



**KOMISI BANDING PATEN
REPUBLIK INDONESIA**

Gedung Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Lantai 9,
Jln. H.R. Rasuna Said, Kav. 8-9, Kuningan, Jakarta

PUTUSAN

KOMISI BANDING PATEN

Nomor: 026.2.T/KBP-27/2022

Majelis Banding Paten, Komisi Banding Paten Republik Indonesia telah memeriksa dan memutuskan Permohonan Banding terhadap Penolakan Permohonan Paten Nomor P00201700348 yang berjudul “SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA MENGGUNAKAN UNIT KOMPONEN, LEBIH BANYAK TERSEGMENTASI DARIPADA FONEM, ATAU BERMACAM PERMAINAN” dengan Nomor Registrasi 27/KBP/XI/2021 yang diajukan melalui Kuasa Pemohon Banding : Ratu Santi Ermawati, S.T. dari ASIAMARK, kepada Komisi Banding Paten tanggal 25 November 2021 dan telah diterima Permohonan Bandingnya dengan data sebagai berikut: -----

Nomor Permohonan : P00201700348;-----
Judul Invensi : SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA
MENGGUNAKAN UNIT KOMPONEN,
LEBIH BANYAK TERSEGMENTASI
DARIPADA FONEM, ATAU BERMACAM
PERMAINAN; -----
Tanggal Penerimaan : 9 Juli 2015; -----
Data Prioritas : No. 10-2014-0091033/KR/18-07-2014
No 10-2014-0108845/KR/21-08-2014
Pemohon Paten : KIM, SUNG-KWANG;-----
Alamat Pemohon : (Dangsan-dong 4-ga) 503, 6, Yeongsin-
ro 55-gil, Yeongdeungpo-gu, Seoul,
Republic of Korea, 150-805; -----
Nama Konsultan : Ratu Santi Ermawati, S.T.; -----
Nomor Konsultan : 497-2010; -----
Alamat : JALAN SALENDRO RAYA NO.26, -----
BANDUNG 40264, INDONESIA;-----

Untuk selanjutnya disebut sebagai PEMOHON BANDING.-----

Majelis Banding Paten telah membaca dan mempelajari serta menelaah berkas Permohonan Banding terhadap Penolakan Permohonan Paten

Nomor P00201700348 serta surat-surat yang berhubungan dengan Permohonan Banding tersebut.

Bahwa permohonan paten yang diajukan oleh PEMOHON BANDING diajukan dengan melengkapi surat kuasa tertanggal 17 Januari 2017, spesifikasi permohonan dalam bahasa Inggris dan Dokumen PCT (PCT International Publication, PCT International Search Report, PCT Request Form PCT/IB/306, 304, dan Form PCT/ISA/237) serta tiga rangkap spesifikasi yang terdiri atas:

- a. Uraian 30 halaman (hal 1-30),
- b. klaim 8 buah (hal 31-32),
- c. abstrak 2 halaman (hal. 33-34), dan
- d. gambar 11 buah.
- e. salinan formulir permohonan perubahan data permohonan paten dan pemberitahuan Perubahan Data Permohonan Paten yaitu perubahan data Kuasa Hukum permohonan (Bukti **L-7**).
- f. salinan Pemberitahuan Penolakan Permohonan Paten No.: HKI-3-HI.05.02.04.P00201700348-TP (Bukti **L-4**);

Bahwa Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual telah melakukan koreksi terhadap data Tanggal Penerimaan Permohonan Paten yang diajukan Banding pada tanggal 27 September 2022 Nomor: HKI.3-KI.05.11-76, dimana terdapat kesalahan Pemohon dalam pengisian nomor Permohonan PCT yang terdapat dalam formulir Permohonan sehingga yang seharusnya nomor Permohonan PCT adalah PCT/KR2015/007154 namun diisi oleh Pemohon PCT/KR2014/007154. Hal ini juga menyebabkan Tanggal Penerimaan Internasional menjadi keliru seharusnya 9 Juli 2015 menjadi tanggal 9 Juli 2014.

Bahwa PEMOHON BANDING telah menerima surat pemberitahuan penolakan

No. HKI-3-HI.05.02.04.P00201700348-TP tanggal 25 Agustus 2021. Oleh karenanya, pengajuan Permohonan Banding ini masih dalam jangka waktu pengajuan yang ditetapkan oleh undang-undang.

Hasil Pemeriksaan substantif menyatakan bahwa:

- a. Terdapat ketidakjelasan pada klaim 1, dimana dalam penulisan klaim tidak diberikan batasan teknis teknologi pembelajaran bahasa, hal ini tidak memenuhi ketentuan Pasal 25 ayat (3) dan ayat (4) Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten.
- b. Sebagaimana dinyatakan Pasal 4 Undang Undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten beserta penjelasannya, disampaikan bahwa klaim yang disampaikan termasuk ke dalam kategori metode untuk melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan mental dan permainan.
- c. Oleh karenanya, klaim-klaim yang dimohonkan Paten tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 54

Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten, Permohonan Paten ini dipertimbangkan untuk ditolak.

----- **TENTANG DUDUK PERMASALAHAN** -----

- I. Berdasarkan data dan fakta-fakta yang diajukan oleh PEMOHON BANDING dalam dokumen Permohonan Banding adalah sebagai berikut:
- a. Bahwa PEMOHON BANDING telah memberikan Kuasa kepada Ratu Santi Ermawati, S.T. untuk mengajukan banding paten berdasarkan Surat Kuasa/*Power of Attorney* tertanggal 11 November 2021.
 - b. Permohonan Banding diajukan ke Komisi Banding Paten pada tanggal 25 November 2021 yang pada intinya Pemohon menyatakan sebagai berikut:
 - A. Sesuai dengan Pasal 68 Undang-Undang Paten No. 13 Tahun 2016, “Permohonan banding terhadap penolakan Permohonan diajukan paling lama 3 (tiga) bulan terhitung sejak tanggal pengiriman surat pemberitahuan penolakan Permohonan” dan dengan demikian Permohonan Banding ini diajukan masih dalam tenggang waktu 3 (tiga) bulan terhitung sejak tanggal pengiriman surat pemberitahuan penolakan permohonan, yaitu pada tanggal 25 Agustus 2021. Adapun alasan-alasan permohonan banding yang kami ajukan adalah sebagai berikut:
 - a. Bahwa, Pemohon (KIM, Sung-Kwang) telah menerima surat Direktorat Paten, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI No. HKI-3-HI.05.02.04.P00201700348-TP tertanggal 25 Agustus 2021 perihal pemberitahuan penolakan permohonan paten no. P00201700348 diatas dengan alasan-alasan penolakan permohonan paten adalah sebagai berikut:
 1. Pemohon tidak melakukan amandemen sebagaimana klaim original
 2. Berdasarkan klaim-klaim tersebut, yaitu pada klaim 1 “...Suatu metode dan sistem untuk memberikan unit minimum dalam pembelajaran bahasa untuk orang-orang yang membutuhkan pertimbangan yang lebih peka juga orang biasa, berkenaan dengan pembelajaran bahasa melalui analisa terperinci lebih lanjut...”;



disampaikan bahwa:

- batasan lingkup yang terdapat dalam klaim 1 tidak memberikan suatu batasan bagaimana secara teknis pembelajaran bahasa dituangkan dalam teknologi, hal ini tidak memenuhi Pasal 25 ayat 3 dan 4 dari Undang-undang No.13 tahun 2016 tentang Paten;
 - lebih lanjut sebagaimana Pasal 4 Undang-undang No.13 tahun 2016 tentang Paten beserta penjelasannya, disampaikan bahwa klaim yang saudara sampaikan masuk dalam kategori metode untuk melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan mental dan permainan.
 - Oleh karenanya, klaim 1 -5 dari Invensi yang dimohonkan Paten tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 54 dari Undang-undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten,
 - Dengan demikian permohonan paten ini dipertimbangkan untuk ditolak.
- b. Dalam hal ini, Pemohon mempunyai pendapat yang berbeda dengan Hasil Pemeriksaan Substantif Tahap Akhir (Penolakan Paten) yang disampaikan oleh Pemeriksa Paten dengan alasan-alasan sebagai berikut:
1. Alasan-alasan Pemohon berikut ini tidak memuat hal-hal yang baru di luar ruang lingkup pengungkapan yang dimuat dalam deskripsi permohonan yang telah diajukan terlebih dahulu, dalam Uraian Lengkap Invensi, Klaim, Gambar dan Abstrak sebagaimana telah diajukan pertama kali pada tanggal penerimaan 18 Januari 2017, meskipun ada beberapa kesalahan penerjemahan seperti yang telah disampaikan oleh pemeriksa
 2. Tentang detail implementasi teknologi dari invensi ini Pemeriksa menilai sebagai berikut:
“batasan lingkup yang terdapat dalam klaim 1 tidak memberikan suatu batasan bagaimana secara teknis pembelajaran bahasa dituangkan dalam teknologi, hal ini tidak memenuhi Pasal 25 (ayat 3 dan 4)”.
- Berdasarkan Pasal 25 ayat 3 dan 4 dari Undang-undang No.13 tahun 2016 tentang Paten,
- (3) Deskripsi tentang invensi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b harus mengungkapkan secara jelas dan lengkap tentang bagaimana Invensi

tersebut dapat dilaksanakan oleh orang yang ahli di bidangnya.

- (4) Klaim atau beberapa klaim invensi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf c harus mengungkapkan secara jelas dan konsisten atas inti invensi, dan didukung oleh deskripsi sebagaimana dimaksud pada ayat (3).

Pemohon berargumentasi bahwa, dalam seluruh spesifikasi invensi permohonan ini, metode dan sistem yang diklaim jelas dan ringkas dan didukung sepenuhnya oleh uraian invensi ini, dan seseorang yang ahli dalam bidang sebelumnya dapat menerapkan invensi ini karena uraian tentang invensi ini. invensi ini dengan jelas menjelaskan langkah-langkah dari metode yang diklaim atau implementasi fungsi dari sistem yang diklaim. Masing-masing metode dan sistem yang diklaim mencakup satu atau lebih langkah tertentu dan perwujudan mekanis atau fisik dari setiap fungsi untuk mencapai hasil atau efek tertentu.

Pemohon akan menjelaskan rincian implementasi teknologi yang dijelaskan dengan jelas di seluruh spesifikasi invensi pemohon saat ini, melalui fitur dan elemen teknis yang diklaim dan langkah-langkah metode yang diklaim dan kerja sama komponen sistem dll, sebagai berikut:

Untuk referensi, sistem invensi pemohon saat ini adalah sistem untuk pembelajaran bahasa (Silakan lihat Deskripsi, paragraf kedua halaman 4) dan Gambar adalah contoh gambar layar dari sistem (diimplementasikan oleh komputer) (Silakan lihat bagian "Uraian Singkat Gambar").

3. Penjelasan terkait Klaim 1 sampai dengan 3. Dalam Klaim 1, disebutkan:

1. Suatu metode dan sistem untuk memberikan unit minimum dalam pembelajaran bahasa untuk orang-orang yang membutuhkan pertimbangan yang lebih peka juga orang biasa, berkenaan dengan pembelajaran bahasa melalui analisa terperinci lebih lanjut.

Menurut penyebutan di atas, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem pembelajaran dari invensi pemohon memberikan unit minimum melalui analisis rinci lebih lanjut dari suatu bahasa.



4. Dalam paragraf pertama deskripsi halaman 1 disebutkan hal-hal berikut:

Untuk menjelaskan secara lebih khusus, sistem pembelajaran tersebut adalah suatu sistem yang menggunakan beberapa huruf dasar dalam fonem tersebut sebagai suatu unit pembelajaran minimum sebagai pengganti dari seluruh fonem, berkenaan dengan pembelajaran morfologi huruf dari suatu bahasa.

Berdasarkan hal tersebut di atas, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem pembelajaran dari invensi pemohon ini menyediakan beberapa "karakter dasar" sebagai unit minimum, bukan "fonem" sehubungan dengan pembelajaran morfologi karakter suatu bahasa.

5. Setelah baris 33 uraian halaman 1 disebutkan hal-hal berikut:

Sebagai tambahan, sistem pembelajaran tersebut menggunakan suatu fonem sebagai suatu unit minimum sebagai ganti dari silabel berkenaan dengan pembelajaran pelafalan bahasa.

Berdasarkan hal tersebut di atas, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa sistem pembelajaran dari invensi pemohon ini menggunakan "fonem" sebagai unit minimum, bukan "suku kata" sehubungan dengan pembelajaran pengucapan suatu bahasa.

6. Pada paragraf keempat uraian halaman 16 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem pembelajaran, pada mana invensi ini diterapkan, menggunakan segmentasi dari suatu unit pembelajaran dengan cara berbeda dari sistem pembelajaran Bahasa yang ada. Alasan yang mendasar didalamnya adalah untuk memungkinkan pengguna, yang meliputi orang biasa dan mereka yang membutuhkan pertimbangan-pertimbangan yang lebih peka berkenaan dengan pembelajaran bahasa (yaitu, pengguna utama dari sistem pembelajaran yang sekarang), untuk pembelajaran lebih mudah dari suatu bahasa. Untuk pengguna ini, adalah perlu untuk dilanjutkan dengan pembelajaran dengan dimulai dari unit tersegmentasi dan memperluas secara bertahap kisaran pembelajaran.

