

Ausbildung mit Zukunft

Informatik, Management, Technik und Design



Impressum

MHV/ F.d.l.v.: HTL Spengergasse
Spengergasse 20, 1050 Wien

Gestaltung: Miriam Jachs, Alexander Jestl,
Daniel Kamellor

Satz: Michael Schletz, BEd

Druck: Donau Forum Druck Ges. m. b. H.

Fotos: iStockphoto, Miriam Jachs (Titelfoto),
Dipl.-Päd. Ing. Uwe Langer (Seite 3)

Aufnahme für Schüler/innen mit 14



Voraussetzung für den Besuch der Fachschule oder einer höheren Lehranstalt ist ein erfolgreicher Abschluss der 8. Schulstufe. Ausgenommen davon sind Latein und Geometrisches Zeichnen sowie schulautonome Pflicht- und Schwerpunktgegenstände. In manchen Fällen ist aber eine Aufnahmeprüfung erforderlich. Die wesentlichen Bestimmungen sind rechts abgedruckt.

Reihungskriterien

Falls nicht alle Bewerber/innen aufgenommen werden können, legt die Schule eine Reihung fest. Diese orientiert sich an den Noten der 8. Schulstufe in den Gegenständen Deutsch, Englisch und Mathematik. Außerdem wird das Aufnahmegespräch nach Abgabe der Anmeldung als Kriterium herangezogen.

Eignungsprüfung

Für die Aufnahme in die Abteilung Mediendesign sowie Interior- und Surfacedesign ist auch ein positives Ergebnis der Eignungsprüfung Voraussetzung. Diese Prüfungen finden bis spätestens

Jänner an der Schule statt. Deshalb ist auch eine Anmeldung für diese Abteilungen vor diesen Terminen nötig!

So melden Sie sich an

Füllen Sie auf www.spengergasse.at das Anmeldeformular aus und geben es unterschrieben ab. Die genauen Fristen entnehmen Sie dem Infoblatt „Informationen zur Aufnahme“ auf unserer Homepage.

Der Termin des Aufnahmegesprächs bzw. der Eignungsprüfung wird Ihnen rechtzeitig bekannt gegeben.

Nach den Semesterferien kommen Sie mit Ihrer originalen Semester-Schulnachricht und dem letzten Jahreszeugnis zu uns und legen diese Dokumente vor.

Bis Ende Juni erhalten Sie per Post eine Schulerfolgsbestätigung, die von Ihrer alten Schule nach der Klassenkonferenz am Schuljahresende ausgefüllt wird. Aufgrund dieser Bestätigung entscheidet sich dann, ob eine oder mehrere Aufnahmeprüfungen in der letzten Schulwoche abgelegt werden müssen.

Aufnahmeprüfungen für die höhere Lehranstalt

- AHS: keine Prüfung nötig.

- Hauptschule: Wird Deutsch, Englisch oder Mathematik in der 1. Leistungsgruppe besucht oder steht in der 2. Leistungsgruppe die Note Sehr gut oder Gut im Jahreszeugnis, entfällt die Prüfung. Ansonsten muss in diesem Gegenstand eine Aufnahmeprüfung gemacht werden.
- Für Haupt- und Mittelschulen ohne Leistungsgruppen gilt die Regelung für die 2. Leistungsgruppe.
- Neue Mittelschule (NMS): Es entfällt die Aufnahmeprüfung, wenn das Bildungsziel der Vertiefung in allen differenzierten Pflichtgegenständen am Zeugnis dokumentiert ist.
- Wird die 9. Schulstufe abgeschlossen, entfällt die Aufnahmeprüfung.

Aufnahmeprüfungen für die Fachschule

Von der Hauptschule kommend wie bei der Höheren Lehranstalt, nur entfällt sie bei der 2. Leistungsgruppe auch bei Befriedigend und Genügend. Von der NMS kommend entfällt die Aufnahmeprüfung, wenn das Bildungsziel der Grundlegenden Allgemeinbildung in allen differenzierten Pflichtgegenständen zumindest mit „Befriedigend“ erreicht wurde.

Medizininformatik

Abteilung Biomedizin- und Gesundheitstechnik



ab 14

Studentafel

	I	II	III	IV	V
Religion	2	2	2	2	2
Deutsch	3	2	2	2	2
Englisch	2	2	2	2	2
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	2	2	-	-
Wirtschaft und Recht (mit Gesundheitsökonomie)	2	2	3	3	3
Bewegung und Sport	2	2	2	1	1
Angewandte Mathematik	4	4	3	2	2
Naturwissenschaften	3	3	2	2	-
Soziale Kompetenz	1	1	-	-	-
Biologie, Medizin und Gesundheit	2	2	3	3	2
Biomedizinische Signalverarbeitung	2	2	2	2	2
Medizinische Gerätetechnik	2	2	2	3	4
Medizinische Informationssysteme	2	2	3	4	4
Medizin- und Gesundheitsinformatik	4	5	5	5	5
Projektentwicklung	-	-	4	4	8
Computerpraktikum	4	4	-	-	-

Schulautonome Änderungen vorbehalten.

Die Ausbildung

Als Medizininformatiker/in programmierst du Software für Geräte, die Menschen hilft. Du lernst zukunftsweisende medizinische Produkte zu entwickeln und wie man in Teams gemeinsam arbeitet und kommuniziert. Zudem erwirbst du Qualifikationen in folgenden Bereichen:

Informatik und Gerätetechnik

Du lernst die Grundlagen der Softwareentwicklung für den medizinischen Einsatz nach dem aktuellen Stand der Technik, viel über das e-card-System und den Einsatz von künstlicher Intelligenz. Als Medizininformatiker/in wirst du über fundiertes Wissen über elektronische Geräte für die Diagnose und Therapie, biomedizinische Sensortechnik und die Verarbeitung von Biosignalen verfügen.

