



# Verordnung des SBF über die berufliche Grundbildung Interaktivmediendesignerin/Interaktivmediendesigner mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ) (Interactive Media Designer EFZ)

vom 10. Juli 2023

---

47118

**Interactive Media Designer EFZ**  
**Interactive media designer CFC**  
**Interactive media designer AFC**

---

*Das Staatssekretariat für Bildung, Forschung und Innovation (SBFI),  
gestützt auf Artikel 19 des Berufsbildungsgesetzes vom 13. Dezember 2002<sup>1</sup>  
und auf Artikel 12 der Berufsbildungsverordnung vom 19. November 2003<sup>2</sup> (BBV),  
verordnet:*

## 1. Abschnitt: Gegenstand und Dauer

### Art. 1 Berufsbild

Interaktivmediendesignerinnen und Interaktivmediendesigner mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ) (Interactive Media Designer EFZ) beherrschen namentlich die folgenden Tätigkeiten und zeichnen sich durch folgende Kenntnisse, Fähigkeiten und Haltungen aus:

- a. Sie sind Fachpersonen der visuellen Kommunikation und führen selbstständig Projekte für interaktive digitale Kommunikationsmittel.
- b. Sie betreuen alle Arbeitsschritte von der Projektplanung und -organisation über die Realisierung bis zum Projektabschluss beziehungsweise der Veröffentlichung interaktiver digitaler Kommunikationsmittel.
- c. Sie klären die Kundenbedürfnisse und analysieren den Kundenauftrag in Bezug zu den Zielgruppen.

SR 412.101.222.00

<sup>1</sup> SR 412.10

<sup>2</sup> SR 412.101

- d. Sie erstellen Kommunikations- und Designkonzepte ausgehend von der Vorkonzeption, von Ideenskizzen und von Detailrecherchen.
- e. Sie entwickeln und integrieren konzeptgemäss Inhalte wie Bilder, Texte, Infografiken und audiovisuelle Produktionen.
- f. Sie erstellen die Funktionen sowie Interaktionen.
- g. Sie testen die interaktiven digitalen Kommunikationsmittel und publizieren sie auf digitalen Kommunikationssystemen.
- h. Sie sind während des gesamten Arbeitsprozesses für Absprachen und Präsentationen in Kontakt mit der Auftraggeberin oder dem Auftraggeber und koordinieren die Zusammenarbeit mit Spezialistinnen oder Spezialisten aus anderen Berufszweigen; dabei kommunizieren sie mündlich und schriftlich in der Landessprache oder bei Bedarf auf Englisch und verwenden die richtige Fachsprache.
- i. Sie berücksichtigen in allen Arbeitsschritten die Vorschriften der Arbeitssicherheit sowie des Gesundheits- und Umweltschutzes.

**Art. 2** Dauer und Beginn

<sup>1</sup> Die berufliche Grundbildung dauert vier Jahre.

<sup>2</sup> Der Beginn der beruflichen Grundbildung richtet sich nach dem Schuljahr der zuständigen Berufsfachschule.

## **2. Abschnitt: Ziele und Anforderungen**

**Art. 3** Grundsätze

<sup>1</sup> Die Ziele und die Anforderungen der beruflichen Grundbildung werden in Form von Handlungskompetenzen, gruppiert nach Handlungskompetenzbereichen, festgelegt.

<sup>2</sup> Beim Aufbau der Handlungskompetenzen arbeiten alle Lernorte zusammen. Sie koordinieren die Inhalte der Ausbildung und der Qualifikationsverfahren.

**Art. 4** Handlungskompetenzen

Die Ausbildung umfasst in den folgenden Handlungskompetenzbereichen die nachstehenden Handlungskompetenzen:

- a. Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel:
  1. Kundenauftrag erfassen und Projektbeschreibung erstellen,
  2. Kundenbedürfnisse, Zielgruppe und Kontext analysieren,
  3. Ideenskizze und Vorkonzept erstellen,
  4. Ideenskizze und Vorkonzept präsentieren und den Projektauftrag bestätigen;

- b. Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel:
  - 1. Detailrecherchen durchführen,
  - 2. Kommunikations- und Designkonzepte erstellen,
  - 3. Anwendertests planen und durchführen,
  - 4. Kommunikations- und Designkonzepte präsentieren und gemäss den Kundenwünschen anpassen;
- c. Erstellen von Inhalt und Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln:
  - 1. Projekte planen,
  - 2. Inhalte herstellen oder spezifizieren,
  - 3. Design entwickeln,
  - 4. Inhalte und Design präsentieren und Rückmeldungen umsetzen;
- d. Realisieren und Nachbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel:
  - 1. Funktionen und Interaktionen für die technische Umsetzung spezifizieren oder herstellen,
  - 2. Kommunikationsmittel testen, publizieren und die Einführung auswerten,
  - 3. Projekte abschliessen und Prozessschritte auswerten.

