

지인디자인보호법

제2판 추록

(2023년 02월 02일 기준)

지인디자인보호법 제2판 - 추록

내용 추가 및 오류 수정 (2022년 02월 02일 기준)

2022년 01월 10일 발행된 지인디자인보호법(제2판)에서의 추가된(보완) 내용과 내용상의 오타자 등을 정리한 추록(정오폭합)을 게재합니다. 교체 및 추가된 부분은 위치란에 표기해 두었습니다.

위치	교체 및 추가사항
p. 18 (1) 부분디자인의 대상 두번째 문단 밑에서 2번째 줄	② i) ‘물품의 부분’이란 물품의 전체 중에 일정한 범위를 점하는 부분의 형태로 다른 디자인과 대비대상이 될 수 있는 부분을 말하고, ii) ‘한 별의 물품의 부분’이란 한 별의 물품의 전체 중에 한 별 전체로서 통일성이 있는 일정한 범위를 점하는 부분으로 다른 디자인과 대비대상이 될 수 있는 부분을 말하고, iii) ‘화상디자인의 부분’이란 화상의 전체 중에 일정한 범위를 점유하는 부분으로서 다른 디자인과 대비대상이 될 수 있는 부분을 말한다.
p. 18 (2) 성립요건 두번째 문단 마지막 줄	② i) 물품의 부분인 경우, 형상을 수반하지 않는 모양·색채 또는 이들을 결합한 것만을 표현한 것과 실루엣만으로 표현한 것은 인정되지 않는다. ii) 화상의 부분인 경우, 화상 전체 중 일정한 범위를 점유하는 부분이어야 한다.
P. 20 (5) 부등록 사유(제34조) 내용 수정	제34조 제1호 내지 제3호 적용하는 경우, 부분디자인의 ‘등록받고자 하는 부분’과 ‘그 외의 부분’을 포함하여 물품 전체의 형태를 판단대상으로 하며, 제34조 제4호의 경우, ‘등록받고자 하는 부분’만을 판단대상으로 한다.
P. 24 (2) 흠결 시 취급 내용수정	제2조 제1호의 정의 규정에 합치되지 않는 것으로 보아, 제33조 제1항 본문 위반으로 거절이유 (제62조), 정보제공(제55조), 무효사유(제121조)에 해당한다.
P. 44 첫번째 박스 내용수정	(1) 출원서(제37조 제1항) i) 로카르노 협정에 따른 물품류 기재하고, ii) 특허청장이 고시한 정당한 물품명 기재한다.
P. 46 1. 화상에 관한 디자인의 보호 방법 제목 및 내용 수정	<div> 1 화상에 관한 디자인을 등록받는 방법 </div> <p>(1) 화상에 관한 디자인의 보호 방법</p> <p>종전에는 디자인심사기준(03.07.01 시행)을 통해 물품의 부분에 표현되는 “부분디자인”으로 화상디자인의 등록이 가능했다. 그러나 디지털 경제의 확산으로 화상디자인 자체에 대한 보호 필요성이 대두됨에 따라 디자인보호법 개정(21.10.21 시행)을 통해 화상 그 자체로 디자인등록이 가능하게 되었다.</p> <p>(2) 화상디자인으로 보호받는 방법</p> <p>디스플레이 패널 등 표현의 매개가 되는 물품의 존재여부와 관계없이 디자인으로 성립할 수 있으</p>

