

제 60회 변리사 시험 대비

디자인보호법 심사기준 (화상디자인 파트)

- 특허청 예규 제129조 [시행 2023. 01. 01.] -

이 준 권 변리사

1 취지 및 개요

종전에는 디자인심사기준(03.7.1시행)을 통해 물품의 표면, 즉 물품의 부분에 표현되는 “부분디자인”으로 화상디자인의 등록이 가능했다. 그러나 디지털 경제의 확산으로 신기술을 활용한 디자인제품의 출시가 증가하고 관련 산업규모가 증대됨에 따라 물품으로부터 분리되어 구현되는 화상디자인 자체에 대한 보호 필요성이 대두되었다. 이에 따라 2021년 4월 디자인보호법 개정(21.10.21 시행)을 통해 물품의 부분으로 표현되는지 여부와 관계없이 화상 그 자체로 디자인등록이 가능하게 되었다. 아울러 화상디자인에 관한 용어의 혼동을 방지하기 위해 기존의 화상디자인은 “물품의 부분에 표현된 화면(畫面)디자인”(디자인보호법 제2조 제2호의2의 “화상”에 해당되지 않는 화상에 관한 디자인을 말함)으로 표현하기로 하였다.

결과적으로 2021년의 디자인보호법 시행 이후, 화상에 관한 디자인을 등록받는 방법은 아래의 2가지가 있다.

(1) ‘화상디자인’으로 보호를 받는 방법

: 디스플레이 패널 등 표현의 매개가 되는 물품의 존재여부와 관계없이 디자인으로 성립할 수 있으나, 디지털기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 도형·기호 등으로서 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것이어야만 한다.

(2) ‘물품의 부분에 표현된 화면디자인’으로 보호를 받는 방법

: 디스플레이 패널 등 물품의 표시부를 통해 표현되는 것으로서 법적으로는 물품의 모양, 즉 표면 장식이며 부분디자인의 형태로 보호되고 성립요건은 일반적인 물품의 부분디자인과 동일하다.

I. 화상디자인

1 정의 및 성립요건

1.1 화상디자인의 정의

1.1.1 “화상디자인”이란 화상(畫像)의 형상·모양·색채 또는 이들의 결합이며 시각을 통해 미감을 불러일으키는 것이다.

※ “물품의 부분에 표현된 화면디자인”은 디스플레이 패널, 스크린 등 물품의 표면에 표현되는 모양 또는 표면장식으로서 물품의 부분디자인에 해당하며, 2021년 10월 시행법에서 규정하고 있는 화상디자인과 혼동을 피하기 위해 종전과 달리 ‘화면(畫面)’이라는 용어를 사용한다.


1.1.2 위의 1.1.1의 “화상”이란 디지털 기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 도형·기호 등을 말하며, 기기(器機)의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것에 한정한다.

1.1.3 “화상”은 글자체와 마찬가지로 본래 물품성을 갖추지 못했지만 물품으로 의제(擬制)한 것이므로 디스플레이 패널, 디스플레이 스크린 등과 같이 물품의 부분으로 표현될 필요 없이 독립적으로 물품성을 갖춘 것으로 본다.

1.2 화상디자인의 성립요건

1.2.1 “화상”은 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것에 한정된다. 따라서 출원서 및 출원서에 첨부된 도면에 이를 기재 또는 표현하되 해당 분야의 통상의 지식을 가진 자가 충분히 이해할 수 있을 정도여야 한다.

1.2.2 “기기의 조작에 이용되는 화상”은 기기를 제어하기 위해 지시, 명령 등을 입력하는데 사용하는 도형, 기호 등을 의미하며, 조작의 대상인 기기가 반드시 물품일 필요는 없다. 흔히 조작용 입력 버튼, 바(bar), 다이얼 등을 예로 들 수 있다.

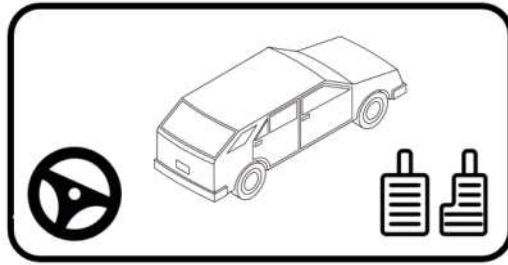
☒ 예 1)  인정 아래 사례는 “정보통신기기용 아이콘” 화상으로서 정보통신기기에서 구동되는 아이콘이므로 디지털 기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 것이며 외견상 홈(home)버튼 기능을 수행하는 것으로 파악되어 “기기의 조작에 이용되는 화상”으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]
명칭: 정보통신기기용 아이콘

※ “정보통신기기용 아이콘” 화상디자인의 경우 “화면디자인이 표시된 디스플레이 패널” 디자인과 달리, 매개가 되는 물품(예: 디스플레이 패널, 디스플레이 스크린 등)의 존재여부를 성립요건 판단에 고려하지 않으므로 화상자체를 표현하는 것으로 족하다.

예 2) **인정** 아래 사례는 “게임조작용 그래픽 유저 인터페이스” 화상으로서 도면에 표현된 모양으로 볼 때 운전과 관련된 게임의 조작(control) 인터페이스를 표현한 것이므로 “기기의 조작에 이용되는 화상”으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 게임조작용 그래픽 유저 인터페이스

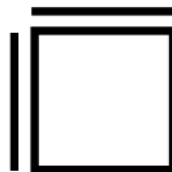
예 3) **인정** 아래 사례는 “VR조작용 GUI”로서 사시도, 정면도, 우측면도 등을 갖추고 있으므로 VR환경 안에서 입체적으로 표현되는 것임을 알 수 있다. 또한 명칭을 통해 VR환경 안에서 특정한 조작기능을 수행하기위한 것임을 인식할 수 있으므로 “기기의 조작에 이용되는 화상”으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]
정면 사시도



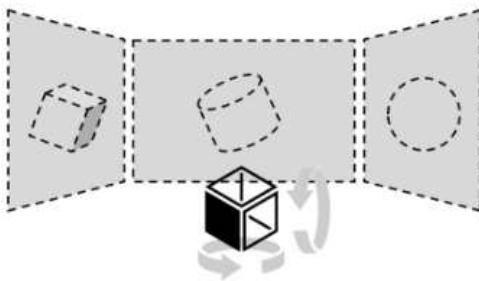
[도면 1.2]
정면도



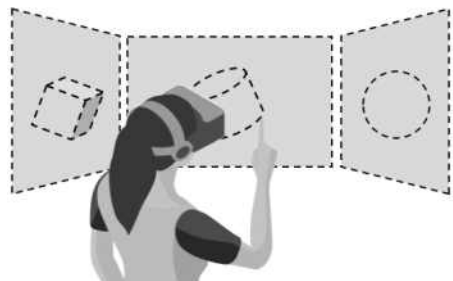
[도면 1.3]
우측면도



[도면 1.4]
평면도



[참고도면 1.1]



[참고도면 1.2]

명칭: VR조작용 그래픽 GUI

1.2.3 “기기의 기능이 발휘되는 화상”은 기기가 발휘하는 기능을 표현하는 도형·기호 등을 의미하며 각종 그래프, 상태표시등, 경고등, 인디케이터(indicator) 등이 대표적이다.

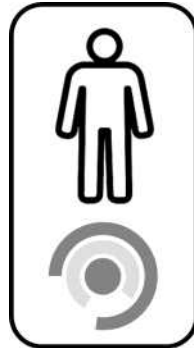
예 1) **인정** 아래 사례는 “차량정보 표시용 아이콘” 화상으로서 차량의 특정 상태(예: 고장상태)를 시각적으로 표현하고 있으므로 “표시기능이 발휘되는 화상”으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 차량정보 표시용 아이콘

※ 예 2) **인정** 아래 사례는 “정보표시용 GUI” 화상으로서 사용자의 건강상태를 스마트폰 애플리케이션을 통해 전자적 방식으로 표현하고 있으므로 “기능이 발휘되는 화상”으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 정보표시용 GUI

※ 예 3) **인정** 아래 사례는 “차량정보 표시용 GUI” 화상으로서 차량의 상태를 사용자가 다양한 각도에서 살펴볼 수 있도록 3차원으로 구현하여 표현하고 있으므로 “기능이 발휘되는 화상”으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]
정면 사시도



[도면 1.2]
우측면도



[도면 1.3]
배면 사시도

“트렁크가 개방
되었습니다!”



[사용상태도 1.1]

“우측헤드램프에
이상があります!”



[사용상태도 1.2]

명칭: 차량정보 표시용 GUI

※ 다음의 ‘화면디자인이 표시된 디스플레이 패널’디자인의 경우, 디스플레이 패널 표면 위에 모양으로 표현된 디자인으로서 도면의 표현방식으로 볼 때 턴테이블처럼 회전하는 차량의 동적(動的) 상태를 표현한 디자인이다.



[도면 A 1.1]



[도면 B 1.1]



[도면 C 1.1]

명칭: 화면디자인이 표시된 디스플레이 패널

1.2.4 기기의 조작과 기능 발휘를 겸하는 ‘화상 디자인’의 경우도 있을 수 있으므로 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재사항 등에 이러한 특징이 충분히 기재 또는 표현된 경우 화상디자인으로 인정할 수 있다.

예 1) **인정** 아래는 “정보통신기기용 화상” 디자인으로서 막대의 길이가 정보통신기기의 현재 상태값을 표시하며, 동시에 손가락 등으로 터치하여 이 상태값을 사용자가 원하는 값으로 조정·제어할 수 있다. 만약 이러한 내용이 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재사항 등에 이러한 특징이 충분히 표현되어 있으면 조작과 기능발휘를 겸하는 화상디자인으로 인정한다.



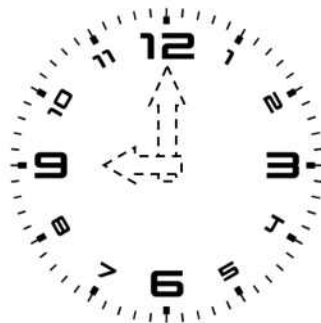
도면 1.1

참고도면 1.1

명칭: 정보통신기기용 화상

1.2.5 “화상의 부분디자인”이란 화상의 전체 중에 일정한 범위를 점유하는 부분으로서 해당 화상에 있어서 다른 디자인과 대비대상이 될 수 있는 부분을 말한다.