7. Pada paragraf pertama uraian halaman 17 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Jika pengguna memilih satu di setiap daftar, bentuk dari silabel yang berhubungan dibongkar menjadi suatu unit fonem dan diindikasikan di pusat layar.

8. Pada paragraf pertama uraian halaman 18 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Jika pengguna memilih satu di setiap daftar, bentuk dari silabel yang berhubungan yang dilafalkan dibongkar menjadi suatu unit fonem dan diindikasikan di tengah dari citra layar.

Jika pemeriksa memeriksa Gambar 1, 2 dan paragraf pertama deskripsi halaman 17, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa sistem secara otomatis membuat bentuk (atau morf) "karakter dasar" melalui segmentasi bentuk "fonem" oleh tindakan pengguna. Juga, jika pemeriksa memeriksa paragraf pertama deskripsi halaman 18, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem secara otomatis membuat pengucapan fonem "□" "┆" "└" melalui segmentasi pengucapan suku kata "ㅁ" oleh tindakan pengguna. Dan, sistem memaparkan prosesnya. Seseorang yang ahli dalam bidang sebelumnya dapat menerapkan sistem analisis (atau pembongkaran atau segmentasi) yang lebih rinci melalui metode ini. Selanjutnya, analisis rinci lebih lanjut (atau pembongkaran atau segmentasi) sistem akan disebut sebagai "sistem pembongkaran".

9. Dalam Klaim 2, berikut ini disebutkan:

2. Metode dan sistem dari klaim 1, dimana silabel, kata, dan kalimat dibentuk menggunakan fonem-fonem, yang mana merupakan unit minimum dalam bentuk dari suatu huruf dari suatu bahasa, disiapkan dengan rotasi dan penggabungan dari beberapa huruf dasar untuk sesuai bagi urutan penulisan dari suatu bahasa.



10. Dalam paragraf pertama deskripsi halaman 1 disebutkan hal-hal berikut:

Sebagai contoh, dalam kasus 'Hangeul' (yang mengacu pada huruf-huruf tulisan bahasa Korea), fonem adalah suatu unit minimum dalam pembentukan morfologi Hangeul. Dasarnya, suatu fonem terdiri atas 14 konsonan dan 10 vokal. Dalam makna yang diperluas, suatu fonem meliputi konsonan ganda, yang merupakan suatu kelompok dari dua konsonan dan vokal ganda, yang merupakan suatu kelompok dari dua atau tiga vokal; hal ini adalah suatu metode dimana seluruh fonem yang berbeda dibuat melalui rotasi dan kombinasi dari huruf-huruf dasar ini; fonem-fonem yang dengan demikian dibuat digabungkan untuk membuat suatu silabel (dalam kasus Hangeul, ini terdiri atas konsonan bunyi awal, vokal bunyi tengah, dan konsonan bunyi akhir (atau konsonan pendukung); silabel-silabel tersebut digabungkan untuk membuat suatu kata; dan kata-kata digabungkan untuk membentuk suatu kalimat.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa sistem pembelajaran invensi pemohon ini membuat bentuk fonem, yaitu satuan minimal berupa karakter suatu bahasa, melalui rotasi dan kombinasi dari beberapa "karakter dasar". Jadi, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa sistem pembelajaran invensi pemohon saat ini mengkonstruksi beberapa "karakter dasar" sebagai unit yang lebih tersegmentasi daripada "fonem" untuk membentuk suatu fonem.

11. Dalam Klaim 3, berikut ini disebutkan:

3. Metode dan sistem dari klaim 1, dimana setiap fonem yang membentuk silabel, yang mana merupakan unit minimum dari pelafalan dari suatu bahasa, memiliki suatu pelafalan dan pelafalan dari silabel tersebut diekspresikan dengan mempersingkat interval pelafalan dari setiap fonem.



12. Dalam paragraf pertama uraian halaman 2 disebutkan hal-hal berikut:

Artinya, hal ini merupakan suatu metode untuk melafalkan suatu silabel dengan meminimalkan interval pelafalan untuk setiap fonem, selama dalam pembentukan suatu silabel dengan menggabungkan fonem-fonem.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa sistem pembelajaran dari invensi pemohon ini membuat pengucapan suku kata, yang merupakan satuan minimum pengucapan suatu bahasa, melalui pemendekan (atau meminimalkan) interval pengucapan setiap fonem. Jadi, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa sistem pembelajaran invensi pemohon saat ini mengkonstruksi pengucapan setiap "fonem" sebagai unit yang lebih tersegmentasi daripada "suku kata" untuk membuat pengucapan suku kata.

13. Pada paragraf terakhir uraian halaman 16 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sebagai contoh, dalam kasus dari 'Hangeul', seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 1 dan 2, seluruh fonem dapat dibentuk menjadi sesuai untuk urutan penulisan dengan rotasi dan penggabungan dari beberapa huruf dasar.

14. Pada paragraf pertama uraian halaman 17 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Ketika fonem-fonem yang dengan demikian dibongkar dipilih, huruf-huruf dasar dirotasikan dan digabungkan untuk membuat fonem yang berhubungan sesuai untuk urutan penulisan

15. Pada paragraf pertama uraian halaman 19 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Saat "tombol F" dipilih, pelafalan-pelafalan "ㅁ", "ㅂ", dan "ㄴ" fonem-fonem dapat didengar hampir bersamaan dan dengan demikian pelafalan diekspresikan sebagai jika pelafalan "ㅍ" dilafalkan sekali.

16. Jika pemeriksa memeriksa Gambar 1, 2 dan paragraf pertama deskripsi halaman 17, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa sistem secara otomatis membuat bentuk (atau morf) "fonem" melalui konstruksi dan transformasi bentuk "karakter dasar" oleh tindakan pengguna. Juga, jika pemeriksa memeriksa paragraf deskripsi halaman 18-19, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem secara otomatis membuat pengucapan suku kata "ㅁ" atau "만" melalui konstruksi pengucapan fonem "ㅁ" "ㅌ" "ㄴ" oleh tindakan pengguna. Dan, sistem memaparkan prosesnya. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan sistem konstruksi (atau perakitan atau penggabungan) melalui metode ini. Selanjutnya, sistem konstruksi (atau perakitan atau penggabungan) akan disebut sebagai "sistem perakitan".
17. Dalam Jawaban Substantif Tahap Pertama Pemohon terhadap Hasil Pemeriksaan pertama tanggal 15 Juni 2019, Pemohon mengubah isi Klaim 1-3 menjadi arti bahwa "sistem saling terkait dengan berbagai permainan", untuk kejelasan Klaim 1-3 terkait dengan fitur yang dijelaskan dalam spesifikasi. Pemohon akan menjelaskan rincian implementasi teknologi dari keterkaitan dalam kaitannya dengan Klaim 1-3.

Pada paragraf pertama uraian halaman 17 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Jika pengguna memilih satu di setiap daftar, bentuk dari silabel yang berhubungan dibongkar menjadi suatu unit fonem dan diindikasikan di pusat layar. Ketika fonem-fonem yang dengan demikian dibongkar dipilih, huruf-huruf dasar dirotasikan dan digabungkan untuk membuat fonem yang berhubungan sesuai untuk urutan penulisan

18. Dalam sistem yang terkait dengan Gambar 3, langkah analisis lebih lanjut (atau pembongkaran atau segmentasi) secara otomatis dilanjutkan dengan tindakan klik pengguna. Sistem secara otomatis melakukan perilaku ini. Sebaliknya, langkah membangun (atau merakit atau menggabungkan) secara otomatis dilanjutkan dengan tindakan klik pengguna. Sistem secara otomatis melakukan perilaku ini. Sistem bekerja sama satu sama lain. Dan, sistem memaparkan proses atau kombinasi dari perilaku can

hasil. Seseorang yang ahli dalam bidang sebelumnya dapat menerapkan sistem pembongkaran atau sistem perakitan melalui metode ini.

Pada paragraf pertama uraian halaman 20 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sekali permainan tersebut dimulai, kata-kata dari bahasa untuk dipelajari ("kuning" dalam Gambar 5) diindikasikan pada bagian bawah kiri layar, dan diantara mereka, kerangka yang membentuk citra dari silabel pertama ("노" dalam Gambar 5) diindikasikan di bagian bawah tengah layar. Pada waktu yang sama, huruf dasar ("ㄱ" dalam Gambar 5), yang dapat membuat fonem awal ("ㄴ" dalam Gambar 5) dari silabel yang berhubungan, jatuh dari tengah atas layar sampai bagian bawah daripadanya dalam suatu laju konstan (arti tembakan). Pengguna melakukan proyek manipulasi derajat putaran dan lokasi huruf-huruf yang jatuh untuk mengepaskan secara benar ke dalam setiap bagian kerangka silabel.

19. Sesuai dengan yang disebutkan di atas, jika permainan GAMBAR5 dimulai, pada saat yang sama, karakter dasar "ㄱ" turun. Dengan kata lain, jika permainan GAMBAR5 dimulai, karakter dasar "ㄱ" (dibongkar melalui sistem Klaim 1-2 yang terkait dengan sistem permainan) turun. Sistem permainan secara otomatis melakukan perilaku ini. Sebaliknya, pengguna mengoperasikan karakter dasar dan membuat (atau membangun) suku kata. Sistem permainan memungkinkan pengguna melakukan itu. Dan, sistem permainan memperlihatkan proses atau kombinasi dari perilaku dan hasil. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan fitur (atau komponen) yang saling terkait melalui metode ini.

Pada titik ini, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa, untuk kerjasama antara sistem permainan dan sistem pembongkaran, saling terkait diperlukan. Ketika suku kata pertama "노" dalam kata "노란색" ditampilkan dan karakter dasar "ㄱ" dibongkar, yang dapat membuat fonem awal "ㄴ", secara bersamaan turun ke bawah, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem

permainan terhubung ke sistem pembongkaran dan akan dibongkar karakter

dasar "□". Karena karakter dasarnya adalah elemen dari sistem pembongkaran. Seperti ini, sistem permainan saling terkait dengan sistem pembongkaran dan mereka saling bekerja sama. Seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerjasama ini secara eksplisit.

Sebagai pelengkap, sehubungan dengan "saling berhubungan", harap pertimbangkan arti dari istilah "tautan (atau sambungkan)" yang dijelaskan dalam spesifikasi atau gambar seperti yang diajukan sebelumnya. Karena itu, perlu dipahami terlebih dahulu arti dari istilah "link(atau connect)" sebelum penjelasan tentang "kerja sama". Dalam spesifikasi atau gambar, istilah "tautan (atau sambungkan)" digunakan sebagai berikut:

- ketika karakter dihubungkan dengan pengucapan dan makna (ref. kalimat berikut di paragraf pertama deskripsi halaman 2)

Permainan-permainan ini adalah yang menyusun kata-kata dan kalimat-kalimat, dan menghuungkan huruf-huruf dengan pelafalan-pelafalan dan arti.

20. Ketika pengucapan yang terkait dengan kata-kata dibedakan (ref. kalimat berikut dalam paragraf pertama deskripsi halaman 21)

Pengguna dapat meningkatkan kemampuan untuk membedakan berkenaan dengan bentuk-bentuk fonem yang dibentuk oleh huruf-huruf dasar, kemampuan pembentukan silabel-silabel, dan kemampuan untuk membedakan pelafalan-pelafalan yang berhubungan dengan kata-kata.

21. Ketika kartu pengucapan yang terkait dengan suku kata dijelaskan (ref. kalimat berikut di paragraf pertama deskripsi halaman 24);

Dalam perwujudan lainnya, permainan "hsound" adalah suatu permainan dimana suatu bahasa untuk dipelajari dibongkar menjadi unit silabel dan kartu-kartu pelafalan yang berkaitan dengan silabel-silabel digunakan dan merupakan suatu permainan untuk membentuk kata-kata dengan mendengarkan pada kartu-kartu individu.

22. Ketika kata-kata yang terkait dengan gambar dijelaskan (ref. kalimat berikut setelah baris 33 deskripsi halaman 24);

permainan "hmap", yang memakai suatu metode pembentukan kata-kata setelah mendengarkan pada kata-kata yang berkaitan dengan setiap bagian dari seluruh citra;

23. Ketika kurikulum dikaitkan dengan materi pembelajaran (ref. kalimat berikut dalam paragraf pertama deskripsi halaman 26);

Terutama, kurikulum-kurikulum yang dengan demikian dihubungkan dengan bahan pembelajaran yang dihasilkan secara langsung oleh pengguna dan digunakan untuk pembelajaran dan permainan-permainan.

24. Ketika sebuah siklus terhubung ke siklus berikutnya (ref. kalimat berikut dalam paragraf pertama deskripsi halaman 28);

Keseluruhan siklus berhubungan secara berurutan dan secara otomatis.

25. Ketika sebuah kata dihubungkan dengan kata lain yang memiliki arti yang sama (ref. kalimat berikut setelah baris 31 deskripsi halaman 28).

Untuk memalu rumah dengan ini, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 10, sistem pembelajaran ini menunjukkan hubungan dari kata-kata yang memiliki arti yang sama antara kalimat dari bahasa yang mereka kehendaki untuk dipelajari dan kalimat dari bahasa pertamanya.

