

第九章 圖像設計

1.圖像設計之定義	3-9-1
1.1 一般原則	3-9-1
1.2 圖像設計之態樣	3-9-1
1.2.1 電腦圖像.....	3-9-1
1.2.2 圖形化使用者介面	3-9-2
2.說明書及圖式	3-9-4
2.1 說明書	3-9-4
2.1.1 設計名稱.....	3-9-4
2.1.2 物品用途.....	3-9-5
2.1.3 設計說明.....	3-9-5
2.2 圖式.....	3-9-6
2.2.1 圖式應備具之視圖	3-9-6
2.2.2 圖式之揭露方式	3-9-7
2.3 申請專利之設計的解釋	3-9-8
3.專利要件	3-9-9
3.1 產業利用性	3-9-9
3.2 新穎性.....	3-9-9
3.2.1 物品的相同或近似判斷.....	3-9-9
3.2.2 外觀的相同或近似判斷.....	3-9-10
3.2.3 案例	3-9-11
3.3 創作性.....	3-9-15
3.3.1 創作性之判斷基準	3-9-15
3.3.2 案例	3-9-16
3.4 先申請原則	3-9-19
3.4.1 先申請原則之判斷基準.....	3-9-19
3.4.2 案例	3-9-19
4.一設計一申請	3-9-20

第九章 圖像設計

設計專利係保護具視覺效果之物品之形狀、花紋、色彩或其結合(本章以下稱「外觀」)的創作。而電腦圖像(Computer Generated Icons)及圖形化使用者介面(Graphical User Interface, GUI),係指一種透過電腦程式產品所產生之虛擬圖形,其雖無法如一般實體物品具恆常之形狀或如包裝紙或布匹上之花紋、色彩能恆常顯現於物品上,惟在性質上仍屬具視覺效果之形狀、花紋、色彩或其結合的外觀創作,且該電腦程式產品亦屬廣意上可供產業上利用之實用物品,故「應用於物品之電腦圖像及圖形化使用者介面(本章以下簡稱『圖像設計(Graphic Images Design)』)」亦為一種應用於物品之外觀的創作,其亦符合設計專利所保護之標的。值得說明者,設計專利所保護之圖像設計,並非係保護電腦程式原始碼或目的碼之程式設計,而係就電腦程式產品於執行後,其所產生之具視覺性外觀的圖像設計予以保護。

專 121.II

審查圖像設計之專利申請案時,除了依本篇其他章節中之一般性規定外,另須判斷及處理之事項,於本章予以說明。

1. 圖像設計之定義

1.1 一般原則

電腦圖像及圖形化使用者介面是指一種透過電腦程式產品所產生,並可藉由各種電子裝置之顯示器顯現或投射產生的二維或三維之虛擬圖形。所稱之「電腦程式產品」,係指載有電腦可讀取之程式或軟體而不限外在形式之物。

由於電腦圖像及圖形化使用者介面在性質上屬於具視覺效果之形狀、花紋、色彩或其結合的「外觀」創作,而電腦程式產品亦屬廣意上可供產業上利用之實用「物品」,故只要係透過電腦程式產品所產生之電腦圖像及圖形化使用者介面者,即可符合設計必須應用於物品之規定,而無須就圖像設計所應用之各類電子資訊產品分案申請。未指明其係應用於電腦程式產品或其他物品,而僅單獨申請圖形本身者,應以不符合設計之定義為理由,不予專利。

專 121.I

1.2 圖像設計之態樣

1.2.1 電腦圖像

電腦圖像係指單一之圖像單元,其以一個圖像(image)來表達一個

顯示訊息或可供操作的物件 (object)、檔案夾或應用程式。態樣可分為靜態之電腦圖像及具變化外觀之電腦圖像，說明如下：

- (1)靜態之電腦圖像：可提供點擊操作或指示狀態訊息之電腦圖像，例如：通話鍵圖像（如圖 9-1 所示）或電量狀態圖像（如圖 9-2 所示）等。
- (2)具變化外觀之電腦圖像：係指電腦圖像在使用過程上，該設計之外觀能產生一個以上之變化，或該電腦圖像於使用時會產生依序變化之外觀，例如：通話狀態變化之通話鍵圖像（如圖 9-3 所示）或依序變化之電量狀態圖像等。



圖 9-1 通話圖像

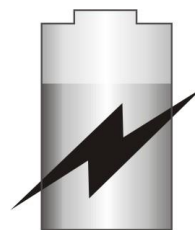


圖 9-2 電量顯示圖像



圖 9-3 具變化外觀之圖像

1.2.2 圖形化使用者介面

圖形化使用者介面係指由二個以上之電腦圖像、對話視窗或其他選單等單元所構成的整體圖形化操作介面，可幫助使用者快速取得訊息或容易進行操作。

態樣可分為靜態之圖形化使用者介面以及具變化外觀之圖形化使用者介面，說明如下：

- (1)靜態之圖形化使用者介面：具有包含數個圖像單元及其背景所構

成之圖形化使用者介面，例如：節目選單（如圖 9-4 所示）、通知視窗、網頁畫面或遊戲畫面（如圖 9-5 所示）等。

(2)具變化外觀之圖形化使用者介面：係指圖形化使用者介面在使用過程上，該設計之外觀能產生一個以上之變化，例如該圖形化使用者介面設計於游標經過或於點擊後會產生不同變化之外觀（如圖 9-6 所示），又如一圖形化使用者介面設計於使用時會產生依序變化之外觀（如圖 9-7 所示）。

