

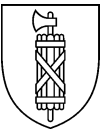
Projektauftrag

IT-Bildungsoffensive: Schwerpunkt Wirtschaftspraktika und MINT- Förderung – Digital Talents Program

Auftraggeberin:
Regierung

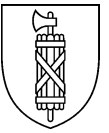
Datum des Projektauftrags:
21. Dezember 2021

Verfasserin oder Verfasser:
Verein IT St.Gallen

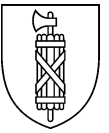


Inhaltsverzeichnis

1	Zusammenfassung	4
2	Ausgangslage	5
3	Problem- und Aufgabenstellung	7
3.1	Problem	7
3.2	Aufgabenstellung	7
4	Ziele	8
4.1	Rahmenbedingungen	8
4.1.1	Politische Rahmenbedingungen	8
4.1.2	Rechtliche Rahmenbedingungen	8
4.1.3	Finanzielle Rahmenbedingungen	8
4.1.4	Personelle Rahmenbedingungen	8
4.2	Projektziele	8
4.3	Ausbildungsziele	9
5	Berührungspunkte zu anderen Projekten und Vorhaben	10
5.1	IT-Bildungsoffensive: Schwerpunkt Vernetzung von Bildung und Wirtschaft	10
5.2	IT-Bildungsoffensive: «Markterweiterung Informatikangebot» OST	10
5.3	IT-Bildungsoffensive: Schwerpunkt «Universität St.Gallen»	10
6	Programmentwurf	11
6.1	Anspruchsgruppen	12
6.1.1	Digital Talents	12
6.1.2	Unternehmen	12
6.2	Projektpartner	13
6.2.1	Umsetzungs-Partner	13
6.2.2	Support-Partner	14
6.2.3	Bildungspartner	14
6.2.4	Netzwerk-Partner	15
6.3	Projektstruktur	15
6.3.1	Organe	16
6.3.2	Verantwortlichkeiten und Aufgaben Projekt-Auftraggeberin	16
6.3.3	Verantwortlichkeiten und Aufgaben Projektausschuss	16
6.3.4	Verantwortlichkeiten und Aufgaben Projektleitung	17
6.3.5	Verantwortlichkeiten und Aufgaben der Stelle Qualitätssicherung und Risikomanagement	17



6.4	Projektrisiken	17
6.4.1	Risikobetrachtung Haftungssubstrat Verein IT St.Gallen («IT rockt!»)	18
7	Curriculum Unterricht	19
7.1	Bootcamp	19
7.2	Blended Learning	20
7.3	Academy/ Workshops	20
7.4	Mögliche Spezialisierungen (Tracks)	20
8	Finanzierungsbedarf	21
9	Antrag	23
10	Auftragserteilung	23



1 Zusammenfassung

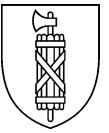
Der Verein IT St.Gallen («IT rockt!») ist Dachverband ICT produzierender Unternehmen in der Ostschweiz. Mehr als 150 Mitglieder und Partner bilden ein einzigartiges Netzwerk in der ICT-Branche. Ihre Mitarbeitenden sind an dieses Netzwerk angeschlossen. Ende 2019 erhielt «IT rockt!» den Auftrag zur Teilumsetzung der IT-Bildungsoffensive. Erste Workshops mit «IT rockt!»-Mitgliedern zeigen, dass Praktikums- und andere Ausbildungsplätze selten sind. Jedoch sind viele junge Menschen, Schulabgängerinnen und Schulabgänger motiviert, als Arbeitskräfte in der IT-Branche Fuss zu fassen. Damit ist das limitierende Element an Praktikums- und anderen Ausbildungsplätzen nicht die Motivation der Jugendlichen, sondern die Kapazität in den einzelnen Unternehmen.

Deshalb möchte «IT rockt!» ein schweizweit einzigartiges *Digital Talents Program* schaffen, das neue Massstäbe im Bereich des on-the-Job-Trainings und der Ausbildung setzt. Das *Digital Talents Program* ist ein Intensiv-Trainingsprogramm, konzipiert für hoch motivierte *Digital Talents*, um ihnen den Einstieg in die ICT-Branche zu ermöglichen. Die Kapazitäten an Praktikums- und anderen Ausbildungsplätzen können mit dem *Digital Talents Program* stark gesteigert werden.

Teilnehmende *Digital Talents* verfügen über einen nicht im ICT-Bereich erworbenen Sek II-Abschluss. Auf diesem wird innerhalb von 12 Monaten mit einem breiten ICT-Fachwissen aufgebaut. Das Curriculum erstreckt sich über 12 Monate, die sich zeitlich auf 2 x 5 Monate on-the-Job-Training (Homebase/ Rotation) und ein achtwöchiges Bootcamp der OST aufteilen. Ergänzende, das Lernen und die Community unterstützende Elemente, sind Roadshows, get2gethers, ein Mentorenprogramm und eine Accelerated Learning Academy der GBS, begleitet durch softwaregestützte Programmierkurse. Mit dem *Digital Talents Program* werden Unternehmen beim Aufbau eines zukunftsfähigen Personalbestands unterstützt. Prozesse, wie Recruiting, HR-Administration, Ausbildung oder Mitarbeitenden-Betreuung und -Entwicklung werden zentralisiert und über «IT rockt!» koordiniert.

Das *Digital Talents Program* wird in Zusammenarbeit mit Partnerunternehmen (Pionier-Unternehmen) entwickelt und somit von der Praxis für die Praxis konzipiert. Wertvolle Ressourcen sind Mitarbeitende, die sich mit einer fachfremden Ausbildung in der ICT-Branche etablieren konnten.

Deckungsgleiche Ziele: Während *Digital Talents* ein reguläres Stellenangebot erhalten möchten, wollen Unternehmen geeignete Mitarbeitende in ein reguläres Arbeitsverhältnis überführen. Während des Programms erhält ein *Digital Talent* eine Vergütung von 1'500 CHF (brutto) im Monat. Somit ist die Zielgruppe (Sek II-Abschluss) bewusst gewählt, um die Kosten der Programm-Entwicklung tief zu halten. Adaptionen auf weitere Zielgruppen sind zu einem späteren Zeitpunkt möglich. Damit kann das *Digital Talents Program* zum Aufbau von Zukunftskompetenzen beitragen und den strukturellen Wandel unterstützen. Die Programmentwicklung ist in vier Phasen unterteilt. Die erste Phase *Development und Setup* kann Ende 2021 erfolgreich abgeschlossen werden; die gesetzten Ziele sind erreicht. Ein Projektabbruch aufgrund Nichterreichen der Meilensteine und Zielsetzungen dieser Phase ist aus Sicht der Antragstellenden nicht gegeben. Bei einer Entscheidung zur Weiterführung folgt ein erster Pilot-Jahrgang unter der Trägerschaft des Kantons. In der letzten Phase *Run the Program* soll das *Digital Talents Program* zu 100% von der Wirtschaft getragen werden. Eine Übersicht zu allen Phasen findet sich in folgender Tabelle:



Phase	Jahr	Inhalt	n Digital Talents	n Unternehmen	Trägerschaft
Development und Setup	2021	• Onboarding Partner • Aufbau Programm • Aufbau Curriculum • Aufbau Tracks • Zertifizierung des Programms	keine	10	Kanton
(Evaluation I) Übertritt in Umsetzung / Abbruch Projekt (<i>Exit</i>)					
Pilot	22-23	• Modifikation • Optimierung	10	10	Kanton
Evaluation II					
Transformation	2024	• Übergabe an Privatwirtschaft	15	15	Kanton/Privat
Run the Program	≥2025	• Aktives Programm • Horizontale Entwicklung in weitere Zielgruppen	20	20	Privat

Win-Win-Win-Situation für Digital Talents, Unternehmen und die Gesellschaft. Mit dem *Digital Talents Program* schaffen wir Arbeitsplätze und eine Win-Win-Situation für alle beteiligten Akteure.