Biologie, Medizin und Gesundheit

Ein gemeinsames Verständnis von Anatomie, Physiologie, Gesundheit und medizinischer Terminologie sind für die Zusammenarbeit im Gesundheitsbereich wichtig. Daher erfolgt die Ausbildung in diesen Bereichen.

Gesundheitsökonomie & Management

Für die Entwicklung und den Vertrieb von medizinischer Software sind wirtschaftliches und rechtliches Wissen sowie Kenntnisse des Gesundheitswesens in Österreich notwendig. Willst du innovative Ideen umsetzen, helfen dir die Inhalte aus Marketing. Enge Kontakte mit der Wirtschaft und zu Einrichtungen des Gesundheitswesens ermöglichen praxisnahes Projektmanagement.

Dauer und Abschluss

Diese Ausbildung dauert 5 Jahre und schließt mit einer Reife- und Diplomprüfung ab. Danach hast du eine anerkannte fachliche Ausbildung und die allgemeine Hochschulberechtigung. Nach 3 Jahren Berufspraxis kann um den Titel Ingenieur/in angesucht werden.

Berufsfelder

Planung und Betreuung von EDV-Systemen in ärztlichen Praxen und Krankenhäusern, die Entwicklung und Konfiguration medizintechnischer Geräte und Software im Gesundheitswesen sowie Schnittstellen zwischen Medizin und der Informatik.

Fachschule für Informationstechnik

Anchlussausbildung mit Maturaabschluss an der Schule



ab 14

IT-technische Ausbildung

Schwerpunkt des ersten Jahres ist ein großer Werkstättenblock, in dem du die notwendigen handwerklichen Fertigkeiten lernst: Umgang mit mechanischen Werkzeugen und elektrischem Strom, Löten, Einbau von Einzelteilen in einen PC und Installation von Betriebssystemen. Daneben lernst du die Grundlagen der Medientechnik, der Netzwerktechnik und der Informationssysteme, z. B. Access-Datenbanken und andere betriebliche Anwendungen.

Wirtschaftliche Ausbildung

Damit du nach deiner Ausbildung auch einen eigenen Betrieb führen kannst, lernst du Grundzüge der Unternehmensführung und Betriebstechnik mit den wichtigsten wirtschaftlichen und rechtlichen Aspekten.

Allgemeinbildung

Besonders wichtig für den beruflichen Erfolg ist es, sich in Deutsch und in Englisch gut und korrekt ausdrücken zu können. Daher gehören sie zu den wichtigsten allgemeinbildenden Fächern.

Spezialisierung ab dem 3. Jahr

Um dich auf einen besonderen Schwerpunkt zu konzentrieren, kannst du ab dem 3. Jahr eine Spezialisierung wählen:

- Medientechnik
- Netzwerktechnik

Du wirst zum Spezialisten in Erstellung von Webseiten und Filmen oder für die Einrichtung und Administration von Netzwerken.

Dauer und Abschluss

Die Ausbildung dauert 3½ Jahre und schließt mit einer Abschlussprüfung ab. Dies entspricht grundsätzlich einer Lehrabschlussprüfung für IT-Techniker. Danach kannst du in nur 2½ Jahren die HTL-Matura mit fünf Semestern Aufbaulehrgang für Informatik innerhalb der HTL Spengergasse machen.

Betriebliche Praxis

Zwei Praktika erleichtern dir den Einstieg in die Berufswelt: In den Sommerferien nach der 2. Klasse gewinnst du einen ersten Einblick in die Arbeitswelt. Im Betriebspraktikum während der 4. Klasse arbeitest du für zehn Wochen in einem Betrieb.

Stundentafel

	I	II	III	IV
Religion	2	2	2	1
Deutsch und Kommunikation	3	3	2	2
Englisch	2	2	2	-
Wirtschaft und Recht	-	-	2	-
Angewandte Mathematik	2	2	2	-
Bewegung und Sport	2	2	2	1
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	1	-	-
Naturwissenschaften	2	-	-	-
Unternehmensführung	-	2	2	1
Soziale Kompetenz	1	1	-	-
Betriebstechnik und Projekte	-	3	4	1
Informationssysteme	3	3	4	1
Medientechnik	3	3	3	-
Systemtechnik	3	3	3	-
Werkstätte Systemtechnik	6	2	1	-
Netzwerktechnik	3	3	3	-
Werkstätte Netzwerktechnik	-	2	1	-
Alternative Spezialisierung	-	-	6	2
Netzwerktechnik oder Medientechnik	-	-	-	-
Betriebspraktikum	-	-	-	20

Schulautonome Änderungen vorbehalten. Außerdem ist ein Abschlussprojekt als Teamarbeit im letzten Halbjahr vorgesehen.

Höhere Lehranstalt für Informatik



ab 14

Die Ausbildung

Die Abteilung Informatik bietet dir eine fundierte Ausbildung in allen Bereichen der Softwareentwicklung, der Netzwerktechnik, aber auch der Betriebswirtschaft und des Projektmanagements an. Nach dem Abschluss der HTL für Informatik steht dir ein weites Beschäftigungsfeld offen.

Neben der Allgemeinbildung erhältst du eine fundierte Ausbildung

- in Software Engineering und Datenbanken
- in Netzwerktechnik und Betriebssystemen
- in Projektmanagement
- in Betriebswirtschaftslehre.

Programmieren und Software Engineering

In unserer Ausbildung wird dir professionelles Wissen über die Erstellung komplexer Softwareprodukte vermittelt:

- Realisierung von Klassenmodellen in den Programmiersprachen Java und C#
- Oberflächenprogrammierung mit JavaFX sowie mit WPF (in C#)
- Arbeit mit Microsoft Visual Studio

- Skriptsprache PHP zum Erstellen von dynamischen Webseiten sowie ASP.NET für die Entwicklung komplexerer Webapplikationen und Webservices
- Erstellen automatischer Softwaretests mit Hilfe von Testframeworks
- Entwicklung von Android Apps mit der dazugehörigen Serverinfrastruktur.