예 1) **인정** 아래 “정보표시용 화상” 디자인의 경우, 시계의 형상을 띄고 있는데, 부분디자인으로 보호하고자하는 부분은 자판부의 형태이며 시계의 바늘부분은 권리범위에서 제외하도록 표현하였다. 따라서 화상의 부분디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 정보표시용 화상

1.2.6 “화상의 부분디자인”이 다른 디자인과 대비의 대상이 될 수 없는 부분이거나 하나의 창작단위로 인정될 수 없는 부분일 경우 법 제2조(정의) 제1호에 따른 디자인의 정의에 합치되지 않으므로 공업상이용가능성이 결여된 것으로 보고 거절통지한다.

2 공업상 이용가능성 요건

2.1 공업적 생산방법에 의한 양산가능성

2.1.1 공업적 생산방법에 의하여 양산이 불가능하여 공업상 이용할 수 없는 디자인은 법 제33조(디자인등록의 요건) 제1항 본문에 위반되어 디자인 등록을 받을 수 없다.

(1) 화상디자인의 “공업적 생산방법”이란 디지털 기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 화상을 구현하는 것을 포함하며, “양산”이란 동일한 형태의 화상을 반복적으로 계속하여 생산하는 것을 뜻한다.

(2) “동일한 화상을 양산할 수 있는 디자인”이란 물리적으로 완전히 같은 화상을 양산할 수 있는 디자인이어야 하는 것은 아니고, 그 디자인 분야에서 통상의 지식을 가진 사람이 그 지식을 기초로 합리적으로 해석하였을 때 같은 화상으로 보여질 수 있는 수준의 동일성을 가진 화상을 양산할 수 있는 디자인을 의미한다.

2.2. 디자인보호법상의 화상디자인으로 인정될 것

2.2.1 디자인보호법상 화상은 물품과 관계없이 화상 자체로 보호된다. 즉, 출원서의 기재사항 및 출원서에 첨부한 도면 등을 토대로 종합적으로 고려하였을 때, 물품 또는 물품의 부분으로 인정되는 것(물품의 부분인 화면디자인)은 화상디자인으로 인정할 수 없다.

2.2.2 화상은 물품으로 의제한 것일 뿐 실제로 물리적인 형상을 가지지 않으므로 물리적인 견본 또는 모형으로 제출되거나 재질에 대하여 설명이 기재되어 있는 경우는 공업상 이용할 수 있는 화상디자인으로 인정할 수 없다.

2.2.3 법 제2조 2의 2에서는 보호대상을 “기기(器機)의 조작에 이용되거나(조작용 화상)” 또는 “기능이 발휘되는 것(기능발휘용 화상)”으로 한정하고 있다. 따라서 화상디자인은 적어도 이 중 하나에 해당하여야 하며, **이 중 어느 하나에도 해당하지 않는 단순히 시각저작물에 불과한 것은 화상디자인으로 성립할 수 없다.**

2.2.4 조작용 화상 및 기능발휘용 화상의 범위는 위 “1. 정의 및 성립요건”을 참조한다.

2.3 디자인의 표현에 구체성이 있을 것

2.3.1 해당분야에서 통상의 지식을 갖춘 창작자가 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재사항 등을 통해 출원된 디자인의 구체적인 내용을 파악할 수 있으면 디자인 표현의 구체성을 인정할 수 있다.

2.3.2 출원서의 기재사항 및 출원서에 첨부한 도면 등을 종합적으로 판단하여 디자인의 구체성을 인정할 수 없는 경우는 다음과 같다.

- (1) 화상의 용도 또는 기능을 파악하기 어려운 경우
- (2) 화상 전체가 구체적으로 표현되어 있지 않은 경우
- (3) 도면이 선명하지 않아 디자인의 요지 파악이 불가능한 경우

(4) 출원서의 기재사항 및 출원서에 첨부한 도면간에 정합성이 결여된 경우

(5) 형태가 변화하는 동적 화상인 경우에 변화의 순서, 변화의 형태가 분명하지 않은 경우

2.3.3 화상디자인의 구성성에 관한 일반적인 요건은 제2부 제1장의 “2.2 디자인의 표현에 구성성이 있을 것” 부분을 참조한다.

3 유사여부 판단

3.1 화상디자인의 유사여부 판단기준



3.1.1 화상의 형태, 용도 또는 기능의 동일·유사, 혼용가능성을 기준으로 판단하며, 화상의 형태의 유사성은 일반적인 디자인의 유사판단기준에 따른다.

3.1.2 “물품의 부분에 표현된 화면디자인”의 화면 표시부가 “화상디자인”의 형태와 설명 동일·유사하더라도 화면 표시부는 물품의 부분디자인이고 화상은 그 자체로 독자적인 물품이므로 물품이 서로 달라 비유사한 것으로 본다.

※ “물품의 부분에 표현된 화면디자인”과 “화상디자인” 간에는 확대된 선출원(제33조제3항), 선출원(제46조), 관련디자인(제35조)여부도 적용되지 않는다. (★)

[심사관 참고]

아래와 같이 “화면디자인이 표시된 정보통신기기”의 디자인이 선출원되고 “정보표사용 화상”의 디자인이 후출원된 후에 선출원 디자인이 공보에 게재된 경우, 화면표시부의 모양과 정보표사용 화상의 형태가 설명 동일·유사하더라도 해당 화상이 정보통신기기의 일부분과 반드시 유사한 디자인이라고는 볼 수 없으므로(6.1.2 참조) **확대된 선출원 규정을 적용할 수 없다.**

 <p>〈 선출원디자인〉 명칭: 화면디자인이 표시된 정보통신기기</p>	 <p>〈 후출원디자인〉 명칭: 정보표사용 화상</p>
--	--

3.1.3 그러나 물품과 화상 간에 용도, 기능, 사용실태 등을 고려하여 서로 유사하거나 혼용가능성이 있다면, 둘 중 하나가 공지된 경우 창작비용이성에 관한 판단은 가능하다.(4.3.3의 예1과 예2 참조) (★)

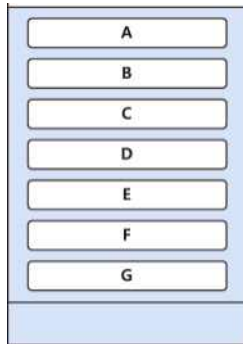
3.2 화상디자인간의 유사여부 판단

3.2.1 심사관은 아래의 (1)과 (2) 또는 (1)과 (3)에 해당하는 경우 두 디자인은 동일 또는 유사한 것으로 판단한다.

- (1) 두 화상디자인의 형태가 동일하거나 유사한 경우
- (2) 두 화상디자인의 용도 또는 기능이 동일하거나 유사한 경우
- (3) 두 화상디자인의 혼용 가능성이 있는 경우

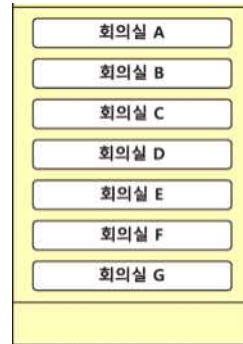
3.2.2 “화상디자인” 간 유사하다고 볼 수 있는 사례

(1) 두 디자인은 가로로 긴 장방형의 복수의 개체들이 종으로 배열되어 있어 형태면에서는 유사하나 명칭이 “재고관리용 화상”과 “회의실관리용 화상”으로 세부용도는 상이하다. 그러나 복수의 선택지에서 하나를 선택하고, 그 정보를 표시하는 것으로서 기능면에서 유사하므로 유사한 디자인으로 인정할 수 있다.



〈선행 디자인〉
“재고관리용 화상”
[디자인의 설명]

“세로로 배치된 복수의 긴 직사각형은 각 상품의 종류를 나타내며 이것을 클릭하면 해당 상품의 재고수가 화상으로 표시됨”



〈출원디자인〉
“회의실관리용 화상”
[디자인의 설명]

“세로로 배치된 복수의 긴 직사각형은 각각의 회의실을 나타내며 이것을 클릭하면 예약한 회의실이 화상으로 표시됨”

(2) 두 디자인은 형태면에서 유사하나 “디지털 도어록용 화상”과 “스마트폰용 화상”으로 화상의 세부용도는 다르다. 그러나 양자 모두 수치를 입력하는 기능을 수행한다는 면에서 극히 유사하므로 유사한 디자인으로 인정할 수 있다.



〈선행디자인〉
“디지털 도어록용 화상”



〈출원디자인〉
“스마트폰용 화상”

3.3 변화하지 않는 “화상디자인”과 변화하는 “화상디자인”의 유사여부 판단

3.3.1 변화하지 않는 “화상디자인”과 변화하는 “화상디자인”은 원칙적으로 비유사하다. (★)

3.3.2 다만, 변화하는 “화상디자인”의 일부 정지상태의 모양이 변화하지 않는 “화상디자인”과 동일 또는 유사하고, 그 정지상태의 해당 부분이 전체에서 차지하는 미감이 지배적이며 전체적인 변화의 특이성이 미미하다면 양 디자인은 유사한 디자인으로 인정할 수 있다.

3.4 변화하는 화상디자인 상호간의 유사여부 판단

3.4.1 변화하는 “화상디자인” 상호 간에는 그 정지상태와 변화상태를 전체 대(對) 전체로 비교하여 유사여부를 판단한다.

3.4.2 변화하는 “화상디자인”에서 변화를 구성하는 속도, 간격의 차이는 유사판단에서 고려하지 않는다.

4 창작비용이성

4.1 창작비용이성의 판단

4.1.1 공지디자인(법 제33조제1항 제1호 및 제2호에 해당하는 디자인) 또는 이들의 결합에 의하거나, 국내 또는 국외에서 널리 알려진 형상·모양·색채 또는 이들의 결합에 의하여 그 디자인이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 사람이 용이하게 창작할 수 있는 디자인은 법 제33조(디자인등록의 요건) 제2항에 따라 디자인등록을 받을 수 없다.

4.2 창작비용이성의 일반적 요건

4.2.1 제2부 제4장(창작비용이성)의 “2. 적용요건”을 참조한다.

