

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 346
van **MATTHIAS DIEPENDAELE**
datum: 20 maart 2015

aan **HILDE CREVITS**

VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN ONDERWIJS

Gamingopleidingen - Stand van zaken

Aan de Hogeschool West-Vlaanderen bestaat sinds enkele jaren een bacheloropleiding in de "Digital Arts and Entertainment (DAE)". DAE is de driejarige bacheloropleiding die zich specifiek richt op de gaming- en 3D-sector. De studenten leggen zich toe op de artistieke en technische aspecten van gaming en 3D-toepassingen.

1. Wat betreft de alumni van de bacheloropleiding DAE.
 - a) Hoeveel van de afgestudeerde studenten hebben intussen werk? Hoeveel studeren er nog voort en hoeveel zijn werkloos?
 - b) In welke sectoren zijn de afgestudeerde studenten werkzaam?
 - c) Betreft het tewerkstelling in binnen- of buitenland?
 - d) Hoe interpreteert de minister deze cijfers in het licht van vergelijkbare opleidingen?
2. Wat betreft de inschrijvingen van het academiejaar 2014-2015.
 - a) Hoeveel studenten hebben zich ingeschreven voor de bacheloropleiding DAE aan de Howest?
 - b) DAE biedt dit academiejaar voor het eerst een volledig Engelstalig programma aan dat parallel loopt met de Nederlandstalige poot, om de buitenlandse concurrentie aan te gaan.

Hoeveel internationale studenten hebben zich voor dit Engelstalig programma ingeschreven?
3. Sinds dit academiejaar is er aan de Howest ook een nieuwe bachelor "Mobile Game Production". In Mobile Game Production wordt het volledige productieproces om een professionele mobile game te ontwikkelen, aangeleerd. Ook dit programma wordt in het Engels aangeboden.
 - a) Hoeveel studenten hebben zich ingeschreven voor de bacheloropleiding "Mobile Game Production" aan de Howest?

- b) Hoeveel (eventueel internationale) studenten volgen daarbij het Engelstalig programma?
- 4. Welke hogere opleidingen met betrekking tot de gamingsector bestaan er momenteel aan de Vlaamse hogescholen en universiteiten (zowel integrale opleidingen als opleidingen die aspecten van gaming in hun curricula behandelen)? Is de minister van oordeel dat dit aanbod voldoet aan de noden van de gamingsector in Vlaanderen? Welke initiatieven zitten er eventueel nog in de pijplijn bij de Vlaamse hogescholen en universiteiten ter zake?

ANTWOORD

op vraag nr. 346 van 20 maart 2015

van **MATTHIAS DIEPENDAELE**

1. Omtrent de tewerkstelling van alumni van de opleiding Digital Arts and Entertainment is navraag gedaan bij de VDAB. De VDAB kan echter geen input aanleveren aangezien zij momenteel niet over schoolverlatersgegevens beschikt aangaande deze opleiding. Deze opleiding werd tot en met het schooljaar 2013-2014 immers aangeboden als afstudeerrichting binnen de opleiding Multimedia en communicatietechnologie. Aangezien de LED geen of onvolledige gegevens bevat op het niveau van de afstudeerrichting, zijn deze ook niet opgenomen in de studie schoolverlaters. Vanaf september 2014 is de opleiding DAE verzelfstandigd als een aparte bacheloropleiding. Van deze opleiding worden ten vroegste in 2017 schoolverlaters verwacht. De meest recente schoolverlatersgegevens waarover VDAB momenteel beschikt gaan over het schooljaar 2012-2013.
2. In academiejaar 2014-2015 zijn er op telmoment 28/03/2015 326 actieve inschrijvingen onder een diplomacontract in de professioneel gerichte bachelor Digital arts en entertainment van de Hogeschool West-Vlaanderen (zie tabel 1a). Indien enkel de generatiestudenten in beschouwing genomen worden, nl. de studenten die zich in 2014-2015 voor het eerst inschrijven met een diplomacontract in een initiële bacheloropleiding in het Vlaams hoger onderwijs, gaat het om 135 inschrijvingen (zie tabel 1b).

Op dit moment wordt de opleiding Digital arts en entertainment enkel in het Nederlands ingericht. Het Engelstalig equivalent zal pas van start gaan vanaf academiejaar 2015-2016. De Engelstalige opleiding Multimedia and Communication Technology in de Hogeschool West-Vlaanderen heeft wel een afstudeerrichting Digital arts and entertainment. In deze afstudeerrichting zijn er in academiejaar 2014-2015 260 inschrijvingen, waaronder 211 van Belgen (81%) en 49 van niet-Belgen (19%) (zie tabel 2a). Het aantal inschrijvingen van generatiestudenten in deze afstudeerrichting bedraagt 106, waaronder 81 Belgen (76%) en 25 niet-Belgen (24%) (zie tabel 2b).

De gegevens van academiejaar 2014-2015 werden nog niet officieel gevalideerd door de instellingen en kunnen nog veranderen. De validatie wordt voorzien tegen 15/12/2015.

3. In 2014-2015 bestaat er geen bacheloropleiding Mobile Game Production in de Hogeschool West-Vlaanderen. Hogeschool West-Vlaanderen heeft ook geen aanvraag macrodoelmatigheid ingediend voor deze opleiding voor academiejaar 2015-2016. Het is wel zo dat de website van de Hogeschool West-Vlaanderen aangeeft dat Mobile Game Production een driejarig keuzetraject is binnen de bachelor Multimedia en Communicatietechnologie. We hebben geen zicht op keuzetrajecten binnen opleidingen en de Databank Hoger Onderwijs verzamelt hierover ook geen gegevens.
4. Buiten de bacheloropleidingen Digital arts and Entertainment heb ik geen weet van opleidingen die zich toespitsen op de gamingsector. Het is evenwel mogelijk dat binnen bepaalde opleidingen gaming aan bod komt in het curriculum (bijvoorbeeld als keuzetraject of als optie), maar zoals vermeld in het antwoord op de vorige vraag hebben we geen zicht op de curricula van de opleidingen. Er zijn geen aanvragen

voor nieuwe opleidingen voor het academiejaar 2015-2016 ingediend die zich toespitsen op de gamingsector. Ik wil hierbij ook nog vermelden dat er in Onderwijsdecreet XXV een moratorium opgenomen is voor het indienen van nieuwe opleidingen, zodat eventuele aanvragen pas kunnen ingediend worden in 2017. Ik kan geen antwoord geven op uw vraag of het aanbod voldoet aan de noden van de gamingsector. Het is aan de instellingen hoger onderwijs om, in overleg met het werkveld, initiatieven te nemen voor het organiseren van nieuwe opleidingen of om gaming op te nemen in het curriculum van bestaande opleidingen. Bij nieuwe opleidingen is het dan aan de Commissie Hoger Onderwijs om de macrodoelmatigheid te beoordelen.

BIJLAGE

SV346 – bijlage 1