

Around Media ruidde West-Vlaanderen voor doorgroei in Gent

# Focus verschuiven van groei naar winst

**Bart Vancauwenberghe, freelancejournalist**

Around Media, specialist in 3D-visualisatie voor de vastgoedsector, blijft boomen, zelfs in coronatijden. CEO en leperling Wannes Vanspranghe opent binnenkort een kantoor in Londen en wil tegen 2022 ook in andere continenten meer voet aan de grond krijgen. Het team van 37 mensen, dat voor 60% uit DAE-alumni bestaat, krijgt dus zeker nog versterking. Nu nog werken aan de rentabiliteit van het bedrijf.

Architectuur heeft **Wannes Vanspranghe**, die in Roeselare woont, altijd al geboeid. Daarom volgde de gewezen houtbewerkingsstudent van VTI Ieper nog een opleiding architectuur aan de hogeschool in Gent en trok hij nadien naar Kortrijk, om er de DAE-opleiding te volgen. "Toen ik begon, was coördinator **Rik Leenknecht** onbewust mijn grootste motivator: hij gaf aan dat het, met mijn achtergrond, aartsmoeilijk zou worden om me er doorheen te worstelen. Ik heb nooit een herexamen nodig gehad en studeerde in 2011 af", lacht Wannes.

## Private investeerders

Na zijn studies deed hij nog ervaring op bij een vastgoedcommunicatiebureau voor hij als freelancer startte met **Pixel-Ant**. "Onder die naam ontwikkelde ik een op virtual reality gebaseerde technologie voor de vastgoedmarkt. Eigenlijk heb ik met Pixel-Ant de grondslag gelegd voor waar Around Media vandaag op steunt, met de creatie van een aantal elementen én klanten. Ik werkte ook even voor concullega **Nanopixel** op freelancebasis, een positieve ervaring. Op projecten waar het puur over 3D gaat, komen we elkaar verder tegen, ook al hebben we een andere aanpak en positionering in de markt."

**Wannes Vanspranghe**: "Omdat ik zelf geen programmeur ben en bewust mee wou bouwen aan een groter technologiegedreven verhaal, heb ik in 2015 met vier andere vennoten (**Thijs Morlion, Samuel Eeckhout, Jacco Goris**

en **Arne Derynck**) Around Media boven de doopvont gehouden. Inmiddels zijn die partners geen aandeelhouder meer, al zijn twee van hen wel nog binnen het bedrijf actief. Intussen verwelkomden we diverse private investeerders die in ons verhaal geloven. **Pieter Van Hoorne** is als manager toegetreden, om mee de firma te leiden."

## Link met escape rooms

Around Media bouwde zijn 3D-visualisatietechnologie op basis van 'Unreal Engine', de 'game engine' van Epic Games. "Hierin kunnen we de ruimtes van een vastgoedpand genereren, waarmee we vervolgens aan de slag kunnen in Prompto, een verkoopplatform voor de vastgoedontwikkelaar. In Prompto kunnen vastgoedontwikkelaars en -verkopers hun eindklanten via een 360°-zicht het volledige pand leren kennen, waarna ze het samen met de consument volledig kunnen configureren. Prompto is een heel open systeem, dat onder meer ook touchscreens, hoogwaardige Barco-schermen en 3D-brillen ondersteunt. Dat is voor mij ook de basis van 3D: het moet bruikbaar zijn voor om het even welke tool. Beperkingen zijn eigenlijk uit den boze."

Opmerkelijk: in tegenstelling tot de meeste andere start-ups die producten ontwikkelen op basis van gametechnologie, heeft Around Media sinds kort wel een (familiale) link met de markt van escape rooms en escape

games.

**Wannes Vanspranghe**: "Mijn broer Joran is de man achter **Lockdown Escapes**, met vestigingen in Gent en Kortrijk. Door de coronacrisis liet hij ze digitaliseren, zodat geïnteresseerden nu ook via de virtuele weg in de escape rooms kunnen rondwandelen en het mysterie oplossen. Het is alvast een interessante testcase om te zien of we voor deze markt extra diensten kunnen ontwikkelen."