Unternehmen	Teilnehmende
Unternehmen erhalten die Möglichkeit: • ohne Risiko pot. Mitarbeitende (<i>Digital Talents</i>) im Arbeitsumfeld kennenzulernen • mit zwei <i>Digital Talents</i>/Jahr werden neue pot. Ressourcen erschlossen • reduzierter Aufwand: HR-Admin, Betreuung, Organisation und Ausbildung findet extern statt • <i>Digital Talents</i> haben bei Arbeitsbeginn erfolgreich ein Bootcamp von 8 Wochen absolviert. • «Best Practice»-Transfer zwischen den Ostschweizer ICT-Unternehmen • Ausbildung von der Praxis für die Praxis • Kosten: CHF 35'000/Jahr ab 2025	Teilnehmende erhalten: • Top Einstiegsprogramm in die Berufswelt • Coaching und Mentoring während des Programms • Einblick in diverse Unternehmen der digitalen Wirtschaft Ostschweiz • Austausch und Sparring mit weiteren Programm-Teilnehmenden • Ausbildung und on-the-Job-Training mit aktuellen Technologien • Abschluss Certificate of Professional Studies GBS • Praxisnachweis (bei Bedarf) für Studium • Im Idealfall ein festes Arbeitsverhältnis nach dem <i>Digital Talents Program</i> • Vergütung mit CHF 1'500/Monat

Abbildung 1: Digital Talents Program eine Win-Win-Win-Situation

2 Ausgangslage

«Um programmieren zu lernen, muss man nicht studieren – aber es hilft» lautet ein Ratschlag. Mit dem *Digital Talents Program* soll ein hoch intensives Trainingsprogramm für digitale Talente geschaffen werden, welches nur mit grosser Motivation, Eigeninitiative und Leistungsbereitschaft absolviert werden kann. Mit dem Bootcamp der OST zu Beginn der Praktikumsphase wird die Qualität der TeilnehmerInnen sichergestellt. Ohne erfolgreichen Abschluss dieser intensiven Anfangszeit besteht keine Möglichkeit des Eintritts in die Unternehmen.

Angebote wie [Powercoders](#), [neue Fische](#), oder [AW Academy](#) haben gezeigt, dass ein Quereinstieg in die ICT-Branche möglich ist. Dies auch im Bruchteil einer regulären Studienzeit und teils bei erschwerten Grundvoraussetzungen. Mit dem *Digital Talents Program* vermitteln wir die nötigen Kompetenzen in den Dimensionen Wissen, Fertigkeiten und Einstellung und schaffen damit die Basis für eine neue berufliche Karriere in der ICT-Branche. Dabei verknüpft das *Digital Talents Program* Ausbildung und berufliche Praxis in einer einzigartigen Weise.

Der im Rahmen der IT-Bildungsoffensive erhaltene Projektauftrag zur “Vernetzung von Bildung und Wirtschaft” ist Ausgangslage für das *Digital Talents Program* (Botschaft und Entwurf für einen Kantonsratsbeschluss über einen Sonderkredit für die IT-Bildungsoffensive vom 13. März 2018). Erste Analysen und Workshops haben gezeigt, dass es den Unternehmen an Kapazitäten für die Schaffung von Ausbildungs- und Praktikumsplätzen fehlt. Eindrücklich zeigt dies die angenommene Entwicklung des ICT-Lernenden-Pools im Kanton St.Gallen in Abbildung 2.

Im Kanton St.Gallen ist im Standardszenario eine moderate Aufwärtsbewegung an ICT-Lehrstellen (mit tiefem Frauenanteil) zu erwarten. Dies stimmt insoweit, als die Jugendlichen in einem Alter sind, in dem die ersten Weichen für die kommenden 50 Jahre Berufsleben gestellt werden. Die Lage wird umso dringlicher unter der nun kaum mehr umstrittenen Erwartung, dass die ICT-Branche eine bessere Zukunftsperspektive bietet als andere Ausbildungsbereiche.

Der erste Gedanke könnte sein, dass wir Jugendliche zu einer Ausbildung im Bereich Informatik und Informationstechnologie motivieren sollten. Allerdings haben die ersten Workshops bei der Umsetzung von *Vernetzung von Bildung und Wirtschaft* gezeigt, dass es den Unternehmen an Kapazitäten für Ausbildungsplätze fehlt.

Damit ist das limitierende Element nicht das Interesse der Jugendlichen, sondern die Kapazitäten in den Unternehmen, die es nicht zulassen, mehr Ausbildungs-/ Praktikumsplätze zu schaffen.¹

Vereinzelte Unternehmen haben sich zwar selbst die Richtlinie gesetzt, dass beispielsweise Teams mit mehr als vier Personen einen Platz für einen Lernenden oder eine Lernende schaffen müssen oder sie verfügen über interne Bildungsangebote wie z.B. einer eigenen Akademie. Aber nicht alle ICT-Unternehmen sind in der Lage, solche Richtlinien oder interne Bildungsangebote zu schaffen und dann auch wirklich umzusetzen.

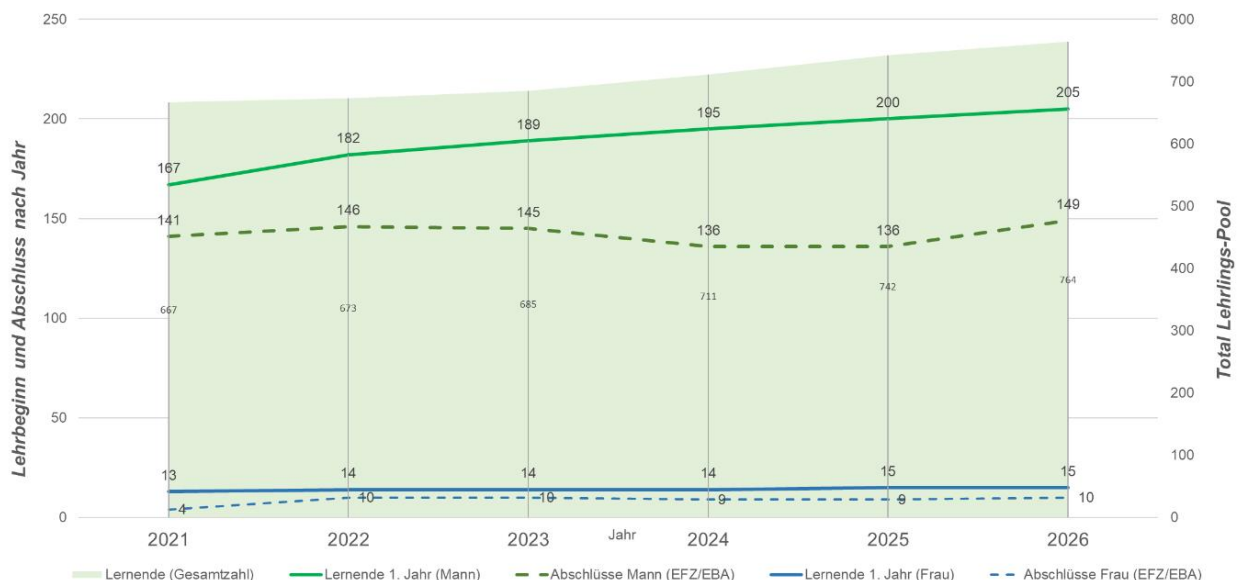
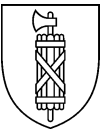


Abbildung 2: Erwartete Entwicklung Lernende Informatik und Kommunikationstechnologie, Kanton St.Gallen, Referenzszenario (Eigene Darstellung), gefunden am 20.01.21 unter [BFS](#), veröffentlicht am

¹ Z.B. sind Informationsanlässe für die Informatik-Berufslehren bei Abacus gut besucht – der letzte Informationsanlass vom 4. März 2020 musste Corona bedingt abgesagt werden, obwohl sich über 150 Teilnehmende angemeldet hatten.



3 Problem- und Aufgabenstellung

3.1 Problem

Der Lehrstellenmarkt zeigt auf, wie prekär das Unterangebot an Ausbildungsplätzen in der ICT-Branche tatsächlich ist². Der Einstieg über weniger regulierte Arbeits- und Ausbildungsverhältnisse wie Praktika für Einsteiger aus fachfremden Bereichen sind noch schwieriger zu finden. Gerade für Quereinsteiger ist der Eintritt in die ICT-Branche stark erschwert und mit hohen eigenen Investitionen verbunden. Dies bedeutet auch, sollte man in der Erstausbildung keine ICT-Lehrstelle erhalten haben, dass später ein beruflicher Wechsel erschwert ist.

Es entsteht ein Teufelskreis, wenn Ressourcen für die Ausbildung der zukünftigen Generation fehlen, die selbst wiederum wichtige Quellen für die Schaffung neuer Ausbildungsplätze darstellen.

Hier möchte das *Digital Talents Program* ansetzen und die Transferkosten in der ICT-Branche senken. Anstatt für eine Umschulung zur ICT-Fachkraft zu bezahlen, erhalten die teilnehmenden *Digital Talents* einen Lohn von 1'500 Franken (oberstes Spektrum letztes Lehrjahr EFZ).

3.2 Aufgabenstellung

Das *Digital Talents Program* zentralisiert die nicht produktiven Prozesse eines Anstellungsverhältnisses. Die teilnehmenden Unternehmen profitieren von einer starken Entlastung und können neue Kapazitäten schaffen. Folgende Prozesse werden zentralisiert:

Onboarding:

- Beurteilung Motivation und Persönlichkeit
- Standardisierter Test bei Rekrutierung
- CV und Motivationsschreiben
- Persönliches Interview / Persönliches Interview Homepage
- Zusage / Administration und Einstellung via «IT rockt!»

