

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載
 【部門区分】第 6 部門第 3 区分
 【発行日】平成30年8月2日 (2018.8.2)

【公表番号】特表2017-522676(P2017-522676A)
 【公表日】平成29年8月10日 (2017.8.10)
 【年通号数】公開・登録公報2017-030
 【出願番号】特願2017-520766(P2017-520766)
 【国際特許分類】

G 0 6 Q 10/06 (2012.01)

G 0 6 F 19/00 (2018.01)

G 0 6 F 17/30 (2006.01)

【 F I 】

G 0 6 Q 10/06

G 0 6 F 19/00 1 0 0

G 0 6 F 17/30 3 5 0 C

【手続補正書】

【提出日】平成30年6月22日 (2018.6.22)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

エンティティによって提案された部署への候補希望者を評価するためのシステムであって、

複数のコンピュータ装置と通信するサーバであって、前記複数のコンピュータ装置は、前記複数のコンピュータ装置に接続された入力／出力（I／O）デバイスを有し、前記サーバは、双方向媒体及び 1 組のソフトウェア命令を記憶するためのメモリを備え、 1 つ以上のプロセッサが、

複数の参加者及び前記候補希望者用に前記複数のコンピュータ装置に接続された前記 I／O デバイスを有する前記複数のコンピュータ装置に前記双方向媒体を提供することであって、前記双方向媒体は、前記複数の参加者及び前記候補希望者の感情特性、認知特性及び性格特性を示す複数の様々なタイプの属性を測定するように設計された一連のコンピュータ化課題の実行を求めるリクルートゲームを含む、提供し、

前記複数の参加者及び前記候補希望者が前記 I／O デバイスを使用することによって前記コンピュータ装置の図形表示上で前記リクルートゲームをプレーする際に前記複数のコンピュータ装置から入力データを受信し、

前記参加者及び前記候補希望者が前記 I／O デバイスを使用して前記リクルートゲームにおいて前記一連のコンピュータ化課題を個々に実行する際に、前記参加者及び前記候補希望者の各々によって示された様々なタイプの特性の各々について、前記複数の参加者及び前記候補希望者による前記 I／O デバイスのクリック又はキーストロークの対応の数、速度又は正確性を定量化するために前記入力データを測定し、

前記複数の参加者から選択された参加者の選抜集団の前記測定された特性の各々について前記 I／O デバイスのクリック又はキーストロークの前記対応の数、速度又は正確性に基づいて参照モデルを生成し、

前記候補希望者及び前記参加者の選抜集団の間で前記 I／O デバイスのクリック又はキーストロークの前記数、速度又は正確性を比較することによって、前記参照モデルにお

ける前記参加者の選抜集団の前記入力データに対する前記候補希望者の前記入力データを比較して、前記候補希望者の適合スコアを特定し、

前記候補希望者の前記適合スコアに基づいて、前記エンティティによって提案された前記部署に対する前記候補希望者の適性を特定し、

前記部署に対する前記候補希望者の適性に関して前記エンティティに対する推奨を生成する、ための前記１組のソフトウェア命令を実行するように構成される、システム。

【請求項２】

第２ユーザの適合スコアが所定の閾値を上回る場合、第２ユーザは、内集団であるように、かつ、第１ユーザの選抜集団と実質的に同様であるように特定される、請求項１に記載のシステム。

【請求項３】

第２ユーザの適合スコアが所定の閾値を下回る場合、第２ユーザは、外集団であるように、かつ、第１ユーザの選抜集団と実質的に異なるものであるように特定される、請求項１又は２に記載のシステム。

【請求項４】

複数の第１ユーザが前記エンティティによって採用され、第１ユーザの選抜集団は、前記エンティティによって予め定義された仕事性能の１組の尺度に少なくとも適合する前記エンティティの従業員の集団に対応し、前記参照モデルは、前記仕事性能の１組の尺度にさらに相関付けられる、請求項１～３のいずれか１項に記載のシステム。

【請求項５】

第１ユーザ及び第２ユーザの複数の仕事性能は、前記一連のコンピュータ化課題を実行する際の前記第１ユーザ及び前記第２ユーザの速度、正確性及び／又は判断に基づいて測定される、請求項１～４のいずれか１項に記載のシステム。

