



PERSBERICHT

FUTUREWHIZ: KLAAR OM DE EDUCATIEVE GAME MARKT TE BESTORMEN

Nieuwe online leeromgeving voor groep 6, 7 en 8: Squla

Amsterdam, 27 juli 2010 – Serious games ontwikkelaar FutureWhiz lanceert in september haar eerste product: Squla (spreek uit: skoela). Leerlingen uit groep 6, 7 en 8 kunnen op Squla.nl op een leuke manier online quizen met elkaar spelen, met vragen die over de lesstof gaan. Squla is ontwikkeld in samenwerking met Cito. Het is voor het eerst dat Cito haar naam verbindt aan een dergelijk leerinstrument. Met Squla wil FutureWhiz leerlingen motiveren om ook buiten schooltijd met lesstof aan de gang te gaan, zodat ze betere schoolresultaten boeken.

FutureWhiz

André Haardt, oprichter van het in 2008 opgestarte FutureWhiz zag een duidelijk gat in de markt. Aan de kant van de consument zag hij dat het online gamen een enorme vlucht nam en de bereidheid om hiervoor te betalen steeg. Ook viel het Haardt op dat ouders zich zorgen maken over de online tijdsbesteding van hun kinderen én over de verminderde kwaliteit van het onderwijs onder andere door te grote klassen.

Aan de kant van de producent zag hij educatieve uitgeverijen worstelen met het vinden naar een passend format dat de huidige generatie jongeren voldoende zou boeien en motiveren.

Bij Haardt ontstond het idee om zelf een concept te ontwikkelen waarbij hoogwaardige educatieve content gecombineerd zou worden met een motiverende online omgeving, die de huidige generatie kinderen aan zou spreken. Om te bepalen of het idee van Haardt levensvatbaar was, startte hij een onderzoek onder 150 ouders. Daaruit bleek vrijwel unaniem dat er bereidheid bestond te betalen voor een online dienst, die hun kinderen op een leuke manier zou helpen met leren. Vervolgens haalde Haardt binnen een jaar groeikapitaal op, sloot hij een partnership met Cito én lanceerde hij een bèta versie van een eerste online leeromgeving Squla, die in september officieel gereleased wordt. Doelstelling: 20.000 betalende leden voor het einde van het jaar.

USP

“De uitdaging van wat we met FutureWhiz willen bereiken zit in het op de juiste manier aanspreken van de jeugd. Alleen als een game leuk genoeg is om voor een langere periode herhaaldelijk te spelen is het mogelijk de jongeren daadwerkelijk te bereiken met kennis”: aldus André Haardt. “En daar moet je als uitgever in investeren”.

USP FutureWhiz:

- Educatieve formats die de huidige generatie kinderen en jongeren (netgeneration) aanspreken en motiveren.
- Toepassing van elementen uit populaire online games, zoals credit systeem, achievements, levels, rewards, rankings, multiplayer, etcetera.
- Toepassing van sociale media principes zoals het maken van vrienden, elkaar uitdagen, resultaten delen, elkaar animaties sturen, etcetera.
- Partnership met Cito en content die rechtstreeks aansluit bij gangbare leermethoden.

Toekomst

FutureWhiz lanceert in september haar eerste product voor de groepen 6, 7 en 8. Binnen één jaar wordt Squla uitgerold voor de hele basisschool vanaf groep 3. Voor de langere termijn ziet FutureWhiz kansen in het voortgezet onderwijs en op de internationale markt voor educatieve games.

www.squla.nl

Noot voor de redactie:

Voor meer informatie over Squla of FutureWhiz, kunt u contact opnemen met Olivia M.C. Smulders 06-29344552 of via olivia@omcworks.nl