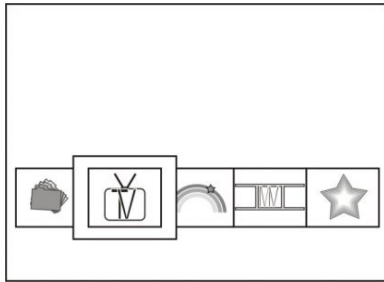


圖 9-4 節目選單

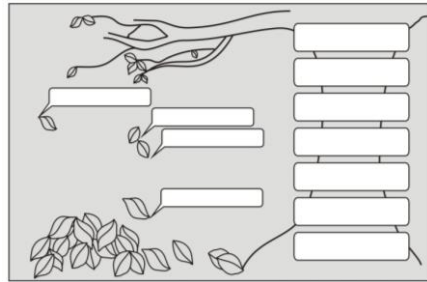


圖 9-5 遊戲畫面

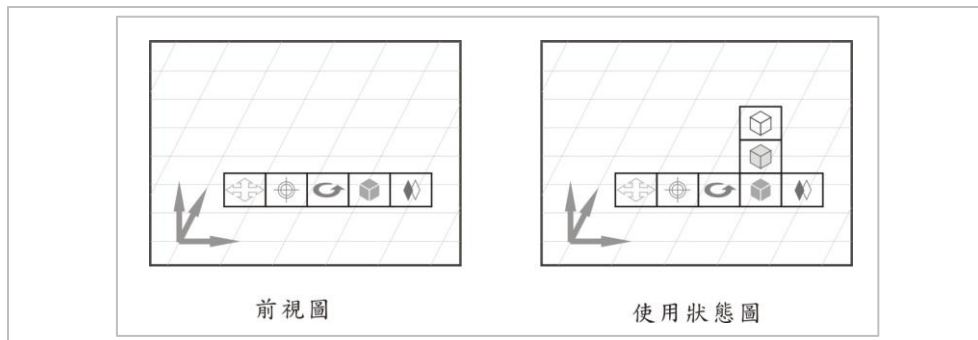


圖 9-6

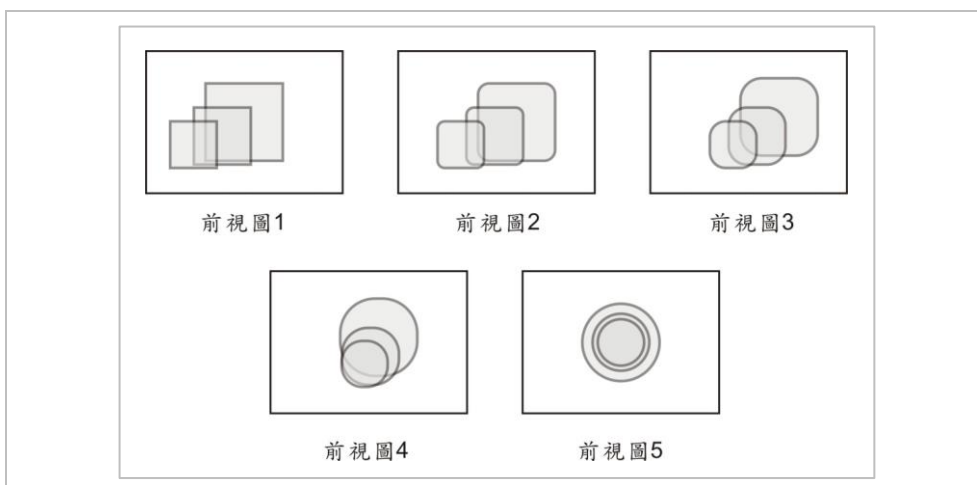


圖 9-7

由於具變化外觀之圖像設計係就單一圖像設計所產生外觀上之多個

變化，在認知上應視為一設計，其仍可符合一設計一申請之規定。亦即，每一外觀的變化狀態並非代表獨立之設計，其不能各別主張其專利權，僅能將所有變化狀態構成一整體之設計行使權利。

以具變化外觀之圖像設計申請專利者，亦須符合上述設計必須應用於物品之規定，其不得僅就所揭露之圖形本身申請設計專利。

2.說明書及圖式

2.1 說明書

專施 50

申請設計專利之說明書，其內容應包含設計名稱、物品用途及設計說明；其中，若物品用途或設計說明已於設計名稱或圖式表達清楚者，得不記載。

2.1.1 設計名稱

申請圖像設計之設計名稱應記載為應用於「何物品之圖像」或「何物品之圖形化使用者介面」，不得僅記載為「圖像」本身，亦不得僅記載為所應用之「何物品」。例如設計名稱得記載為「電腦程式產品之圖像」、「電腦程式產品之圖形化使用者介面」、「電腦程式產品之操作選單」或「電腦程式產品之視窗畫面」等，以取得較廣泛之保護而無須就各類電子資訊產品分案申請；惟申請人如欲就特定物品領域之電腦圖像或圖形化使用者介面申請圖像設計者，設計名稱亦得就該特定物品指定之，例如「手機之圖像」、「提款機之圖像」或「洗衣機之圖形化使用者介面」。

若申請設計專利所主張之內容同時包含圖像設計及其所應用之物品（或物品之部分）時，例如所主張設計之內容同時包含手機之整體形狀及其螢幕上之圖像，設計名稱應記載為「具有圖像之手機」。

另審查人員應依設計名稱所指定之物品，並對照圖式之內容及物品用途之記載，依「國際工業設計分類表」所明訂之電腦圖像及圖形化使用者介面之類別編號指定之，如 14-04 I0022（圖像）或 14-04 G0172（圖形化使用者介面）。若該圖像設計所主張設計之內容同時具有包含應用於特定物品領域之外觀者，除指定該圖像之類別編號外，應同時指定其所應用之物品的類別編號，例如「手機之圖像」，應同時指定類別編號為 14-04 I0022（圖像）及 14-03 P0404（行動電話）；「提款機之圖像」，應同時指定類別編號為 14-04 I0022（圖像）及 20-01 T0143（提款機）；「洗衣機之圖形化使用者介面」應同時指定類別編號為 14-04 G0172（圖形化使用者介面）及 15-05 W0046（洗衣機）。

2.1.2 物品用途

圖像設計之物品用途係用以輔助說明該圖像設計所應用之物品之使用或功能等敘述；若圖像設計所應用之物品係指可安裝於各類電子資訊裝置而具通用性質之電腦程式產品時，一般而言物品用途無須特別說明而得省略；惟若該圖像設計係應用於特定物品領域而必須輔助說明時，則得於此欄位載明該圖像設計所應用之物品用途，例如記載為「本設計所應用之物品，係專指可供提款、查詢及轉帳等功能之自動櫃員機」。

另外，物品用途亦得用於記載圖像應用於物品之使用方式或功能說明，俾使該設計所屬技藝領域中具有通常知識者能瞭解該設計內容，例如得記載「本設計所應用之物品為自動櫃員機。圖式中所揭露之圖形化使用者介面，包含提款、查詢及轉帳等圖像元件，當使用者選擇提款圖像元件時，將進入提款金額選單以供使用者選擇或輸入所欲提取之金額」。