### **3. Abschnitt: Arbeitssicherheit, Gesundheitsschutz, Umweltschutz und nachhaltige Entwicklung**

#### **Art. 5**

<sup>1</sup> Die Anbieter der Bildung geben den Lernenden zu Beginn und während der Bildung Vorschriften und Empfehlungen zur Arbeitssicherheit, zum Gesundheitsschutz und zum Umweltschutz, insbesondere zur Gefahren- und Sicherheitskommunikation in diesen drei Bereichen, ab und erklären sie ihnen.

<sup>2</sup> Diese Vorschriften und Empfehlungen werden an allen Lernorten vermittelt und in den Qualifikationsverfahren berücksichtigt.

<sup>3</sup> Die berufsspezifischen Aspekte für eine nachhaltige Entwicklung werden an allen Lernorten vermittelt.

#### 4. Abschnitt: Umfang der Bildung an den einzelnen Lernorten und Unterrichtssprache

##### Art. 6 Bildung in beruflicher Praxis

Die Bildung in beruflicher Praxis im Betrieb umfasst über die ganze Dauer der beruflichen Grundbildung im Durchschnitt 3,5 Tage pro Woche.

##### Art. 7 Berufsfachschule

<sup>1</sup> Der obligatorische Unterricht an der Berufsfachschule umfasst 2160 Lektionen. Diese teilen sich gemäss nachfolgender Tabelle auf:

Unterricht	1. Lehrjahr	2. Lehrjahr	3. Lehrjahr	4. Lehrjahr	Total
a. Berufskennnisse					
– Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	40	120	–	–	160
– Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	180	160	80	40	460
– Erstellen von Inhalt und Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln	300	200	60	80	640
– Realisieren und Nachbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	–	40	60	80	180
<b>Total Berufskennnisse</b>	<b>520</b>	<b>520</b>	<b>200</b>	<b>200</b>	<b>1440</b>
b. Allgemeinbildung	120	120	120	120	480
c. Sport	80	80	40	40	240
<b>Total Lektionen</b>	<b>720</b>	<b>720</b>	<b>360</b>	<b>360</b>	<b>2160</b>

<sup>2</sup> Im Unterrichtsbereich Berufskennnisse erfolgt der Aufbau der durch das Berufsbild vorgegebenen englischen Sprachkompetenz in den Handlungskompetenzbereichen nach Artikel 4 Buchstaben a–c im Rahmen von 120 Lektionen.

<sup>3</sup> Bei den Lektionenzahlen sind geringfügige Verschiebungen zwischen den Lehrjahren innerhalb des gleichen Handlungskompetenzbereichs in Absprache mit den zuständigen kantonalen Behörden und den zuständigen Organisationen der Arbeitswelt möglich. Das Erreichen der vorgegebenen Bildungsziele muss in jedem Fall gewährleistet sein.

<sup>4</sup> Für den allgemeinbildenden Unterricht gilt die Verordnung des SBFI vom 27. April 2006<sup>3</sup> über Mindestvorschriften für die Allgemeinbildung in der beruflichen Grundbildung.

<sup>3</sup> SR 412.101.241

<sup>5</sup> Unterrichtssprache ist die Landessprache des Schulorts. Die Kantone können neben dieser Unterrichtssprache andere Unterrichtssprachen zulassen.

<sup>6</sup> Zweisprachiger Unterricht in der Landessprache des Schulorts und in einer weiteren Landessprache oder in Englisch ist empfohlen.

**Art. 8** Überbetriebliche Kurse

<sup>1</sup> Die überbetrieblichen Kurse umfassen 20 Tage zu 8 Stunden.

