

# HISTHACK

Pierwszy hackathon IPN

Zakoduj historię  
przyszłości!

PARTNERZY:



## Zasady uczestnictwa:

### 1. Zbierz drużynę

W przedsięwzięciu udział wziąć mogą sześciuosobowe grupy, składające się z 5 uczniów tej samej szkoły oraz nauczyciela reprezentującego tę samą placówkę.

### 2. Zarejestruj swój zespół i wspólnie rozwiążcie zadanie konkursowe

Zadaniem uczestników w ramach pierwszego etapu konkursu będzie **opracowanie koncepcji scenariusza historyczno-edukacyjnej gry komputerowej związanej z historią Polski w latach 1917-1990**. Termin zgłaszania Waszych odpowiedzi upływa 14 marca!

### 3. Oczekuj na wyniki pierwszego etapu

Powołane przez IPN jury wyłoni po jednej drużynie z każdego województwa. Zwycięzcy I etapu otrzymają nagrodę w wysokości 4 000 zł brutto (więcej informacji w regulaminie) i zostaną zaproszeni do udziału w II etapie konkursu, **który odbędzie się w dniach 13-14 kwietnia 2023 r. na organizowanym przez Instytut Pamięci Narodowej Kongresie Pamięci Narodowej odbywającym się na Stadionie Narodowym**.

### 4. Weź udział w hackathonie na Stadionie Narodowym

W ciągu dwóch dni hackathonu uczestnicy wydarzenia w godzinach 9:00-17:00 będą musieli znaleźć rozwiązanie na nowe wyzwanie, które postawi przed nimi IPN, a o którym dowiedzą się na starcie imprezy.

## Nagrody dla uczestników i ich szkół:

**I miejsce:** Gogle Oculus Quest II dla każdego z uczestników i 3 zestawy gogli dla szkoły

**II miejsce:** Vouchery podarunkowe o wartości 500 zł i gogle Oculus Quest II dla szkoły

**III miejsce:** Vouchery podarunkowe o wartości 250 zł i gogle Oculus Quest II dla szkoły

[STRONA REJESTRACJI](#)

[STRONA WYDARZENIA](#)

### Weź udział w Kongresie Pamięci Narodowej i odwiedź Strefę Nowych Technologii –

nowoczesną przestrzeń łączącą świat edukacji i gamingu. Zapoznaj się z najnowszymi projektami IPN „Grą Szyfrów” prezentowaną na PC i VR, „Szybowcowa ‘87” dostępną w technologii VR. Strefa dostępna będzie bezpłatnie dla wszystkich uczestników Kongresu po dostarczeniu wymaganych dokumentów, a dla grup zorganizowanych dodatkowo po wcześniejszej rezerwacji.

- „Gra szyfrów” to crossplatformowy edukacyjny projekt przygotowany jako krótka gra point and click, składająca się z czterech misji. Opisuje on przebieg wojny polsko-bolszewickiej oraz wpływ polskiej kryptologii na jej zwycięski finał. Gra jest debiutem wydawniczym niedawno powstałego Biura Nowych Technologii należącego do Instytutu Pamięci Narodowej. Do tej pory zagrało w nią 300 tys. osób, z czego z platformy STEAM została już pobrana przez 100 tys. graczy. Grę można bezpłatnie pobrać z platformy STEAM oraz ze strony Ministerstwa Edukacji i Nauki. Gra działa na goglach VR, PC z systemem Windows oraz urządzeniach mobilnych obsługiwanych przez iOS i Android. Gra Szyfrów została dodana przez Ministerstwo Edukacji i Nauki do podstawy programowej języka polskiego.
- Użytkownik aplikacji „Szybowcowa ‘87” za pomocą gogli VR przenosi się do mieszkania w peerelowskim bloku, gdzie ukryta jest konspiracyjna drukarnia i ma szansę wirtualnie wydrukować „bibułę” Solidarności Walczącej. Włączając radio „Julia” przystosowane do częstotliwości komunistycznych tajnych służb można usłyszeć autentyczne nagranie zaszyfrowanych rozmów pomiędzy funkcjonariuszami reżimowej Służby Bezpieczeństwa. Użytkownik włączając telewizor, usłyszy również m.in. audycję Radia „Solidarność Walcząca”. Na potrzeby wirtualnego projektu wykorzystano archiwalia Instytutu Pamięci Narodowej, Stowarzyszenia Solidarności Walczącej oraz wrocławskiej konspiracyjnej drukarni rodziny Błażewiczów. Aplikację stworzyło Biuro Nowych Technologii IPN.

Zanim wejdiesz do gry nie zapomnij o Regulaminie korzystania z VR i zezwoleniu na wykorzystanie wizerunku!

[REGULAMINIE KORZYSTANIA Z VR](#)

[ZEZWOLENIU NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU](#)