Datenbanken und Informationssysteme

- Beherrschung aller Officeprogramme auf dem Niveau ECDL Advanced
- Erstellung von relationalen Datenmodellen mit Hilfe von Designtools
- Installation und Betrieb eines DBMS Serversystems
- Durchführung aller in einer Datenbank notwendigen Entwicklungsschritte von der Erstellung bis hin zur Optimierung
- Datenbankenprogrammierung in Oracle mit PL/SQL.
- Erstellen von komplexen Auswertungen für die Weiterverarbeitung in Business Intelligence Tools.
- Nutzung von NoSQL Datenbanksystemen sowie Data Mining Tools.

Netzwerk und Verteilte Systeme

- Erwerb von Industriezertifikaten wie CISCO CCNA sowie Microsoft Zertifikaten
- Sicherheit im LAN und WLAN
- Planung und Ausbau von Netzwerkinfrastruktur nach Kundenwunsch
- Hochverfügbare Systeme auf Basis von Cloudlösungen und Virtualisierung.

Betriebswirtschaft und Projektmanagement

Um eigens erstellte Software vermarkten zu können, enthält unsere Ausbildung auch fundierte Kenntnisse der Betriebswirtschaft und des Projektmanagements. Diese umfassen

- Kostenrechnung
- Personalverrechnung
- Preiskalkulation
- Managementstrategien
- Implementierung des Projektmanagements in Softwareprojekten: Von der Planung bis zum Rollout.
- Auf Wunsch kann das PMA Zertifikat erworben werden.



Wahlpflichtgegenstände

Um den Erfordernissen des Marktes gerecht zu werden, gibt es Wahlpflichtgegenstände, die unter Berücksichtigung der Anmeldezahlen geführt werden:

Business Applications

In diesem Gegenstand stehen der Umgang mit Kollaborationssystemen sowie die Automatisierung von Softwareerstellungsprozessen im Mittelpunkt.

Game Development

Abteilungsübergreifend mit der Ausbildung Game Design wird mit Unity 3D der Einsatz von Programmierwissen im Spielebereich erarbeitet.

Internet of Things

Mit Hilfe von künstlicher Intelligenz wird z.B. die Fähigkeit der Objekterkennung für einen Roboter entwickelt. Dafür sind die Analyse von Sensordaten und Fuzzy Regelung erforderlich.

Operations and Services

Dieser Gegenstand beschäftigt sich mit der Sicherstellung des 24/7 Betriebes von Server- und Netzwerkkomponenten. Dabei wird auf die Skalierbarkeit sowie die Absicherung der Daten (Cloud und Privacy) geachtet.

Englisch als Unterrichtssprache

Vom 1. bis zum 5. Jahrgang wird – sofern es genug Anmeldungen dafür gibt – eine Klasse mit Englisch als überwiegende Unterrichtssprache eröffnet.

Dauer und Abschluss

Diese Ausbildung dauert 5 Jahre und schließt mit einer Reife- und Diplomprüfung ab. Danach hast du die Möglichkeit, über unser Partnerprogramm mit englischen Universitäten (UDA) innerhalb eines Jahres den Titel Bachelor of Science zu erwerben. Nach 3 Jahren Berufspraxis kannst du den Titel Ingenieur beantragen.

Berufsfelder

Neben den traditionellen Einsatzgebieten eines Informatikers wie Softwareentwickler/in oder Netzwerkadministrator/in steht dir dank unserer umfassenden Ausbildung jeder Betrieb, der EDV Infrastruktur nutzt, offen. Dabei kannst du auch als Projektmanager/in oder Spezialist/in im Bereich Testsysteme dein Fachwissen in ein sehr breites Feld an Anwendungen einbringen.

Studentafel

	I	II	III	IV	V
Religion	2	2	2	2	2
Deutsch	3	2	2	2	2
Englisch	2	2	2	2	2
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	2	2	2	-
Bewegung und Sport	2	2	2	1	1
Angewandte Mathematik	4	3	3	2	2
Naturwissenschaften	3	3	2	2	-
Soziale Kompetenz	1	1	-	-	-
Technische Informatik	3	2	2	-	-
Programmieren und Software Engineering	5	6	6	5	4
Datenbanken und Informationssysteme	2	2	3	4	4
Netzwerkssysteme und verteilte Systeme	-	2	3	4	4
Betriebswirtschaft und Management	4	4	4	3	3
Systemplanung und Projektentwicklung	-	-	3	4	6
Wahlpflichtgegenstand	-	-	-	3	2

Schulautonome Änderungen vorbehalten.

Mediendesign – Animation



ab 14

Studentafel

	I	II	III	IV	V
Religion	2	2	2	2	2
Deutsch	3	2	2	2	2
Englisch	2	2	2	2	2
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	2	2	2	-
Wirtschaft und Recht	-	-	-	3	2
Bewegung und Sport	2	2	2	1	1
Angewandte Mathematik	3	2	2	2	2
Naturwissenschaften	3	3	2	2	-
Soziale und personale Kompetenz	1	1	-	-	-
Medienwirtschaft	-	-	-	2	2
Medienprojekte	-	-	3	3	3
Medienproduktion	7	8	8	8	9
Medientheorie und Kunstgeschichte	-	2	2	2	2
Mediengestaltung	5	5	5	4	3
Medientechnologie und Angewandte Informatik	6	6	6	4	4
Fachspezif. Mathematik	-	-	-	-	1

Schulautonome Änderungen vorbehalten.

Die Ausbildung

Die Visualisierung des bewegten und erzählenden Bildes steht im Mittelpunkt dieser Ausbildung. Hier gilt es Ästhetik und kommerzielle Gestaltung, Kreativität und Wirtschaftlichkeit in Einklang zu bringen.