2.1.3 設計說明

圖像設計之設計說明主要係就該電腦圖像或圖形化使用者介面之外觀特點加以說明，使該設計所屬技藝領域中具有通常知識者能藉此幫助瞭解該設計之外觀。

若為表示具變化外觀之圖像設計而於圖式揭露有多張視圖者，應於設計說明中敘明各視圖間之變化順序或關係，例如：

專施 51.Ⅲ(2)

- (1) 依序變化之圖像設計者，得記載為「圖式所揭露之各視圖係依前視圖 1 至前視圖 5 之順序產生變化外觀之圖像設計」(參照 1.2 節之圖 9-7)。
- (2) 多變化之圖像設計者，得記載為「圖式所揭露之各視圖，可由前視圖產生前視圖之變化狀態圖 1 至前視圖之變化狀態圖 5，為多個不同變化外觀之圖像設計」(如圖 9-8 所示)。

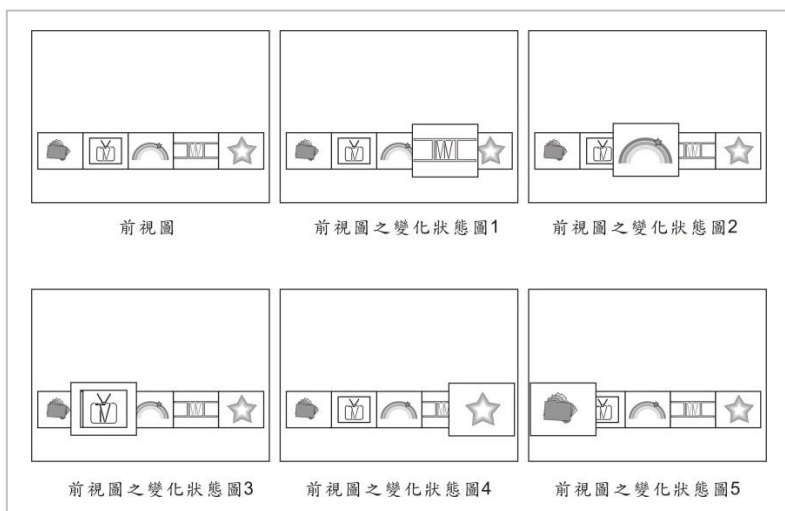


圖 9-8

2.2 圖式

申請圖像設計之圖式必須備具足夠之視圖，且圖式中各視圖應符合明確之揭露方式，以明確且充分揭露申請專利之設計，使該設計所屬技藝領域中具有通常知識者能瞭解該圖像設計的內容，並可據以實現。

2.2.1 圖式應備具之視圖

圖像設計通常係藉由顯示器顯現或投射產生之平面圖形，因此，得僅以前視圖或平面圖呈現，而省略其他視圖；惟若該圖像設計具三維顯像之特性，例如係透過 3D 投影、VR 顯像所產生之立體形態的圖像設計，或是為了配合物品之特殊形態，例如係藉由曲面或圓柱面之顯示器所產生的圖像設計，而無法僅以前視圖或平面圖來充分揭露該設計時，則仍應具備立體圖或其他視圖，以符合可據以實現之揭露要件。

另外，亦得繪製其他輔助圖以幫助表示該圖像設計之細節特徵，如圖 9-9 之「洗衣機之圖形化使用者介面」，得另外繪製圖像放大圖。

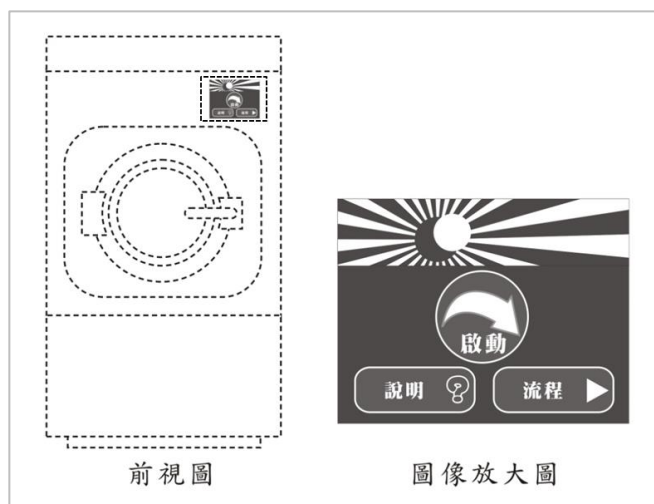


圖 9-9

以具變化外觀之圖像設計申請設計專利，必須以二個以上之視圖表達變化前、後或關鍵變化過程之圖像設計，始能充分表達申請專利之設計，如本章 1.2 節圖 9-6 係以前視圖及使用狀態圖來表現變化前、後之圖像設計；或如圖 9-10 係另以前視圖 1 及前視圖 2 來表現變化前、後之圖像設計；又如本章 1.2 節圖 9-7 之具依序變化外觀之圖像設計，則應以多個視圖來表達其依序變化之外觀，並應於設計說明敘明其變化順序（該說明方式詳細參照本章「2.1.3 設計說明」）。

另外，以具變化外觀之圖像設計申請設計專利，必須在代表圖中以二個以上之視圖表現出變化前、後或關鍵變化過程之圖像設計(如圖 9-11 所示)，方能充分表達申請專利之變化設計。