Ausbildung:

- Achtwöchiges Bootcamp mit praxisbezogenen Casestudies und Coding-Aufgaben. Durchgeführt wird das Bootcamp von der OST, welches auf ein bewährtes Schema «Fit für Informatik» zurückgreift.
- Blended-Learning mit Teaching Innovation Lab (TIL)
- Weekly Academy durchgeführt von der GBS St.Gallen
- Mentoring und Coaching

Betreuung und Vernetzung:

- Get2gether (Treffen) von «IT rockt!» organisiert
- Roadshows bei Partnerunternehmen von «IT rockt!» organisiert
- Community-Building
- Zentrales HR in enger Zusammenarbeit mit Partnerunternehmen

Entwicklung:

- Überführung in eine Festanstellung/ Offboarding
- Alumni-Netzwerk

² Unternehmen erhalten teilweise auf eine offene ICT-Lehrlingsstelle über 100 Bewerbungen

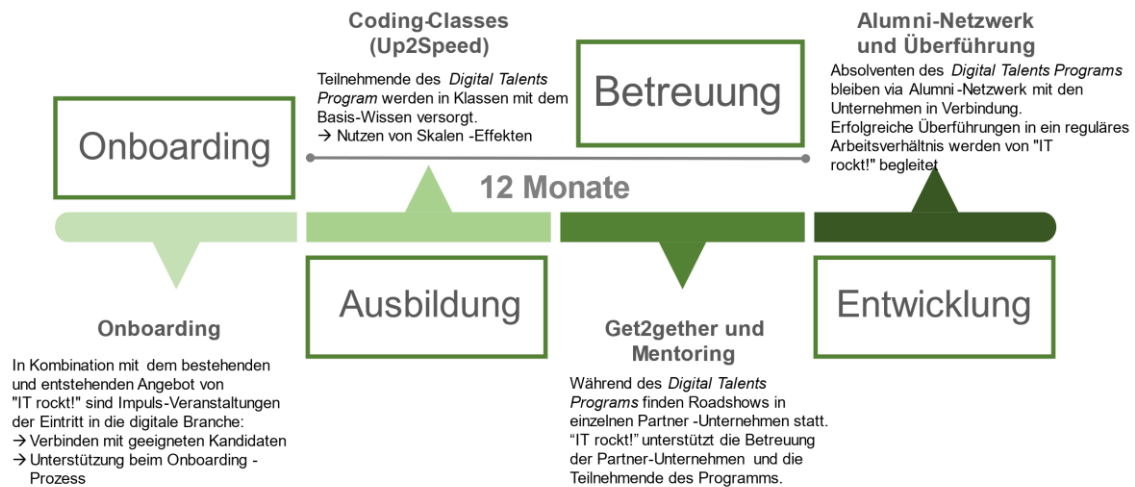


Abbildung 3: Zentralisierung nicht produktiver Prozesse

4 Ziele

4.1 Rahmenbedingungen

4.1.1 Politische Rahmenbedingungen

Die ITBO und das vorliegende Projekt leiten sich aus einem politischen Auftrag ab. In der Volksabstimmung vom 10. Februar 2019 wurde die ITBO angenommen. Grundlage für den vorliegenden Projektantrag bildet die Botschaft zur ITBO, die von der vorbereitenden Kommission und anschliessend vom Kantonsrat ohne Gegenstimme verabschiedet wurde, sowie der daraus erstellte Programmauftrag.

4.1.2 Rechtliche Rahmenbedingungen

Die ITBO ist wie folgt rechtlich verankert:

- Kantonsratsbeschluss über einen Sonderkredit für die IT-Bildungsoffensive (sGS 211.73);
- Verordnung über die Umsetzung der IT-Bildungsoffensive (sGS 211.731);
- Programmauftrag IT-Bildungsoffensive vom 2. Juli 2019 (RRB 2019/504)
- Die Programm- und Projektabwicklung orientieren sich, wo dies sinnvoll bzw. sachgemäss scheint, an der Methode HERMES 5.1.

4.1.3 Finanzielle Rahmenbedingungen

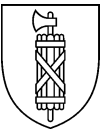
Der Verein «IT rockt!» ist eine Non-Profit-Organisation mit dem Ziel den ICT-Cluster St.Gallen zu stützen und weiterzuentwickeln. Mitglieder-Beiträge im Umfang von ca. 450'000 Franken pro Jahr werden zweckgebunden dem Vereinszweck, wie unter anderem dem Betrieb der Geschäftsstelle, zugeführt. Zusätzlich erhaltene Mittel im Umfang von 2.75 Mio. Franken sind vollumfänglich verplant, so dass für die Umsetzung des *Digital Talents Programs* 1.494 Mio. Franken nötig sind. Mit einem Businessmodell in der Grundstruktur wird die Finanzierung schrittweise in die Privatwirtschaft übergeführt.

4.1.4 Personelle Rahmenbedingungen

Die personellen Ressourcen zur Umsetzung des *Digital Talents Program* werden von «IT rockt!» und den beteiligten Projektpartnern gestellt. Die Finanzierung erfolgt im Rahmen des Projekts.

4.2 Projektziele

«IT rockt!» konzipiert ein *Digital Talents Program* mit dem Ziel eine Grundausbildung im ICT-Bereich sicherzustellen, schafft so ein Brückenangebot zwischen Ausbildung und digitaler Wirtschaft und wirkt so konkret und direkt an der Basis dem Fachkräftemangel entgegen. Der Praxisbezug



wird on-the-Job in den Partnerunternehmen hergestellt und führt im Idealfall zu einer festen Anstellung. Das *Digital Talents Program* schliesst somit eine zentrale Lücke zwischen Fachkräften und der digitalen Wirtschaft Ostschweiz.

Ziele	Ergebnisse
Schaffen von ICT Arbeits-/ Ausbildungsplätzen im Kanton St.Gallen	In den nächsten fünf Jahren können dank dem <i>Digital Talents Program</i> 80 ICT-Vakanzen im Kanton St.Gallen erhalten und besetzt werden. Die <i>Digital Talents</i> werden auf eine Anstellung vorbereitet. In der aktiven Phase werden jeweils 20 ICT-Fachkräfte/Jahr ausgebildet. Bei Bedarf ist ein Ausbau möglich, siehe nächster Punkt.
Ausbildungsprogramm für Einsteiger aus fachfremden Gebieten in die ICT-Branche	Ausbildungsprogramm gemeinsam erarbeitet von der Praxis für die Praxis, welches es ermöglicht, innerhalb eines Jahres pot. Mitarbeitende in der ICT-Branche zu befähigen, mit konkreten Optionen für ein Anstellungsverhältnis. Das <i>Digital Talents Program</i> ist in einer späteren Phase adaptierbar auf andere Personengruppen.
Schaffen von attraktiven Praktikumsstellen	Unternehmen bieten zusätzlich 20 attraktive Praktikumsplätze/ Jahr mit dem Ziel, <i>Digital Talents</i> in ein Arbeitsverhältnis zu überführen.
Curriculum und digitale Plattform für Blended Learning	Curriculum und unterstützende digitale Plattformen sind vorhanden. Diese sind in mehreren Zyklen von der Praxis erprobt, optimiert und Teilnehmende werden auf <i>State of the Art</i> Technologien ausgebildet.
Schulung und Befähigung beteiligter Akteure	Schulungsunterlagen für Mentoren und Praxisausbildner sind vorhanden
Aufbau Netzwerk und Community	Eine Gemeinschaft bestehend aus Absolventen, Mentoren und Unternehmen stärkt nachhaltig das ICT-Ökosystem des Kantons St.Gallen.
Vernetzung von Bildung und Wirtschaft	Dieses Ausbildungsprogramm wird geschaffen von der ICT-Wirtschaft St.Gallen für die ICT-Wirtschaft St.Gallen
Know-how Transfer	Fachfremde Einsteiger in die ICT-Branche, die sich etablieren konnten, haben ihre Erfahrungen in das Curriculum verankert und damit ihr Know-how im Sinne von «Best Practice» wiedergespiegelt
Ergänzendes Bildungsangebot	Das <i>Digital Talents Program</i> soll ein ergänzendes Bildungsangebot sein und kann eine fundierte Schweizer Lehre (EFZ/ EBA) im Bereich ICT nicht ersetzen. Ein Abschluss erfolgt mit einem Certificate of Professional Studies.
Zertifizierung und Anerkennung	Das <i>Digital Talents Program</i> wird anerkannt. Der Abschluss des Programms erfolgt mit einem Certificate of Professional Studies (CPS) vergeben von der GBS St.Gallen.
Praxisnachweis für Bachelor-Studium Informatik an der OST	Das <i>Digital Talents Program</i> wird als «studienverwandten einjährigen Arbeitswelt-Erfahrung» für eine Zulassung zum Bachelor-Studiengang an der OST anerkannt.