	<p>나, 디지털기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 도형·기호 등으로서 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것이어야만 한다.</p> <p>(3) 물품의 부분에 표현된 화면디자인으로 보호받는 방법</p> <p>디스플레이 패널 등 물품의 표시부를 통해 표현되는 것으로서 법적으로는 물품의 모양, 즉 표면 장식이며 부분디자인의 형태로 보호되고 성립요건은 일반적인 물품의 부분디자인과 동일하다.</p>
<p>P. 46</p> <p>2. 화상디자인 의의 및 취지</p> <p>(1) 내용 수정</p>	<p>(1) 의 의</p> <p>i) ‘화상디자인’이란 화상의 형상·모양·색채 또는 이들의 결합이며 시각을 통하여 미감을 불러 일으키는 것을 말하고, ii) ‘화상’이란 디지털 기술 또는 전자적 방식으로 표현되는 도형·기호 등을 말하며, 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것에 한정된다(제2조 제2의2호). iii) 화상은 본래 물품성을 갖추지 못했지만 물품으로 의제한 것이므로 물품의 부분으로 표현될 필요 없이 독립적으로 물품성을 갖춘 것으로 본다.</p>
<p>p. 47</p> <p>3. 성립요건 아래내용 수정 및 추가</p>	<p>(1) 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는 것일 것</p> <p>① 기기의 조작에 이용되는 화상이란, 기기를 제어하기 위해 지시, 명령 등을 입력하는데 사용하는 도형, 기호 등을 의미하며, 조작의 대상인 기기가 반드시 물품일 필요는 없다. (ex. 조작용 입력 버튼, 바(bar), 다이얼 등)</p> <p>② 기기의 기능이 발휘되는 화상이란, 기기가 발휘하는 기능을 표현하는 도형·기호 등을 의미한다. (ex. 각종 그래프, 상태표시등, 경고등, 인디케이터(indicator) 등)</p> <p>③ 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.</p> <p>(2) 흠결 시 취급</p> <p>제2조 제1호의 정의 규정에 합치되지 않는 것으로 보아, 제33조 제1항 본문 위반으로 거절이유(제62조), 정보제공(제55조), 무효사유(제121조)에 해당한다.</p>
<p>p. 47</p> <p>4. 유사판단 내용수정</p>	<p>① 화상디자인의 유사여부는 화상의 형태, 용도 또는 기능의 동일·유사, 혼용 가능성을 기준으로 판단하며, 화상의 형태의 유사성은 일반적인 디자인의 유사판단기준에 따른다.</p> <p>② “물품의 부분에 표현된 화면디자인”의 화면 표시부가 “화상디자인”의 형태와 설령 동일·유사 하더라도 화면 표시부는 물품의 부분디자인이고 화상은 그 자체로 독자적인 물품이므로 물품이 서로 달라 비유사한 것으로 본다. (따라서, “물품의 부분에 표현된 화면디자인”과 “화상디자인” 간에는 확대된 선출원, 선출원, 관련디자인 여부도 적용되지 않는다)</p> <p>③ 다만, 물품과 화상 간에 용도, 기능, 사용실태 등을 고려하여 서로 유사하거나 혼용가능성이 있다면, 둘 중 하나가 공지된 경우 창작비용이성에 관한 판단은 가능하다.</p>
<p>p. 48</p> <p>2) 디자인보호 법상의 화상디자인</p>	<p>2) 디자인보호법상의 화상디자인으로 인정될 것</p> <p>① 디자인보호법상 화상은 물품에 독립적인 화상 자체로 보호되므로, 출원서의 기재사항 등을</p>

