



Bytedance株式会社★TikTok LIVE Creator Agency Manager

Bytedance株式会社での募集です。PRのご経験のある方は歓迎です。

Job Information

Recruiter

JAC Recruitment Co., Ltd.

Hiring Company

Bytedance株式会社

Job ID

1573915

Industry

Digital Marketing

Company Type

International Company

Job Type

Permanent Full-time

Location

Tokyo - 23 Wards

Salary

6 million yen ~ 14 million yen

Work Hours

10:00 ~ 19:00

Holidays

【有給休暇】有給休暇は入社時から付与されます 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...

Refreshed

January 22nd, 2026 15:16

General Requirements

Career Level

Mid Career

Minimum English Level

Business Level

Minimum Japanese Level

Native

Minimum Education Level

Bachelor's Degree

Visa Status

Permission to work in Japan required

Job Description

【求人No NJB2278617】

TikTok LIVE Creator Agency Manager

・TikTok LIVEのクリエイターエージェンシーの獲得とパートナーシップ開発をリードする。

代理店と強固な関係を築き、パートナーとして共にTikTok LIVEの成長を目指す。

・市場調査、競合調査に基づいたエージェンシー戦略の立案。

新たなクリエイターエージェンシーやタレントマネジメント会社を発掘し、パートナーシップを確立します。

- ・ 代理店やタレントマネジメント会社へのレポーティングを含むライブストーリーミング活動のサポート。
 - ・ 代理店やタレントマネジメント会社向けのマニュアルやコミュニティガイドラインの作成。
 - ・ 代理店やタレントマネジメント会社向けのワークショップの実施。
 - ・ 目標やKPIの管理、データ分析。
 - ・ その他関連施策の企画・実行
-

Required Skills

以下応募条件記載ございますが、ポテンシャル採用も柔軟に検討可能です。
是非ご興味ありましたら、お申し付けください。

■TikTok LIVE Creator Agency Manager

応募資格

- ・ IT、メディア、エンターテインメント業界での営業または事業開発経験
- ・ 高いコミュニケーション能力と対人スキルを有し、多様性のある国際的な環境で働くことができる方。
- ・ ビジネスレベルの日本語能力
- ・ 他地域のステークホルダーと協働するのに十分な英語力。

望ましい資格

- ・ ライブストーリーミング業界での経験
 - ・ B2B営業、特に新規事業開発の経験。
 - ・ ゼロからチームを立ち上げ、マネジメントした実績のある方。
-

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利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。