



## Changer la relation qu'ont les enfants de 3 à 6 ans avec les écrans !

### Description :

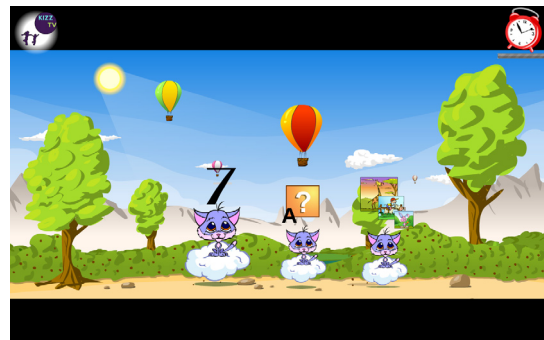
COGNIKIZZ conçoit et développe KIZZ TV, un service en ligne qui propose des jeux ludo-éducatifs à destination des jeunes enfants de 3 à 6 ans. Issues des catalogues des plus grands éditeurs et sélectionnées avec des professionnels de l'éducation, ces activités permettent aux enfants de se distraire et d'apprendre. Elles sont proposées selon une logique individualisée et pédagogiquement pertinente qui s'adapte à l'enfant et à ses progrès selon 12 compétences-clés. La plateforme KIZZ TV donne ainsi aux parents l'assurance de contenus de qualité accessibles dans un environnement sûr et maîtrisé.

Le mode actuel de diffusion des programmes pour enfants fait de la télévision un "temps d'écran subi", par opposition au "temps d'écran choisi". Depuis quelques années, les offres de services de vidéo à la demande par souscription se développent. Toutefois, ces offres ne prennent pas en compte l'extrême fragmentation de leur audience. Ainsi, les enfants, surtout ceux en âge pré-scolaire, ne sont pas aptes à absorber n'importe quel contenu. De plus, la passivité induite par le visionnage de dessins animés a des effets très discutés sur le développement de ces jeunes enfants.

*Création : 25 mars 2009*

*Incubateur CREALYS (Lyon)*

L'équipe de KIZZ TV travaille donc avec des parents ainsi que des professionnels de l'éducation et des chercheurs, pour mettre au point une offre originale qui puisse à la fois distraire les enfants et les aider dans leur développement cognitif. En résumé, KIZZ TV va « changer la relation qu'ont les enfants de 3 à 6 ans avec les écrans ».



L'interface de Kizz TV

La première grande étape de KIZZ TV est le lancement à l'automne 2009 du service à destination des ordinateurs PC et Mac commercialisé auprès du grand public.

*Vincent TAUZIA, Président  
contact@kizz.tv*

*40 avenue Guy de Collongue  
69130 ECULLY*

*www.kizz.tv*

### Origine :

L'idée de créer KIZZ TV est née de la rencontre de M. Vincent TAUZIA, qui a une expérience de 10 ans dans la télévision interactive, et de M. Stéphane REYNAUD, expert dans le domaine des logiciels à fortes composantes mathématiques et algorithmiques.

Pour concevoir leur plate-forme de jeux ludo-éducatifs KIZZ TV, ils se sont appuyés sur le laboratoire Interactions, Corpus, Apprentissage, Représentations (ICAR) de Lyon et sur le Laboratoire d'Informatique pour l'Entreprise et les Systèmes de Production (LIESP), équipe associée de l'Université Lyon 1. Ces deux laboratoires les accompagnent activement notamment pour la définition des critères et des moyens d'adaptabilité sur le plan pédagogique et ergonomique (compétences/profil d'un enfant, potentiel de progression des exercices, personnalisation de la navigation, ergonomie des interfaces).

La société COGNIKIZZ a été fondée par MM. TAUZIA et REYNAUD avec Mme Kristine LUND, ingénieur de recherche CNRS et directrice adjointe du laboratoire ICAR.

*Laboratoire d'origine : UMR5191 - Interactions, Corpus, Apprentissage, Représentations (ICAR) de Lyon*

*Institut : INSHS*

*Délégation Régionale : 07 - Rhône-Auvergne*

*Partenaires académiques : Université Lyon 2, ENS LSH, Ecole Normale Supérieure Lyon, Institut National de Recherche Pédagogique, CNRS*

*Référence : Compétences et savoir-faire du laboratoire ICAR dans le domaine des environnements informatiques d'apprentissage humains*

### Relations avec ses partenaires académiques :

Les relations entre le laboratoire ICAR et la société COGNIKIZZ sont fixées dans le cadre d'un contrat de coopération qui entrera en vigueur d'ici à la fin 2009 et garantit la pérennité de ce partenariat.

Mme Kristine LUND apporte son concours scientifique à la jeune société.

Pour garder son avance en matière d'innovation, COGNIKIZZ a intégré le pôle de compétitivité Imaginove, spécialisé dans les jeux vidéo et autres images animées.