmłodsze pokolenia, bo to one wezmą za chwilę odpowiedzialność za kształt naszego kraju.

W HackYeah – największym hackathonie w Europie wziąć mógł udział każdy entuzjasta innowacyjnych rozwiązań. Stawką było ponad 570 tys. zł nagród i możliwości wdrożenia swoich pomysłów w praktyce. Zadania zostały wyznaczone m.in. firmę Bayer, Instytut Pamięci Narodowej, GovTech, Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości czy Ministerstwo Finansów. Programiści wzięli udział w 10 zróżnicowanych zadaniach – przygotowanych specjalnie na tę edycję przez organizatorów oraz Partnerów. Uczestnicy pracowali nieustannie przez 40 godzin. Poza zadaniem przedstawionym przez IPN, programiści i ich drużyny mierzyli się ze stworzeniem:

- gry edukacyjnej
- aplikacji do dbania o zdrowie psychiczne
- przeznaczonej dla firm wyszukiwarki programów wsparcia, darowizn i inwestorów
- aplikacji, która pozwala dzielić się ze zwierzętami nadmiarem jedzenia i akcesoriów
- rozwiązania mającego maksymalnie uprościć spełnianie obowiązków sprawozdawczych przez podmioty na rynku finansowym
- przyjaznego cyfrowo edytora dokumentów podatkowych
- rozwiązania wskazującego najlepsze miejsce na do zamieszkania lub prowadzenia biznesu
- narzędzia do comiesięcznego raportowania przebiegu działalności gospodarczej
- rozwiązania pozwalającego koordynować produkcję, magazynowanie, dystrybucję i wykorzystanie

końcowe wodoru.

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)