26. Menurut contoh penggunaan di atas, pemohon menggunakan istilah "saling berhubungan" sebagai istilah termasuk arti "tautan" atau "sambungan" yang dijelaskan dalam spesifikasi atau gambar seperti yang diajukan semula. Berdasarkan arti istilah "tautan (atau hubungkan)" di atas, pemohon menggunakan istilah "saling berhubungan" dalam Klaim. Dari sudut pandang ini, Pemeriksa akan dapat memahami bahwa, dalam tanggapan Pemohon terhadap Hasil Pemeriksaan pertama tanggal 15 Juni 2019, perubahan Pemohon terkait dengan "saling terkait" Klaim 1-3 tidak termasuk hal baru di luar ruang lingkup pengungkapan terkandung dalam aplikasi seperti yang awalnya diajukan.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas terkait dengan Klaim 1-3, pemohon berpendapat bahwa seluruh spesifikasi menjelaskan rincian implementasi teknologi terkait Klaim 1-3 dan kerjasama antar komponen sistem atau antar sistem, dan menjelaskan rincian teknis yang memungkinkan seseorang yang ahli dalam bidang sebelumnya untuk menerapkan invensi ini terkait dengan Klaim 1-3. Jadi, Pemohon berpendapat bahwa Klaim 1-3 dan uraian invensi ini memenuhi Pasal 25 Ayat 3 dan 4 Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten.

27. Penjelasan terkait Klaim 4.

Metode dan informasi eksposur.

Dalam Klaim 4, berikut ini disebutkan:

4. Suatu metode dan sistem untuk menggunakan bermacam permainan dalam pembelajaran bahasa, dimana permainan-permainan tersebut meliputi suatu permainan yang membentuk fonem, silabel, kata, dan kalimat, dan suatu permainan menemukan suatu huruf, pelafalan, dan arti dan menghubungkannya bersama-sama.

28. Pada paragraf pertama uraian halaman 25 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Seluruh permainan ini serupa dengan permainan "htetris" yang disebutkan di atas, berkenaan dengan metode dan informasi paparan.

29. Pada halaman 19 alinea terakhir sampai dengan halaman 23 alinea pertama disebutkan hal-hal sebagai berikut:

kata-kata dari bahasa untuk dipelajari
arti tembakan
arti *hitting*
huruf dasar

Selama kemajuan suatu permainan, musik latar belakang dapat didengar dan pelafalan dasar dan pelafalan cepat dari kata pertama untuk dipelajari dapat didengar secara berulang. Suatu citra atau gambar bergerak dari bahasa isyarat yang membantu untuk memahami arti dari suatu kata dapat diindikasikan bila perlu.

siklus

kata selanjutnya untuk dipelajari
hitungan *shooting*
hitungan *hitting*
waktu *running*

30. Elemen-elemen di atas adalah contoh metode konstruksi permainan dan informasi paparan yang biasa disertakan dalam permainan "htetrisme" "hfish" yang dijelaskan di halaman 19 paragraf terakhir hingga halaman 23 paragraf pertama deskripsi. Juga, mereka adalah contoh elemen teknis yang dapat dimasukkan secara umum dalam berbagai permainan, yang dijelaskan di halaman 23 paragraf terakhir hingga halaman 25 paragraf pertama deskripsi. Selanjutnya, mereka akan disebut sebagai "elemen teknis umum". Elemen teknis umum termasuk kata atau karakter atau makna dll. Di halaman 19 paragraf terakhir hingga halaman 25 paragraf pertama deskripsi, elemen teknis umum dijelaskan secara rinci dalam urutan apa mereka diekspos dalam permainan, bagaimana mereka bekerja, dan bagaimana mereka bekerja sama untuk mengimplementasikan game, dll. Sistem game yang terkait dengan Klaim 4 secara otomatis melakukan perilaku ini. Dan, sistem permainan memperlihatkan proses atau kombinasi dari perilaku dan hasil. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan sistem permainan melalui metode ini.

Pada titik ini, berdasarkan arti istilah "tautan (atau sambungkan)" seperti yang disebutkan diatas, ketika

pemeriksa memeriksa Klaim 1-8, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem permainan Klaim 4 adalah terhubung dengan semua sistem lain untuk kerjasama. Sistem permainan terhubung ke sistem materi pembelajaran Klaim 5 dan mendapatkan materi pembelajaran sebagai kata-kata bahasa untuk dipelajari. Karena materi pembelajaran merupakan unsur dari sistem materi pembelajaran. Juga, Sistem permainan terhubung ke sistem pembongkaran Klaim 1 dan mendapatkan karakter dasar yang dibongkar. Karena karakter dasar yang dibongkar adalah elemen dari sistem pembongkaran. Juga, Sistem permainan terhubung ke sistem perakitan Klaim 2-3 dan mendapatkan fonem, suku kata, dll. Karena elemen rakitan adalah elemen dari sistem perakitan. Juga, Sistem permainan terhubung ke sistem pengungkapan Klaim 6-7 dan mendapatkan berbagai informasi pengungkapan (misalnya pengucapan cepat, gambar atau film bahasa isyarat, dll). Karena mengekspos informasi adalah elemen dari sistem mengekspos. Juga, Sistem permainan terhubung ke sistem umpan balik dari Klaim 8 dan sistem umpan balik mendapatkan hasil permainan (misalnya jumlah pemotretan, waktu berjalan, dll). Karena hasil permainan adalah elemen dari sistem permainan. Seperti ini, sistem permainan saling terkait dengan semua sistem Klaim lainnya dan mereka saling bekerja sama. Seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerjasama ini secara eksplisit.

permainan membangun, menemukan dan menghubungkan.

31. Dalam Klaim 4, berikut ini disebutkan:

4. Suatu metode dan sistem untuk menggunakan bermacam permainan dalam pembelajaran bahasa, dimana permainan-permainan tersebut meliputi suatu permainan yang membentuk fonem, silabel, kata, dan kalimat, dan suatu permainan menemukan suatu huruf, pelafalan, dan arti dan menghubungkannya bersama-sama.

32. Dalam uraian halaman 20-21 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Pengguna melakukan proyek manipulasi derajat putaran dan lokasi huruf-huruf yang jatuh untuk mengepaskan secara benar ke dalam setiap bagian kerangka silabel. Seperti itu, pengguna dapat mempelajari seperti untuk bagaimana huruf-huruf dasar ditransformasi untuk membuat suatu fonem dan bagaimana fonem-fonem yang dengan demikian dibuat digabungkan secara berurutan pada lokasi tertentu dan membentuk suatu silabel.

Sekali "pengepasan kerangka" memproyeksikan berkenaan dengan fonem pertama ("L" dalam Gambar 5) dibuat berhasil (arti *hitting*), huruf dasar "L", yang dapat membuat fonem tengah ("L" dalam Gambar 5), jatuh dari tengah atas layar ke bagian bawah daripadanya dalam suatu laju konstan (arti *shooting*). Jika gagal, proyek pada fonem yang sama ("L" dalam Gambar 5) dilakukan lagi (arti *hitting*). Dengan cara ini, sekali proyek dari proyek "pengepasan kerangka" dari seluruh fonem digabungkan berkenaan dengan silabel pertama ("L" dalam Gambar 5) selesai, siklus pertama berakhir. Kemudian, permainan "pengepasan kerangka" untuk silabel selanjutnya ("L" dalam Gambar 5) dilanjutkan secara otomatis.

33. Dalam uraian halaman 22-23 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Pengguna dapat melakukan proyek pemancingan ikan yang menunjukkan pelafalan yang benar, sesuai dengan bahan pembelajaran ("kuning" dalam Gambar 6). Untuk menjelaskan secara terperinci, pengguna dapat mengarahkan setiap ikan yang berenang yang berpencar sekitar sini dan satu demi satu menggunakan kail pancing. Terutama, pelafalan dari kata (atau struktur kalimat) yang tersembunyi pada ikan yang akan diarahkan oleh kail pancing dapat didengar. Jika pelafalan yang berhubungan ditentukan untuk bertepatan dengan bahan pembelajaran ("kuning" dalam Gambar 6), pengguna memilih ikan yang berhubungan (arti *hitting*). Jika pelafalan dari kata (atau struktur kalimat) yang tersembunyi pada ikan bertepatan dengan bahan pembelajaran, animasi bahwa tiang pancing memancing ikan yang berhubungan sebagai suatu indikasi sukses (arti *hitting*) dan meletakkannya di kapal pancing dilakukan secara otomatis. Jika mereka tidak bertepatan dengan satu sama lainnya, tidak ada animasi dilakukan keseluruhannya sebagai suatu indikasi suatu kegagalan.

Sekali proyek "pengepasan ('memancing' dalam Gambar 6)" pada suatu bahan pembelajaran tunggal selesai, siklus pertama berakhir. Kemudian, proyek pengepasan ('memancing' dalam Gambar 6) berkenaan dengan bahan pembelajaran selanjutnya dilanjutkan secara otomatis.

34. Pada paragraf terakhir uraian halaman 23 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Seperti yang disebutkan di atas, sistem pembelajaran pada mana invensi ini diterapkan memberikan bermacam permainan sebagai tambahan pada permainan "hfish", untuk membantu peningkatan pengguna dalam kemampuan pembelajaran bahasa dan peningkatan dalam kemampuan membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis dan menginduksi konsentrasi dan minat padanya.

Sebagai contoh, permainan "hblock" adalah suatu permainan dimana silabel-silabel dan kata-kata yang berhubungan dengan pelafalan-pelafalan dibentuk menggunakan kartu-kartu fonem yang disejajarkan seperti dalam permainan balok "Lego".

35. Jika pemeriksa memeriksa fitur-fitur yang diklaim dalam Klaim 4 dan hal-hal di atas, pemeriksa akan dapat memahami bahwa, tergantung pada elemen mana di antara fonem, suku kata, kata, dan kalimat yang terutama dibangun dalam sistem permainan apa pun yang terkait dengan Klaim 4, dan yang mana elemen antara karakter, pengucapan, dan makna terutama terkait dengan elemen lain dalam sistem permainan apa pun, elemen konstruksi permainan khusus untuk peningkatan kemampuan membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis akan berbeda. Sistem permainan melakukan konstruksi. Misalnya, di antara permainan yang dijelaskan pada halaman 19 paragraf terakhir hingga halaman 25 paragraf pertama deskripsi, "htetrisme" adalah permainan yang dikhususkan untuk peningkatan kemampuan menyusun suku kata, yaitu kemampuan menulis. Juga, "hfish" adalah permainan khusus untuk peningkatan kemampuan membedakan pengucapan, yaitu kemampuan mendengarkan. Selanjutnya, unsur konstruksi dan perilaku permainan yang dikhususkan untuk peningkatan kemampuan individu disebut sebagai "unsur teknis individu". Unsur-unsur teknis individu termasuk membangun suku kata atau kata dll, menemukan pengucapan dll dan menghubungkan mereka bersama-sama, dan lain-lain. Seperti ini, di halaman 19 paragraf terakhir ke halaman 25 paragraf pertama deskripsi dan Klaim 4, elemen teknis individu dijelaskan secara rinci dalam urutan apa mereka diekspos dalam game, bagaimana mereka bekerja, dan bagaimana mereka bekerja sama untuk mengimplementasikan game, dll. Sistem game yang terkait dengan Klaim 4 secara otomatis melakukan perilaku ini. Dan, sistem permainan memperlihatkan proses atau kombinasi dari perilaku dan hasil. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan sistem permainan melalui metode ini.

Pada titik ini, berdasarkan arti istilah "tautan (atau sambungkan)" seperti yang disebutkan di atas, ketika pemeriksa memeriksa Klaim 1-8, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem permainan Klaim 4 terhubung dengan semua sistem lain untuk kerjasama. Dengan kata lain, sistem permainan menghubungkan satu sama lain semua sistem dan mendapatkan elemen teknis individu. Karena elemen teknis individu dapat menjadi elemen dari setiap sistem. Seperti ini, sistem

permainan saling terkait dengan semua sistem Klaim lainnya dan mereka saling bekerja sama. Seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerjasama ini secara eksplisit.

36. Memanfaatkan berbagai permainan dalam pembelajaran bahasa. Pada halaman 23 paragraf terakhir hingga halaman 25 paragraf pertama deskripsi disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Seperti yang disebutkan di atas, sistem pembelajaran pada mana invensi ini diterapkan memberikan bermacam permainan sebagai tambahan pada permainan "hfish", untuk membantu peningkatan pengguna dalam kemampuan pembelajaran bahasa dan peningkatan dalam kemampuan membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis dan menginduksi konsentrasi dan minat padanya.

Seperti itu, peningkatan pengguna dari kemampuan pembelajaran bahasa dapat dilakukan melalui bermacam permainan dari banyak aspek.

Dalam perwujudan lainnya

Masih dalam perwujudan lainnya

Sebagai tambahan,

permainan "hcouple", yang memakai suatu metode penemuan suatu kata (misalnya, "낯다") untuk membuat sepasang arti dengan kata untuk dipelajari (misalnya, "놀다"); permainan "hmusic", yang memakai suatu metode pembentukan lirik suatu lagu dengan menemukan kartu-kartu silabel yang berhubungan setelah mendengarkan pada lagu tersebut sebagai ganti dari pelafalan sederhana, dan sebagainya.

