



ICT-Kosten

Merkblatt

1. September 2026

Einleitung

Das Angebot an Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) wandelt sich stetig. Die Bandbreite an Produkten und Dienstleistungen ist entsprechend gross. Es gibt mittlerweile vielfältige vertragliche Gestaltungsmodelle. Die Softwarenutzung als Dienstleistung wird beispielsweise immer öfter Bestandteil von Verträgen.

Wie Gemeinden ICT-Kosten verbuchen müssen, hängt vom jeweiligen Vertragsinhalt ab. Dieses Merkblatt unterstützt die Gemeinden dabei, die verschiedenen ICT-Kosten auf den Sachkonten der Erfolgs- und Investitionsrechnung zu erfassen. Die Ausführungen sind thematisch gegliedert und mit Beispielen versehen. Behandelt werden unter anderem:

- Die Beschaffung von Hardware;
- die Beschaffung von Software;
- die Dienstleistungen Dritter im Zusammenhang mit ICT;
- der Unterhalt.

Gemeinden müssen ICT-Kosten demjenigen Aufgabenbereich (funktionale Gliederung) zuordnen, wo sie auch tatsächlich anfallen. Bei der Schule müssen sie die Kosten den entsprechenden Schulstufen zuweisen.

Die nachfolgenden Ausführungen sind nicht abschliessend und dienen als Orientierungsrahmen.

1 Beschaffung Hardware

1.1 Hardware-Kauf

Investitionen in Hardware

- bilanzieren Gemeinden, wenn die Gesamtkosten des Beschaffungsgeschäfts die Aktivierungsgrenze übersteigen;
- erfassen Gemeinden in der Erfolgsrechnung, wenn die Gesamtkosten des Beschaffungsgeschäfts unter der Aktivierungsgrenze liegen.

Den Neukauf und den Ersatz von Hardware über der Aktivierungsgrenze verbuchen Gemeinden als Anschaffung über die Investitionsrechnung Verwaltungsvermögen auf dem Sachkonto 5060.xx «Mobilien». Die Hardware bilanzieren sie im Verwaltungsvermögen auf dem Bilanzkonto 1406.xx «Mobilien VV» und schreiben sie gemäss Anlagekategorie über die Nutzungsdauer ab. Die Abschreibungen verbuchen Gemeinden auf dem Sachkonto 3300.6x «Planmässige Abschreibungen Mobilien VV».



Hardwarekäufe und Hardware-Ersatz unter der Aktivierungsgrenze müssen Gemeinden in der Erfolgsrechnung auf dem Sachkonto 3113.xx «Anschaffung Hardware» verbuchen.

1.2 Miete oder Leasing von Hardware

Bei der Miete von Hardware muss die Gemeinde anhand des Vertragsinhalts beurteilen, ob es sich um eine Miete oder um ein Leasing handelt. Mieten verbuchen sie auf dem Sachkonto 3161.xx «Mieten, Benützungskosten Mobilien». Bei einem operativen Leasing müssen sie die Leasingraten auf dem Sachkonto 3162.xx «Raten für operatives Leasing» erfassen.

Für weitere Informationen zum operativen oder finanziellen Leasing wird auf das [Handbuch](#) über den Finanzhaushalt der Zürcher Gemeinden, Kapitel 19 «Leasing und Contracting», verwiesen.

Beispiele Hardware

- ♦ IT-Geräte und Apparate wie Computer (PC, Mac; bei Erstanschaffung inkl. Betriebssystem-Software), Tablets, Notebooks, Laptops
- ♦ Peripheriegeräte wie Drucker, Scanner, Maus, Tastatur
- ♦ Netzwerk-Komponenten wie Repeater, Hubs, Switches, Bridges und Router
- ♦ Telefone, VoIP-Telefone, Mobiltelefone
- ♦ PC-Kabel, LAN-Kabel, USB-Hubs, Eingabestifte (Stylus Pen, Apple Pencil etc.)

2 Beschaffung Software



Eine **Softwarelizenz** ist im Grunde eine Erlaubnis, eine Software unter bestimmten Bedingungen zu nutzen.

