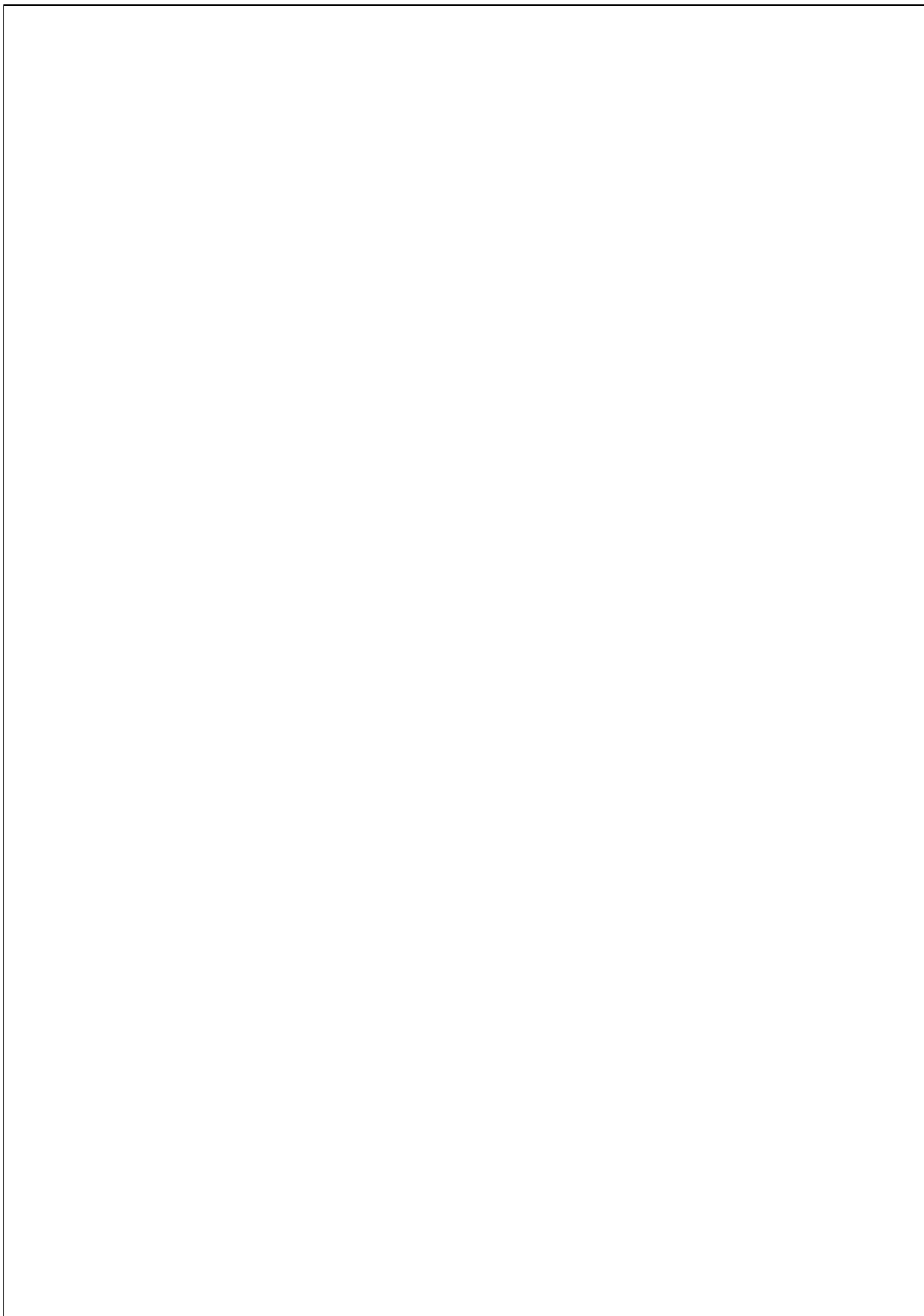


Instytut Pamięci Narodowej

<https://ipn.gov.pl/pl/aktualnosci/232807,Histhack-20-wystartowal.html>
26.02.2026, 17:34



[Następny](#)

[Powrót](#)

Histhack 2.0 wystartował

Ogólnopolski konkurs programowania organizowany przez Instytut Pamięci Narodowej wchodzi w drugi – ostatni – etap. Od 4 do 6 listopada trwał będzie finał konkursu, w którym 16 drużyn zmierzy się ze sobą i powalczy o niesamowite nagrody. To nie tylko maraton programowania – to również przygoda, trening kompetencji miękkich oraz most między najnowszymi technologiami a edukacją historyczną.

04.11.2025

[Biuro Nowych Technologii Histhack](#)

Finał hackathonu trwa

Ceremonia otwarcia rozpoczęła się o godzinie 9.00. Drużyny, wyposażone w niezbędną elektronikę, zapal do pracy oraz zastrzyk ekscytacji zajęły wyznaczone miejsca. Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, zadania konkursowe miały zostać ogłoszone w dniu rozpoczęcia finału. Nadszedł więc czas podania drużynom informacji, z czym przyjdzie im się zmierzyć.