4.3 Ausbildungsziele

Abbildung 4 zeigt die ganzheitliche Ausbildung (Theorie und Praxis) des *Digital Talents Programs*. Teilnehmende erhalten Einblicke in die ICT-Unternehmen und lernen damit verschiedene Lösungsansätze und Tool-Landschaften kennen.

<i>Digital Talents Program: Brücke zwischen Ausbildung und Praxis</i>	
Ausbildung: • Bootcamp 8 Wochen (OST) • Blended Learning mit Teaching Innovation LAB (TIL-HSG) und Coding@HSG • Weekly Academy (GBS St.Gallen) • Praxisprojekte → ITBO Vernetzungsplattform	Unternehmen: • On-the-Job Training • Mentoring • Netzwerk • Roadshows (get2know) • Eintrittsstelle zur Digital Wirtschaft Ostschweiz

Abbildung 4: On-the-Job-Training und Ausbildung

5 Berührungspunkte zu anderen Projekten und Vorhaben

5.1 IT-Bildungsoffensive: Schwerpunkt Vernetzung von Bildung und Wirtschaft

«IT rockt!» sensibilisiert die Gesellschaft mit zahlreichen Initiativen für die Fragestellung und Herausforderung des 21. Jahrhunderts im Rahmen des digitalen Wandels. Dabei ist es ein zentrales Anliegen ansässigen Unternehmen die nötigen Fachkräfte zuzuführen bzw. «Heimkehrern» eine Option auf dem hiesigen Arbeitsmarkt zu bieten. Mit der IT-Bildungsoffensive hat sich der Verein «IT rockt!» das Ziel gesetzt, Bildung und Wirtschaft zu vernetzen. Bei Schülern und Schülerinnen unterstützt «IT rockt!» *ICT Scouts*, die Vernetzungsplattform (*Matchd*) stellt die Verbindung zwischen Branchen-Spezialisten her und das *Digital Talents Program* ist damit das Bindeglied für fachfremde Einsteiger mit SEK II-Abschluss in die ICT-Branche. Mit dem *Digital Talents Program* kann somit das Angebot an Praktika gesteigert werden.

5.2 IT-Bildungsoffensive: «Markterweiterung Informatikangebot» OST

Das *Digital Talents Program* kann eine Zulieferfunktion für zukünftige Wirtschafts-/Informatikstudenten der OST an den Standorten Rapperswil und St.Gallen haben. Für *Digital Talents* mit einer Berufsmaturität oder einer gymnasialen Maturität, aber fehlender Praxiserfahrung, kann das *Digital Talents Program* als Praxisnachweis dienen. Absolvierende des *Digital Talents Programs* eignen sich dazu, das Erlernte mit einem Abschluss auf Tertiärstufe zu vertiefen, wobei Teilzeitmodelle denkbar sind. Mit dem Bootcamp durchgeführt von der OST, findet eine Annäherung gleich zu Beginn des Programms statt.

5.3 IT-Bildungsoffensive: Schwerpunkt «Universität St.Gallen»

Das *Digital Talents Program* kann eine Zulieferfunktion für zukünftige Studierende an der School of Computer Science haben. Absolvierende mit einer gymnasialen Maturität erfüllen die Zulassungskriterien. Für Teilnehmende ohne gymnasiale Maturität stehen Passerellen-Angebote bereit.

Das *Digital Talents Program* bietet somit eine solide Basis mit Praxisvorteil, auch für weiterführende Bildungsangebote im tertiären Bereich.

6 Programmentwurf

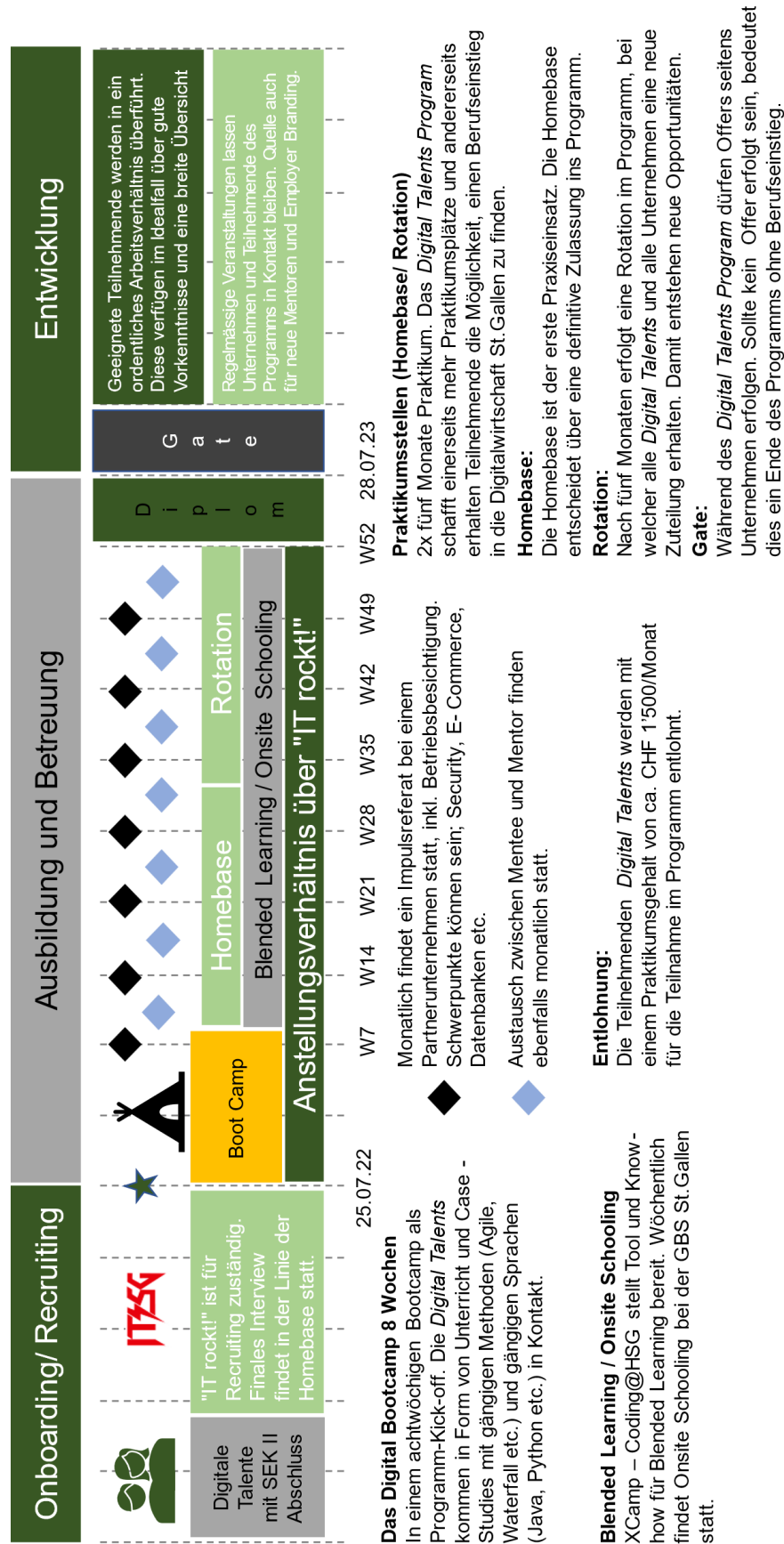


Abbildung 5: Programmentwurf Digital Talents Program

6.1 Anspruchsgruppen

Folgende Abbildung soll eine Übersicht der engeren Anspruchsgruppen vermitteln. Diese werden im Anschluss detailliert beschrieben.



Abbildung 6: Stakeholder des Digital Talents Program (DTP)

6.1.1 Digital Talents

Voraussetzungen für die Teilnahme:

- Teilnehmende des *Digital Talents Program* verfügen über mindestens einen SEK II-Abschluss (Schweizer Berufslehre, Fach- und Informatikmittelschule, Matura, oder gleichwertige Ausbildung)
- Teilnehmende besitzen eine Affinität zu digitalen Medien sowie zukunftsweisenden Technologien
- Eine überdurchschnittliche Leistungsbereitschaft und sehr hohe Eigenmotivation sind Voraussetzung um das anspruchsvolle *Digital Talents Program* erfolgreich abschliessen zu können.

Abschluss: Der erfolgreiche Abschluss des *Digital Talents Programs* beinhaltet das erfolgreiche Absolvieren der Ausbildungseinheiten, sowie eine genügende Bewertung in den on-the-Job-Trainings durch die Ausbildungsbetriebe. Beim Abschluss des Programms erhalten die Teilnehmenden ein Abschlusszeugnis welches alle Bereiche widerspiegelt, sowie ein Certificate of Professional Studies ausgestellt von der GBS St.Gallen. Weitere Möglichkeiten werden geprüft.