Das Lehrangebot umfasst maßgebliche Fähigkeiten in den Bereichen Illustration, Stop-Motion-, 2D- und 3D-Animation, Visual Effects, Sound Design und Dramaturgie für zahlreiche Anwendungsgebiete im Bereich Film, Fernsehen und Neue Medien.

Um größtmögliche Praxisnähe zu erreichen, unterrichten wir die gängigen Standard Software Pakete wie Adobe Creative Suite, Autodesk Maya, sowie Programme zur Film- und Tonmanipulation.

Unsere Ausbildung hat das Ziel, Schülerinnen und Schüler mit folgenden Fähigkeiten und Fertigkeiten auf das Berufsleben vorzubereiten:

- manuelle und digitale Gestaltungstechniken in der Medienproduktion
- Stoffentwicklung und Dramaturgie

- Fertigkeiten im Bereich Illustration, Animation und erzählender Bildfolge
- Konzeption und Produktion von 2D und 3D-Animationen für Film, Fernsehen und Neue Medien
- Technische Umsetzung in professionellen Animations- bzw. Filmprogrammen

Voraussetzungen

Da es sich um eine künstlerische Ausbildung handelt, ist vor der Aufnahme ein Eignungsverfahren abzulegen.

Dauer und Abschluss

Diese Ausbildung dauert 5 Jahre und schließt mit einer Reife- und Diplomprüfung („Matura“) ab. Danach hast du die allgemeine Hochschulberechtigung und zusätzlich noch eine anerkannte fachliche Ausbildung.

Berufsfelder

2D/3D Animator/in, Motion Designer/in, Illustrator/in, Storyboarder/in, Concept Artist, Compositing und VFX Artist, Trickfilm und 3D-Artist

Mediendesign – Game Design



ab 14

Die Ausbildung

- Warum spielen wir gerne?
- Wie erzeugt man ein bestimmtes Spielerlebnis?
- Wie lernen die Figuren in deinem Spiel laufen?

Diese Fragen stellen sich allen, die ein Spiel selbst entwickeln und vermarkten wollen. Unsere Ausbildung gibt dir den Einblick in die verschiedenen Entwicklungsprozesse eines Spiels und das nötige Wissen um deine eigenen Ideen als Spiel umsetzen zu können.

Für eine erfolgreiche Spieleentwicklung müssen auch der technische und der psychologische Aspekt berücksichtigt werden, deren Grundlagen auch vermittelt werden.

Die Ausbildung setzt sich aus folgenden Schwerpunkten zusammen:

- Fine Arts (Zeichnen und Komposition)
- Digital Arts (2D- und 3D-Modellierung in Photoshop und 3D-Programmen)
- Computer Sciences (Grundlagen der IT und Programmierung)
- 2D- und 3D-Engines

- Game Theory (Level Design, Game Critique)
- Project Management

Voraussetzungen

Da es sich um eine künstlerische Ausbildung handelt, ist vor der Aufnahme ein Eignungstest abzulegen.

Dauer und Abschluss

Diese Ausbildung dauert 5 Jahre und schließt mit einer Reife- und Diplomprüfung („Matura“) ab. Danach hast du die allgemeine Hochschulberechtigung und zusätzlich noch eine anerkannte fachliche Ausbildung.

Berufsfelder

Interface Designer/in
Experience Designer/in
Game Designer/in
Level Designer/in
Game Artist
Game Programmer

Studentafel

	I	II	III	IV	V
Religion	2	2	2	2	2
Deutsch	3	2	2	2	2
Englisch	2	2	2	2	2
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	2	2	2	-
Wirtschaft und Recht	-	-	-	3	2
Bewegung und Sport	2	2	2	1	1
Angewandte Mathematik	3	2	2	2	2
Naturwissenschaften	3	3	2	2	-
Sozial- und Personalkompetenz	1	1	-	-	-
Medienwirtschaft	-	-	-	2	2
Medienprojekte	-	-	3	3	3
Medienproduktion	7	8	8	8	9
Medientheorie und Kunstgeschichte	-	2	2	2	2
Mediengestaltung	5	5	5	4	4
Medientechnologie und Angewandte Informatik	6	6	6	4	4

Schulautonome Änderungen vorbehalten.

Interior- und Surfacedesign



ab 14

Studentafel

	I	II	III	IV	V
Religion	2	2	2	2	2
Deutsch	3	2	2	2	2
Englisch	2	2	2	2	2
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	2	2	2	-
Wirtschaft und Recht	-	-	-	3	2
Bewegung und Sport	2	2	2	1	1
Angewandte Mathematik	3	2	2	2	2
Naturwissenschaften	3	2	2	2	-
Entwurf	4	4	4	4	6
Darstellung und Komposition	5	5	4	2	2
Technologien und angewandte Informatik	6	6	7	7	6
Design und Kommunikation (in Italienisch/2. Fremdspr.)	-	2	2	2	3
Kunstgeschichte und Kulturphilosophie	-	-	2	2	2
Atelier und Produktion	3	5	5	5	5
Soziale Kompetenz	1	1	-	-	-
Fachspezif. Mathematik	-	-	-	-	1

Schulautonome Änderungen vorbehalten.

