

# Wir erwecken Ideen zum Leben - mit Dir?



Ganzheitlich entwickeln und realisieren – das ist unsere Welt. Mit über 100 Mitarbeitenden in den verschiedenen Bereichen wie Architektur, Ingenieurwesen oder Projektmanagement an unseren Standorten in Chur, Samedan, Scuol und Zürich gestalten wir die Schweiz von morgen. Und über 60 Jahre Erfahrung als Gesamtplaner in Hotellerie und Tourismus, Industrie und Gewerbe, Infrastruktur und Wohnungsbau haben uns eines gelehrt:

Jedes Projekt ist immer nur so erfolgreich wie die Zusammenarbeit der Menschen dahinter.

Deshalb suchen wir Dich:

## Projektleiter Bauphysik und Akustik (w/m/d)

Standort Zürich, Chur

### Dein Profil

- Bauphysiker / Akustiker.
- Fundiertes Fachwissen im Bereich Bauphysik, Akustik, Energie, nachhaltiges Bauen.
- Mehrjährige Berufserfahrung.
- Sozialkompetenz, Führungsqualität, Verhandlungsgeschick, Durchsetzungsvermögen.
- Software-Kenntnisse in Systemnachweis SIA 380/1, Wärmebrücken, Simulation.
- Gute Deutschkenntnisse (Wort und Schrift).

### Deine Aufgaben

- Beraten von Kunden und Planungsteams in den Belangen Bauphysik und Akustik.
- Zusammenarbeit/Koordination mit Fachleuten für Baukonstruktion/Haustechnik.
- Erarbeiten von nachhaltigen Lösungen unter Einbezug von Simulationswerkzeugen.
- Bearbeiten Wärme-, Feuchteschutz, Bau- und Raumakustik und Energiekonzepte.
- Entwicklung energieoptimierte Bauten.

### Deine Perspektiven

- Professionelle Infrastruktur und Arbeitsmethoden.
- Innovative, spannende Projekte.
- Flache Hierarchien und kollegialer Umgang.
- Individuelle Entwicklungsmöglichkeiten.
- Attraktiver Arbeitsplatz in Chur / Zürich.

### Dein Kontakt

Martin Schäfli | Personalverantwortlicher | T +41 58 312 88 88 | [jobs@fanzun.swiss](mailto:jobs@fanzun.swiss)

Salvatorestr. 66, CH-7000 Chur  
Cho d'Punt 57, CH-7503 Samedan

Center Augustin, CH-7550 Scuol  
Birmensdorferstr. 108, CH-8003 Zürich

Wölflistr. 5, CH-3006 Bern  
Breitfeldstr. 13, CH-9015 St. Gallen

+41 58 312 88 88  
[info@fanzun.swiss](mailto:info@fanzun.swiss)