【請求項６】

複数の異なる分野、機能、業界及び／又はエンティティに対して異なる参照モデルが生成される、請求項１～５のいずれか１項に記載のシステム。

【請求項７】

第１ユーザ及び第２ユーザの複数の性能尺度は、前記一連のコンピュータ化課題を実行するための前記コンピュータ装置の図形表示上の１以上の視覚オブジェクトの前記第１ユーザ及び前記第２ユーザの操作を評価することによって前記一連のコンピュータ化課題の過程上で測定される、請求項１～６のいずれか１項に記載のシステム。

【請求項８】

図形視覚オブジェクトの操作は、前記一連のコンピュータ化課題を実行するために、第１ユーザ及び第２ユーザが前記Ｉ／Ｏデバイスを使用して前記画像表示上で前記図形視覚オブジェクトを選択することによって達成される、請求項１～７のいずれか１項に記載のシステム。

【請求項９】

図形視覚オブジェクトの操作は、前記一連のコンピュータ化課題を実行するために、第１ユーザ及び第２ユーザが前記Ｉ／Ｏデバイスを使用して前記画像表示上で前記図形視覚オブジェクトを空間的に操作することによって達成される、請求項１～８のいずれか１項に記載のシステム。

【請求項１０】

図形視覚オブジェクトの操作は、前記一連のコンピュータ化課題を実行するために第１ユーザ及び第２ユーザが前記Ｉ／Ｏデバイスを使用して前記画像表示を介して文字数字テキストを入力することによって達成される、請求項１～９のいずれか１項に記載のシステム。

【請求項１１】

前記Ｉ／Ｏデバイスは、マウス、キーボード及び／又はタッチスクリーンモニタを備え、前記Ｉ／Ｏデバイスの少なくとも１つは、前記図形表示上での前記図形視覚オブジェクトの前記操作の度合を制御するために第１ユーザ及び第２ユーザにより使用される、請求

項 1 ～ 1 0 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 1 2】

複数の組の所定の図形視覚オブジェクトは、複数の異なる色で前記図形表示上に表示される、請求項 1 ～ 1 1 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 1 3】

複数の組の所定の図形視覚オブジェクトは、コンピュータ生成仮想画像及び／又は実在する人物及び物体のデジタル写真を含む、請求項 1 ～ 1 2 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 1 4】

第 1 ユーザ及び第 2 ユーザは、複数のラウンドを通じて前記図形表示上で 1 以上の図形視覚オブジェクトを操作することによって前記コンピュータ装置の図形表示上で一連のコンピュータ化課題を完了する、請求項 1 ～ 1 3 のいずれか 1 項に記載のシステム。

【請求項 1 5】

コンピュータ実施のゲームベースの人事リクルートシステム方法であって、前記方法は

、

複数の参加者及び候補希望者のための複数のコンピュータ装置に双方向媒体を提供することであって、前記複数のコンピュータ装置は、前記複数のコンピュータ装置に接続された入力／出力（I／O）デバイスを有し、前記双方向媒体は、前記複数の参加者及び前記候補希望者の感情特性、認知特性及び性格特性から構成される複数の異なるタイプの特性を測定するように設計された一連のコンピュータ化課題の実行を求めるリクルートゲームを含む、提供することと、

前記複数の参加者及び前記候補希望者が前記 I／O デバイスを使用することによって前記コンピュータ装置の図形表示上で前記リクルートゲームをプレーする際に前記複数のコンピュータ装置から入力データを受信することと、

前記参加者及び前記候補希望者が前記 I／O デバイスを使用して前記リクルートゲームにおいて前記一連のコンピュータ化課題を個々に実行する際に、前記参加者及び前記候補希望者の各々によって示された様々なタイプの特性の各々について、前記複数の参加者及び前記候補希望者による前記 I／O デバイスのクリック又はキーストロークの対応の数、速度又は正確性を定量化するために前記入力データを測定することと、

前記複数の参加者から選択された参加者の選抜集団の前記測定された特性の各々について前記 I／O デバイスのクリック又はキーストロークの前記対応の数、速度又は正確性に基いて参照モデルを生成することと、

前記候補希望者及び前記参加者の選抜集団の間で前記 I／O デバイスのクリック又はキーストロークの前記数、速度又は正確性を比較することによって、前記参照モデルにおける前記参加者の選抜集団の前記入力データに対する前記候補希望者の前記入力データを比較して、前記候補希望者の適合スコアを特定することと、を含む方法。