

ENTWICKLER/IN DIGITALES BUSINESS

mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ)



BILDUNGSPLAN

zur Verordnung des SBFI vom 28. Oktober 2022 über die berufliche Grundbildung für

ENTWICKLERIN / ENTWICKLER DIGITALES BUSINESS

mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ)

vom 28. Oktober 2022

Berufsnummer 69201



ICT Berufsbildung
Formation professionnelle
Formazione professionale

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Berufspädagogische Grundlagen	5
2.1 Einführung in die Handlungskompetenzorientierung	5
2.2 Überblick der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz	6
2.3 Taxonomiestufen für Leistungsziele (nach Bloom)	6
2.4 Zusammenarbeit der Lernorte	7
3. Qualifikationsprofil	8
3.1 Berufsbild	8
3.2 Übersicht der Handlungskompetenzen	10
3.3 Anforderungsniveau des Berufes	10
4. Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort	11
Handlungskompetenzbereich a: Begleiten von Projekten	11
Handlungskompetenzbereich b: Darstellen, Automatisieren und Optimieren von Geschäftsprozessen	16
Handlungskompetenzbereich c: Analysieren von Daten	22
Handlungskompetenzbereich d: Kommunizieren von Ergebnissen	27
Handlungskompetenzbereich e: Einführen von Lösungen im digitalen Umfeld	32
5. Übersicht über die Module im Unterricht an der Berufsfachschule und in überbetrieblichen Kursen	35
6. Erstellung und Inkrafttreten	36
Anhang 1: Verzeichnis der Instrumente zur Sicherstellung und Umsetzung der beruflichen Grundbildung sowie zur Förderung der Qualität	37

Abkürzungsverzeichnis

BAFU	Bundesamt für Umwelt
BAG	Bundesamt für Gesundheit
BBG	Bundesgesetz über die Berufsbildung (Berufsbildungsgesetz), 2004
BBV	Verordnung über die Berufsbildung (Berufsbildungsverordnung), 2004
BiVo	Verordnung über die berufliche Grundbildung (Bildungsverordnung)
EBA	eidgenössisches Berufsattest
EFZ	eidgenössisches Fähigkeitszeugnis
OdA	Organisation der Arbeitswelt (Berufsverband)
SBFi	Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation
SBBK	Schweizerische Berufsbildungsämter-Konferenz
SDBB	Schweiz. Dienstleistungszentrum Berufsbildung Berufs-, Studien- und Laufbahnberatung
SECO	Staatssekretariat für Wirtschaft
Suva	Schweiz. Unfallversicherungsanstalt
üK	überbetrieblicher Kurs

1. Einleitung

Als Instrument zur Förderung der Qualität¹ der beruflichen Grundbildung für Entwickler/innen digitales Business mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ) beschreibt der Bildungsplan² die von den Lernenden bis zum Abschluss der Qualifikation zu erwerbenden Handlungskompetenzen. Gleichzeitig unterstützt er die Berufsbildungsverantwortlichen in den Lehrbetrieben, Berufsfachschulen und überbetrieblichen Kursen bei der Planung und Durchführung der Ausbildung.

Für die Lernenden stellt der Bildungsplan eine Orientierungshilfe während der Ausbildung dar.

¹ Artikel 12 Berufsbildungsverordnung (BBV; SR 412.101)

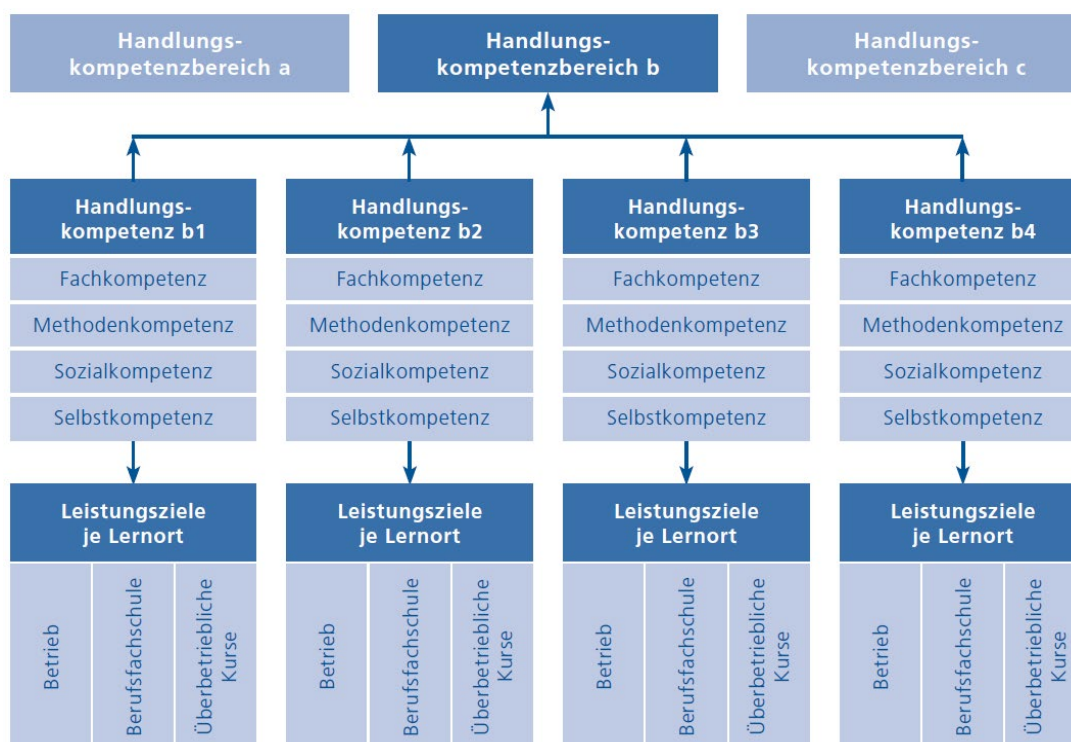
² Artikel 9 Verordnung des SBFJ vom 28. Oktober 2022 über die berufliche Grundbildung für Entwicklerin digitales Business EFZ / Entwickler digitales Business EFZ (Bildungsverordnung)

2. Berufspädagogische Grundlagen

2.1 Einführung in die Handlungskompetenzorientierung

Der vorliegende Bildungsplan ist die berufspädagogische Grundlage der beruflichen Grundbildung Entwickler/in digitales Business EFZ. Ziel der beruflichen Grundbildung ist die kompetente Bewältigung von berufstypischen Handlungssituationen. Damit dies gelingt, bauen die Lernenden im Laufe der Ausbildung die in diesem Bildungsplan beschriebenen Handlungskompetenzen auf. Diese sind als Mindeststandards für die Ausbildung zu verstehen und definieren, was in den Qualifikationsverfahren maximal geprüft werden darf. Der Bildungsplan konkretisiert die zu erwerbenden Handlungskompetenzen. Diese werden in Form von Handlungskompetenzbereichen, Handlungskompetenzen und Leistungszielen dargestellt.

Darstellung der Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort:



Der Beruf Entwickler/in digitales Business EFZ umfasst **5 Handlungskompetenzbereiche**. Diese umschreiben und begründen die Handlungsfelder des Berufes und grenzen sie voneinander ab.

Beispiel: Begleiten von Projekten

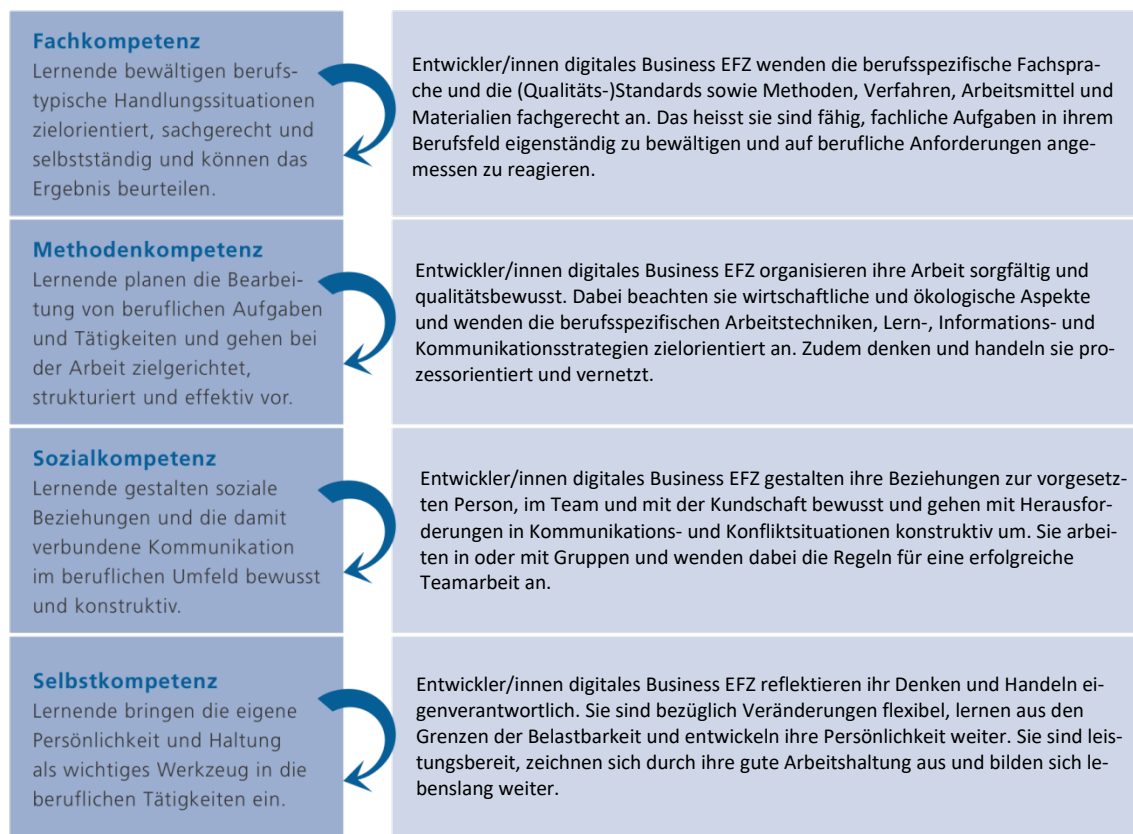
Jeder Handlungskompetenzbereich umfasst eine bestimmte Anzahl **Handlungskompetenzen**. So sind im Handlungskompetenzbereich a: Begleiten von Projekten 6 Handlungskompetenzen gruppiert. Diese entsprechen typischen beruflichen Handlungssituationen. Beschrieben wird das erwartete Verhalten, das die Lernenden in dieser Situation zeigen sollen. Jede Handlungskompetenz beinhaltet die vier Dimensionen Fach-, Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz (siehe 2.2); diese werden in die Leistungsziele integriert.

Damit sichergestellt ist, dass der Lehrbetrieb, die Berufsfachschule sowie die überbetrieblichen Kurse ihren entsprechenden Beitrag zur Entwicklung der jeweiligen Handlungskompetenz leisten, werden die Handlungskompetenzen durch **Leistungsziele je Lernort** konkretisiert. Der Unterricht in der Berufsfachschule und in den überbetrieblichen Kursen wird durch die Module von ICT-Berufsbildung Schweiz organisiert. Diese sind im ICT [Modulbaukasten](https://www.ict-berufsbildung.ch/) unter <https://www.ict-berufsbildung.ch/> abrufbar. Für jedes Modul sind Handlungsziele und handlungsnotwendige Kenntnisse definiert. Mit Blick auf eine optimale Lernortkooperation sind die Leistungsziele und Module untereinander abgestimmt.

2.2 Überblick der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz

Handlungskompetenzen umfassen Fach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenzen. Damit Entwickler/innen digitales Business EFZ im Arbeitsmarkt bestehen, werden die angehenden Berufsleute im Laufe der beruflichen Grundbildung diese Kompetenzen integral und an allen Lernorten (Lehrbetrieb, Berufsfachschule, überbetriebliche Kurse) erwerben. Die folgende Darstellung zeigt den Inhalt und das Zusammenspiel der vier Dimensionen einer Handlungskompetenz im Überblick.

