

Publié le 30 décembre 2015 à 19h47 | Mis à jour le 30 décembre 2015 à 19h47

Inspirations 2015 : La renommée de Classcraft



L'équipe de Classcraft a été invitée à la Maison-Blanche, en décembre, afin de participer à une session de discussions sur l'utilisation des jeux dans le monde de l'éducation. Ci-dessus, on aperçoit à droite, le président-directeur général et fondateur de Classcraft, Shawn Young, et son frère Devin, avec qui il travaille au sein de l'entreprise.

Fournie par Classcraft Studios



Isabelle Pion

La Tribune

(Sherbrooke) **Personnalités**

inspirantes / Avec quelque 550 000 utilisateurs dans le monde et présent dans 75 pays, le jeu *Classcraft* connaît toute une lancée. L'année 2015 a été une bonne année pour Classcraft Studios et son fondateur, Shawn Young. Ce mois-ci, il a pu découvrir l'intérieur de la Maison-Blanche, où il avait été invité avec d'autres représentants de l'entreprise à participer à un forum de discussion sur l'utilisation des jeux dans le monde de l'éducation.

Classcraft studios a été invitée à Washington par l'Office of Science and Technology policy. Une seule autre entreprise canadienne, Ubisoft, était présente.

Comment l'entreprise sherbrookoise a-t-elle réussi à se faire ouvrir les portes de la Maison-Blanche? « En février-mars, on a gagné un prix de l'Association des commissions scolaires américaines », raconte Shawn Young en soulignant que cela avait attiré l'attention de l'Office of Science and Technology Policy. « Il voit le potentiel des jeux et il veut mettre ça de l'avant », note-t-il. Les trois représentants de Classcraft ont pris part à des tables rondes.

L'expérience a été marquante. « Ne pas être en avant de la Maison-Blanche, mais en dedans, c'est vraiment quelque chose », lance-t-il. Quant aux retombées que pourrait avoir leur présence là-bas, il faudra voir. L'entreprise signera une série de blogues sur le site web de la Maison-Blanche. « Je suis en train d'écrire », a précisé l'entrepreneur trentenaire.

L'invitation est survenue alors que le gouvernement américain planche sur la refonte de la législation en matière d'éducation.

En novembre, Shawn Young s'est rendu à Moscou, où il a été invité à présenter des conférences lors d'un sommet sur l'innovation. Au même moment, l'entreprise était finaliste pour un prix décerné dans le cadre d'un gala qui se déroulait à Barcelone.

Avec son bagage d'enseignant, Shawn Young bénéficie d'une crédibilité dans le milieu que d'autres ne peuvent se targuer d'avoir. Enseignant en physique au Salésien, Shawn Young est actuellement en congé sans solde.

« Ce qu'on construit, c'est toujours basé là-dessus (l'expérience en classe) », souligne celui qui travaille avec son père et son frère. Shawn Young a démarré une compagnie avec eux, après avoir créé le jeu *Classcraft*, une plateforme en ligne utilisée en classe par les enseignants et qui permet aux élèves d'obtenir certains pouvoirs (ou d'en perdre!) en fonction des points attribués.

« Ça a été une bonne année, avec beaucoup d'expansion. On a vraiment augmenté notre nombre d'utilisateurs. On a sorti des trucs intéressants », commente le fondateur. Par exemple, les parents ont désormais leur place dans Classcraft. Ils peuvent désormais se connecter via leur propre compte et suivre le parcours de leur enfant.

Surpris de voir où il est rendu dans toute cette aventure? « Non, je ne suis pas surpris, répond-il franchement. J'ai de la gratitude. On a de la chance. Il y a des gens qui ont plein de bonnes idées, qui travaillent fort et pour qui ça ne lève pas. Je suis conscient qu'on a beaucoup de chance, mais je ne suis pas surpris. J'ai vu l'engouement avant même qu'il y ait un produit. On a aussi travaillé très fort. »

L'enseignant avait un pied dans l'entrepreneuriat avant même la création de Classcraft studios. « J'avais une business de développement de site web », rappelle-t-il. « J'ai toujours dit que je faisais ce qui me tentait. »

Les projets ne manquent pas pour l'entreprise. Son fondateur souhaite entre autres accroître le nombre d'utilisateurs et mettre sur pied un réseau social destiné aux enseignants. Il est en pourparlers avec l'Accélérateur de création d'entreprises technologiques (ACET) pour un financement qui pourrait osciller autour de 1,5 M\$. L'entreprise a déjà reçu une aide financière de près d'un million \$ du Fonds des médias du Canada.

[Détente](#)

[Avis de décès](#)

[Archives](#)

[Petites annonces](#)

[Plan du site](#) [Modifier votre profil](#) [Foire aux questions](#) [Nous joindre](#) [Conditions d'utilisation](#) [Politique de confidentialité](#)