

第二章 何謂設計

1.設計之定義.....	1
1.1 前言	1
1.2 設計必須應用於物品	1
1.3 設計所呈現之外觀	2
1.3.1 形狀	3
1.3.2 花紋	3
1.3.3 色彩	4
1.3.4 形狀、花紋、色彩之結合.....	4
1.4 設計必須是透過視覺訴求之創作	5
2.法定不予設計專利之項目	5
2.1 前言	5
2.2 純功能性之物品造形	5
2.3 純藝術創作	5
2.4 積體電路電路布局及電子電路布局	6
2.5 物品妨害公共秩序或善良風俗者	6

第二章 何謂設計

本章分別就設計之定義以及法定不予設計專利之項目兩方面，說明專利法所規定之設計。

1.設計之定義

1.1 前言

設計，指對物品之全部或部分之形狀、花紋、色彩或其結合，透過視覺訴求之創作；此外，應用於物品之電腦圖像及圖形化使用者介面，亦得依本法申請取得設計專利。其中，電腦圖像及圖形化使用者介面為一種透過顯示裝置（Display）顯現而暫時存在之平面圖形，該圖形本身應屬花紋或花紋與色彩之結合的性質，其亦須應用於物品方符合設計之定義。

專 121. I

專 121. II

因此，依專利法對於設計之定義，設計專利所保護之標的大致包含「物品之全部設計（本章以下稱『整體設計』）」、「物品之部分設計（本章以下稱『部分設計』）」及「應用於物品之電腦圖像及圖形化使用者介面設計（本章以下稱『圖像設計』）」之一般申請態樣；另依專利法申請成組物品之設計（本章以下稱「成組設計」）及申請「衍生設計」專利者，二者雖分屬「一設計一申請」及「先申請原則」之特殊申請態樣，惟其仍須符合專利法有關設計之定義。亦即，不論申請專利之設計係屬一般申請態樣或特殊申請態樣，皆應符合專利法所稱「對物品之形狀、花紋、色彩或其結合，透過視覺訴求之創作」之設計之一般定義。

專 129. II

專 127

本章主要係就設計之一般定義予以說明，有關部分設計、圖像設計、成組設計及衍生設計之詳細規定，詳見本篇第八章、第九章、第十章及第十一章。

申請專利之設計必須符合設計之定義，亦即申請專利之設計所呈現之「形狀、花紋、色彩或其結合（本章以下簡稱『外觀』）」的創作，必須符合「應用於物品」且係「透過視覺訴求」之具體設計，始為專利法所規定之設計，否則不得准予專利；惟申請專利之設計即使符合設計之定義，若屬於法定不予設計專利之項目者，仍不得准予專利。

專 121. I

專 124

1.2 設計必須應用於物品

設計，係指應用於物品（全部或部分）之外觀的創作，其係以圖式所揭露物品之外觀為基礎，並得審酌說明書中所記載有關物品及外觀之

說明，整體構成申請專利之設計的範圍。申請專利之設計必須是應用於物品之外觀設計，以供產業上利用，其不能脫離所應用之物品而單獨構成設計專利權範圍。

專 129. III

基於設計必須應用於物品以符合設計專利之定義，以設計申請專利，應指定所施予之物品。因此申請專利之設計所應用之物品的認定，應以圖式所揭露之內容為基礎，並得審酌設計名稱所指定之物品，使人了解該物品之用途、功能。設計與發明、新型之技術創作有別，其創作內容不在物品本身，而在應用於物品之外觀的創作，故申請專利之設計所應用之物品的用途、功能通常藉設計名稱之指定，即得以確定。設計名稱之指定通常亦確定了該設計所應用物品所屬之分類領域，並得作為界定相同或近似物品範圍之判斷依據之一。

設計為應用於物品之外觀的創作，原則上必須將申請專利之設計外觀結合其所應用之物品而構成具有三度空間實體形狀之有體物，以實現物品之用途、功能以供產業上利用。該設計所應用之物品，係指任何得以生產程序重複再現之產品，包含以工業或手工製造者，建築物、橋樑或室內空間等設計，亦屬之；圖像設計者，基於該電腦圖像（Computer Generated Icons）及圖形化使用者介面（Graphical User Interface, GUI）係透過電腦程式產品所產生，而該電腦程式產品亦屬廣意上可供產業上利用之實用物品，故所稱之物品亦得為「電腦程式產品」等不具實體形狀之應用程式或軟體（詳見本篇第九章「圖像設計」）。脫離所應用之物品之創作，並非設計專利保護之標的，不符合設計之定義。有下列情事之一者，應認定不屬於設計保護之標的，不符合設計之定義：

(1)粉狀物、粒狀物等之集合體而無固定凝合之形狀，例如炒飯、藥粉等。

但不包括有固定凝合之形狀者，例如飯糰、方糖、包子、蛋糕、食品展示模型等。

(2)物品不具備三度空間特定形態者，例如無具體形狀之氣體、液體，或有形無體之光、電、煙火等；惟電腦圖像或圖形化使用者介面雖不具備三度空間形態，若其係應用於上述所稱「電腦程式產品」或其他電子資訊產品等物品時，仍符合專利法之規定而屬於設計保護之標的。