Handlungskompetenz



2.3 Taxonomiestufen für Leistungsziele (nach Bloom)

Jedes Leistungsziel wird mit einer Taxonomiestufe (K-Stufe; K1 bis K6) bewertet. Die K-Stufe drückt die Komplexität des Leistungsziels aus. Im Einzelnen bedeuten sie:

Stufen	Begriff	Beschreibung
K1	Wissen	Entwickler/innen digitales Business EFZ geben gelerntes Wissen wieder und rufen es in gleichartiger Situation ab.
K2	Verstehen	Entwickler/innen digitales Business EFZ erklären oder beschreiben gelerntes Wissen in eigenen Worten.
K3	Anwenden	Entwickler/innen digitales Business EFZ wenden gelernte Technologien/Fertigkeiten in unterschiedlichen Situationen an.
K4	Analyse	Entwickler/innen digitales Business EFZ analysieren eine komplexe Situation, d.h. sie gliedern Sachverhalte in Einzelelemente, decken Beziehungen zwischen Elementen auf und finden Strukturmerkmale heraus.
K5	Synthese	Entwickler/innen digitales Business EFZ kombinieren einzelne Elemente eines Sachverhalts und fügen sie zu einem Ganzen zusammen.
K6	Beurteilen	Entwickler/innen digitales Business EFZ beurteilen einen mehr oder weniger komplexen Sachverhalt aufgrund von bestimmten Kriterien.

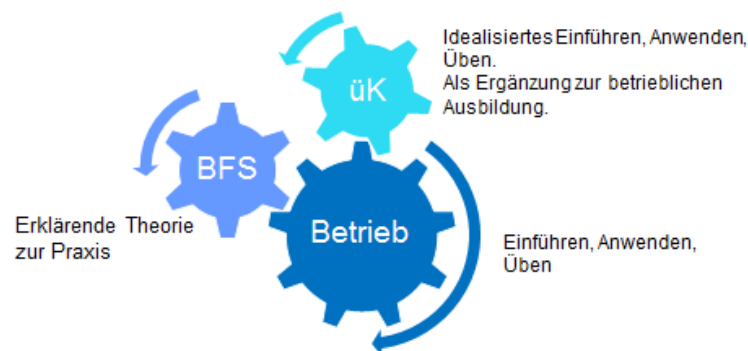
2.4 Zusammenarbeit der Lernorte

Koordination und Kooperation der Lernorte (bezüglich Inhalten, Arbeitsmethoden, Zeitplanung, Gepflogenheiten des Berufs) sind eine wichtige Voraussetzung für das Gelingen der beruflichen Grundbildung. Die Lernenden sollen während der gesamten Ausbildung darin unterstützt werden, Theorie und Praxis miteinander in Beziehung zu bringen. Eine Zusammenarbeit der Lernorte ist daher zentral, die Vermittlung der Handlungskompetenzen ist eine gemeinsame Aufgabe. Jeder Lernort leistet seinen Beitrag unter Einbezug des Beitrags der anderen Lernorte. Durch gute Zusammenarbeit kann jeder Lernort seinen Beitrag laufend überprüfen und optimieren. Dies erhöht die Qualität der beruflichen Grundbildung.

Der spezifische Beitrag der Lernorte kann wie folgt zusammengefasst werden:

- Der Lehrbetrieb; im dualen System findet die Bildung in beruflicher Praxis im Lehrbetrieb, im Lehrbetriebsverbund, in Lehrwerkstätten, in Handelsmittelschulen oder in anderen zu diesem Zweck anerkannten Institutionen statt, wo den Lernenden die praktischen Fertigkeiten des Berufs vermittelt werden.
- Die Berufsfachschule; sie vermittelt die schulische Bildung, welche aus dem Unterricht in den Berufskennnissen, der Allgemeinbildung und dem Sport besteht.
- Die überbetrieblichen Kurse; sie dienen der Vermittlung und dem Erwerb grundlegender Fertigkeiten und ergänzen die Bildung in beruflicher Praxis und die schulische Bildung, wo die zu erlernende Berufstätigkeit dies erfordert.

Das Zusammenspiel der Lernorte lässt sich wie folgt darstellen:



Eine erfolgreiche Umsetzung der Lernortkooperation wird durch die entsprechenden Instrumente zur Förderung der Qualität der beruflichen Grundbildung (siehe Anhang) unterstützt.

3. Qualifikationsprofil

Das Qualifikationsprofil beschreibt das Berufsbild sowie die zu erwerbenden Handlungskompetenzen und das Anforderungsniveau des Berufes. Es zeigt auf, über welche Qualifikationen Entwickler/innen digitales Business EFZ verfügen müssen, um den Beruf auf dem erforderlichen Niveau kompetent auszuüben.

Neben der Beschreibung der Handlungskompetenzen dient das Qualifikationsprofil auch als Grundlage für die Ausgestaltung der Qualifikationsverfahren. Darüber hinaus unterstützt es die Einstufung des Berufsbildungsabschlusses im nationalen Qualifikationsrahmen Berufsbildung (NQR Berufsbildung) bei der Erarbeitung der Zeugniserläuterung.

3.1 Berufsbild

Entwickler/innen digitales Business EFZ unterstützen die digitale Entwicklung, Transformation und Innovation von Unternehmen oder Geschäftsbereichen. Sie analysieren Fragestellungen im digitalen Geschäftsalltag und optimieren darauf basierend Prozesse sowie Produkte. Sie nutzen Daten zur Optimierung von Abläufen sowie zur Ergänzung von Geschäftsmodellen. Entwickler/innen digitales Business EFZ agieren an der Schnittstelle von Mensch, Wirtschaft und Technik. Sie begleiten Projekte über etliche Schritte hinweg und übernehmen die Kommunikation zwischen Fachspezialistinnen oder -spezialisten, Entscheidungstragenden und anderen Anspruchsgruppen.

Arbeitsgebiet

Entwickler/innen digitales Business EFZ betätigen sich in Betrieben über alle Branchen hinweg, welche digitale Geschäftsmodelle bereits nutzen oder einführen möchten. Sie arbeiten als Projektmitarbeitende in klassischen oder agilen Organisationen innerhalb von unterschiedlichsten Bereichen und Handlungsfeldern eines Unternehmens (z.B. IT, Change Management, Customer Experience, Supply Chain Management, QS, Finanzen/Controlling, HR, Prozessmanagement, Marketing oder Stabstellen).

Entwickler/innen digitales Business EFZ nehmen eine wichtige Schnittstellenfunktion in Organisationen ein. Sie begleiten Prozesse, unterstützen Spezialistinnen oder Spezialisten, übernehmen die Verantwortung für Teilaufträge und leiten einfache Projekte selbstständig. Sie agieren in einem ständigen Austausch mit verschiedensten Anspruchsgruppen und koordinieren anspruchsvolle Arbeitsschritte oder gewichtige Entscheidungen in Absprache mit dem Team.

Der Berufsalltag von Entwickler/innen digitales Business EFZ befindet sich an der Schnittstelle von Mensch, Wirtschaft und Technik. Sie sind an der Entwicklung von digitalen Lösungen beteiligt und bilden eine Brücke zwischen Nicht-Fachpersonen und technischen Fachspezialistinnen und -spezialisten.

Wichtigste Handlungskompetenzen

Das Kerngebiet von Entwickler/innen digitales Business EFZ sind Geschäftsprozesse aller Art (z.B. Buchungs-, Logistik- oder Zahlungsabläufe), die damit einhergehenden Daten (z.B. Einkaufsdaten, Besucher- und Verkaufszahlen oder Lagerbestandsdaten, Benutzer- und Nutzungsdaten von digitalen Tools, Marktkennzahlen) sowie deren Verwendung und Darstellung.

Entwickler/innen digitales Business EFZ begleiten die Entwicklung von digitalen Prozessen im beruflichen Alltag und unterstützen unterschiedliche Fachspezialistinnen und -spezialisten in der Arbeit an einzelnen Schritten. Dies umfasst eine Breite an Tätigkeiten: Einerseits erfassen sie Geschäftsprozesse. Das heisst, sie untersuchen Abläufe und potenzielle Schwachstellen, beschreiben diese, stellen sie dar, vergleichen sie mit Kundenerlebnissen und modellieren sie mit standardisierten Notationssprachen. Andererseits sind sie an der Optimierung und Koordination von Prozessen beteiligt. Unter anderem evaluieren sie im Team Optimierungsmöglichkeiten, Zielkriterien sowie Massnahmen, koordinieren die Umsetzung von anspruchsvollen Automatisierungen mit Spezialistinnen oder Spezialisten und überprüfen Geschäftsprozesse auf Einhaltung der Anforderungen. Schliesslich automatisieren sie einfache Prozesse auch eigenständig und implementieren diese anhand von Vorgaben.

Die Bearbeitung von Geschäftsdaten sowie weiteren Daten oder Kennzahlen sind unmittelbar mit der Analyse von Geschäftsprozessen verknüpft. Entwickler/innen digitales Business EFZ definieren benötigte Daten und deren Quellen, sammeln und erheben diese, strukturieren Daten und fügen sie in Modelle ein, bereinigen Datensätze und erstellen Auswertungen.

In ihrem beruflichen Alltag handeln Entwickler/innen digitales Business EFZ in einem breiten Netzwerk von Anspruchsgruppen. Sie analysieren die Bedürfnisse von betroffenen Personen sowie Organisationen, planen und überwachen Projekte und organisieren Meetings und Workshops. Zusätzlich sind Entwickler/innen digitales Business EFZ

versiert in der zielgruppengerechten Kommunikation von Projekten, Ergebnissen, Massnahmen oder Lösungen. Unter anderem entwickeln sie visuelle Darstellungen, präsentieren Vorschläge und befähigen Benutzerinnen und Benutzer im Umgang mit neuen Lösungen.

Berufsausübung

Entwickler/innen digitales Business EFZ legen den Fokus ihrer Handlungen auf das digitale Entwicklungspotenzial eines Vorhabens. Sie verfügen über eine grosse Affinität zu digitalen Werkzeugen und Produkten, verfolgen Innovationen und Trends und eignen sich laufend neues Wissen an. Um bedarfsgerechte Lösungen zu entwickeln sind sie in der Lage, sich rasch in unterschiedlichste Geschäftsbereiche einzudenken. Sie haben eine gute Übersicht über die jeweiligen Abläufe und setzen unterschiedliche Schritte zueinander in Beziehung. Mit ihrem tiefen Verständnis fürs «Business» wie auch für technologische Möglichkeiten geben sie wichtige Impulse für die Optimierung. Sie denken proaktiv mit, machen auf Schwachstellen oder vergessene Inhalte aufmerksam und stellen sicher, dass relevante Informationen weitergegeben werden.

Im Umgang mit Daten setzen Entwickler/innen digitales Business EFZ ihr analytisches Denken und ihr Zahlenflair ein. Sie arbeiten sorgfältig und genau und berücksichtigen die betrieblichen Vorgaben zum Qualitätsmanagement. Sie sind sich der Bedeutung von Big Data in der modernen Arbeitswelt bewusst und gehen mit Datenquellen sowie Datenschutzbestimmungen professionell um.

Entwickler/innen digitales Business EFZ kommunizieren selbstbewusst, vernetzend und zielführend. Sie stehen laufend im Austausch mit verschiedenen Anspruchsgruppen, welche jeweils über unterschiedliche Bedürfnisse, Perspektiven und ein anderes Grundwissen verfügen. Sie nutzen ihr Repertoire an Methoden und Strategien, um auf Bedürfnisse einzugehen, Zusammenhänge zu visualisieren und Ergebnisse zielgruppengerecht darzustellen. Ihre Kommunikation in der Interaktion mit verschiedenen Personen oder Gruppen passen sie situationsspezifisch an.

Entwickler/innen digitales Business EFZ arbeiten oftmals in einem Umfeld, welches innovative Lernkulturen, Entwicklungsmethoden und Organisationsformen fördert und lebt. Ihre Handlungen zeichnen sich durch ein entsprechendes Mindset aus: Sie sind neugierig, zeigen sich offen gegenüber Veränderungen, experimentieren gerne mit kreativen Methoden und fördern dadurch eine zukunftsorientierte Unternehmenskultur. Sie hinterfragen etablierte Handlungsmuster und finden sich auch in komplexen und dynamischen Umgebungen gut zurecht.