Wenn eine Gemeinde ein Programm installiert oder benutzt, gehört es ihr meistens nicht wirklich – sie bekommt nur das Recht, es zu verwenden. Dieses Recht wird durch die Softwarelizenz festgelegt.

Eine Softwarelizenz regelt:

- Wie oft eine Gemeinde die Software installieren darf (z. B. nur auf einem Gerät oder auf mehreren);
- wer sie nutzen darf;
- ob die Gemeinde die Lizenz kopieren, weitergeben oder verkaufen darf;
- ob die Gemeinde den Code verändern darf (bei Open-Source oft erlaubt, bei kommerzieller Software meist nicht).

Mit einer Softwarelizenz darf man:

- Die Software legal nutzen;
- sie je nach Lizenz auch teilen oder anpassen (selbst weiterentwickeln, selbst betreiben);
- Updates oder Support bekommen.

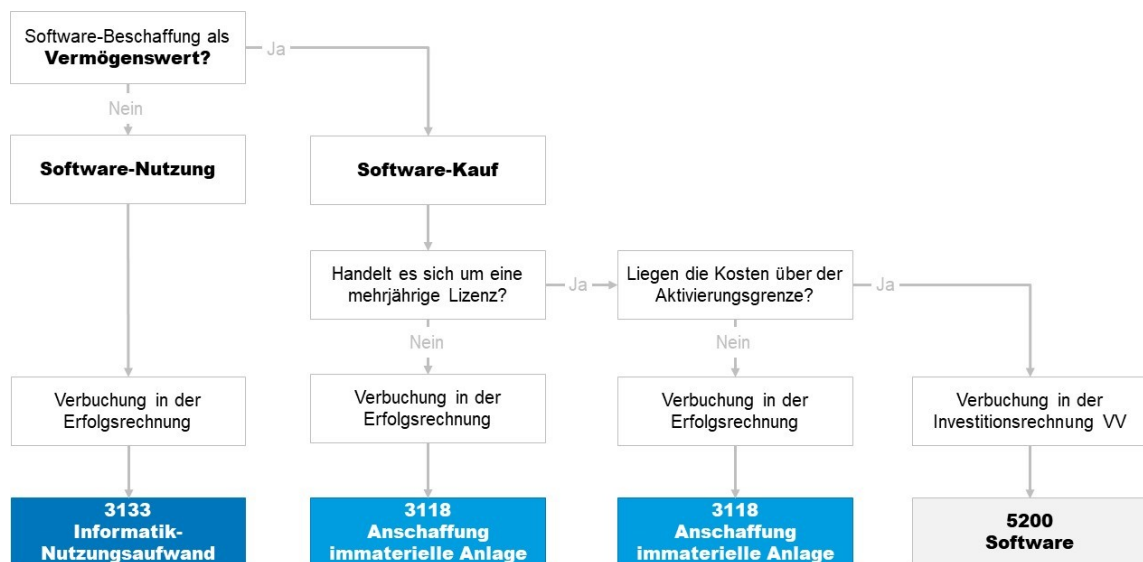
Bei der Software-Beschaffung muss die Gemeinde prüfen,

- ob sie die Software als Vermögenswert (Software-Kauf),
- oder als Dienstleistung über die Vertragslaufzeit (reines Software-Nutzungsrecht) erhält.

Ein Vermögenswert (Kauf) liegt dann vor, wenn die Gemeinde mit dem Erwerb der Lizenz das Recht am geistigen Eigentum erwirbt oder wenn die wirtschaftliche Verfügungsmacht über die Software besteht. Die Verfügungsmacht über einen immateriellen Vermögenswert ist in der Regel dann gegeben, wenn dieser vor dem Zugriff Dritter rechtlich geschützt werden kann und dieser rechtliche Schutz auch gerichtlich durchsetzbar ist.

Wenn dies nicht der Fall ist, erwirbt die Gemeinde ein reines Nutzungsrecht an der Software (sogenannte Cloud-Verträge).