4 지인디자인보호법

로 인정될 것 내용 수정	<p>토대로 종합적으로 판단하였을 때, 물품 또는 물품의 부분으로 인정되는 것은 화상디자인으로 인정되지 않는다.</p> <p>② 화상디자인은 물품과는 달리 물리적인 형상을 가지지 않는 것이므로 물리적인 견본 또는 모형으로 제출되거나 재질에 대하여 설명이 기재되어 있는 경우는 공업상 이용할 수 있는 화상디자인으로 인정되지 않는다.</p> <p>③ 화상디자인은 “기기의 조작에 이용되거나” 또는 “기능이 발휘되는 것”으로 한정하므로, 이 중 어느 하나에도 해당하지 않는 단순히 시각저작물에 불과한 것은 화상디자인으로 성립할 수 없다.</p>
p. 48 (3) 디자인의 표현에 구체성이 있을 것 내용 수정	<p>3) 디자인의 표현에 구체성이 있을 것</p> <p>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.</p> <p>② (흡결의 유형) i) 화상의 용도 또는 기능을 파악하기 어려운 경우, ii) 화상 전체가 구체적으로 표현되어 있지 않은 경우, iii) 도면이 선명하지 않아 디자인의 요지 파악이 불가능한 경우, iv) 출원서의 기재사항 및 출원서에 첨부한 도면간에 정합성이 결여된 경우, v) 형태가 변화하는 동적 화상인 경우에 변화의 순서, 변화의 형태가 분명하지 않은 경우</p>
p. 48 (2) 창작비용 이성(제33조 제2항) 내용 수정	<p>i) 일반적인 창작비용이성 판단기준을 따르며, ii) 공지의 물품디자인에 표현된 형태를 화상디자인으로 전용(轉用)하는 것이 해당분야의 통상의 지식을 가진 디자이너에게 용이한 수준이라면 창작이 용이한 디자인으로 본다.</p>
p. 48 (3) 확대된 선출원의 적용 내용 삭제	<p>(3) 확대된 선출원의 적용</p> <p>㊦ ‘물품의 부분에 표현된 화면디자인’이 선출원되고 ‘화상디자인’이 후출원된 경우, 양 디자인의 형태가 동일하고 용도·기능이 유사하거나 혼용 가능성이 있다면 확대된 선출원의 적용 있다.</p>
p. 49 (4) 1디자인 1출원(제40조 제1항) 내용 수정 및 각주 수정	<p>1) 기본적인 판단 방법</p> <p>① 화상디자인의 출원은 1디자인마다 1디자인등록출원으로 하여야 한다¹⁾. 여기서, 화상디자인 등록출원의 1디자인이란 1화상에 대한 1형태를 말한다.</p> <p>② (인정되지 않는 경우) i) 둘 이상의 화상의 용도를 ‘디자인의 대상이 되는 물품’ 란에 기재한 경우, ii) 도면 등에서 둘 이상의 화상을 나타낸 경우(다만, 변화하는 화상 등에 대하여 하나의 디자인으로 인정되는 경우는 제외), iii) 하나의 화상에 물리적으로 분리된 2 이상의 형태가 표현되어 있는 경우</p> <p>2) 도면 등에 둘 이상의 화상이 표현된 경우</p> <p>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.</p> <p>② 사용행태 등을 고려할 때 복수의 화상이 하나로써 일체로 실시되는 경우 하나의 화상디자인으로 판단할 수 있다.</p>