Seluruh permainan ini serupa dengan permainan "htetris" yang disebutkan di atas, berkenaan dengan metode dan informasi paparan.

37. Penyebutan di halaman 23 paragraf terakhir hingga halaman 25 paragraf pertama deskripsi menjelaskan bahwa sistem game yang terkait dengan Klaim 4 diwujudkan dan dilakukan di bawah lingkungan platform game. Seperti yang telah disebutkan di atas penjelasan "2)1-2)2", di halaman 19 paragraf terakhir hingga halaman 25 paragraf pertama deskripsi, ada

deskripsi elemen penting teknis umum, yang harus dilengkapi oleh sistem permainan sebagai platform dalam invensi ini pemohon, dan elemen teknis individu dari masing-masing berbagai permainan dalam sistem permainan. Sistem permainan melakukan konstruksi elemen teknis umum dan elemen teknis individu, dan melakukan konstruksi berbagai permainan, yang dikhususkan untuk peningkatan kemampuan membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis, dan menyediakannya bagi pengguna. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan sistem permainan melalui metode ini.

Pada titik ini, berdasarkan arti istilah "tautan (atau sambungkan)" seperti yang disebutkan diatas, ketika pemeriksa memeriksa Klaim 1-8, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem permainan Klaim 4 terhubung dengan semua sistem lain untuk kerjasama. Dengan kata lain, sistem permainan menghubungkan satu sama lain semua sistem dan mendapatkan elemen teknis umum atau elemen teknis individu. Karena mereka dapat menjadi elemen dari setiap sistem. Seperti ini, sistem permainan saling terkait dengan semua sistem Klaim lainnya dan mereka saling bekerja sama. Seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerjasama ini secara eksplisit.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas terkait dengan Klaim 4, pemohon berpendapat bahwa seluruh spesifikasi menjelaskan rincian implementasi teknologi terkait Klaim 4 dan kerjasama antar komponen sistem atau antar sistem, dan menjelaskan perincian teknis yang memungkinkan seseorang yang ahli dalam bidang sebelumnya untuk mengimplementasikan invensi ini terkait dengan Klaim 4. Jadi, pemohon berpendapat bahwa Klaim 4 dan deskripsi dari invensi ini memenuhi Pasal 25 (paragraf 3 dan 4) Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten.

38. Penjelasan terkait Klaim 5.

Dalam Klaim 5, berikut ini disebutkan:

5. Suatu metode dan sistem untuk tidak hanya memberikan suatu bahan pembelajaran bahasa bagi pengguna tetapi juga memungkinkan pengguna menghasilkan suatu bahan pembelajaran dan membentuk suatu kurikulum bagi mereka sendiri.

39. Pada halaman 25 paragraf terakhir hingga halaman 26 paragraf pertama deskripsi disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sebagai contoh (dalam perwujudan ini, pengguna adalah orang Korea dan mereka berkehendak untuk mempelajari bahasa Inggris), seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 7, sistem pembelajaran ini memungkinkan pengguna memproduksi secara langsung informasi pada "teks ('bottom'; 101 dalam Gambar 7)" yang berhubungan dengan bahan pembelajaran; "huruf pelafalan dasar ('바텀'; 102 dalam Gambar 7)" yang dijelaskan dalam bahasa pertama dari pengguna; "huruf pelafalan cepat ('바름'; 103 dalam Gambar 7)" yang dijelaskan dalam bahasa pertama dari pengguna; dan sebagainya.

Sebagai tambahan, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 8, sistem pembelajaran ini memungkinkan pengguna untuk membentuk secara langsung proses pembelajaran (yaitu, kurikulum; 104).

40. Dalam Gambar 7-8 serta halaman 25 paragraf terakhir hingga halaman 26 paragraf pertama deskripsi, detail implementasi komponen, yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan materi pembelajaran dan untuk membangun kurikulum untuk diri mereka sendiri, dijelaskan dan ditampilkan oleh gambar layar. Sistem yang terkait dengan Gambar.7-8 atau Klaim 5 memungkinkan pengguna untuk menekan tombol "simpan" pada Gambar.7-8 dan menambahkan materi pembelajaran atau kurikulum ke daftar di gambar layar. Kemudian, sistem menghasilkan (atau mengkonstruksi) materi pembelajaran dan kurikulum. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan sistem produksi (atau konstruksi) materi pembelajaran dan kurikulum melalui metode ini. Selanjutnya, sistem produksi (atau pengkonstruksian) materi pembelajaran

dan kurikulum disebut sebagai "sistem materi pembelajaran".

41. Dalam Jawaban Substantif Pemohon atas Hasil Pemeriksaan Tahap Pertama tanggal 15 Juni 2019, Pemohon mengubah isi Klaim 5 menjadi makna bahwa "sistem saling terkait dengan berbagai permainan", untuk kejelasan Klaim 5 sehubungan dengan fitur yang dijelaskan dalam spesifikasi. Pemohon akan menjelaskan perincian implementasi teknologi dari keterkaitan dalam kaitannya dengan Klaim 5.

Pada halaman 25 paragraf terakhir hingga halaman 26 paragraf pertama deskripsi disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Terutama, bahan-bahan pembelajaran yang dihasilkan secara langsung untuk pembelajaran dan permainan-permainan, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 9.

Terutama, kurikulum-kurikulum yang dengan demikian dihubungkan dengan bahan pembelajaran yang dihasilkan secara langsung oleh pengguna dan digunakan untuk pembelajaran dan permainan-permainan.

42. Berdasarkan hal tersebut di atas, bahan pengajaran digunakan dalam pembelajaran atau permainan pada Gambar 9. Dengan kata lain, sistem pembelajaran atau permainan pada Gambar 9 terhubung ke sistem materi pembelajaran Klaim 5 dan mendapatkan materi pembelajaran bahasa untuk dipelajari. Karena materi pembelajaran merupakan unsur dari sistem materi pembelajaran, maka pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa dua sistem tersebut saling terkait satu sama lain. Jika pemeriksa memeriksa Gambar.7, pemeriksa akan dapat mengetahui bahwa materi pembelajaran dan permainan dipilih (atau dipilih) bersama-sama. Ketika sistem materi pembelajaran yang terkait dengan Gambar 7-8 atau Klaim 5 menghasilkan (atau mengkonstruksi) materi pembelajaran, sistem materi pembelajaran memungkinkan pengguna untuk memilih (atau memilih) permainan. Kemudian, sistem materi pembelajaran menghubungkan materi pembelajaran

dengan permainan. Seperti ini, sistem materi pembelajaran saling terkait dengan pembelajaran atau sistem permainan pada Gambar 9 dan saling bekerja sama. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan fitur (atau komponen) yang saling terkait melalui metode ini. Berdasarkan pengertian istilah "menghubungkan" seperti yang disebutkan dalam "1)3", seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerja sama ini secara eksplisit. Dari sudut pandang ini, Pemeriksa dapat memahami bahwa, dalam jawaban Pemohon terhadap Hasil Pemeriksaan pertama tanggal 15 Juni 2019, perubahan Pemohon terkait "saling terkait" Klaim 5 tidak memasukkan hal baru di luar ruang lingkup pengungkapan yang termuat dalam aplikasi seperti yang diajukan.

43. Pada halaman 26 paragraf terakhir hingga halaman 28 paragraf pertama deskripsi disebutkan sebagai berikut:

Sebagai contoh (dalam perwujudan ini, pengguna adalah orang Korea dan mereka berkehendak untuk mempelajari bahasa Inggris), seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 9, sekali pembelajaran dimulai, pertama dari seluruh huruf bahasa pengguna (sebagai contoh, mengacu pada "바닥" dari 'Hangeul' yang berhubungan dengan "bottom" dari bahas Inggris yang merupakan suatu bahasa pengguna berkehendak untuk dipelajari diindikasikan selama sekitar 2 sampai 3 detik. Meskipun tidak ditunjukkan dalam Gambar 9, mereka diindikasikan di pusat layar. Kemudian, karena huruf-huruf yang berhubungan menghilang, huruf-huruf bahan pembelajaran ("bottom" dalam Gambar 9) diindikasikan dalam posisi-posisi padanya, dan pada saat yang sama, citra (suatu citra mengacu pada "bottom" dalam Gambar 9) diindikasikan di bagian bawah daripadanya untuk pengertian yang lebih mudah dari arti tersebut.

44. Jika pembelajaran atau permainan Gambar.9 dimulai, pada saat yang sama, materi pembelajaran "bawah" atau "바닥" diekspos. Dengan kata lain, jika sistem pembelajaran atau permainan Gambar 9 dimulai, maka materi pembelajaran (yang diperoleh melalui sistem materi pembelajaran Klaim 5 yang saling terkait dengan sistem pembelajaran atau permainan Gambar 9,) diekspos. Karena bahan ajar merupakan unsur dari

sistem bahan ajar, maka pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa dua sistem tersebut saling terkait satu sama lain. Sistem pembelajaran atau permainan secara otomatis melakukan perilaku ini. Seperti ini, sistem pembelajaran atau permainan pada Gambar 9 saling terkait dengan sistem materi pembelajaran dan saling bekerja sama. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan fitur (atau komponen) yang saling terkait melalui metode ini. Berdasarkan pengertian istilah "menghubungkan" seperti yang disebutkan dalam "1)3", seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerja sama ini secara eksplisit. Dari sudut pandang ini, Pemeriksa dapat memahami bahwa, dalam jawaban Pemohon terhadap Hasil Pemeriksaan pertama tanggal 15 Juni 2019, perubahan Pemohon terkait "saling terkait" Klaim 5 tidak memasukkan hal baru di luar ruang lingkup pengungkapan yang termuat dalam aplikasi seperti yang diajukan.

45. Pada halaman 21 paragraf terakhir hingga halaman 23 paragraf pertama uraian disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sekali

permainan dimulai, bahan bahasa untuk dipelajari ("kuning" dalam Gambar 6) diindikasikan pada bagian bawah kanan layar dan ikan, dimana kata-kata (atau struktur-struktur kalimat) diindikasikan, tampak di sini dan berantakan di dalam laut dalam keadaan terhenti.

46. Jika permainan Gambar 6 dimulai, pada saat yang sama, materi pembelajaran "kuning" terpapar. Dengan kata lain, jika sistem permainan Gambar 6 dimulai, materi pembelajaran (,yang diperoleh melalui sistem materi pembelajaran Klaim 5 yang terkait dengan sistem permainan Gambar.6) diekspos. Karena materi pembelajaran merupakan unsur dari sistem materi pembelajaran, maka pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa dua sistem tersebut saling terkait satu sama lain. Sistem permainan secara otomatis melakukan perilaku ini. Seperti ini, sistem permainan pada Gambar 6 saling terkait dengan sistem materi pembelajaran dan saling bekerja sama. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan fitur (atau komponen) yang saling terkait melalui metode ini.

Berdasarkan pengertian istilah "menghubungkan" seperti yang disebutkan diatas, seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerja sama ini secara eksplisit. Dari sudut pandang ini, Pemeriksa dapat memahami bahwa, dalam jawaban Pemohon terhadap Hasil Pemeriksaan pertama tanggal 15 Juni 2019, perubahan Pemohon terkait "saling terkait" Klaim 5 tidak memasukkan hal baru di luar ruang lingkup pengungkapan yang termuat dalam aplikasi seperti yang diajukan.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas terkait dengan Klaim 5, pemohon berpendapat bahwa seluruh spesifikasi menjelaskan rincian implementasi teknologi terkait Klaim 5 dan kerjasama antar komponen sistem atau antar sistem, dan menjelaskan perincian teknis yang memungkinkan seseorang yang ahli dalam bidang sebelumnya untuk mengimplementasikan invensi ini terkait dengan Klaim 5. Jadi, pemohon berpendapat bahwa Klaim 5 dan deskripsi dari invensi ini memenuhi Pasal 25 Ayat 3 dan 4 dari Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten.

Penjelasan terkait Klaim 6-7

Dalam tanggapan Pemohon terhadap Hasil Pemeriksaan pertama tertanggal 15 Juni 2019, Pemohon mengubah isi Klaim 6-7 menjadi makna bahwa "sistem saling terkait dengan berbagai permainan", untuk kejelasan Klaim 6-7 terkait dengan fitur-fitur yang dijelaskan dalam spesifikasi. Pemohon akan menjelaskan rincian implementasi teknologi dari keterkaitan dalam kaitannya dengan Klaim 6-7.

47. Dalam Klaim 6, berikut ini disebutkan:

6. Suatu metode dan sistem untuk memaparkan informasi berkenaan dengan suatu pelafalan dasar dari bahasa dimana pengguna berkehendak untuk mempelajari dan huruf-huruf daripadanya, suatu huruf pelafalan dasar yang dijelaskan dalam bahasa pertama dari pengguna tersebut, suatu pelafalan cepat dan huruf-huruf daripadanya, suatu huruf pelafalan cepat yang dijelaskan dalam bahasa pertama dari pengguna tersebut, suatu animasi dari suatu organ pelafalan, suatu gambar bergerak dari suatu bentuk mulut yang melafalkan, suatu gambar bergerak dari suatu bahasa isyarat atau sejenisnya bagi pengguna untuk sesaat dan diulangi dengan suatu interval waktu untuk memungkinkan pengguna suatu pembelajaran lebih mudah dari bahasanya dan mengingat pelafalan tersebut.

