

buggy株式会社 第5期目を迎え、取締役COOに原澤辰史が就任 「IMC Planning」「IP Produce」の2つに事業ドメインを整理

buggy株式会社(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:関根貴大、以下:バギー)は、原澤辰史を取締役COOに迎え、既存のマーケティングソリューションにデジタルアドを加え、広告代理店事業にあたる領域を「IMC Planning」とし原澤が統括、美容クリエイターのエージェントおよびIP開発を支援する領域を「IP Produce」と2つに整理し、バギーは広く“FANDOM”を活用した「FANDOM PRODUCE STUDIO」として新たなスタートを切ります。

URL: <http://buggy.tokyo/>



■FANDOMとは

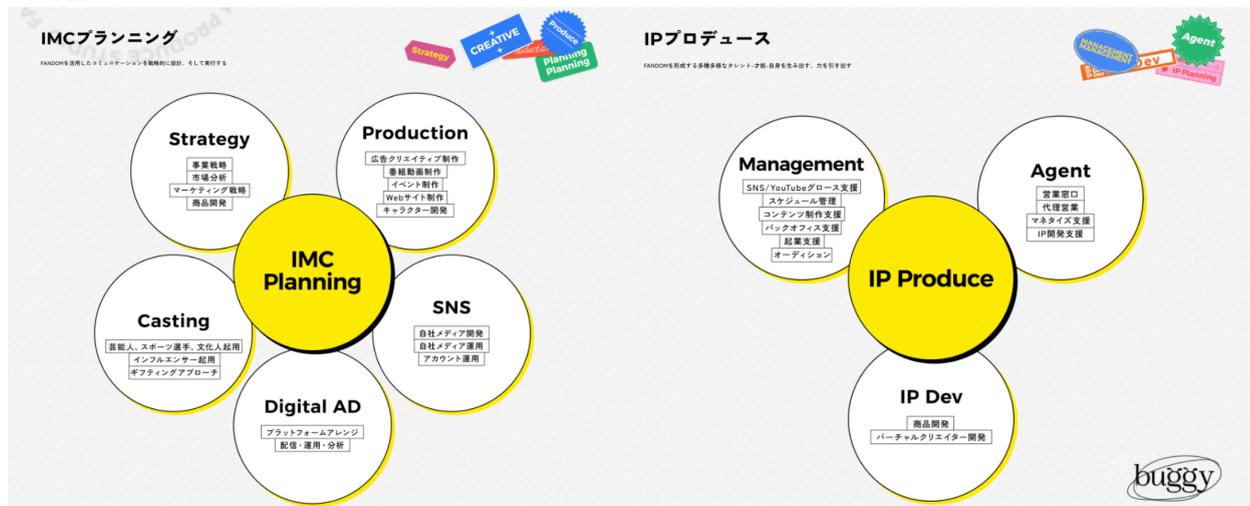
商品やサービス、人物など特定のIPに対して熱心なエネルギーをもつ集合体や人々の総称

■「FANDOM PRODUCE STUDIO」とは

FANDOMの力を活用し、新たなFANDOMを。ポジティブなエネルギーの総量をタレント-才能-によって爆発的に増やす

buggy=FANDOM PRODUCE STUDIO [IP×FANDOM×FANDOM×FANDOM...NEW FANDOM]

■buggyの新しい事業概要



■新体制(2023年10月現在)
代表取締役CEO 関根貴大(左)
取締役COO 原澤辰史(右)



■取締役COO 原澤辰史のコメント

バギーが現在携わっているプロダクトに加え、代表の関根が新たに世界に向けて発信を仕込んでいる今後の事業に対して、共感を受けこの度取締役の就任を決意いたしました。今までバギーが作り上げてきた事業、組織に関われる事、何よりこの船に乗れたことに大変感謝しております。無形有形多くのプロダクトに携わり、0→1、1→10を事業推進してきた経験を活かし、バギーの次なるフィールドでの繁栄に尽力します。

■経歴: 取締役COO原澤辰史

法人向けOA機器の営業に5年間従事した後に、WEB広告事業を軸とした上場企業に転職。新規事業責任者を行いながら営業推進の他、事業開発やマネジメントを経験。その後、同社よりMBOを行い独立し、1年後に売却。その後バギーに入社、取締役COOに就任。

■代表取締役CEO 関根貴大のコメント

原澤はデジタルアド領域に精通した営業力に加えて、ポジティブに組織を統率・マネジメントする力に長けており2年ほど前から定期的にバギーに来てほしいと声をかけ続けていました。今年8月に入社して今回の人事に至った背景としては、会社の経営に加えてMBOやMAの経験もあり、共同事業経営者としての目線で気兼ねなく会話ができて、会社やバギーに関わるメンバーを想うマインドや私以上に多角的な経営視点・スキルを持っていることが大きな理由の一つです。

今後の原澤の活躍と「FANDOM PRODUCE STUDIO」としての“ニューバギー”にぜひご期待ください。

■会社概要

buggy

社名: buggy株式会社

所在地: 東京都渋谷区東1-3-1 常盤松ロイヤルハイツ503

代表者: 代表取締役 関根 貴大

設立: 2019年8月8日

事業内容: IMCプランニング、IPプロデュース

コーポレートサイト: <http://buggy.tokyo/>

問い合わせ: info@buggy.tokyo