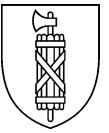
Entwicklungsmöglichkeiten nach erfolgreichem Bestehen des Programms:

Die Entwicklungsmöglichkeiten erfolgen im Rahmen eines Anstellungsverhältnisses, welches idealerweise als «Offer» während des Programms erfolgt. Damit sind mögliche weiterführende Ziele für die Teilnehmenden je nach Vorbildung und individueller Voraussetzung:

- Festes Arbeitsverhältnis beim Unternehmen mit internen Karrieremöglichkeiten
- Bachelor of Science in Informatik (Vollzeit)
- Bachelor of Science in Informatik (Teilzeit)
- Studium an der Universität St.Gallen in Computer Science

6.1.2 Unternehmen

Die teilnehmenden Unternehmen stammen aus dem «IT rockt!»-Netzwerk. Diese sind gewillt, in der Phase Development und Setup des Digital Talents Program einen (überschaubaren) Mehraufwand zu erbringen. In der Pilotphase entstehen keine zusätzlichen Lohnkosten. Die Unternehmen sind jedoch bereit, mit der Mithilfe in der Programmentwicklung eine Eigenleistung zum Projekt zu erbringen. In der Transformationsphase startet die Übergabe in die Privatwirtschaft und es fallen Kosten bis zu 35'000 Franken pro Jahr mit zwei Ausbildungsplätzen an.



Ausschreibung: Für die Phase *Development und Setup* erfolgt eine Ausschreibung, bei der sich interessierte Unternehmen melden können. Rahmenbedingungen für eine Teilnahme am Programm sind:

- Unternehmen ist in der Lage ein geeignetes Ausbildungsumfeld zur Verfügung zu stellen.
- Unternehmen stellt eine Ansprechperson für das Programm
- Unternehmen ist gewillt, die *Talents* zu bewerten und zu entwickeln
- Unternehmen hat Interesse am nachhaltigen Aufbau des pot. Mitarbeitenden
- Unternehmen veranstaltet einmal im Jahr eine Roadshow (get2know- Event)

Ziel: Das *Digital Talents Program* wird nach der Transformationsphase vollständig von den Unternehmen getragen. Eine Teilnahme kostet pro Jahr 35'000 Franken. Dafür erhalten die Unternehmen 2 *Digital Talents* für jeweils 5 Monate, die extern betreut und zusätzlich ausgebildet werden. In den 35'000 Franken enthalten sind die Lohnkosten, die Ausbildungskosten (TIL und GBS St.Gallen), das Bootcamp der OST und das Mentoring.

6.2 Projektpartner

Für die Phase *Development und Setup* sind folgende Projektpartner gefunden, die das *Digital Talents Program* mitentwickeln wollen.

6.2.1 Umsetzungs-Partner

Unternehmen (Anzahl Trainings- und Ausbildungsplätze):

AR Informatik AG (1)

Erbringt Dienstleistungen im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologie für die Verwaltungen von Kanton und Gemeinden, die Kantonspolizei, Schulen, Spitäler und weitere Kunden aus dem öffentlich-rechtlichen Umfeld.

Kontaktperson:

Céline Gürtler

HR-Fachperson

celine.guertler@ari-ag.ch

Tel. +41 71 353 94 96

Bühler Holding AG (1)

Täglich kommen Milliarden Menschen mit Technologien von Bühler in Berührung, um ihre Grundbedürfnisse an Lebensmitteln und Mobilität zu erfüllen. Dafür entwickelt Bühler optimale Prozesslösungen, die jeweils die gesamte Wertschöpfungskette abdecken.

Manuel Ammann

Head of CX Applications

manuel.ammann@buhlergroup.com

Tel. +41 79 519 96 38

emonitor AG (1)

Mit den Softwarelösungen von emonitor AG werden im Immobiliengeschäft Prozesse von A-Z digitalisiert. Das wachsende Start-up hat seinen Hauptsitz in St.Gallen sowie Niederlassungen in Zürich und Mostar (BIH)

Julia Baur

Marketing & HR

julia.baur@emonitor.ch

Tel. +41 071 521 21 28

Geberit AG (1)

Ist ein weltweit tätiger Konzern im Sanitärbereich mit rund 12.000 Mitarbeitern in 50 Ländern. Der Konzernsitz liegt in Rapperswil-Jona.

Martin Längle

Head IT Service Center

martin.laengle@geberit.com

Genossenschaft Migros Ostschweiz (1)

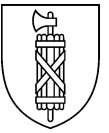
Die Migros Ostschweiz entstand 1998 durch die Fusion der Genossenschaft Migros St.Gallen und der Genossenschaft Migros Schaffhausen/Winterthur. Gemessen am Umsatz ist sie die drittgrösste aller Migros-Genossenschaften.

Samuel Koller

Leiter IT ServiceDesk & Client Services

samuel.koller@gmos.ch

Tel. +41 58 712 25 70



MS direct AG (1)

Das Unternehmen ist ein führender Full-Service-Anbieter im Bereich Customer-Relationship-Management und E-Commerce mit mehreren Schweizer Standorten.

Sonja Kappenthuler

Head of Human Resources
Sonja.Kappenthuler@ms-direct.ch
+41 71 274 66 66

point break AG (1)

Ist eine Fullstack-Agentur mit Fokus auf den Frontend-Bereich. Neben SEA und SEO bieten sie weitere Leistungen um das Digitale Marketing heutiger Unternehmen zu unterstützen.

Marc Bislin

Inhaber
marc@point-break.ch
Tel. +41 71 571 22 50

Raiffeisen Schweiz (2)

Zurzeit befinden sich rund 700 Lernende in der Ausbildung bei den Raiffeisenbanken und bei den Niederlassungen der Raiffeisen Schweiz. Damit gehört die Raiffeisengruppe zu den grössten Anbietern von Lehrstellen in der Schweiz. Davon sind rund 30 Lernende dem Bereich ICT zuzuordnen. Jeweils 2 Digital Talents können in die Lernwerkstatt der Raiffeisenbank integriert. Total somit 4 Teilnehmende/ Jahr.

Pascal Schönholzer

Leiter Nachwuchsentwicklung
ICT Berufsbildung Ostschweiz
pascal.schönholzer@raiffeisen.ch
Tel. +41 71 225 93 06

Trendcommerce (Schweiz) AG (1)

Die Trendcommerce Group mit Hauptsitz in St. Gallen wurde 1996 gegründet. Heute beschäftigt das Unternehmen 70 Mitarbeitende an drei Standorten (Gossau, Aarau und Schaanwald/FL).

Stefan Schmid

Leiter Entwicklung und Innovation /
Mitglied GL
s.schmid@tcgroup.ch
Tel. +41 71 242 90 66

valantic CEC Schweiz AG (2-3)

Schafft Lösungen für Vertrieb, Service und Marketing. Neben der Beratung entwickelt valantic End-to-End. Das heisst, valantic konzipiert und entwickelt Online-Plattformen – vom Design, über das Frontend bis zur Integration in moderne Backend-Systeme.

Barbara Benninger

Marketing & Recruiting
barbara.benninger@cec.valantic.com
Tel. +41 79 621 90 72

6.2.2 Support-Partner

SFS services AG

Die SFS services AG hat den Zugang zu drei Mitarbeitenden gewährt. Diese erfüllen das Kriterium, dass es fachfremde Einsteiger in die ICT-Branche sind. Im Sinne des «Best Practice» wird ihre Erfahrung in das Curriculum gespiegelt.

Reto Buchli

Leiter Informatik / Head Corporate IT SFS Group
reto.buchli@sfs.com
Tel. +41 71 727 51 64

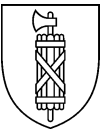
6.2.3 Bildungspartner

GBS St.Gallen

Das *Digital Talents Program* wird in den Bereich der Weiterbildung der GBS St.Gallen angesiedelt. Fachbereichsleiter Oliver Lux hat zusammen mit seinem Kollegium begonnen ein Curriculum für das *Digital Talents Program* zu entwickeln. Dazu finden Bedarfsklärungen mit den teilnehmenden Unternehmen statt. Es werden 30 Unterrichtstage festgelegt, sowie Fokuswochen, um die Spezialisierungen zu ermöglichen. Das Grobkonzept für das Curriculum ist bereits erarbeitet.

