



NEOREX

ネオレックスは、  
技術者を中心とした、  
システム開発を行う、ITベンチャーです。  
ユニークな発想、機動力、  
そして、高い技術力を特長としています。

社名の由来=創業の思い

真のニーズに応え 独創的な技術をもって 広く世界に貢献する

**NEEDS ORIGINALITY EXPANSIVE**

**NEOREX**

NEOREXという社名は、「真のニーズに応え、独創的な技術をもって、広く世界に貢献する」という創業の思いを含め、NEEDS、ORIGINALITY、EXPANSIVEという3つの単語の最初の2文字を取って名付けられました。

行動指針

**クイック、前向き、ローコスト**

ネオレックスのメンバが行動を起こす時、常にこの行動指針を意識します。  
選択肢がある限り、クイックで、前向きで、ローコストな道を選びます。

成長の仕組み



がんばると、レベルアップする。レベルアップすれば、もっと面白い仕事ができる。  
面白い仕事をする、またがんばれる…  
成長に見合うチャンスによって、  
このサイクルがどんどん加速していくことをネオレックスは知っています。

**ネオレックスは…**

neorex is...

ネオレックスは、名古屋発の技術ベンチャーです。  
自社製品を開発し、自分たちでそれを広めるというビジネスをしています。

ネオレックスは今、クラウド(SaaS・ASP型)勤怠管理システム「パイパイ タイムカード」を開発し、展開しています。  
西武グループさん、IKEAさん、日本郵政さん等、  
多くの大規模ユーザーさんにも高い評価をいただいています。



取締役社長 駒井拓央

ネオレックスは、高い技術力を持ったモノづくりの会社です。  
コンピュータの原理を理解し、なぜ、どのようにコンピュータが動くのかを知っているから、  
本物のシステムをつくるのが出来ます。

ネオレックスは小さな会社ですが、こうした技術力で、大企業と互角以上に戦います。

ネオレックスは、人に優しいコンピュータ システムの会社です。  
コンピュータに詳しくない人にも気持ちよくシステムを使っていたり、  
あらゆる工夫を凝らします。

ネオレックスは、少しマニアックで面白いことが好きな会社です。  
思い立ったら、LED蛍光灯を自作したり、開発フロアの電源を直流化してみたりしてしまいます。

ネオレックスは、チャンスにあふれた会社です。  
本気のやる気があれば、あらゆることにチャレンジできます。

ネオレックスは、シェアより顧客満足度を重視する会社です。  
だから、「どうしたら買ってもらえるか？」ではなくて、  
「このお客様にとってホントに良いことは？」を考え抜きます。

そしてネオレックスは今、  
「ダントツの顧客満足度とダントツの従業員満足度の実現」を目指しています。



創立20周年記念イベント  
琵琶湖「ピアンカ」の一泊クルーズ  
子供たちも参加して、みんなでお祝い  
をしました。私達はネオレックスを1つの  
大きな家族のように思っています。

# クラウド(SaaS・ASP型)勤怠管理システム バイバイタイムカードって、 どんなもの？

バイバイタイムカードは、タイムカードの代わりとなる、インターネットを利用したシステムです。バイバイタイムカードでは、バーコードやFeliCa、QRコード、指静脈などを利用して、「ピッ」と出勤時刻、退勤時刻を記録します。データは、インターネットを通してセンターサーバーに集められ、お客様ごとのルールに基づいて自動的に集計されて、給与計算に利用されます。

## 勤怠管理は大変

誰が何時から何時まで働いて、だからこの人の今月の勤務時間は何時間で…、という集計をする「勤怠管理」は大変な仕事です。なぜなら勤務時間の集計には、「総時間」以外にも残業や遅刻・早退、深夜勤務、休日勤務などの様々な項目があり、更にこれらの各項目にとっても複雑な集計ルールが定められていることも多いからです。しかもこの集計には時間的余裕がありません。それは、1ヶ月の終わりから給与支給日までの日程が決まっているからです。数百人、数千名、あるいは数万名といった従業員の1ヶ月分の集計を、わずか数日で行っている企業も決して少なくありません。



## 「良い勤怠管理システム」が見つからない

ところがこの勤怠管理、世の中ではまだシステム化があまり進んでいません。なぜか？それは、良い勤怠管理システムがなかなか見つからないからなんです。

高性能だけど高い、安いけれど機能が足りない、ちょっと特殊なルールだと集計出来ない、人数が多いと使えない、セキュリティが十分でないetc…世の中には本当にたくさんの勤怠管理システムがありますが、いざ探して

