

Künstlerischer Eignungstest für das Schuljahr 2025/26

Ausbildung ab 14 – Matura - Tagesform

Für die Aufnahme in den Ausbildungsschwerpunkten Animation, Gamedesign und Interior- und Surfacedesign ist ein künstlerischer Eignungstest abzulegen.

Dieses Aufnahmeverfahren unterteilt sich in 3 Teilaufgaben:

-  1. ONLINE – Abgabe digitales Portfolio auf unserem Abgabeportal
-  2. OFFLINE – Praktischer Eignungstest an unserer Schule
-  3. OFFLINE – Persönliches Gespräch an unserer Schule

Wie funktioniert dieses Aufnahmeverfahren im Detail?

Bevor Sie am künstlerischen Eignungstest teilnehmen können, **MÜSSEN** Sie sich zuvor an unserer Schule angemeldet haben. Das Anmeldesystem für das Schuljahr 2025/26 wird Mitte November freigeschalten.

Den Link zur Anmeldung finden Sie auf unserer Homepage www.spengergasse.at unter dem Punkt

Anmeldung Ausbildung ab 14

Für die Ausbildungsschwerpunkte Animation, Gamedesign und Interior- und Surfacedesign ist dies bis einschließlich **07. Jänner 2025** möglich. (zur Teilnahme 1. Aufnahmeverfahren)

Nachdem Sie sich an unserer Schule angemeldet haben, erfolgt die Registrierung auf unserem [Abgabeportal](#) zum **Aufnahmeverfahren**. Den Link dazu finden Sie ebenfalls ab Mitte November auf unserer Homepage www.spengergasse.at

Bitte beachten Sie dabei Folgendes:

- **Verwenden Sie zur Anmeldung eine gültige Email-Adresse**, unter dieser Sie **gut erreichbar** sind. Sämtliche Informationen werden danach von uns an diese Email verschickt! Kontrollieren Sie die Eingabe auf etwaige Schreibfehler.
- Verwenden Sie ein sicheres Passwort!

Auf ihrem persönlichen [Abgabeportal](#) können Sie Ihr Portfolio hochladen. Zusätzlich werden die Ergebnisse des Aufnahmeverfahren auf diesem Portal bekannt gegeben.

1. ONLINE – Abgabe digitales Portfolio auf unserem Abgabeportal

In der Zeit von **16. Dezember 2024 – 9. Jänner 2025** ist unser [Abgabeportal](#) geöffnet. **NUR** in dieser Zeit ist es möglich, das Portfolio, digital abzugeben.

Was ist ein Portfolio?

Ein Portfolio ist eine Sammlung von Projekten und Arbeiten, die die kreativen Fähigkeiten eines Bewerbers/Bewerberin zeigt.

Wählen Sie dabei aus ihren persönlichen Arbeiten 5 exemplarische Werke aus, die besonders eindeutig ihre künstlerisch kreative Eignung verdeutlichen. Denken Sie dabei an die unterschiedlichen Bereiche des jeweiligen Fachgebiets und suchen Sie Arbeiten aus, die gut zu dem Schwerpunkt passen, für den Sie sich beworben haben.

Alle Bewerber und Bewerberinnen, die alles **vollständig** abgegeben haben, können am [praktischen Eignungstest](#) wahlweise am Freitag, 10. Jänner **ODER** 17. Jänner 2025 jeweils 14:00 – 18:00 Uhr teilnehmen.

Bitte wählen Sie dazu am [Abgabeportal](#) den gewünschten Termin selbst aus!

2. OFFLINE – Praktischer Eignungstest an unserer Schule

Bitte kommen Sie pünktlich um 13:45 Uhr an dem zuvor gewählten Tag zum praktischen Eignungstest an unsere Schule. **Treffpunkt A-Gebäude 3.Stock**

Dort werden Sie von uns in Klassenräume eingeteilt und erledigen in 4 Stunden die ihrem gewählten Schwerpunkt (Animation, Gamedesign und Interior- und Surfacedesign) entsprechenden Aufgaben.

Zusätzlich wählen Sie auch an diesem Nachmittag den Termin für ihr [persönliches Gespräch](#). Bitte überlegen Sie sich bereits vorher, an welchem Termin sie Zeit haben, da eine Terminverschiebung aus organisatorischen Gründen im Nachhinein leider nicht mehr möglich ist. (Termine siehe Punkt 3)

3. OFFLINE – Persönliches Gespräch an unserer Schule

Die persönlichen Gespräche finden an dem zuvor beim praktischen Eignungstest gewählten Termin an unserer Schule statt.

Praktischer Eignungstest 10. Jänner 2025 → Gespräche 14. Jänner – 16. Jänner 2025

Praktischer Eignungstest 17. Jänner 2025 → Gespräche 21. Jänner – 23. Jänner 2025

Bitte nehmen Sie Folgendes zum Gespräch mit:

- letztes Jahreszeugnis
- Arbeiten/Projekte die sie im Rahmen der digitalen Abgabe nicht abgeben konnten, aber uns präsentieren möchten (Videos, Gamedesigns, Entwürfe,...). Wählen Sie wieder dabei möglichst schwerpunktbezogene Arbeiten aus, die zu Ihrem gewählten Schwerpunkt passen.
Denken Sie dabei aber immer an die begrenzte Gesprächsdauer von ca. 15 Minuten pro Bewerber/Bewerberin!

Nachdem alle persönlichen Gespräche abgeschlossen sind, finden sie ab **10. Februar 2025** **das Ergebnis (bestanden/nicht bestanden)** des Eignungstests auf ihrem persönlichen [Abgabeportal](#).

Bitte beachten Sie dabei, dass ein Bestehen des künstlerischen Eignungstestes noch **KEINER** Zusage für einen fixen Ausbildungsplatz entspricht.

Die Fixplätze bzw. Warteliste für Bewerber und Bewerberinnen, die den Eignungstest bestanden haben, werden Anfang März 2025 bekannt gegeben.

| Übersicht der Termine | |
|--|--|
| 07. Jänner 2025 | Anmeldeschluss für die Abteilungen Animation, Gamedesign und Interior- und Surfacedesign (1. Aufnahmeverfahren) |
| 16. Dezember 2024 – 9. Jänner 2025 | Digitale Abgaben auf unserem Abgabeportal |
| <p>10. Jänner 2025 Eignungstest 14 – 18 Uhr – an der HTL Spengergasse</p> <p>14. Jänner – 16. Jänner 2025 Persönliche Gespräche</p> <p style="text-align: center;">ODER</p> <p>17. Jänner 2025 Eignungstest 14 – 18 Uhr – an der HTL Spengergasse</p> <p>21. Jänner – 23. Jänner 2025 Persönliche Gespräche</p> | |
| 10. Februar 2025 | Bekanntgabe Ergebnis Eignungstest |
| Anfang März 2025 | Bekanntgabe der Fixplätze / Warteliste |