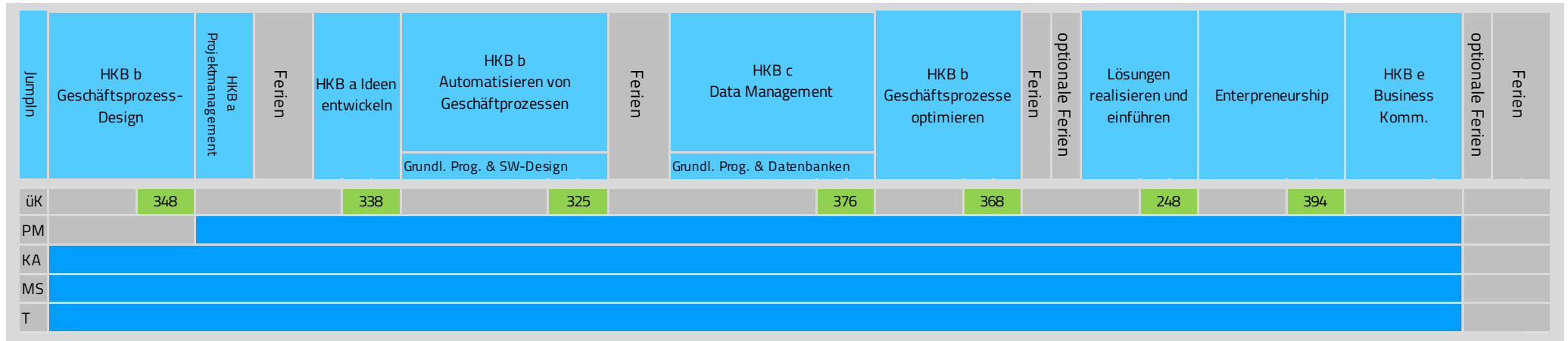


Lehrablaufplan Basislehrjahr

Entwickler*in digitales Business Lehrstart 2024 (Bern)

2024												2025																																							
August			September					Oktober				November					Dezember				Januar			Februar				März			April			Mai			Juni			Juli											
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
5	3	3	3	3	3	3	5	0	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	5	4	3	2	3	3	3	1	5	4	3	3	5	5	5	0	0

Stand: Juni 2023



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

Modulübergreifende Kompetenzen

üK	überbetriebliche Kurse
PM	Projektmanagement / Transferprojekt
KA	Kommunikation & Auftrittskompetenz (HKB d)
MS	Methoden & Selbstkompetenzen
T	Tooling

Feier- und Ferientage

Herbstferien	Mo, 30.09.2024 - So, 13.10.2024
Weihnachtsferien	Mo, 23.12.2024 - So, 05.01.2025
Ostern	Fr, 18.04.2025 - Mo, 21.04.2025
Frühlingsferien	Mo, 31.03.2025 - So, 20.04.2025
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 Ferientage im Lehrvertrag

Kurzbeschreibung der Ausbildungsmodule

Berufsübergreifende Kompetenzen

Lehrstartlager JumpIn

Die Hauptziele der Einstiegswoche JumpIn in Fiesch (VS) sind das gegenseitige Kennenlernen und der Aufbau von Vertrauen. Die Lernenden erwarten ein abwechslungsreiches Programm mit vielen verschiedenen Aktivitäten wie Sport, Wanderungen, Workshops, Las Vegas-Casino etc.

Modulübergreifende Kompetenzen

Projektmanagement / Transferprojekt

Das im Modul "Projektmanagement" aufgebaute Wissen & die kennengelernten Methoden werden in jedem Modul im Rahmen der umgesetzten Produkte angewandt.

Im Rahmen des Transferprojekts bearbeiten die Lernenden einen realen Case einer Firma (z.B. ihrer Lehrfirma, Bbc etc.). Sie planen, leiten das Transferprojekt selbständig, werten die Ergebnisse aus und kommunizieren diese den relevanten Anspruchsgruppen.

Kommunikation & Auftrittskompetenz (HKB d)

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

Methoden & Selbstkompetenz

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

Tooling

M365 / digitale Kollaborationstools und Lernplattformen einsetzen, Tools anwenden für Softwareentwicklung & Scripting / Datenmanagement / Marketing / Werkzeuge & Methoden Design Thinking & Business Innovation

Ausbildungsmodule Basislehrjahr

Geschäftsprozess-Design

Entwurf von Geschäftsprozessen, Kommunikation mit allen Stakeholdern, Anforderungsmangement, Präsentation & Kommunikation der Ergebnisse.
Einführung in Kreativitätstechniken nach Design Thinking
Bonus: Selbstmanagement im selbstorganisierten Lernen (SOL).

Projektmanagement

Verschiedene Projektmethoden kennenlernen und zielgerichtet anwenden können.
Dieses Modul bildet den Start des grossen Transferprojekts.

Ideen entwickeln

Kreativitätstechniken anwenden, Ideen entwickeln, validieren und präsentieren.

Grundlagen Programmieren & Softwaredesign/Datenbanken

Grundstrukturen einer Programmiersprache, Grundlagen von Datenbanken, Datenverarbeitung mit einer Scriptsprache, automatisieren mit Scriptsprache

Automatisieren von Geschäftsprozessen

Entwicklung und Analyse von Geschäftsprozessen
Anwenden von Hintergrundwissen aus dem Modul "Grundlagen Programmieren" (z.B. Beschreiben von Prozessen mit UML, Automatisieren von Prozessen mit einer Scriptsprache)

Data Management

Daten erheben, strukturieren und auswerten. Kennenlernen und Anwenden von unterstützenden Tools, Anwenden von Handlungskompetenzen aus dem Modul "Grundlagen Programmieren"

Geschäftsprozesse optimieren

Analyse, Messung & Auswerten der Performance von Geschäftsprozessen, Entwicklung, Präsentation und Kommunikation von Lösungsvorschlägen

Lösungen realisieren und einführen

Verstehen der User Journey, Prototypen von Digitalisierungslösungen entwerfen, mögliche Umsetzungsvarianten definieren und diese den Anspruchsgruppen präsentieren. Begleiten der Umsetzung und der Einführung.

Entrepreneurship

Vertiefung Geschäftsmodelle (Business-Plan, Business Finanzen), Einführung in Leadership und Change Management
Bonus: Innovation & Zukunftsforschung

Business Kommunikation

Planen und Durchführen von Schulungen (Einführung von neuen Lösungen), Wissensmanagement (Produktdokumentation und Wissenssicherung)
Bonus: Selbstmanagement: Resilienz