

Publié le 11 février 2016 à 21h42 | Mis à jour le 11 février 2016 à 21h42

Classcraft amorce sa commercialisation



En décembre, des représentants de Classcraft, dont Shawn Young, ont été invités à participer à un forum de discussion sur l'utilisation des jeux dans le monde de l'éducation à la Maison-Blanche à Washington. Spectre, Jessica Garneau



Isabelle Pion

La Tribune

(SHERBROOKE) L'entreprise Classcraft obtient une aide financière de 1,4 M\$, qui lui permettra de réaliser la précommercialisation de son jeu d'apprentissage en classe. Le nombre d'employés, autour d'une dizaine en ce moment, devrait passer à 24 d'ici les deux prochaines années, dont 16 à Sherbrooke.

L'entreprise compte déjà un bureau à New York.

Pour verser ce soutien financier, Sherbrooke Innopole a procédé à un investissement issu de son nouveau Fonds de précommercialisation.

Développement économique Canada pour les régions du Québec a alloué une contribution remboursable de 200 000 \$. Des investissements totaux de 1,4 M\$ étaient requis pour accomplir la phase de précommercialisation du jeu en ligne Classcraft, qui a notamment pour but de rendre l'apprentissage ludique.

Dans ce jeu en ligne, les élèves sont plongés dans un jeu de rôle, un peu à l'image de Donjon et Dragon. L'enseignant, qui devient maître du jeu, peut leur attribuer des points qui leur confèrent différents pouvoirs. Un élève qui arrive en retard, par exemple, perd des points. S'ils collaborent le soir via internet, ils en gagnent, ce qui leur donne des avantages, comme écouter de la musique en faisant un exercice.

Classcraft compte aujourd'hui environ 600 000 utilisateurs dans quelque 75 pays.

En décembre, des représentants de Classcraft, dont Shawn Young, ont été invités à participer à un forum de discussion sur l'utilisation des jeux dans le monde de l'éducation à la Maison-Blanche à Washington. Classcraft studios a été invitée à Washington par

l'Office of Science and Technology policy. Une seule autre entreprise canadienne, Ubisoft, était présente.

« Classcraft est une entreprise fort prometteuse avec un produit unique et innovant. Les cofondateurs ont même été invités à la Maison-Blanche en décembre pour participer à une table de discussions portant sur l'apport des jeux vidéo dans le processus d'apprentissage, ce qui démontre leur grande notoriété dans ce domaine », mentionne Marc-Henri Faure, conseiller aux entreprises - Technologies de l'information et des communications chez Sherbrooke Innopole.

Le jeu Classcraft a beaucoup fait parler de lui au cours des dernières années; des médias européens comme le Courrier international s'y sont notamment intéressés. Le frère et le père du fondateur, Devin et Lauren Young, font également partie de l'entreprise sherbrookoise.

[Détente](#)

[Avis de décès](#)

[Archives](#)

[Petites annonces](#)

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