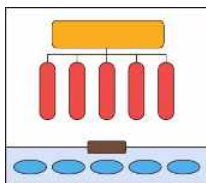
4.3 창작이 용이한 화상디자인의 유형

4.3.1 제2부 제4장(창작비용이성)의 “3. 쉽게 창작할 수 있는 디자인의 유형”을 참조한다.

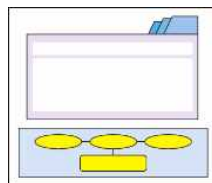
4.3.2 공지디자인 등에 의하여 그 디자인이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 쉽게 창작할 수 있는 디자인에 해당되는 화상디자인의 유형은 다음과 같다.

(1) 화상디자인의 구성요소의 일부분을 다른 디자인으로 치환

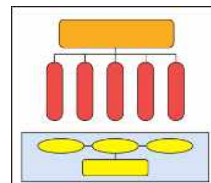
☞ 예 1) **⊖ 불인정** 공지된 “영상편집용 화상”의 일부를 다른 공지디자인의 일부로 치환하여 구성된 “영상편집용 화상”은 창작성을 인정할 수 없다.



〈공지디자인1〉



〈공지디자인2〉



〈출원디자인〉

(2) 복수의 공지된 화상디자인을 조합하여 하나의 화상디자인을 구성

예 2) **불인정** 공지된 각각의 아이콘들을 단순하게 결합하여 구성한 화상디자인의 경우 창작성을 인정할 수 없다.



< 공지디자인 1 >



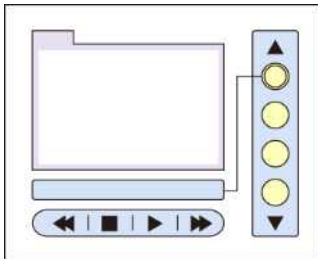
< 공지디자인 2 >



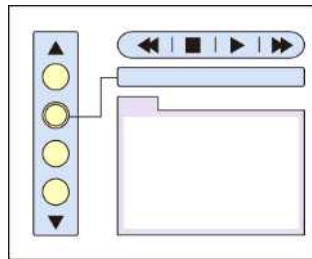
< 출원디자인 >

(3) 화상디자인의 구성요소의 배치변경

예 3) **불인정** 공지된 화상의 일부 구성요소의 위치를 단순하게 변경한 것에 불과한 “영상편집용 화상”은 창작성을 인정할 수 없다.



< 공지디자인 >



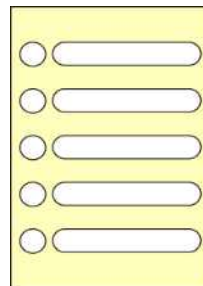
< 출원디자인 >

(4) 화상디자인의 구성요소의 비율을 변경하거나 구성단위(연속단위) 수의 증감

예 4) **불인정** 공지된 화상디자인의 가로세로간의 비례감을 변경하여 하나의 화상을 구성한 것에 불과한 “영상편집용 화상”은 창작성을 인정할 수 없다.

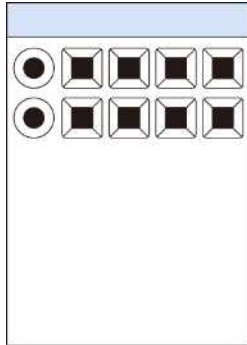


< 공지디자인 >

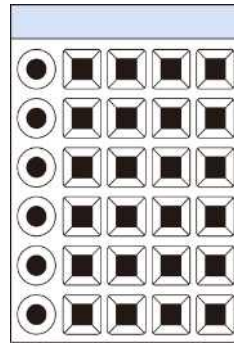


< 출원디자인 >

※ 예 5) **㉔ 불인정** 공지된 화상디자인의 일부 구성요소의 수를 증가시켜 세로로 배열한 “정보표 사용 화상”은 창작성을 인정할 수 없다.



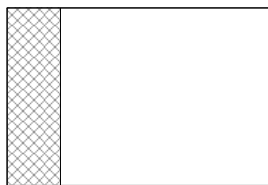
〈공지디자인〉



〈출원디자인〉

(5) 프레임 분할 방식의 단순한 변경에 의한 용이창작

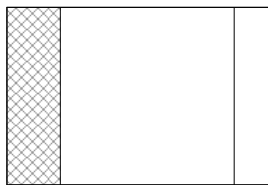
※ 예 6) **㉔ 불인정** 아래의 사례와 같이 공지된 화상디자인의 세로형 프레임 분할방식을 단순히 가로형으로 변경한 것에 불과한 것은 창작성을 인정할 수 없다.



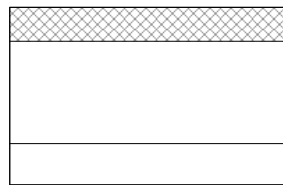
〈공지디자인〉



〈출원디자인〉



〈공지디자인〉

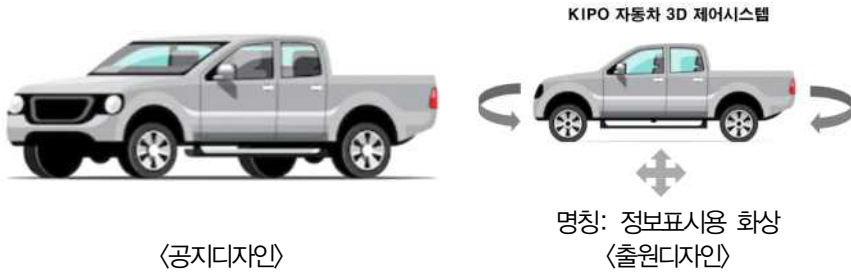


〈출원디자인〉

4.3.3 공지의 물품디자인에 표현된 형태를 화상디자인으로 전용(轉用)하는 것이 해당분야의 통상의 지식을 가진 디자이너에게 용이한 수준이라면 창작이 용이한 디자인으로 본다.

※ 예 1) **㉔ 불인정** 아래의 사례와 같이 공지된 “자동차의 디자인”을 거의 그대로 “정보표사용 화상디자인”으로 전용한 것이 해당분야에서 용이한 것이라면 창작성을 인정할 수 없다.

※ 공지된 “자동차 디자인”이 자기의 디자인이라면 공지일로부터 12개월 이내에 “정보표사용 화상디자인”을 출원하면서 신규성상실의 예외를 주장할 경우 등록받을 수 있다.



✖ 예 2) **⊖ 불인정** 아래의 사례와 같이 공지된 “화면디자인이 표시된 정보통신기기 디자인”의 화면 표시부를 거의 그대로 “정보표시용 화상디자인”으로 전용하는 것이 해당분야에서 용이한 것이라면 창작성을 인정할 수 없다.



〈공지디자인〉
명칭: 화면디자인이 표시된 정보통신기기



〈출원디자인〉
명칭: 정보표시용 화상

4.3.4 화상디자인에 대한 창작비용이성의 판단방법 및 증거의 제시는 제2부 제4장(창작비용이성)의 “4. 판단 방법” 및 “5. 증거의 제시” 부분을 참조한다.

5 물품류 구분 및 명칭

5.1 물품류의 구분

5.1.1 화상디자인의 물품류 구분은 로카르노 협정에 따른 물품류에 근거하여 특허청장이 정하여 고시한 「디자인 물품류별 물품목록」에 따라 물품류(제14류)를 기재하여야 한다.

5.2 명칭 기재방법

5.2.1 화상디자인을 출원하는 경우에는 「디자인의 대상이 되는 물품 란에 디자인을 인식하는 데 적합한 명칭을 적되, 용도가 명확하게 이해되고 해당 분야에서 일반적으로 사용되는 명칭은 인정할 수 있다.

✖ 예 1) **⊕ 인정** “정보통신용 화상”, “정보통신용 그래픽 유저 인터페이스”, “정보통신용 GUI”, “정보표시용 화상”, “아이콘용 화상”, “차량정보 표시용 그래픽 유저 인터페이스”, “차량정보 표시용 GUI”, “정보통신기기용 아이콘” 등과 같이 해당 디자인분야에서 통상적으로 사용되는 명칭이면 인정할 수 있다.

✖ 예 2) **㉔ 불인정** “화면디자인이 표시된 휴대용단말기”, “화면디자인이 표시된 디스플레이 패널” 등과 같이 물품의 부분에 표현된 화면디자인의 명칭을 기재한 경우는 인정할 수 없다.

✖ 예 3) **㉔ 불인정** “화상”, “화상디자인” 등과 같이 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는지 여부가 불명확한 명칭을 기재한 경우는 인정할 수 없다.

5.2.2 「디자인의 대상이 되는 물품」란에 2.2.1의 예시 명칭으로 기재되지 않은 경우(예: GUI, 아이콘(Icons))라도 제출된 도면, 「디자인의 설명」란 등의 기재내용 등을 종합적으로 고려하여 용도를 특정할 수 있는 정도라면 화상디자인의 명칭으로 인정할 수 있다.

5.2.3 물품류 및 물품의 명칭을 잘못 기재한 경우 법 제40조(디자인 1디자인등록출원)제2항에 따라 거절이유를 통지해야 한다.

6 디자인 1디자인등록출원

6.1 디자인 1디자인등록출원의 정의

6.1.1 디자인등록출원은 1디자인마다 1디자인등록출원하여야 한다. “화상디자인”의 출원이 1디자인 1디자인 등록출원 요건을 갖추지 못한 경우에는 법 제40조(디자인 1디자인등록출원) 제1항에 위반되므로 거절이유를 통지해야 한다.

6.1.2 화상디자인등록출원의 1디자인이란 1화상에 대한 1형태를 말한다.

6.2 디자인 1디자인등록출원 판단방법

6.2.1 화상디자인의 1디자인 1디자인등록출원 여부는 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재사항 등을 참고하여 종합적으로 판단한다. 아래에 해당하는 경우는 1디자인 1디자인등록출원 원칙을 위반한 것으로 판단한다.

(1) 둘 이상의 화상의 용도를 「디자인의 대상이 되는 물품」란에 기재한 경우

✖ 예 1) **㉔ 불인정** 명칭을 “차량정보 표시용 화상 및 의료용 정보표시용 화상”으로 기재한 경우 1디자인 1디자인등록출원 원칙을 위반한 것으로 판단한다.

