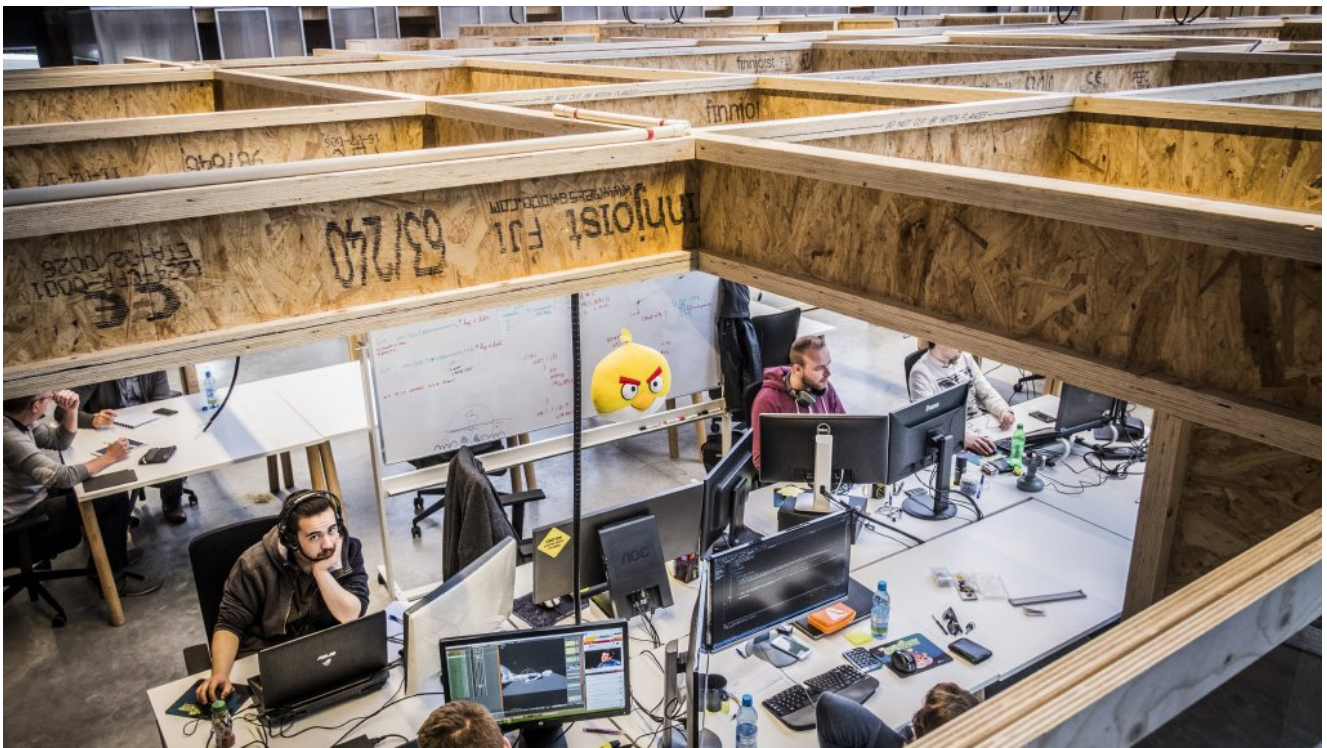


Kortrijkse cocreatiehub Hangar K focust nu ook op edtech



Hangar K, een incubator in het Kortrijkse stadsdeel Weide. ©jonas lampens

ROLAND LEGRAND | 3/3/2022

De Kortrijkse cocreatiehub Hangar K gaat zich nog meer toespitsen op gaming, maar ook op technologische innovatie in het onderwijs: edtech.

Hangar K ging in 2017 van start onder het voorzitterschap van Jan De Witte, toen nog CEO van Barco. De cocreatiehub speelde volop in op de onmiddellijke nabijheid van de Hogeschool West-Vlaanderen (Howest), waar de opleiding in de gamingsector onlangs opnieuw tot beste van de wereld is uitgeroepen.