みると、「我が社にピッタリ！」と思えるシステムはなかなか見つかりません。



## 勤怠管理システムをつくろう

そこでネオレックスは、出来るだけたくさんの人達に「ピッタリ！」と思って頂ける勤怠管理システムをつくろうと考えました。

どんな複雑なニーズにも簡単に対応出来る、どんな大規模利用にも対応出来る。一方で、ニーズがシンプルだったり、規模が大きくないのであれば、それら実態に応じた費用のみで利用することが出来る、そんな勤怠管理システムをつくろうと考えたのです。

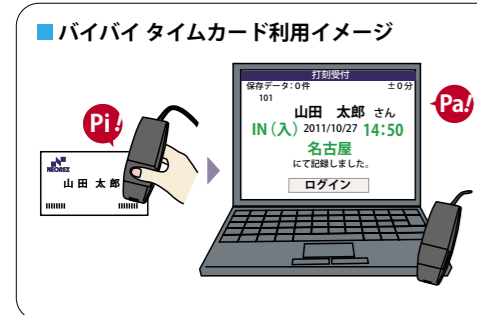
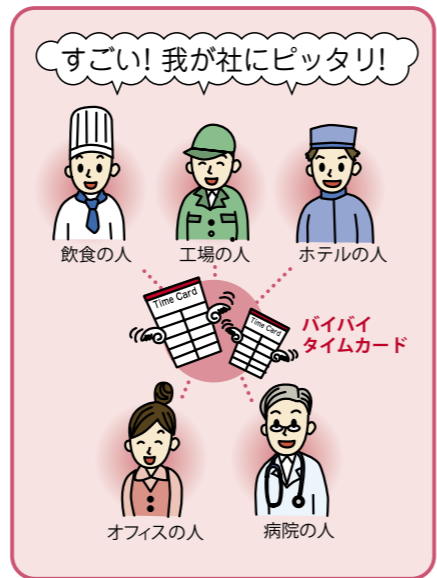
ではどうしたら良いか？それまでの経験を踏まえて検討を重ねた結果、システムのあり



方が浮かび上がってきました。

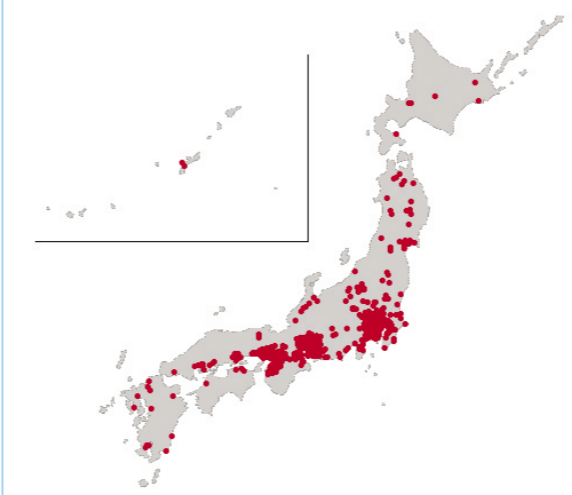
- お客様によってニーズが変わる部分と変わらない部分を注意深く分離し、「変わる部分」はどのようにでも変えられるように、「変わらない部分」は堅牢・高速・安定を徹底させる
- 利用して頂く機能と規模に応じてきめ細かに費用を変動させる
- お客様の要望を詳細にヒアリングし、実際にシステムがフル活用されるようになるまでしっかりとサポートする
- これまでに開発したものを安易に流用せず、新たにゼロから開発を行う

こうして生まれたバイバイタイムカードは、「お客様にピッタリ」をリーズナブルな費用で実現する、セミオーダーズーツのようなシステムになりました。



2003年にサービス提供が開始されたバイバイタイムカードは、今では**7万人**ものの方々に利用されています。北海道から沖縄まで。数十人の企業から数万人の企業まで。そして、ホテルから工場、物流センター、店舗、一般オフィス、病院、大学まで。本当に様々な場所で、様々なお客様にご利用頂いています。