<sup>2</sup> Die Tage und die Inhalte sind wie folgt auf 5 Kurse aufgeteilt:

Lehrjahr	Kurse	Handlungskompetenzen	Dauer
1	1 (UX/UI-Design)	a1: Kundenauftrag erfassen und Projektbeschrieb erstellen a2: Kundenbedürfnisse, Zielgruppe und Kontext analysieren a3: Ideenskizze und Vorkonzept erstellen b1: Detailrecherchen durchführen b2: Kommunikations- und Designkonzepte erstellen b3: Anwendertests planen und durchführen	4
1	2 (Fotografie)	a1: Kundenauftrag erfassen und Projektbeschrieb erstellen a3: Ideenskizze und Vorkonzept erstellen c2: Inhalte herstellen oder spezifizieren	4
2	3 (Video)	a1: Kundenauftrag erfassen und Projektbeschrieb erstellen a3: Ideenskizze und Vorkonzept erstellen c2: Inhalte herstellen oder spezifizieren	4
2	4 (Animation/3D)	a1: Kundenauftrag erfassen und Projektbeschrieb erstellen a3: Ideenskizze und Vorkonzeption erstellen c2: Inhalte herstellen oder spezifizieren	4
3	5 (Front-End)	a1: Kundenauftrag erfassen und Projektbeschrieb erstellen a3: Ideenskizze und Vorkonzept erstellen b2: Kommunikations- und Designkonzepte erstellen c3: Design entwickeln d1: Funktionen und Interaktionen für die technische Umsetzung spezifizieren oder herstellen d2: Kommunikationsmittel testen, publizieren und die Einführung auswerten d3: Projekte abschliessen und Prozessschritte auswerten	4
<b>Total</b>			<b>20</b>

<sup>3</sup> Im letzten Semester der beruflichen Grundbildung dürfen keine überbetrieblichen Kurse stattfinden.



- d. einschlägiger Hochschulabschluss mit mindestens zwei Jahren beruflicher Praxis im Lehrgebiet.

**Art. 11**           Höchstzahl der Lernenden

<sup>1</sup> Betriebe, die eine Berufsbildnerin oder einen Berufsbildner zu 100 Prozent oder zwei Berufsbildnerinnen oder Berufsbildner zu je mindestens 60 Prozent beschäftigen, dürfen eine lernende Person ausbilden.

<sup>2</sup> Mit jeder zusätzlichen Beschäftigung einer Fachkraft zu 100 Prozent oder von zwei Fachkräften zu je mindestens 60 Prozent darf eine weitere lernende Person im Betrieb ausgebildet werden.

<sup>3</sup> Als Fachkraft gilt, wer im Fachbereich der lernenden Person über ein eidgenössisches Fähigkeitszeugnis oder über eine gleichwertige Qualifikation verfügt.

<sup>4</sup> In Betrieben, die nur eine lernende Person ausbilden dürfen, kann eine zweite lernende Person ihre Bildung beginnen, wenn die erste in das letzte Jahr der beruflichen Grundbildung eintritt.

<sup>5</sup> In besonderen Fällen kann die kantonale Behörde einem Betrieb, der seit mehreren Jahren Lernende mit überdurchschnittlichem Erfolg ausgebildet hat, die Überschreitung der Höchstzahl der Lernenden bewilligen.

**7. Abschnitt:  
Lerndokumentation, Bildungsbericht und Leistungsdokumentationen**

**Art. 12**           Lerndokumentation

<sup>1</sup> Die lernende Person führt während der Bildung in beruflicher Praxis eine Lerndokumentation, in der sie laufend alle wesentlichen Arbeiten im Zusammenhang mit den zu erwerbenden Handlungskompetenzen festhält.

<sup>2</sup> Mindestens einmal pro Semester kontrolliert und unterzeichnet die Berufsbildnerin oder der Berufsbildner die Lerndokumentation und bespricht sie mit der lernenden Person.

**Art. 13**           Bildungsbericht

<sup>1</sup> Die Berufsbildnerin oder der Berufsbildner hält am Ende jedes Semesters den Bildungsstand der lernenden Person in einem Bildungsbericht fest. Sie oder er stützt sich dabei auf die Leistungen in der beruflichen Praxis und auf Rückmeldungen über die Leistungen in der Berufsfachschule und in den überbetrieblichen Kursen. Sie oder er bespricht den Bildungsbericht mit der lernenden Person.

<sup>2</sup> Die Berufsbildnerin oder der Berufsbildner und die lernende Person vereinbaren wenn nötig Massnahmen zum Erreichen der Bildungsziele und setzen dafür Fristen. Sie halten die getroffenen Entscheide und vereinbarten Massnahmen schriftlich fest.