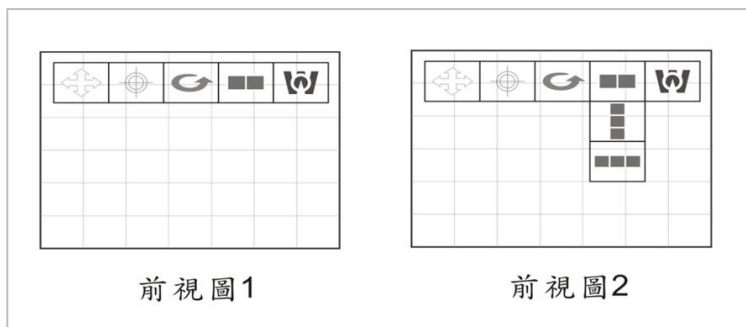


圖 9-10

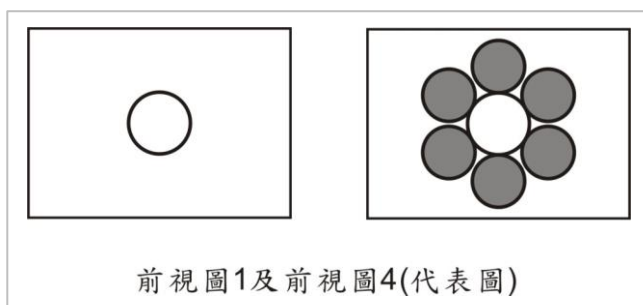


圖 9-11

2.2.2 圖式之揭露方式

基於圖像設計所應用之物品為不具實體形態之電腦程式產品，以圖像設計申請專利，原則上圖式僅須揭示該電腦圖像或圖形化使用者介面，而無須另以實線或任何斷線繪製螢幕、顯示器或相關電子資訊裝置等載體（如圖 9-12 至圖 9-14）；惟若申請專利之設計欲表現該圖像設計之物品、環境或所欲排除主張之部分者，亦得參考部分設計有關「不主張設計之部分」的表現方式為之（如圖 9-9 或圖 9-15 所示）。

圖像設計包含多個分離的圖像單元，或有必要明確界定其所要主張設計之內容者，則須以虛線或其他斷線方式繪製邊界線（boundary），以明確界定其邊界範圍（如圖 9-16 所示）。若圖式包含上述虛線或其他斷線等「不主張設計之部分」之內容時，應於設計說明具體載明其所表示之意義，例如「圖式所揭露之圖像中以虛線揭露的文字、數字、圖形或符號係表示本案不主張設計之部分」（參照圖 9-13）、「圖式所揭露之一點鏈線係表示顯示器，為本案不主張設計之部分」（參照圖 9-15）或「圖式所揭露之虛線所圍繞者，係界定本案所欲主張之範圍，該虛線本身為本案不主張設計之部分」（參照圖 9-16）。



圖 9-12 電腦軟體之圖像

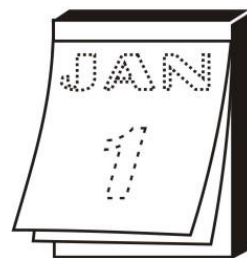


圖 9-13 電腦軟體之圖像

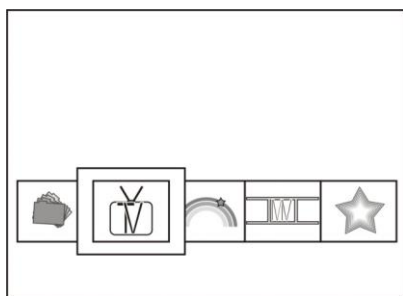


圖 9-14 電腦軟體之圖形化使用者
介面

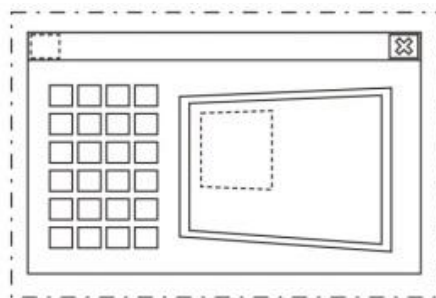


圖 9-15 顯示器之圖形化使用者
介面

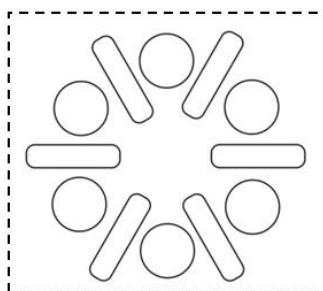


圖 9-16 電腦軟體之圖像

2.3 申請專利之設計的解釋

專 136. II

設計專利權範圍，以圖式為準，並得審酌說明書。因此設計之圖式係界定申請專利之設計的主要基礎，認定圖像設計的申請專利之設計時，主要係以圖式中所揭露電腦圖像或圖形化使用者介面所構成之整體外觀為準，而說明書所記載有關物品及外觀之說明並得審酌之。茲就圖式及說明書之各項內容詳細說明如下：

- (1)圖式所揭露之內容：圖像設計的外觀係以圖式中所揭露之電腦圖像及圖形化使用者介面予以界定。若圖式所揭露之內容包含「主張設計之部分」及「不主張設計之部分」者，申請專利之設計的外觀係以「主張設計之部分」予以確定，「不主張設計之部分」得用於解釋「主張設計之部分」於環境間的位置、大小、分布關係，審查時應將實線或其

他方式揭露之「主張設計之部分」的全部內容構成申請專利之設計的整體外觀。

(2)說明書之設計名稱：設計名稱係用於記載設計所施予之物品，故設計名稱為認定設計所應用之物品的依據。

(3)說明書之物品用途：物品用途如有記載者，於認定設計所應用之物品時亦得審酌之。

(4)說明書之設計說明：若圖式包含「不主張設計之部分」時，設計說明必須就圖式中「不主張設計之部分」的揭露方式明確且充分說明；又若為具變化外觀之圖像設計，設計說明必須敘明其變化順序，因此於解釋申請專利之設計時，設計說明之內容並得審酌之。另外，若設計說明尚有其他相關外觀之說明者，亦得審酌之。

專施 51.Ⅲ(1)

專施 51.Ⅲ(2)

簡言之，解釋申請專利之設計時，界定圖像設計的外觀係以圖式所揭露之內容為基礎，若圖式之內容包含「主張設計之部分」及「不主張設計之部分」時，則應以「主張設計之部分」之內容為基礎，並得審酌設計說明之記載，另圖式中「不主張設計之部分」可用於解釋與「主張設計之部分」的位置、大小及分布關係，或解釋其環境；界定圖像設計所應用之物品則係以設計名稱所載之物品據以認定，物品用途有記載者亦得審酌之；綜上而構成申請專利之設計的整體範圍。惟應注意者，圖式中若標示為參考圖者，則不得作為申請專利之設計的範圍，但得用於說明應用之物品或使用環境。

