

設計專利實體審基準修正草案公聽會
會議紀錄暨研復意見

壹、時間：109 年 7 月 23 日（星期四）上午 9 時整

貳、地點：本局 18 樓禮堂

參、主持人：廖副局長承威

肆、報告人：葉科長哲維

伍、修正重點及簡報資料（詳如附件 4、5）

陸、討論摘要及研復意見

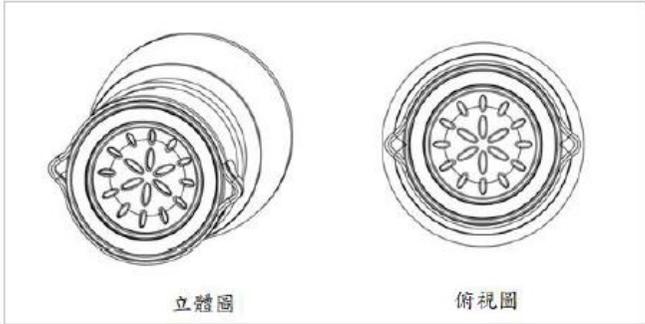
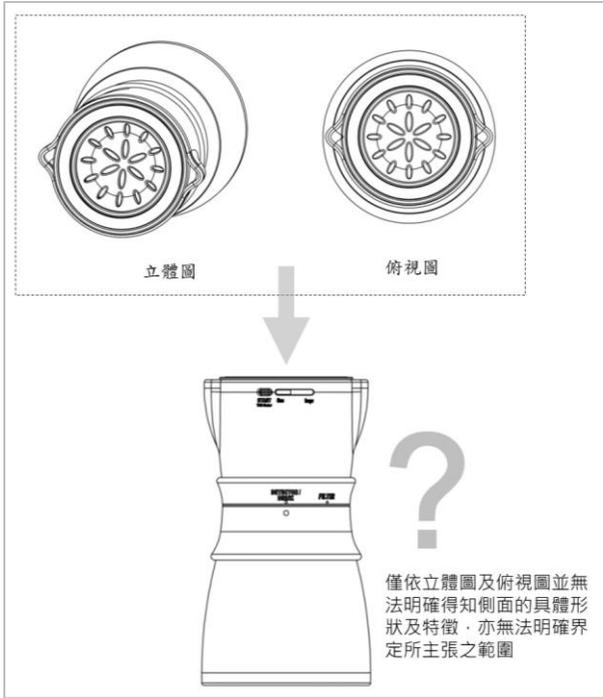
（以下就各修正議題分項紀錄）

一、主題一：放寬說明書及圖式之揭露要件

發言者	發言摘要	本局研復意見
專利師公會代表－ 胡書慈秘書長	1. 本次基準修正草案將圖式所省略的視圖視為「不主張設計之部分」，則該申請案應認定為部分設計還是整體設計？又若經核准後，該專利權範圍的解釋上該如何區分其是部分設計或整體設計？ 2. 依目前草案之規劃，省略視圖者並無須在設計說明中敘明理由，如此是否可能造成主張範圍的不	1. 申請案若有省略視圖而僅揭露物品的部分外觀，在概念上即屬「部分設計」。而縱使依現行基準的規定而省略部分視圖者，不論是因「普通消費者不會注意而省略者」或因「全為不主張設計之部分而省略者」，一旦該申請案核准專利後，其並不因省略的事由不同，而產生不同的解釋結果。既然如此，我國既已於 102 年修法開放