<sup>3</sup> Die Berufsbildnerin oder der Berufsbildner überprüft die Wirkung der vereinbarten Massnahmen nach der gesetzten Frist und hält den Befund im nächsten Bildungsbericht fest.

<sup>4</sup> Werden trotz der vereinbarten Massnahmen die Ziele nicht erreicht oder ist der Ausbildungserfolg gefährdet, so teilt die Berufsbildnerin oder der Berufsbildner dies den Vertragsparteien und der kantonalen Behörde schriftlich mit.

#### **Art. 14** Leistungsdokumentation in der Berufsfachschule

Die Berufsfachschule dokumentiert die Leistungen der lernenden Person in den unterrichteten Handlungskompetenzbereichen und in der Allgemeinbildung und stellt ihr am Ende jedes Semesters ein Zeugnis aus.

#### **Art. 15** Leistungsdokumentation in den überbetrieblichen Kursen

<sup>1</sup> Die Anbieter der überbetrieblichen Kurse halten die Leistungen der lernenden Person in Form je eines Kompetenznachweises für jeden überbetrieblichen Kurs fest.

<sup>2</sup> Die Kompetenznachweise werden in Noten ausgedrückt. Diese fliessen in die Berechnung der Erfahrungsnote ein.

## **8. Abschnitt: Qualifikationsverfahren**

#### **Art. 16** Zulassung

Zu den Qualifikationsverfahren wird zugelassen, wer die berufliche Grundbildung absolviert hat:

- a. nach den Bestimmungen dieser Verordnung;
- b. in einer vom Kanton dafür anerkannten Bildungsinstitution; oder
- c. ausserhalb eines geregelten Bildungsgangs, sofern die betreffende Person die folgenden Voraussetzungen erfüllt:
  1. Sie hat die nach Artikel 32 BBV erforderliche Erfahrung erworben.
  2. Sie hat von dieser beruflichen Erfahrung mindestens drei Jahre Erfahrung im Bereich der Interaktivmediendesignerin und des Interaktivmediendesigners EFZ erworben.
  3. Sie macht glaubhaft, den Anforderungen des Qualifikationsverfahrens gewachsen zu sein.

#### **Art. 17** Gegenstand

In den Qualifikationsverfahren ist nachzuweisen, dass die Handlungskompetenzen nach Artikel 4 erworben wurden.



**Art. 18**            Umfang und Durchführung des Qualifikationsverfahrens  
mit Abschlussprüfung

<sup>1</sup> Im Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung werden die Handlungskompetenzen in den nachstehenden Qualifikationsbereichen wie folgt geprüft:

- a. praktische Arbeit, als individuelle praktische Arbeit (IPA) im Umfang von 80 bis 120 Stunden; dafür gilt Folgendes:
1. Dieser Qualifikationsbereich wird gegen Ende der beruflichen Grundbildung geprüft.
  2. Die lernende Person muss zeigen, dass sie fähig ist, die geforderten Tätigkeiten fachlich korrekt sowie bedarfs- und situationsgerecht auszuführen.
  3. Die Lerndokumentation und die Unterlagen der überbetrieblichen Kurse dürfen als Hilfsmittel verwendet werden.
  4. Der Qualifikationsbereich umfasst möglichst alle Handlungskompetenzbereiche und enthält die folgenden Positionen mit den nachstehenden Gewichtungen:

Position	Beschreibung	Gewichtung
1	Ausführung und Resultat der Arbeit	50 %
2	Dokumentation	20 %
3	Präsentation	20 %
4	Fachgespräch	10 %

5. Die Präsentation und das Fachgespräch dauern gesamthaft 60 Minuten.
- b. Berufskennntnisse, im Umfang von 4 Stunden; dafür gilt Folgendes:
1. Dieser Qualifikationsbereich wird gegen Ende der beruflichen Grundbildung geprüft.
  2. Der Qualifikationsbereich wird schriftlich geprüft und umfasst die folgenden Handlungskompetenzbereiche in nachstehender Dauer mit den nachstehenden Gewichtungen:

Position	Handlungskompetenzbereiche	Dauer	Gewichtung
1	Vorbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel Entwickeln von Konzepten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	120 Min.	50 %
2	Erstellen von Inhalt und Design von interaktiven digitalen Kommunikationsmitteln Realisieren und Nachbereiten von Projekten für interaktive digitale Kommunikationsmittel	120 Min.	50 %

<sup>2</sup> In jedem Qualifikationsbereich beurteilen mindestens zwei Prüfungsexpertinnen oder -experten die Leistungen.