‘We wilden starters niet alleen in contact brengen met elkaar, maar ook met meer gevestigde bedrijven zoals de beeldvormingsgroep Barco, de vloerspecialist Unilin, de accelerator Start it @KBC en de technologie-investeerder Cronos Groep’, legt afscheidnemend voorzitter De Witte uit.

De essentie

- Het Kortrijkse incubatiecentrum Hangar K spitst zich toe op de gamingsector en op edtech.
- Het vormt een ecosysteem van starters, gevestigde bedrijven en kennisinstellingen.
- Arne Vandendriessche volgt als voorzitter Jan De Witte (ex-CEO Barco) op, die mee aan de wieg stond van Hangar K.

De 'K' in de naam van de incubator verwijst niet alleen naar de stad Kortrijk die het centrum mee oprichtte, maar ook naar de kennis van instellingen en organisaties zoals de UGent, de Howest, VIVES, Voka en de KU Leuven Campus Kortrijk (Kulak). Inmiddels is de bezettingsgraad opgelopen tot 90 procent. De link met het onderwijs en met Itec, een onderzoeksafdeling van KU Leuven, en de onderzoeksinstelling Imec, is ook van belang voor de edtechambities van Hangar K.

Door machinelearning toe te passen krijgen leerlingen automatisch oefeningen op maat.

ARNE VANDENDRIESSCHE
CEO SIGNPOST EN VOORZITTER HANGAR K

'We hebben hier 35 tot 40 starters', zegt CEO Vincent Vanderbeck, die zichzelf liever Chief Catalyst noemt. Hangar K breidt uit naar andere locaties in de stad.

Play It, de spin off van Howest die van bij het begin zijn intrek nam in het gebouw, zit er nog altijd, ook al werken er nu een twintigtal mensen. Het jonge bedrijf is een voorbeeld van de brug tussen gaming en edtech, het is een specialist in 'spelgebaseerd leren'. Door samen te werken met academische experts en gebruik te maken van het bedrijfsnetwerk en van de instroom van Howest-alumni is het een rolmodel.

'Rhinox is nog zo'n voorbeeld', zegt Vanderbeck. Die starter is gespecialiseerd in virtual en augmented reality. Samen met de Kulak werkt het aan trainingen die zichzelf aanpassen aan het niveau van de gebruiker.

Start-upfabriek



De nieuwe voorzitter van Hangar K is Arne Vandendriessche, de topman van het edtechbedrijf Signpost. 'Jan heeft Hangar K op de kaart gezet en een zelfbedruipend ecosysteem uitgebouwd. Ik heb grote schoenen te vullen', zegt hij over zijn nieuwe functie.

Signpost is een leidinggevende ICT-speler in de schoolsector, is ook een digitale uitgever en biedt met de dienst Academic Software een soort software-Spotify voor onderwijsinstellingen aan. Die dienst bereikt wereldwijd 700.000 leerlingen en studenten. 'Er komen er 300.000 bij want we sloten zopas een akkoord met het Finse hogere onderwijs', zegt Vandendriessche.

De digitale uitgeverij van Signpost biedt niet alleen inhoud aan, maar past ook machinelearning toe. 'Door die technologie toe te passen krijgen leerlingen automatisch oefeningen op maat. Een leerling die het wat moeilijk heeft, krijgt andere inhoud dan iemand die sneller vooruitgaat.'

Wij willen een start-upfabriek bouwen.

VINCENT VANDERBECK
CHIEF CATALYST HANGAR K

De starters in edtech, momenteel vijf, kunnen gebruikmaken van het netwerk van Signpost, Cronos en Barco. 'Een starter ontwikkelde een dashboard waarmee studenten thuis aan hun conditie kunnen werken. Het is tegelijk een hulpmiddel voor leerkrachten lichamelijke opvoeding', geeft Vandendriessche als voorbeeld.

'Wij willen een start-upfabriek bouwen', zegt Vanderbeck. Een ecosysteem van starters, onderzoekers en grotere bedrijven die inspelen op nieuwe ontwikkelingen in het onderwijs, dat door de pandemie in een digitale stroomversnelling zit.