	<p>3) 물리적으로 분리된 둘 이상의 디자인이 표현된 경우</p> <p>① 하나의 화상에 물리적으로 분리된 둘 이상의 디자인이 표현되어 있을 경우 원칙적으로는 1디자인 1디자인등록출원으로 인정되지 않는다.</p> <p>② 다만, 출원서 및 출원서에 첨부된 도면의 기재사항, 사흥형태 등을 고려하여 디자인 창작의 일체성이 인정되는 경우에는 1디자인 1디자인등록출원으로 인정할 수 있다.</p> <p>4) 변화하는 동적 화상디자인의 경우</p> <p>① 형태가 변화하는 동적 화상디자인의 경우 ‘디자인의 설명’을 포함한 출원서 및 출원서에 첨부된 도면 등에 동적 화상디자인을 표현한 것임이 명확하게 설명되어 있다면 하나의 화상디자인으로 인정할 수 있다.</p> <p>② 동일한 기능을 위한 화상디자인이거나 변화 전후의 화상디자인에 대하여 도형들 간의 공통점으로 인하여 형태의 관련성이 있으면 1디자인 1디자인등록출원으로 인정할 수 있다.</p>
<p>p. 50 (6) 디자인의 대상이 되는 물품(제40조 제2항) 내용 수정</p>	<p>① 「디자인의 대상이 되는 물품」란에 디자인을 인식하는 데 적합한 명칭을 적되, 용도가 명확하게 이해되고 해당 분야에서 일반적으로 사용되는 명칭은 인정할 수 있다.</p> <p>② 심사기준에서 예시하는 명칭으로 기재되지 않은 경우라도, GUI, 아이콘(Icons) 등과 같이 ‘디자인의 설명’란의 기재내용 등을 종합적으로 판단하여 용도가 명확한 경우에는 화상디자인의 명칭으로 인정할 수 있다.</p> <p>③ (인정 예시) “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 분야에서 통상적으로 사용되는 명칭</p> <p>④ (불인정 예시) i) “화면디자인이 표시된 휴대용단말기”, “화면디자인이 표시된 디스플레이 패널” 등과 같이 물품의 부분에 표현된 화면디자인의 명칭, ii) “화상”, “화상디자인” 등과 같이 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘되는지 여부가 불명확한 명칭을 기재한 경우</p>
<p>p. 51 첫번째 박스 (2) 변화하지 않는 “화상디자인”과 변화하는 “화상디자인”의 유사여부 판단 내용 수정 및 (4) 변화하는 화상디자인 상호간의 유사여부 판단 내용 삭제</p>	<div style="background-color: #f0f0f0; padding: 10px;"> <p>구체적인 유사 판단 방법</p> <p>(1) 화상디자인 간의 유사여부 판단</p> <p>두 화상디자인의 형태가 동일·유사한 것을 전제로, i) 두 화상디자인의 용도 또는 기능이 동일·유사한 경우 또는 ii) 두 화상디자인의 혼용 가능성이 있는 경우에는 양 디자인은 동일하거나 유사하다.</p> <p>(2) 변화하지 않는 “화상디자인”과 변화하는 “화상디자인”의 유사여부 판단</p> <p>① 변화하지 않는 “화상디자인”과 변화하는 “화상디자인”은 원칙적으로 비유사하다.</p> <p>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.</p> <p>(3) 변화하는 화상디자인 상호간의 유사여부 판단</p> <p>i) 변화하는 화상디자인 상호 간에는 그 정지상태와 변화상태를 전체로서 비교하여 유사여부를 판단한다. ii) 변화하는 화상디자인에서 변화를 구성하는 속도, 간격의 차이는 유사판단에서 고려하지 않는다.</p> </div>