## バイバイタイムカード導入企業様



- 株式会社 アサヒプロイラー (明治乳業グループ)
  - イケア・ジャパン 株式会社 (IKEA)
  - 御菓子司 蛸屋
  - 公益財団法人 かわさき市民活動センター
  - 株式会社 クリアックス
  - 株式会社 経営サポートステーション
  - 神戸ヤマト運輸 株式会社
  - 株式会社 スタディー
  - 株式会社 スチール (世界No.1 チェンソーメーカー)
  - 西武ゴルフ 株式会社
  - 西武鉄道 株式会社
  - 西武鉄道サービス 株式会社
  - 株式会社 西武ホールディングス
  - 株式会社 西武ライオンズ
  - 西武レクリエーション 株式会社
  - 株式会社 ソフト・ハート研究所
  - 東海食品 株式会社 (お寿司の丸忠グループ)
  - 東洋観光事業 株式会社 (アルビコグループ、ホテル翔峰・双泉の宿朱白)
  - 日本郵政 株式会社 (宿泊事業部、かんぼの宿)
  - 株式会社 プリンズホテル
  - 株式会社 ベルパーク
  - マルイチ・ロジスティクス・サービス 株式会社 (マルイチ産商グループ)
  - 南日本運輸倉庫 株式会社
- ※五十音順、敬称略  
※事例としての社名公表につきご了承をいただいたお客様のみ掲載

## バイバイタイムカードを支える技術

バイバイタイムカードを支える技術分野は非常に多岐に及びます。

「ピッ」という出退勤時刻の記録には、ICカードリーダーや指静脈認証機などを制御するデバイスドライバの技術が必要です。

サーバー側では、サーバーハードウェア、OS、データベース、ネットワークの技術も必要です。またプログラミング技術は当然として、その他にも大規模システム特有の高負荷対応技術や運用技術も駆使されています。

そして重要なポイントは、これら全ての設計・開発・運用が、ネオレックス社内で、ネオレックスメンバの手によって行われているという点です。

## 実は「ハイテク」なバイバイタイムカード

このような広範囲に及ぶ対応をわずか20名程度のメンバで行っているにも関わらず、バイバイタイムカードの技術レベルは極めて高く、ユーザーの皆さんや、総務省や経済産業省関連の公的機関などから高い評価を頂いています。

例えば、他を圧倒する柔軟性は、データベースとアプリケーションにおける高度な設計技術によって実現されています。

あるいは、驚異的とまで言われるバイバイタイムカードの超高速動作は、独自開発のオンメモリデータベースによって実現されています。

見た目は柔らかい印象のバイバイタイムカードですが、実は、業界の先端を行く、極めて高度な技術が集積したハイテクシステムという一面も、持っているのです。

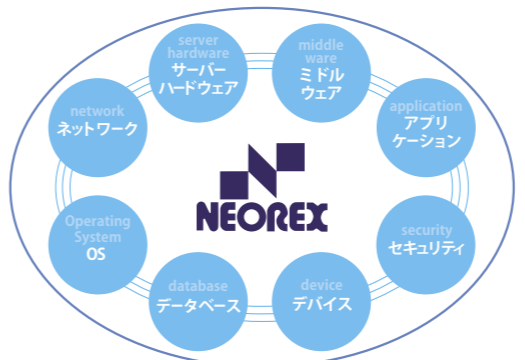


ASP・SaaS・ICT アウトソーシング  
アワード2007/2008  
バックオフィスアプリケーション分野  
グランプリ受賞  
(後援:総務省、経済産業省他)



ソフトウェア・プロダクト・オブ・ザ・イヤー2009 受賞  
独立行政法人 情報処理推進機構(IPA)  
(所管:経済産業省)

## バイバイタイムカードを支える様々な技術分野



SaaSって何？ ASPって何？ クラウドって何？

SaaSは、「Software As A Service」、ASPは「Application Service Provider」の略です。「SaaSはASPの発展系で、SaaSとASPは別のもの」という意見もありますが、ネオレックスは同じものだと考えています。どちらも、ネットワークを利用した、月々などの

利用料方式のシステム/サービスを指しています。また「クラウド」は、SaaS・ASPを含む、より広い意味の言葉です。クラウドという言葉には、SaaS・ASPを提供するためのデータセンターなども含まれています。

## ネオレックス技術陣の ツートップ、二人の中村



### 回路大好き少年からスゴ腕プログラマへ

**裕樹** 当時で言う「ラジオ少年」というか、「回路大好き少年」でした。きっかけは、学研の科学本とNHKの電子工作番組。好きになりだした頃、カメラとオーディオ好きの叔父さんが大須に連れて行ってきて、半田ごてや半田などを買ってくれました。小学校5年生だったと思います。

