

Wereldwijde reputatie rond 'value for money'

# DAE-opleiding van Howest lukt recordaantal studenten

Bart Vancauwenberghe, freelancejournalist

Ons land, en West-Vlaanderen in het bijzonder, ontplooit zich steeds nadrukkelijker als een walhalla voor de ontwikkeling van games en andere digitale visuele toepassingen. Dat is vooral te danken aan de gespecialiseerde opleiding Digital Arts and Entertainment (DAE) van Howest in Kortrijk. Sinds de start in 2006 leverde deze afdeling al 774 alumni af, waarvan circa 40% aan de slag is in het buitenland.

De bacheloropleiding **Digital Arts and Entertainment (DAE)** van Howest in Kortrijk lokte dit studiejaar een recordaantal van **1.161** studenten verspreid over de drie studie jaren (zie grafiek 1). Die inschrijvingen zitten al tien jaar na elkaar ononderbroken in de lift en verdriedubbelden in diezelfde periode. Tegelijk is er ook een sterke uitval van studenten, vooral in het eerste jaar.

Opleidingscoördinator **Rik Leenknecht** schetst het boeiende verhaal van deze nog jonge studierichting: "De plannen voor deze opleiding ontstonden in 2005, tijdens een studiereis van de Multimedia- en Communicatieopleiding naar de Verenigde Staten. We bezochten er een privéschool in Seattle die een specifieke opleiding voor 'game development' aanbood. Daar viel mij meteen de

enorme passie bij die studenten op. Toen we terugkeerden naar België, zaten we rond de tafel met de Howest-directie om de mogelijkheden te bekijken. We schreven een onderzoeksproject uit en beslisten om in 2006 met DAE van start te gaan."

## Juiste studenten aantrekken

Dat bleek meteen een schot in de roos: 150 studenten schreven zich in.

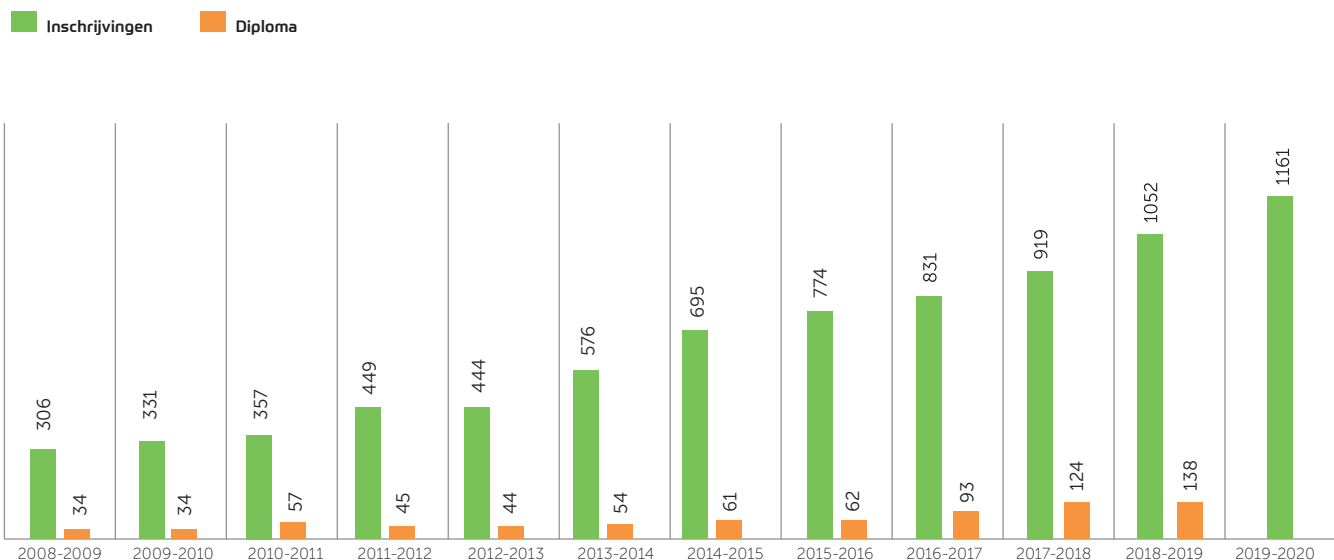
**Rik Leenknecht:** "We hebben er alleen ruchtbaarheid aan gegeven op gamefora en specifieke magazines, voor de rest deed vooral de mond-tot-mondreclame haar werk. We hebben er bewust niet méér marketing op gezet, omdat we niet overrompeld wilden worden en de juiste studenten wilden aantrekken. Games produceren is namelijk iets totaal anders dan games spelen. Onze studenten

moeten echt over de drang beschikken om het medium zelf te creëren."

Gedurende de laatste vijftien jaar is de driejarige opleiding af en toe bijgestuurd, maar de rode draad blijft dezelfde.

"Alles draait om de creatie van content. We zijn niet echt een artistieke opleiding en richten ons evenmin op het conceptuele uitdenken van games. Onze studenten moeten bij het voltooien van hun opleiding vooral klaar zijn om een uitvoerende functie te beoefenen, vermits 80% van de jobs in de sector dáár zit. Ze moeten snappen wat de 'technical director' wil en dat vertalen naar de praktijk, rekening houdend met de beperkingen van het specifieke platform (Playstation, Nintendo Switch,...) waarvoor ze aan de slag zijn. Daarom ontwikkelen we vooral hun technische en grafische vaardigheden."

Grafiek 1. Aantal studenten & afgestudeerden Howest Opleiding DAE



### Internationale rekrutering

Na vijftien jaar DAE-opleiding is de tijd rijp voor enkele opvallende conclusies.