Ablauf Beschaffung einer Software



2.1 Software-Kauf

Hat die Gemeinde eine Software-Lizenz als Vermögenswert erworben, dann ist zu unterscheiden,

- ob es sich um eine einjährige Lizenz (Konsumausgabe),
- oder um eine mehrjährige Lizenz handelt (Investitionscharakter).

Den Kauf einer mehrjährigen Software-Lizenz über der Aktivierungsgrenze muss die Gemeinde über die Investitionsrechnung Verwaltungsvermögen auf dem Sachkonto

5200.xx «Software» verbuchen. Sie ist im Verwaltungsvermögen auf dem Bilanzkonto 1420.xx «Software» zu bilanzieren und gemäss Anlagekategorie über die Nutzungsdauer abzuschreiben. Aktivierbar sind beim Software-Kauf grundsätzlich die Lizenzkosten und die Implementierungskosten. Die Abschreibungen verbucht die Gemeinde auf dem Sachkonto 3320.0x «Planmässige Abschreibungen Software».

Den Kauf einer einjährigen Software-Lizenz oder wenn die Beschaffung einer mehrjährigen Software-Lizenz unter der Aktivierungsgrenze liegt, verbucht die Gemeinde als Konsumausgabe über die Erfolgsrechnung auf dem Sachkonto 3118.xx «Anschaffung immaterielle Anlagen». Dasselbe gilt für jährliche Lizenz-Erneuerungen bzw. wiederkehrende Lizenz-Kosten.

2.2 Software-Nutzung

Die Software-Nutzung als Dienstleistung ist immer öfter Teil von ICT-Verträgen. Dabei wird der Gemeinde zu Vertragsbeginn das reine Nutzungsrecht an der Software eingeräumt. Es handelt sich um einen Dienstleistungsvertrag. Die Software-Nutzung erfasst die Gemeinde deshalb als Konsumausgabe in der Erfolgsrechnung im Sachkonto 3133.xx «Informatik-Nutzungsaufwand». Ebenso ist die Nutzung von externer IT-Infrastruktur als Informatik-Nutzungsaufwand zu verbuchen.

2.3 Digitale Lehrmittel

Die Anschaffung von digitalen Lehrmitteln und Lernprogrammen für den Schulunterricht bzw. die einjährigen Lizenzen dafür verbuchen Gemeinden gleich wie die analogen Lehrmittel (Schulbücher) auf dem Sachkonto 3104.xx «Lehrmittel» in der entsprechenden Schulstufe.

Beispiele Software-Kauf oder -Nutzung

- ◆ Kauf oder Nutzung von Fachanwendungen und Fachapplikationen (Finanzen, Steuern, Lohnbuchhaltung, HR, Werke, Soziales, Einwohnerkontrolle, Liegenschaftenverwaltung etc.)
- ◆ Kauf oder Nutzung von Geschäfts-, Dokumenten-, Protokoll- und Inventarverwaltungssoftware
- ◆ Kauf oder Nutzung von Zeiterfassungssoftware
- ◆ Kauf oder Nutzung von Schulverwaltungssoftware (Stundenpläne, Prüfungs- und Zeugnisverwaltung, LehrerOffice etc.)
- ◆ Kauf oder Nutzung von Kurs-, Raum- und Reservationsverwaltungssoftware
- ◆ Kauf oder Nutzung von Software für Netzwerk- und Geräteverwaltung
- ◆ Kauf oder Nutzung von Sicherungssoftware (Backup-Lösungen) und Sicherheitssoftware (Firewalls)

Beispiele Software-Nutzung

- ◆ Nutzung von Bürosoftware (Office-Varianten)
- ◆ Nutzung von externen Rechenzentren (Outsourcing)
- ◆ Nutzung von Web-Servern bei einem Hosting-Anbietenden
- ◆ Nutzung von externen Speicherlösungen (Clouds)
- ◆ Nutzung von Sprachmodellen (KI)
- ◆ Standortunabhängiger Zugriff auf IT-Infrastruktur (Remote Access)



- ◆ Software as a Service (SaaS)
- ◆ Infrastructure as a Service (IaaS)
- ◆ Platform as a Service (PaaS)
- ◆ WebHosting, Domain-Name (URL)
- ◆ Datenbank-Hosting und Server-Hosting

Beispiele digitale Lehrmittel

- ◆ eBooks
- ◆ Lern-Apps
- ◆ Lernprogramme
- ◆ Lernsoftware

3 Dienstleistungen Dritter

IT-Support bzw. Leistungen von IT-Anbietenden zur Unterstützung der Mitarbeitenden bei Anwendungsfragen (Userfragen) oder generelle Beratungsdienstleistungen verbuchen Gemeinden auf dem Sachkonto 3130.xx «Dienstleistungen Dritter».