**健児** 僕も学研の科学本がきっかけだったかな。同じく5年生の頃。ただ、ブロック崩しなんかのTVゲームが大好きで、「どうやって作るんだろう?」と思っていたのは小学校1年生の頃から。雑誌を読み始めて、回路作りに夢中になりました。

**裕樹** 「初ラ(しよら)」と「ラ製(らせい)」ね(笑)

**健児** そう、「初歩のラジオ」と「ラジオの製作」。雑誌についてくるマスクパターンを基盤の上に貼って、押し入れの中に入って蛍光灯をあてて。でもすごく時間がかかる。「なかなか焼けんあ」とかって1時間以上押し入れにこもったりして。基盤をエッチングした時はエッチング液の処理に困りました。容器には、「劇薬のため、決められた適切な処理をするように」とみたいなことが書いてあるけど、「適切な処理」が分からなくて(笑)結局ガソリンスタンドに持って行ったら引き取ってもらえて、その後はそのスタンドに通いました。

**裕樹** 中学に入るとそろそろPCに関心が移っていきました。PCを持っている友達の家に入り浸ったり、大須に行って店頭のPCを触ったり。当時はなかなかPCに触れないから、やってみたいこと、試してみたいことをノートの上にプログラミングにおいて、チャンスがあれば一気に打ち込む!柔道部員でしたが、練習後に毎日、SHARPのMZが置いてあった「自然科学部」に遊びに行っていました。

**健児** で、すぐにBASICが嫌になって、マシン語を始めるんですね。BASICは動きが遅くて、ゲームを作っても全然面白くない。

**裕樹** 当時マシン語でプログラム書くの大変だったなあ。紙の上でアセンブラでプログラミングし、ハンドアセンブルしてバイナリコードを作ってPCに打ち込んでいくんだよね。メモリの番地を1つ数え間違えたらほとんど全部書き直し、みたいな。それを数千行書いてシューティングゲームなんかを作っていました。ノートにね。主に授業中に(笑)

**健児** 高校時代はもうプログラミングに夢中で、大学に入る頃には結構色々出来るようになっていました。どこかの会社から依頼を受けて、ちょこちょこってプログラムを書いたり。そのうちゲーム会社から依頼を受けて、ゲーム開発を始めました。フリーのプログラマを集めてチームを作り、ゲームを丸々1本自分たちだけで開発したこともありました。チームのメンバーで学生は僕だけでしたが(笑)

**裕樹** 僕は大学に入ってから、某大手システム会社の系列でアルバイトをしました。主に業務系ソフトの開発で、コード1行いくらという仕事。家に持ち帰っても良かったので、2千行くらいのプログラムを一晩で書いて、「もう出来たの?」なんて驚かれたりして。

**健児** 報酬は随分良かったですね。学生ではあり得ないような収入があった。

**裕樹** そう。プログラマにとってはそういう時代だったよね。でもさすがに学業に支障が出てきて…

### ネオレックスとの出会い

**裕樹** 普通の時間に普通に仕事出来るバイトを探していて、ネオレックスに出会いました。

**健児** 僕も全く同じです。ネオレックスに来ようになった時期も、裕樹さんとほぼ同じ頃。ここで裕樹さんに出会いました。

**裕樹** お互い、なんとなく存在は知っていたよね。名古屋屋に中村っていうプログラマがいるな、みたいな。

**健児** そうですね。苗字一緒だし(笑)

**裕樹** ネオレックスは当時、教育委員会からの依頼などで教育用のソフトウェアを開発していました。主に小学生向けで、算数を教えるソフトとか。すでにプログラミングは出来たし、会社は仕事を任せられるので、どんどんプログラムを書きました。

**健児** 教育委員会の先生達が企画するソフトウェアに、ゲーム的な要素を加えて、処理を高速化してサクサク動くソフトを作ったので、とてもウケが良かったですね。グラフィック系などの当時社内にあったライブラリは、どんどん作り直しちゃってました。

**裕樹** 一方で当時ネオレックスでは、独自開発のマイクロバーコードを読み取る自社製のバーコードリーダーの開発が始まっていました。社外プレーンがたくさん来ていて、色々な取り組みがされていて。僕も子供の頃以来のハードウェアとの関わりに盛り上がり、会社にズラリと揃っていた「トラギ(雑誌、トランジスタ技術)」を読み漁って勉強しました。この頃からしばらくは半田ごてとオシロとアセンブラの日々になりました。

