

【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 1 部門第 2 区分  
 【発行日】令和 1 年 7 月 4 日 (2019.7.4)

【公表番号】特表 2018-522618 (P2018-522618A)  
 【公表日】平成 30 年 8 月 16 日 (2018.8.16)  
 【年通号数】公開・登録公報 2018-031  
 【出願番号】特願 2017-561325 (P2017-561325)  
 【国際特許分類】

A 6 3 B 60/46 (2015.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 B 60/46

G 0 6 F 3/01 5 1 0

【手続補正書】  
 【提出日】令和 1 年 5 月 27 日 (2019.5.27)  
 【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】

チャレンジを提供する方法であって、  
作成者が該作成者を含む参加者のためのチャレンジを定義するのを可能にする作成インターフェースを提供するステップと、  
該作成インターフェースを介して、前記チャレンジのためのチャレンジデータセットを受信するステップであって、各チャレンジデータセットは、  
( i ) チャレンジ場所を表すデータと、  
( i i ) 1 つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルを表すデータであって、該 1 つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルの各々は、前記参加者の各々によって装着されるモーションセンサユニットを介して識別されるように構成されるチャレンジスキルのレゴジトリから選択される、データと、  
( i i i ) 前記 1 つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルの 1 つ又はそれよりも多くの属性についての 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータを表すデータと  
を含む、ステップと、  
前記チャレンジを前記参加者に利用可能にするステップであって、前記参加者の各々について、  
( i ) 参加者場所を表すデータを受信するステップと、  
( i i ) 前記参加者場所及び前記チャレンジ場所に基づいて、前記チャレンジ中の前記チャレンジを識別して、前記チャレンジの選択を可能にする参加者インターフェースを提供するステップと、  
( i i i ) 該参加者インターフェースを介して、前記チャレンジの前記選択を受信するステップと  
を含むステップと、  
各参加者によって実行される前記 1 つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルのパフォーマンスをモニタリングすることを可能にするために、各参加者によって装着される前記モーションセンサユニットのための構成データを提供するステップと、  
各参加者によって実行される前記 1 つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルの前記パ

パフォーマンスをモニタリングすることからパフォーマンスデータを受信するステップと、各参加者のパフォーマンスデータに基づいて、前記参加者を格付けするステップと、前記参加者インターフェースを介して、前記参加者の格付けを報告するステップとを含む、

方法。

【請求項 2】

前記モーションセンサユニットは、衣服の部分を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記チャレンジ場所で前記作成者によって実行されるスキルの過去のパフォーマンスデータに基づいて前記チャレンジを提案するステップを更に含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記チャレンジ場所で前記作成者によって実行される前記スキルの前記過去のパフォーマンスデータを処理するステップと、

該処理に基づいて、前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータについての 1 つ又はそれよりも多くの値を提案するステップとを更に含む、

請求項 3 に記載の方法。

【請求項 5】

前記チャレンジを提案するステップは、( i ) 前記作成者によって完成されるスキル、及び ( i i ) 前記作成者が現在のリーダーであるスキルに基づく、請求項 4 に記載の方法。

【請求項 6】

前記チャレンジ場所は、前記チャレンジが完成されるべき領域を表す、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータは、特定のチャレンジスキルが連続して何回実行されるかについての回数を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータは、特定のチャレンジスキルが定義された時間期間に対して何回実行されるかについての回数を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータは、どれぐらい多くの特異なチャレンジスキルが連続して実行されるかについての回数を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータは、どれぐらい多くの特異なチャレンジスキルが定義された時間期間に対して実行されるかについての回数を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータは、定義されたセットのチャレンジスキルを実行する時間期間を含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 12】

前記 1 つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルは、単一のチャレンジスキルの多数のインスタンスを含む、請求項 11 に記載の方法。

【請求項 13】

前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータは、所与のスキルについての前記 1 つ又はそれよりも多くのパフォーマンス属性から得られる値によって影響される競争パラメータを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 14】

前記 1 つ又はそれよりも多くのパフォーマンス属性は、定義される最適なパフォーマンスに対する前記スキルのパフォーマンス、前記スキルの前記パフォーマンスにおいて観察される 1 つ又はそれよりも多くのモーションベース属性、スキルパフォーマンス高さ属性

、スキルパフォーマンス距離属性、スキルパフォーマンスパワー属性、スキルパフォーマンス速さ属性、及びスキルパフォーマンス持続時間属性のうちの1つ又はそれよりも多くに基づいて定義される、請求項13に記載の方法。

**【請求項15】**

前記作成インターフェースは、前記作成インターフェースがローカルユーザインターフェースデバイス上に提示されるよう、ローカルモードにおいて利用可能であり、前記作成インターフェースは、ローカル記憶装置レポジトリから前記作成者と関連付けられるスキルパフォーマンスデータにアクセスする、請求項1に記載の方法。