Finalistom zostały wręczone zapieczętowane koperty, w których znajdowały się konkursowe zadania. Spośród sześciu zaproponowanych, ekipy muszą zdecydować się na podjęcie jednego. Zmiana w trakcie trwania konkursu jest możliwa, ale rozpoczynanie pracy na nowo to bardzo ryzykowne posunięcie, stąd uczestnicy muszą działać niezwykle ostrożnie.

Treść zadań dla finalistów

Z jakimi konkretnie wyzwaniami zmierzą się nasi finaliści? Oto pełna treść wszystkich wyzwań:

1. „W cieniu żelaznej kurtyny” – życie codzienne w PRL
Minęło ponad 30 lat od przeprowadzenia procesu transformacji ustrojowej w Polsce. Stwórzcie projekt, który pokaże, jak wyglądało życie codzienne w Polsce lat 1945–1989 i przeniesie użytkownika w realia PRL – ograniczeń, absurdów, ale i codziennych sposobów radzenia sobie z rzeczywistością.
2. „Z Archiwum Wolności” – cyfrowe ślady przeszłości
Archiwum IPN zawiera liczne dokumenty, zdjęcia i nagrania, które nigdy nie trafiły do szerokiej publiczności. Stwórzcie projekt, który przywróci pamięć o jednym, wybranym wątku z XX-wiecznej historii Polski (lata 1917–1989). Może to być rekonstrukcja historii konkretnej osoby, miejsca lub wydarzenia – np. losów jednej rodziny w czasie wojny lub transformacji.
3. Niedawno ElonMusk ogłosił start nowej platformy wiedzy – Grokipedia.
Przygotujcie projekt, który mógłby zostać mu zaprezentowany, by wykorzystać petabajty danych zgromadzone w IPN w walce o prawdę historyczną dostępną dla wszystkich lub nowy oparty na polskich rozwiązaniach.
4. W 2026 roku obchodzona będzie 100. rocznica nadania praw miejskich Gdyni. Przygotujcie projekt, który nawiąże do historii miasta, budowy portu oraz twierdzenia, iż „Gdynia była oknem na świat II Rzeczypospolitej Polskiej”. W ramach swojej pracy możecie odnieść się do całości historii miasta, w szczególności kładąc nacisk na lata 1926–1989.
5. 25 czerwca 2026 roku minie 50 lat od robotniczych protestów Czerwca 1976. Odnosząc się do tych wydarzeń przygotujcie projekt opowiadający o realiach politycznych i/lub społecznych życia

w Polsce lat 70. XX wieku.

6. W czasie II wojny światowej w Polsce na skutek grabieży i zniszczeń utraciliśmy wiele dzieł kultury. Ponadto zniszczeniu uległo wiele historycznych budynków, których nie zrekonstruowano. Opracujcie projekt, który nawiąże do tego tematu. W ramach swojej pracy możecie nawiązać do kultury II RP lub też przedstawić proces poszukiwania zaginionych dóbr.

Każda drużyna wybiera jedno zadanie, na którym skupi się przez najbliższe 16 godzin.

Dodatkowe konkursy z nagrodami

Pierwszego i trzeciego dnia zaplanowano dodatkowe konkursy, które pozwolą uczestnikom nie tylko wygrać jeszcze większą pulę nagród, ale też odetchnąć chwilę od pracy. Pierwszego dnia odbył się quiz historyczno-technologiczny. Sprawdziliśmy w nim stan wiedzy uczestników o świecie, technologii i najnowszej historii Polski.

Trzeciego dnia odbędzie się... cóż, na ten moment nic nie możemy zdradzić. Zapraszamy do śledzenia naszej strony i odkrycia zwycięskich drużyn.

3 dni kodowania

Hackathon IPN to energia łącząca nowe technologie z nauką historii. Finaliści konkursu mają dostęp do pomocy mentorów, strefy relaksu oraz wyżywienia. Każdy, kto będzie chciał oderwać się od pracy będzie mógł skorzystać ze Strefy Nowych Technologii, w której czekają gry i aplikacje Biura Nowych Technologii IPN prezentowane na kapsułach gamingowych ORB X i stanowiskach VR; projekt „Cyfrowi Bohaterowie” oraz automaty do gier typu flipper.

Gwoździem programu jednak pozostaje praca nad projektem, który będzie zaprezentowany przed jury trzeciego dnia. To właśnie na podstawie stworzonych przez grupy projektów oraz prezentacji efektów, jury podejmie decyzję o zwycięskich drużynach.

Za nami pierwszy dzień. Już od początku finału czuć ducha zdrowej rywalizacji, współpracy oraz ekscytację towarzyszącą intensywnej pracy. Przed nami kolejne dwa dni pełne wrażeń – środa, która w pełni przeznaczona będzie na pracę oraz czwartek, który obfitował będzie w prezentacje projektów, drugi konkurs z nagrodami oraz ogłoszenie wyników.

[Poprzedni Strona](#)

[Następny Strona](#)

Warszawa

Centrala

Biuro Nowych Technologii

Konkurs

Powiązane wiadomości





Lista laureatów pierwszego etapu konkursu „HISTHACK”



Finał ogólnopolskiego konkursu HISTHACK