專 121. II

1.3 設計所呈現之外觀

設計專利保護之標的為應用於物品之形狀、花紋、色彩或其二者或三者之結合，透過視覺訴求之創作，不包括有關聲音、氣味或觸覺等非外觀之創作。申請專利之設計不屬於設計專利保護之標的者，應以不符合設計之定義為理由，不予專利。以下就形狀、花紋、色彩及其結合分別說明之：

專 121. I

1.3.1 形狀

形狀，指物品所呈現三度空間之輪廓或形態。

(1)物品本身之形狀

物品本身之形狀，指實現物品用途、功能的形狀，不包括物品轉化成其他用途之形狀，例如以販賣展示效果為目的而將毛巾挽成蛋糕之形狀；亦不包括依循其他物品所賦予之形狀，例如以包裝紙包紮禮物之形狀。此外，物品本身之形狀亦不包括以物品本身之形狀模製另一物品之形狀。例如申請專利之設計為糕餅模型，其形狀不包括以該模型所模製之糕餅；反之亦然。

設計圖式必須揭露設計名稱所指定物品本身之外觀，例如設計所應用之物品為「毛巾」，圖式應揭露毛巾原本具有的用途或功能所產生之外周形狀及表面之花紋等。若所揭露者為毛巾所挽成之蛋糕形狀，係指以販賣展示效果為目的而將毛巾挽成蛋糕之形狀，雖然該毛巾所挽成蛋糕形狀之外觀係屬毛巾之使用狀態或交易時之展示形狀，但該毛巾所挽成蛋糕形狀之外觀並非毛巾本身之外觀。在這種情況下，由於無法從圖式上認定毛巾之外周形狀及其表面之花紋，應認定圖式未揭露申請標的毛巾本身之外觀。

惟若申請專利之設計為毛巾所挽成蛋糕形狀之飾品，其物品用途在於裝飾用途而非毛巾本身之用途者，則應以「飾品」或「毛巾飾品」之物品提出申請。

(2)具變化外觀之物品形狀

申請專利之設計通常僅具有唯一的外觀，但由於物品之材料特性、機能調整或使用狀態之變化，使設計之外觀在視覺上產生變化，以致其外觀並非唯一時，由於每一變化外觀均屬設計的一部分，在認知上應視為一設計之外觀，得將其視為一個整體之設計申請設計專利。例如摺疊椅、剪刀、變形機器人玩具等物品之設計，於使用時在外觀上可能產生複數個特定之變化，若其每一變化外觀均屬於該設計的一部分，得將其視為一個整體之設計以一申請案申請設計專利。

1.3.2 花紋

花紋，指點、線、面或色彩所表現之裝飾構成。花紋之形式包括以平面形式表現於物品表面者，如印染、編織、平面圖案或電腦圖像；或以浮雕形式與立體形狀一體表現者，如輪胎花紋；或運用色塊的對比構成花紋而呈現花紋與色彩之結合者，如彩色卡通圖案或彩色電腦圖像。前述三種形式之花紋脫離物品均無所依附，而無法單獨構成設計，故申請標的包含花紋者，圖式必須呈現花紋及其所依附之物品，始構成具體之設計。

設計專利所保護的花紋係具有視覺效果的花紋本身，申請專利之設計若包含文字、商標或記號等花紋之構成元素，其申請標的並非其所隱含的意思表示、商標使用權或著作權，而是指文字、商標、記號本身所呈現之視覺效果，或經設計構成或布局後整體呈現之視覺效果。

若圖式揭露物品表面之文字、商標、記號等並不屬於申請專利之設計所主張保護之花紋的一部分者，例如條碼、成分標示、手機或鐘錶上之數字符號等，原則上仍應參照部分設計有關「不主張設計之部分」之圖式的揭露方式呈現，以虛線、斷線或其他等可明確分辨之表示方式表現該等文字、商標、記號，並應於設計說明載明該物品表面之文字、商標、記號等屬該設計不主張之部分，例如記載為「圖式所揭露之虛線，為本案不主張設計之部分」；惟若如該等文字、商標、記號等不主張之部分難以由視圖之虛線、斷線或其他等方式明顯區隔時，例如包裝盒或包裝袋等包裝類物品，則可在設計說明簡要以文字載明，例如記載為「圖式所揭露之文字、商標、記號等內容，為本案不主張設計之部分」。

1.3.3 色彩

色彩，指色光投射在眼睛中所產生的視覺感受。設計專利所保護的色彩係指設計外觀所呈現之色彩計畫或著色效果，亦即色彩之選取及用色空間、位置及各色分量、比例等。其亦不得脫離所依附之物品，單獨僅就色彩構成設計。