Die Ausbildung

Ästhetik und kommerzielles Design, Kreativität und Wirtschaftlichkeit sind jene Ausbildungsschwerpunkte, die in dieser traditionsreichen Ausbildungsstätte vermittelt werden. Aufbauend auf langjährige Erfahrung bildet man hier die Designer von Morgen aus. Das Lehrangebot erstreckt sich vom freien künstlerischen Gestalten über computerunterstützte Raumkonzeption bis zur Umsetzung in zahlreichen Anwendungsgebieten für Raum und Musterung. Unsere Ausbildung hat das Ziel, Schüler/innen mit folgenden Fähigkeiten und Fertigkeiten auf das Berufsleben vorzubereiten:

- Entwicklung von Raumkonzepten für unterschiedlichste Anwendungen (Interiordesign)
- Musterung und Gestaltung textiler und anderer Oberflächen (Surfacedesign)
- Erstellen von Kollektionen
- Schulung des räumlichen Vorstellungsvermögens

- Darstellung von Räumen, Raumproportionen, Lichtquellen
- Konzepte, Pläne, Entwürfe
- Künstlerische manuelle Darstellungs- und Gestaltungstechniken
- Digitale Gestaltungstechniken im künstlerischen Bereich

Voraussetzungen

Da es sich um eine künstlerische Ausbildung handelt, ist vor der Aufnahme ein Aufnahmeverfahren abzulegen.

Dauer und Abschluss

Diese Ausbildung dauert 5 Jahre und schließt mit einer Reife- und Diplomprüfung ab. Damit wird die allgemeine Hochschulberechtigung erworben, zusätzlich zur anerkannten fachlichen Ausbildung.

Berufsfelder

Interior DesignerIn, TextildesignerIn, Modellbau und 3D-Visualisierung, InnenraumgestalterIn, SpezialistIn im Bereich der Visualisierung und Illustration, Bühnenbild und Ausstattung

Wirtschaftsingenieur - Technisches Management



ab 14

Die Ausbildung

Wirtschaftsingenieure der HTL Spengergasse haben fundierte technische und wirtschaftliche Kenntnisse auf der Basis guter Allgemeinbildung. Mit diesen Kenntnissen und ihrer persönlichen Fähigkeiten stehen ihnen vielfältige Möglichkeiten offen, um die Zukunft von Unternehmen erfolgreich mitzugestalten. Im technischen Management lernt ihr, die Abläufe in einem Unternehmen zu koordinieren und innovative Produkte zu gestalten. Folgende Kompetenzen werden unter Anderem vermittelt:

Produkt-Management

- Produktentwicklung
- Qualitätssicherung
- Konstruktion
- Design
- Anlagen- und Prüftechnik
- Produktionstechnik

Prozess-Management

- Qualitäts- und Sicherheitsmanagement
- Betriebswirtschaft

- Marketing & Controlling, Statistik
- Ressourcen- und Umweltmanagement
- Facilitymanagement

Dauer und Abschluss

Diese Ausbildung dauert 5 Jahre und schließt mit einer Reife- und Diplomprüfung ab. Danach hast du die Hochschulberechtigung und eine anerkannte fachliche Ausbildung. Nach 3 Jahren kann außerdem noch um den Titel Ingenieur angesucht werden.

Berufsfelder

Wirtschaftsingenieur/in
Produktentwickler/in
Ressourcenmanager/in
Innovationsmanager/in
Prüftechniker/in
Organisationsentwickler/in
Facilitymanager/in
Sicherheitstechniker/in
Umweltbeauftragte/r
Projektleiter/in
Produktionsplaner/in
Designmanager/in
Qualitätsbeauftragte/r

Stundentafel

	I	II	III	IV	V
Religion	2	2	2	2	2
Deutsch	3	2	2	2	2
Englisch	2	2	2	2	2
Geografie, Geschichte und Politische Bildung	2	2	2	2	-
Bewegung und Sport	2	2	2	1	1
Angewandte Mathematik	3	3	3	2	2
Naturwissenschaften	3	3	2	2	-
Unternehmensführung und Wirtschaftsrecht	-	2	3	3	4
Betriebstechnik	2	2	2	3	3
Informatik und Informationssysteme	2	2	3	2	3
Maschinen- und Elektrotechnik	3	2	2	2	-
Prozessmanagement	2	2	2	4	4
Produktmanagement	2	3	2	4	3
Anlagen- und Prüftechnik	-	-	3	3	6
Laboratorium	-	-	3	4	4
Werkstätte und Produktionstechnik	7	7	3	-	-
Soziale Kompetenz	1	1	-	-	-

Schulautonome Änderungen vorbehalten.

Informatik für Erwachsene



ab 17

Stundentafel

Das Stundenausmaß der einzelnen Module pro Woche variiert je nach Einstiegsvariante bzw. zwischen Tages- und Abendstudium. Genauere Informationen finden Sie in den Stundentafeln auf der übernächsten Seite.

Die Ausbildung

Wir bieten ein Studium mit Diplomprüfung mit einer umfassenden Ausbildung in allen Teilgebieten der Informatik, die Ihnen später eine größtmögliche Jobsicherheit bietet.

Sie erwerben im Laufe Ihres Studiums Kompetenzen in den folgenden Bereichen:

Software-Engineering

- Softwareentwicklung in aktuellen Programmiersprachen und in modernen Entwicklungsumgebungen
- Teststrategien und verteilte Entwicklung von großen Softwareprojekten
- Praxisorientiertes Management von Softwareprojekten
- Entwicklung für mobile Endgeräte wie Smartphones

Datenbanken- und Informationssysteme

- Datenbankdesign und -modellierung mit erprobten Werkzeugen
- Optimierung der Performance
- Erstellen von komplexen Abfragen in relationalen Datenbanken
- Betrieb großer Informationssysteme
- Security Technologien am neuesten Stand und Datenschutz
- Data Mining und Big Data Analysis

Technische Informatik und verteilte Systeme

- Computer-Assemblierung in einer Werkstättenumgebung in kleinen Gruppen
- Netzwerktechnik mit dem Erwerb von internationalen Zertifikaten (Cisco)
- Betriebssysteme, auch für Netzwerke und mobile Geräte
- Absicherung und Monitoring der Netzwerkinfrastruktur
- Konfiguration von Verzeichnisdiensten
- Anwendung von Webtechnologien in der Softwareentwicklung

Betriebswirtschaft und Management

- Betriebliche Organisation und Rechnungswesen
- Wirtschaftsrecht
- Unternehmensführung
- Unternehmensgründung
- Personalmanagement
- Marketing

Systemplanung und Projektentwicklung

- Projektmanagement
- Entwicklungsmodelle im Softwaredesign
- Prototypenentwicklung
- Fehleranalyse und -behebung
- Risikomanagement

Flexibler Einstieg

Je nach abgeschlossener vorangegangener Schul- bzw. Berufsausbildung gibt es flexible Einstiegsmöglichkeiten. Individuelle Anrechnungen bei entsprechender Vorausbildung sind möglich.