3.專利要件

3.1 產業利用性

專利法規定申請專利之設計必須可供產業上利用。以圖像設計申請專利者，若其所主張設計之圖像在該物品領域之產業上能被製造或使用，應認定該圖像設計具產業利用性。

3.2 新穎性

審查圖像設計之新穎性時，審查人員應模擬普通消費者選購商品之觀點，以說明書及圖式所揭露申請專利之設計為對象，若申請專利之設計所揭露之外觀與引證文件中單一先前技藝相對應之部分相同或近似，且該設計所應用之物品相同或近似者，應認定為相同或近似之設計，不具新穎性。

3.2.1 物品的相同或近似判斷

認定圖像設計所應用之物品時，應以圖式設計名稱所記載之物品為

判斷基礎，據以判斷申請專利之設計與先前技藝是否為相同或近似之物品。

若申請人係以「『電腦程式產品』之圖像」或「『電腦程式產品』之圖形化使用者介面」等具通用性質之設計名稱提出申請時，該圖像設計所應用之物品應認定為可應用於各類電子資訊產品之「電腦程式產品」；若係以特定物品領域之圖像設計提出申請時，例如「手機之圖像」或「洗衣機之操作介面」，該等圖像設計所應用之物品應認定為「應用於手機之『電腦程式產品』」或「應用於洗衣機之『電腦程式產品』」，而非指「手機」或「洗衣機」本身，亦非可運用於任何產品上之電腦程式。亦即，以具通用性質之設計名稱提出申請者，該物品的近似範圍可涵蓋到所有具有電腦程式的電子資訊產品，但並不涵蓋具有相同或近似花紋、圖案之實體物品；而以特定物品領域之圖像設計提出申請時，此時則需考量該物品的實際用途，據以確認該物品的近似範圍。

例如，申請案為「電腦程式產品之圖像」，先前技藝為「洗衣機之圖像」，因前者所應用之物品為可運用於各類電子資訊產品之「電腦程式產品」，其已可涵蓋到具有電腦程式的洗衣機，應判斷先前技藝已揭露申請案之物品；但比對「手機之圖像」與「洗衣機之圖像」時，因前者手機之電腦程式產品與後者洗衣機之電腦程式產品所限定之物品功能、用途明顯不同，原則上應判斷二者為不相同、不近似之物品。又如先前技藝為包裝紙或布匹上的花紋圖形，或先前技藝為手機之實體按鍵上的花紋圖形，審查「電腦程式產品之圖像」的圖像設計申請案時，因包裝紙、布匹或實體按鈕之物品性質與電腦程式產品截然不同，應判斷其二者為不相同、不近似之物品，即使二者為相同或近似之外觀，亦不應作為核駁圖像設計新穎性之引證文件。

3.2.2 外觀的相同或近似判斷

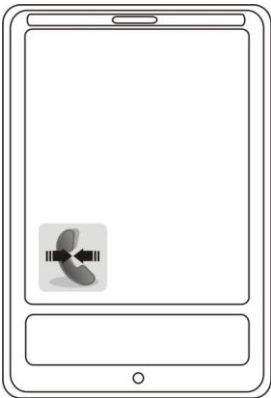

判斷圖像設計之外觀與先前技藝是否相同或近似時，應以圖式中所揭露電腦圖像或圖形化使用者介面的整體外觀與先前技藝相對應之部分進行比對；若該圖像設計包含「不主張設計之部分」者，該「不主張設計之部分」所呈現之外觀並非申請專利之設計的範圍，但其可用於解釋與「主張設計之部分」之間的位置、大小、分布關係，若申請專利之設計的內容包含該圖像與「不主張設計之部分」之間的位置、大小、分布等排列關係之特徵者，判斷外觀的相同或近似時仍應予以審酌。

若申請專利之設計為具變化外觀之圖像設計，應就圖式中所有視圖內容所構成之整體外觀，與單一先前技藝進行比對，不得以多份引證文件中之全部或部分技藝內容的組合進行比對；若申請專利之設計與單一先前技藝所揭露相對應之部分為相同或近似時，則應認定為相同或近似之外觀。以具變化外觀之圖像設計申請專利時，其所揭露各視圖之變化

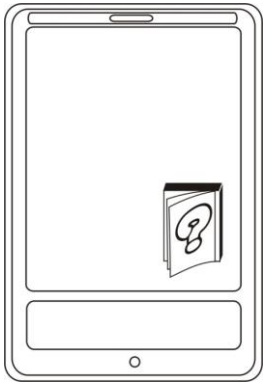
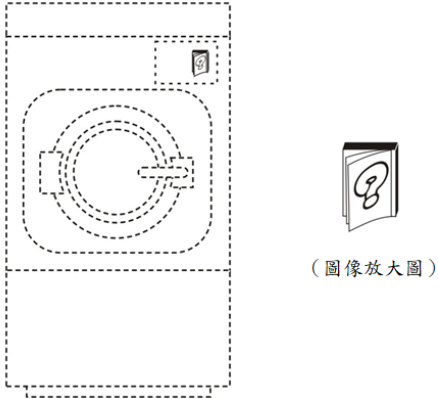
順序亦應予以考量，原則上對於明顯不同的變化順序之圖像設計，應判斷為不相同、不近似之外觀。

3.2.3 案例



例 1.設計所應用之物品的判斷

先前技藝 「手機之圖像」	設計專利申請案 「電腦程式產品之圖像」
	
<p>〔說明〕</p> <p>以「電腦程式產品之圖像」之圖像設計申請專利，該設計所應用之物品為可應用於各類電子資訊產品之「電腦程式產品」，先前技藝「手機之圖像」所應用之物品為「手機之『電腦程式產品』」，申請案已涵蓋到先前技藝之物品，又該相同外觀之圖像也已為先前技藝所揭露，該設計不具新穎性。</p>	

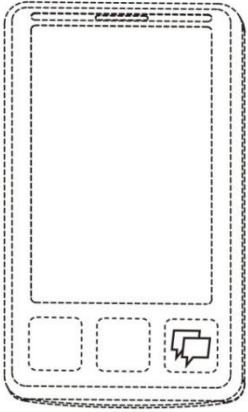
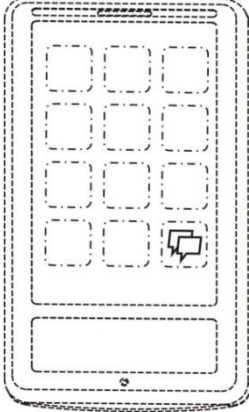
例 2.設計所應用之物品的判斷