Jan Fischer

Prorektor Weiterbildung und
Brückenangebote
jan.fischer@gbssg.ch
Tel. +41 58 228 26 05



OST- Ostschweizer Fachhochschule

Die OST vereint seit dem 1. September 2020 die bewährten Hochschulen FHS St.Gallen, HSR Rapperswil und NTB Buchs zu einer neuen, starken Fachhochschule in der Ostschweiz mit 3'800 Studierenden. Das bestehende Format «[Fit für Informatik](#)» wird für das *Digital Talents Program* adaptiert und als achtwöchiges Bootcamp der OST ausgestaltet.

Mirko Stocker

Standortverantwortlicher Studiengang Informatik am Campus St. Gallen.
mirko.stocker@ost.ch
Tel. +41 58 257 47 13

Teaching Innovation Lab

Zusammen mit dem Teaching Innovation Lab (Jaqueline Gasser-Beck) und Dr. Mario Silic wird XCamp Coding@HSG, ein bewährte Software-Lösung für Blended Learning während des Trainings eingesetzt. Die Digital Talents können sich so in 10 Computer-Sprachen ausbilden lassen, erhalten regelmässig Code-Reviews und treffen sich in regelmässigen Abständen in der Academy der GBS.

Jacqueline Gasser-Beck

Leiterin Teaching Innovation Lab
jacqueline.gasser-beck@unisg.ch
Tel. +41 71 224 29 70

6.2.4 Netzwerk-Partner

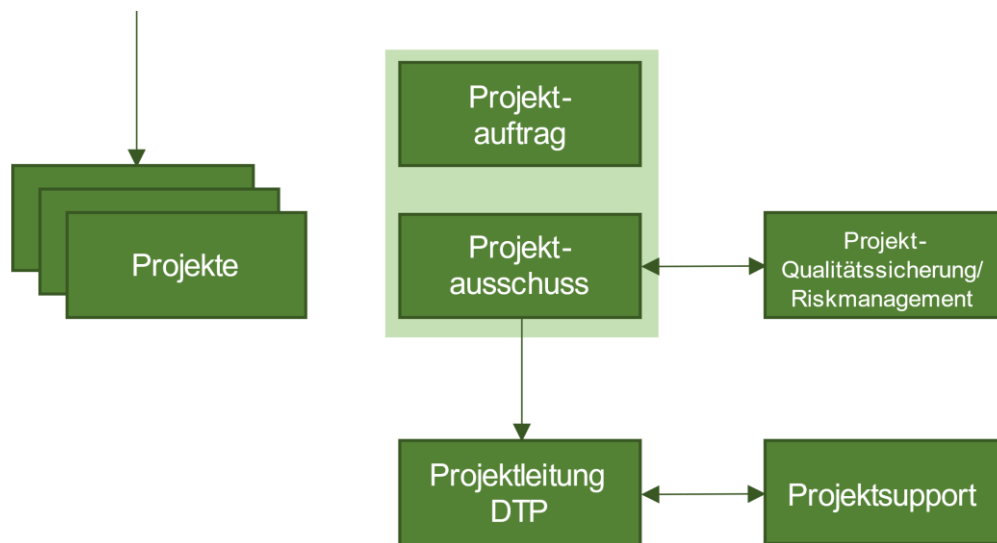
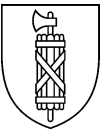
IHK St.Gallen-Appenzell

Die Industrie- und Handelskammer (IHK) St.Gallen-Appenzell, mit rund 1600 Mitgliedern bedeutendster Wirtschaftsverband der Ostschweiz, steht dem Projekt als «First Mover»-Netzwerkpartner unterstützend zur Seite.

Als gedankliche Initiantin der IT-Bildungsoffensive und im Sinne, neue Formen der Förderung digitaler Kompetenzen auszuloten, vertritt die IHK das *Digital Talents Program* gegenüber ihren Mitgliedern und der Öffentlichkeit kommunikativ und trägt damit aktiv zur Bekanntmachung und gegebenenfalls zur Gewinnung von weiteren Projektpartnern bei. Dies unter der Prämisse einer Zertifizierung des Programms.

6.3 Projektstruktur

Für das *Digital Talents Program* wird eine eigene Projektstruktur aufgebaut. Ziel ist es, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen pädagogischen und wirtschaftlichen Kompetenzen zu integrieren. Um den Personalverleih und die Geschicke des Vereins IT St.Gallen zu trennen, wird die Gründung einer GmbH eigens für das *Digital Talents Program* geprüft (Details dazu sh. **Kapitel 6.4.1**).



6.3.1 Organe

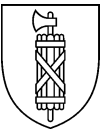
Funktion	Besetzung	Funktion
Projekt-Auftraggeberin	Regierung	
Vorsitzende(r) des Projektausschuss	Sagirosman Timur, Verein IT St.Gallen	Head of IT
Projektausschuss	Ammann Manuel, Bühler Holding AG Baer Pascale, OST De Salvatore Eva, Verein IT St.Gallen Fischer Jan, GBS St.Gallen Gasser-Beck Jacqueline, TIL-HSG Koller Samuel, Migros Ostschweiz Rutz Reto, valantic CEC Schweiz AG Trösch Roger, Kanton St.Gallen	Head of CX Applications Leiterin IPM OST Geschäftsführerin Verein IT St.Gallen Prorektor Weiterbildung Vorstandsmitglied Verein IT St.Gallen Leiter IT ServiceDesk & ClientServices Präsident Verein IT St.Gallen Programmleitung IT-Bildungsoffensive
Projektleitung	Vakant	Verein IT St.Gallen
Qualitätssicherung & Risikomanagement	Faust Lukas, Treviso Revisions AG	Treviso Revisions AG

6.3.2 Verantwortlichkeiten und Aufgaben Projekt-Auftraggeberin

- erteilt den Projektauftrag
- bewilligt die Finanzmittel

6.3.3 Verantwortlichkeiten und Aufgaben Projektausschuss

- unterstützt den Auftraggeber und das Programm, berät die Anträge an diese vor
- schafft gute Voraussetzungen für das Projekt und die Projektleitung
- verantwortet die Umsetzung des Projektauftrags
- überwacht die Projektaktivitäten und den Projektfortschritt
- überwacht und regelt die Mittelverwendung, berichtet dem Programmausschuss
- stellt das Projekt-Controlling sicher



- überprüft die Ergebnisse der Phasen
- befindet über anfällige Anpassungen der Ziele und über den Scope Change, und beantragt diese dem Programmausschuss
- verantwortet die interne Kommunikation auf Projektebene
- stellt den Einbezug der Stakeholder sicher und genehmigt den Begleitausschuss
- überwacht das Risikomanagement des Projektes, berichtet dem Programmausschuss
- verantwortet Verschiebungen innerhalb des Projektauftrags
- verantwortet das interne Kontrollsystem

6.3.4 Verantwortlichkeiten und Aufgaben Projektleitung

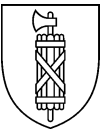
- führt das Projekt operativ-koordinativ
- sorgt für die sachgerechte, zeitgerechte und kostengerechte Durchführung des Projekts
- führt das Projektteam
- führt und koordiniert die Teilprojektleitungen
- stellt das Controlling der drei Teilprojekte sicher
- plant, setzt in Gang und kontrolliert die Aktivitäten und Arbeitsschritte im Projekt
- berichtet dem Projektausschuss und beantragt allfällige Changes
- unterhält die Verbindung zur Stelle Qualitätssicherung und Risikomanagement
- stellt die Kommunikation innerhalb des Projekts sicher
- nimmt an den Sitzungen der Projektleiter-Konferenz teil

6.3.5 Verantwortlichkeiten und Aufgaben der Stelle Qualitätssicherung und Risikomanagement

- entlastet den Vorsitzenden des Projektausschusses und gewährleistet für diesen stets Entscheidungs-Vorsprung
- berichtet dem Projektausschuss
- beurteilt mit den Mitgliedern des Projektausschusses periodisch offen und ehrlich die Lage
- bietet eine kritische und konstruktive Aussensicht
- schlägt notwendige Massnahmen vor und verfolgt deren Umsetzung
- Der Projektausschuss beantragt dem Programmausschuss ggf. den Verzicht auf diese Funktion, falls die Komplexität des jeweiligen Projekts dies zulässt

6.4 Projektrisiken

Risiko	Erklärung	Massnahmen
Knappe Ressourcen	Der interne Ressourcenbedarf (Projektleitung, Teilprojektleitungen, Supportfunktionen) ist hoch. Es droht die Gefahr, dass ein unverhältnismässiger Anteil der Mittel für die Projektorganisationen verwendet wird.	• Die Programm- und Projektausschüsse hinterfragen die Mittelverwendung. • Es werden wo immer möglich bestehende Ressourcen verwendet. • Es ist dafür zu sorgen, dass eine bereits bestehende Ressourcenknappheit nicht mit Mitteln aus der ITBO bestritten wird. • Die Q-Stellen sind sensibilisiert.
Ressourcen sind falsch eingeteilt	Die Ressourcen, insbesondere die finanziellen, werden falsch eingeteilt oder einzelne Projektphasen werden im Verlaufe der Zeit ressourcenintensiver als beim Start vorgesehen.	• Kontinuierliche Überwachung der Ressourcen



