Über SYNERGIE

Erfolg entsteht im WIR - als **Karriere-Coach** begleiten wir Menschen auf ihrem beruflichen Weg und eröffnen ihnen **neue Perspektiven – persönlich, sympathisch, individuell!** Im Bereich der Arbeitnehmerüberlassung suchen wir Dir neue berufliche Möglichkeiten. Durch unsere starke Vernetzung in der Region kennen wir die offenen Vakanzen – und auch die Arbeitsatmosphäre in den Unternehmen.

So können wir Dich bestmöglich bei der Jobsuche beraten.

Industrielackierer (m/w/d)

(166228)

🛇 Standort: Bremerhaven 🗎 Anstellungsart(en): Vollzeit 🗎 Gehaltsspektrum: 18 - 21 Euro pro Stunde

Du legst als Industrielackierer (m/w/d) in Bremerhaven großen Wert auf Qualität und Details?

Dann haben wir den richtigen Job für Dich! Denn wir suchen genau Dich als **Industrielackierer (m/w/d)** für ein mittelständisches Unternehmen in **Bremerhaven** – ab sofort und im Rahmen einer Arbeitnehmerüberlassung in Vollzeitbeschäftigung.

Deine Aufgaben

- Bedienen und Einstellen der Anlagen
- Durchführung von industriellen Lackierarbeiten und Pulverbeschichtungen
- Beschichten von verschiedenen Oberflächen
- Qualitätskontrolle, ggfs. Messung der Schichtstärke

Das bringst Du mit

- Abgeschlossene Berufsausbildung als Verfahrensmechaniker für Beschichtungstechnik (m/w/d), Fahrzeuglackierer (m/w/d) oder Ähnliches
- Berufserfahrung in der Spritzlackierung wünschenswert

Wir bieten Dir

- Unbefristeter Arbeitsvertrag
- Übertarifliche Vergütung
- Weihnachts- und Urlaubsgeld
- Vorschusszahlungen
- Persönliche Betreuung vor Ort
- Einkaufsvorteile bei vielen Firmen (Corporate Benefits)

Interessiert? Dann freuen wir uns auf Deine Bewerbung als **Industrielackierer (m/w/d) in Bremerhaven**! Uns geht es um Dein Können, deshalb verzichten wir ab sofort auf ein Anschreiben – Dein Lebenslauf genügt. Du hast noch Fragen? Melde Dich gerne bei uns!

Silvia Wieting

Telefon:0471 952 097 90

Mail: <u>bremerhaven-jobs@synergie.de</u>

Art(en) des Personalbedarfs: Arbeitnehmerüberlassung

Tarifvertrag: IGZ/DGB **Entgeltgruppe:** EG 4