

Künstlerischer Eignungstest für das Schuljahr 2026/27

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 2026/27 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 2026** 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:

- Sie müssen sich zuvor bei unserer Schule angemeldet haben, damit sie eine **Anmeldenummer** haben!
- **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 **15. Dezember 2025 – 8. Jänner 2026** 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, 9. Jänner **ODER** 16. Jänner 2026 jeweils 14:00 – 18:00 Uhr teilnehmen.

Bitten 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 9. Jänner 2026 → Gespräche 13. Jänner – 15. Jänner 2026

Praktischer Eignungstest 16. Jänner 2026 → Gespräche 20. Jänner – 22. Jänner 2026

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 **9. Februar 2026** **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 2026 bekannt gegeben.

Übersicht der Termine	
07. Jänner 2026	Anmeldeschluss für die Abteilungen Animation, Gamedesign und Interior- und Surfacedesign (1. Aufnahmeverfahren)
15. Dezember 2025 – 8. Jänner 2026	Digitale Abgaben auf unserem Abgabeportal
9. Jänner 2026 Eignungstest 14 – 18 Uhr – an der HTL Spengergasse 13. Jänner – 15. Jänner 2026 Persönliche Gespräche ODER 16. Jänner 2026 Eignungstest 14 – 18 Uhr – an der HTL Spengergasse 20. Jänner – 22. Jänner 2026 Persönliche Gespräche	
9. Februar 2026	Bekanntgabe Ergebnis Eignungstest
Anfang März 2026	Bekanntgabe der Fixplätze / Warteliste