



★Bytedance株式会社★Client Partner/Telco（テレコ・通信キャリア）業界担当/英語不問

Bytedance株式会社での募集です。事業企画・事業開発のご経験のある方は...

Job Information

Recruiter

JAC Recruitment Co., Ltd.

Hiring Company

Bytedance株式会社

Job ID

1568514

Industry

Digital Marketing

Company Type

International Company

Job Type

Permanent Full-time

Location

Tokyo - 23 Wards

Salary

6 million yen ~ 13 million yen

Work Hours

10:00 ~ 19:00

Holidays

【有給休暇】初年度 12日 1か月目から 【休日】完全週休二日制 土日 祝日 GW 夏季休暇 年末年始・有給傷病休暇:6日...

Refreshed

December 11th, 2025 16:58

General Requirements

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

Fluent

Minimum Japanese Level

Native

Minimum Education Level

Bachelor's Degree

Visa Status

Permission to work in Japan required

Job Description

【求人No NJB2294774】

■About the team

The Global Business Solutions (GBS) team is responsible for the revenue growth of the TikTok business and our teams include Sales Marketing Ops Account Managers Agency and partnerships as well as Marketing Science.

At TikTok our Global Business Solutions (GBS) team plays a key role in generating revenue by promoting our advertising

solutions onboarding new clients driving ad campaigns and more. As the TikTok community grows at an unprecedented speed around the world our GBS team leads groundbreaking projects that are changing the landscape of the advertising industry in real time.

■Responsibilities

Lead the integration of the TikTok's solutions and services into the strategy of the Japan's largest advertisers. Define and own account plans to unlock investments and drive client's business key performance metrics.
 Understand long term business objectives/KPIs to align TikTok strategy and negotiate complex business opportunities.
 Partner with cross functional partners to structure and execute operational and strategic initiatives developing account plans synthesizing market related data leading client analysis and defining the overall business approach to success.
 Prospect and penetrate organizations to drive alignment and influence executive and day to day contacts to execute against account plan.
 Collaborate with measurement partners to create learning agendas to help clients measure the impact of marketing and adopt measurement solutions.
 Own forecasting and accurate client analysis to support team planning.
 Create persuasive sales presentations using market trends and case studies across TikTok solutions.
 Use information and knowledge that we have as ByteDance and pitch to our clients
 Provide account management and open up new accounts of our advertisers and advertisement agencies in Japan
 Grow our business through collaboration with internal stakeholders

.....

■チームについて

グローバルビジネスソリューション（GBS）チームは、TikTokビジネスの収益拡大を担っており、セールス、マーケティング、オペレーション、アカウントマネージャー、エージェンシー、パートナーシップ、マーケティングサイエンスなどのチームがあります。

TikTokでは、グローバル・ビジネス・ソリューション（GBS）チームが、広告ソリューションのプロモーション、新規クライアントの獲得、広告キャンペーンの推進など、収益を生み出す重要な役割を担っています。TikTokコミュニティが世界中でかつてないスピードで成長する中、GBSチームはリアルタイムで広告業界の展望を変える画期的なプロジェクトをリードしています。

■業務内容

日本最大の広告主の戦略にTikTokのソリューションとサービスを統合することをリードする。アカウントプランを定義し、投資を引き出し、クライアントのビジネスの主要なパフォーマンス指標を推進する。
 長期的なビジネス目標やKPIを理解し、TikTokの戦略を調整し、複雑なビジネスチャンスを交渉する。
 アカウントプランの策定、市場関連データの統合、クライアント分析の主導、成功に向けた全体的なビジネスアプローチの定義など。
 アカウントプランの実行に向け、組織への働きかけや浸透を行い、経営幹部や日常的な関係者に影響を与える。
 クライアントがマーケティングの効果を測定し、測定ソリューションを採用できるよう、測定パートナーと協力して学習課題を作成する。
 チームプランニングをサポートするため、予測や正確な顧客分析を行う。
 TikTokソリューションの市場トレンドやケーススタディを活用し、説得力のあるセールスプレゼンテーションを作成する。
 ByteDanceとして持っている情報や知識を活用し、クライアントに売り込む。
 日本国内の広告主や広告代理店のアカウント管理および新規アカウントの開拓
 社内のステークホルダーと協力し、ビジネスを成長させる

★担当業界

- Telco

Required Skills

通信業界の知見

Company Description

Founded in 2012 ByteDance's mission is to inspire creativity and enrich life. With a suite of more than a dozen products including TikTok Helo and Resso as well as platforms specific to the China market including Toutiao Douyin and Xigua ByteDance has made it easier and more fun for people to connect with consume and create content. 2012年に設立されたByteDanceは「inspire creativity and enrich life」をミッションに掲げています。ByteDanceはTikTok、Helo、Ressoなどの多くの製品に加え、Toutiao、Douyin、Xiguaなど中国市場のみで使用できるプラットフォームを所有しています。ByteDanceはこれらのプロダクトを通じて、人々がコンテンツとつながり、コンテンツを消費し、コンテンツを創造することをより簡単で楽しいものにしました。