發言者	發言摘要	本局研復意見
	<p>明確？建議基準仍應規定設計說明須載明有關省略視圖之理由敘述。</p>	<p>部分設計，似無必要再去限定僅特定事由方得省略視圖，未來只要有省略視圖者，即依部分設計原則，將其認定為「不主張設計之部分」。至於其究竟是屬於部分設計或整體設計，其實只是界定專利權範圍的程度差異，在實施專利權時並無差別，也無區分二者的實益。</p> <p>2. (1)我國既已開放部分設計制度，設計專利是否明確且充分揭露（「可據以實現」要件），重點應不在於是否完整揭露該物品，亦不以形式上具備六面視圖為要件，而應在於圖式是否明確揭露所要主張設計的內容，故省略視圖已非屬充分揭露之例外情事，也無須流於形式地於設計說明記載「未揭露之視圖為不主張設計之部分」；</p> <p>(2)又參美國設計專利及日本去年所修訂之意匠審查基準，其亦採相同原則，未揭露者即不主張設計之部分，亦無須另以文字敘明理由。</p> <p>(3)故本局擬採：未揭露者即視「不主張設計之部分」，且亦無須於設計說明載明「未揭露之某視圖為不主張設計之部分」。至於若是因相同或對稱等其他事由而省略視圖者，因其係由其他視圖可直得其內容而省略，而非屬不主張設計之內</p>

發言者	發言摘要	本局研復意見
		容，故仍應依專利法施行細則第 51 條第 3 項第 3 款之規定，應於設計說明敘明省略之理由。
東大國際專利商標事務所-周宜新專利師	<ol style="list-style-type: none"> 1. 若屬於相同或對稱而省略視圖，但在申請時並未於設計說明載明省略事由，也未於申請書上勾註為「部分設計」，智慧局是否會發出審查意見通知函詢問該缺圖的原因？還是直接將其視為「不主張設計之部分」？ 2. 有關修正重點第 7 頁「水過濾器」(圖 8-9)，判斷為不符「可據以實現」要件之例。在此段的文字描述上，是否能再進一步說明，由於圖式立體圖皆係以實線描繪，但因省略其他視圖，所以無法明確得知該立體圖實線所描繪的側邊特徵究竟是「主張設計之部分」或「不主張設計之部分」，故判斷為不符「可據以實現」要件？ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 智慧局原則上將不再發審查意見通知書請申請人確認。若申請案已明確揭示主張設計的內容時，即符合「明確且充分揭露」之要件，至於是否形式上具備六面視圖已非所問，故並無所謂「缺圖」之情事，自無須再請申請人確認未揭露者是否屬相同或對稱，或是否屬「不主張設計之部分」。未揭露者，原則上即視為「不主張設計之部分」。 2. 感謝建議，擬修正文字及例圖如下： 惟若圖式所包含之視圖並不足以充分揭露「主張設計之部分」的外觀，或無法明確界定其所主張的範圍者，由於該設計所屬技藝領域中具通常知識者無法僅由該等有限之視圖瞭解申請專利之設計的具體內容，此時將判斷為不符「可據以實現」要件。以圖 8-9 之「水過濾器」為例，由圖式所揭露之立體圖及俯視圖可知，其所「主張設計之部分」大致上包含該水過濾器之頂面及側面部分，惟僅依該立體圖及俯視圖並無法明確得知該側面的具體形狀及特徵，亦無法明確界定其所省略的前、後、左側、右

發言者	發言摘要	本局研復意見
	 <p data-bbox="808 635 882 660">圖 8-9</p>	<p data-bbox="1323 276 2049 579">側視圖是否屬「主張設計之部分」或「不主張設計之部分」，此時並無法將所未揭露者直接視為「不主張設計之部分」，故應判斷為不符「可據以實現」要件。另應注意者，補充視圖而欲由不明確的內容改為明確者，須注意修正後不得導入新事項而超出申請時說明書或圖式所揭露之範圍。</p>  <p data-bbox="1742 1166 1951 1257">僅依立體圖及俯視圖並無法明確得知側面的具體形狀及特徵，亦無法明確界定所主張之範圍</p> <p data-bbox="1621 1315 1711 1353">圖 8-9</p>

