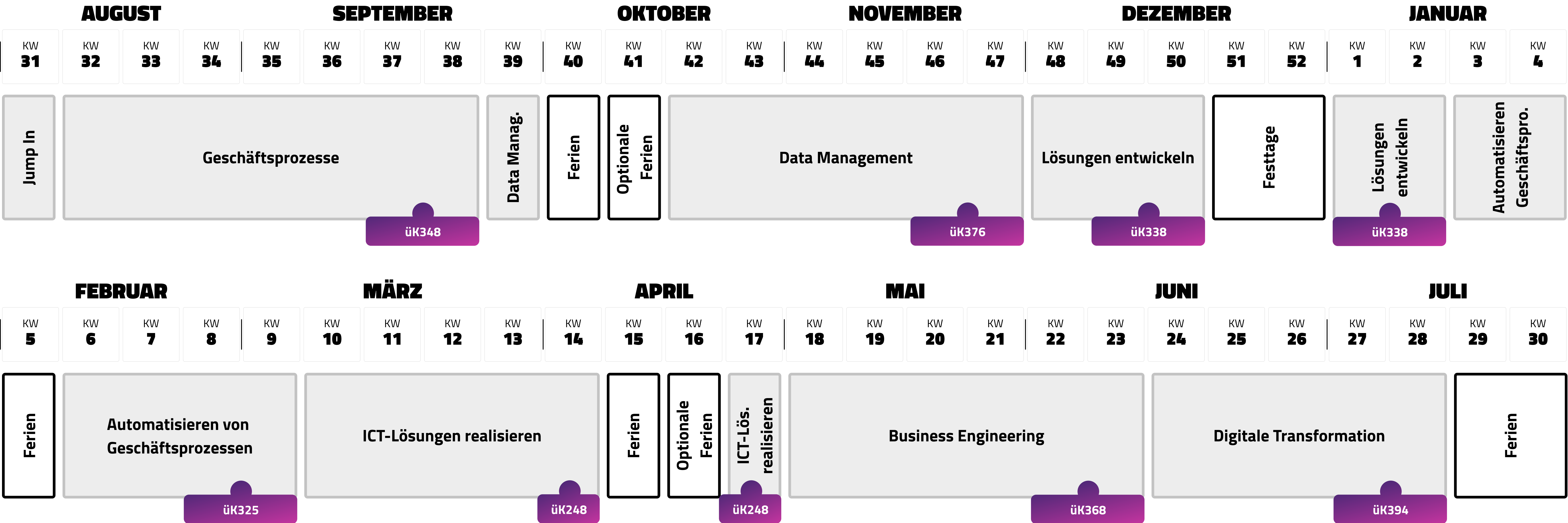


Lehrablaufplan 2027/2028 Basislehrjahr Entwickler:in digitales Business (St.Gallen)



ÜBERBETRIEBLICHE KURSE (ÜK)

- 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

FERIEN

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| Herbstferien 27 | 4.10.2027 - 10.10.2027 |
| Herbstferien (optional) 27 | 11.10.2027 - 17.10.2027 |
| Festtage 27/28 | 20.12.2027 - 2.1.2028 |
| Winterferien 28 | 31.1.2028 - 6.2.2028 |
| Frühlingsferien 28 | 10.4.2028 - 16.4.2028 |
| Frühlingsferien (optional) 28 | 17.4.2028 - 23.4.2028 |
| Sommerferien 28 | 17.7.2028 - 31.7.2028 |

Die Lernenden haben Anspruch auf die Anzahl Ferientage gemäss ihrem Lehrvertrag. Lernende mit mehr als 5 Wochen Ferien können die optionalen Ferienwochen nutzen.

FEIERTAGE 27/28

- | | |
|----------------------------|-----------|
| 1. August | 1.8.2027 |
| Allerheiligen | 1.11.2027 |
| Karfreitag | 14.4.2028 |
| Ostermontag | 17.4.2028 |
| Auffahrt | 25.5.2028 |
| Tag nach Auffahrt (Brücke) | 26.5.2028 |
| Pfingstmontag | 5.6.2028 |

KW51 und KW52 sind vorgearbeitet.
Es müssen keine Ferientage eingesetzt werden.

Kurzbeschreibung der Ausbildungsmodule

AUFBAU

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, Teambildungs, 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 Lösungsvorschlägen, 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

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 selbständig, werten die Ergebnisse aus und kommunizieren diese den relevanten Anspruchsgruppen.

Kommunikation & Auftrittskompetenz

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. Dokumentieren, Erstellen von Schulungsunterlagen.

Methodische Skills

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

Technische Skills

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.