## Exit West-Vlaanderen

Op vijf jaar tijd beleefde Around Media een explosieve groei. Het bedrijf telt intussen liefst 37 medewerkers. "Aanvankelijk waren we gevestigd in de incubatorhub van Howest. Vervolgens zijn we verhuisd naar **Park Office** in **Kortrijk**, nadien vonden we een onderkomen in Beveren-Leie. Einde 2017 hebben we de stap naar Gent gezet, om twee redenen. Ten eerste vonden we in geen enkele West-Vlaamse stad vlakbij een station een kantoor dat groot genoeg was voor ons. Omdat we intussen ook veel mensen uit Belgische grootsteden rekruteerden, viel de keuze uiteindelijk op de Arteveldestad. Vanuit duurzaamheidsoverwegingen geven we onze mensen geen bedrijfswagens, maar stimuleren we hen om zoveel mogelijk met het openbaar vervoer of per fiets te komen werken. Ik geef grif toe dat het tegen mijn goesting was om West-Vlaanderen te verlaten. Als Hangar K een jaartje vroeger was opgestart, hadden we ons hoogstwaarschijnlijk daar gevestigd. Ik vind het een heel toffe omgeving,

zeker door de link met andere start-ups van DAE-alumni, maar we wilden geen goede mensen verliezen en konden het ons daarom niet permitteren om te wachten.”

### Focus op groeien

De aanwerving van tientallen profielen verliep vrij vlot voor Around Media.

“We werken inmiddels ook met enkele buitenlanders, zoals een Canadees en een Griek. Verkopers zijn het moeilijkst te vinden, maar softwareontwikkelaars vinden het fijn om in een ‘game engine’ een hoogwaardig product te maken dat prima presteert en nog continu wordt verbeterd.”

**Wannes Vanspranghe** steekt het niet onder stoelen of banken, groei was altijd al de ultieme ambitie van Around Media: “Die groeifocus is broodnodig om te overleven in een markt waarin de grotere spelers de kleintjes opeten. Daarom was het cruciaal om meteen ook over de grenzen business te ontwikkelen. We groeien intussen volop in Nederland, Duitsland, Frankrijk en de Verenigde Staten. Een van onze medewerkers woont en werkt in Londen en zal mee de opstart van een kantoor in de Engelse hoofdstad in goede banen leiden. Londen is een uitstekende vastgoedhub, alle grote spelers zijn er aanwezig en er zit heel veel kapitaal. Dan moet je daar gewoon zelf ook aanwezig zijn. Tegen pakweg eind 2022 willen we ook de mogelijkheden in Azië én het snelgroeiende Afrika ontdekken.”

### Nieuwe kapitaalrondes & rentabiliteit

Hoewel het bedrijf al een indrukwekkend parcours aflegde, is de CEO niet helemaal tevreden. “Ik ben een vrij rusteloos type. Ik had gehoopt nog iets verder te staan, al mogen we met een omzet van **2 miljoen euro** niet mopperen. De voorbije jaren hebben we elke cent besteed aan de verdere ontwikkeling van ons product. In functie daarvan hebben we in een eerste kapitaalronde ook 2 miljoen euro opgehaald. Om onze



***“Ik geef grip toe dat het tegen mijn goesting was om West-Vlaanderen te verlaten. Indien Hangar K iets vroeger was opgestart hadden we ons wellicht daar gevestigd.”***  
**Wannes Vanspranghe**

buitenlandplannen te boosten, zullen we dat initiatief vermoedelijk nog eens herhalen. Nu moet de nadruk steeds meer op winstgevendheid liggen. Het is typisch voor een softwarebedrijf om gedurende de eerste vijf tot zeven jaar verlies te draaien, omdat grote groei ook gepaard gaat met grote investeringen. Ook bedrijven als Showpad, Teamleader en zelfs het grote Colibra hebben dat meegemaakt. In ons streven naar exponentiële groei en winstoptimalisatie willen we ook

zoveel mogelijk toeleveranciers voor de bouwsector (zoals meubelmakers, tegelaanbieders,...) in ons verhaal betrekken. Ze kunnen hun producten digitaliseren, zodat ze worden opgenomen in de configurator waarmee de eindklant zijn huis of appartement in de 3D-versie kan uitrusten. Die klant krijgt zo digitaal al een waarheidsgetrouw beeld van hoe de realisatie er daadwerkelijk zal uitzien.”

[www.around.media](http://www.around.media)