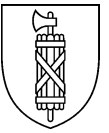
Unvorhersehbarkeiten	Im Verlaufe der Projektbearbeitung offenbaren sich Unvorhersehbarkeiten. Was tun z.B., wenn zu viele <i>Digital Talents</i> vorhanden sind? (Nachfrage zu gross) oder andererseits zu wenig Betriebe mitmachen? (Angebot zu klein)	• Nur die vielversprechendsten Digital Talents werden berücksichtigt. • Das Engagement der für den Erfolg nötigen Betriebe wird vorgängig gesichert.
Hohe Erwartungen	Das Projekt weckt hohe und unterschiedliche Erwartungen. Es wird sich nicht vermeiden lassen, gewisse Erwartungen zu enttäuschen.	• Regelmässige Information der Anspruchsgruppen wird vermieden, unrealistische Erwartungen zu wecken. • Die Anspruchsgruppen erhalten die Möglichkeit, sich in geeigneter Form mitzuteilen und werden regelmässig um ihr Feedback gebeten.
Zertifizierung/ Anerkennung fehlt	Das <i>Digital Talents Program</i> konnte keine Zertifizierung/ Anerkennung erhalten.	• Der Einwand wird beseitigt bzw. das <i>Digital Talents Program</i> wird hinreichend zu den fehlenden Kriterien modifiziert.
Personalverleih	Die Lizenz für den Personalverleih wurde nicht erteilt.	• Prüfung neues Bewilligungsverfahren • Gründung einer GmbH eigens für das <i>Digital Talents Program</i> wird geprüft
Personalverleih	Fr. 50'000.- können nicht blockiert werden	• Prüfen eines Lehrbetriebsverbunds
Fehlendes Haftungssubstrat Verein IT St.Gallen	Da «IT rockt!» als Verein ausgestaltet ist, verfügt dieser über kein eigentliches Haftungssubstrat im Sinne einer Kapitaleinlage ähnlich einer Aktiengesellschaft oder einer GmbH. Die Bilanzsumme des Vereins wächst jedoch aufgrund der ITBO-Projekte seit 2019 stetig an.	• Gründung einer «Digital Talents»-GmbH zur Minimierung der Risiken sowie Schaffung von Transparenz • Details dazu sh. Kapitel 6.4.1
Conversion der Privatwirtschaft	Pionier-Unternehmen sind bereit in der Pilotphase teilzunehmen, sobald jedoch die Kosten von der Privatwirtschaft getragen werden sollen, erfolgen Absprünge.	• Letter of Intent (LoI). Bereits ab 2023 ist eine Teilnahme nur mit einem LoI möglich. • Qualitätssicherung - das Programm wird nachjustiert. ROI wird gesteigert.

6.4.1 Risikobetrachtung Haftungssubstrat Verein IT St.Gallen («IT rockt!»)

Die vorliegende Risikobetrachtung wurde erstellt durch die Treviso Treuhand AG (Herr Reto Spaar, Geschäftsführer).

a. Ausgangslage

Der Verein IT St. Gallen «IT rockt!» ist ein seit 2013 im Handelsregister des Kantons St. Gallen eingetragener Verein mit dem Zweck „Förderung der IT-Branche der Wirtschaftsregion St. Gallen ...“. Der Verein ist über die letzten Jahre stark gewachsen. Per Ende 2020 hatte «IT rockt!» eine Bilanzsumme von TCHF 1064 sowie Erträge von TCHF 679 p.a. Die starke Zunahme ist dadurch begründet, dass im Zusammenhang mit der ITBO ab Herbst 2019 neue Projekte lanciert wurden.



b. Problembereiche

Da «IT rockt!» als Verein ausgestaltet ist, verfügt dieser über kein eigentliches Haftungssubstrat im Sinne einer Kapitaleinlage ähnlich einer Aktiengesellschaft oder einer GmbH. Das Eigenkapital besteht aus den in der Vergangenheit erwirtschafteten Ergebnissen (per Ende 2020 total TCHF 115). Die in der kürzeren Vergangenheit initialisierten Projekte haben eine grosse finanzielle Tragweite. So wurde z.B. für das Projekt Vernetzung von Bildung und Wirtschaft vom Kanton St. Gallen eine Finanzierung von CHF 2.75 Mio. gesprochen. Auf Grund der Dynamik und der Ergebnisoffenheit dieser digitalen Projekte besteht eine gewisse Unsicherheit bezüglich der Tragbarkeit von finanziellen Risiken solcher Projekte durch «IT rockt!». Primär haftet ein Verein mit seinem Kapital. Bei pflichtwidrigem Verhalten kann u.U. aber auch der Vereinsvorstand persönlich, unbeschränkt und solidarisch haften, wenn die allgemeinen Haftungsvoraussetzungen von OR Art. 41 gegeben sind. Eine Pflichtwidrigkeit kann u.U. vorliegen, wenn der Verein nicht zweckmässig organisiert ist. Eine nicht zweckmässige Organisation könnte vorliegen, wenn ein Verlust aus einem Projekt den gesamten Verein in die Insolvenz führen würde.

c. Lösungsansätze

Auf Grund der knappen Eigenkapitaldecke und der damit verbundenen Unsicherheiten hat die Geschäftsführung von «IT rockt!» eine Separierung der grossen finanziellen Projekte in eigene Rechtsgefässe (AG oder GmbH) ins Auge gefasst. Damit würde der Verein nicht mehr unmittelbar mit dem gesamten Vereinsvermögen haften für die Risiken seiner Projekte, sondern nur noch mit dem Kapital der GmbH (Organe der GmbH haften bei pflichtwidrigem Verhalten sofern OR 41 gegeben). Die GmbH scheint die richtige Rechtsform zu sein, weil nur ein Gesellschafter vorhanden ist und dieser bis zum Abschluss des Projektes nicht ändern soll. Zudem ist das Mindestkapital bei einer GmbH tiefer (TCHF 20) als bei einer Aktiengesellschaft (TCHF 100); und weiter sind bei der GmbH die Eigentumsverhältnisse für jedermann einsehbar, weil die Gesellschafter im Handelsregister publiziert werden. Das schafft Transparenz und klare Verhältnisse. «IT rockt!» ist Auftragnehmer des Kantons St. Gallen für Projekte im Zusammenhang mit der ITBO. Das Personal ist bei «IT rockt!» angestellt. Bei einer Auslagerung des Projektes würden entsprechende Verrechnungen stattfinden oder das Personal würde direkt in der neu zu gründenden Gesellschaft angestellt.

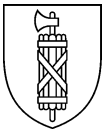
Für die Gründung einer «DTP GmbH» wird ein Kapital von CHF 20'000.- notwendig (Kapitaleinlage CHF 20'000.-, zzgl. Gründungskosten), welche im Gesamtbudget einkalkuliert sind.

7 Curriculum Unterricht

7.1 Bootcamp

Entwicklungspartner ist die OST-Fachhochschule Ostschweiz. 8-wöchiges Bootcamp als Programm-Kick-off:

- **Block 1 (3 Wochen)**
 - Betriebssysteme installieren, konfigurieren, administrieren
 - Abläufe mit Scripts automatisieren und Serverdienste in Betrieb nehmen
 - Codierung, Kompression, Verschlüsselung
 - Webauftritt erstellen und veröffentlichen
- **Block 2 (3 Wochen)**
 - Programmabläufe prozedural implementieren
 - Objektorientiert programmieren nach Vorgabe
 - Daten charakterisieren, aufbereiten, auswerten. Datenmodell implementieren
 - Informatik für kleines Unternehmen



- **Block 3 (2 Wochen)**

- Arbeiten in Gruppen an konkreten Aufgabenstellungen
- Begleitung durch Mentoren und Führung
- Entscheid über definitive Zuteilung

Die detaillierte Ausarbeitung des Bootcamps durch die OST erfolgt ab 01/2022.

7.2 Blended Learning

Mit Dr. Mario Silic und dem Teaching Innovation Lab können sich die *Digital Talents* folgend weiterentwickeln:

- Teaching as a Service (TaaS)
- Fundiertes Erlernen von einer oder mehreren von gängigen 10 Computer-Sprachen
- Selbstgesteuertes e-Learning: Jederzeit und von überall
- Vollständig integriertes und automatisiertes Online-Compiler-System
- Gamifizierte Lernplattform: Niveaus, Punktzahl, Stufen etc.
- Feedback des Mentors: Überprüfung des Digital Talents-Codes mit sofortiger Rückmeldung

7.3 Academy/ Workshops

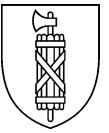
Die Academy (Onsite-Schooling) wird ausgearbeitet und durchgeführt von der GBS St.Gallen. Vorgesehen sind 30 Ausbildungstage die ergänzend und aufbauend gestaltet sind. Es finden Fokuswochen statt, um eine Spezialisierung zu ermöglichen. Die Academy wird in die Bereiche Soft-Skills und Technical-Skills unterteilt. Das Ausarbeiten des Curriculums hat begonnen.