Die Schulung von Mitarbeitenden für die Anwendung von Programmen verbuchen Gemeinden auf dem Sachkonto 3090.xx «Aus- und Weiterbildung des eigenen Personals».

Beispiele Dienstleistungen Dritter

- ◆ IT-Support, Helpdesk-Nutzung, Hotline, Support-Center, Supportstunden
- ◆ Software-Installationen (Ersteinstellung), Einrichten der Software (sofern nicht in Jahresgebühr enthalten)
- ◆ Software-Konfiguration
- ◆ Internetauftritt, Inhalte (Gestaltung, Text und Bilder) durch Dritte für Homepage
- ◆ Nutzungskosten (Gebühren/Tarife/Abos) für Internet, Internettelefonie (VoIP), Mobiltelefonkosten etc. von Telekommunikationsanbietenden
- ◆ Konfiguration bzw. individuelle Anpassungen durch Dritte bei erworbener Open-Source-Software

4 Unterhalt

4.1 Hardware-Unterhalt

Unterhalt, Wartung und Reparaturen von IT-Geräten und Apparaten, Peripheriegeräten, Druckern und Netzwerk-Komponenten durch einen Servicetechniker bzw. eine Servicetechnikerin vor Ort oder extern von einem Unternehmen verbuchen Gemeinden auf dem Sachkonto 3153.xx «Informatik-Unterhalt». Ebenso werden Ersatzteile für IT-Geräte und Apparate beim Informatik-Unterhalt gebucht.



4.2 Materialaufwand

Verbrauchsmaterial für die Hardware verbuchen Gemeinden auf dem Sachkonto 3100.xx «Büromaterial».

4.3 Unterhalt bei Software-Kauf

Hierbei handelt es sich um Unterhaltskosten für Software als Vermögenswert. Jährliche Unterhaltskosten für eine solche Software wie die Kosten für Service-Verträge, Service-Packs, Updates oder Upgrades verbuchen Gemeinden auf dem Sachkonto 3158.xx «Unterhalt immaterielle Anlagen». Release-Wechsel gelten als Anschaffung.



Die Begriffe **Update**, **Upgrade** und **Release-Wechsel** werden oft ähnlich verwendet, haben aber unterschiedliche Bedeutungen.

Update: Kleinere Aktualisierung innerhalb derselben Version. Behebt Fehler, schliesst Sicherheitslücken oder verbessert bestehende Funktionen.

Upgrade: Grössere Verbesserung auf eine höhere Version mit neuen Funktionen oder wesentlichen Änderungen. Kann Änderungen an Bedienung oder Kompatibilität mit sich bringen.

Release-Wechsel: Wechsel von einem veröffentlichten Software-Release auf ein anderes. Der Begriff beschreibt den Versionswechsel allgemein und kann sowohl Updates als auch Upgrades umfassen – je nach Kontext.

4.4 Unterhalt bei Software-Nutzung

Wenn bei der reinen Software-Nutzung Unterhaltskosten wie Updates oder Upgrades anfallen, sind diese auf das Sachkonto 3133.xx «Informatik-Nutzungsaufwand» zu verbuchen. Diese Unterhaltskosten gelten als Teil der Serviceleistung im Rahmen des Nutzungsrechts.

Beispiele Materialaufwand

- ◆ Toner
- ◆ Tintenpatronen
- ◆ Reinigungsprodukte für den Drucker

Beispiele Unterhalt Software

- ◆ Service-Verträge, Service-Packs
- ◆ Software-Wartung
- ◆ Software-Updates und -Upgrades
- ◆ Software-Konfiguration (Anpassungen der Software)