先前技藝 「手機之圖像」	設計專利申請案 「洗衣機之圖像」
	 <p style="text-align: right;">(圖像放大圖)</p>
<p>〔說明〕</p> <p>以「洗衣機之圖像」之圖像設計申請專利，該設計所應用之物品為「洗衣機之『電腦程式產品』」，先前技藝「手機之圖像」所應用之物品為「手機之『電腦程式產品』」，其二者所限定的物品功能、用途明顯不同，故為不相同、不近似之物品，即使二者之圖像外觀相同，該設計並未喪失新穎性。以上二圖例，反之亦未喪失新穎性。</p>	



例 3.設計所應用之物品的判斷

先前技藝 「衣服」	設計專利申請案 「電腦程式產品之圖像」
	
<p>〔說明〕</p> <p>以「電腦程式產品之圖像」之圖像設計申請專利，該設計所應用之物品為「電腦程式產品」，先前技藝為「衣服」，因電腦程式產品與衣服之物品性質截然不同，應判斷其二者為不相同、不近似之物品，即使衣服之表面花紋與申請案之圖像外觀相同，該設計並未喪失新穎性。</p>	

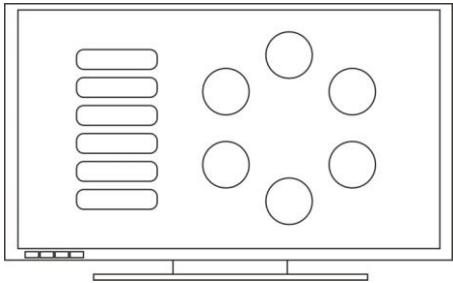
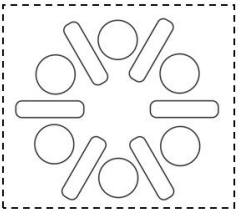
例 4.設計所應用之物品的判斷

先前技藝 「手機之按鍵」	設計專利申請案 「手機之圖像」
	
<p>〔說明〕</p> <p>以「手機之圖像」之圖像設計申請專利，申請專利之設計所應用之物品為「手機之『電腦程式產品』」，先前技藝「手機之按鍵」所應用之物品為「手機之實體『按鍵』」，因電腦程式產品與實體按鍵之物品性質截然不同，應判斷其二者為不相同、不近似之物品，即使按鍵上之表面花紋與申請案之圖像外觀相同，該設計並未喪失新穎性。</p>	

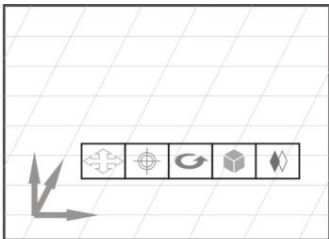
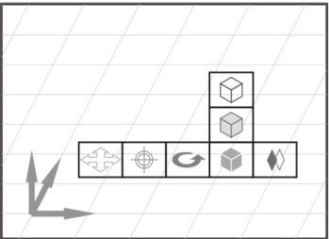
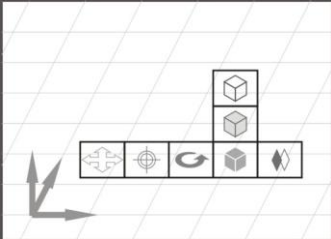
例 5.申請專利之設計已揭露於先前技藝之一部分

先前技藝 「電腦程式產品之圖形化使用者 介面」	設計專利申請案 「電腦程式產品之圖像」
	
<p>〔說明〕</p> <p>以「電腦程式產品之圖像」申請圖像設計，先前技藝揭露一「電腦程式產品之圖形化使用者介面」，二者所應用之物品皆為「電腦程式產品」而為相同物品，又其所主張設計之圖像與先前技藝相對應之部分為相同外觀，因此應判斷其二者為相同之設計，該設計不具新穎性。</p> <p>反之，若申請專利之設計為「電腦程式產品之圖形化使用者介面」，先前技藝僅揭露其部分者，原則上應認定為不相同、不近似之外觀。</p>	

例 6.申請專利之設計的內容包含其「主張設計之部分」與「不主張設計之部分」之位置、大小、分布等排列關係之特徵者

<p>先前技藝 「顯示面板之圖形化使用者介面」</p>	<p>設計專利申請案 「電腦程式產品之圖形化使用者介面」</p>
	
<p>〔說明〕</p> <p>以「電腦程式產品之圖形化使用者介面」申請圖像設計，雖各圖像單元之外觀與先前技藝相同，但該設計的重點在於該圖像「主張設計之部分」與「不主張設計之部分」的位置、大小、分布關係所呈現之視覺效果，其於排列後之整體外觀與先前技藝不相同、不近似，申請專利之設計並未喪失新穎性。以上二圖例，反之亦未喪失新穎性。</p>	

例 7.申請專利之設計已揭露於先前技藝之一部分

<p>先前技藝 「電腦程式產品之圖形化使用者介面」 (具變化外觀之圖像設計)</p>	<p>設計專利申請案 「電腦程式產品之圖形化使用者介面」</p>
 <p>前視圖1</p>  <p>前視圖2</p>	

〔說明〕

以「電腦程式產品之圖形化使用者介面」申請圖像設計，先前技藝為可變化外觀之圖像設計，因申請專利之設計與該先前技藝所揭露相對應之部分為相同外觀，故申請專利之設計喪失新穎性。

反之，若申請專利之設計為可變化外觀之圖像設計，先前技藝僅揭露其部分者，原則上應認為不相同、不近似之外觀。

3.3 創作性

3.3.1 創作性之判斷基準

審查圖像設計之創作性時，應以說明書及圖式中所揭露該圖像設計的整體內容為對象，判斷其是否易於思及。若其為該設計所屬技藝領域中具有通常知識者以先前技藝為基礎，並參酌申請時的通常知識，而能將該先前技藝以模仿、轉用、置換、組合等簡易之設計手法完成該圖像設計，且未產生特異之視覺效果者，應認定為易於思及，不具創作性。