	<p>(4) 변화하는 화상디자인 상호간의 유사여부 판단</p> <p>i) 변화하는 화상디자인 상호 간에는 그 정지상태와 변화상태를 전체로서 비교하여 유사여부를 판단한다. ii) 변화하는 화상디자인에서 변화를 구성하는 속도, 간격의 차이는 유사판단에서 고려하지 않는다.</p>
p. 52 박스 내용 수정	<p>☑ Check 출원 시 주의사항 및 등록을 위한 조치</p> <p>(1) 출원서(제37조 제1항)</p> <p>1) 화상디자인의 용도</p> <p>① 화상디자인의 성립요건으로서 기기의 조작에 이용되거나 기능이 발휘된다는 것을 인정받기 위하여 출원서에서의 ‘화상디자인의 용도’ 란을 기재하여야 하며, 그 용도를 이해할 수 있어야 한다.</p> <p>② 화상디자인의 경우에만 000 조작용 또는 000 기능발휘용 중 하나를 선택하여 기재할 수 있으며, 조작과 기능발휘의 용도를 모두 포함하는 경우 000 조작용 및 000 기능발휘용으로 기재할 수 있다.</p> <p>2) 화상의 부분디자인</p> <p>“화상의 부분디자인”이란 화상의 전체 중에 일정한 범위를 점유하는 부분으로써 해당 화상에 있어서 다른 디자인과 대비대상이 될 수 있는 부분을 말한다.</p> <p>3) 물품류 및 디자인의 대상이 되는 물품명</p> <p>i) 로카르노 협정에 따른 물품류에 근거하여 특허청장이 정하여 고시한 「디자인 물품류별 물품목록」에 따라 물품류(제14류)를 기재하고, ii) 디자인의 대상이 되는 물품의 경우, 해당 디자인분야에서 일반적으로 사용되는 명칭을 기재한다.</p> <p>(2) 조약우선권주장(제51조)</p> <p>① 제1국의 디자인이 다음과 같이 “화상디자인”의 “정의 및 성립요건”에 부합할 경우에 우선권을 주장하여 우리나라에 “화상디자인”을 출원할 수 있다.</p> <p>② 제1국에서 “물품의 부분에 표현된 화면디자인”을 출원하고 이를 우선권 주장하여 우리나라에서 “화상디자인”으로 출원한 경우, 실령 물품의 표시부 모양과 화상의 형태가 동일하더라도 동일성을 인정할 수 없다.</p> <p>③ 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 기재사항을 참고하여 우선권 주장을 인정할 수 있다.</p>
p. 54 1. 의의 및 취지 내용 수정	<p>i) “물품의 부분에 표현된 화면디자인”이란 물품의 액정화면 등 표시부의 발광현상에 의해 시각을 통해 인식되는 모양 및 색채 또는 이들의 결합을 말한다. ii) 디지털 경제의 확산으로 신기술을 활용한 디자인제품의 출시가 증가하고 관련 산업규모가 증가됨에 따라 물품의 부분에 표현된 화면을 보호하기 위함이다.</p>
p. 54 2. 성립요건 내용 수정	<p>(1) 물품의 부분에 표현된 화면디자인의 성립요건</p> <p>화면디자인의 성립요건은 부분디자인의 성립요건과 기본적으로 동일하다.</p> <p>(2) 물품성</p> <p>① 물품의 표시부에 통전(通電)현상을 통해 일시적으로 구현되는 것이기는 하나, 물품의 일반적인 사용상태를 기준으로 삼아 물품성을 갖춘 것으로 보고 있다.</p>