Pflichtschulabschluss

Einstieg ins einsemestrige Vorkolleg. Danach erfolgt der Einstieg in den Aufbaulehrgang.



Abgeschlossenes Vorkolleg oder äquivalente Ausbildung

Einstieg in den Aufbaulehrgang für Informatik. Die Dauer beträgt im Tagesstudium 5 Semester und im Abendstudium 7 Semester. Den Abschluss bildet die Reife- und Diplomprüfung mit der allgemeinen Hochschulberechtigung.

Abgeschlossene Reifeprüfung, Berufsmaturaprüfung oder Studienberechtigungsprüfung für Informatik

Einstieg ins Kolleg für Informatik, welches im Tagesstudium 4 Semester und im Abendstudium 6 Semester dauert. Den Abschluss der Ausbildung bildet die Diplomprüfung.

Rahmenzeiten

Die Ausbildung in Informatik für Erwachsene ist sowohl als Tages- als auch als Abendstudium möglich:

- Tagesstudium:
Mo – Fr, 13:25–18:40 Uhr, je nach wöchentlichem Stundenausmaß bis zu zweimal pro Woche bis 22:00 Uhr
- Abendstudium:
Mo – Do, 17:10–22:00 Uhr

Unterrichtsgestaltung im

Vorkolleg

Der Schwerpunkt liegt auf den Fächern Deutsch, Englisch und Mathematik. Mit Grundlagen der Informatik und einem Computerpraktikum erfolgt auch der technische Einstieg in die Informatik Ausbildung. Sowohl in der Tages- als auch in der Abendform beträgt das Gesamtausmaß 25 Wochenstunden.

Aufbaulehrgang

Neben Deutsch, Englisch und Mathematik erfolgt die gesamte Palette der technischen Ausbildung gemäß den Stundentafeln auf der nächsten Seite mit bis zu 37 Wochenstunden in der Tagesform und 24 Wochenstunden in der Abendform. In den letzten beiden Semestern muss eine Diplomarbeit im Team verfasst werden.

Kolleg

Der Fokus liegt auf der technischen Ausbildung gemäß den Stundentafeln auf der nächsten Seite mit 30 – 36 Wochenstunden in der Tagesform und 20 – 24

Wochenstunden in der Abendform. In den letzten beiden Semestern muss eine Diplomarbeit im Team verfasst werden.

Berufsfelder

Absolventen der Informatik für Erwachsene bringen neben der aktuellen Informatik-Ausbildung ein entsprechendes Maß an Berufs- und Lebenserfahrung mit und sind gefragte Softwareentwickler/innen, Datenbankspezialisten/innen, Netzwerkadministratoren/innen und Projektmanager/innen. Durch die große Bedeutung der Informatik sind die Berufschancen hervorragend und die Einstiegsgehälter weit über dem Durchschnitt.

Partneruniversitäten

Über unsere Partneruniversitäten in Großbritannien erhalten Sie nach einem Anschlussstudium von nur 2 Semestern in Preston oder Derby (GB) den akademischen Grad BSc. Dort kann auch ein Masterstudium angeschlossen werden. Nähere Informationen finden Sie auf unserer Homepage unter www.spengergasse.at, Menüpunkt „Ausbildung ab 17“.

Informatik für Erwachsene

Studentafeln



ab 17

Tagesstudium (30 – 37 Wochenstunden)

Abendstudium (20 – 24 Wochenstunden)

	Vorkolleg							Aufbaulehrgang				Kolleg															
	V1	A1	A2	A3	A4	A5		K1	K2	K3	K4	V1	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7		K1	K2	K3	K4	K5	K6	
Religion	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	-		1	1	1	1	-	-		
Deutsch	4	6	2	2	2	2		-	-	2	-	4	6	2	2	2	2	-	-		-	-	2	-	-		
Englisch	4	6	2	2	2	2		-	-	-	2	4	6	2	2	2	2	-	-		-	-	-	2	-		
Angewandte Mathematik	4	4	4	4	4	4		-	-	2	2	4	4	4	4	4	-	-		-	-	2	2	-	-		
Wirtschaft und Recht	-	-	2	2	2	2		2	2	2	2	-	-	-	2	2	2	2		-	-	2	2	2	2		
Grundlagen der Informatik	6	-	-	-	-	-		-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-	-		
Angewandte Informatik	-	2	-	-	-	-		-	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-	-		
Technische und naturwiss. Grundlagen	-	4	-	-	-	-		-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-	-		
Computerpraktikum	6	-	3	3	-	-		5	5	-	-	6	-	3	3	-	-	-		5	5	-	-	-	-		
Technische Informatik	-	-	2	2	-	-		5	5	-	-	-	-	2	2	-	-	-		5	5	-	-	-	-		
Programmieren und Software Engineering	-	-	8	8	5	5		8	8	5	5	-	-	4	4	4	4	5	5		4	4	4	4	5	5	
Datenbanken und Informationssysteme	-	-	5	5	5	5		5	5	5	5	-	-	2	2	3	3	5	5		2	2	3	3	5	5	
Netzwerkssysteme und verteilte Systeme	-	-	2	2	5	5		4	4	5	5	-	-	-	-	2	2	5	5		2	2	2	2	5	5	
Betriebswirtschaft und Management	-	-	2	2	4	4		2	2	4	4	-	-	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	
Systemplanung und Projektentwicklung	-	-	4	4	4	4		4	4	4	4	-	-	2	2	2	2	4	4		2	2	2	2	4	4	
Stundenausmaß	25	23	37	37	34	34		36	36	30	30	25	23	24	24	24	24	23	23		23	23	20	20	23	23	

V1: 1. Semester Vorkolleg, A1 - A7: 1. bis 7. Semester Aufbaulehrgang, K1 - K6: 1. bis 6. Semester Kolleg

Kolleg für Animation



ab 17

Abendkolleg Medien – Animation

Mit den Schwerpunkten 2D- und 3D Animation widmet sich die Ausbildung der Gestaltung einer erzählenden Bildfolge. Handlungen durch Bewegung zu visualisieren, bildet den Kern der Ausbildung.