(2) 도면에 둘 이상의 화상이 표현된 경우. 다만, 변화하는 화상 등에 해당하여 변화 전·후가 전체적으로 하나의 디자인으로 인정되는 경우는 제외한다.(3.2.2 참고)

(3) 하나의 화상에 물리적으로 분리된 2 이상의 형태가 표현되어 있는 경우(3.2.3 참고)

6.2.2 도면 등에 2 이상의 화상이 표현된 경우 아래의 기준에 따라 1디자인 1디자인등록출원 인정여부를 판단한다.

(1) 도면 등에 복수의 화상이 표현된 경우라도, 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재사항 등을 참고하여 화상들 간에 상호 연관성이 있다면 하나의 화상디자인으로 인정할 수 있다.

(2) 사용행태 등을 고려할 때 복수의 화상이 하나로써 일체로 실시되는 경우 하나의 화상디자인으로 판단할 수 있다.

☒ 예 1) ☺ 인정 아래는 “차량정보 표시용 화상”으로서 3개의 화상이 서로 분리되어 있으나 일반적으로 속도계, 엔진회전수계, 연료 잔량계 등은 차량에 일체로서 탑재되어 사용되므로 하나의 디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 차량정보 표시용 화상

6.2.3 하나의 화상에 물리적으로 분리된 둘 이상의 디자인이 표현되어 있을 경우 원칙적으로는 1디자인 1디자인등록출원으로 인정되지 않는다. 다만, 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재사항, 사용행태 등을 고려하여 디자인 창작의 일체성이 인정되는 경우에는 1디자인 1디자인등록출원으로 인정할 수 있다.

☒ 예 1) ☺ 인정 아래 화상디자인의 경우, 계기판 부분과 지시바늘 등 개별 구성요소들이 각각 물리적으로 분리되어 있으나, 정보를 표현하기 위하여 일체로서 기능하고 인식되므로 1디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 정보표시용 화상

6.2.4 형태가 변화하는 동적(動的) 화상디자인의 경우 「디자인의 설명을 포함한 출원서 및 출원서에 첨부된 도면 등에 동적 화상디자인을 표현한 것임이 명확하게 설명되어 있다면 하나의 화상디자인으로 인정할 수 있다.

(1) 동일한 기능을 위한 화상디자인일 것

☒ 예 1) ☺ 인정 아래는 만보기 기능의 화상디자인으로서 동적 변화상태를 표현한 것이며 각각의 화상이 하나로써 동일한 기능을 수행하므로 하나의 디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]



[도면 1.2]



[도면 1.3]

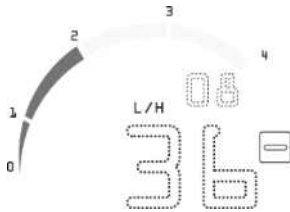


[도면 1.4]

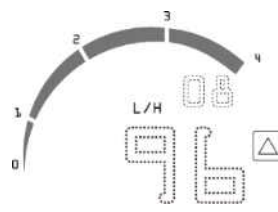
명칭: 정보표시용 화상

(2) 변화 전후의 화상디자인에 대하여 도형들 간의 공통점으로 인하여 형태의 관련성이 있을 것

예 2) **인정** 아래는 “정보표시용 화상”의 변화 전·후의 상태를 표현한 것인데, 원호 형상의 눈금자 부분의 형상, 도형과 문자의 배치상태 등이 일관되게 유지되고 있어 하나의 디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]



[도면 1.2]

명칭: 정보표시용 화상

6.3. 1디자인 1디자인등록출원의 예외

6.3.1 화상디자인도 “복수디자인등록출원” 또는 “한 벌의 물품의 디자인출원”을 할 수 있으며 이는 1디자인 1디자인등록출원 원칙의 예외이다. 복수디자인등록출원과 한 벌의 물품의 디자인출원에 관한 사항은 제2부 제10장(1디자인 1디자인등록출원 원칙의 예외)을 참조한다.

7 조약에 따른 우선권 주장

7.1 조약에 따른 우선권 주장의 요건, 우선권 주장의 기간 및 절차, 우선권 주장 디자인의 동일성 판단, 우선권 주장의 보정, 부적합한 우선권 주장의 처리 등은 제5부의 “제4장 조약에 따른 우선권 주장”부분을 참조한다.

7.2 우선권 주장을 통해 출원할 수 있는 화상디자인

7.2.1 제1국의 디자인이 다음과 같이 “화상디자인”의 “정의 및 성립요건”에 부합할 경우에 우선권을 주장하

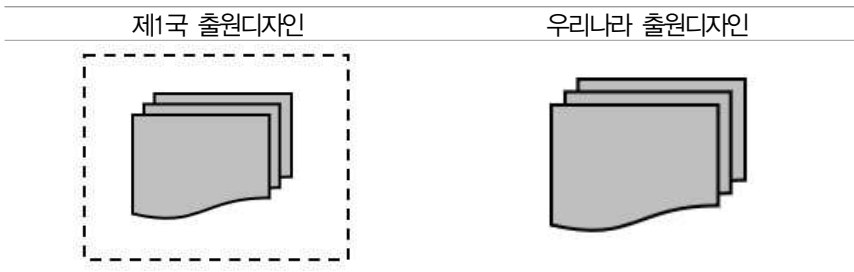
여 우리나라에 “화상디자인”을 출원할 수 있다.

✖ 예 1) **☺ 인정** 우선권을 주장하는 제1국의 출원디자인이 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘 되는 화상디자인으로 볼 수 있고 그와 실질적으로 동일한 디자인을 우선권 주장하여 우리나라에 화상디자인으로 출원했다면 그 우선권 주장을 인정할 수 있다.

7.2.2 우선권 주장 인정에 관한 구체적인 판단

	제1국 출원디자인(예)	우리나라 출원디자인(예)	우선권 주장 인정여부
화상디자인	“GUI design for display screen”	“정보표시용 화상디자인”	원칙적으로 불인정되나 출원서 및 첨부된 도면 등을 참고하여 결정
	① “icons for OO”, “GUI(Graphical user interface)”	“OO용 화상”	용도 기능이 실질적으로 동일한 경우 인정 가능
	② “icons for OO”, “GUI(Graphical user interface)”	“GUI, 아이콘(Icons)”	

✖ 예 1) **☹ 불인정** 다음과 같이 제1국에서 “물품의 부분에 표현된 화면디자인”을 출원하고 이를 우선권 주장하여 우리나라에서 “화상디자인”으로 출원한 경우, 설명 물품의 표시부 모양과 화상의 형태가 동일하더라도 동일성을 인정할 수 없다.



✖ 예 2) **☺ 인정** 다음과 같이 제1국의 출원디자인 물품의 명칭이 “Icons for OO”, “GUI(Graphical user interfaces)” 로 기재되어 있고, 동일한 형태의 디자인(단, 물품의 부분디자인으로 표현하지 않음)을 우리나라에 출원하면서 물품의 명칭을 “OO용 화상” 등으로 기재했다면 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재 사항을 참고하여 우선권 주장을 인정할 수 있다.



예 3) **인정** 다음과 같이 제1국의 출원디자인 물품의 명칭이 “Icons for OO”, “GUI(Graphical user interfaces)” 등으로 기재되어 있고, 동일한 형태의 디자인을 우리나라에 출원하면서 물품의 명칭을 “OO용 GUI”, “아이콘(Icons)” 으로 기재했다면, 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재사항을 참고하여 우선권 주장을 인정할 수 있다.

제1국 출원디자인	우리나라 출원디자인
	
“Icons for OO” 구체적인 설명 없음	“OO용 아이콘” [디자인의 설명] 소프트웨어 조작용 버튼임

II. 물품의 부분에 표현된 화면(畫面)디자인

1 정의 및 성립요건

1.1 “물품의 부분에 표현된 화면디자인”의 정의

1.1.1 “물품의 부분에 표현된 화면디자인”이란 물품의 액정화면 등 표시부의 발광현상에 의해 시각을 통해 인식되는 모양 및 색채 또는 이들의 결합을 말하고 **법적으로는 표면 장식의 일종이므로 ‘부분디자인’으로만 표현가능하다.**

1.2 물품의 부분에 표현된 화면디자인의 성립요건

1.2.1 물품의 부분에 표현된 화면디자인의 성립요건은 제1부 제2장의 “2. 디자인의 성립요건”중 **부분디자인의 성립요건과 기본적으로 동일하다.**

1.2.2 **물품의 부분에 표현된 화면디자인은 물품의 표시부에 통전(通電)현상을 통해 일시적으로 구현되는 것이기는 하나, 물품의 일반적인 사용상태를 기준으로 삼아 물품성을 갖춘 것으로 보고 있다.**

(1) 물품의 부분에 표현된 화면디자인으로서 물품성을 갖추지 못한 경우

(가) 예 1)과 같이 물품 내에 표시부가 구비되지 않고 공간 또는 외부 매개물에 빛을 투사(Projection)하여 표현되는 도형, 기호 등은 물품성을 갖추지 못한 것으로 본다. 또한 예 2)에서 보는 바와 같이 표시부가 어느 하나로 특정될 수 없는 경우도 물품성을 인정할 수 없다.

✖ 예 1) **㊟ 불인정** 아래 정맥 투시기의 화면디자인도 기기내부에 표시부가 형성되어 있지 않고 불특정한 외부 매개물(인체부) 표면에 화면이 표현되므로 대상을 특정하기 어려워 화면디자인으로서의 물품성을 인정할 수 없다.



(출처: AccuVein 사(社)의 AV500)

(나) 예 2)과 같이 도형 또는 기호는 명확하게 도시되었으나 출원시 도면에 화면디자인이 표시되는 구체적인 물품(예: 디스플레이 패널)이 도시되지 않은 경우, 물품성을 인정할 수 없다.

※예 2) **☹ 불인정** “화면디자인이 표시된 휴대전화기”로 물품의 명칭은 적절히 기재되었으나 다음과 같이 물품이 누락되어 도시된 경우 물품성을 인정할 수 없다.

