



Bouwregisseur / werfleider

Waar kom je terecht?

Defraeye Bob - De onbetwiste titan in chape- en isolatiewerken, al sinds 1987 heersend over West- en Oost-Vlaanderen met een krachtige mix van kwaliteit en service. Momenteel zoeken we niet zomaar een werfleider, maar een ware bouwregisseur met een hart vol passie.

Ben jij diegene die 's ochtends vroeg uit de veren springt in ons depot in Diksmuide, klaar om de werven in West- en Oost-Vlaanderen te veroveren? Als werfleider ben jij de architect van ons succes en de regisseur van onze arbeiders.

Wat houdt deze epische rol in?

Je start je dag met heel wat activiteit in ons depot, voordat je als een avonturier uitrukt naar de uithoeken van West- en Oost-Vlaanderen.

Op de werf ben jij de meesterstrateeg, die elke zet doordacht plant en elk obstakel overwint. En ja, we verwachten dat je ons dagelijks een meesterwerk presenteert van de voortgang.

Bij de aanvang van nieuwe projecten creëer je een meesterwerk van voorbereiding, zodat elk teamlid zijn rol perfect kan vervullen en elk project een kunstwerk op zich wordt.

Wie zoeken wij?

Je hebt niet alleen een rijbewijs B, maar ook een bewijs voor creativiteit en doorzettingsvermogen.

Met enkele jaren ervaring op de werf en een innerlijk vuur dat nooit dooft, ben jij de artiest die we zoeken.

Je bent vastberaden om elk project te transformeren tot een meesterwerk van vakmanschap en voldoening.

Wat wij je aanbieden:

Een prachtig salarispakket dat recht doet aan jouw talenten en inspanningen.

Een voltijdse betrekking waarin je de vrijheid krijgt om je creatieve visie te realiseren en waarin we streven naar een langdurige samenwerking.

Ben je klaar om je stempel te drukken op de wereld van chape- en isolatiewerken? Neem dan nu contact op met onze kunstenaar van personeelszaken, Annelies. Je kunt haar bereiken via e-mail: annelies.vanlerberghe@defraeyebob.be of telefonisch op 0497 44 29 62. Laat jouw creatieve flair schitteren in ons bouwkunstenaarscollectief!



**MEEST EFFICIËNTE
MANIER VAN ISOLEREN**