

3M Paint Preparation System (PPS)

<u>Eigenschaft</u>	<u>Vorteil</u>	<u>Nutzen</u>
- Geschlossenes System	- Lackieren aus allen Winkeln möglich - Kein Tropfen der Farbe aus Becher möglich	- Fehlerquellen können minimiert werden
- Lackmaterial wird direkt im Innenbecher angemischt und verspritzt.	- Kein Bedarf mehr für separaten Mischbecher	- Kosten- / Zeitersparnis - Weniger Abfall - Mischaum bleibt sauber - Pro Farbtön nur noch ein Becher
- Nach dem Mischvorgang ist das Material luftdicht in einem geschlossenen Becher	- Keine Lösemittel in Atemluft - Kein Staub in Mischbecher und Lacken	- Saubere Lackverarbeitung gewährleistet
- Farbe wird während der Lackierung automatisch gefiltert	- Kein Bedarf mehr für separate Filter - Kein Bedarf mehr für Pistolenfilter - Gleichbleibende Filterqualität	- Kosten- / Zeitersparnis - Weniger Abfall - Mischaum bleibt sauber
- Keine aufwendige Becherreinigung	- Reduktion der Lösemittel bis zu 90%	- Kosten- / Zeitersparnis (weniger Lösemittel, tiefere Entsorgungskosten) - Bessere Atemluft - Weniger Hautkontakt mit Lösemittel

<u>Eigenschaft</u>	<u>Vorteil</u>	<u>Nutzen</u>
- Einfache und schnelle Pistolenreinigung	- Sehr wenig Restfarbe im Pistolenkörper	- Zeitersparnis - Weniger Einsatz von Lösemittel
- Lackieren aus allen Winkeln möglich	- Ueber-Kopf Lackierung vereinfacht das Lackieren bei schwer zugänglichen Stellen	- Alle Stellen können sauber und mühe los gespritzt werden
- Innenbecher und Deckel sind im Dispenser sauber gelagert	- Kein Risiko der Verunreinigung	- Saubere Lackierarbeit - Mischoraum bleibt sauber und organisiert
- Ungeliebte Arbeiten wie „reinigen“ werden reduziert	- Mehr Zeit für Anderes verfügbar	- Mehr Aufträge können erledigt werden - Höhere Arbeitszufriedenheit

Eine detaillierte Kostenanalyse je Kunde zeigt deutlich, dass bei einem konsequenten Einsatz von PPS eine Kostenersparnis erwirtschaftet wird. Zusätzlich sind nicht quantifizierbare Vorteile, wie bessere Gesundheit und höhere Arbeitszufriedenheit wichtige Zusatzvorteile.

3M Innovation