

## 国内最大のスタートアップコミュニティ・プラットフォームを運営するプロトスターに 田邊賢司 執行役員CTO、伊東正幸 VPoEが就任 新事業ドメインとしてオフショア開発、海外進出支援も開始

プロトスター株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：前川英麿）は、2018年11月9日（金）付で田邊賢司が執行役員CTO（Chief Technical Officer、最高技術責任者）に、伊東正幸がVPoE（Vice President of Engineering）に就任したことを発表します。



左から代表取締役CEO前川英麿、VPoE 伊東正幸、執行役員CTO 田邊賢司、代表取締役COO山口豪志

プロトスターではスタートアップコミュニティの「StarBurst」を運営しており、これまで200社以上の企業がサポートをおこない、総額76.2億円の資金調達がなされた、国内最大の起業家、投資家数を保有するスタートアップコミュニティです。起業家に対して一定の期間、規模を迎えるまでの一時的な支援ではなく、月1回の支援者（主に投資家や事業会社）とのマッチングイベントや、勉強会、メンタリング、コンサルテーションなどを継続的に展開しています。

また2018年4月からスタートした起業家と投資家のコミュニケーションプラットフォーム「Startup List」は、現在サインアップ数2,600件以上、審査済みアカウント数が1,100件を突破し、こちらも国内最大の規模になり、なお成長を続けています。

これらの活動に加えて、国内外、大手・スタートアップ問わず様々な業態で開発経験があるだけでなく、自ら起業経験も持つ田邊の執行役員CTO就任、伊東のVPoE就任を機に、これまでのサービス、プロダクトの開発に留まらず、新サービスの開発、海外事業展開をよりスピーディーに行い、事業成長を加速していきます。特に海外事業はオフショア開発を中心に国内企業の海外進出支援、海外企業の日本進出支援はもちろん、これまでのプロトスターのスタートアップ支援を通じた各種ソリューションを展開していきます。

今後もプロトスターでは、起業家と投資家に一期一会を提供することで、挑戦者とともにより良い世界の創出に寄与すべく活動してまいります。



# ProtoStar

## 田邊賢司

---

### ● 略歴

新規事業や新規サービスの立ち上げ、エンジニア部署の立ち上げ、システムベンダのM&Aなどを経験し、2012年8月にスマートフォン向けアプリ開発事業を行う、株式会社トライフォートの創業メンバーとして、1年半で、150人までの組織に成長させた。

日本最大級のクラウドソーシングサービス企業「ランサーズ」にCTOとして参画し、クラウドソーシングプラットフォームの運営においてエンジニア部門を統括し、現在は株式会社Emotion Techに取締役CTOとしても、エンジニア、デザイン、企画部門を統括し、戦略策定や組織マネジメントを推進している。自身でも株式会社ProfitMakersを創業し、代表取締役に就任。ITサービス企業数社の技術顧問やアドバイザー、外部取締役を務めつつ、プロダクトの開発も行っている。

### ● コメント

今まで数多くのエンジニアの採用や育成、組織構築、組織マネジメント、技術戦略やプロダクト戦略の策定などを行ってきました。

そして、1人でも多くの、エンジニア出身の挑戦者を輩出できればと、顧問やアドバイザーとして色々な会社を支援してくるなかで、プロトスターの「挑戦者と共により良い世界を創る」というミッションと、「起業家支援インフラを創る」というビジョンに共感し、起業家支援インフラとして、特に技術やデザイン、プロダクト企画における、プロセスやフローなどを構築、整備することにより、そのビジョンの実現を加速させていけるのではないかと考えています。この度のプロトスターへのジョインにおいては、開発組織の構築や事業構築、経営面でのサポートを通じて、エンジニアやデザイナー、プロダクト企画者の挑戦インフラを整えるとともに、起業家に向けてエンジニアリングやデザイン、プロダクト企画におけるリソースを含めた支援をすることで、挑戦者と共により良い世界を創るチャレンジができることを楽しみたいと思います。

## 伊東正幸

---

### ● 略歴

大手ベンダーにて社会保険・特定健康診査・保健指導のシステム構築にPL・PMとして長年従事し、大手コンシューマーゲーム会社、大手アフィリエイト広告会社にて海外へのサービス開発拠点の立ち上げをした後、独立。

現在は株式会社プロフィットメイカーズを創業し、自社サービスの開発、海外事業の立ち上げ支援、顧客会社の新規事業・開発部門の立ち上げ支援を行っている。

### ● コメント

私と田邊がプロフィットメイカーズを創業した理由の1つに、「未来のある若手へ支援を行い、下積み時間を短くし、面白いサービスが早く世に出る構造を作りたい」という思いがありました。今までの時代は良いアイデアとそれを実行する能力と資金のすべてが無ければサービス開発が難しかったですが、プロトスターのプロとスターを繋げるという仕組みに+今回"製造ライン"を追加することで、かなり簡略化する事ができ、挑戦者と共により良い世界を創るというコンセプトを更に推進できるのでは無いかと思っております。

そしてその推進する役割をこの度いただいたことを心から嬉しく思います。