48. Pada halaman 17 paragraf terakhir hingga halaman 19 paragraf pertama uraian disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Jika pengguna memilih satu di setiap daftar, bentuk dari silabel yang berhubungan yang dilafalkan dibongkar menjadi suatu unit fonem dan diindikasikan di tengah dari citra layar. Saat fonem-fonem yang dengan demikian dibongkar dipilih, animasi dari organ pelafalan diubah pada waktu pelafalan fonem-fonem yang berhubungan diindikasikan di bagian atas layar dapat didengar;

49. Sesuai dengan yang disebutkan di atas, jika pengguna memilih fonem yang dibongkar, animasi organ pengucapan ditampilkan dan pengucapannya terdengar. Dengan kata lain, jika pengguna memilih fonem yang dibongkar, animasi organ pelafalan dan pelafalan (, yang diperoleh melalui sistem Klaim 6 yang saling terkait dengan sistem Gambar 4,) diekspos. Karena animasi organ pengucapan dan pengucapan merupakan elemen dari sistem Klaim 6, pemeriksa akan dapat memahami bahwa dua sistem saling terkait dengan sistem Gambar 4 saling berhubungan dengan sistem Klaim 4 secara otomatis melakukan perilaku ini. Seperti ini, sistem Gambar 4 saling berhubungan dengan sistem Klaim 6 dan mereka bekerja sama satu sama lain. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan fitur (atau komponen) yang saling terkait melalui metode ini. Berdasarkan pengertian istilah

“menghubungkan” seperti yang disebutkan di atas, seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerja sama ini secara eksplisit. Dari sudut pandang ini, pemeriksa dapat memahami bahwa, dalam jawaban Pemohon terhadap Hasil Pemeriksaan pertama tanggal 15 Juni 2019, perubahan Pemohon terkait “saling terkait” Klaim 6 tidak termasuk hal baru di luar ruang lingkup pengungkapan yang termuat dalam aplikasi seperti yang diajukan.

50. Dalam Klaim 7, berikut ini disebutkan:

7. Suatu metode dan sistem untuk memaparkan informasi berkenaan dengan huruf-huruf bahasa pengguna yang berhubungan dengan suatu bahan pembelajaran bahasa, suatu citra, gambar bergerak, informasi gramatika dasar, informasi urutan kata, informasi terjemahan literal dan terjemahan liberal atau sejenisnya bagi pengguna untuk sesaat dan diulangi dengan suatu interval waktu untuk memungkinkan pengguna memahami lebih mudah suatu arti, sintaks, dan urutan kata dari suatu bahasa.

51. Pada halaman 19 paragraf terakhir hingga halaman 21 paragraf pertama uraian disebutkan sebagai berikut:

Selama kemajuan suatu permainan, musik latar belakang dapat didengar dan pelafalan dasar dan pelafalan cepat dari kata pertama untuk dipelajari dapat didengar secara berulang. Suatu citra atau gambar bergerak dari bahasa isyarat yang membantu untuk memahami arti dari suatu kata dapat diindikasikan bila perlu.

52. Sesuai dengan yang disebutkan di atas, selama permainan berlangsung, gambar atau film bahasa isyarat dapat ditampilkan. Dengan kata lain, selama berlangsungnya permainan Gambar 5, gambar atau film bahasa isyarat (, yang diperoleh melalui sistem Klaim 7 yang terkait dengan sistem permainan,) dapat diekspos. Karena gambar atau film bahasa isyarat adalah elemen dari sistem Klaim 7, pemeriksa akan dapat memahami bahwa dua sistem saling terkait satu sama lain. Sistem permainan yang berhubungan dengan Gambar.5 secara otomatis melakukan perilaku ini. Seperti ini, sistem permainan saling terkait dengan

sistem Klaim 7 dan mereka saling bekerja sama. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan fitur (atau komponen) yang saling terkait melalui metode ini. Berdasarkan pengertian istilah “menghubungkan” seperti yang disebutkan diatas, seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerja sama ini secara eksplisit. Dari sudut pandang ini, Pemeriksa dapat memahami bahwa, dalam Jawaban Substantif Pemohon terkait “saling terkait” Klaim 6 tidak termasuk hal baru di luar ruang lingkup pengungkapan yang termuat dalam aplikasi seperti yang diajukan.

53. Dalam Klaim 6-7, hal-hal berikut disebutkan:

informasi berkenaan dengan suatu pelafalan dasar dari bahasa dimana pengguna berkehendak untuk mempelajari informasi berkenaan dengan huruf-huruf bahasa pengguna yang berhubungan dengan suatu bahan pembelajaran bahasa

54. Pada halaman 26 paragraf terakhir hingga halaman 28 paragraf pertama deskripsi disebutkan sebagai berikut:

Sebagai contoh (dalam perwujudan ini, pengguna adalah orang Korea dan mereka berkehendak untuk mempelajari bahasa Inggris), seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 9, sekali pembelajaran dimulai, pertama dari seluruh huruf bahasa pengguna (sebagai contoh, mengacu pada “바닥” dari ‘Hangeul’ yang berhubungan dengan “bottom” dari bahas Inggris yang merupakan suatu bahasa pengguna berkehendak untuk dipelajari diindikasikan selama sekitar 2 sampai 3 detik. Meskipun tidak ditunjukkan dalam Gambar 9, mereka diindikasikan di pusat layar. Kemudian, karena huruf-huruf yang berhubungan menghilang, huruf-huruf bahan pembelajaran (“bottom” dalam Gambar 9) diindikasikan dalam posisi-posisi padanya, dan pada saat yang sama, citra (suatu citra mengacu pada “bottom” dalam Gambar 9) diindikasikan di bagian bawah daripadanya untuk pengertian yang lebih mudah dari arti tersebut.

55. Sesuai dengan yang disebutkan di atas, jika pembelajaran dimulai, materi pembelajaran seperti "bawah" atau "바닥" dan informasi gambar terkait diekspos. Dengan kata lain, jika pembelajaran dimulai, materi pembelajaran (, yang diperoleh melalui sistem materi pembelajaran Klaim 5,) dan informasi gambar terkait diekspos. Karena materi pembelajaran merupakan unsur dari sistem materi pembelajaran Klaim 5, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa dua sistem tersebut saling terkait satu sama lain. Sistem pada Gambar.9 atau Klaim 6-7 secara otomatis melakukan perilaku ini. Seperti ini, sistem Gambar.9 atau Klaim 6-7 saling terkait dengan sistem materi pembelajaran Klaim 5 dan mendapatkan materi pembelajaran dan secara otomatis melakukan pemaparannya. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat mengimplementasikan fitur (atau komponen) yang saling terkait dengan materi pembelajaran melalui metode ini. Berdasarkan pengertian istilah "menghubungkan" seperti yang disebutkan diatas, seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan kerja sama ini secara eksplisit.
56. Pada halaman 26 paragraf terakhir hingga halaman 28 paragraf pertama deskripsi disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sebagai contoh (dalam perwujudan ini, pengguna adalah orang Korea dan mereka berkehendak untuk mempelajari bahasa Inggris), seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 9, sekali pembelajaran dimulai, pertama dari seluruh huruf bahasa pengguna (sebagai contoh, mengacu pada "바닥" dari 'Hangeul' yang berhubungan dengan "bottom" dari bahas Inggris yang merupakan suatu bahasa pengguna berkehendak untuk dipelajari, diindikasikan selama sekitar 2 sampai 3 detik. Meskipun tidak ditunjukkan dalam Gambar 9, mereka diindikasikan di pusat layar. Kemudian, karena huruf-huruf yang berhubungan menghilang, huruf-huruf bahan pembelajaran ("bottom" dalam Gambar 9) diindikasikan dalam posisi-posisi padanya, dan pada saat yang sama, citra (suatu citra mengacu pada "bottom" dalam Gambar 9) diindikasikan di bagian bawah daripadanya untuk pengertian yang lebih mudah dari arti tersebut.

Sebagai tambahan, informasi gramatika dasar yang berkaitan dengan bahan-bahan pembelajaran atau deskripsi penjelasan dari pemahaman dari arti diindikasikan pada bagian kanan daripadanya. Setelah sekitar 1 sampai 4 detik waktu berlalu, suatu gambar bergerak dari bentuk mulut, gambar bergerak dari bahasa isyarat, dan huruf-huruf pelafalan dasar yang dijelaskan pada bahasa pertama pengguna ("바람" dalam Gambar 9) berkenaan dengan pelafalan dasar diindikasikan pada bagian atas daripadanya. Setelah sekitar 4 kali pengulangan dari pelafalan dasar, huruf-huruf pelafalan cepat yang dijelaskan dalam bahasa pertama pengguna ("바름" dalam Gambar 9) diindikasikan pada bagian kiri pengguna daripadanya, dan suatu pelafalan cepat didengar sekitar 1 sampai 4 detik setelahnya. Setelah sekitar 4 kali pengulangan dari pelafalan cepat, siklus pertama berakhir. Kemudian, semuanya menghilang dan siklus kedua berkenaan dengan bahan bahasa untuk dipelajari selanjutnya dimulai secara otomatis.

57. Berdasarkan hal tersebut di atas, jika pembelajaran dimulai, materi pembelajaran (, yang diperoleh melalui sistem materi pembelajaran Klaim 5,) dan informasi terkait diekspos sesaat dan berulang kali dengan interval waktu secara bertahap secara siklis. Seperti ini, Sistem GAMBAR9 atau Klaim 6-7 saling terkait dengan sistem materi pembelajaran Klaim 5 dan mendapatkan materi pembelajaran dan secara otomatis melakukan pemaparannya. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan sistem pengeksposan melalui metode ini. Berdasarkan arti dari istilah "tautan (atau hubungkan)" seperti yang disebutkan diatas seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan keterpaparan ini secara eksplisit.
58. Pada halaman 19 paragraf terakhir hingga halaman 21 paragraf pertama deskripsi disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Selama kemajuan suatu permainan, musik latar belakang dapat didengar dan pelafalan dasar dan pelafalan cepat dari kata pertama untuk dipelajari dapat didengar secara berulang. Suatu citra atau gambar bergerak dari bahasa isyarat yang membantu untuk memahami arti dari suatu kata dapat diindikasikan bila perlu.

Dengan cara ini, sekali proyek dari proyek "pengepasan kerangka" dari seluruh fonem digabungkan berkenaan dengan silabel pertama ("ㄱ" dalam Gambar 5) selesai, siklus pertama berakhir. Kemudian, permainan "pengepasan kerangka" untuk silabel selanjutnya ("관" dalam Gambar 5) dilanjutkan secara otomatis. Seperti itu, sekali proyek "pengepasan kerangka" berkenaan dengan kata pertama ("노란색" dalam Gambar 5) selesai, performa proyek berkenaan dengan kata selanjutnya untuk dipelajari dilanjutkan secara kontinyu.

59. Sesuai dengan yang disebutkan di atas, jika siklus pertama suku pertama selesai, siklus suku berikutnya secara otomatis dilanjutkan. Dan kemudian, informasi suku kata berikutnya terungkap. Dengan kata lain, informasi tersebut terekspos secara siklis. Pada saat ini, sistem permainan GAMBAR5 melakukan pemaparan informasi melalui sistem, yang saling terkait dengan sistem permainan dan terkait dengan Klaim 6-7. Karena gambar atau gambar bergerak bahasa isyarat adalah elemen dari sistem Klaim 6-7, pemeriksa akan dapat memahami bahwa dua sistem saling terkait satu sama lain. Seperti ini, di halaman 19 paragraf terakhir hingga halaman 21 paragraf pertama deskripsi, dijelaskan bagaimana proses atau kombinasi perilaku dan hasil ditampilkan di layar. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat menerapkan sistem pengeksposan melalui metode ini. Berdasarkan arti dari istilah "link(atau connect)" seperti yang disebutkan diatas, seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan keterpaparan ini secara eksplisit.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas terkait dengan Klaim 6-7, pemohon berpendapat bahwa seluruh spesifikasi menjelaskan rincian implementasi teknologi sehubungan dengan Klaim 6-7 dan kerjasama antar komponen sistem atau antar sistem, dan menjelaskan rincian teknis yang memungkinkan seseorang yang ahli dalam bidang sebelumnya untuk menerapkan invensi ini terkait dengan Klaim 6-7. Jadi, Pemohon berpendapat bahwa Klaim 6-7 dan uraian invensi ini memenuhi "Pasal 25 Ayat 3 dan 4 Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten.

60. Penjelasan terkait Klaim 8

Perbandingan visual.

Dalam Klaim 8, berikut ini disebutkan:

8. Suatu metode dan sistem untuk membandingkan secara visual tingkat-tingkat kemampuan pembelajaran bahasa melalui skematisasi berdasarkan pada data statistik, yang mana merupakan hasil dari skor-skor yang diakumulasi melalui suatu permainan pembelajaran bahasa.

61. Pada halaman 19 paragraf terakhir hingga halaman 21 paragraf pertama uraian disebutkan sebagai berikut:

Sekali performa proyek berkenaan dengan seluruh kata untuk dipelajari selesai, rasio *hitting*, yang mana merupakan skor yang diskalakan dari hitungan *hitting* aktual berkenaan dengan hitungan "pengepasan kerangka" (hitungan *shooting*), dan waktu *running* diekam dan digunakan sebagai suatu data untuk pemeriksaan kemampuan pembelajaran dari pengguna.