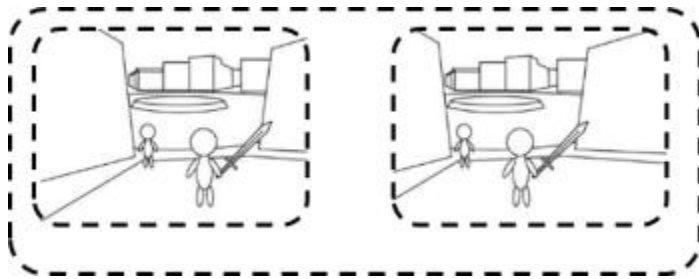


[도면 1.1]
명칭: 화면디자인이 표시된 휴대전화기

1.2.3 물품의 부분에 표현된 화면디자인의 시각성

(1) ‘물품의 부분에 표현된 화면디자인’에서 물품의 표시부를 육안으로 식별할 수 없는 경우 시각성은 인정되지 않는다. 다만, 통상적으로 식별될 수 있는 특수한 표시부를 통해 화면을 관찰하는 것이 가능한 경우에는 시각성을 인정할 수 있다.

※예 1) **☺ 인정** 아래 예와 같이 표시창을 통해 형태를 식별할 수 있는 정도이면 “화면디자인이 표시된 가상현실(VR) 헤드셋 디스플레이 패널”로서 시각성을 인정할 수 있다.



[도면 1.1]
명칭: 화면디자인이 표시된 가상현실(VR) 디스플레이 패널

2 공업상 이용가능성

2.1 공업상 이용가능성의 판단

2.1.1 공업적 생산방법에 의하여 양산이 불가능하거나, 디자인의 표현에 구체성이 결여되어 공업상 이용할 수 없는 디자인은 법 제33조(디자인등록의 요건) 제1항 본문에 위반되어 디자인등록을 받을 수 없다.

2.1.2 공업상 이용할 수 있는 디자인의 요건

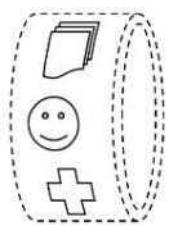
(1) 공업적 생산방법에 의하여 동일한 물품을 양산할 수 있을 것

(가) “공업상 이용할 수 있는 디자인”이란 공업적 생산방법에 의하여 동일한 물품을 양산할 수 있는 디자인을 말하며, “물품의 부분에 표현된 화면디자인”의 공업상 이용가능성은 제2부 제1장(공업상 이용할 수 있는 디자인)의 “공업적 생산방법에 의하여 동일한 물품을 양산할 수 있을 것”부분을 참조한다.

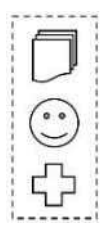
(2) 보호대상을 충분히 특정할 수 있을 정도로 표현이 구체적일 것

(가) 제출된 도면에 화면디자인 전부가 충분히 도시되지 않아 구체적인 형태를 파악하기 어려운 경우 디자인등록을 받을 수 없다.

✖ 예 1) **인정** 아래와 같이 손목에 착용하기 편하도록 화면표시부가 곡면(curved display)으로 형성된 “화면디자인이 표시된 정보통신단말기”인 경우, 화면 표시부가 평면이 아닌 입체적 형상이므로 디자인을 구체적으로 특정하기 위해서는 2 이상의 도면(예: 사시도, 정면도, 우측면도 등)을 제출하여야만 인정할 수 있다.



[도면 1.1]
사시도



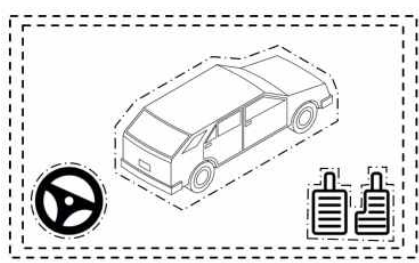
[도면 1.2]
정면도



[도면 1.3]
우측면도

(나) 부분디자인으로 등록을 받으려는 부분과 제외되는 부분간의 경계가 불명확한 경우에 그 경계를 1점 쇄선 또는 이와 상응하는 방법으로 도시하여야 하며 그에 관한 설명이 필요하다고 인정되면 그 취지를 「디자인의 설명」란에 기재하여야 한다.

✖ 예 2) **인정** 아래 사례와 같이 채색(coloring) 또는 경계선(boundary)을 일점쇄선으로 표현하는 등의 방법으로 부분디자인으로 등록받으려는 부분을 충분히 특정하여야만 인정할 수 있다.



[도면 1.1]
명칭 : 화면디자인이 표시된 디스플레이 패널



[도면 1.1]
명칭 : 화면디자인이 표시된 휴대전화기

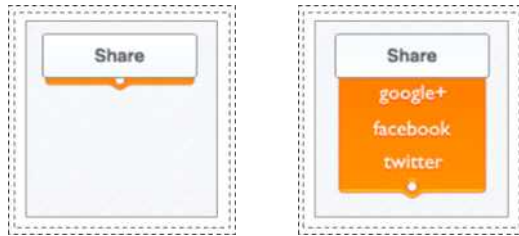
[심사관 참고]

물품의 부분에 표현된 동적화면디자인 출원시 변화과정(시퀀스, sequence)을 구체적으로 표현하기 위해서는 도면을 여러 별로 구분하여 제출하여야 하는데, 식별항목을 영문자 대문자(예: [도면 A 1.1], [도면 B 1.1])대신 일련번호(예: [도면 1.1], [도면 1.2])로 기재하여 제출할 수 있다.

(다) 형태가 변화하는 화면디자인(또는 동적 화면디자인) 심사시 제출된 변화 전·후의 도면만으로는 디자인의 요지를 구체적으로 파악하기 어려운 다음과 같은 경우에는 디자인등록을 받을 수 없다.

- ① 확대도 또는 사용상태도 등이 없어 디자인을 구체적으로 파악할 수 없는 경우
- ② 도형이 확대·축소·회전·이동 등을 통해 형태가 변화하는 디자인에 있어서 형태변화 전후의 상태를 충분히 도시하지 않아 디자인을 구체적으로 파악할 수 없는 경우
- ③ 디자인을 파악하기 위해 「디자인의 설명」이 반드시 필요함에도 설명이 누락된 경우

✘ 예 3) **☺ 인정** 아래의 예와 같이 드롭다운(drop down) 메뉴의 경우 해당디자인 분야에서 전형적인 표현방식이므로 변경 전·후 모습 외에 별도의 중간 변화모습을 표현한 도면을 생략해도 디자인을 충분히 표현한 것으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1] [도면 1.2]
명칭 : 화면디자인이 표시된 디스플레이 패널

✘ 예 4) **☺ 인정** 아래 사례는 스마트폰의 바탕화면을 표현한 것으로서 배경의 이미지가 점진적으로 위로 이동하며 화면을 채워가는 동적인 변화양태를 명확하게 파악할 수 있으므로 전체를 하나의 디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1] [도면 1.2] [도면 1.3] [도면 1.4]

(라) 참고도면을 동영상파일 형식으로 제출하는 동적화면디자인의 경우 다음의 사항들을 고려하여 판단한다.

① 참고도면 이외의 도면을 동영상파일 형식의 도면으로 제출하면 (디자인보호법 규칙 별지 제3호 서식 참고) 인정할 수 없다.

② 참고도면으로 제출된 동영상파일을 통해 디자인을 구체적으로 파악할 수 없지만, 다른 도면들을 통해 디자인의 동적 변화상태를 충분히 파악할 수 있다면 인정할 수 있다.


③ 참고도면으로 제출된 동영상파일 외에 정지상태의 도면과 그 동작 상태를 알 수 있는 도면(동작 중의 기본적 자세, 동작내용을 나타내는 궤적 등)이 제출되지 않거나「디자인의 설명란에 동작상태에 관한 설명이 필요함에도 기재되지 않았을 경우에는 인정할 수 없다.


3 유사여부 판단

3.1 물품의 유사여부 판단


3.1.1 물품의 유사여부 판단은 일반적인 물품의 판단기준에 따르며, 화면이 표시되는 물품의 유사여부를 따진다. 이 경우 “웹 사이트”, “소프트웨어 프로그램”, “어플리케이션” 등의 구분은 물품의 유사여부 판단에 영향을 미치지 않는다.

(1) 비유사물품인 경우에도 물품의 부분에 표현된 화면디자인의 특성상 용도가 혼용될 수 있는 것은 유사한 물품으로 인정할 수 있다.

☒ 예 1)  유사 냉·온수 조작용을 위한 “화면디자인이 표시된 냉·온수기”와 “화면디자인이 표시된 정수기”의 경우 냉온수기와 정수기는 비유사하지만 혼용될 수 있으므로 유사한 물품으로 인정할 수 있다.

☒ 예 2)  유사 날씨기능을 나타내는 “화면디자인이 표시된 디스플레이 패널”과 “화면디자인이 표시된 디스플레이 스크린”의 경우 디스플레이 패널과 디스플레이 스크린은 비유사물품이나 혼용가능하므로 유사한 물품으로 인정할 수 있다.

(2) 서로 용도가 상이할지라도 구체적인 기능을 고려하여 물품의 유사여부를 판단할 수 있으며 이 경우 출원서 및 출원서에 첨부된 도면 등을 참고한다.

☒ 예 3)  유사 “지도검색을 위한 물품의 부분에 표현된 화면디자인”과 “문서편집을 위한 물품의 부분에 표현된 화면디자인”은 서로 용도가 상이하나 화면 표시부에 표시되는 형태와 이들이 수행하는 기능이 유사하면 동일 또는 유사한 물품으로 인정할 수 있다.

3.2 디자인의 유사여부 판단방법

3.2.1 물품의 부분에 표현된 화면디자인에 있어서 관련 업계 또는 특정 운영체제에서 사용되는 표준 심볼, 픽토그램, 아이콘, 도형 등과 같이 관용적으로 쓰이는 디자인은 유사의 폭을 좁게 보고 기존과 다른 방식의 표현인 경우에는 유사의 폭을 넓게 본다.

3.2.2 최초이거나 기존과 다른 참신한 방식의 표현과 구성인 경우에는 유사의 폭을 넓게 본다.

3.2.3 디자인이 속하는 분야의 통상의 지식을 기초로 다음 각 호의 요소를 종합적으로 고려하여 판단한다.

