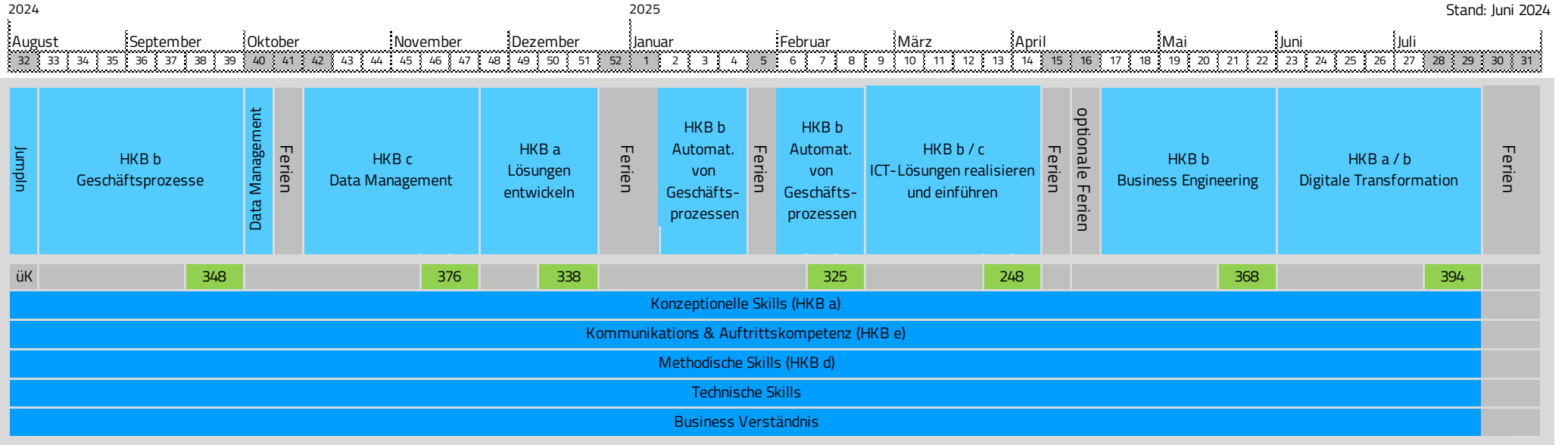


Lehrablaufplan Basislehrjahr

Entwickler*in digitales Business Lehrstart 2024 (St. Gallen)



348 **Geschäftsprozesse erfassen, modellieren & kritische Punkte ermitteln**

338 **Lösungen kreativ und innovativ entwickeln**

325 **Prozesse mit einer Programmiersprache automatisieren**

376 **Daten erheben und auswerten**

368 **Lösungsmöglichkeiten für Kundenerlebnisse erarbeiten**

248 **ICT-Lösungen mit aktuellen Technologien realisieren**

394 **Digitale Transformation untersuchen**

Legende

- üK überbetriebliche Kurse
- HKb Handlungskompetenzbereich gem. Bildungsplan
- HKb a Begleiten von Projekten
- HKb b Darstellen, Automatisieren, Optimieren von Geschäftsprozessen
- HKb c Analysieren von Daten
- HKb d Kommunizieren von Ergebnissen
- HKb e Einführen von Lösungen im digitalen Umfeld

Feier- und Ferientage

- Herbstferien Mo, 07.10.2024 - So, 13.10.2024
- Allerheiligen Fr, 01.11.2024
- Weihnachtsferien Mo, 23.12.2024 - So, 05.01.2025
- Winterferien Mo, 27.01.2025 - So, 02.02.2025
- Frühlingsferien Mo, 07.04.2025 - So, 13.04.2025
- Ostern Fr, 18.04.2025 - Mo, 21.04.2025
- Auffahrt/Brücke Do, 29.05.2025 + Fr, 30.05.2025
- Pfingstmontag Mo, 09.06.2025
- Sommerferien Mo, 21.07.2025 - So, 03.08.2025
- Optionale Ferien je nach Anz. Ferientage im Lehrvertrag

Berufsfachschule GBS, Schultage Mo / Di

Kurzbeschreibung der Ausbildungsmodule

Berufsübergreifende Kompetenzen

Lehrstartlager JumpIn

Die Hauptziele der Einstiegswoche JumpIn in Fiesch (VS) sind das gegenseitige Kennenlernen, der Aufbau des gegenseitigen Vertrauens sowie der Einführung in die Arbeitswelt. Die Lernenden erwartet ein abwechslungsreiches Programm mit vielen verschiedenen Aktivitäten wie Sport, Wanderungen, Teambuildings-Workshops, Las Vegas-Casino etc.