**Art. 19** Bestehen, Notenberechnung, Notengewichtung

<sup>1</sup> Das Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung ist bestanden, wenn:

- a. der Qualifikationsbereich «praktische Arbeit» mindestens mit der Note 4 bewertet wird; und
- b. die Gesamtnote mindestens 4 beträgt.

<sup>2</sup> Die Gesamtnote ist das auf eine Dezimalstelle gerundete Mittel aus der Summe der gewichteten Noten der einzelnen Qualifikationsbereiche der Abschlussprüfung und der gewichteten Erfahrungsnote; dabei gilt folgende Gewichtung:

- a. praktische Arbeit: 40 %;
- b. Berufskennnisse: 20 %;
- c. Allgemeinbildung: 20 %;
- d. Erfahrungsnote: 20 %.

<sup>3</sup> Erfolgte die Zulassung zum Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung gestützt auf Artikel 16 Buchstabe c in Verbindung mit Artikel 32 BBV, so entfällt die Erfahrungsnote; in diesem Fall werden für die Berechnung der Gesamtnote die einzelnen Noten wie folgt gewichtet:

- a. praktische Arbeit: 50 %;
- b. Berufskennnisse: 30 %;
- c. Allgemeinbildung: 20 %.

<sup>4</sup> Die Erfahrungsnote ist das auf eine Dezimalstelle gerundete Mittel aus der Summe der folgenden Noten mit nachstehender Gewichtung:

- a. Note für den Unterricht in den Berufskennnissen: 50 %;
- b. Note für die überbetrieblichen Kurse: 50 %.

<sup>5</sup> Die Note für den Unterricht in den Berufskennnissen ist das auf eine ganze oder halbe Note gerundete Mittel aus der Summe der acht Semesterzeugnisnoten.

<sup>6</sup> Die Note für die überbetrieblichen Kurse ist das auf eine ganze oder halbe Note gerundete Mittel aus der Summe der fünf benoteten Kompetenznachweise.

**Art. 20** Wiederholung

<sup>1</sup> Die Wiederholung des Qualifikationsverfahrens richtet sich nach Artikel 33 BBV.

<sup>2</sup> Muss ein Qualifikationsbereich wiederholt werden, so ist er in seiner Gesamtheit zu wiederholen.

<sup>3</sup> Wird die Abschlussprüfung ohne erneuten Besuch des Unterrichts in den Berufskennnissen wiederholt, so wird die bisherige Note beibehalten. Wird der Unterricht in den Berufskennnissen während mindestens zwei Semestern wiederholt, so zählen für die Berechnung der Erfahrungsnote nur die neuen Noten.

<sup>4</sup> Wird die Abschlussprüfung ohne erneuten Besuch von überbetrieblichen Kursen wiederholt, so wird die bisherige Note beibehalten. Werden die letzten zwei bewerte-

ten überbetrieblichen Kurse wiederholt, so zählen für die Berechnung der Erfahrungs-  
note nur die neuen Noten.

## 9. Abschnitt: Ausweise und Titel

### Art. 21

<sup>1</sup> Wer ein Qualifikationsverfahren erfolgreich durchlaufen hat, erhält das eidgenössische Fähigkeitszeugnis.

<sup>2</sup> Das Fähigkeitszeugnis berechtigt, den gesetzlich geschützten Titel «Interactive Media Designer EFZ» zu führen.

<sup>3</sup> Dem Titel nach Absatz 2 gleichgestellt ist der Titel «Interaktivmediendesignerin EFZ» oder «Interaktivmediendesigner EFZ».

<sup>4</sup> Ist das Fähigkeitszeugnis mittels Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung erworben worden, so werden im Notenausweis aufgeführt:

- a. die Gesamtnote;
- b. die Noten jedes Qualifikationsbereichs der Abschlussprüfung sowie, unter dem Vorbehalt von Artikel 19 Absatz 3, die Erfahrungsnote.