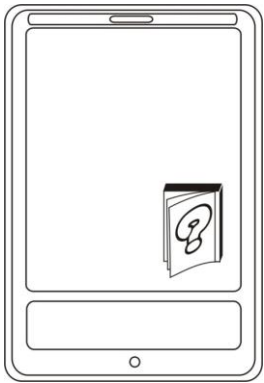
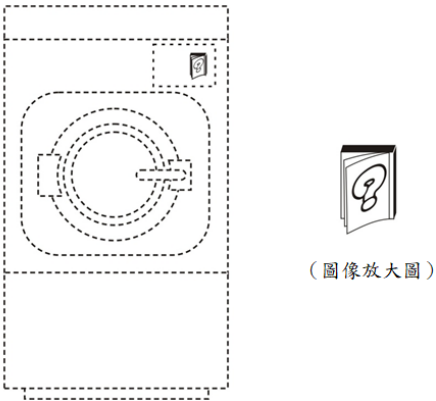
若該圖像設計包含「不主張設計之部分」者，該「不主張設計之部分」通常係用於表現設計所應用之物品，或解釋與「主張設計之部分」之間的位置、大小、分布關係，或解釋其環境，並無須考量「不主張設計之部分」之創作性。

審查時其所引用之引證文件並非僅侷限於相同或近似之物品領域，得就不相同、不近似物品領域判斷其是否係直接轉用其他習知之先前技藝。例如，申請專利之設計為「洗衣機之圖像」，其僅係就習知之「手機之圖像」所為的直接轉用；或申請專利之設計為「電腦程式產品之圖像」，其僅係就習知平面圖形（例如包裝紙之圖形、紡織品之圖形等）所為的直接轉用，其皆應認定該圖像設計為易於思及，不具創作性。



另外，審查創作性時，得以多份引證文件中之全部或部分技藝內容的組合，或一份引證文件中之部分技藝內容的組合，或引證文件中之技藝內容與其他形式已公開之先前技藝內容的組合，判定該圖像設計是否易於思及。

3.3.2 案例


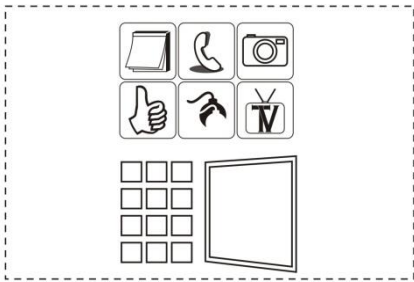
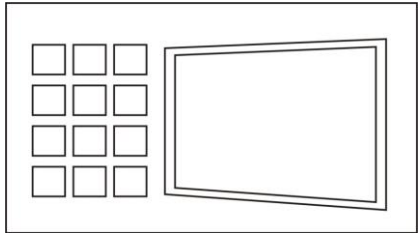
例 1.直接轉用

先前技藝 「手機之圖像」	設計專利申請案 「洗衣機之圖像」
	
<p>〔說明〕</p> <p>以右圖「洗衣機之圖像」之圖像設計申請專利，其僅係就其他物品之技藝領域的外觀—左圖之「手機之圖像」所為之直接轉用，應認定為易於思及，不具創作性。</p>	

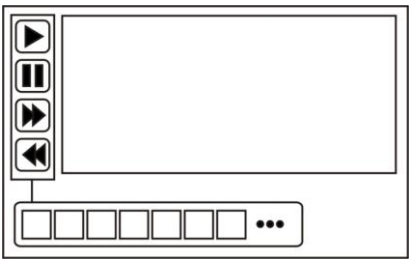
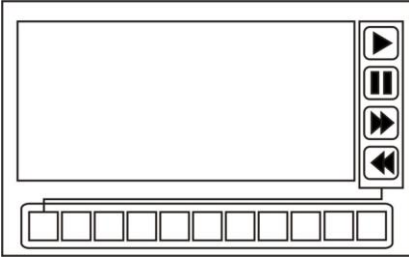
例 2.直接轉用

先前技藝 「衣服」	設計專利申請案 「電腦程式產品之圖像」
	
<p>〔說明〕</p> <p>以右圖「電腦程式產品之圖像」之圖像設計申請專利，其僅係就其他物品之技藝領域的外觀—左圖之衣服表面上之習知花紋所為之直接轉用，應認定為易於思及，不具創作性。</p>	

例 3.置換、組合

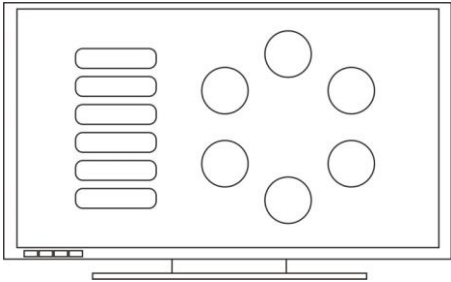
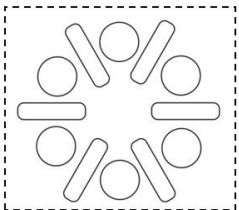
<p>先前技藝 1 「手機之圖形化使用者介面」</p>	<p>設計專利申請案 「電腦程式產品之圖形化使用者介面」</p>
	
<p>先前技藝 2 「電腦程式產品之圖形化使用者介面」</p>	
	
<p>〔說明〕</p> <p>以右圖「電腦程式產品之圖形化使用者介面」之圖像設計申請專利，僅係就二個習知之圖形化使用者介面（如左圖先前技藝 1 及先前技藝 2）所為之簡易組合，且無法使該圖像設計之整體外觀產生特異之視覺效果，應認定為易於思及，不具創作性。</p>	

例 4.改變位置、比例、數目等

<p>先前技藝 「電腦程式產品之圖形化使用者介面」</p>	<p>設計專利申請案 「電腦程式產品之圖形化使用者介面」</p>
	
<p>〔說明〕</p>	

以右圖「電腦程式產品之圖形化使用者介面」之圖像設計申請專利，僅係改變習知先前技藝（左圖之「電腦程式產品之圖形化使用者介面」）中之設計的比例、位置或數目，且無法使該圖像設計之整體外觀產生特異之視覺效果，應認定為易於思及，不具創作性。

例 5. 改變位置、比例、數目等

<p>先前技藝 「顯示面板之操作介面」</p>	<p>設計專利申請案 「電腦程式產品之圖形化使用者介面」</p>
	
<p>〔說明〕</p> <p>以右圖「電腦程式產品之操作介面」之圖像設計申請專利，雖各圖像單元之外觀與先前技藝（左圖之「電腦程式產品之操作介面」）相同，但於改變其「主張設計之部分」與「不主張設計之部分」之位置等關係後，申請專利之設計的整體外觀相較於先前技已能產生特異之視覺效果，則不應認定為易於思及。</p>	