Bedeutung des Berufes für Gesellschaft, Wirtschaft, Natur und Kultur

Entwickler/innen digitales Business EFZ leisten einen aktiven Beitrag zur Digitalisierung der Schweizer Wirtschaft. Sie unterstützen Betriebe bei der Umsetzung von digitalen Geschäftsmodellen und treiben damit Innovationen aktiv voran.

Entwickler/innen digitales Business EFZ stellen in ihrer täglichen Arbeit die Verbindung des Menschen mit der Wirtschaft und der Technik sicher. Sie erarbeiten Lösungen, welche den Bedürfnissen und Ansprüchen verschiedenster Nutzerinnen und Nutzern gerecht werden. Damit fördern sie auch Interaktion und Zusammenarbeit in der modernen und fluiden Arbeitswelt.

In ihrem Arbeitsalltag tragen Entwickler/innen digitales Business EFZ zur ökologischen, sozialen und wirtschaftlichen Nachhaltigkeit bei. Sie beziehen die Energie- und Ressourceneffizienz bei der Prozessgestaltung und -optimierung systematisch mit ein.

Entwickler/innen digitales Business EFZ stehen mit unterschiedlichsten Anspruchsgruppen in Kontakt. Sie sind sich der Vielfalt und Diversität der beteiligten Personen bewusst und tragen aktiv zu einer offenen Unternehmenskultur bei.

Allgemeinbildung

Die Allgemeinbildung beinhaltet grundlegende Kompetenzen zur Orientierung im persönlichen Lebenskontext und in der Gesellschaft sowie zur Bewältigung von privaten und beruflichen Herausforderungen.

3.2 Übersicht der Handlungskompetenzen

↓ Handlungskompetenz-Bereiche		Handlungskompetenzen →							
a	Begleiten von Projekten	a1: Ausgangslage eines Geschäftsvorhabens ermitteln und Erfolgskriterien festlegen	a2: Ideen für innovative Geschäftslösungen entwerfen	a3: Projektplanung von digitalen Business-Projekten entsprechend dem gewählten Vorgehensmodell anpassen	a4: Einfache Projekte und deren Aufgaben im Bereich digitales Business planen	a5: Fortschritt von Projekten im Bereich digitales Business überprüfen und festhalten	a6: Erfolg und Wirkung von Geschäftslösungen überprüfen und bei Bedarf Optimierungsmaßnahmen einleiten		
b	Darstellen, Automatisieren und Optimieren von Geschäftsprozessen	b1: Geschäftsprozesse erfassen und beschreiben	b2: Geschäftsprozesse modellieren	b3: Kundenerlebnisse darstellen und mit Geschäftsprozessen vergleichen	b4: Kritische Punkte in Geschäftsprozessen dokumentieren	b5: Lösungs- und Optimierungsmöglichkeiten für Geschäftsprozesse im Team entwickeln und festlegen	b6: Einfache Geschäftsprozesse automatisieren	b7: Automatisierungsaufträge mit Spezialistinnen und Spezialisten koordinieren	b8: Anforderungen an automatisierte Geschäftsprozesse überprüfen
c	Analysieren von Daten	c1: Daten für einen Analyseauftrag im Team definieren und das Vorgehen für die Datenerhebung erarbeiten	c2: Bestehende Daten aus verschiedenen Quellen sammeln oder bei externen Stellen einholen	c3: Daten erheben	c4: Daten strukturieren und zusammenführen	c5: Daten bereinigen	c6: Daten auswerten und einfache Reports erstellen		
d	Kommunizieren von Ergebnissen	d1: Ausgewertete Daten visualisieren und kommentieren	d2: Ausgewertete Daten im Team interpretieren und Lösungsvorschläge erarbeiten	d3: Lösungsvorschläge den Auftraggebenden präsentieren und erläutern	d4: Meetings und Workshops planen und moderieren				
e	Einführen von Lösungen im digitalen Umfeld	e1: Benutzerdokumentationen für digitale Lösungen erstellen	e2: Schulungsunterlagen für die Einführung von digitalen Lösungen erarbeiten	e3: Benutzerinnen und Benutzer im Umgang mit digitalen Lösungen befähigen	e4: Die Inbetriebnahme von digitalen Lösungen vorbereiten und unterstützen				

3.3 Anforderungsniveau des Berufes

Das Anforderungsniveau des Berufes ist im Bildungsplan mit den zu den Handlungskompetenzen zählenden Leistungszielen und Modulen an den drei Lernorten weiter beschrieben. Zusätzlich zu den Handlungskompetenzen wird die Allgemeinbildung gemäss Verordnung des SBFI vom 27. April 2006 über Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung vermittelt (SR 412.101.241).

4. Handlungskompetenzbereiche, Handlungskompetenzen und Leistungsziele je Lernort

In diesem Kapitel werden die in Handlungskompetenzbereiche gruppierten Handlungskompetenzen und die Leistungsziele je Lernort beschrieben. Die im Anhang aufgeführten Instrumente zur Förderung der Qualität unterstützen die Umsetzung der beruflichen Grundbildung und fördern die Kooperation der drei Lernorte.

Handlungskompetenzbereich a: Begleiten von Projekten

Handlungskompetenz a1: Ausgangslage eines Geschäftsvorhabens ermitteln und Erfolgskriterien festlegen

Entwickler/innen digitales Business EFZ analysieren die Bedürfnisse von Anspruchsgruppen und bestimmen Kriterien an Projekten. Dies mit dem Ziel, eine Ausgangslage umfassend zu verstehen:

Zu Beginn eines Vorhabens liegen konkrete Anforderungen von Anspruchs- und Zielgruppen vor (z.B. Kunde möchte schnell und einfach kommunizieren können, Kunde möchte ein alternatives Login, online-Ablauf für Eingabe von Steuerelementen optimieren). Entwickler/innen digitales Business EFZ erarbeiten anhand dieser Anforderungen das Problem Statement. Die Ergebnisse halten sie schriftlich fest, z.B. auf einer digitalen Kollaborationsplattform. Sie verifizieren das Problem Statement mit den Anforderungsstellenden oder mit weiteren relevanten Stakeholdern (z.B. Partner, Kunden). Anschliessend definieren sie die Akzeptanzkriterien (Wann ist eine Lösung gut genug? z.B. «die neue Face-ID muss aktiviert und deaktiviert werden können») sowie den Leistungsumfang gemeinsam mit den Auftragsstellenden. Dabei ist eine wertfreie, unvoreingenommene Herangehensweise von Bedeutung. Gemeinsam mit ihrem Team legen sie Erfolgskriterien fest; dadurch können Projekte oder Lösungen am Schluss auf ihre Wirkung überprüft werden. Schliesslich schätzen sie die notwendigen Investitionen ab. Dazu greifen sie auf Vergleichsanforderungen oder auf ihre Erfahrungen zurück. Ausserdem berücksichtigen sie die Entwicklung von Kosten im Verhältnis zum generierten Mehrwert (einfacher Business Case - Return on Investment).

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a1.1 Sie ermitteln die Ausgangslage (Problem Statement) aufgrund von vorliegenden Anforderungen und beschreiben diese sachlich und nachvollziehbar (wann, wer, zu welchem Zeitpunkt tritt ein Problem auf?). (K4) a1.2 Sie verifizieren die definierte Ausgangslage (Problem Statement) mit den Anforderungsstellenden und weiteren relevanten Stakeholdern. (K3) a1.3 Sie definieren Akzeptanzkriterien und Leistungsumfänge mit den Anforderungsstellenden. (K4) a1.4 Sie legen mit dem Team qualitativ und quantitativ messbare Erfolgskriterien fest. (K4) a1.5 Sie erstellen eine Schätzung der notwendigen Investitionen (z.B. anhand von Vergleichsanforderungen, Erfahrungen). (K3)	278 Den Markt analysieren und strategische Ziele ableiten (Wahlpflicht) 331 Aufträge methodenunterstützt ausführen 332 Angebote evaluieren (Wahlpflicht)	

Handlungskompetenz a2: Ideen für innovative Geschäftslösungen entwerfen

Entwickler/innen digitales Business EFZ nutzen kreative Ansätze und Methoden, um Ideen für innovative Geschäftslösungen zu entwerfen:

Sie arbeiten typischerweise in agilen Organisationen, in denen oftmals andere Herangehensweisen im Vordergrund stehen als in klassischen Projektstrukturen. Dementsprechend verfügen Entwickler/innen digitales Business EFZ über ein Repertoire an kreativen Methoden (z.B. Design Thinking, Story Mapping, Double Diamond, Customer Journey, Prototyping), die sie in der Entwicklung von Lösungen einsetzen. Sie führen Brainstormings durch, visualisieren Optionen, planen Experimente, um Annahmen zu prüfen und bewerten geeignete Lösungen. Entwickler/innen digitales Business EFZ gehen diese Prozesse offen, neugierig und engagiert an. Sie sind in der Lage, sich bewusst in die Perspektive von anderen Personen (z.B. Nutzer/innen) zu versetzen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>a2.1 Sie sammeln erste Ideen (z.B. mittels Brainstormings) und versetzen sich dafür bewusst in unterschiedliche Perspektiven. (K3)</p> <p>a2.2 Sie visualisieren mögliche fachliche Lösungen mit geeigneten Hilfsmitteln (z.B. digitales Whiteboard, Post-it, Zeichnung, Mockup, Prototypen). (K3)</p> <p>a2.3 Sie planen iterativ kleine Experimente im realen Umfeld und führen diese durch, um rasch Rückmeldungen zu sammeln und Optimierungen abzuleiten (z.B. Usability Testing, AB-Testing). (K3)</p> <p>a2.4 Sie bewerten mit dem Team fachliche Lösungen mittels Akzeptanzkriterien und geeigneten Methoden (z.B. Kundenfeedback) unter Berücksichtigung der technologischen und wirtschaftlichen Machbarkeit, der ökologischen Auswirkungen sowie der personellen Verfügbarkeit. (K4)</p> <p>a2.5 Sie bestimmen im Team die fachliche Lösungsvariante anhand von geeigneten Entscheidungs-Methoden (z.B. Entscheidungsmatrix, WSJF). (K4)</p>	<p>336 Projekte mit traditionellem Projektmanagement umsetzen</p>	<p>338 Lösungen kreativ und innovativ entwickeln (Wahlpflicht)</p> <p>394 Digitale Transformation untersuchen (Wahlpflicht)</p> <p>395 Ideen und Szenarien für digitale Geschäftsmodelle evaluieren (Wahlpflicht)</p>

Handlungskompetenz a3: Projektplanung von digitalen Business-Projekten entsprechend dem gewählten Vorgehensmodell anpassen

Entwickler/innen digitales Business EFZ wählen den Projektzielen und -anforderungen entsprechende Vorgehensmodelle aus (z.B. Wasserfall, Scrum, Kanban, SAFe). Der Entscheid wird gemeinsam im Team gefällt:

Sie analysieren die gegebenen Konditionen und Parameter eines Projekts (z.B. Teamstruktur, Dynamik der Anforderungen, Entwicklungsstruktur, Teamgrösse). Anschliessend erstellen sie eine Abwägung zwischen plangetriebenen und agilen (iterativen, inkrementellen) Vorgehensmodellen und entscheiden sich im Team für eine Variante. Sie zeigen sich offen und flexibel in Bezug auf die Wahl des geeigneten Modells. Bei Bedarf passen sie das Modell projektspezifisch an.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a3.1 Sie analysieren vom Auftraggebenden vorgegebene Konditionen und Parameter. (K4) a3.2 Sie wägen Vor- und Nachteile von verschiedenen plangetriebenen resp. agilen (iterativen, inkrementellen) Vorgehensmodellen in Bezug auf Projekte ab und wählen im Team passende Modelle. (K4) a3.3 Sie passen Vorgehensmodelle projektspezifisch an (Process-Tailoring). (K3)	134 Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen 213 Teamverhalten entwickeln 224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht) 337 Agiles Vorgehen im traditionellen Projektumfeld ermöglichen (Wahlpflicht)	