62. Pada halaman 21 paragraf terakhir hingga halaman 23 paragraf pertama uraian disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sekali performa proyek pada seluruh bahan pembelajaran, rasio *hitting*, yang mana merupakan suatu skor yang diskalakan dari hitungan *hitting* aktual (yaitu, memancing) berkenaan dengan "hitungan yang dipilih (hitungan *shooting*)", dan waktu *running* direkam dan digunakan sebagai suatu data untuk mengkonfirmasi kemampuan pembelajaran dari pengguna.

63. Pada paragraf kedua uraian halaman 29 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sebagai tambahan, seperti dapat dilihat dalam Gambar 11, sistem pembelajaran pada mana invensi ini diterapkan mengindikasikan secara visual data statistik oleh skematisasi sehingga pengguna dapat menggambarkan pada sekali perubahan dalam kemampuan pembelajaran ini melalui hasil permainan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa dan menyiapkan untuk tujuan selanjutnya untuk dirinya sendiri. Nilai-nilai statistik dari skor-skor untuk rasio-rasio *hitting* dan waktu *running* digunakan sebagai data untuk mengindikasikan grafik-grafik.

64. Pada paragraf kedua uraian halaman 11 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem

pembelajaran pada mana invensi ini diterapkan memberikan pengguna dengan suatu peringkat permainan dan informasi umpan balik visual oleh suatu grafik perubahan dalam transisi.

65. Sesuai dengan yang disebutkan di atas, Jika permainan selesai, sistem pembelajaran invensi pemohon ini mencatat hasil permainan termasuk jumlah tembakan, jumlah pukulan, dan waktu berjalan dll, dan menampilkan grafik seperti Gambar 11. Saat ini, ketika sistem pembelajaran menampilkan grafik, data statistik hasil (, yang diperoleh melalui sistem permainan pembelajaran bahasa Klaim 4,) dari permainan digunakan. Data statistik tersebut meliputi ranking dan transisi dll. Karena hasil permainan merupakan elemen dari sistem permainan Klaim 4, pemeriksa akan dapat memahami bahwa dua sistem saling terkait satu sama lain. Sistem umpan balik dari Gambar 11 secara otomatis melakukan perilaku ini. Seperti ini, di seluruh spesifikasi penerapan invensi pemohon ini, dijelaskan bagaimana proses atau kombinasi dari perilaku dan hasil diperlihatkan di layar. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat mengimplementasikan fitur (atau komponen) yang terkait dengan perbandingan visual tingkat kemampuan belajar bahasa melalui metode ini. Berdasarkan arti dari istilah "menghubungkan (atau menghubungkan)" seperti yang disebutkan diatas,

seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami keterkaitan dan perbandingan visual ini secara eksplisit.

66. Menelusuri dan memeriksa.

Pada paragraf kedua uraian halaman 29 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Grafik-grafik ini memungkinkan pengguna untuk memeriksa dengan suatu peningkatan dalam kemampuan pembelajarannya dibandingkan dengan yang sebelumnya, dimana permainan dan yang mana pengguna yang mempelajari 'Hangeul' memiliki suatu kekurangan, pada mana bagian pengguna membutuhkan untuk menyusun, dan sebagainya.

67. Jika pemeriksa memeriksa penyebutan di atas dan Gambar 11, pemeriksa akan dapat memahami bahwa sistem umpan balik dari Gambar 11 memungkinkan pengguna untuk memeriksa sekaligus perubahan dalam kemampuan belajar pengguna dengan berbagai kondisi. Sistem umpan balik seperti Gambar 11 memungkinkan pengguna untuk menekan tombol "cari" dan grafik data statistik untuk diekspos oleh berbagai kondisi seperti tanggal, permainan, bahasa, data pembelajaran dll. Seperti ini, di seluruh spesifikasi aplikasi pelamar hadir invensi, dijelaskan bagaimana proses atau kombinasi perilaku dan hasil ditampilkan di layar. Seseorang yang ahli dalam prior art dapat mengimplementasikan fitur (atau komponen) yang terkait dengan pengecekan peningkatan kemampuan belajar bahasa melalui metode ini. Seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami poin-poin ini secara eksplisit.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas terkait dengan Klaim 8, pemohon berpendapat bahwa seluruh spesifikasi menjelaskan rincian implementasi teknologi mengenai Klaim 8 dan kerjasama antar komponen sistem atau antar sistem, dan menjelaskan rincian teknis yang memungkinkan seseorang yang ahli dalam prior art untuk mengimplementasikan invensi ini terkait dengan Klaim 8. Jadi, pemohon berpendapat bahwa Klaim 8 dan deskripsi dari invensi ini memenuhi Pasal 25 Ayat 3 dan 4 Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten.

Akhirnya, Melalui penjelasan di atas “1)~5)” terkait dengan Klaim 1-8, Pemohon berpendapat bahwa Klaim 1-8 dan uraian invensi ini memenuhi Pasal 25 Ayat 3 dan 4 Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten.

68. Tentang Kategori Invensi Permohonan ini.

Pemeriksa menilai sebagai berikut:

Lebih lanjut sebagaimana pasal 4 Undang Undang no. 13 tahun 2016, tentang Paten beserta penjelasannya, disampaikan bahwa klaim yang saudara sampaikan masuk dalam kategori metode untuk melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan mental dan permainan.

Dalil Pertama Pemohon

Menurut Pasal 4 Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten, ketentuannya sebagai berikut:

Invensi tidak mencakup:

- a. kreasi estetika;
- b. skema;
- c. aturan dan metode untuk melakukan kegiatan:
 1. yang melibatkan kegiatan mental;
 2. permainan; dan
 3. bisnis.
- d. aturan dan metode yang hanya berisi program komputer;
- e. presentasi mengenai suatu informasi; dan
- f. temuan (*discovery*) berupa:
 1. penggunaan baru untuk produk yang sudah ada dan/atau dikenal; dan/atau
 2. bentuk baru dari senyawa yang sudah ada yang tidak menghasilkan peningkatan khasiat bermakna dan terdapat perbedaan struktur kimia terkait yang sudah diketahui dari senyawa.

Menurut penjelasan “Pasal 4 Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten”, penjelasannya sebagai berikut:

Angka 2

Yang dimaksud dengan "permainan" adalah aturan atau kaidah terkait kegiatan atau aktivitas manusia secara fisik untuk bermain.

Angka 3

Yang dimaksud dengan "bisnis" adalah metode bisnis yang tidak memiliki karakter dan efek teknik.

Menurut ketentuan di atas dan penjelasannya, cara-cara melakukan kegiatan termasuk kegiatan mental dan permainan berada di luar pengertian "invensi". Namun, pemohon berpendapat bahwa, dalam seluruh spesifikasi invensi pemohon ini, Klaim 1-8 tidak termasuk dalam kategori metode untuk melakukan aktivitas yang melibatkan aktivitas mental dan permainan. Jika pemeriksa memeriksa bagian di atas "1. Tentang perincian penerapan teknologi aplikasi ini", pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa Klaim 1-8 dari invensi pemohon ini meliputi metode membuat unit komponen lebih tersegmentasi daripada fonem dan memanfaatkan (atau mengkontruksinya) dalam berbagai permainan pembelajaran bahasa, dan sistem yang metode tersebut diwujudkan. Selain itu, pemeriksa akan dapat memahami bahwa Klaim 1-8 dari invensi pemohon ini mencakup metode mengkontruksi berbagai permainan dan memanfaatkan (atau mengkontruksi) mereka dalam pembelajaran bahasa, dan sistem yang diwujudkan oleh metode tersebut. Invensi pemohon saat ini tidak hanya termasuk dalam metode untuk melakukan aktivitas mental dan untuk bermain game. Jadi, pemohon berpendapat bahwa invensi pemohon saat ini terletak di dalam definisi "invensi".

Dalil Kedua Pemohon

Menurut Pasal 1 (ayat 2) Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten, ketentuannya sebagai berikut:

- 2. Invensi adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.**

Menurut ketentuan di atas, jika invensi tidak dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah tertentu di bidang teknologi berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan suatu produk atau proses, maka hal tersebut di luar

pengertian "invensi.". Namun, pemohon berpendapat bahwa invensi pemohon saat ini dituangkan ke dalam kegiatan pemecahan masalah tertentu di bidang teknologi dalam bentuk sistem atau metode, atau perbaikan dan pengembangan sistem atau metode. Jika pemeriksa memeriksa bagian di atas "1. Tentang perincian implementasi teknologi dari aplikasi ini", pemeriksa akan dapat memahami bahwa deskripsi dari invensi pemohon ini dengan jelas menggambarkan proses langkah-langkah metode yang diklaim atau implementasi fungsi dari sistem yang diklaim. Masing-masing metode dan sistem yang diklaim mencakup satu atau lebih langkah tertentu dan perwujudan mekanis atau fisik atau teknis dari setiap fungsi untuk mencapai hasil atau efek tertentu. Jadi, pemohon berpendapat bahwa invensi pemohon saat ini terletak di dalam definisi "invensi".

Dalil Ketiga Pemohon

Menurut penjelasan "Pasal 4 Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten", penjelasannya sebagai berikut:

Huruf d

Yang dimaksud dengan "aturan dan metode yang hanya berisi program komputer" adalah program komputer yang hanya berisi program tanpa memiliki karakter, efek teknik, dan penyelesaian permasalahan namun apabila program komputer tersebut mempunyai karakter (instruksi-instruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud (*tangible*) maupun yang tak berwujud (*intangible*) merupakan Invensi yang dapat diberi paten.

Contoh Invensi yang dapat diberi paten:

Sesuai dengan penjelasan di atas, jika program komputer memiliki karakter (petunjuk) yang mempunyai efek teknis dan berfungsi untuk menghasilkan pemecahan masalah, baik yang berwujud maupun tidak berwujud, maka merupakan suatu invensi yang dapat diberikan paten.

Sistem yang diklaim dari invensi pemohon saat ini adalah sistem untuk pembelajaran bahasa. (Frasa berikutnya pada paragraf kedua uraian halaman 4 adalah arti dari sistem invensi pemohon saat ini).

(bantuan-bantuan pengajaran; suatu istilah kolektif untuk bermacam bahan yang direkam atau instrumen-instrumen permainan, program komputer, dan sebagainya., yang digunakan dalam pembelajaran)

69. Sistem pebelajaran bahasa dari invensi pemohon ini termasuk alat bermain, program komputer, dll sebagai alat bantu pengajaran. Dan, Gambar adalah contoh gambar layar sistem (Silakan lihat bagian deskripsi "Uraian Singkat Gambar"). Juga, silakan merujuk ke kata-kata "secara otomatis dilanjutkan" "dilakukan secara otomatis" "dilanjutkan secara otomatis" "dimulai secara otomatis" "tersambung secara otomatis" di halaman 19 paragraf terakhir ke halaman 23 paragraf pertama, dan halaman 26 paragraf terakhir ke halaman 28 paragraf pertama keterangan. Pemeriksa akan dapat mengenali bahwa perilaku tertentu dari sistem yang terkait dengan Gambar secara otomatis diproses. Jadi, Pemeriksa akan dapat mengenali bahwa setiap Gambar adalah contoh gambar layar dari sistem yang diimplementasikan secara komputer atau diimplementasikan secara elektronik atau diimplementasikan secara mekanis. Seluruh spesifikasi berdasarkan Gambar. Di bagian deskripsi "Mode Terbaik", berdasarkan Gambar, pemohon menjelaskan semua contoh invensi aktual sebagai sistem yang diterapkan komputer. Seseorang yang ahli dalam prior art akan dapat memahami poin-poin ini secara eksplisit.

Seperti yang telah disebutkan pada bagian di atas "1. Tentang perincian penerapan teknologi dari aplikasi ini", seluruh spesifikasi invensi pemohon ini menjelaskan rincian penerapan teknologi dan kerjasama antar komponen sistem. Sekarang, pemohon akan menjelaskan masalah teknis praktis dan solusi teknis praktisnya dijelaskan dengan jelas di seluruh spesifikasi invensi pemohon ini, melalui fitur yang diklaim dan elemen teknis dll, sebagai berikut:

Penjelasan terkait Klaim 1-3.

Masalah: unit atau konstruksi yang lebih besar.

Pada paragraf kedua uraian halaman 4 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem-sistem pembelajaran bahasa yang ada memiliki suatu fonem atau suatu konsep yang lebih besar daripada suatu fonem (yaitu, silabel, kata, kalimat, dan sebagainya.) sebagai suatu unit dasar untuk pembelajaran.

70. Pada paragraf pertama uraian halaman 6 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Dalam kasus 'Hangeul', terdapat teknologi sebelumnya dimana prinsip pembentukan 'Hangeul' diterapkan diantara sistem-sistem pembelajaran 'Hangeul'.

Seperti disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa masalah teknis praktis dari prior art atau invensi hanya terkait dengan membangun atau merakit ke dalam unit yang lebih besar seperti suku kata, kata, dan kalimat.

Solusi : unit atau segmentasi minimum; membangun; berhubungan dengan sistem permainan.

