

DROMECC is specialist op het gebied van drives en winches. Het innovatieve bedrijf in Rhenen werkt met een hecht team van 25 medewerkers. Vanuit de aandrijftechniek als basis ontwikkelt het bedrijf kwalitatief hoogwaardige lieren en liersystemen. Onze systemen worden wereldwijd gebruikt in diverse sectoren, waaronder scheepvaart, offshore, olie- en gasindustrie en de bouw. Elk project is weer een uitdaging waar het hele team de kans krijgt om hun kwaliteiten in te zetten! DROMECC ontwikkelt het product van aanvraag tot ontwerp, waarna het in de assemblage gemonteerd en getest wordt. Voor ons team zoeken wij versterking van een:

Technisch assistent(e)

Jouw taken:

- Schrijven van handleidingen voor onze klant specifieke liersystemen (Engels)
- Samenwerken met ons technische team om ervoor te zorgen dat de handleidingen volledig en accuraat zijn
- Vertalen van technische specificaties en informatie naar een begrijpelijke handleiding voor onze klant
- Zorgen voor de naleving van relevante regelgeving en kwaliteitsnormen

Jouw vereisten:

- Vaardigheden in het schrijven van technische handleidingen in het Engels
- Technische termen en jargon leer je bij DROMECC
- Goede communicatieve vaardigheden, zowel mondeling als schriftelijk
- Nauwkeurigheid en oog voor detail
- In staat om te werken in teamverband

DROMECC biedt jou:

- Een uitdagende functie bij een snelgroeiend bedrijf dat gespecialiseerd is in het bouwen van klantspecifieke lieren
- Een competitief salaris en secundaire arbeidsvoorwaarden
- Een informele en dynamische werkomgeving met enthousiaste collega's
- Ruimte voor persoonlijke en professionele ontwikkeling

Josien: 'DROMECC is een bedrijf waar je de ruimte krijgt om te ontwikkelen op jouw eigen vakgebied. Fijne collega's die altijd bereid zijn om met je mee te denken in elke nieuwe uitdaging. Elke dag is een verrassing in de liertechniek.'

Ben jij de Technisch Assistent(e) die wij zoeken? Bel Cees 06-53758031 of stuur je CV naar c.drost@dromec.nl en we nemen zo spoedig mogelijk contact met je op!

We're all about motion