	<p>② (흡결 유형) i) 물품 내에 표시부가 구비되지 않고 공간 또는 외부 매개물에 빛을 투사 (Projection)하여 표현되는 도형, 기호 등은 물품성을 갖추지 못한, iii) 표시부가 어느 하나로 특정 될 수 없는 경우</p> <p>(3) 시각성</p> <p>① 물품의 표시부를 육안으로 식별할 수 없는 경우 시각성은 인정되지 않는다.</p> <p>② (예외) 다만, 통상적으로 식별될 수 있는 특수한 표시부를 통해 화면을 관찰하는 것이 가능한 경우에는 시각성을 인정할 수 있다.</p>
<p>p. 54 3. 유사판단 내용 수정</p>	<p>(1) 물품의 유사여부 판단</p> <p>① 화면이 표시되는 물품의 유사여부를 따지되, “웹 사이트”, “소프트웨어 프로그램”, “어플리케이션” 등의 구분은 물품의 유사여부 판단에 영향을 미치지 않는다.</p> <p>② i) 비유사물품인 경우에도 용도가 혼용될 수 있는 것은 유사한 물품으로 볼 수 있고, ii) 서로 용도가 상이할지라도 구체적인 기능을 고려하여 물품의 유사여부를 판단할 수 있으며 이 경우 출원서 및 출원서에 첨부된 도면 등을 참고한다.</p> <p>(2) 디자인의 유사여부 판단</p> <p>디자인이 속하는 분야의 통상의 지식을 기초로, i) 물품 및 표시부의 형상, ii) 등록을 받으려는 부분의 구체적 기능, iii) 등록을 받으려는 부분의 모양·색채 또는 이들의 결합, iv) 등록을 받으려는 부분이 차지하는 위치·크기·범위·배치 등을 고려하며, v) 등록받지 아니하고자 하는 부분도 전체형태에서 등록받으려는 부분의 구체적인 용도 등을 파악하는데 고려될 수 있다.</p>
<p>p. 55~56 4. 등록요건 내용 수정 및 추가</p>	<p>(1) 공업상 이용가능성(제33조 제1항 본문)</p> <p>① 공업적 생산방법에 의하여 동일한 물품을 양산할 수 있어야 하며, 보호대상을 충분히 특정할 수 있을 정도로 표현이 구체적이어야 한다.</p> <p>② i) 제출된 도면에 화면디자인 전부가 충분히 도시되지 않아 구체적인 형태를 파악하기 어려운 경우 디자인등록 받을 수 없다. ii) 등록을 받으려는 부분과 제외되는 부분간의 경계가 불명확한 경우에 그 경계를 1점 채선 또는 이와 상응하는 방법으로 도시하여야 한다.</p> <p>③ (동적 화면디자인) 제출된 변화 전·후의 도면만으로는 디자인의 요지를 구체적으로 파악하기 어려운 다음과 같은 경우에는 디자인등록을 받을 수 없다. i) 확대도 또는 사용상태도 등이 없어 디자인을 구체적으로 파악할 수 없는 경우, ii) 도형이 확대·축소·회전·이동 등을 통해 형태가 변화하는 디자인에 있어서 형태변화 전후의 상태를 충분히 도시하지 않아 디자인을 구체적으로 파악할 수 없는 경우, iii) 디자인을 파악하기 위해 ‘디자인의 설명’이 반드시 필요함에도 설명이 누락된 경우</p> <p>④ (동적 화면디자인) 참고도면을 동영상파일 형식으로 제출한 경우, i) 참고도면 이외의 도면을 동영상파일 형식의 도면으로 제출하면 인정할 수 없고, ii) 동영상파일을 통해 디자인을 구체적으로 파악할 수 없지만, 다른 도면들을 통해 변화상태를 충분히 파악할 수 있다면 인정할 수 있다.</p> <p>(2) 창작비용이성(제33조 제2항)</p> <p>i) 일반적인 창작비용이성 판단기준을 따르며, ii) 표시부 내에서 부분디자인으로 등록받고자 하</p>

는 부분을 고려하여 창작비용이성 여부를 판단하되, 필요한 경우 파선 부분의 기능 및 용도 등을 종합적으로 고려하여 판단할 수 있다.

(3) 1디자인 1출원(제40조 제1항)

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

② 동적화면디자인의 경우, 복수의 도면에 표현된 디자인들간에 형태적 관련성과 변화의 일정성이 있다면 하나의 디자인으로 인정한다.

(4) 물품류 및 디자인의 대상이 되는 물품(제40조 제2항)

① (물품류) 로카르노협정에 따른 물품류에 근거하여 용도와 기능 등을 기준으로 특허청장이 정하여 고시한 ‘디자인 물품류별 물품목록’에 따르며, 일반적인 물품의 물품류 및 물품 구분의 원칙을 따른다.

② (물품의 명칭) ‘디자인 물품류별 물품목록 고시’에서 하나의 물품을 지정하여 적고, 일반적인 물품의 명칭 기재방법을 따르되, 화면이 표시되는 물품을 특정²⁾하여 적는다.

③ (흡결의 유형) i) 표시부 자체를 명칭으로 나타내거나 구체적인 물품이 지정되지 않은 경우, ii) 화면디자인이 표시되는 물품을 특정하지 않은 경우, iii) 물품의 명칭과 디자인 도면에 표현된 물품이 상이한 경우

(5) 조약에 따른 우선권 주장(제51조)

① (물품의 동일성) 최초 출원 디자인의 물품명칭과 우리나라 출원디자인의 물품명칭이 설령 다르더라도 우선권증명서류의 기재내용, 도면 등을 종합적으로 고려하여야 하며 출원디자인이 적용되는 물품의 용도·기능이 실질적으로 동일하면 물품의 동일성을 인정할 수 있다.

