

# Lehrablaufplan Basislehrjahr

## Entwickler\*in digitales Business Lehrstart 2024 (Zürich)

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	5	3	3	3	3	3	3	3	0	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	0	3	3	3	3	5	0	5	3	3	3	3	3	3	3	2	0	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	5	0	0							

JumpIn	HKB b Geschäftsprozess- Design	Projektmanagement HKB a	Ferien	HKB a Ideen entwickeln	HKB b Automatisieren von Geschäftsprozessen	Ferien	HKB c Data Management	Ferien	HKB b Geschäftsprozesse optimieren	Lösungen realisieren und einführen	Ferien	optionale Ferien	Lösungen realisieren und einführen	Entrepreneurship	HKB e Business Komm.	optionale Ferien	Ferien
üK		348		338		325		376		368			248		394		
PM	[Blue bar]																
KA	[Blue bar]																
MS	[Blue bar]																
T	[Blue bar]																

**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, 07.10.2024 - So, 13.10.2024
- Weihnachtsferien      Mo, 23.12.2024 - So, 05.01.2025
- Sportferien      Mo, 10.02.2025 - So, 16.02.2025
- Fasnachtsmontag      Mo, 10.03.2025
- Ostern      Fr, 18.04.2025 - Mo, 21.04.2025
- Frühlingsferien      Mo, 21.04.2025 - So, 04.05.2025
- Auffahrt/Brücke      Do, 29.05.2025 + Fr, 30.05.2025
- Pfingstmontag      Mo, 09.06.2025
- Sommerferien      Mo, 14.07.2025 - So, 17.08.2025
- 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