- (1) 물품의 부분에 표현된 화면디자인이 적용되는 물품 및 표시부의 형상
- (2) 물품의 부분에 표현된 화면디자인등록을 받으려는 부분의 구체적 기능
- (3) 물품의 부분에 표현된 화면디자인등록을 받으려는 부분의 모양·색채 또는 이들의 결합
- (4) 해당 물품의 표시부내에서 디자인등록을 받으려는 부분이 차지하는 위치·크기·범위·배치
- (5) 화면디자인으로 등록받지 아니하고자 하는 부분도 전체형태에서 등록받으려는 부분의 구체적 용도와 기능, 위치, 범위 등을 파악하는데 고려될 수 있다.

3.2.4 물품의 부분에 표현된 화면디자인 간의 유사여부 판단시 다음 각 호를 종합적으로 고려한다.

- (1) 디자인의 유사여부는 모양의 기초가 되는 도안과 색상, 배치 및 구성 등의 시각적 표현을 종합하여 판단한다.
- (2) 색상이나 부수적인 시각적 표현이 미감에 영향을 미치는 경우에는 유사여부 판단 시 고려될 수 있다.
- (3) 유사판단시 디자인으로 등록받고자하는 부분의 위치, 크기, 범위에 의한 미감의 차이가 고려될 수 있으나 등록받고자하는 부분의 위치·크기가 물품의 특성상 이용과정에서 얼마든지 이동 또는 확대·축소가 가능한 경우에는 미감에 현저한 영향을 미치지 않는 것으로 판단한다.
- (4) 공지된 디자인들이 결합하여 디자인의 전체 또는 일부 구성요소를 형성하고 있을 경우 전체적인 하나로 느껴지는 심미감의 차이를 중요하게 고려한다.

3.2.5 물품의 부분에 표현된 정적(靜的)화면디자인과 동적(動的)화면디자인 간의 유사여부 판단 시에는 다음 사항을 고려한다.

- (1) 원칙적으로 동적화면디자인과 정적화면디자인은 비유사하다. 다만, 변화하는 디자인의 일부 정지상태가 정적화면디자인과 동일 또는 유사하고, 그 정지상태의 해당 부분이 전체에서 차지하는 미감이 지배적이며 변화의 특이성이 미미하다면 양 디자인은 유사한 디자인으로 인정할 수 있다.
- (2) 동적화면디자인의 일부 정지 상태의 모양이 전체에서 차지하는 심미감이 지배적이지 않고 전체적인 모양 변화와 동태에 특별한 심미감이 있다면 정적화면디자인과는 비유사한 디자인으로 본다.

3.2.6 물품의 부분에 표현된 동적화면디자인 간의 유사여부 판단

- (1) 물품의 부분에 표현된 동적화면디자인 상호간에는 그 정지상태의 모양과 동적 변화를 전체적인 하나로 비교하여 유사여부를 판단한다.
- (2) 물품의 부분에 표현된 동적화면디자인에서 동적 변화를 구성하는 속도, 간격의 차이는 유사판단에서 고려하지 않는다.

4 창작비용이성

4.1 창작비용이성의 구체적인 판단방법

4.1.1 “물품의 부분에 표현된 화면디자인”의 창작비용이성에 관한 적용요건, 쉽게 창작할 수 있는 디자인의 유형, 판단방법 및 증거제시에 관한 사항은 기본적으로 제2부 제4장의 “창작비용이성” 부분을 참조한다.

4.1.2 물품의 부분에 표현된 화면디자인에서 ‘창작이 용이하다’는 것은 해당분야에서 통상의 지식을 가진 디자이너라면 누구나 손쉽게 창작할 수 있는 디자인을 의미한다.

✖ 예 1) **㉔ 불인정** 아래와 같이 공지의 손목시계의 “시계문자판 디자인”을 물품의 “부분에 표현된 화면디자인”으로 전용하여 나타낸 것은 해당분야의 통상의 지식을 가진 디자이너가 용이하게 창작할 수 있는 이른바 상업적, 기능적 변형에 불과한 것이어서 디자인등록을 받을 수 없다.



명칭 : 손목시계
〈공지디자인〉



명칭 : 화면디자인이 표시된 디스플레이 패널
〈출원디자인〉

✖ 예 2) **㉔ 불인정** 공지의 형상, 모양, 색채의 결합(공지디자인 1 + 공지디자인 2)에 기초하여 흔한 방법으로 변화 전·후를 표현한 것에 불과한 것은 창작이 용이한 디자인으로 본다.



〈공지디자인 1〉



[도면 1.1]



[도면 1.2]

〈공지 디자인2〉



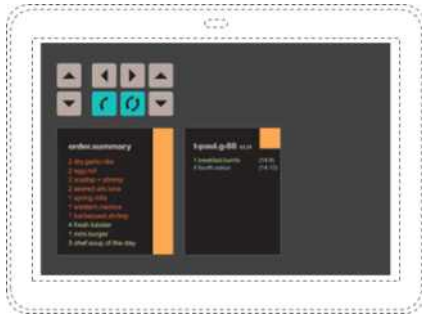
[도면 1.1]



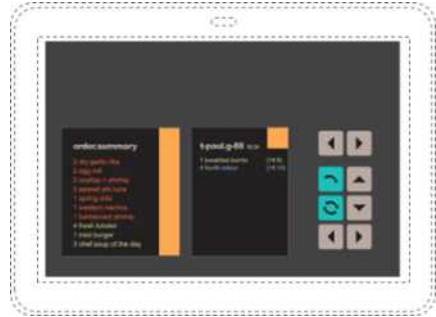
[도면 1.2]

〈출원디자인〉

❌ 예 3) **⊖ 불인정** 아이콘메뉴창의 구성 일부의 위치를 단순하게 변경한 것에 지나지 않는 “화면디자인이 표시된 태블릿 PC” 디자인은 창작이 용이한 디자인으로 본다.



〈공지디자인〉



〈출원디자인〉

❌ 예 4) **⊖ 불인정** 공지디자인의 음악재생 목록일부를 단순히 연장하여 표현한 것에 불과한 “화면디자인이 표시된 태블릿 PC” 디자인은 창작이 용이한 디자인으로 본다.



〈공지디자인〉




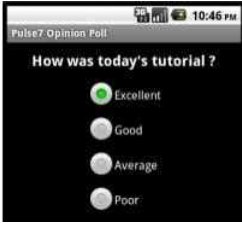


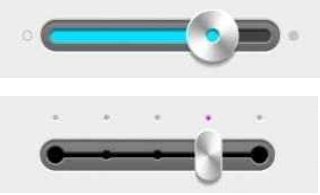



〈출원디자인〉

[심사관 참고]

물품의 부분에 표현된 화면디자인의 기능 구현을 위한 구성요소

연번	구분	이미지	내용
----	----	-----	----

1	콤보박스 (combo box)		<p>컴퓨터/통신윈도에서 사용되는 것으로, 사용자가 직접 정보를 입력하거나 나열된 항목들 중에서 하나의 항목을 선택하여 정보를 입력할 수 있는 컨트롤</p>
2	드롭다운 (drop down)		<p>메뉴의 제목이 표시되어 있는 곳을 마우스로 클릭하면 해당되는 위치에서 메뉴가 아래로 펼쳐지도록 되어 있음. 메뉴 내의 항목으로 마우스의 포인터를 옮기면 그에 따라 각항목이 반전되고 클릭하면 그 항목이 선택됨</p>
3	체크박스 (check box)		<p>사용자에게 여러 항목 중 원하는 항목을 한 개 이상 선택하게 할 때 사용되는 작은 사각형. 사각형을 클릭하면 X 또는 V가 체크되어 그 항목이 선택됨. 기본적으로 클릭할 때마다 선택 /해제 동작이 반복됨</p>
4	라디오버튼 (radio button)		<p>화면상의 택일식 설정 버튼. 하나의 버튼을 선택하면 자동적으로 다른 버튼은 해제됨</p>
5	입력 필드 (text input field)		<p>사용자가 키보드로 직접 텍스트를 입력하는 곳</p>
6	다이얼 (dial)		<p>마우스 드래그 또는 클릭으로 음향볼륨 등을 조절하는 컨트롤</p>
7	슬라이더 (slider)		<p>사용자가 양(amount), 위치(location) 등을 직관적으로 조절하는 컨트롤</p>
8	프로그레스 바 (progress bar)		<p>사용자가 알기 쉽도록 진행상황을 나타내는 인디케이터</p>

4.1.3 쉽게 창작할 수 있는 디자인의 유형

(1) 공지디자인 등의 결합에 의하여 쉽게 창작할 수 있는 디자인

(가) 디자인의 구성요소의 일부분을 다른 디자인으로 치환

✖ 예 1) **⊖ 불인정** 공지된 휴대전화기 메인화면 디자인(공지디자인 1)의 일부를 공지된 화면디자인(공지디자인 2)으로 치환한 “화면디자인이 표시된 휴대전화기”는 창작이 용이한 디자인으로 본다.



〈공지디자인 1〉



〈공지디자인 2〉



〈출원디자인〉

(나) 복수의 디자인을 조합하여 하나의 디자인을 구성

✖ 예 2) **⊖ 불인정** 공지된 각각의 아이콘들을 단순히 결합하여 구성된 “화면디자인이 표시된 휴대전화기”는 창작이 용이한 디자인으로 본다.



〈공지디자인 1〉



〈공지디자인 2〉



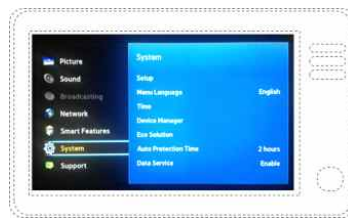
〈출원디자인〉

(다) 공지된 모양·색채 또는 화면을 다른 물품에 거의 그대로 표현

✖ 예 3) **⊖ 불인정** 공지된 “TV 화면”을 ‘게임기’에 거의 그대로 나타낸 “화면디자인이 표시된 게임기”는 창작이 용이한 디자인으로 본다.



