

Du rüttelst gern am Status quo? Wir auch.

Wir sind der globale Ansprechpartner für Lösungen im Elastomer-Spritzguss. Unser modulares Werkzeugdesign kombiniert mit dem Fachwissen unseres Expertenteams macht passgenaue und dauerhafte Lösungen möglich. nexus Lösungen in den Bereichen Werkzeugbau, Kaltkanäle & Stammwerkzeuge, sowie Turnkey-Anlagen revolutionieren die Branche. Mit Nexus Molds ist Ihnen eine konkurrenzfähige, solide laufende Produktion garantiert – wir sichern für Sie den nötigen Wettbewerbsvorteil mit unseren Lösungen!

Erodierer:in Werkzeugbautechniker:in

Deine Aufgaben

- Arbeiten im Hightech Erodierzentrum mit Fanuc Roboter und 5-Achs Elektrodenfräse
- Einrichten und Bedienen der hochmodernen Senkerodieranlage (GF) mit System3R Automation
- Eigenständiges Planen und Durchführen von Erodierarbeiten an komplexen Formteilen
- Drahterodierarbeiten als Springer (GF) optional
- Durchführen von Kontrollmessungen
- Laufende Qualitätssicherung

Deine Qualifikationen

- Abgeschlossene Ausbildung im Bereich Werkzeugbau
- Mehrjährige Berufserfahrung im Erodieren
- Eigenständige, proaktive Arbeitsweise
- Hohes Qualitäts- und Verantwortungsbewusstsein
- Messerfahrung auf Koordinatenmessgerät von Vorteil
- Vorausschauende, Flexible Arbeitsweise

Darauf kannst du dich verlassen:

Unser Angebot

- Keine Schichtarbeit – nur Tag in Gleitzeit
- Eigenverantwortlicher Tätigkeitsbereich in einem modernen Arbeitsumfeld
- Anspruchsvolle, abwechslungsreiche Aufgaben
- Entwicklungschancen in einem international aufstrebenden Unternehmen
- Flexible Arbeitszeiten, aktive Gesundheitsförderung
- Beste Kultur, gestütztes Essen, lässige Mitarbeitererevents

Das kollektivvertragliche Mindestbrutto-Monatsgehalt für diese Position beträgt € 2.779,74 (Vollzeit). Wir zahlen aber deutlich mehr, wenn Qualifikation, Erfahrung, Biss und Bock stimmen.

Willst du mehr wissen?

Schau auf unsere Website oder ruf an.



Kerstin Bergeron
Human Resources, Lean Management
+43 (0) 720 / 150 493 - 200
jobs@nexus-molds.com
nexus-molds.com