專施 53.IV

若申請專利之設計有主張色彩者，圖式應明確呈現其色彩；若申請整體設計、圖像設計或成組設計時，其設計不主張色彩者，圖式應以墨線圖、灰階電腦繪圖或黑白照片之方式呈現。若申請部分設計專利時，其設計不主張色彩者，應以虛線、斷線或其他方式等明顯區隔「主張設計之部分」和「不主張設計之部分」，若難以虛線、斷線或其他方式等明顯區隔時，申請人得以單一顏色之遮蔽方式呈現「不主張設計之部分」。而申請人欲針對「主張設計之部分」主張色彩時，應於該區域施予之色彩，即表明有主張該色彩（詳見本篇第一章「說明書及圖式」3.2.5 節圖 1-23 及圖 1-24）。

1.3.4 形狀、花紋、色彩之結合

設計專利保護之標的為物品之形狀、花紋、色彩或其中二者或三者之結合所構成的整體設計，故設計專利權範圍應以圖式所揭露之內容為準，並得審酌說明書。由於設計所應用之物品必須是具有三度空間實體形狀的有體物，以未依附於說明書及圖式所揭露之物品之花紋或色彩，單獨申請花紋、單獨申請色彩或僅申請花紋及色彩者，不符合設計之定義。

專 136.II

1.4 設計必須是透過視覺訴求之創作

申請專利之設計必須是透過視覺訴求之具體創作，亦即必須是肉眼能夠辨識、確認而具備視覺效果（裝飾性）的設計，惟若該類物品通常係藉助儀器觀察以供普通消費者進行商品選購者，例如鑽石、發光二極體等，亦得視為肉眼能夠辨識、確認而具備視覺效果的設計。

申請專利之設計係將圖式所呈現物品之外觀的具體設計，並得審酌說明書所記載有關物品及外觀之說明，整體構成設計專利權範圍。未以圖式具體呈現物品之形狀，或未以圖式具體呈現應用於物品上之花紋、色彩，或僅以文字描述之形狀或發明、新型的技術思想等，均非設計專利保護之標的，不符合設計之定義。此外，純粹取決於功能需求而非以視覺訴求為目的之設計者，其僅是實現物品功能之構造或裝置，例如電路布局、功能性構造等，均非設計專利保護之標的；惟若具視覺效果之設計亦具功能性者，得取得設計與發明或新型專利之雙重保護。

2.法定不予設計專利之項目

2.1 前言

專利制度之目的係透過專利權之授予，保護、利用發明、新型及設計之創作，進而促進國家產業發展。對於純功能性物品、純藝術創作、非視覺性創作或違反倫理道德之設計，應不予專利。

專 1

專 124

2.2 純功能性之物品造形

物品造形，指物品之形狀、花紋、色彩等外觀所構成的設計。若物品造形全然取決於功能性考量而無任何創作空間可進行視覺性外觀的創作者，即為純功能性之物品造形。例如一螺栓之設計，若該設計特徵全然為因應另一習知之螺帽的螺牙特徵，又如一鑰匙條之設計，若該設計特徵全然為因應另一習知之鎖孔的刻槽及齒槽特徵，由於該物品造形僅取決於另一習知物品必然匹配（must-fit）部分之基本形狀，其整體設計僅係為連結或裝配於其他習知物品所產生之必然的創作結果，而無任何的創作思想融入者，應認定為純功能性之物品造形而不得准予設計專利。惟若設計之目的在於使物品在模組系統中能夠多元組合或連結，例如積木、模組玩具或文具組合等，這類物品之設計不屬於純功能性之物品造形，而應以各組件為審查對象。

專 124. I

2.3 純藝術創作

設計與著作權之美術著作雖均屬視覺性之創作，惟兩者之立法目的

專 124.II

略有不同。設計為實用物品之外觀創作，必須可供產業上利用；著作權之美術著作屬精神創作，著重思想、情感之文化層面。純藝術創作無法以生產程序重複再現之物品，不得准予專利。就裝飾用途之擺飾物而言，若其為無法以生產程序重複再現之單一作品，得為著作權保護的美術著作；若其係以生產程序重複再現之創作，無論是以手工製造或以機械製造，均得准予專利。

2.4 積體電路電路布局及電子電路布局

專 124.III

積體電路或電子電路布局係基於功能性之配置而非視覺性之創作，不得准予設計專利。

2.5 物品妨害公共秩序或善良風俗者

專 124.IV

基於維護倫理道德，為排除社會混亂、失序、犯罪及其他違法行為，將妨害公共秩序或善良風俗之設計均列入法定不予專利之項目。若於說明書或圖式中所記載之物品的商業利用會妨害公共秩序或善良風俗者，例如信件炸彈、迷幻藥之吸食器等，應認定該設計屬於法定不予專利之項目。

設計所應用之物品的商業利用不會妨害公共秩序或善良風俗者，即使該物品被濫用而有妨害之虞，則非屬法定不予專利之項目，例如各種棋具、牌具或開鎖工具等。