② (디자인의 동일성) i) 제1국 디자인은 전체디자인으로 출원하였으나 우리나라에는 부분디자인으로 출원한 경우 동일성을 인정하지 않는 것이 원칙이나, 제1국이 부분디자인제도가 없는 경우³⁾, 등록받고자 하는 부분의 실질적 동일성 등을 종합적으로 고려하여 디자인의 동일성 여부를 판단한다. ii) 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.

(1) 유사범위의 폭 설정 방법

i) 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, ii) 최초이거나 기존과 다른 참신한 방식의 표현과 구성의 경우 유사의 폭을 넓게 본다.

(2) 물품의 부분에 표현된 화면디자인 간의 유사판단

i) 색상, 배치 및 구성 등의 시각적 표현을 종합하여 판단하고, ii) 색상이나 부수적인 그래픽표현에 의해 미감에 영향을 미치는 경우에는 유사판단 시 고려될 수 있고, iii) 디자인의 위치, 크기, 범위에 의한 미감의 차이가 고려될 수 있으나 등록받고자 하는 부분의 위치·크기가 물품의 특성상 이용과정에서 얼마든지 이동 또는 확대·축소가 가능한 경우에는 미감에 현저한 영향을 미치지 않는 것으로 판단한다. iv) 공지된 디자인들이 결합하여 디자인의 전체 또는 일부 구성요소를 형성하고 있을 경우 전체적인 하나로 느껴지는 심미감의 차이를 고려한다.

	<p>(3) 정적화면디자인과 동적화면디자인의 유사판단</p> <p>i) 원칙적으로 동적화면디자인과 정적화면디자인은 비유사하다. ii) 다만, 변화하는 디자인의 일부 정지상태가 정적화면디자인과 동일·유사하고, 그 정지상태의 해당 부분이 전체에서 차지하는 미감이 지배적이며 변화의 특이성이 미미하다면 양 디자인은 유사한 것으로 본다. iii) 동적화면디자인의 정지상태의 모양이 전체에서 차지하는 심미감이 지배적이지 않고 전체적인 모양 변화와 동태에 특별한 심미감이 있다면 비유사한 디자인으로 본다.</p> <p>(4) 동적화면디자인 간의 유사판단</p> <p>i) 동적화면디자인 상호 간에는 그 정지상태의 모양과 동적 변화를 하나로 비교하여 유사판단한다. ii) 동적화면디자인에서 동적 변화를 구성하는 속도, 간격의 차이는 유사판단에서 고려하지 않는다.</p>
p. 58 (2) 일부심사 등록출원의 등록요건 내용 추가	<p>① 선행 디자인의 검색이 요구되는 신규성(제33조 제1항 각호), 창작비용이성(제33조 제2항 제1호), 확대된 선출원주의(제33조 제3항), 선출원주의(제46조 제1항, 제2항)를 제외한 등록요건만을 심사한다(제62조 제2항).</p>
p. 61 (3) 특유디자인으로 보호 내용수정	<p>① (관련디자인) 캐릭터에 관한 여러개의 유사한 디자인 창작이 있는 경우, 관련디자인으로 등록도모할 수 있고, ② (부분디자인) 캐릭터의 일부 도용 행위를 방지하기 위해 부분디자인으로 등록도모할 수 있고, ③ (화면디자인) 정보화기기에 많이 사용되는 캐릭터를 물품의 표시부에 표현하여 화상디자인으로 등록을 도모할 수 있고, ④ (동적디자인) 캐릭터의 움직임에 창작적 요소가 있다면 동적디자인으로 등록을 도모할 수 있고, ⑤ (일부심사등록출원) 일부심사대상 물품에 해당하면 조기 등록을 위해 일부심사등록출원을 도모할 수 있다.</p>
p. 96 (1) 성립요건 ② 내용수정	<p>② 디자인마다 분리하여 표현할 것 - i) 디자인마다 독립한 권리가 발생하므로 1디자인마다 분리하여 표현해야 한다. ii) 하나의 일련번호에 2이상의 디자인이 표현된 경우 제41조 후단 위반이다.</p>
p. 146 (7) 비밀 누설죄 내용수정	<p>i) 특허청 또는 특허심판원 직원이나 그 직원으로 재직하였던 사람이 비밀디자인에 관하여 직무상 알게 된 비밀을 누설한 경우에는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처한다(제225조 제2항). ii) 비밀디자인을 열람한 자가 제43조 제5항을 위반한 경우에는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처한다(제225조 제3항).</p>
p. 146 (8) 비밀의 해제 내용수정	<p>비밀기간이 경과한 후에는 디자인의 대상이 되는 물품, 물품류, 디자인의 도면, 창작내용의 요점, 디자인의 설명 등을 포함하는 실질적 사항이 게재된 공보가 발행된다.</p>
p. 159 (2) 소극적 효력 두번째 문단 2) 내용수정	<p>2) (내용) 디자인권자는 침해자에게 침해금지·예방 청구(제113조), 손해배상청구(제115조 제1항), 신용회복청구(제117조), 부당이득반환청구(民法 제741조)의 민사적 조치와, 침해죄(제220조), 몰수(제228조), 양벌규정(제227조) 등의 형사적 조치를 취할 수 있다.</p>
p. 187 (5) 국제등록 및 국제등록 공개 내용수정	<p>① (국제출원일) i) 특허청의 국제출원서의 접수일은 국제사무국에 의해 국제출원일로 인정된다(헤이그협정 규칙 제13조(1)). ii) 규정되지 않은 언어의 사용 등으로 하자가 발생한 경우 하자의 자유를 위한 보정이 접수된 날이 출원일이 된다(헤이그협정 규칙 제14조(2)).</p> <p>② (국제등록일)⁴⁾ i) 국제등록일은 원칙적으로 국제출원서를 국제사무국에 제출한 일자이다. ii)</p>