## 10. Abschnitt: Qualitätsentwicklung und Organisation

**Art. 22** Schweizerische Kommission für Berufsentwicklung und Qualität für Interaktivmediendesignerin und Interaktivmediendesigner EFZ

<sup>1</sup> Die Schweizerische Kommission für Berufsentwicklung und Qualität für Interaktivmediendesignerin und Interaktivmediendesigner EFZ setzt sich zusammen aus:

- a. je 3 Arbeitgeber- und Arbeitnehmervertreterinnen oder -vertretern der Trägerverbände der paritätischen Berufsbildungsstelle für visuelle Kommunikation (PBS);
- b. 1 Vertreterin oder 1 Vertreter der Geschäftsstelle der PBS;
- c. 2 Vertreterinnen oder Vertretern der Fachlehrerschaft;
- d. 2 Vertreterinnen oder Vertretern aus den überbetrieblichen Kursen;
- e. je mindestens 1 Vertreterin oder 1 Vertreter des Bundes und der Kantone.

<sup>2</sup> Für die Zusammensetzung gilt überdies:

- a. Eine paritätische Vertretung beider Geschlechter ist anzustreben.
- b. Die Sprachregionen müssen angemessen vertreten sein.

<sup>3</sup> Die Kommission konstituiert sich selbst.

<sup>4</sup> Sie hat insbesondere folgende Aufgaben:

- a. Sie überprüft diese Verordnung und den Bildungsplan mindestens alle fünf Jahre auf wirtschaftliche, technologische, ökologische und didaktische Entwicklungen; dabei berücksichtigt sie allfällige neue organisatorische Aspekte der beruflichen Grundbildung.
- b. Beobachtet sie Entwicklungen, die eine Änderung dieser Verordnung erfordern, so ersucht sie die zuständigen Organisationen der Arbeitswelt, dem SBFI die entsprechende Änderung zu beantragen.
- c. Beobachtet sie Entwicklungen, die eine Anpassung des Bildungsplans erfordern, so stellt sie der zuständigen Organisationen der Arbeitswelt Antrag auf Anpassung des Bildungsplans.
- d. Sie nimmt Stellung zu den Instrumenten zur Sicherstellung und Umsetzung der beruflichen Grundbildung sowie zur Förderung der Qualität, insbesondere zu den Ausführungsbestimmungen zum Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung.

**Art. 23** Trägerschaft und Organisation der überbetrieblichen Kurse

<sup>1</sup> Trägerin für die überbetrieblichen Kurse ist der Verband «viscom».

<sup>2</sup> Die Kantone können die Durchführung der überbetrieblichen Kurse unter Mitwirkung der zuständigen Organisationen der Arbeitswelt einer anderen Trägerschaft übertragen, namentlich wenn die Qualität oder die Durchführung der überbetrieblichen Kurse nicht mehr gewährleistet ist.

<sup>3</sup> Sie regeln mit der Trägerschaft die Organisation und die Durchführung der überbetrieblichen Kurse.

<sup>4</sup> Die zuständigen Behörden der Kantone haben jederzeit Zutritt zu den Kursen.

## 11. Abschnitt: Schlussbestimmungen

**Art. 24** Aufhebung eines anderen Erlasses

Die Verordnung des SBFI vom 22. Oktober 2013<sup>5</sup> über die berufliche Grundbildung Interaktivmediendesignerin oder Interaktivmediendesigner mit eidgenössischem Fähigkeitszeugnis (EFZ) (Interactive Media Designer EFZ) wird aufgehoben.

**Art. 25** Übergangsbestimmungen und erstmalige Anwendung einzelner Bestimmungen

<sup>1</sup> Lernende, die ihre Bildung als Interaktivmediendesignerin oder Interaktivmediendesigner EFZ vor dem Inkrafttreten dieser Verordnung begonnen haben, schliessen sie nach bisherigem Recht ab, sofern der Abschluss vor dem 31. Dezember 2029 erfolgt.

<sup>5</sup> AS 2013 4073

<sup>2</sup> Kandidierende, die das Qualifikationsverfahren mit Abschlussprüfung für Interaktivmediendesignerinnen und Interaktivmediendesigner EFZ bis zum 31. Dezember 2029 wiederholen, werden nach bisherigem Recht beurteilt. Auf ihren schriftlichen Antrag hin werden sie nach neuem Recht beurteilt.

<sup>3</sup> Die Bestimmungen über Qualifikationsverfahren, Ausweise und Titel (Art. 16–21) kommen ab dem 1. Januar 2028 zur Anwendung.

**Art. 26** Inkrafttreten

Diese Verordnung tritt am 1. Januar 2024 in Kraft.

10. Juli 2023

Staatssekretariat für Bildung, Forschung  
und Innovation:

Martina Hirayama  
Staatssekretärin