Handlungskompetenz a4: Einfache Projekte und deren Aufgaben im Bereich digitales Business planen

Entwickler/innen digitales Business EFZ planen einfache Projekte sowie Aufgaben gemäss gewähltem Vorgehensmodell:

Um grössere Aufgaben greifbar zu machen, unterteilen sie diese in kleinere, besser einschätzbare Tätigkeiten. Sie kategorisieren die Aktivitäten anhand von Typ, Aufwand und Dauer und schätzen deren Komplexitätsgrad ab. Weiter klären sie, inwiefern die Tätigkeiten sequenziell (in einer spezifischen Abfolge) voneinander abhängig sind und bestimmen eine zeitliche Reihenfolge. Zum Schluss gruppieren sie die Aktivitäten in Bündel und priorisieren diese, um Zwischenziele effektiv und im zeitlichen Rahmen zu erreichen. Sie arbeiten dabei strukturiert und gehen systematisch vor.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a4.1 Sie teilen Gesamtaufgaben in kleinere, besser einschätzbare und einer Ressource zuteilbare Aktivitäten auf (z.B. anhand Story-Map und SMART oder INVEST Methode). (K3) a4.2 Sie identifizieren Aktivitäten nach Typ, Aufwand oder Dauer. (K4) a4.3 Sie schätzen Aufwand, Dauer und Komplexitätsgrad von Aktivitäten ab. (K4) a4.4 Sie klären sequenzielle Abhängigkeiten von Aktivitäten und definieren zeitliche Reihenfolgen. (K4) a4.5 Sie gruppieren und priorisieren Aktivitäten zur Erreichung von Zwischenzielen anhand zeitlicher oder funktioneller Vorgaben. (K3)	134 Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen 224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht) 332 Angebote evaluieren (Wahlpflicht) 333 Projektumsetzung mit Methoden unterstützen 337 Agiles Vorgehen im traditionellen Projektumfeld ermöglichen (Wahlpflicht)	

Handlungskompetenz a5: Fortschritt von Projekten im Bereich digitales Business überprüfen und festhalten

Entwickler/innen digitales Business EFZ überprüfen laufend den Fortschritt von Projekten oder ihrer Aufgaben darin und halten diesen gemäss projektspezifischem Vorgehensmodell fest:

Sie bewerten den aktuellen Stand der ihnen zugewiesenen Aufträge. Anschliessend sammeln sie alle Bewertungen, kategorisieren und priorisieren diese und erarbeiten falls nötig Vorschläge für Korrekturmassnahmen. Schliesslich halten sie den Fortschritt schriftlich sowie visuell fest und definieren zusammen mit den Entscheidungsträgern das weitere Vorgehen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a5.1 Sie bringen Bewertungen zum aktuellen Stand der ihnen zugewiesenen Aufträge ein (persönlich oder über ein Tool). (K3) a5.2 Sie kategorisieren und priorisieren gesammelte Bewertungen. (K4) a5.3 Sie konsolidieren Bewertungen und erarbeiten ggf. Vorschläge für Korrekturmassnahmen. (K5) a5.4 Sie halten Fortschritte gemäss projektspezifischem Vorgehensmodell schriftlich fest und stellen diese visuell dar. (K3) a5.5 Sie definieren in Absprache mit Entscheidungsträgern das weitere Vorgehen. (K3)	224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht) 333 Projektumsetzung mit Methoden unterstützen 337 Agiles Vorgehen im traditionellen Projektumfeld ermöglichen (Wahlpflicht)	

Handlungskompetenz a6: Erfolg und Wirkung von Geschäftslösungen überprüfen und bei Bedarf Optimierungsmaßnahmen einleiten

Entwickler/innen digitales Business EFZüberprüfen Erfolg und Wirkung eines Projekts und leiten aufgrund der Ergebnisse Massnahmen für die Optimierung von eingeführten Lösungen ein:

Sie bewerten den Erfolg eines Projekts, indem sie den Output der eingeführten Lösung mit den investierten Ressourcen (Input) vergleichen. Die Ergebnisse dokumentieren sie in geeigneter Form. Zusätzlich überprüfen sie die Wirkung der umgesetzten Lösung anhand der zu Projektbeginn definierten Erfolgskriterien. Schliesslich halten sie die wichtigsten Erkenntnisse als Konklusion fest und leiten korrektive Massnahmen als Empfehlungen ab. Sie gehen analytisch vor und sind auch bereit, die eigene Leistung kritisch zu beurteilen. Sie leben damit eine aktive und offene Fehlerkultur.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
a6.1 Sie bewerten ein Projekt im Team mittels einer Analyse von Input (z.B. investierte Ressourcen, Effektivität der investierten Ressourcen) und Output (z.B. Umfang des Produkts, Verhältnis von Ressourcen, Leistungen und Wirkungen, Qualität der Leistungen). (K4)	333 Projektumsetzung mit Methoden unterstützen	

<p>a6.2 Sie dokumentieren die Ergebnisse der Projektanalyse in geeigneter Form (z.B. Bericht, Online-Kollaborationsplattform) nachvollziehbar und übersichtlich. (K3)</p> <p>a6.3 Sie prüfen den Erfolg sowie die Wirkung einer eingeführten Lösung anhand der zu Beginn definierten qualitativen und quantitativen Erfolgskriterien (z.B. Businesserfolg, ökologische Faktoren, Nutzung von Systemen). (K4)</p> <p>a6.4 Sie halten im Team die wichtigen Erkenntnisse als Schlussfolgerung fest und leiten daraus Empfehlungen und Optimierungen ab. (K4)</p> <p>a6.5 Sie kommunizieren das Resultat sowie die Empfehlungen überzeugend. (K3)</p> <p>a6.6 Sie beurteilen ihre eigene Leistung kritisch in Bezug auf den erreichten Erfolg. (K3)</p>	<p>337 Agiles Vorgehen im traditionellen Projektumfeld ermöglichen (Wahlpflicht)</p> <p>339 Innovatives Projektmanagement ermöglichen</p>	
---	---	--

Handlungskompetenzbereich b: Darstellen, Automatisieren und Optimieren von Geschäftsprozessen

Handlungskompetenz b1: Geschäftsprozesse erfassen und beschreiben

Entwickler/innen digitales Business EFZ bestimmen die wichtigsten Faktoren von Geschäftsprozessen und beschreiben diese in einer sinnvollen Übersicht. Je nach Betrieb und Arbeitsumfeld kann es sich dabei um ganz unterschiedliche Geschäftsprozesse handeln, z.B. Buchungs-, Logistik- oder Zahlungsabläufe, Produktions-, Bestell-, Personal oder Self-Service-Prozesse:

Sie analysieren die Ausgangslage sowie den Prozess in einem spezifischen Geschäftsfeld und tragen die wichtigsten Informationen zusammen. Somit verschaffen sich Entwickler/innen digitales Business EFZ einen allgemeinen Überblick und klären grundlegende Fragen (z.B. Was ist der Auftrag? Wer sind die Zielgruppen? In welchem Kontext befindet sich der Prozess? Welches sind die Bedürfnisse der Akteure?). Für ein tiefergehendes Verständnis erfassen sie Zusammenhänge und halten relevante Informationen in sinnvollen Kategorien fest, welche sie anschliessend in einer Dokumentation nachvollziehbar beschreiben und sichtbar machen. Um das Resultat zu validieren, besprechen sie die Dokumentation mit dem Team oder externen Personen und holen dadurch Rückmeldungen für die Optimierung ein.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b1.1 Sie verschaffen sich einen Überblick über Prozesse, indem sie relevante Parameter und Faktoren (z.B. Auftrag, Zielgruppe, Kontext, involvierte Akteure, Schnittstellen, Zeitfenster, Durchlaufzeit) bestimmen. (K4) b1.2 Sie befragen Akteure zielgerichtet und aufmerksam und versetzen sich dadurch in eine konkrete Situation hinein. (K3) b1.3 Sie strukturieren Informationen anhand von sinnvoll definierten Kategorien (z.B. Durchlaufzeiten, Arbeitskosten, Energie- und Materialeinsatz, Abfallaufkommen). (K4) b1.4 Sie dokumentieren Prozesse präzise und nachvollziehbar, sowohl als Beschreibung wie auch visuell. (K3) b1.5 Sie besprechen Geschäftsprozesse im Team oder mit externen Personen und holen gezielt Rückmeldungen ein. (K3)	224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht) 230 Geschäftsprozesse nach Grundsätzen des Prozessmanagements modellieren 254 Geschäftsprozesse im eigenen Berufsumfeld beschreiben 396 Geschäftsmodelle entwerfen (Wahlpflicht)	348 Geschäftsprozesse erfassen, modellieren und kritische Punkte ermitteln 394 Digitale Transformation untersuchen (Wahlpflicht) 395 Ideen und Szenarien für digitale Geschäftsmodelle evaluieren (Wahlpflicht)

Handlungskompetenz b2: Geschäftsprozesse modellieren

Entwickler/innen digitales Business EFZ modellieren Geschäftsprozesse in der betriebseigenen Notationssprache und stellen damit Abläufe nachvollziehbar dar:

Sie differenzieren Geschäftsprozesse in logische, aufeinanderfolgende Schritte und ordnen die jeweiligen Notationselemente zu. Anhand dieser Vorbereitung modellieren sie den jeweiligen Prozess im entsprechenden Tool und mit der geeigneten Notationssprache und dokumentieren diesen abschliessend in einer Beschreibung oder Visualisierung. Somit werden abstrakte Geschäftsprozesse für Drittpersonen verständlich gemacht.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b2.1 Sie analysieren die einzelnen Schritte von Geschäftsprozessen und ordnen diese den entsprechenden Notationselementen zu. (K4) b2.2 Sie modellieren Geschäftsprozesse in einer geeigneten Notationssprache und mit dem entsprechenden Tool. (K3) b2.3 Sie erstellen verständliche Beschreibungen und Visualisierungen von modellierten Geschäftsprozessen. (K3)	254 Geschäftsprozesse im eigenen Berufsumfeld beschreiben 349 Geschäftsprozesse optimieren	348 Geschäftsprozesse erfassen, modellieren und kritische Punkte ermitteln

Handlungskompetenz b3: Kundenerlebnisse darstellen und mit Geschäftsprozessen vergleichen

Entwickler/innen digitales Business EFZ analysieren, beschreiben und vergleichen Kundenerlebnisse in Geschäftsprozessen und schaffen somit eine Grundlage für deren Optimierung:

Sie versetzen sich in die Perspektive von Kunden (Wer sind sie? Was wollen sie? Welche Erwartungen haben sie?) und analysieren deren Erlebnis eines spezifischen Geschäftsprozesses. Dazu setzen sie geeignete Werkzeuge und Methoden ein (z.B. Customer Journey, Kundentypologien, Personas). Die Erkenntnisse validieren sie anhand von Rückmeldungen beteiligter Akteure. Anschliessend untersuchen sie die Unterschiede zwischen idealen und realen Kundenerlebnissen und ermitteln relevante Abweichungen. Die Ergebnisse dokumentieren sie schriftlich als Grundlage zur Optimierung von Geschäftsprozessen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b3.1 Sie klären grundlegende Fragen ab (z.B. Wer ist die Kundin / der Kunde? Welches sind die Erwartungen? Welchen Nutzen wünscht sich die Kundin / der Kunde?). (K3) b3.2 Sie analysieren bestehende Kundenerlebnisse (Service Design, End to End Betrachtung) umfassend und mit geeigneten Methoden (z.B. Customer Journey, Kundentypologien, Personas). (K4) b3.3 Sie stellen Kundenerlebnisse nachvollziehbar dar (z.B. auf Whiteboard, PowerPoint, mit visuellen Tools). (K3) b3.4 Sie holen sich gezielte Rückmeldungen von Beteiligten anhand von Interviews oder Umfragen ein. (K3) b3.5 Sie vergleichen die gewünschten mit den tatsächlichen Kundenerlebnissen im Geschäftsprozess und identifizieren Unterschiede. (K4) b3.6 Sie halten Ergebnisse fest und kommunizieren diese im Team sowie mit Auftraggebern. (K3)	224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht) 349 Geschäftsprozesse optimieren 367 Anforderungen an die Automatisierung von Geschäftsprozessen definieren und überprüfen	348 Geschäftsprozesse erfassen, modellieren und kritische Punkte ermitteln