**健児** 結局熱中して、「普通の時間の普通の仕事」にはならなかったんですね(笑)

### ネオレックスへの入社

**裕樹** バイト勤務をする中で、ネオレックスに入社することを決めました。理由は色々あったと思いますが、一番の理由は「社長」(※現、会長)です。「基本的に好きにやって」という社長の方針がとても嬉しかったし、何にでもチャレンジしようとする姿勢が好きでした。

結局、社長という人そのものに魅力を感じたんだと思います。

**健児** 僕も同じですね。社長の個性から生まれてきたネオレックスの方針や姿勢がとても良いと思いました。一言で言うと、「頼らう、がんばる」ということでしょうか。新しいことにどんどんチャレンジする。新しいことなんで先人はいなくて、誰も何も教えてくれない。だからがんばって試行錯誤

する。それがスキルアップにつながっていく…というのがネオレックスという会社の取り組みだと思いました。社長は、とにかく何でもすぐに挑戦しちゃうんですね。普通ならちょっと考えてみようかなみたいなことが、社長の場合、「あ、もうやっている…」みたいなの。ここに、「破壊力」のようなものすら感じました(笑)

——— 他社からの熱烈なスカウトなどもある中でネオレックスへの入社を決めた二人。裕樹さんは入社直後の春、ネオレックス初の自社ブランドオリジナルICとなる「NX1」の開発担当となり、量程もある巨大な回路図の設計を行いました。一方の健児さんは、ソニーのPlay Station担当者をも唖らせる知識と熱意を持って、「ゲーム開発はしない」という社長の方針を覆し、新卒1年目にして20人以上のチームを率い、ネオレックス最初で最後(?)となるゲームソフト「コスミックレース」を世に送り出しました。

今やネオレックス技術陣の不動の「ツートップ」となった裕樹さんと健児さん。当時二人が魅力を感じたネオレックスと駒井社長の方針やスタンスは、今ではこの二人によって受け継がれ、進化を続けています。国内最高レベルを誇るバイバイ タイムカードの信頼性や柔軟性、超高速の動作速度も、こんな二人の中村を中心とした、技術をこよなく愛し、また自立と自由を求めるネオレックスの技術陣が実現しています。



中村裕樹 1992年入社。ネオレックス開発チームリーダー。HWからSWまで、広大な守備範囲を誇る。



中村健児 1993年入社。開発チームサブリーダー。先の方まで見越した設計に定評を持つ、「バグなし健児」の異名も。

## フランス文学からITの世界へ

### この人達と同じところにいていいのか? という不安

IT業界に飛び込んだきっかけは、「新・電子立国」というNHKの特集でした。ソフトウェアの世界を紹介した番組で、コンピュータは「人の成長を加速する仕組み」であり、そこは「道具が日々発明されていく世界」だと聞いて、何だか感動してしまいました。そして、全く未知のこの世界に挑戦してみたい!と思ったんです。大学の専攻は仏文学だったんですけどね(笑)

しかし、ネオレックスに入社してすぐに困ってしまいました。裕樹さん、健児さんはすでに国内でもトップクラスの技術者。入社間もない別の先輩もすでにバリバリ開発をしていて、「この人達と同じところにいていいのか?」と日に日に不安が大きくなっていきました。そんな中である時「テスト」という仕事を担当したことが、僕にとっての大きな転機となりました。

### 入社2年目、勉強をしよう!

当時のテスト業務は、言ってみれば、「プログラムの書けない人でも出来る仕事」というものでした。プログラマが開発・動作確認したソフトを、色々と触ってみて一応確認するという程度の位置付けです。

実際テストを担当してみると、問題=バグはそれなりに見つけることが出来ました。ソフトウェアを実行し、あれこれと操作していると何か問題が見つかります。でもテスト担当を続けていくうちに、「動かせば出る」というだけではいけない

のではないかと考えるようになりました。そこで少し調べてみると、ソフトウェアのテストにも「技術」があり、様々な考え方や手法があることが分かりました。

勉強をしよう!と決めて、選んだ本は日科技連(日本科学技術連盟)のシリーズ本でした。分厚い、5冊くらいに分かれたものです。平日は時間が取れないので、土日どちらかの午前中は勉強!と決めて、本を持って図書館に通いました。結局この図書館通いは入社2年目から結婚するまで、4年間続きました。