Die GBS hat bereits mit allen teilnehmenden Pionier-Unternehmen Interviews durchgeführt und ein Curriculum entwickelt. Dieses liegt in Form eines Grobkonzeptes vor und wird – sofern das Projekt freigegeben wird – zu einem konkreten Lehrplan ausgearbeitet.

7.4 Mögliche Spezialisierungen (Tracks)

Feedbacks seitens Pionier-Unternehmen zeigen, dass eine Spezialisierung auf Schwerpunkte nötig sind. Praxiseinsätze und Ausbildungen werden entsprechend anhand von Spezialisierung (Tracks) konzipiert. Vertiefungen seitens Ausbildung finden in den Fokuswochen statt. Schwerpunkte werden gemäss der ICT-Berufsbildung gesetzt (erste Idee). Details werden mit teilnehmenden Projektpartnern anhand deren Bedürfnisse ausgearbeitet.

Track	Aufgabengebiet
Informatiker/-in Applikationsentwicklung	• Programmieren von Software-Anwendungen und Testing.
Informatiker/-in Plattformentwicklung	• Physische oder virtuelle Serversysteme und -dienste. • Lokale Netzwerke (LAN), Sicherheit und Verfügbarkeit der Systeme und Dienste.
Mediamatiker/-in	• Informatikwerkzeuge wie HTML, CSS, Javascript, die Adobe-Palette und Datenbanken.
ICT-Fachfrau / ICT-Fachmann	• Installieren von Hard- und Software, erweiterte Gerätekonfigurationen und ICT-Support.



8 Finanzierungsbedarf

Das *Digital Talents Program* ist so konzipiert, dass es seitens Privatwirtschaft übernommen und getragen werden kann. Deshalb ist von Anfang an ein Businessmodell in der Grundstruktur integriert. Beiträge von 35'000 Franken / Unternehmen können für Skaleneffekte genutzt werden und das *Digital Talents Program* selbsttragend machen.

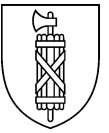
Für die Phase *Development und Setup* wurden im Frühjahr 2021 bereits Mittel im Umfang von 140'000 Franken aus der ITBO gesprochen. Dieses Budget wurde bzw. wird verwendet, um das *Digital Talents Program*, inkl. Curriculum zu entwickeln, eine Zertifizierung zu erlangen und weitere Projektpartner zu gewinnen. Ebenfalls ist das Setup gesetzt, um im 2022 mit der Pilotphase beginnen zu können. Sollten die Ziele aus der *Phase Development und Setup* nicht erreicht sein, führt dies zum Abbruch (*Exit*) des *Digital Talents Programs*.

Für die weiteren Phasen (2022-2026) ist ein Finanzierungsbedarf von 1,354 mio. Franken vorhanden, sodass der totale Finanzierungsbedarf seitens IT-Bildungsoffensive 1,494 mio. Franken beträgt. Beim *Digital Talents Program* sind die Lohnkosten der *Digital Talents* Hauptkostentreiber mit 880'000 Franken bis zur Phase *Run the Program*.

Bildungs- und Umsetzungs-Partner leisten ihren Beitrag zur Programmentwicklung und zum on-the-job-Training. Diese personellen Ressourcen werden als Eigenleistung dem *Digital Talents Program* hinzu gerechnet.

Diese sind unter dem Punkt *Programmentwicklung teilnehmende Unternehmen* aufgeführt und beinhalten jeweils 20-Stellenprozente/ Unternehmen bei kalkulatorischen Kosten von 120'000 Franken bei einer Vollzeitstelle.

Der Anteil der Finanzierung seitens Kanton beträgt ca. 31% des gesamten Projektvolumens.



Aufwandschätzung/ Plan-Erfolgsrechnung DTP

		Development	Pilot	Transformation	Run the Program		
		2021/22	2022/23	2023/24	2024/25	2025/26	2026/27
Aufwandschätzung 52 Wochen Programm							
Teilnehmende/ Jahr		0	10	15	15	20	20
	Kosten/ Einheit						
Personalaufwand		50'000	100'000	100'000	100'000	100'000	100'000
Initialaufwand Total		90'000	70'000				
-Software Xcamp Coding@HSG (Initial Selbstkosten)		20'000					
-Webseite und Druckerzeugnisse		20'000					
-Projektsetup und Initialisierung (Academy)		50'000					
- Gründung GmbH			20'000				
-Personalverleih Hinterlegungsgebühren			50'000				
Events und Netzwerk Total			4'800	8'400	8'400	8'400	8'400
-Roadshow (monthly)	300		3'600	3'600	3'600	3'600	3'600
-get2gether-Anlässe/ Alumni Veranstaltungen (monthly)	300			3'600	3'600	3'600	3'600
-Mentorennetzwerk/ Alumni Veranstaltungen (monthly)			1'200	1'200	1'200	1'200	1'200
Werbekosten			14'000	14'000	14'000	14'000	14'000
Bootcamp 8 Wochen (Selbstkosten OST)			30'000	30'000	30'000	30'000	30'000
Kosten Academy (30 Tage zu GBS Selbstkosten/Talent)	2'000		60'000	60'000	60'000	60'000	60'000
Lohnkosten Digital Talents (vollkosten)	22'000		220'000	330'000	330'000	440'000	440'000
Übriger Betriebsaufwand			11'000	11'000	11'000	11'000	11'000
Total Aufwände		140'000	509'800	553'400	553'400	663'400	663'400
Einnahmen:							
Mitglieder-Beiträge Transformation	17'500				262'500		
Mitglieder-Beiträge run-the-program	35'000					700'000	700'000
Einnahmen total		0	0	0	262'500	700'000	700'000
Finanzierungsbedarf		-140'000	-509'800	-553'400	-290'900	36'600	36'600
Total Bedarf Phase Development		-140'000					
Total Bedarf Phase Pilot und Transformation					-1'354'100		Break-Even
(A) Total Bedarf Anschubsfinanzierung Kanton über alle Phasen					-1'494'100		
Leistungen Privat							
Programmentwicklung Teilnehmende Unternehmen		240'000	240'000	360'000	360'000		
Eigenleistung IT rockt!		50'000	50'000	50'000	50'000		
Eigenleistung Academy GBS			20'000	20'000	20'000		
Eigenleistung Roadshow			7'200	7'200	7'200		
Eigenleistung Mentoren			36'000	54'000	54'000		
Leistung Beiträge					262'500	700'000	700'000
Total		290'000	353'200	491'200	753'700	700'000	700'000
Total Leistung Privat Phase Development		290'000					
(B) Total Leistungen Privat							3'288'100
Total Projektvolumen Digital Talents Program (A + B)							4'782'200



9 Antrag

Anschubs-Finanzierung mit stufenweiser Übernahme durch die Privatwirtschaft

Phase Development und Setup (2021 -2022)

Mittel im Umfang **von 140'000 Franken** wurden zur Umsetzung dieser Projektphase bereits im Frühjahr 2021 durch die ITBO gesprochen.

Evaluation und Einleitung Phasen *Pilot, Transformation* und *Run the Program* (2022-2026)

Wir bitten die Phasen *Pilot, Transformation* und *Run the Program* ab dem Jahr 2022 beginnen zu dürfen. Die gesetzten Ziele Onboarding Partner, Aufbau Programm, Aufbau Curriculum, Aufbau Tracks und Zertifizierung des Programms sind erreicht.

Die Phasen *Pilot, Transformation* und *Run the Program* (2022-2026) sehen einen totalen **Finanzierungsbedarf von 1,354 Mio. Franken** vor. Damit bitten wir, dieses Budget aus dem Bereich *Sensibilisierung Digitalisierung / MINT* (Botschaft und Entwurf für den Kantonsratsbeschluss über einen Sonderkredit für die IT- Bildungsoffensive) für das *Digital Talents Program* zu berücksichtigen.

Damit belaufen sich die totalen Investitionen für das Digital Talents Program seitens Kanton über die gesamte Projektdauer von sechs Jahren auf 1,494 Mio. Franken.

10 Auftragserteilung

St.Gallen, 23. Dezember 2021

Marc Mächler
Regierungspräsident

Dr. Benedikt van Spyk
Staatssekretär



St.Gallen,

Eva De Salvatore
Geschäftsführerin Verein IT St.Gallen