71. Pada paragraf pertama uraian halaman 12 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem pembelajaran Bahasa tersebut, pada mana invensi ini diterapkan, menyarankan bahwa suatu bahasa yang dipelajari dengan pertama membiarkan untuk mempelajari dalam suatu unit pembelajaran dengan lebih banyak bersegmentasi tetapi jumlah yang lebih sedikit dari unit pembelajaran daripada unit pembelajaran yang digunakan dalam sistem pembelajaran bahasa yang ada yang diikuti dengan suatu pembelajaran pada suatu unit yang lebih besar.

72. Pada paragraf keempat uraian halaman 16 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem pembelajaran, pada mana invensi ini diterapkan, menggunakan segmentasi dari suatu unit pembelajaran dengan cara berbeda dari sistem pembelajaran Bahasa yang ada.

Seperti disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa solusi teknis praktis dari Klaim 1-3 dari invensi pemohon ini terkait dengan segmentasi (atau pembongkaran) ke dalam unit minimum seperti karakter dasar. Selain itu, pemeriksa akan dapat memahami bahwa solusi teknis praktis terkait dengan

membangun (atau merakit) unit yang lebih besar dengan menggunakan unit minimum, dan terkait dengan sistem permainan. Fitur-fitur yang diklaim dari Klaim 1-3 dari invensi pemohon saat ini dapat mengubah cara yang ada di mana bentuk praktis dari suatu invensi beroperasi untuk memecahkan masalah.

73. Penjelasan terkait Klaim 4.

masalah : membangun pemecahan masalah kateketik.

Pada paragraf kedua uraian halaman 8 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem-sistem pembelajaran bahasa yang ada dalam bentuk pilihan ganda untuk mengatasi masalah (yaitu, metode kateketik), atau dalam bentuk informasi pemaparan secara berulang (yaitu, metode hapalan mekanik berulang), atau dalam bentuk penjelasan dengan enumerisasi serangkaian informasi (yaitu, metode penjelasan), atau dalam bentuk pengantaran informasi dengan suatu dialog dalam suatu situasi (yaitu, metode percakapan), dan sebagainya.

Seperti disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa masalah teknis praktis dari prior art atau invensi hanya terkait dengan konstruksi pemecahan masalah kateketik.

Solusi: membangun permainan konstruksi atau permainan menemukan/menghubungkan; membangun berbagai sistem permainan jenis platform; saling berhubungan dengan sistem lain.

74. Pada paragraf pertama uraian halaman 9 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem pembelajaran pada mana invensi ini diterapkan menyarankan bahwa efek positif permainan menjadi dicangkok pada suatu pembelajaran bahasa asing supaya dapat bertahan dengan kebutuhan dan fenomena sosial. Permainan dimana sistem pembelajaran memberikan bagi penggunaannya memungkinkan menjadi berkonsentrasi pada musik sederhana, pembentukan dari kata-kata atau kalimat-kalimat, pembentukan dari huruf-huruf dan pelafalan-pelafalan, dan arti dari suatu bahasa, sebagai ganti menjadi berkonsentrasi pada citra-citra layar kekerasan dan sensasional atau efek-efek suara yang mendebarkan jantung.

75. Pada paragraf pertama uraian halaman 22 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Untuk menjelaskan secara terperinci, pengguna dapat mengarahkan setiap ikan yang berenang yang berpencar sekitar sini dan satu demi satu menggunakan kail pancing. Terutama, pelafalan dari kata (atau struktur kalimat) yang tersembunyi pada ikan yang akan diarahkan oleh kail pancing dapat didengar. Jika pelafalan yang berhubungan ditentukan untuk bertepatan dengan bahan pembelajaran ("kuning" dalam Gambar 6), pengguna memilih ikan yang berhubungan (arti *hitting*). Jika pelafalan dari kata (atau struktur kalimat) yang tersembunyi pada ikan bertepatan dengan bahan pembelajaran, animasi bahwa tiang pancing memancing ikan yang berhubungan sebagai suatu indikasi sukses (arti *hitting*) dan meletakkannya di kapal pancing dilakukan secara otomatis.

76. Pada paragraf kedua uraian halaman 23 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Seperti yang disebutkan di atas, sistem pembelajaran pada mana invensi ini diterapkan memberikan bermacam permainan sebagai tambahan pada permainan "hfish", untuk membantu peningkatan pengguna dalam kemampuan pembelajaran bahasa dan peningkatan dalam kemampuan membaca, mendengarkan, berbicara, dan menulis dan menginduksi konsentrasi dan minat padanya.

Seperti yang disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa solusi teknis praktis dari Klaim 4 dari invensi pemohon ini terkait dengan pembuatan game konstruksi atau game menemukan/menghubungkan. Selain itu, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa solusi teknis praktis terkait dengan membangun berbagai sistem permainan dari jenis platform, dan saling terkait dengan sistem lain (Silkan merujuk ke atas). Fitur-fitur yang diklaim dari Klaim 4 dari invensi pemohon ini dapat mengubah cara yang ada di mana bentuk praktis dari suatu invensi beroperasi untuk memecahkan masalah.

77. Penjelasan terkait Klaim 5.

Masalah: menyediakan materi pembelajaran.

Pada paragraf pertama uraian halaman 9 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Suatu organisasi representatif dimana suatu edukasi bahasa berlangsung dapat berupa sekolah umum. Baru-baru ini, edukasi bahasa di sekolah-sekolah umum sebagian besar dilakukan dalam suatu bentuk sedemikian sehingga guru yang menyiapkan bahan pembelajaran memberikannya ke murid-murid dan murid-murid tersebut mempelajari apa yang mereka diberikan dengan cara pasif.

Seperti disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa masalah teknis praktis dari prior art atau invensi hanya terkait dengan penyediaan materi pembelajaran.

Solusi: memproduksi (atau mengkonstruksi) materi pembelajaran dan kurikulum; berhubungan dengan sistem permainan.

78. Pada paragraf pertama uraian halaman 10 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem pembelajaran tidak hanya memberikan suatu bahan pembelajaran ke pengguna tetapi juga memberikan suatu fungsi dan penuntun untuk menghasilkan bahan pembelajaran dan menyusun suatu kurikulum bagi mereka sendiri.

79. Pada paragraf kedua uraian halaman 25 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sebagai contoh (dalam perwujudan ini, pengguna adalah orang Korea dan mereka berkehendak untuk mempelajari bahasa Inggris), seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 7, sistem pembelajaran ini memungkinkan pengguna memproduksi secara langsung informasi pada "teks ('bottom'; 101 dalam Gambar 7)" yang berhubungan dengan bahan pembelajaran; "huruf pelafalan dasar ('바텀'; 102 dalam Gambar 7)" yang dijelaskan dalam bahasa pertama dari pengguna; "huruf pelafalan cepat ('바름'; 103 dalam Gambar 7)" yang dijelaskan dalam bahasa pertama dari pengguna; dan sebagainya.

Sebagai tambahan, seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 8, sistem pembelajaran ini memungkinkan pengguna untuk membentuk secara langsung proses pembelajaran (yaitu, kurikulum; 104).

Seperti disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa solusi teknis praktis dari Klaim 5 invensi pemohon ini terkait dengan memproduksi (atau

membangun) materi pembelajaran dan kurikulum. Selain itu, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa solusi teknis praktis terkait dengan keterkaitan dengan sistem permainan (Silakan merujuk atas). Fitur-fitur yang diklaim dari Klaim 5 dari invensi pemohon ini dapat mengubah cara yang ada di mana bentuk praktis dari suatu invensi beroperasi untuk memecahkan masalah.

80. Penjelasan terkait Klaim 6-7.

Masalah: memaparkan informasi secara berulang-ulang atau menghitung informasi. Pada paragraf kedua uraian halaman 8 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem-sistem pembelajaran bahasa yang ada dalam bentuk pilihan ganda untuk mengatasi masalah (yaitu, metode kateketik), atau dalam bentuk informasi pemaparan secara berulang (yaitu, metode hapalan mekanik berulang), atau dalam bentuk penjelasan dengan enumerisasi serangkaian informasi (yaitu, metode penjelasan), atau dalam bentuk pengantaran informasi dengan suatu dialog dalam suatu situasi (yaitu, metode percakapan), dan sebagainya. Terlepas dari metode tersebut, seluruh metode tersebut diperlukan untuk menghafal suatu bahan pembelajaran bahasa.

Seperti disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa masalah teknis praktis dari prior art atau invensi hanya terkait dengan pengungkapan informasi secara berulang atau enumerasi informasi.

Solusi: memaparkan informasi secara sesaat dan berulang-ulang dengan interval waktu secara bertahap siklis; berhubungan dengan sistem permainan.

Pada paragraf pertama uraian halaman 14 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sebagai tambahan pada informasi ini, paparan sesaat dan berulang dari informasi yang berkaitan dengan pelafalan yang disebutkan di atas dengan interval waktu dapat membantu pengguna untuk mengingat.

81. Pada paragraf ketiga uraian halaman 13 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Artinya, suatu pendekatan mudah pada pembelajaran dari pelafalan diinduksi melalui ekspresi dalam bahasa pertama dari pengguna, sebagai ganti dari sinyal-sinyal pelafalan yang sulit.

82. Pada paragraf kedua uraian halaman 26 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Untuk maksud-maksud memungkinkan pengguna yang disebutkan di atas untuk mendekati dengan mudah dengan suatu kisaran yang lebih luas (yaitu, pada kisaran fonem-> silabel-> kata-> kalimat) dengan melanjutkan dengan suatu pembelajaran dari unit tersegmentasi dari suatu bahasa dan memahami dengan lebih mudah pelafalan-pelafalan dari suatu bahasa,

83. Pada uraian halaman 27 baris 28 sampai dengan halaman 28 baris 10 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Setelah sekitar 4 kali pengulangan dari pelafalan cepat, siklus pertama berakhir. Kemudian, semuanya menghilang dan siklus kedua berkenaan dengan bahan bahasa untuk dipelajari selanjutnya dimulai secara otomatis. Artinya, huruf-huruf bahasa pengguna muncul di pusat layar dan kemudian menghilang; dalam posisi di situ, huruf-huruf bahan pembelajaran, suatu citra pada bagian bawah, informasi gramatika dasar atau deskripsi penjelasan di tengah kanan; kemudian, gambar bergerak dari bentuk mulut, gambar bergerak dari bahasa isyarat, dan huruf-huruf pelafalan dasar yang dijelaskan dalam bahasa pertama pengguna berkenaan dengan pelafalan dasar pada bagian atas; pelafalan dasar diulangi 4 kali; huruf-huruf pelafalan cepat yang dijelaskan dalam bahasa pertama pengguna pada pusat kiri; dan pelafalan cepat diulangi 4 kali. Keseluruhan siklus berhubungan secara berurutan dan secara otomatis.

Seperti disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa solusi teknis praktis dari Klaim 6-7 dari invensi pemohon ini terkait dengan mengungkapkan informasi sesaat dan berulang kali dengan interval waktu secara bertahap secara siklis. Selain itu, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa solusi teknis praktis terkait

dengan keterkaitan dengan sistem permainan dan sistem materi pembelajaran (silakan merujuk ke atas). Fitur-fitur yang diklaim dari Klaim 6-7 dari invensi pemohon ini dapat mengubah cara yang ada di mana bentuk praktis dari suatu invensi beroperasi untuk memecahkan masalah.

84. Penjelasan terkait Klaim 8.

Masalah: menampilkan skor permainan dan peringkat sederhana.

Pemohon tidak secara eksplisit menjelaskan bahwa masalah teknis praktis dari prior artb atau invensi hanya terkait dengan menampilkan skor dan peringkat permainan secara sederhana. Namun, seseorang yang ahli dalam prior art dan pemeriksa akan dapat memahaminya melalui metode atau sistem umpan balik yang lebih baik yang dijelaskan dalam Uraian terkait dengan Klaim 8.

Solusi: menunjukkan data statistik peringkat game dan transisi dengan grafik; memeriksa (atau mencari) tingkat permainan atau pembelajaran berdasarkan kondisi; berhubungan dengan sistem permainan.

85. Pada paragraf kedua uraian halaman 11 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Sistem

pembelajaran pada mana invensi ini diterapkan memberikan pengguna dengan suatu peringkat permainan dan informasi umpan balik visual oleh suatu grafik perubahan dalam transisi.

86. Pada paragraf kedua uraian halaman 29 disebutkan hal-hal sebagai berikut:

Nilai-nilai

statistik dari skor-skor untuk rasio-rasio *hitting* dan waktu *running* digunakan sebagai data untuk mengindikasikan grafik-grafik. Grafik-grafik ini memungkinkan pengguna untuk memeriksa dengan suatu peningkatan dalam kemampuan pembelajarannya dibandingkan dengan yang sebelumnya, dimana permainan dan yang mana pengguna yang mempelajari 'Hangeul' memiliki suatu kekurangan, pada mana bagian pengguna membutuhkan untuk menyusun, dan sebagainya.

Seperti disebutkan di atas, pemohon menjelaskan bahwa solusi teknis praktis dari Klaim 8 dari invensi pemohon ini terkait dengan menunjukkan data statistik peringkat permainan dan transisi dengan grafik, dan memeriksa (atau mencari) tingkat permainan atau pembelajaran berdasarkan kondisi. Selain itu, pemeriksa paten akan dapat memahami bahwa solusi teknis praktis terkait dengan keterkaitan dengan sistem permainan (Silakan merujuk ke “1.5)1”). Fitur-fitur yang diklaim dari Klaim 8 dari invensi pemohon ini dapat mengubah cara yang ada di mana bentuk praktis dari suatu invensi beroperasi untuk memecahkan masalah.