### 気が付けば、「テストチーム」のリーダーに

勉強は、実務にすぐに役立つというわけでもありませんでした。「学問としては分かるけど…」という内容も多く、どう実務に落とししていくかは自分次第。今思えば、ソフトウェアテストというものの事例情報がまだ十分に普及していない時代だったんですね。

それでも、成果は少しずつ出てきました。きっちり、一生懸命テストすることによって、プログラマもそれに応えてくれるという手応えを感じるようになったんです。同様の問題の再発を防ぐプログラミングの仕方など、テスト側からの働きかけで検討されるようになりました。この頃には、「なんでこういうバグが出ちゃうの?」と、生意気にプログラマに文句を言っちゃったり(笑)

当時、ネオレックスにやってくる「プログラムの書けない人」は、まずはテストを担当するようにな



佐原孝仁 1998年入社。テストチームリーダー。現在はテストの自動化や加速度的テストなどの確立に取り組んでいる。

っていました。こういったテスターは、各プログラマについていました。でも徐々に、こうしたテスターが僕のところに集められるようになりました。こうしてネオレックス内に、「テストチーム」というものが生まれたんです。個人的には、技術を用い、体系化したテストを行うという取り組みが認められていった結果かな?と自負しています(笑)

——— コンピュータに関する知識を一切持たずにネオレックスに飛び込んで来た佐原さん。入社当時は大きな不安を感じていたとのことですが、今では第一線で活躍する技術者となりました。そして佐原さんが生み出した「テストチーム」は、ネオレックスの中核チームの1つとなっています。そんな佐原さんには、アスリート(?)としてのもう1つの顔も。テレマースキーや自転車が好きで、週末早朝にはサイクリングを楽しんでいるとか。1回あたりの所要時間は3時間。走行距離は100km。妻と3人の子供が目覚める頃に、何食わぬ顔で帰宅するのだそうです…。



武井俊輔 2001年入社。設定チームリーダー。勤怠管理のシステム化に関する知識と経験は圧倒的で、気が付けば国内トップクラスの専門家。

い仕事」という図式のまんまです(笑) それから最後に、ネオレックスのいくつかのポリシーが個人的には好きです。例えば「指示」という言葉を使わないとか。たとえ社長からバイトに対してであっても、何かをしてもらう時には「指示」ではなく、「依頼」という言葉が使われるんですよ。これも1つの、こだわりですね。

——— お客様の要望を詳細にヒアリングし、バイバイ タイムカードをお客様のご要望に沿った状態に組み上げて提供するという設定チームの仕事は、バイバイ タイムカード事業の要です。その仕事を、バイバイ タイムカード誕生以来ずっと手掛けてきた武井さん。多くのお客様にとっての「Mr. バイバイ タイムカード」という存在です。武井さんのスキルと経験、そして常にお客様の立場に立って一生懸命考えるというスタンスと人柄が、バイバイ タイムカードを支える大きな柱の1つとなっています。

## すごい人達がいる、素敵な会社

### 武井さんに聞いてみた!

### ——— ネオレックスには、例えば、どんな人がある?

まず、みんな技術や機械が大好きですね。PCと周辺機器はもちろんのこと、スマートフォン、カメラ、車、バイク、ラジコンなどなど。この人はこれが好き、というよりは、結構、あれもこれもみんなが好き、みたいな感じですよ。

そして、こだわりがすごいですね。カメラ好きがレンズの議論を始めたらキリがないし、車やバイクに自分で手を入れちゃう人も多いし、レースをしていた人もいるし。ラジコンで国内トップ20みたいな人もいるし、そのヘッドフォンいくら?って聞いたら、「え、13万」みたいな人もいるし(笑)

それからもう1つの特性が、「やってみちゃう、作っちゃう」というところでしょうか。開発チームは、ACアダプタが嫌だと言って社内の一部電源を直流化してしまいましたし、小型PCの活用のためにお膳みしたい専用の台を作った人もいるし。そもそも会長は30年位前に数十枚の基盤・回路を手作りしてパソコンを作ったという人だし、最近もLED蛍光灯を自作して社内に設置したりしてますよね。