〈공지디자인〉



〈출원디자인〉

(2) 주지의 형상·모양·색채 또는 이들의 결합에 기초

(가) 다음과 같이 물품의 부분에 표현된 화면디자인이 업계 또는 특정 운영체제(Operating system)의 표준 픽토그램이나 아이콘 등 주지의 모양 또는 이들의 결합으로 이루어진 것이라면 쉽게 창작할 수 있는 디자인으로 본다.

				
잠김	찾기	음악	하트	홈
				
해제	인터넷	쇼핑	메일	시간
				
음량	말풍선	여행	즐거찾기	선택

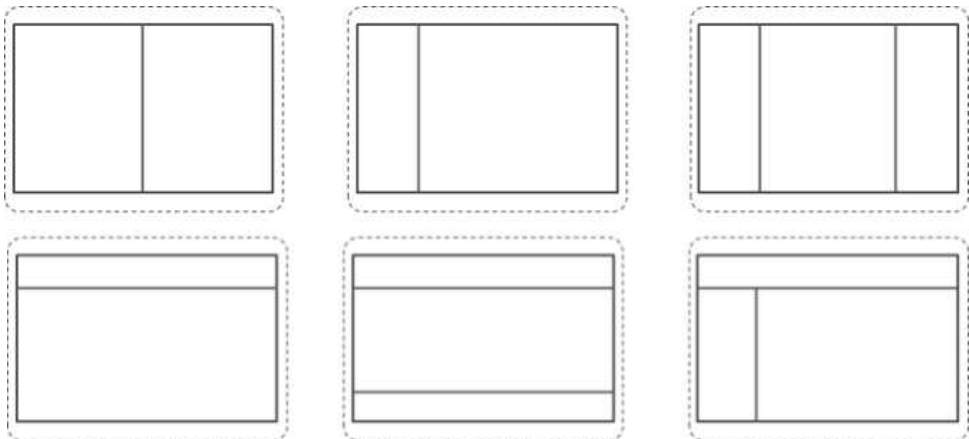
(나) 색채는 그것이 모양을 이루는 경우에 한하여 판단요소로 하고 단일색으로 채색된 것은 창작성 판단에 영향이 없는 것으로 본다.

(다) 자연물, 유명한 저작물, 유명한 건조물, 유명한 경치 등의 사진을 거의 그대로 물품의 부분에 표현된 화면 디자인으로 출원한 경우 쉽게 창작할 수 있는 디자인으로 본다.

※ 자연물, 유명한 저작물 등이더라도 그 표현방법이 독창적이거나 변형의 폭이 큰 경우 주지의 형상으로 보지 않는다.

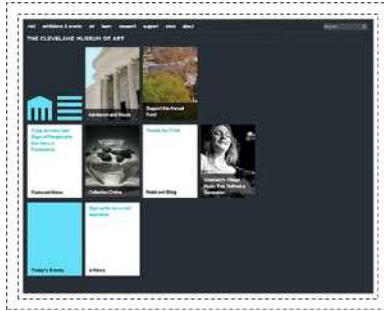
(라) 일반적인 방법으로 프레임을 분할하는 정도에 지나지 않은 경우

❌ 예 4) **불인정** 다음과 같은 혼한 레이아웃, 프레임 분할, 배치의 사례는 창작이 용이한 디자인으로 본다.

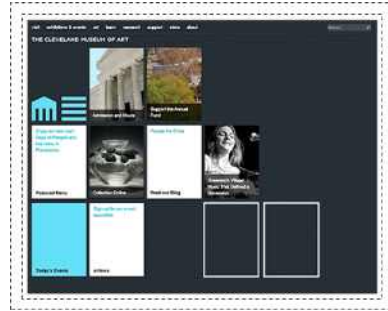


(3) 공지디자인이 주지의 모양 등과 결합한 창작비용이성

예 5) **불인정** 공지디자인과 주지의 시각형 모양을 결합하여 “화면디자인이 표시된 디스플레이 패널”로 나타난 경우도 쉽게 창작할 수 있는 디자인으로 본다.



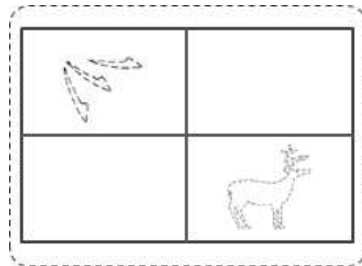
〈공지 디자인〉



〈출원디자인〉

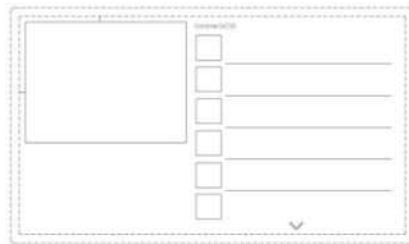
4.1.4 물품의 부분에 표현된 화면디자인의 경우 표시부 내에서 부분디자인으로 등록하고자 하는 부분(실선 부분)을 고려하여 창작비용이성 여부를 판단하되, 필요한 경우 파선 부분의 기능 및 용도 등을 종합적으로 고려하여 판단할 수 있다.

예 1) **불인정** 부분디자인으로 등록하고자 하는 부분이 주지의 시각형을 단순히 균등하게 분할한 정도에 불과한 경우 창작성을 인정할 수 없다.



“화면디자인이 표시된 디스플레이 패널”

예 2) **인정** 표시부 내부에 주지의 시각형을 배열하였으나 크기 변화, 구성, 배치 등을 종합적으로 고려하였을 때 창작성을 인정할 수 있다.



“화면디자인이 표시된 디스플레이 패널”

5 대상이 되는 물품

5.1 물품류 구분

5.1.1 물품류 및 물품의 구분은 로카르노협정에 따른 물품류에 근거하여 용도와 기능 등을 기준으로 특허청장이 정하여 고시한 「디자인 물품류별 물품목록」에 따르며, 제2부 제9장의 “2. 디자인 물품”을 참조하여 일반적인 물품의 물품류 및 물품 구분의 원칙을 따른다.

5.1.2 물품의 부분에 표현된 화면디자인은 화면이 표시되는 물품이 속하는 물품류 구분에 따라 심사 또는 일부심사대상 물품으로 구분한다.

5.2 물품의 명칭 기재방법

5.2.1 로카르노협정에 따른 물품류에 따라 특허청장이 정하여 고시한 「디자인 물품류별 물품목록」에서 하나의 물품을 지정하여 기재하되, 제2부 제9장의 “3. 물품의 명칭 기재방법”을 참조하여 일반적인 물품의 명칭 기재방법을 따른다.

5.2.2 화면이 표시되는 물품을 특정하여 아래 예와 같이 기재한다.

✖ 예 1) **☺ 인정** 화면이 표시되는 ‘완성품’의 명칭을 기재하는 경우 : “화면디자인이 표시된 휴대용 단말기”, “화면디자인이 표시된 컴퓨터모니터”, “화면디자인이 표시된 공기청정기” 등은 인정할 수 있다.

✖ 예 2) **☺ 인정** 화면이 표시되는 ‘부품’의 명칭을 기재하는 경우 : “화면디자인이 표시된 디스플레이 패널”, “화면디자인이 표시된 디스플레이 스크린”, “아이콘이 표시된 디스플레이 패널”, “그래픽유저인터페이스가 표시된 디스플레이 패널” 등은 인정할 수 있다.

5.2.3 물품의 명칭을 잘못 기재한 경우의 예

(1) 표시부 자체를 명칭으로 나타내거나 구체적인 물품이 지정되지 않은 경우

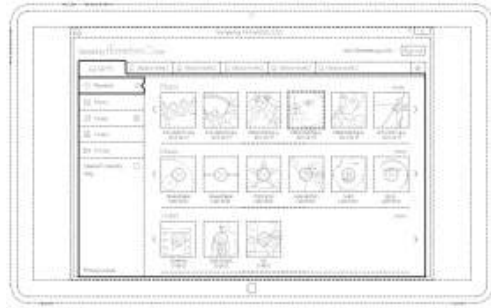
✖ 예 1) **☹ 불인정** “화면디자인이 표시된 디스플레이”, “화면디자인이 표시된 가전제품” 등은 구체적인 물품을 특정하지 않아 인정할 수 없다. 다만, 「디자인 물품류별 물품목록 고시」에 기재된 명칭은 인정할 수 있다.

(2) 화면디자인이 표시되는 물품을 특정하지 않은 경우

✖ 예 2) **☹ 불인정** “그래픽유저인터페이스”, “어플리케이션 디자인”, “캐릭터” 등과 같이 물품성이 없는 객체의 명칭을 기재한 경우 인정할 수 없다.

(3) 물품의 명칭과 디자인 도면에 표현된 물품이 상이한 경우

✖ 예 3) **☹ 불인정** 물품의 명칭은 “화면디자인이 표시된 디스플레이 패널”로 기재하고 디자인 도면에는 “태블릿PC”의 형상을 도시하여 명칭과 도면이 서로 불일치한 경우는 인정할 수 없다.



[도면 1.1]

명칭: 화면디자인이 표시된 디스플레이 패널

6 1디자인 1디자인등록출원 원칙

6.1 1디자인 1디자인등록출원

6.1.1 “1디자인”이란 1물품에 1형태를 말한다.

6.1.2 1디자인 1디자인등록출원의 일반적인 적용요건 및 판단방법에 관하여는 제2부 제10장의 “1디자인 1디자인등록출원”부분을 참조한다.

6.2 1디자인 1디자인등록출원으로 인정되는 경우

6.2.1 1개의 표시부 내에 도시된 것이라면 각각의 구성요소의 기능적, 형태적 일체성 여부와 관계없이 하나의 디자인으로 본다.

✖ 예 1) **인정** 음악듣기를 위한 재생, 정지, 빨리감기, 볼륨조절 등 각각의 버튼이 하나의 표시부에 배치되어 있는 “화면디자인이 표시된 태블릿 PC”는 1디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 화면디자인이 표시된 태블릿 PC

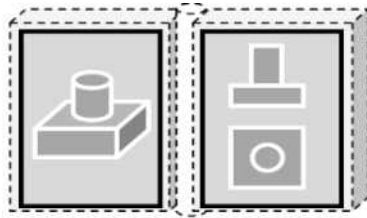
✖ 예 2) **인정** 화면디자인을 구성하는 도형들이 서로 물리적으로 분리되어 있지만, 전체적으로 1개의 아이콘으로서 일체감을 지니고 있다면 형태적 일체성을 인정하여 1디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 화면디자인이 표시된 디스플레이 패널

✖ 예 3) **☺ 인정** 화면이 좌우로 분리되어 있으나 화면들 간에 형태적, 기능적 관련성이 인정되면 1디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

명칭: 화면디자인이 표시된 스마트폰

6.2.2 물품의 부분에 표현된 동적화면디자인의 경우

(1) 복수의 도면에 표현된 디자인들간에 형태적 관련성과 변화의 일정성이 있다면 하나의 디자인으로 인정한다.

