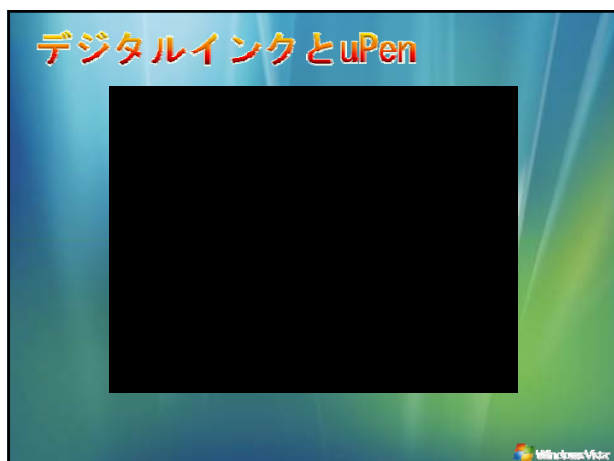






最新の研究

- Microsoft Research
 - 様々な分野の研究
 - マルチメディア
 - 人間工学
 - ハードウェア
 - セキュリティ
 - ソフトウェア開発



<http://research.microsoft.com>

生徒に挑戦の場を

- コンテストへの挑戦
 - 日本学生科学賞
 - Imagine Cup
 - U-20 プログラミングコンテスト
 - パソコン甲子園

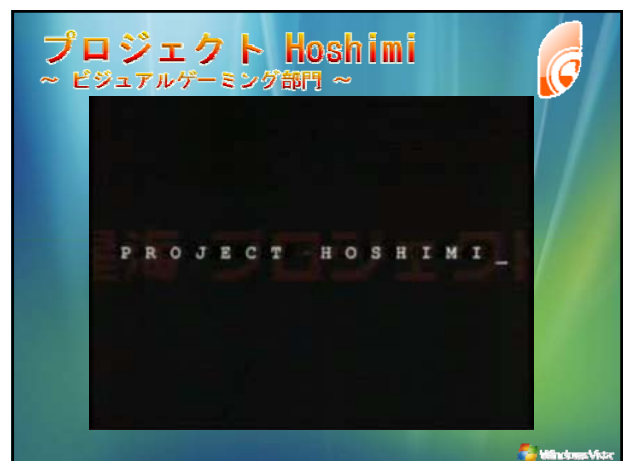
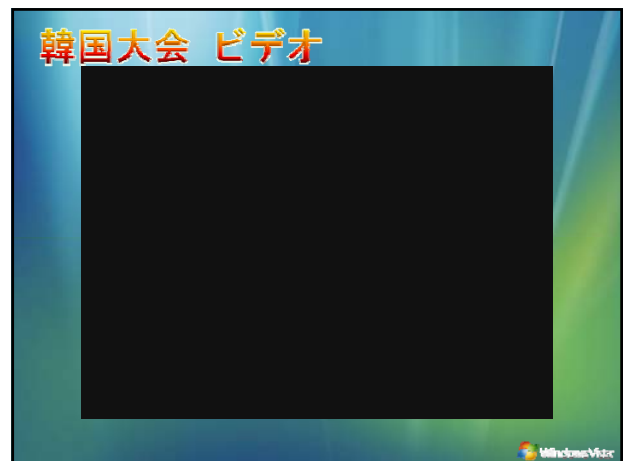
Imagine Cup

- 全世界の学生を対象にした技術コンテスト
 - コンピュータをいかに活用するか
- 得意分野にあわせた複数の部門
 - プログラミング
 - ビデオ編集
 - 写真編集
- 年1回開催
 - 毎年世界大会を開催
 - Imagine Cup 2008の世界大会はパリで開催

Imagine Cupの歴史

- Imagine Cup 2003
バルセロナ
- Imagine Cup 2004
ブラジル
- Imagine Cup 2005
横浜
- Imagine Cup 2006
インド
- Imagine Cup 2007
ソウル





プロジェクト Hoshimi

～ ビジュアルゲーミング部門 ～

Imagine Cup 2008 ストーリー

西暦2097年、地球の人口は約200億人となり、オゾン層の破壊も深刻な問題になっている。
公園で遊びまわる子どもはいなくなり、屋外でスポーツをするとすぐに呼吸困難になってしまう。それほど環境汚染が進んでしまった。

プロジェクト Hoshimi

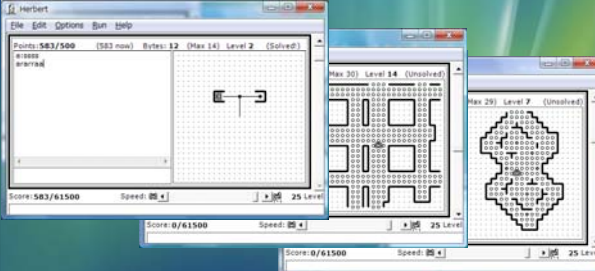
～ ビジュアルゲーミング部門 ～

Imagine Cup 2008 ストーリー

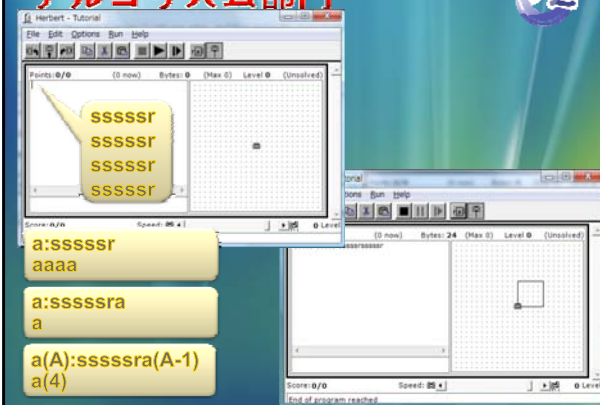
人々は、ホシミ教授が残した論文に未来を託した。地球を人に見立てれば、ホシミ教授のナノボットを進化させたエコボットを使って地球を救えるのではないかと。大気汚染のもととなる工場を破壊し、酸素を回収し、地球を環境汚染から救うのだ！

アルゴリズム部門

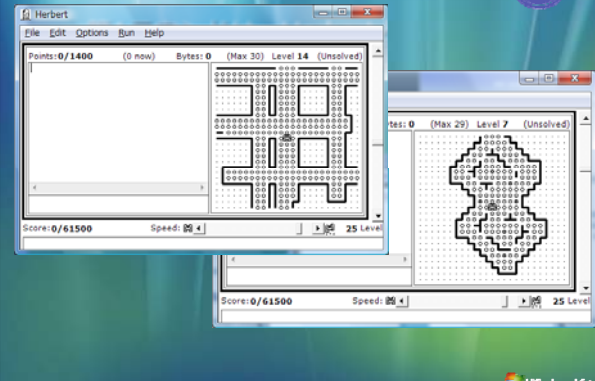
■ Herbertというゲームを使って、アルゴリズムを組み立て、得点を競う



アルゴリズム部門



アルゴリズム部門



あらゆる機会