**【請求項16】**

前記作成インターフェースは、前記作成インターフェースが中央記憶装置レポジトリから前記作成者と関連付けられる前記スキルパフォーマンスデータにアクセスするよう、オンラインモードにおいて追加的に利用可能である、請求項15に記載の方法。

**【請求項17】**

前記1つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルのモニタリングを可能にするために、前記各参加者によって装着される前記モーションセンサユニットのための前記構成データを提供するステップは、前記1つ又はそれよりも多くの競争パラメータに対する前記1つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルのパフォーマンスをオフラインモードでモニタリングするように、前記参加者に対してローカルであるデバイスを構成するステップを含む、請求項1に記載の方法。

**【請求項18】**

請求項1に記載の方法を実行するように構成される、コンピュータシステム。

**【請求項19】**

1つ又はそれよりも多くのモーションセンサユニット(MSU)を含むエンドユーザハードウェアを作動させる方法であって、

1つ又はそれよりも多くのサーバから作成インターフェースを受信するステップであって、該作成インターフェースは、ユーザが該ユーザを含む参加者のためのチャレンジを定義することを可能にし、該チャレンジは、前記1つ又はそれよりも多くのMSUを含む前記エンドユーザハードウェアによって試みられる、ステップと、

前記作成インターフェースを介して、前記チャレンジのためのチャレンジデータセットを提供するステップであって、該チャレンジデータセットは、

(i) チャレンジ場所、

(ii) 1つ又はそれよりも多くのチャレンジスキル、及び

(iii) 該1つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルの1つ又はそれよりも多くの属性についての1つ又はそれよりも多くの競争パラメータ

を表すデータを含む、ステップと、

前記作成インターフェースを介して、前記チャレンジを前記1つ又はそれよりも多くのサーバに送信するステップと、

前記ユーザの参加者場所を前記1つ又はそれよりも多くのサーバに送信するステップと、

前記1つ又はそれよりも多くのサーバから参加者インターフェースを受信するステップであって、該参加者インターフェースは、前記ユーザが前記チャレンジを選択するのを可能にする、ステップと、

前記参加者インターフェースを介して、前記チャレンジを選択し、該選択を前記1つ又はそれよりも多くのサーバに送信するステップと、

前記1つ又はそれよりも多くのMSUを含む前記エンドユーザハードウェアが前記チャレンジに参加するのを可能にするステップであって、

(i) 前記エンドユーザハードウェアに前記1つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルのための構成データを適用させるステップと、

(ii) 前記1つ又はそれよりも多くのMSUから得られるパフォーマンスデータ及び該パフォーマンスデータの評価を前記1つ又はそれよりも多くのサーバに送信するステ

ップと

を含む、ステップと、

前記参加者インターフェースを介して、前記チャレンジの前記参加者中の前記ユーザの格付けを受信するステップとを含む、

方法。

【請求項 20】

前記エンドユーザハードウェアは、前記 1 つ又はそれよりも多くの M S U を含む衣服を含む、請求項 19 に記載の方法。

【請求項 21】

前記チャレンジ場所は、前記チャレンジが完成されるべき領域を表す、請求項 19 に記載の方法。

【請求項 22】

前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータは、特定のチャレンジスキルが連続して何回実行されるかについての回数、特定のチャレンジスキルが定義された時間期間に対して何回実行されるかについての回数、どれぐらい多くの特異なチャレンジスキルが連続して実行されるかについての回数、どれぐらい多くの特異なチャレンジスキルが定義された時間期間に対して実行されるかについての回数、又は定義されたセットのチャレンジスキルを実行する時間期間を含む、請求項 19 に記載の方法。

【請求項 23】

前記 1 つ又はそれよりも多くのチャレンジスキルは、単一のチャレンジスキルの多数のインスタンスを含む、請求項 22 に記載の方法。

【請求項 24】

前記 1 つ又はそれよりも多くの競争パラメータは、所与のスキルについての前記 1 つ又はそれよりも多くのパフォーマンス属性から得られる値によって影響される競争パラメータを含む、請求項 19 に記載の方法。

【請求項 25】

前記 1 つ又はそれよりも多くのパフォーマンス属性は、定義される最適なパフォーマンスに対する前記スキルのパフォーマンス、前記スキルの前記パフォーマンスにおいて観察される 1 つ又はそれよりも多くのモーションベース属性、スキルパフォーマンス高さ属性、スキルパフォーマンス距離属性、スキルパフォーマンスパワー属性、スキルパフォーマンス速さ属性、及びスキルパフォーマンス持続時間属性のうちの 1 つ又はそれよりも多くに基づいて定義される、請求項 24 に記載の方法。