って、そんな話ばかりかと思うと意外にスポーツ好きが多い。自転車、マラソン、テニス、ヨット、ラグビーにスキー・スノーボード。スキーはテレマースキーというちょっとマニアック(?)なタイプの愛好家が多いです。それから音楽好きも多いですね。

性格的には、抜群のコミュニケーション能力を持つ人もいれば、口下手の人がいたり、コツコツと超長期戦で行くのが得意な人がいれば、短期集中型の人がいたり色々ですが、結局、こだわりが強く、それなりに自信があって、やるからにはとことん、みたいな性格がネオレックスメンバーの共通した傾向なんだと思います。

### ——— ネオレックスって、どんな会社?

自分で考えて動ける、そういう場を提供してもらえる会社だと思います。やる気と実力さえあれば何でも任せてもらえる。未知の世界でも挑戦させてくれる。若手であってもバイトであっても、というところがまたすごいですよね。

それからネオレックスは、「小さな会社であることのメリット」をすごく活かしている会社だと思います。社内に知らない人は誰もいない。誰かが何かを発信すればみんなが聞くことが出来る、すぐにそれに基づいたアクションを起こすことが出来る。誰が言ったにせよ、その声はみんなに伝わります。これは、社内の体制や雰囲気は注意深く調整されているからなのかなとも思います。

こういう雰囲気のネオレックスの中に、紹介したような様々な人達がいて、得意なところを持ち寄って、仕事をする。結果として、いつも自分の能力よりも少し大きな仕事が出来ているなど感じます。そして自分の能力よりも少し大きな仕事をする、自分がどんどん成長していくことを感じます。社長考案の「がんばる→レベルアップ→もっと面白

## 会社概要

---

社名	株式会社ネオレックス
設立	1987年6月
社長	駒井拓央
所在地	〈名古屋本社〉 名古屋市熱田区伝馬1-4-25 ネオレックスビル TEL:052-681-2121 FAX:052-681-2129 〈神楽坂オフィス〉 東京都新宿区築地町4 神楽坂テクノスビル TEL:03-5261-9879 FAX:03-5261-8266
資本金	5,000万円
主な外部株主	株式会社エブリデイ・ドット・コム 凸版印刷株式会社 株式会社小学館
email	info@neorex.co.jp
会社URL	<a href="http://www.neorex.co.jp">http://www.neorex.co.jp</a>
製品URL	<a href="http://www.byebye-timecard.net">http://www.byebye-timecard.net</a>

## 沿革

---

1987年 6月	株式会社ネオレックス設立
1992年 4月	マイクロバーコード開発
〃 12月	日本ソフトウェア大賞受賞
1994年 2月	アメリカで、マイクロバーコードの特許成立 (その後日本を含めて9ヵ国で特許取得)
1994年12月	日経BP社発刊「二一世紀企業の見つけ方」で日本の中堅・成長企業に選ばれる
1995年 1月	中小企業優秀新技術・新商品賞受賞
1996年 5月	中小企業金融公庫「新事業育成企業」認定
1997年 6月	研究開発棟(ネオレックスビル)完成
1998年 3月	凸版印刷株式会社とバーコード印刷に関する提携
〃 9月	飲食店、多店舗チェーン向け受発注システム納入開始
2000年 6月	関連会社株式会社ネオセルラー設立
2001年 3月	携帯電話用マイクロバーコードリーダー「Cタッチ i」開発
〃 4月	株式会社エブリデイ・ドット・コム、株式会社ネオセルラーと マイクロバーコード共同事業推進提携締結 大阪、広島、福岡で生鮮食品受注サービス提供開始
2003年10月	ASP型 勤怠管理システム「バイバイ タイムカード」販売開始 株式会社ネオセルラーと合併
2005年12月	バイバイ タイムカード利用者数 1 万人突破
2006年12月	バイバイ タイムカードのサーバーを全面刷新 同時に、大規模災害に備えた地域分散サーバーも稼働
2007年 1月	プライバシーマーク (Pマーク) 付与認定を受ける
2008年 1月	バイバイ タイムカード「ASP・SaaS・ICT アウトソーシングアワード2007/2008」の バックオフィスアプリケーション分野でグランプリを受賞
〃 12月	バイバイ タイムカード利用者数 5 万人突破
2009年10月	バイバイ タイムカード「ソフトウェア・プロダクト・オブ・ザ・イヤー2009」受賞
2010年12月	バイバイ タイムカード利用者 7 万人突破