3.4 先申請原則

3.4.1 先申請原則之判斷基準

先申請原則係指有二以上相同或近似之設計專利申請案時，僅能就最先申請者准予專利；而同一人或不同人同日申請者，則應通知申請人限期擇一或協議。審查先申請原則時，應以其二者之申請專利之設計為比對範圍，據以判斷其二者是否重複專利。例如，同一人所申請之先申請案為一圖形化使用者介面之圖像設計，後申請案為一已揭露於先申請案一部分之圖像設計，因二者之申請專利之設計的內容不同，原則上應認定為不相同不近似；又如同一人所申請之先申請案為一可變化外觀之圖像設計，後申請案為一已揭露於先申請案一部分之圖像設計，因二者之申請專利之設計的內容不同，原則上應認定為不相同、不近似而皆得准予專利。

專 128. I

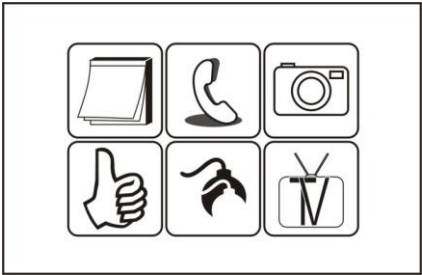

專 128. II

值得說明者，不同人於不同日有二個以上申請案為相同或近似之設計時，應適用「擬制喪失新穎性」之規定，應俟先申請案公告後，始進行後申請案之審查。審查擬制喪失新穎性之引證文件，則得為先申請案之說明書或圖式已揭露之內容，而不僅侷限以先申請案之申請專利之設計為比對範圍。

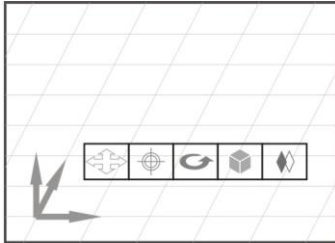
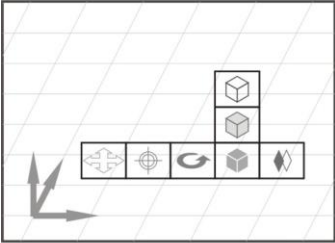
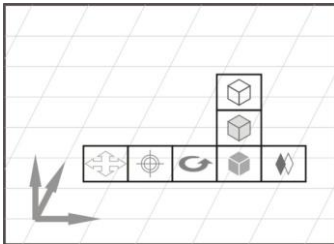
專 123

3.4.2 案例

例 1.

先申請案 「電腦程式產品之圖形化使用者 介面」	後申請案 「電腦程式產品之圖像」
	
<p>〔說明〕</p> <p>若同一人所申請之先申請案為一包含數個圖像單元之圖形化使用者介面，後申請案僅為一圖像單元，雖後申請案之圖像設計已揭露於先申請案之一部分，但二者申請專利之設計不相同、不近似，並無不符先申請原則而均得准予專利。以上二圖例，反之亦同。</p>	

例 2.

先申請案 「電腦程式產品之圖像」 (具變化外觀之圖像設計)	後申請案 「電腦程式產品之圖像」
 <p style="text-align: center;">前視圖1</p>  <p style="text-align: center;">前視圖2</p>	
<p>〔說明〕</p> <p>若同一人所申請之先申請案為一具變化外觀之圖像設計，後申請案僅為一靜態之圖像單元，雖後申請案之圖像設計已揭露於先申請案之一部分，但二者申請專利之設計不相同、不近似，並無不符先申請原則而均得准予專利。以上二圖例，反之亦同。</p>	

4.一設計一申請

專 129. I

以圖像設計申請專利者，亦須符合一設計一申請之規定，亦即，圖像設計通常必須為單一圖像外觀應用於單一物品。

若圖像設計包含有二個以上之圖像單元而具有合併使用之特性者，仍得將該一組圖像所構成之整體視為一設計（如圖 9-17），得符合一設計一申請之規定，以此種方式申請圖像設計者，其與圖 9-18 所申請之「電腦程式產品之圖形化使用者介面」不同，前者之申請專利之設計的內容並不包含各圖像單元與「不主張設計之部分」之間的位置、大小、分佈關係，後者則包含該邊界線所界定的整體範圍，亦即後者申請專利之設計的內容應包含各圖像單元與「不主張設計之部分」之間的位置、大小、分佈關係所整成之整體畫面。

此外，若申請專利之設計揭露有二個以上之電腦圖像或圖形化使用者介面之視圖者，但無法由說明書及圖式了解該各個視圖之間所揭露之

圖像設計的變化關係時，將視為二個以上的圖像設計，審查人員應以違反一設計一申請之規定，敘明理由並通知申請人限期分割申請或修正說明書及圖式。此時，申請人得依規定提出分割申請，或依本章「第 2.1.3 設計說明」之規定修正敘明各視圖之變化關係，以符合「具變化外觀之圖像設計」之申請態樣。

另應注意者，以上述圖 9-17 方式申請圖像設計，其在權利行使上，亦只能將所有單元所構成之整體作為一設計行使權利，不得就其一或多個部分拆開單獨行使權利。



圖 9-17 電腦程式產品之一組圖像

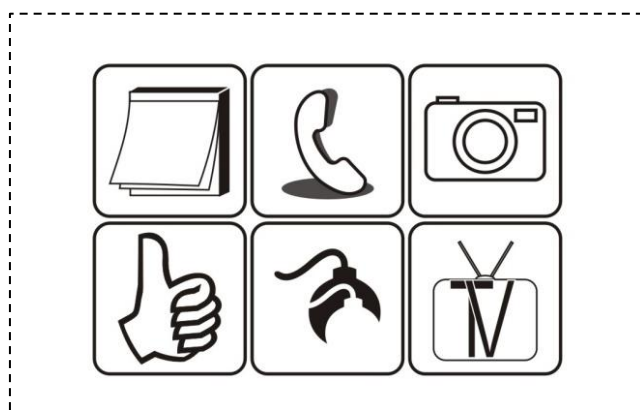


圖 9-18 電腦程式產品之圖形化使用者介面