특허청에 제출된 국제출원서가 1개월 이내에 국제사무국에 접수되어야만 출원서의 제출일이 국제등록일이 된다. iii) 국제등록일부터 각 지정국에서 정규의 출원과 동일한 효력을 갖는다(헤이그협정 제14조).

③ (국제등록공개일) 국제등록은 출원인의 신청이 있으면 즉시 공개되고 공개의 연기(최대 30개월)를 신청할 수 있으나, 그 밖의 경우에는 국제등록일부터 12개월 후에 공개된다(헤이그협정 규칙 제17조(1)).

-
- 1) 1디자인 1디자인등록출원 원칙의 예외로서 화상디자인도 복수디자인등록출원 또는 한 별의 물품의 디자인등록출원을 할 수 있다.
 - 2) (물품의 명칭) “화면디자인이 표시된 휴대용 단말기”, “화면디자인이 표시된 컴퓨터모니터”, “화면디자인이 표시된 공기청정기” 등, (부품의 명칭) “화면디자인이 표시된 디스플레이패널”, “화면디자인이 표시된 공작기계용 정보표시기” 등
 - 3) 뉴질랜드, 루마니아, 말레이시아, 불가리아, 베트남, 브라질, 슬로베니아, 슬로바키아, 아르메니아, 에스토니아, 우크라이나, 키르기스스탄 등 (2022년 12월 기준)
 - 4) 국제출원 또는 각종 변경신청서가 규정된 요건에 부합하는 경우 그 내용은 국제등록부에 등록되는데 이를 국제등록이라 한다. 이는 국제출원이 국제사무국에서 규정하는 소정의 방식요건을 갖추었음을 뜻한다(헤이그협정 제1조(6)).