Handlungskompetenz b4: Kritische Punkte in Geschäftsprozessen dokumentieren

Entwickler/innen digitales Business EFZ ermitteln, beschreiben, begründen und dokumentieren kritische Punkte in Geschäftsprozessen:

Sie identifizieren die kritischen Punkte (Pain-Points) in einem Geschäftsprozess, indem sie anhand der Dokumentation oder im Gespräch mit involvierten Akteuren Abhängigkeiten oder potenzielle Ineffizienzen untersuchen (z.B. mittels reverse Brainstorming). Sie überprüfen den Prozess auf allfällige Schwachstellen, Engpässe oder ungewollte Auswirkungen. Dabei wenden sie ihr analytisches und logisches Denken an. Die kritischen Punkte halten sie schriftlich fest und begründen, weshalb diese im Kontext des Prozesses fehleranfällig sind. Entwickler/innen digitales Business EFZ besprechen ihre Ergebnisse mit Auftraggebern oder weiteren Personen. Dadurch erhalten sie eine Grundlage für das weitere Vorgehen oder für mögliche Optimierungen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b4.1 Sie identifizieren kritische Punkte (Pain-Points, wie z.B. Abhängigkeiten, Ineffizienzen, Risiken, Chancen) anhand von Interviews oder Dokumentations-Analysen in Geschäftsprozessen. (K5) b4.2 Sie beschreiben kritische Punkte und halten diese als Beschreibung sowie visuell fest. (K3) b4.3 Sie begründen, weshalb kritische Punkte im Kontext eines Geschäftsprozesses als solche analysiert wurden. (K3) b4.4 Sie sprechen sich mit Auftraggebern ab als Grundlage für weitere Schritte oder Optimierungen. (K3)	168 Geschäftsprozesse mit ICT-Mitteln unterstützen 224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht) 349 Geschäftsprozesse optimieren 367 Anforderungen an die Automatisierung von Geschäftsprozessen definieren und überprüfen	

Handlungskompetenz b5: Lösungs- und Optimierungsmöglichkeiten für Geschäftsprozesse im Team entwickeln und festlegen

Entwickler/innen digitales Business EFZ entwickeln im Team Lösungs- und Optimierungsmöglichkeiten für vorgängig analysierte Geschäftsprozesse (z.B. in Bezug auf die Automatisierung, die effiziente Gestaltung oder die Umsetzung von Wertschöpfungspotenzialen):

Sie tragen alle relevanten Grundlagen und Dokumentationen zusammen und bereiten diese für das Team auf. Anhand von Brainstorming-Sessions sammeln sie im Team verschiedene Optionen für die Optimierung von Geschäftsprozessen. Dazu sind sie in der Lage, andere Perspektiven einzunehmen. Anschliessend entwickeln sie Kriterien zur Bewertung und prüfen diese im Team. Sie bewerten die verschiedenen Lösungsvarianten und ermöglichen dadurch eine fundierte Entscheidung. Aufbauend leiten sie konkrete und sinnvoll begründete Massnahmen ab, welche sie den Auftraggebern als Lösungspaket vorlegen können. Um wertgenerierende Lösungen zu finden, hinterfragen sie Bestehendes kritisch. Sie berücksichtigen ausserdem Aspekte der ökologischen Nachhaltigkeit, wie etwa den Ressourcenverbrauch oder die Energieeffizienz von Prozessen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b5.1 Sie bereiten verfügbare und relevante Grundlagen für die weitere Verwendung grundlich auf. (K3) b5.2 Sie sammeln im Team Ideen und Optionen (z.B. in Brainstorming-Sessions) zur Optimierung von Geschäftsprozessen. Dabei hinterfragen sie etablierte Handlungsmuster und achten auf Nachhaltigkeit (z.B. Ressourceneffizienz, Energieverbrauch von Prozessen). (K3) b5.3 Sie ermitteln Vereinfachungs- und Automatisierungsmöglichkeiten und deren Voraussetzungen. (K5) b5.4 Sie entwickeln aussagekräftige Kriterien zur Bewertung von Lösungsmöglichkeiten und prüfen diese im Team. (K4) b5.5 Sie bewerten im Team die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten anhand der definierten Kriterien. (K3) b5.6 Sie leiten Massnahmen zur Überprüfung der Wirksamkeit der priorisierten Lösungsoptionen ab (z.B. Prototyping, Minimum Viable Product, Pilotbetrieb) und formulieren diese mitsamt schlüssiger Begründung. (K5)	168 Geschäftsprozesse mit ICT-Mitteln unterstützen 213 Teamverhalten entwickeln 224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht) 349 Geschäftsprozesse optimieren 367 Anforderungen an die Automatisierung von Geschäftsprozessen definieren und überprüfen	368 Lösungsmöglichkeiten für Kundenerlebnisse erarbeiten 394 Digitale Transformation untersuchen (Wahlpflicht) 395 Ideen und Szenarien für digitale Geschäftsmodelle evaluieren (Wahlpflicht)

Handlungskompetenz b6: Einfache Geschäftsprozesse automatisieren

Entwickler/innen digitales Business EFZ automatisieren Geschäftsprozesse und ermöglichen damit eine Effizienzsteigerung durch die Vereinfachung von Abläufen (z.B. automatisierte Datenauswertung von Nutzerangaben):

Sie erstellen anhand von kritischen Punkten sowie möglichen Lösungsvarianten Umsetzungspläne für die Automatisierung. Dafür gehen sie analytisch und lösungsorientiert vor. Verschiedene Plattformen und Technologien haben unterschiedliche Vorteile und prägen die finale Funktion der Umsetzung massgebend. Deswegen evaluieren sie die verfügbaren Werkzeuge anhand von sinnvollen Bewertungskriterien und setzen die Automatisierung entsprechend um. Sie setzen dabei Standard-Tools ein (z.B. Microsoft Power Automate, Camunda, Integromat, IFTTT oder Zapier) und verfügen über ein Basiswissen in der Programmierung. Schliesslich testen sie die automatisierten Prozesse und nehmen allfällige Anpassungen vor.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
b6.1 Sie erstellen anhand von kritischen Punkten (Pain Points) und entsprechenden Lösungsvarianten Umsetzungspläne für die Automatisierung von Geschäftsprozessen. (K5)	168 Geschäftsprozesse mit ICT-Mitteln unterstützen	248 ICT-Lösungen mit aktuellen Technologien realisieren (Wahlpflicht)

<p>b6.2 Sie vergleichen die verfügbaren Plattformen und Technologien anhand von sinnvollen Bewertungskriterien und bestimmen geeignete Optionen. (K4)</p> <p>b6.3 Sie setzen Automatisierungen mit passenden ("no code" oder "low code") Instrumenten um. (K3)</p> <p>b6.4 Sie prüfen umgesetzte Automatisierungen und nehmen bei Bedarf Anpassungen vor. (K3)</p>	<p>367 Anforderungen an die Automatisierung von Geschäftsprozessen definieren und überprüfen</p>	<p>325 Prozesse mit einer Programmiersprache automatisieren</p>
---	---	--

Handlungskompetenz b7: Automatisierungsaufträge mit Specialistinnen und Spezialisten koordinieren

Entwickler/innen digitales Business EFZ koordinieren die Umsetzung von anspruchsvollen Automatisierungen mit Specialistinnen oder Spezialisten und stellen die einwandfreie Funktion sicher:

Sie erstellen nachvollziehbare Pflichtenhefte, um den jeweiligen Auftrag zu spezifizieren. Das heisst, sie bestimmen Rahmendbedingungen und Anforderungen von Automatisierungsprozessen als Grundlage für die Auslagerung an Specialistinnen oder Spezialisten. Anschliessend ermitteln sie mögliche interne oder externe Specialistinnen und Spezialisten, die für die Umsetzung in Frage kommen und geben die Ausführung an eine geeignete Person oder Firma in Auftrag. Sie stehen bei Rückfragen oder Unklarheiten als Anlaufstelle zur Verfügung, betreuen die Umsetzung und validieren laufend den Fortschritt. Schliesslich prüfen sie den finalen, automatisierten Prozess und stellen sicher, dass dieser einwandfrei funktioniert.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>b7.1 Sie definieren die Anforderungen an Automatisierungsaufträge nachvollziehbar. (K4)</p> <p>b7.2 Sie ermitteln anhand der definierten Anforderungen mögliche interne oder externe Specialistinnen oder Spezialisten für die Umsetzung von Aufträgen. (K4)</p> <p>b7.3 Sie erteilen Aufträge an Specialistinnen oder Spezialisten, betreuen deren Ausführung, validieren laufend den Fortschritt und dokumentieren das Resultat der Validierung. (K3)</p> <p>b7.4 Sie prüfen den finalen automatisierten Gesamtprozess und stellen sicher, dass dieser einwandfrei funktioniert. (K3)</p>	<p>224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht)</p> <p>367 Anforderungen an die Automatisierung von Geschäftsprozessen definieren und überprüfen</p>	<p>248 ICT-Lösungen mit aktuellen Technologien realisieren (Wahlpflicht)</p>

Handlungskompetenz b8: Anforderungen an automatisierte Geschäftsprozesse überprüfen

Entwickler/innen digitales Business EFZ überprüfen automatisierte Geschäftsprozesse und stellen sicher, dass die vordefinierten Anforderungen in der Umsetzung eingehalten werden:

Sie identifizieren die zu prüfende Situation von automatisierten Geschäftsprozessen. Das heisst, sie ermitteln konkrete Anwendungsfälle, die einer Prüfung unterzogen werden müssen, um zu bestimmen, ob die Anforderungen eingehalten wurden. Anschliessend führen sie die Prüfung durch und dokumentieren die Resultate. Falls Probleme auftreten oder sich Optimierungen aufdrängen, definieren sie Massnahmen zur Problembehebung und führen diese wenn möglich selbstständig aus. Entwickler/innen digitales Business EFZ zeichnen sich dabei durch ihre Gründlichkeit und ihr Qualitätsbewusstsein aus. Sobald alle Probleme behoben sind und der Prozess einwandfrei funktioniert, koordinieren sie die Systemabnahme mit den Auftraggebern.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>b8.1 Sie identifizieren anhand der Anforderungen die zu prüfenden Anwendungsfälle in automatisierten Geschäftsprozessen. (K4)</p> <p>b8.2 Sie prüfen das anforderungskonforme Verhalten von automatisierten Geschäftsprozessen anhand der identifizierten Anwendungsfälle. (K3)</p> <p>b8.3 Sie dokumentieren Prüfergebnisse nachvollziehbar. (K3)</p> <p>b8.4 Sie definieren Massnahmen zur Fehlerbehebung oder Optimierung. (K4)</p> <p>b8.5 Sie koordinieren die Abnahme von automatisierten Geschäftsprozessen mit den Auftraggebern. (K3)</p>	<p>367 Anforderungen an die Automatisierung von Geschäftsprozessen definieren und überprüfen</p>	

Handlungskompetenzbereich c: Analysieren von Daten**Handlungskompetenz c1: Daten für einen Analyseauftrag im Team definieren und das Vorgehen für die Datenerhebung erarbeiten**

Entwickler/innen digitales Business EFZ identifizieren relevante Daten für Analysen und ermitteln, wie diese erhoben werden können. Dabei kann es sich sowohl um Geschäftsdaten (z.B. Einkaufsdaten, Besucher- und Verkaufszahlen, Lagerbestandsdaten, Benutzer- und Nutzungsdaten) wie auch um andere Daten oder Kennzahlen handeln (z.B. Marktkennzahlen):