Ausbildungsmodule Basislehrjahr

Geschäftsprozesse (HKB b)

Analyse und Entwicklung von Geschäftsprozessen, Stakeholder, Anforderungsmanagement, Beschreiben von Prozessen mit verschiedenen Methoden (BPMN, EPK, UML, etc., Messbarkeit von Prozessen und Optimierungsvorschläge ableiten

Data Management (HKB c)

Daten erheben, strukturieren und auswerten. Deskriptive Datenanalyse, Dateninterpretation sowie Datenaubereitung und Präsentation für die relevanten Zielgruppen.
Kennenlernen und Anwenden von unterstützenden Tools.

Lösungen entwickeln (HKB a)

Kreativitätstechniken anwenden, Ideen entwickeln, Erstes Prototyping (z.B. Mockups von Webseiten oder Apps), Ideen validieren und präsentieren.

Automatisieren von Geschäftsprozessen (HKB b)

Automatisieren von Prozessen mit verschiedenen Ansätzen & Tools

ICT-Lösungen realisieren und einführen (HKB b / c)

Verstehen der User Journeys, Prototypen von Digitalisierungslösungen entwerfen (Fokus: Tooling/Technische Umsetzung, funktionale Anforderungen), Umsetzungsvarianten bewerten und diese den Anspruchsgruppen präsentieren.

Business Engineering (HKB b)

Lösungen für Kundenerlebnisse entwickeln, Prototyping (Fokus: gesamtes Nutzererlebnis), Präsentation und Kommunikation der Lösungsvorschläge, Auswerten und Vorschlagen von Verbesserungen.

Digitale Transformation (HKB a / b)

Untersuchen der Auswirkungen der digitalen Transformation im Unternehmen, Analyse IST-Situation und Ableiten von Strategien und Lösungsansätzen
Vertiefung Geschäftsmodelle (Business-Plan, Business Finanzen), Einführung in Leadership und Change Management, Innovation & Zukunftsforschung

Modulübergreifende Kompetenzen

Konzeptionelle Skills

Projektmanagement / Transferprojekt (HKB a)

Verschiedene Projektmethoden kennenlernen und zielgerichtet anwenden. Das aufgebaute Wissen & die kennengelernten Methoden werden in jedem Modul im Rahmen der umgesetzten Produkte angewandt.

Idee: Im Rahmen des Transferprojekts bearbeiten die Lernenden einen realen Case einer Firma (nach Mögl. ein Case ihrer Lehrfirma oder des Bbc etc.). Sie planen, bearbeiten das Transferprojekt selbstständig, werten die Ergebnisse aus und kommunizieren diese den relevanten Anspruchsgruppen.

Kommunikation & Auftrittskompetenz

Kommunikation (HKB d)

Angepasste Kommunikation im professionellen Umfeld (Präsentationstechnik, Auftrittskompetenz, schriftliche Kommunikation), Präsentationen (de/en) / Meetings/Workshops vorbereiten und durchführen, Resultate reflektieren, Entscheidungen treffen & kommunizieren, Einsetzen von angepassten Softwaretools im Rahmen der Kommunikation.

Einführen von Lösungen (HKB e)

Dokumentieren, Erstellen von Schulungsunterlagen

Methodische Skills

Methoden & Selbstkompetenz

Selbstmanagement / Anwendung von agilen Arbeitsmethoden im eigenen, selbstorganisierten Lernen (SOL) / den eigenen Lernprozess reflektieren & steuern / "Business Knigge" / Resilienz

Technische Skills

Tooling

M365, digitale Kollaborationstools und Lernplattformen einsetzen, Tools anwenden für Dokumentation, Wissenssicherung und Projektmanagement (Confluence, Jira), Geschäftsprozessdesign, Datenverarbeitung, Scripting, Werkzeuge & Methoden Design Thinking, Grundlagen Programmieren & Softwaredesign/Datenbanken: Grundstrukturen einer Programmiersprache (Scriptsprache), Grundlagen von Datenbanken

Business Verständnis

Verstehen von Geschäftsmodellen und des Marktes/Umfelds, Interessen der beteiligten Stakeholder.