87. Seperti ini, karena semua contoh di seluruh spesifikasi invensi pemohon ini adalah contoh sistem yang diterapkan komputer, dengan kata lain, invensi pemohon ini mencakup sistem yang diterapkan komputer, dan sistem tersebut memiliki solusi teknis praktis yang ditingkatkan untuk memecahkan masalah teknis praktis, argumen pemohon bahwa Invensi Pemohon dapat menjadi Invensi yang dapat diberikan Paten.

Akhirnya, melalui semua dalil-dalil di atas, Pemohon berpendapat bahwa Klaim 1-8 dari Invensi Pemohon ini tidak termasuk dalam kategori yang tidak dapat diterima sebagaimana ditentukan dalam “Pasal 4 Undang-undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten dan Penjelasannya” dan terletak di dalam definisi atau kategori “invensi” yang dapat diberikan.

-----**TENTANG PERTIMBANGAN HUKUMNYA**-----

1. Menimbang bahwa Permohonan Paten ini telah ditolak Permohonan Patennya pada tanggal 25 Agustus 2021 dan Permohonan Banding terhadap Penolakan Permohonan Paten nomor P00201700348 dengan judul “SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA MENGGUNAKAN UNIT KOMPONEN, LEBIH BANYAK TERSEGMENTASI DARIPADA FONEM, ATAU BERMACAM PERMAINAN” yang diajukan pada tanggal 25 November 2021 sehingga Permohonan Banding ini masih dalam masa jangka waktu pengajuan banding terhadap Penolakan sesuai ketentuan Pasal 68 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten.
2. Menimbang bahwa berdasarkan hasil pemeriksaan yang dilakukan oleh Majelis terhadap alasan penolakan Termohon pada Surat

Pemberitahuan Penolakan Nomor HKI-3-HI.05.02.04.P0021700348-TP tanggal 25 Agustus 2021, sebagai berikut:

- a. Bahwa Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual telah melakukan koreksi terhadap data Tanggal Penerimaan Permohonan Paten yang diajukan Banding pada tanggal 27 September 2022 Nomor: HKI.3-KI.05.11-76, dimana terdapat kesalahan Pemohon dalam pengisian nomor Permohonan PCT yang terdapat dalam formulir Permohonan sehingga seharusnya nomor Permohonan PCT yang benar adalah PCT/KR2015/007154 namun diisi oleh Pemohon PCT/KR2014/007154. Hal ini juga menyebabkan Tanggal Penerimaan Internasional menjadi keliru, seharusnya 9 Juli 2015 tetapi tertulis tanggal 9 Juli 2014.
- b. Bahwa spesifikasi permohonan paten yang berupa deskripsi dan klaim yang menjadi objek penolakan sebagaimana disampaikan pada Surat Pemberitahuan Penolakan Permohonan No. HKI-3-HI.05.02.04.P0021700348-TP tanggal 25 Agustus 2021 tersebut adalah spesifikasi permohonan paten yang disampaikan pada saat awal pengajuan Permohonan tanggal 18 Januari 2017 dengan klaim berjumlah 8 klaim.
- c. Bahwa Majelis selanjutnya melakukan pemeriksaan terhadap terhadap klaim-klaim yang dijadikan dasar penolakan oleh Termohon sebagai berikut:

c.1. **Klaim 1** adalah klaim mandiri yang menyatakan "Suatu metode dan sistem untuk memberikan unit minimum dalam pembelajaran bahasa untuk orang-orang yang membutuhkan pertimbangan yang lebih peka juga orang biasa, berkenaan dengan pembelajaran Bahasa melalui analisa terperinci lebih lanjut".

Klaim 1 merupakan klaim mandiri merujuk kepada metode dan sistem penyajian unit minimum dalam pembelajaran Bahasa. Klaim 1 tidak mengungkapkan fitur-fitur yang dapat membentuk invensi agar dapat dilaksanakan oleh orang yang berkeahlian biasa di bidang ini, dengan demikian Klaim 1 dinilai bukan merupakan invensi sesuai Pasal 1 angka 2, dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

c.2. **Klaim 2** adalah klaim turunan dari klaim 1 yang menyatakan "Metode dan sistem dari klaim 1, dimana silabel, kata, dan kalimat dibentuk menggunakan fonem-fonem, yang mana merupakan unit minimum dalam bentuk dari suatu huruf dari suatu bahasa, disiapkan dengan rotasi dan penggabungan dari beberapa huruf dasar untuk sesuai bagi urutan penulisan dari suatu bahasa."

Klaim 2 merupakan klaim turunan klaim 1 yang merujuk kepada metoda dan sistem penyajian unit minimum dalam pembelajaran Bahasa. Klaim 2 tidak mengungkapkan fitur-fitur yang dapat membentuk invensi agar dapat dilaksanakan oleh orang yang berkeahlian biasa di bidang ini, dengan demikian Klaim 2 dinilai bukan merupakan invensi sesuai Pasal 1 angka 2, dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

c.3. **Klaim 3** adalah klaim turunan dari klaim 1 yang menyatakan “Metode dan sistem dari klaim 1, dimana setiap fonem yang membentuk silabel, yang mana merupakan unit minimum dari pelafalan dari suatu bahasa, memiliki suatu pelafalan dan pelafalan dari silabel tersebut diekspresikan dengan mempersingkat interval pelafalan dari setiap fonem.”

Klaim 3 merupakan klaim turunan klaim 1 yang merujuk kepada metoda dan sistem penyajian unit minimum dalam pembelajaran Bahasa. Klaim 3 tidak mengungkapkan fitur-fitur yang dapat membentuk invensi agar dapat dilaksanakan oleh orang yang berkeahlian biasa di bidang ini, dengan demikian Klaim 3 dinilai bukan merupakan invensi sesuai Pasal 1 angka 2, dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

c.4. **Klaim 4** adalah klaim mandiri yang menyatakan “Suatu metode dan sistem untuk menggunakan bermacam permainan dalam pembelajaran bahasa, dimana permainan-permainan tersebut meliputi suatu permainan yang membentuk fonem, silabel, kata, dan kalimat, dan suatu permainan menemukan suatu huruf, pelafalan, dan arti dan menghubungkannya bersama-sama.”

Klaim 4 merupakan klaim mandiri, merujuk kepada penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa. Klaim 4 tidak mengungkapkan fitur-fitur yang dapat membentuk invensi agar dapat dilaksanakan oleh orang yang berkeahlian biasa di bidang ini, dengan demikian Klaim 4 dinilai bukan merupakan invensi sesuai Pasal 1 angka 2, dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

c.5. **Klaim 5** “Suatu metode dan sistem untuk tidak hanya memberikan suatu bahan pembelajaran Bahasa bagi pengguna tetapi juga memungkinkan pengguna menghasilkan suatu bahan pembelajaran dan membentuk suatu kurikulum bagi mereka sendiri”.

Klaim 5 merupakan klaim mandiri merujuk kepada metode dan sistem untuk memberikan dan menghasilkan bahan pembelajaran Bahasa. Klaim 5 tidak mengungkapkan fitur-fitur yang dapat membentuk invensi agar dapat dilaksanakan oleh orang yang berkeahlian biasa di bidang ini, dengan demikian Klaim 5 dinilai bukan merupakan invensi sesuai Pasal 1 angka 2, dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

c.6. **Klaim 6** adalah klaim mandiri yang menyatakan “Suatu metode dan sistem untuk memaparkan informasi berkenaan dengan suatu pelafalan dasar dari bahasa dimana pengguna berkehendak untuk mempelajari dan huruf-huruf dari padanya, suatu huruf pelafalan dasar yang dijelaskan dalam bahasa pertama dari pengguna tersebut, suatu pelafalan cepat dan huruf-huruf daripadanya, suatu huruf pelafalan cepat yang dijelaskan dalam bahasa pertama dari pengguna tersebut, suatu animasi dari suatu organ pelafalan, suatu gambar bergerak dari suatu bentuk mulut yang melafalkan, suatu gambar bergerak dari suatu bahasa isyarat atau sejenisnya bagi pengguna untuk sesaat dan diulangi dengan suatu interval waktu untuk memungkinkan pengguna suatu pembelajaran lebih mudah dari bahasanya dan mengingat pelafalan tersebut.

Klaim 6 merupakan klaim mandiri merujuk kepada pemaparan informasi pelafalan Bahasa melalui metoda permainan dalam pembelajaran Bahasa. Klaim 6 tidak mengungkapkan fitur-fitur yang dapat membentuk invensi agar dapat dilaksanakan oleh orang yang berkeahlian biasa di bidang ini, dengan demikian Klaim 6 dinilai bukan merupakan invensi sesuai Pasal 1 angka 2, dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

c.7. **Klaim 7** adalah klaim mandiri yang menyatakan “Suatu metode dan sistem untuk memaparkan informasi berkenaan dengan huruf-huruf bahasa pengguna yang berhubungan dengan suatu bahan pembelajaran bahasa, suatu citra, gambar bergerak, informasi gramatika dasar, informasi urutan kata, informasi terjemahan literal dan terjemahan liberal atau sejenisnya bagi pengguna untuk sesaat dan diulangi dengan suatu interval waktu untuk memungkinkan pengguna memahami lebih mudah suatu arti, sintaks, dan urutan kata dari suatu bahasa.”

Klaim 7 merupakan klaim mandiri merujuk kepada pemaparan informasi pelafalan Bahasa melalui metoda permainan dalam pembelajaran Bahasa. Klaim 7 tidak mengungkapkan fitur-fitur yang dapat membentuk invensi agar dapat dilaksanakan oleh orang yang berkeahlian biasa di bidang ini, dengan demikian

Klaim 7 dinilai bukan merupakan invensi sesuai Pasal 1 angka 2, dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

c.8. **Klaim 8** adalah klaim mandiri yang menyatakan “Suatu metode dan sistem untuk membandingkan secara visual tingkat-tingkat kemampuan pembelajaran bahasa melalui skematisasi berdasarkan pada data statistik yang mana merupakan hasil dari skor-skor yang diakumulasi melalui suatu permainan pembelajaran bahasa.

Klaim 8 merupakan klaim mandiri merujuk kepada perbandingan tingkat pemahaman pembelajaran Bahasa melalui metoda permainan. Klaim 8 tidak mengungkapkan fitur-fitur yang dapat membentuk invensi agar dapat dilaksanakan oleh orang yang berkeahlian biasa di bidang ini, dengan demikian Klaim 8 dinilai bukan merupakan invensi sesuai Pasal 1 angka 2, dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 tahun 2016 tentang Paten.

3. Menimbang bahwa berdasarkan data dan fakta-fakta sebagaimana telah diuraikan pada angka 1 sampai dengan angka 2 di atas, Majelis Banding berkesimpulan bahwa klaim 1 sampai dengan klaim 8 dari Permohonan Banding Nomor Registrasi 27/KBP/XI/2021 terhadap Penolakan Permohonan Paten Nomor P00201700348 yang diajukan oleh Pemohon tidak memenuhi ketentuan Pasal 1 angka 2 dan tercakup dalam Pasal 4 huruf c angka 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten.

----- **MEMUTUSKAN:** -----

Bahwa berdasarkan pertimbangan hukum dari data dan fakta-fakta tersebut di atas, Majelis Banding Paten, Komisi Banding Paten Republik Indonesia memutuskan:

1. **Menolak Klaim 1 sampai dengan Klaim 8 Permohonan Banding dengan Nomor Registrasi 27/KBP/XI/2021 atas Penolakan Permohonan Paten Nomor P00201700348 dengan judul “SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA MENGGUNAKAN UNIT KOMPONEN, LEBIH BANYAK TERSEGMENTASI DARIPADA FONEM, ATAU BERMACAM PERMAINAN”;** -----
2. **Meminta Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia untuk mencatat dan mengumumkan hasil Putusan Majelis Banding melalui media elektronik dan/atau non-elektronik.** -----

Demikian diputuskan dalam musyawarah Majelis Banding, Komisi Banding Paten pada Sidang Terbuka untuk umum pada hari Kamis tanggal 17 November 2022 oleh Majelis Banding dengan Ketua Majelis: Ir. Budi Suratno, M.IPL. dan Anggota Majelis Banding sebagai berikut: Ir. Aribudhi Nugroho Suyono, M.IPL., Faisal Syamsuddin, S.T., M.T., Prof. Dr. Ir. Johny Wahyuadi M., DEA., Ragil Yoga Edi, S.H., LL.M., serta dibantu Sekretaris Komisi Banding Maryeti Pusporini, S.H., M.Si. dan tanpa kehadiran Kuasa Pemohon.

Jakarta, 17 November 2022

Ketua Majelis



Ir. Budi Suratno, M.IPL.

Anggota Majelis

Ir. Aribudhi Nugroho Suyono, M.IPL.

Faisal Syamsuddin, S.T., M.T.

Prof. Dr. Ir. Johny Wahyuadi M., DEA.

Ragil Yoga Edi, S.H., LL.M.

Sekretaris Komisi Banding

Maryeti Pusporini, S.H., M.Si.