Sie setzen sich mit der vorliegenden Problem- und Fragestellung von Analyseaufträgen auseinander und besprechen Unklarheiten im Team. Dabei schaffen sie sich ein Verständnis der Bedürfnisse und Intentionen der Kundinnen und Kunden und ordnen die Erkenntnisse in einem Gesamtkontext ein. Um die Analyse am Schluss aussagekräftig zu bewerten, definieren sie messbare Ziele oder Kriterien. Anschliessend bestimmen sie relevante Daten und deren mögliche Quellen (woher erhalten wir die Daten? Wie können sie erhoben werden?). Zusätzlich ermitteln sie allfällige Kosten von Erhebungen, entwickeln passende Methoden und bestimmen den qualitativen Soll-Zustand der Daten. Unter Berücksichtigung der rechtlichen Rahmenbedingungen definieren sie die Anforderungen an den Datenschutz. Die Ergebnisse, d.h. die definierten Daten, Methoden und Anforderungen kommunizieren sie im Team und lassen diese validieren. Sie gehen auf Rückmeldungen ein und können diese gewinnbringend zur Verbesserung der eigenen Arbeit nutzen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
c1.1 Sie erfassen die Problem- und Fragestellungen von Aufträgen und besprechen Unklarheiten mit dem Team. (K3) c1.2 Sie ermitteln und definieren dem Auftrag entsprechende messbare sowie aussagekräftige Ziele für die Analyse von Daten. (K4) c1.3 Sie identifizieren relevante Daten, die benötigte Qualität und mögliche Quellen. (K4) c1.4 Sie führen eine Kostenevaluation für Datenbeschaffungen durch. (K3) c1.5 Sie definieren Anforderungen an den Datenschutz unter Berücksichtigung der rechtlichen Rahmenbedingungen. (K3) c1.6 Sie legen geeignete Methoden für Datenerhebungen fest (z.B. Interviews, Umfragen, Workshops, Meetings). (K3) c1.7 Sie kommunizieren dem Team ihre Ergebnisse (relevante Daten, Methoden, Anforderungen) und begründen diese nachvollziehbar. (K3) c1.8 Sie nehmen kritische Rückmeldungen und Optimierungsvorschläge entgegen und passen ihren Vorgehensvorschlag entsprechend an. (K3)	164 Datenbanken erstellen und Daten einfügen (Wahlpflicht) 224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht) 278 Den Markt analysieren und strategische Ziele ableiten (Wahlpflicht) 332 Angebote evaluieren (Wahlpflicht) 377 Logik in der Datenanalyse anwenden (Wahlpflicht) 392 Nutzer-Daten mittels Analyse-tools auswerten (Wahlpflicht)	

Handlungskompetenz c2: Bestehende Daten aus verschiedenen Quellen sammeln oder bei externen Stellen einholen

Entwickler/innen digitales Business EFZ erstellen eine sinnvolle Zusammenstellung bereits vorhandener Daten:

Sie bestimmen, welche Ressourcen (z.B. Benutzer/innen, Stellen, Zugänge) für das Sammeln der gewünschten Daten benötigt werden. Sie fordern die Daten unter Einhaltung der rechtlichen Vorgaben sowie Datenschutzbestimmungen bei internen (z.B. Kompetenzzentren) oder externen Stellen (z.B. Bundesamt für Statistik, Marktforschungsinstitut, Open Data, Gartner) an. Falls Daten in für sie zugänglichen Systemen gespeichert sind (z.B. ERP, Data Warehouse), beschaffen sie sich diese selbstständig. Sie gehen mit den Daten verantwortungsvoll um und achten auf die Einhaltung von betrieblichen Richtlinien und Datenschutzbestimmungen.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
c2.1 Sie klären mit den nötigen Stellen die rechtlichen Vorgaben und Datenschutzbestimmungen, welche für ihr Vorhaben relevant sind. (K3)	164 Datenbanken erstellen und Daten einfügen (Wahlpflicht)	
c2.2 Sie organisieren den Zugang zu benötigten Daten (z.B. Zugriff/Berechtigung einholen; wie komme ich an die Daten?). (K3)	231 Datenschutz und Datensicherheit anwenden	
c2.3 Sie fordern benötigte Daten bei internen oder externen Stellen an und formulieren dabei klare Anforderungen (z.B. Umfang, Form, Terminierung). (K3)	319 Applikationen entwerfen und implementieren	
c2.4 Sie beschaffen sich selbstständig relevante Daten, die in zugänglichen Systemen gespeichert sind (z.B. Auswertungen, Reportings). (K3)	377 Logik in der Datenanalyse anwenden (Wahlpflicht)	
c2.5 Sie speichern sensible Daten in einem geschützten Bereich ab. (K3)	392 Nutzer-Daten mittels Analyse-tools auswerten (Wahlpflicht)	

Handlungskompetenz c3: Daten erheben

Falls Daten und Informationen nicht bereits vorhanden sind, erheben Entwickler/innen digitales Business EFZ die Daten selbstständig:

Sie planen die Durchführung der Datenerhebung und führen diese mit der passenden Methode durch. Typischerweise kommen dabei Interviews oder einfache Umfragen zum Einsatz. Die erhobenen Daten speichern sie in geeigneter Form und Qualität ab. Bei der Datenerhebung gehen sie analytisch und mit dem nötigen Fingerspitzengefühl vor.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
c3.1 Sie planen anhand der Anforderungen die Durchführung der Datenerhebung (inkl. Herangehensweise, Quellen und Datenzielformat). (K4)	164 Datenbanken erstellen und Daten einfügen (Wahlpflicht)	376 Daten erheben und auswerten
c3.2 Sie erheben Daten mittels Interviews mit ausgewählten Personen. (K3)	231 Datenschutz und Datensicherheit anwenden	

<p>c3.3 Sie erheben Daten mittels einer einfachen Umfrage. (K3)</p> <p>c3.4 Sie speichern die erhobenen Daten in geeigneter Form und Qualität ab. (K3)</p>	<p>319 Applikationen entwerfen und implementieren</p> <p>374 Daten mit verschiedenen Methoden erheben</p> <p>377 Logik in der Datenanalyse anwenden (Wahlpflicht)</p> <p>392 Nutzer-Daten mittels Analyse-tools auswerten (Wahlpflicht)</p>	
--	---	--

Handlungskompetenz c4: Daten strukturieren und zusammenführen

Entwickler/innen digitales Business EFZ erstellen ein einfaches Datenmodell, in dem sie Daten aus unterschiedlichen Quellen strukturiert zusammenführen (z.B. Reports aus Systemen ziehen, Gemeinsamkeiten erkennen):

Sie analysieren die Struktur von Daten und vergleichen diese miteinander. So bestimmen sie allfällige Gemeinsamkeiten, anhand deren sie ein passendes Datenmodell für einfache Analysen entwerfen können (z.B. ERM, Objekt). Bei komplexeren Fragestellungen holen sie Unterstützung von internen Spezialistinnen oder Spezialisten. Nach der Umsetzung laden sie die Daten der vorliegenden Struktur entsprechend in das Datenmodell. Sie setzen dabei ihre analytischen Fähigkeiten und ihr vernetztes Denken ein und achten auf eine exakte Vorgehensweise.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>c4.1 Sie analysieren die Struktur von Daten, vergleichen diese und identifizieren allfällige Gemeinsamkeiten. (K4)</p> <p>c4.2 Sie entwerfen einfache Datenmodelle für einfache Analysen (z.B. ERM, Objekt). (K3)</p> <p>c4.3 Sie laden Daten, der Struktur entsprechend, in vorbereitete Datenmodelle. (K3)</p>	<p>162 Daten analysieren und modellieren</p> <p>164 Datenbanken erstellen und Daten einfügen (Wahlpflicht)</p> <p>224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht)</p> <p>377 Logik in der Datenanalyse anwenden (Wahlpflicht)</p> <p>392 Nutzer-Daten mittels Analyse-tools auswerten (Wahlpflicht)</p>	<p>248 ICT-Lösungen mit aktuellen Technologien realisieren (Wahlpflicht)</p>

Handlungskompetenz c5: Daten bereinigen

Entwickler/innen digitales Business EFZ bereinigen Daten und stellen damit deren Plausibilität und Qualität sicher:

Sie führen einfache Datenbereinigungen durch, indem sie ungewollte Redundanzen löschen, nicht benötigte Datensätze entfernen und fehlerhafte oder leere Datensätze aufarbeiten. Bei komplexen Datenbereinigungen holen sie Unterstützung bei internen Spezialistinnen und Spezialisten. Anschliessend kontrollieren sie das Format und analysieren die übrigen Daten auf Art, Aussage und Güte. Sie gehen präzise vor und achten darauf, dass sie die inhaltlichen Zusammenhänge nachvollziehen können (z.B. verstehe ich die Bedeutung eines Attributs? Liefern die Datenquellen die geforderte Qualität?).

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
c5.1 Sie überprüfen Daten auf Redundanzen und löschen ungewollte Wiederholungen. (K3) c5.2 Sie entfernen Datensätze, welche für die jeweilige Analyse nicht benötigt werden. (K3) c5.3 Sie erkennen fehlerhafte oder leere Datensätze und bereinigen diese. (K3) c5.4 Sie kontrollieren die Formatierung und Einheiten von Datensätzen und passen diese falls nötig an. (K3) c5.5 Sie analysieren bestehende Daten anhand von diversen Faktoren (z.B. Art, Aussage, Güte) und überprüfen sie auf deren Qualität und Plausibilität hinsichtlich der definierten Ziele. (K4)	164 Datenbanken erstellen und Daten einfügen (Wahlpflicht) 377 Logik in der Datenanalyse anwenden (Wahlpflicht) 378 Daten bereinigen und deren Plausibilität sowie Qualität überprüfen 392 Nutzer-Daten mittels Analyse-tools auswerten (Wahlpflicht)	

Handlungskompetenz c6: Daten auswerten und einfache Reporte erstellen

Entwickler/innen digitales Business EFZ erstellen gut verständliche Auswertungen von Daten:

Sie bestimmen geeignete Werkzeuge, werten die Daten mit Hilfe von gezielten Abfragen aus, erstellen übersichtliche Reporte gemäss der Fragestellung und ziehen eine prägnante Schlussfolgerung. Die Ergebnisse dokumentieren sie so, dass sie für andere nachvollziehbar sind. Sie können auch auf komplexe Fragestellungen eingehen und holen sich bei Bedarf Unterstützung.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
c6.1 Sie bestimmen geeignete Werkzeuge (z.B. Power BI, Tableau, Qlik) für die Auswertung von Daten. (K3) c6.2 Sie werten Daten mit Hilfe von gezielten Abfragen aus (z.B. mittels SQL). (K3)	164 Datenbanken erstellen und Daten einfügen (Wahlpflicht) 224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht)	248 ICT-Lösungen mit aktuellen Technologien realisieren (Wahlpflicht) 376 Daten erheben und auswerten

<p>c6.3 Sie erstellen einfache und übersichtliche Reporte gemäss den definierten Zielen und Fragestellungen. (K3)</p> <p>c6.4 Sie ziehen eine prägnante Schlussfolgerung aus der Auswertung von Daten und halten diese verständlich und nachvollziehbar fest. (K5)</p>	<p>375 Daten statistisch auswerten (Wahlpflicht)</p> <p>377 Logik in der Datenanalyse anwenden (Wahlpflicht)</p> <p>379 Daten auswerten und interpretieren</p> <p>392 Nutzer-Daten mittels Analyse-tools auswerten (Wahlpflicht)</p>	<p>393 Daten mit künstlicher Intelligenz (KI) / Machine Learning (ML) auswerten (Wahlpflicht)</p>
--	--	--

Handlungskompetenzbereich d: Kommunizieren von Ergebnissen**Handlungskompetenz d1: Ausgewertete Daten visualisieren und kommentieren**

Entwickler/innen digitales Business EFZ stellen ausgewertete Daten visuell dar und kommentieren diese. Dazu setzen sie geeignete Visualisierungstools ein:

Sie bestimmen geeignete Darstellungsformen, um die Daten aufzubereiten, entweder für das Team oder für Auftraggebende. Mittels geeigneter Tools erstellen sie erste Visualisierungen, holen im Team Rückmeldungen ein und überarbeiten den Entwurf entsprechend. Sie kommentieren Resultate sowie abgeleitete Erkenntnisse und fügen allenfalls weitere Erläuterungen bei, wie z.B. die Fragestellung, Datenquellen oder das Vorgehen. Schliesslich fassen sie ihre Ergebnisse in einem Bericht oder in einer Präsentation zusammen. Sie achten dabei auf eine zielgruppengerechte Darstellung.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>d1.1 Sie bestimmen optimale Darstellungsformen (z.B. Tabellen, Diagramme, Text) anhand der jeweiligen Bedürfnisse der Zielgruppen. (K4)</p> <p>d1.2 Sie erstellen Visualisierungen mit verschiedenen aktuellen Tools und holen Rückmeldungen im Team ein. (K3)</p> <p>d1.3 Sie kommentieren Resultate und abgeleitete Erkenntnisse sowie allenfalls weitere Erläuterungen nachvollziehbar. (K3)</p> <p>d1.4 Sie bereiten die Darstellung für ihr Team oder für Auftraggebende zielgruppengerecht auf (z.B. Bericht, Präsentation). (K3)</p>	<p>119 Im Digital Business Umfeld auftreten und präsentieren</p> <p>224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht)</p> <p>229 Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren</p> <p>235 Daten zielgruppengerecht visualisieren</p> <p>278 Den Markt analysieren und strategische Ziele ableiten (Wahlpflicht)</p> <p>282 Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten (Wahlpflicht)</p> <p>370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht)</p> <p>370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)</p>	<p>310 Einen Workshop selbständig methodisch vorbereiten und durchführen (Wahlpflicht)</p>

	373 Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)	
--	--	--

Handlungskompetenz d2: Ausgewertete Daten im Team interpretieren und Lösungsvorschläge erarbeiten

Entwickler/innen digitales Business EFZ diskutieren und analysieren ausgewertete Daten im Team und leiten gemeinsam Lösungsvorschläge ab:

Sie informieren ihr Team über Erkenntnisse, welche im bisherigen Auswertungsprozess vorliegen. Sie beantworten Fragen, holen Rückmeldungen ein und nehmen gemeinsam eine Interpretation vor. Sie legen eine geeignete Methode für die Lösungserarbeitung fest und führen diese anschliessend durch. Sie berücksichtigen dabei die jeweiligen Kundenvorstellungen und Erkenntnisse aus der Auswertung. Entwickler/innen digitales Business EFZ gehen die Lösungserarbeitung aktiv, offen, neugierig und experimentierfreudig an. Abschliessend protokollieren sie die Team-Diskussionen in einem geeigneten Format.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>d2.1 Sie informieren über bereits vorliegende Erkenntnisse und bringen das Team auf den aktuellen Wissensstand. (K3)</p> <p>d2.2 Sie holen Rückmeldungen im Team ein und formulieren gemeinsam eine Interpretation. (K4)</p> <p>d2.3 Sie legen fest, mit welchen Methoden die Lösungserarbeitung durchgeführt werden soll. (K3)</p> <p>d2.4 Sie diskutieren und erarbeiten mit dem Team mögliche Lösungsvorschläge anhand der definierten Methoden. Sie berücksichtigen dabei die jeweiligen Kundenvorstellungen und Erkenntnisse aus der Auswertung. (K5)</p> <p>d2.5 Sie protokollieren Diskussionen in einem geeigneten Format (z.B. Bericht, Protokoll, Intranet). (K3)</p>	<p>119 Im Digital Business Umfeld auftreten und präsentieren</p> <p>213 Teamverhalten entwickeln</p> <p>224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (Wahlpflicht)</p> <p>229 Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren</p> <p>235 Daten zielgruppengerecht visualisieren</p> <p>282 Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten (Wahlpflicht)</p> <p>370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht)</p>	<p>310 Einen Workshop selbständig methodisch vorbereiten und durchführen (Wahlpflicht)</p>

	370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht) 373 Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)	
--	--	--

Handlungskompetenz d3: Lösungsvorschläge den Auftraggebenden präsentieren und erläutern

Entwickler/innen digitales Business EFZ präsentieren Lösungen und erläutern diese verständlich:

Sie bestimmen die Rahmenbedingungen (z.B. Ort, Raum, Zeit, Verfügbarkeit, Ressourcen) und passen Präsentationen entsprechend an. Zur Vorbereitung informieren sie sich über die Zielgruppe und gestalten die Präsentation so, dass sie für die Adressaten verständlich ist und auf deren Situation eingeht. Die Präsentation halten sie sicher, prägnant und überzeugend. Sie nutzen geeignete Hilfsmittel sowie Visualisierungsmethoden, um die Aussagen zu unterstreichen. Sie beantworten allfällige Fragen und bestimmen mit den Auftraggebenden weitere Schritte.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
d3.1 Sie ermitteln gemeinsam mit Auftraggebenden Gefäss und Form für eine Präsentation. (K3) d3.2 Sie erstellen prägnante und übersichtliche Präsentationen mithilfe von gezielt eingesetzten Visualisierungsmitteln. (K3) d3.3 Sie präsentieren Lösungen sicher und überzeugend. (K3) d3.4 Sie beantworten allfällige Fragen von Auftraggebenden nachvollziehbar. (K3) d3.5 Sie bestimmen mit Auftraggebenden weitere Schritte, insofern dies nötig ist. (K3) d3.6 Sie ergänzen Präsentationsunterlagen und legen diese strukturiert ab. (K3)	220 Anlässe unter Anleitung durchführen 229 Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren 282 Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten (Wahlpflicht) 370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht)	310 Einen Workshop selbstständig methodisch vorbereiten und durchführen (Wahlpflicht)

	<p>370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)</p> <p>371 Präsentation in einer Fremdsprache durchführen (bilingualer Unterricht)</p> <p>371 Präsentation in einer Fremdsprache durchführen (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)</p> <p>373 Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)</p>	
--	---	--

Handlungskompetenz d4: Meetings und Workshops planen und moderieren

Entwickler/innen digitales Business EFZ planen und moderieren sowohl interne wie auch externe Meetings und Workshops:

Sie treffen zunächst alle notwendigen Vorbereitungen. Unter anderem definieren sie die Teilnehmenden, koordinieren die Terminfindung, bestimmen vorgängige Verantwortlichkeiten, organisieren die Logistik (z.B. Technik, Infrastruktur, Hilfsmittel) und erstellen einen detaillierten Ablauf. Sie machen sich bewusste Überlegungen zu den kulturellen, sprachlichen und körperlichen Voraussetzungen der teilnehmenden Personen und treffen allenfalls nötige Massnahmen (z.B. Übersetzung, Zugang zu den Räumlichkeiten). Sie moderieren das Meeting oder den Workshop kompetent und setzen geeignete Hilfsmittel ein, wie z.B. Beamer, Flipchart oder Whiteboard. Sie achten darauf, das Zeitmanagement einzuhalten und die Ziele zu erreichen. Nach dem Meeting oder dem Workshop halten sie die Ergebnisse in geeigneter Form fest, z.B. in einem klassischen Protokoll, in einem Fotoprotokoll oder mittels Audio- oder Videoaufnahmen. Schliesslich informieren sie die Teilnehmenden und stellen ihnen die Ergebnisse zu.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>d4.1 Sie definieren den Teilnehmerkreis für Meetings und Workshops und koordinieren die Terminfindung. (K3)</p> <p>d4.2 Sie legen Ziele fest, bestimmen Verantwortlichkeiten und stellen sicher, dass alle notwendigen Vorbereitungen getroffen werden (Zuständigkeiten für Inhalte, Traktanden, Einladungen, Protokoll). (K3)</p> <p>d4.3 Sie definieren eine geeignete Veranstaltungsform (analog, online, hybrid) und organisieren benötigte Hilfsmittel (z.B. Flipchart, Whiteboard, Beamer). (K3)</p>	<p>119 Im Digital Business Umfeld auftreten und präsentieren</p> <p>220 Anlässe unter Anleitung durchführen</p> <p>229 Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren</p>	<p>310 Einen Workshop selbständig methodisch vorbereiten und durchführen (Wahlpflicht)</p>

<p>d4.4 Sie organisieren die benötigte Infrastruktur und Technik frühzeitig und zuverlässig. (K3)</p> <p>d4.5 Sie erstellen eine detaillierte Zeit- und Ablaufplanung (z.B. Zeitmanagement, Agenda, Drehbuch). (K3)</p> <p>d4.6 Sie moderieren ein Meeting oder einen Workshop zielgerichtet und effizient. (K3)</p> <p>d4.7 Sie halten die Ergebnisse in geeigneter Form klar strukturiert fest (z.B. Protokoll, Fotoprotokoll, Audio- oder Videoaufnahmen) und stellen es Teilnehmenden zeitnah zur Verfügung. (K3)</p> <p>d4.8 Sie moderieren einfache Meetings auf Englisch und/oder in einer zweiten Landessprache. (K3)</p> <p>d4.9 Sie holen Feedback ein, reflektieren Erkenntnisse und halten diese in geeigneter Form fest. (K3)</p> <p>d4.10 Sie berücksichtigen Diversity-Aspekte (z.B. Kulturelle Hintergründe, körperliche Beeinträchtigungen, Sprache oder Geschlechteridentität) bei der Planung und Durchführung von Meetings und Workshops. (K3)</p>	<p>279 Marketingkonzept entwickeln und präsentieren (Wahlpflicht)</p> <p>370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht)</p> <p>370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)</p> <p>371 Präsentation in einer Fremdsprache durchführen (bilingualer Unterricht)</p> <p>371 Präsentation in einer Fremdsprache durchführen (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)</p> <p>373 Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)</p>	
---	--	--

Handlungskompetenzbereich e: Einführen von Lösungen im digitalen Umfeld

Handlungskompetenz e1: Benutzerdokumentationen für digitale Lösungen erstellen

Entwickler/innen digitales Business EFZ erstellen Benutzerdokumentationen und -anleitungen, um die effektive Nutzung von Lösungen sicherzustellen:

Sie verschaffen sich alle notwendigen Informationen zur Erstellung der Benutzerdokumentation. Sie identifizieren die wesentlichen Elemente und priorisieren dadurch relevante gegenüber irrelevanten Inhalten. Anschliessend erstellen sie, unter Einhaltung der strukturellen und formalen Richtlinien, gut verständliche und klar strukturierte Benutzeranleitungen. Dafür nutzen sie geeignete Visualisierungsmethoden und Tools, um Aussagen wirksam darzustellen und mit Kontextinformationen zu ergänzen. Sie achten darauf, adressatengerechte Formulierungen zu verwenden.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>e1.1 Sie verschaffen sich alle notwendigen Informationen (z.B. Zugriffsregelungen, Systemübersicht, Verantwortlichkeiten) zur Erstellung von Benutzerdokumentationen. (K3)</p> <p>e1.2 Sie priorisieren, durch die Identifikation von wesentlichen Elementen, relevante Informationen gegenüber unwichtigen im Hinblick auf die Zielgruppe. (K4)</p> <p>e1.3 Sie erstellen gut verständliche, klar strukturierte und zielgruppengerechte Benutzeranleitungen mit Hilfe passender Tools (z.B. Wiki, Office). Sie halten sich dabei an strukturelle und formale Richtlinien sowie Vorlagen von Auftraggebenden (z.B. Dokumente, eLearning, Tutorials, Wiki). (K3)</p> <p>e1.4 Sie nutzen geeignete Visualisierungsmethoden, um Aussagen wirksam darzustellen. (K3)</p>	<p>219 Benutzerdokumentation und Schulungsunterlagen erstellen</p>	

Handlungskompetenz e2: Schulungsunterlagen für die Einführung von digitalen Lösungen erarbeiten

Entwickler/innen digitales Business EFZ entwickeln und formalisieren Schulungsunterlagen zu neuen Lösungen anhand des Auftrags und der Kundenwünsche:

