

「わが社の一押し」新春(1月)および総会時(6月)開催 履歴

NISA H300316 改 H300911

| | |
|-------------------|--|
| H30-06-21 第20回 | 39) ㈱スタイルネット ②「タブレット・Web アプリ連携 勤怠管理システム」 38) エコー電子工業㈱ ①「雨量計システム 局地豪雨対策ソリューション」 |
| H30-01-25 第19回 | 37) NBC 情報システム㈱ ②「女性研修について」 36) ㈱NDKCOM ①「展示会来場者情報管理システム」 |
| H29-06-22 第18回 | 35) ㈲ランカードコム ②「IBM Watson と各種クラウドを活用した自動受付システムの事例紹介」 34) ㈱長崎ケーブルメディア ①「魅力ある地域の情報発信への取り組み」 |
| H29-01-26 第17回 | 33) ㈱ディーエスブランド ②「進化するビジネスユース ホームページソリューションおこらブログ」 32) アイティースペース㈱ ①「日本情報セキュリティ推進協会(JISSA)による ISO27001 (ISMS) 認証取得の紹介」 |
| H28-6-24 第16回 | 31) ㈱MHPS コントロールシステムズ②「制御セキュリティの取り組みについて」 30) システムファイブ㈱①「スモールオフィス向けエネルギー監視装置の紹介」 |
| H28-1-21 第15回 | 29) ㈱日本ビジネスソフト②「透析施設向けタブレット型システム『i-Shunt』」 28) ㈲ランカードコム①「クラウド CTI とその活用について」 |
| H27-6-25 第14回 | 「iCD の概要とその活用」について IPA IT 人材育成本部 HRD イニシアティブセンター 調査役 遠藤 修氏 「iCD-WS 参加 3 社の活動状況」について 27) オフィスメーション㈱③ 26) 不動技研工業㈱② 25) ㈱NDKCOM① |
| H27-1-23 第13回 | 24) オフィスメーション㈱ ②「3D デジタル機器を活用した新事業立上げの背景と今後の取り組みについて」 23) ユニオンソフト㈱ ①「市場の劇的な変化に柔軟に対応する印刷会社を目指して」 |
| H26-6-27 第12回 | 22) 十八ソフトウェア㈱①「J-SOX における IT 統制監査について」 |
| H26-1-24 第11回 | 21) ㈱フロンティア・ホールディングス ②「人材の採用及び有期労働者に対する助成金の紹介」 20) 第一印刷㈱①「市場の劇的な変化に柔軟に対応する印刷会社を目指して」 |
| H25-6-25 第10回 | 19) ㈱NDKCOM②「次世代エネルギー・社会システム実証補完プロジェクトにおける PC 節電制御アプリケーション」 18) ㈱アドミン①「長崎のIT産業をより活性化させるためには」 |
| H25-1-25 第9回 | 17) リコージャパン㈱長崎支社 ②「クラウドを活用したリコーのユニファイドコミュニケーション統合ツールについて」 16) ㈱ユースフル①「省人・省エネ対策のシステム構築」 |
| H24-6-28 第8回 | 15) システムファイブ①「”看護記録支援システム suisuiNURSE”」 |

| | |
|------------------------------------|--|
| H24-1-28 第 7 回 | 14)扇精光②「我が社の GIS と携帯アプリ」 13)ドゥアイネット①「ここまで来た最新AR(拡張現実)アプリ」 |
| H23-6-24 第 6 回 | 12)PAL 構造②「3次元画像を用いた牛の生産管理システムの開発」 11)長崎情報ビジネス専門学校 ①「新しい時代と産業界が求める優れた即戦力となる人材育成」 |
| H23-1-28 第 5 回 | 10)オフィスメーション②「中小企業向け統合ソリューション『電腦シリーズ』」 9)大新技研㈱①「DSカルテ(電子カルテシステム)」 |
| H22-6-25 第 4 回 | 8)長菱制御システム②「我が社のシミュレーション技術」 7)亀山電機①「進路支援システム」 |
| H22-1-28 第 3 回 | 6)ケービーソフトウェア②「医療機関向けヒヤリハット改善システム『アファインシデント』」 5)エコー電子工業①「我が社の環境ビジネスについて」 |
| H21-11-30 第 2 回(ビジネス スコラボ会時) | 4)アズボーン②「Web 制作実績の紹介」 3)長崎ケーブルメディア①「ケーブルテレビの光でつながるネットワーク」 |
| H21-6-23 第 1 回 | 2)アイティースペース②「ETC カード管理システム」 1)不動技研工業①「3D を利用したデジタルコンテンツ」 |