✖ 예 1) **☺ 인정** 아래 사례는 하단에 위치한 원형 메뉴버튼의 크기가 점진적으로 확대되면서 상승하고 있고, 일부 메뉴(예: 통화기능)가 활성화되는 변화 상태를 동적화면디자인으로 표현한 것이다. 이러한 경우 디자인들 간에 변화의 일정성과 형태적 관련성을 가지고 있으므로 1디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]



[도면 1.2]



[도면 1.3]



[도면 1.4]

※ 예 2) **인정** 아래 사례는 영수증을 촬영하여 캡처한 후 이미지의 왜곡을 보정해나가는 일련의 동적 변화과정을 표현한 것이다. 이러한 경우 디자인들 간에 변화의 일정성과 형태적 관련성을 가지고 있으므로 1디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]



[도면 1.2]



[도면 1.3]



[도면 1.4]

※ 예 3) **인정** 아래 사례는 ‘금융 애플리케이션’의 작동상태를 표현한 동적 화면디자인이다. 사용자가 로그인하여 세부 서비스를 이용하는 일련의 과정을 표현한 것으로서 변화의 일정성과 형태적 관련성을 가지고 있으므로 1디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]

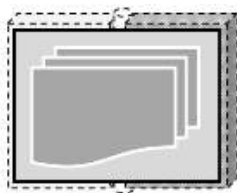


[도면 1.2]

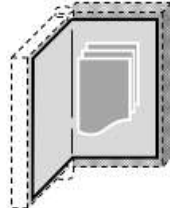


[도면 1.3]

※ 예 4) **인정** 아래는 반으로 접히는 기능을 가진 휴대폰(예: 폴더블 스마트폰)에 표시된 화면 디자인을 표현한 것으로서 내측에 대형 표시부 1개, 외측에 소형 표시부 1개가 구비되어 있다. 사용자가 휴대폰을 반으로 접으면 내측 표시부에 표현되어 있던 화면디자인이 외측 표시부로 자연스럽게 이동하여 표현되는 기능을 다음과 같이 동적(動的) 디자인으로 표현한다면 형태적 관련성과 기능적 일체성을 고려하여 1디자인으로 인정할 수 있다.



[도면 1.1]



[도면 1.2]



[도면 1.3]

7 등록을 받을 수 없는 디자인

7.1 등록을 받을 수 없는 디자인의 판단

7.1.1 다음의 어느 하나에 해당하는 디자인은 법 제33조에도 불구하고 디자인등록을 받을 수 없는 것으로 판단하며, 구체적인 판단은 일반적인 물품의 심사기준에 따른다.

(1) 국기, 국장(國章), 군기, 훈장, 포장(褒章), 기장(記章), 그 밖의 공공기관 등의 표장과 외국의 국기, 국장 또는 국제기관 등의 문자나 표지와 동일하거나 유사한 디자인 또는 이들을 일부 구성요소로 포함하고 있는 디자인은 법 제34조(등록을 받을 수 없는 디자인) 제1호를 적용한다.

(2) 디자인이 주는 의미나 내용 등이 일반적인 도덕관념인 선량한 풍속에 어긋나거나 공공질서를 해칠 우려가 있는 디자인은 법 제34조(등록을 받을 수 없는 디자인) 제2호를 적용한다.


(3) 타인의 업무와 관련된 물품과 혼동을 가져올 염려가 있는 디자인은 법 제34조(등록을 받을 수 없는 디자인) 제3호를 적용한다.

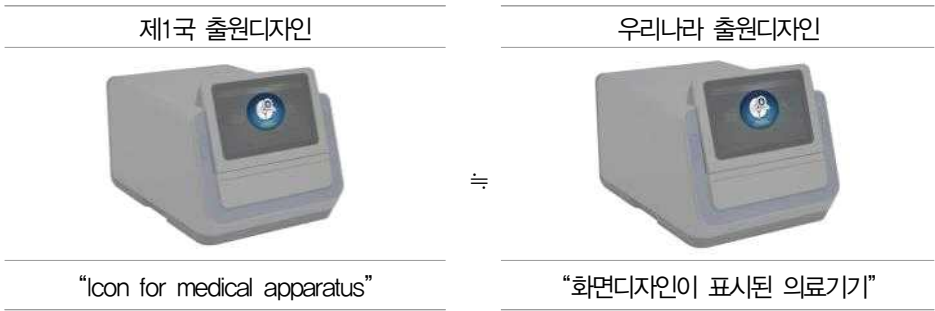
8 조약에 따른 우선권 주장

8.1 조약에 따른 우선권 주장의 요건, 주장방식 및 불인정예고 절차 등의 구체적인 판단은 일반적인 물품의 심사기준에 따른다.

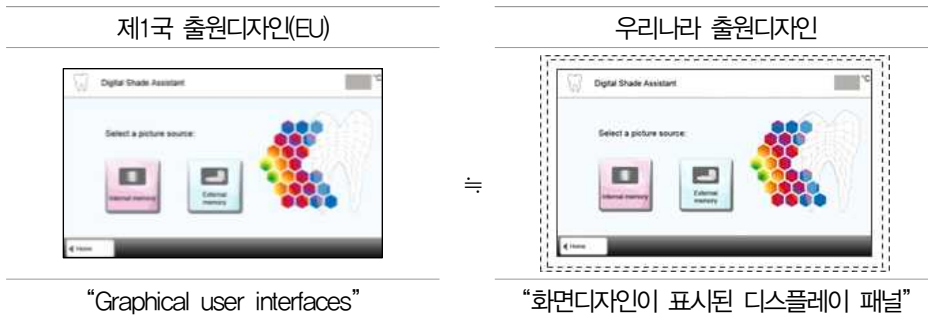
8.2 물품의 동일성 여부에 관한 판단방법

8.2.1 최초 출원 디자인의 물품명칭과 우리나라 출원디자인의 물품명칭이 설명 다르더라도 우선권증명서류의 기재내용, 도면 등을 종합적으로 고려하여야하며 출원디자인이 적용되는 물품의 용도·기능이 실질적으로 동일하면 물품의 동일성을 인정할 수 있다.

✖ 예)  인정 제1국 출원시 물품의 명칭이 “Icon for medical apparatus”라고 적혀 있으며, 도면에는 여러 개의 아이콘으로 구성된 조작부를 물품의 부분디자인으로 포함하고 있는 의료기기가 표현되어 있다. 반면, 우리나라에는 부분디자인으로 출원하면서 물품의 명칭을 “화면디자인이 표시된 의료기기”로 하고 등록을 받고자 하는 아이콘 부분을 부분디자인으로 적절히 특정하여 표현했다면, 물품의 동일성을 인정할 수 있다.



예 2) **인정** 제1국 출원시 물품의 명칭은 “Graphical user interfaces”, 물품류는 “14류”로 기재되었고 도면은 모두 실선인 전체디자인으로 도시되어 있다. 반면, 우리나라에는 부분디자인으로 출원하면서 물품의 명칭을 “화면디자인이 표시된 디스플레이 패널”로 출원한 경우 물품의 동일성을 인정할 수 있다.



※ 우리나라 출원시 해당 제1국에 출원된 그래픽유저인터페이스 디자인이 기기의 조작이나 기능발휘에 이용됨을 출원서 및 출원서에 첨부된 도면에 적절히 표현한다면 ‘정보표사용 화상’으로 출원하는 것도 가능하다.

8.3 디자인의 동일성 여부에 관한 판단 방법

8.3.1 출원의 형식이나 디자인을 표현하는 방식과 관계없이 우선권증명서류에 표현된 디자인 가운데 우리나라에 출원된 디자인과 실질적으로 동일한 디자인이 포함되어 있으면 디자인은 동일한 것으로 본다.

8.3.2 우리나라에 출원된 디자인이 우선권증명서류에 표현되어 있는지 여부는 해당 디자인이 속하는 분야의 통상의 지식 수준에 기초하여 우선권증명서류의 전체 기재내용 및 최초로 출원한 국가의 제도 등을 종합적으로 고려하여 판단한다.

8.3.3 우선권증명서류에 표현되어 있는 제1국 디자인은 전체디자인으로 출원하였으나 우리나라에는 부분디자인으로 출원한 경우 디자인의 동일성을 인정하지 않는 것이 원칙이다. 그러나 제1국이 부분디자인제도가 없는 경우, 등록받자 하는 부분의 실질적 동일성, 물품의 명칭, 디자인의 설명, 물품류 구분 등을 종합적으로 고려하여 디자인의 동일성 여부를 판단한다.

예 1) **인정** 제1국은 부분디자인제도가 없는 나라로서 우선권증명서류에 물품의 명칭은 “휴대전화기의 화면”으로 기재되어 있고, 도면은 모두 실선으로 도시되어 있다. 반면, 우리나라에 물품의 명칭은 “화면디자인이 표시된 휴대전화기”, 도면은 부분디자인으로 출원되었다면 디자인의 동일성을 인정할 수 있다.



8.3.4 우리나라에서 등록받으려는 디자인이 우선권증명서류에 포함된 도면 중 참고도면(예: reference, embodiment, appendix 등)에 해당하는 도면에만 표현되어 있더라도 디자인의 동일성 여부는 물품의 명칭, 디자인의 설명, 물품류 등을 종합적으로 고려하여 판단한다.

[심사관 참고]

부분디자인에 관한 출원을 인정하지 않는 국가(2022.12월 기준)

- 뉴질랜드, 루마니아, 말레이시아, 불가리아, 베트남, 브라질, 슬로베니아, 슬로바키아, 아르메니아, 에스토니아, 우크라이나, 키르기스스탄 등