Sie identifizieren die Zielgruppe der zu entwickelnden Schulungsunterlagen und erarbeiten verständliche Schulungsunterlagen in einem geeigneten Format. Dabei versetzen sie sich in die Position der Benutzerinnen und Benutzer und achten auf eine zielgruppengerechte Darstellung. Die Schulungsunterlagen visualisieren sie mit unterschiedlichen Medien und Methoden. Anschliessend lassen sie die Unterlagen von Expertinnen oder Experten validieren und passen die Unterlagen den Rückmeldungen an. Schliesslich testen sie das finalisierte Produkt und koordinieren die Abnahme.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
e2.1 Sie identifizieren die Zielgruppe der zu entwickelnden Schulungsunterlagen. (K3) e2.2 Sie erarbeiten Schulungsunterlagen verständlich und in zielgruppengerechten Formaten (z.B. Dokument, Video). (K3) e2.3 Sie validieren Schulungsunterlagen durch den Einbezug von Expertinnen und Experten und überarbeiten diese anhand der Rückmeldungen. (K3) e2.4 Sie testen finalisierte Unterlagen und koordinieren die Abnahme. (K3)	219 Benutzerdokumentation und Schulungsunterlagen erstellen	

Handlungskompetenz e3: Benutzerinnen und Benutzer im Umgang mit digitalen Lösungen befähigen

Entwickler/innen digitales Business EFZ befähigen Benutzerinnen und Benutzer so, dass sie Lösungen eigenständig und effizient nutzen können:

Sie bereiten die Schulungsunterlagen für die definierte Zielgruppe auf und bereiten die Schulungssequenz methodisch und didaktisch vor. Während der Schulung gehen sie auf die Teilnehmenden ein, erklären die Lösung aus verschiedenen Perspektiven und mit diversen Herangehensweisen. Somit gelingt es ihnen, Benutzerinnen und Benutzer mit unterschiedlichen Hintergründen im Umgang mit neuen Lösungen zu befähigen. Sie beantworten allfällige Fragen und holen Rückmeldungen ein, um Schulung sowie Unterlagen fortlaufend zu verbessern.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
e3.1 Sie bereiten Schulungsunterlagen für die definierte Zielgruppe auf. (K3) e3.2 Sie bereiten eine Schulungssequenz methodisch und didaktisch vor (z.B. anhand von Anwendungssituationen). (K3) e3.3 Sie gehen auf individuelle Fragen von Teilnehmenden empathisch ein. (K3) e3.4 Sie führen die vorbereitete Schulungssequenz mithilfe der Schulungsunterlagen durch, so dass Teilnehmende anschliessend in der Lage sind, die Lösung eigenständig zu nutzen. (K3) e3.5 Sie holen Rückmeldungen ein, um die Schulungsunterlagen und -sequenzen weiter zu optimieren. (K3)	219 Benutzerdokumentation und Schulungsunterlagen erstellen 372 Schulungssequenz in einer Fremdsprache durchführen (bilingualer Unterricht) (Wahlpflicht)	

Handlungskompetenz e4: Die Inbetriebnahme von digitalen Lösungen vorbereiten und unterstützen

Entwickler/innen digitales Business EFZ treffen notwendige Vorbereitungen und unterstützen die Inbetriebnahme, damit Systemübergaben reibungslos und sicher stattfinden:

Sie treffen alle nötigen Vorbereitungen zur sicheren, reibungslosen Übergabe in den operativen Betrieb. Während der ersten Betriebszeit von neuen Lösungen unterstützen sie die Inbetriebnahme und führen bei Bedarf Problemanalysen und -behebungen durch. Schliesslich übergeben sie alle relevanten Informationen, Projektergebnisse, Testsysteme und Hilfsmittel an die Betriebs- und Wartungsorganisationen weiter. Dabei stellen sie sicher, dass nichts vergessen geht.

Leistungsziele Betrieb	Module Berufsfachschule	Module überbetrieblicher Kurs
<p>e4.1 Sie treffen alle nötigen Vorbereitungen zur sicheren und reibungslosen Übergabe in den operativen Betrieb. (K3)</p> <p>e4.2 Sie unterstützen die Inbetriebnahme von Lösungen während der ersten Betriebszeit und führen bei Bedarf Problemanalysen und -behebungen durch. (K3)</p> <p>e4.3 Sie übergeben Lieferergebnisse an Betriebs- und Supportorganisationen und stellen dabei sicher, dass nichts vergessen geht. (K3)</p>	<p>218 Einführung von Softwaresystemen und IT-Services koordinieren und fachlich begleiten (Wahlpflicht)</p>	

5. Übersicht über die Module im Unterricht an der Berufsfachschule und in überbetrieblichen Kursen

Der Unterricht an Berufsfachschulen umfasst 32 Module. Zusätzlich sind 7 überbetriebliche Kurse definiert, davon sind 4 Pflicht- und 3 Wahlpflichtmodule. Wahlpflichtmodule: Die regionalen OdA wählen in Zusammenarbeit mit den Betrieben und den Berufsfachschulen aus dem untenstehenden Katalog ihre Module, die an der Berufsfachschule und in den üK-Zentren zur Abdeckung der betrieblichen Bedürfnisse unterrichtet werden. Der Austausch schweizweit unter den regionalen üK-Anbietern ist möglich und erwünscht.

		BK-Pflichtmodule (24 Pflichtmodule + 8 Wahlpflichtmodule)					BK-Wahlpflicht (8 Module)			üK-Pflicht (4 Module)		üK-Wahlpflicht (3 Module)		
4. Lehrjahr	HKB a	379 Daten auswerten und interpretieren (c6)	229 Wirkungsvoll kommunizieren und moderieren (d1-d4)			339 Innovatives Projektmanagement ermöglichen (a6)	373 Mit Stakeholdern in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (d1-d4)							4. Lehrjahr
	HKB b	235 Daten zielgruppengerecht visualisieren (d1/d2)	<BK-Wahlpflicht Modul 8>				396 Geschäftsmodelle entwerfen (Grundlage zu b)	337 Agiles Vorgehen im traditionellen Projektumfeld ermöglichen (a3-a6)						
3. Lehrjahr	HKB c	219 Benutzerdokumentation und Schulungsunterlagen erstellen (e1-e3)	168 Geschäftsprozesse mit ICT-Mitteln unterstützen (b4-b6)			220 Anlässe unter Anleitung durchführen (d3/d4)	372 Schulungssequenz in einer Fremdsprache durchführen (bilingualer Unterricht) (e3)	337 Agiles Vorgehen im traditionellen Projektumfeld ermöglichen (a3-a6)	282 Marketingkennzahlen auswerten und Inhalte für die betriebliche Kommunikation aufbereiten (d1-d3)	368 Lösungsmöglichkeiten für Kundenerlebnisse erarbeiten (b5)	<üK-Wahlpflicht Modul 3>	310 Einen Workshop selbstständig methodisch vorbereiten und durchführen (d1-d4)	393 Daten mit künstlicher Intelligenz (KI) / Machine Learning (ML) auswerten (c6)	3. Lehrjahr
	HKB d	378 Daten bereinigen und deren Plausibilität sowie Qualität überprüfen (c5)	<BK-Wahlpflicht Modul 7>				392 Nutzer-Daten mittels Analysetools auswerten (c1-c6)					394 Digitale Transformation untersuchen (a2/b1/b5)		
2. Lehrjahr	HKB e	367 Anforderungen an die Automatisierung von Geschäftsprozessen definieren und überprüfen (b3-b8)	231 Datenschutz und Datensicherheit anwenden (c2/c3)	<BK-Wahlpflicht Modul 5>	<BK-Wahlpflicht Modul 6>	213 Teamverhalten entwickeln (a3/b5/d2)	371 Präsentation in einer Fremdsprache durchführen (bilingualer Unterricht) (d3/d4)	377 Logik in der Datenanalyse anwenden (c1-c6)	164 Datenbanken erstellen und Daten einfügen (c1-c6)	279 Marketingkonzept entwickeln und präsentieren (d4)	<üK-Wahlpflicht Modul 2>	248 ICT-Lösungen mit aktuellen Technologien realisieren (b6/b7/c4/c6)	395 Ideen und Szenarien für digitale Geschäftsmodelle evaluieren (a2/b1/b5)	2. Lehrjahr
	HKB div.	336 Projekte mit traditionellem Projektmanagement umsetzen (a2)	349 Geschäftsprozesse optimieren (b2-b5)	<BK-Wahlpflicht Modul 3>	<BK-Wahlpflicht Modul 4>	333 Projektumsetzung mit Methoden unterstützen (a4-a6)		371 Präsentation in einer Fremdsprache durchführen (bilingualer Unterricht) (d3/d4)	218 Einführung von Softwaresystemen und IT-Services koordinieren und fachlich begleiten (e4)	278 Den Markt analysieren und strategische Ziele ableiten (HKB a, c, d)	325 Prozesse mit einer Programmiersprache automatisieren (b6)	<üK-Wahlpflicht Modul 1>	338 Lösungen kreativ und innovativ entwickeln (a2)	
1. Lehrjahr		119 Im Digital Business Umfeld auftreten und präsentieren (d1/d2/d4)	254 Geschäftsprozesse im eigenen Berufsumfeld beschreiben (b1/b2)	162 Daten analysieren und modellieren (c4)	<BK-Wahlpflicht Modul 2>	374 Daten mit verschiedenen Methoden erheben (c3)	370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (d1-d4)	375 Daten statistisch auswerten (c6)	332 Angebote evaluieren (a1/a4/c1)			376 Daten erheben und auswerten (c3/c6)		1. Lehrjahr
		134 Projektentwicklung mit agilen Methoden ermöglichen (a3/a4)	230 Geschäftsprozesse nach Grundsätzen des Prozessmanagements modellieren (b1)	319 Applikationen entwerfen und implementieren (c2/c3)	<BK-Wahlpflicht Modul 1>	331 Aufträge methodenunterstützt ausführen (a1)		370 Mit verschiedenen Anspruchsgruppen in einer Fremdsprache kommunizieren (bilingualer Unterricht) (d1-d4)	224 Mit digitalen Kollaborationstools arbeiten (a3-a5/b1/b3-b5/b7/c1/c4/c6/d1/d2)		348 Geschäftsprozesse erfassen, modellieren und kritische Punkte ermitteln (b1-b3)			

6. Erstellung und Inkrafttreten

Der Bildungsplan wurde von der unterzeichnenden Organisation der Arbeitswelt erstellt. Er bezieht sich auf die Verordnung des SBFI vom 28. Oktober 2022 über die berufliche Grundbildung für Entwicklerin / Entwickler digitales Business mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ).

Bern, 28. Oktober 2022

ICT-Berufsbildung Schweiz

Der Präsident

Der Geschäftsführer

Andreas W. Kaelin

Serge Frech

Das SBFI stimmt dem Bildungsplan nach Prüfung zu.

Bern, 28. Oktober 2022

Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation SBFI

Rémy Hübschi
Stellvertretender Direktor
Leiter Abteilung Berufs- und Weiterbildung

Anhang 1:

Verzeichnis der Instrumente zur Sicherstellung und Umsetzung der beruflichen Grundbildung sowie zur Förderung der Qualität

Dokumente	Bezugsquelle
Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung für Entwicklerin / Entwickler digitales Business EFZ	Elektronisch Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (www.bvz.admin.ch > Berufe A-Z) Printversion Bundesamt für Bauten und Logistik (www.bundespublikationen.admin.ch)
Bildungsplan zur Verordnung des SBFI über die berufliche Grundbildung für Entwicklerin / Entwickler digitales Business EFZ	ICT-Berufsbildung Schweiz
Ausführungsbestimmungen zum Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung inkl. Anhang (Bewertungsraster sowie ggf. Leistungsnachweise überbetriebliche Kurse und/o-der Leistungsnachweis Bildung in beruflicher Praxis)	ICT-Berufsbildung Schweiz
Bildungsbericht	Vorlage SDBB CSFO www.oda.berufsbildung.ch
Ausbildungsprogramm für die überbetrieblichen Kurse	ICT-Berufsbildung Schweiz
Organisationsreglement für die überbetrieblichen Kurse	ICT-Berufsbildung Schweiz
Lehrplan für die Berufsfachschulen	ICT-Berufsbildung Schweiz