**Rik Leenknecht:** "De klemtoon ligt meer dan ooit op het creëren van inhoud, rekening houdend met kieskeurige consumenten die willen dat games er steeds beter uitzien. De lat voor de grafische kwaliteit van een game ligt steeds hoger. Van zodra er nieuwe software op de markt is, vervangt die nagenoeg direct de vorige tools waarmee we werkten. Secundo mogen we echt stellen dat we veel talent in huis hebben. We moeten daar niet bescheiden over zijn. Onze studenten moeten absoluut niet onderdoen voor hun collega's uit dure buitenlandse privéscholen."

***"De aanwezigheid van 220 buitenlandse studenten creëert een internationale mindset bij onze Belgische studenten."***  
**Rik Leenknecht**

Een scharniermoment was de stap naar internationale rekrutering, waar we na vijf jaar mee gestart zijn. Aanvankelijk liep dat niet van een leien dakje – ze kenden ons niet in het buitenland – maar intussen hebben we ook over de grenzen heel wat geloofwaardigheid opgebouwd. In die mate dat buitenlandse gamestudio's ons om de haverklap contacteren, vragend naar stagiairs en alumni. Die internationaal sterke reputatie is een cruciale meerwaarde in een heel geglobaliseerde sector, waarbij je op de werkvloer van iedere gamestudio verschillende nationaliteiten ziet rondlopen."

De aanwezigheid van momenteel **220 buitenlandse studenten** heeft nog andere positieve gevolgen.

"Het creëert niet alleen een internationale mindset bij onze Belgische studenten, het wakkert ook hun honger om te slagen aan. Voor onze studenten uit pakweg Bangladesh, India of Vietnam is falen geen optie. Ze verhogen daardoor

ook de betrokkenheid van andere studenten. Dat is ook nodig, want dit is een heel arbeidsintensieve opleiding. Vooral tijdens het eerste jaar vallen veel studenten uit. Toch zijn we niet van plan een ingangsexamen te organiseren want we willen iedereen een faire kans geven."

### The Next Level

Door de populariteit van de opleiding is de capaciteit van 'The Level' (het huidige gebouw in Kortrijk waar het onderwijs plaatsvindt) wel stilaan ontoereikend. "In principe hebben we daar ruimte voor 650 studenten, terwijl we er op piekmomenten 800 of meer moeten opvangen. Daarom zijn we nu volop bezig met de voorbereiding van 'The Next Level', een nieuwe campus op de Havenkaai die ook de Devine-opleiding (**Digital Design and Development**) zou huisvesten. Hiervoor werken we samen met projectontwikkelaar CAAAP. We hopen in 2024 het gebouw te kunnen betrekken."



### Student-ondernemers

Het overgrote deel van de afgestudeerden kan effectief aan de slag in een gamestudio. Van 557 van de in totaal **744 alumni** die tussen 2009 en 2018 afstudeerden, weet Rik Leenknecht waar ze terecht kwamen. "394 DAE-Belgen (dat is 72% van de 93,5% Belgische afgestudeerden) werkt in eigen land, 146 zijn aan de slag in het buitenland.

5,2% van de afgestudeerden komt uit andere Europese landen dan België. Daarvan werkt 48,2% in ons land (17 mensen). De rest werkt hoofdzakelijk binnen Europa.

Van de 1,2% niet-Europese alumni blijft zo goed als iedereen later in Europa werken, waarvan 42,8% in België."

Aankankelijk durfden weinig 'anciens' zelf de stap naar een eigen bedrijf zetten.

Via twee initiatieven wakkerde Howest ondernemerschap aan. "Vier jaar geleden hebben we de opleiding uitgebreid met de module 'independent game production', die zich richt op de noden van een internationale studio: hoeveel kost de ontwikkeling van een game, hoe lang ga je eraan werken, welk type game kan je maken voor welk budget,... Die kennis over het financiële aspect is echt belangrijk. Daarnaast hebben we **DAE Studios nv** boven de doopvont gehouden, om talent langer aan boord te houden. *Zie pagina 36.*

Bij Howest zijn ze terecht trots op de DAE-opleiding. "We bieden studenten echt 'value for money', waar voor hun geld", aldus Rik Leenknecht. "Nergens anders ter wereld kan je als EU-student in deze richting zo 'goedkoop' afstuderen. Dat kost hen circa 5.000 euro, voor een niet-EU-student is dat pakweg 20.000 euro. Ter vergelijking: in Amerikaanse privéscholen kost dit een student al snel 150.000 à 170.000 dollar. Dan denk ik: we zijn goed bezig."



© Luc Demiddele

### Bedrijvige alumni

Deze West-Vlaamse bedrijven werden sinds het begin van de DAE-opleiding door alumni opgestart.

**Greygin bv:** Brecht Kets en Mike Ptacek (gamification), opgestart in Kortrijk in 2017

**Moonmonster Studios bv:** Gilles Vancoillie (gamestudio), opgestart in Kortrijk in september 2019

**Salty Lemon Entertainment bv:** Alfred Campenaerts en Keke Kokelenberg (gamestudio), opgestart in Kortrijk in 2018

**Around Media nv:** Wannes Vanspranghe (3D-visualisatie-architectuur), opgestart in Kortrijk in 2015 en verhuisd naar Gent eind 2017

**Rhinox bv:** Bert Waltniel (VR-training), opgestart in Kortrijk in 2018 (Cronos Groep)

**Glowfish Interactive bv:** Brecht Lecluyse en Emiel De Paepe (gamestudio), opgestart in Kortrijk in 2014 (Cronos Groep)