



## **Baumeister / Bauleiter (m/w/d) – Verantwortung für spannende Projekte**

Die Gemeinde Schlins sucht eine engagierte Persönlichkeit für die Leitung und Koordination von Bauprojekten. Werden Sie Teil unseres Teams und gestalten Sie die Zukunft unserer Infrastruktur.

### **Ihre Aufgaben:**

- Leitung, Organisation, Projektierung und Projektleitung von Bauprojekten der Gemeinde Schlins vom Start bis zur Fertigstellung
- Erstellung von Einreichunterlagen, Ausschreibungen und Leistungsheften, Einholung und Bewertung von Angeboten
- Führung von Preisverhandlungen und Aufbereitung der Angebote für die Gemeindegremien
- Koordination von Gewerken und Subunternehmen
- Überwachung der Einhaltung von Bauplänen, Sicherheits- und Qualitätsstandards gemäß Vorarlberger Baugesetz (BauG) und OIB-Richtlinien
- Termin- und Kostenkontrolle, laufendes Kostencontrolling
- Kommunikation mit Auftraggebern, Behörden und internen Stellen
- Erstellung von Berichten und Dokumentationen

### **Ihr Profil:**

- Abgeschlossene Ausbildung im Bauwesen (z.B. Baumeisterprüfung, Bauingenieurwesen, Architektur) und mehrjährige Berufserfahrung idealerweise in der GU-Bauleitung oder vergleichbarer Position
- Organisationstalent, Durchsetzungsvermögen, Teamfähigkeit und Führungskompetenz
- Sicherer Umgang mit MS Office und Bauplanungssoftware

### **Wir bieten:**

- Verantwortungsvolle Position in einer modernen Gemeindeverwaltung
- Gesicherter, modern ausgestatteter Arbeitsplatz und Integration in ein angenehmes Betriebsklima
- Attraktive Entlohnung nach dem Gemeindeangestelltengesetz (GAG) - abhängig von Qualifikation und Vordienstzeiten
- Weiterbildungsmöglichkeiten und flexible Arbeitszeiten

### **Bewerbungsmodalitäten:**

Bitte senden Sie Ihre vollständigen Bewerbungsunterlagen bis 16.01.2026 an [bertram.kalb@schlins.at](mailto:bertram.kalb@schlins.at) oder per Post an:

Amt der Gemeinde Schlins  
Hauptstraße 47  
6824 Schlins

Für Rückfragen steht Ihnen Amtsleiter Bertram Kalb gerne telefonisch unter 05524/8317-219 zur Verfügung.