Neben grundlegenden Kompetenzen im Bereich der audiovisuellen Mediengestaltung umfasst das Studienangebot die Vermittlung von maßgeblichen Fähigkeiten in den Bereichen Illustration, 2D- und 3D Animation, Video, Visual Effects, Sound Design und Dramaturgie für zahlreiche Anwendungsgebiete im Bereich Film, Fernsehen und Neue Medien.

Das Ziel der Ausbildung sind Studierende mit folgenden Fähigkeiten und Fertigkeiten:

- Konzeption und Produktion audiovisueller Medienprojekte
- 2D- und 3D- Animation für Film, Fernsehen und Neue Medien
- Stoffentwicklung und Dramaturgie

- Planung und Umsetzung visueller Effekte
- Illustration, Animation und Visualisierung
- Wissen über zeitgemäße Produktionstechniken

Voraussetzungen

Die allgemeine Hochschulberechtigung (Matura) ist Voraussetzung zum Zugang zum Kolleg. Da es sich um eine künstlerische Ausbildung handelt, ist vor der Aufnahme ein Aufnahmeverfahren abzulegen.

Dauer und Abschluss

Das Studium dauert 6 Semester und schließt mit einer Diplomprüfung ab. Der Unterricht im Abendkolleg findet zwischen 17:10 und 22:00 Uhr statt.

Berufsfelder

2D-/3D-Animator/in, Motion Designer/in, Illustrator/in, Storyboarder/in, Concept Artist, Compositing- und VFX-Artist, Trickfilm- und 3D-Artist

Stundentafel

	I	II	III	IV	V	VI
Medientechnologie	3	3	2	2	3	3
Medientheorie*	-	-	2	2	2	2
Mediengestaltung	4	4	3	3	4	4
Medienproduktion	2	2	2	2	5	5
Medienprojekte	-	-	-	-	4	4
Medienwirtschaft	-	-	2	2	-	-
Kommunikation	-	-	-	-	2	2
Wirtschaft und Recht	-	-	2	2	2	2
Religion	1	1	1	1	-	-

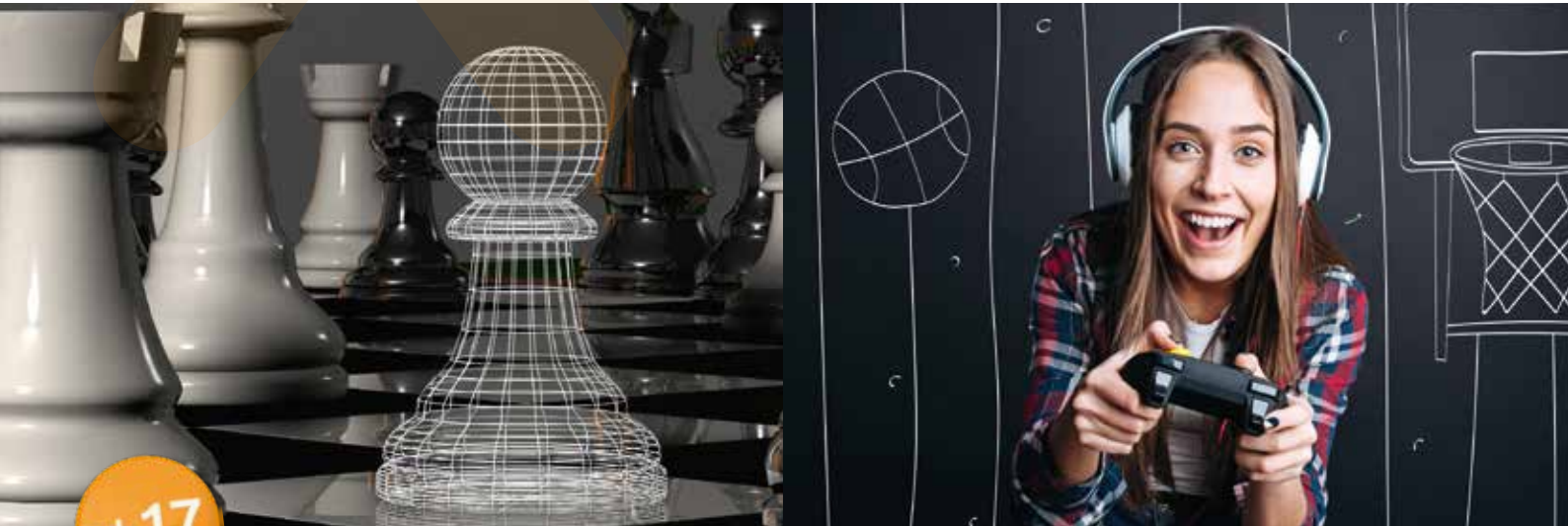
Schulautonome Änderungen vorbehalten.

