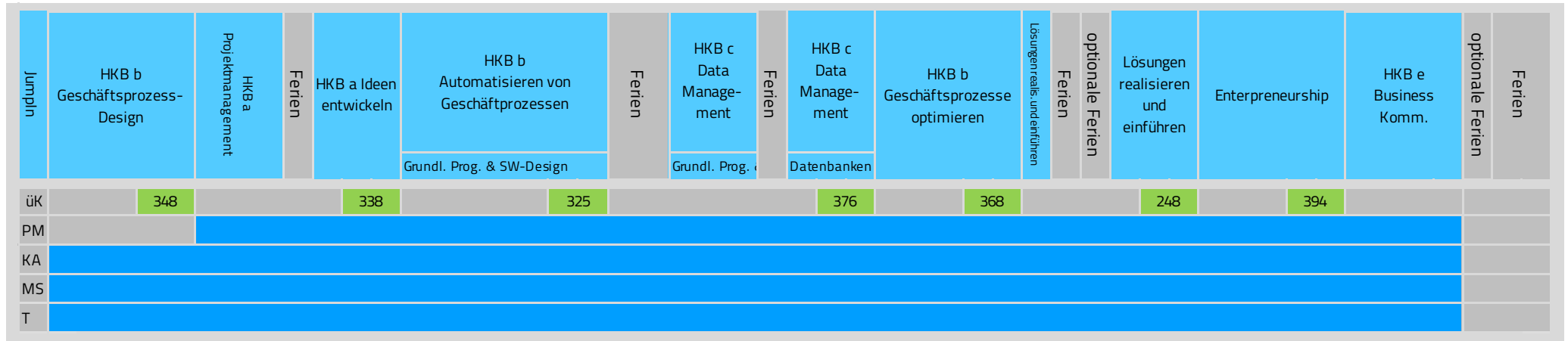


Lehrablaufplan Basislehrjahr

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

2024												2025												Stand: Juni 2023																											
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	3	5	0	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	0	4	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	5	5	0	0	



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**

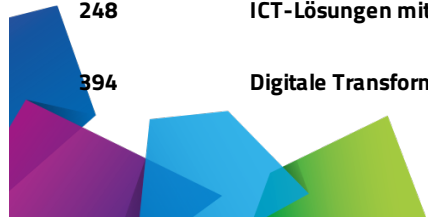
394 **Digitale Transformation untersuchen**

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, 20.10.2024
- 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, 20.04.2025
- 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, 06.07.2025 - So, 10.08.2025
- Optionale Ferien je nach Anz. 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 verschiedenen Methoden (BPMN, EPK, UML, etc.),
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