

## DAE Studios nv brengt gametechnologie naar traditionele sectoren

# Howest levert voor het eerst een commerciële spin-off

De West-Vlaamse hogeschool **Howest** lanceert samen met private partner Paul Steenbergen een eerste commerciële spin-off onder de naam **DAE Studios nv**. De onderneming start met 4 medewerkers en biedt onder meer gaming-technologie aan traditionele economische sectoren zoals zware en lichte industrie, de bouwsector, onderwijs, medische branche, transport en veiligheid.

De opleiding Digital Arts & Entertainment (DAE) die opereert vanuit The Level, een voormalig fabrieksgebouw in de Botenkopersstraat in Kortrijk, is één van de meest succesvolle studierichtingen van **Howest**. De 'game-opleiding' opgestart in 2006 is uniek in Vlaanderen en veel van haar oud-studenten maken carrière in het buitenland.

Deze academische groeipool krijgt nu een nieuwe commerciële dimensie met de oprichting van **DAE Studios nv**, een joint venture tussen Howest en ondernemer **Paul Steenbergen**, zaakvoerder van **Signpost België bvba**, bekend van de webwinkel Academic Shop die hard- en softwareproducten aanbiedt aan de academische wereld.

Ondernemer **Peter Vyncke** van het bekende constructiebedrijf Vyncke (biomassacentrales) uit Harelbeke, opereert als onafhankelijke bestuurder bij DAE Studio's. Hij heeft een grote interesse voor dit soort nieuwe technologieën en gelooft ook in de creatie van nieuwe regionale tewerkstelling en valorisaties via dit type innovatieve bedrijven.

De spin-off van Howest wordt operationeel geleid door directeur **Brecht**

**Kets** en creatief directeur **Mike Ptacek**, die beiden momenteel nog met een voet in het onderwijs staan en die in de voorbije jaren honderden gameprojecten vanuit Howest vanaf nul begeleid hebben.

### Blik op de toekomst

**Brecht Kets**: "De missie van DAE Studios nv is tweeledig, namelijk gamification en interactieve visualisaties. Gamification bestaat erin om gametechnologie te gaan gebruiken om dingen aan te leren. Een voorbeeld hiervan is de game **Securail**, die we ontwikkeld hebben voor de NMBS en waarmee we veiligheid op de trein aanbrenge aan kinderen tussen 10 en 12 jaar. Deze game wordt momenteel uitgerold in scholen door de NMBS zelf. Een ander voorbeeld is de game die we ontwikkelden voor de Week van het Bos. Een andere referentie is onze creatie van een educatieve game over Wereldoorlog I voor leerlingen van het middelbaar onderwijs onder de naam Hill 60.

Met onze tweede business unit, interactieve visualisaties, brengen we gametechnologie over naar andere markten. Dit zorgt ervoor dat we visuele ervaringen kunnen gaan leveren in plaats

van gewone beelden. We maken hier gebruik van verschillende technologieën, meer bepaald Virtual Reality, augmented reality en een lijst van sensoren die zich in tablets bevinden. Interactieve visualisaties bieden een enorme meerwaarde voor bedrijven. De dag van vandaag willen consumenten onmiddellijk zien wat ze kopen. Vaak gaat het over een product dat nog niet bestaat, zoals een huis of een fiets op maat. Via interactieve visualisaties werpen we een blik op de toekomst."

### Markconform

**Creatief directeur Mike Ptacek**: "De rol van Howest als oprichter en aandeelhouder bij DAE Studio's nv heeft niks te maken met snel geldgewin, maar beoogt wel een partnerschap op lange termijn. Deze spin-off is voor de school een belangrijke vinger aan de pols van de industrie. Het is een toets om te zien of wat we hier onderwijzen marktconform is. Vroeger gingen we met leerlingen mee op stage, vandaag staan we met één voet in het bedrijfsleven. Dat is de beste barometer om te zien of we goed bezig zijn." ■

► [www.daestudios.be](http://www.daestudios.be)