* aus Layoutgründen werden die Gegenstandsbezeichnungen verkürzt angeführt

Mehr Infos zum Kolleg für Animation:

animation@spengergasse.at
design.spengergasse.at

Kolleg für Game-Design



ab 17

Studentafel

	I	II	III	IV	V	VI
Medientechnologien*	6	6	4	4	3	3
Medientheorie*	-	-	2	2	2	2
Mediengestaltung	7	7	5	5	4	4
Medienproduktion	4	4	4	4	5	5
Medienprojekte	-	-	-	-	4	4
Medienwirtschaft	-	-	2	2	-	-
Kommunikation	-	-	-	-	2	2

Schulautonome Änderungen vorbehalten.

* aus Layoutgründen werden die Gegenstandsbezeichnungen verkürzt angeführt

Die Ausbildung

Die Spieleindustrie ist die weltweit am schnellsten wachsende Unterhaltungsbranche! Jedoch müssen für eine erfolgreiche Spieleentwicklung sowohl künstlerische und technische als auch psychologische und wirtschaftliche Aspekte berücksichtigt werden.

Unsere Ausbildung am Abend-Kolleg für Game-Design gibt Einblick in die verschiedenen Entwicklungsprozesse eines Spiels und das notwendige Wissen um eigene Spieleideen umsetzen zu können.

Das Ziel der Ausbildung sind Studierende mit folgenden Fähigkeiten und Fertigkeiten:

- Verständnis von Game-Theory und Game-Critique
- Entwurf und Entwicklung von Game- und Level-Design
- Erstellung von Concept art und Umsetzung in 2D und 3D
- Kenntnisse von Prototyping und Programmierung in Gameengines

- Planung und Gestaltung im Bereich Audiodesign für Spiele
- Verständnis des Spielmarktes und Erstellung eines Businessplans
- Planung und Management von Projekten

Voraussetzungen

Die allgemeine Hochschulberechtigung (Matura) ist Voraussetzung zum Zugang zum Kolleg. Da es sich um eine künstlerische Ausbildung handelt, ist vor der Aufnahme ein Aufnahmeverfahren abzulegen.

Dauer und Abschluss

Das Studium dauert 6 Semester und schließt mit einer Diplomprüfung ab. Der Unterricht im Abendkolleg findet zwischen 17:10 und 22:00 Uhr statt.

Berufsfelder

Interface DesignerIn, Experience DesignerIn, Game DesignerIn, Level DesignerIn, Game Artist, Game Programmer

Kolleg für Interior- und Surfacedesign



ab 17

Die Ausbildung

Im Tageskolleg Interior- und Surface-design sind die Gestaltung textiler und anderer Oberflächen (Surfacedesign) und die Entwicklung und Visualisierung von Raumkonzepten (Interiordesign), aufbauend auf die langjährige Tradition im Textildesign, die Ausbildungsschwerpunkte. Das Lehrangebot erstreckt sich vom freien künstlerischen Gestalten über computerunterstützte Raumkonzeption bis zur Umsetzung in zahlreichen Anwendungsgebieten für Raum und Musterung.

Das Ziel der Ausbildung sind Studierende mit folgenden Fähigkeiten und Fertigkeiten:

- Entwicklung von Raumkonzepten für unterschiedlichste Anwendungen (Interiordesign)
- Musterung und Gestaltung textiler und anderer Oberflächen (Surfacedesign)
- Darstellung von Räumen, Raumproportionen, Lichtquellen

- Konzepte, Pläne, Entwürfe
- Erstellen von Kollektionen
- Künstlerische manuelle Darstellungs- und Gestaltungstechniken
- Digitale Gestaltungstechniken im künstlerischen Bereich

Voraussetzungen

Die allgemeine Hochschulberechtigung (Matura) ist Voraussetzung zum Zugang zum Kolleg. Da es sich um eine künstlerische Ausbildung handelt, ist vor der Aufnahme ein Aufnahmeverfahren abzulegen.

Dauer und Abschluss

Das Studium dauert 4 Semester und schließt mit einer Diplomprüfung ab.

Berufsfelder

Interior DesignerIn, TextildesignerIn, Modellbau und 3D-Visualisierung, InnenraumgestalterIn, SpezialistIn im Bereich der Visualisierung und Illustration, Bühnenbild und Ausstattung

Stundentafel

	Sem.	I	II	III	IV
Entwurf und Design		8	8	6	6
Digitale Werkzeuge		8	8	6	6
Technologie		2	2	2	2
Darstellungstechniken		6	6	4	4
Atelier und Produktion		4	4	4	4
Designtheorie		2	2	2	2
Kunstgeschichte und Kulturphilosophie		2	2	2	2
Kreativwirtschaft		-	-	2	2
Kommunikation		-	-	2	2
Wirtschaft und Recht		2	2	2	2
Religion		1	1	1	1

Schulautonome Änderungen vorbehalten.



Kontaktinformationen



Direktion der HTBLVA Wien V

Tel: (01) 546 15-112

Fax: (01) 546 15-139

Spengergasse 20, 1050 Wien

www.spengergasse.at

manager@spengergasse.at

Direktor: Dr. Gerhard Hager

Biomedizin- und Gesundheitstechnik

Mag. Bernd Hesina, BEd

Tel: (01) 546 15-169

direktion@spengergasse.at

Fachschule für Informationstechnik

Mag. Bernd Hesina, BEd

Tel: (01) 546 15-169

direktion@spengergasse.at

Informatik

DI Robert Jelinek

Tel: (01) 546 15-211

direktion@spengergasse.at

Design

AV Werner Pramel, MA

Tel: (01) 546 15-114

direktion@spengergasse.at

Technisches Management

DI Walter Zlabinger

Tel: (01) 546 15-211

direktion@spengergasse.at

Informatik für Erwachsene

DI Franz Berger

Tel: (01) 546 15-137

direktion@spengergasse.at

Bachelorstudium

DI Dr. Georg Bruckner (Computing)

bruckner@seniors.spengergasse.at

Mag. Bernhard Strake (Design)

Tel: (01) 546 15-199

strake@spengergasse.at

