



# Talent recherché

Tu es aux études, passionné par le monde de l'enfance et de l'éducation et tu cherches un travail étudiant stimulant et flexible? Tu aimes le travail manuel varié? Tu es minutieux et tu veux nous aider à livrer un produit parfait à nos clients? Nous avons un poste de commis à la production de jeux à temps partiel pour toi!

On a le poste rêvé pour toi :

## Commis à la production

### Pourquoi venir travailler chez nous ?

- On a une **équipe jeune et dynamique** ; tu te sentiras vite à ta place et ta contribution sera évidente !
- On est **ultra-flexible sur l'horaire de travail**. Tu veux travailler moins pendant les semaines d'exams et faire plus d'heures pendant la relâche ou à l'été? Tout est possible ici ! Tu aimerais garder l'emploi tout le long de tes études? Ça tombe bien, nous ne manquerons pas d'ouvrage !
- Nous avons de **nouveaux bureaux ultra-modernes** ; oublie les paravents beige et le tapis d'une couleur douteuse ! Tu peux voir un aperçu de ton futur environnement de travail plus bas.

### Principales tâches :

- L'assemblage des produits
- La mise en cello
- L'étiquetage
- La mise en boîtes
- La reliure
- Différentes autres tâches

(Aucune expérience en imprimerie requise)

**Poste :** Temps partiel, 15 à 35 heures / semaine, de jour, du lundi au vendredi

**Salaires :** À discuter

**Entrée en fonction :** Dès que possible

**Lieu :** À nos bureaux, à Québec (515 rue Michel-Fragasso, Québec G2E 5K6)





Les Éditions Passe-Temps (également éditeur des jeux Placote) est une entreprise familiale en pleine croissance. On mise sur une équipe de travail jeune et dynamique et un climat de travail flexible et agréable. On offre un salaire compétitif, une grande flexibilité de l'horaire et un environnement de travail décontracté et stimulant ! De belles possibilités d'avancement sont également présentes !



## Pour postuler

SVP envoyez votre CV  
à Joël Thériault,  
Directeur de production  
[joel.theriault@pasetemps.com](mailto:joel.theriault@pasetemps.com)

Placote