發言者	發言摘要	本局研復意見
台一專利商標事務所-李柏翰專利師	<ol style="list-style-type: none"> 1. 若申請時於設計說明載明某視圖係因對稱而省略，之後可否於修正時刪除該段敘述，而將省略之視圖改為「不主張設計之部分」？ 2. 日本於去年修正意匠審查基準，其亦開放允許省略部分視圖，將所省略者當成部分設計中不主張設計之內容，甚至於該基準中以一「骰子」產品為例，允許僅以一立體圖提出申請。而我國這次的基準修正，是否也會允許僅提出一張立體圖？ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 可。由於修正刪除該段敘述，僅係將原本已揭露之內容（由設計說明可直接得知的內容），修正為「不主張設計之部分」，理論上非屬導入「新事項（new matter）」之情事，因此不會產生超出申請時所揭露之範圍。 2. 依我國專利法施行細則第53條第1項之規定「設計為立體，應包含立體圖」，因此若為立體設計者，至少必須包含一立體圖，以明確表現其立體形狀；至於是否得僅揭示一立體圖，而省略其他視圖，則須視該設計的實際情況而論。若該設計的形態單純，如日本意匠審查基準所舉的「骰子」產品，所屬技藝領域中具有通常知識者可由該立體圖得知其具體形狀時，則得以一立體圖表現；然而，大部分的立體設計，未必都如「骰子」一樣為單純的立方體，有時僅揭露一立體圖並無法具體呈現所要主張設計的形狀及輪廓比例，因此建議申請時仍應包含立體圖及其他對應之視圖。
帝寶工業股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> 1. 有關修正重點第7頁「水過濾器」(圖8-9): (1) 圖式雖省略其他視圖，但所揭露之立體圖及俯視圖皆以實線繪製，故理應不能視為部分設 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本案例是為說明，僅由圖式所揭露之立體圖及俯視圖，並無法明確界定該「水過濾器」之側邊形狀，亦無法確定該側邊特徵究竟是「主張設計之

發言者	發言摘要	本局研復意見
	<p>計，建議仍應要求申請人補足其他視圖。</p> <p>(2) 為何將立體圖的側邊特徵改繪為虛線，即可符合「可據以實現」要件？</p> <p>(3) 假設申請時圖式完全未揭露仰視圖，日後再修正補充仰視圖是否會被認定為超出？</p> <p>(4) 若申請案未包含仰視圖，日後一旦核准，該案符合「可據以實現」要件嗎？在權利範圍的解讀上不會造成問題嗎？</p> <p>2. 假設某專利案圖式並未包含完整的六面視圖，若業者所製造的產品，做得跟該專利一樣，而在該專利案所省略之視圖上作不同的設計，這樣是否會構成侵權？</p>	<p>部分」或「不主張設計之部分」，故判斷為不符「可據以實現」要件。</p> <p>(1) 至於申請人該如何修正以克服「可據以實現」要件，建議不宜以補充視圖的方式為之，因為補充視圖往往容易導入新事項而超出申請時所揭露之範圍；建議較佳的方式，應是將立體圖中所揭露局部的側部特徵改繪為虛線，此時則不會有超出的情事，同時亦可克服「可據以實現」要件。</p> <p>(2) 由於將立體圖中所揭露局部的側部特徵改繪為虛線時，該側部特徵即可明確被界定為「不主張設計之部分」，因此只要能明確且充分揭露所要主張設計的頂部特徵，即能符合「可據以實現」要件。</p> <p>(3) 若所補充之仰視圖內容為申請時說明書或圖式所無法直接得知者，未來將認定為超出申請時所揭露之範圍。</p> <p>(4) 同理，申請案只要明確且充分揭露所要主張設計之內容(頂部特徵)，則可符合「可據以實現」要件。而專利權範圍的解釋，也將以圖式所揭露之內容為基礎，只要所主張設計的內容明確</p>

發言者	發言摘要	本局研復意見
		<p>揭露且界定清楚，並不會造成權利範圍不明確的問題。</p> <p>2. 原則上應會構成侵權。若某業者所製造、販賣的產品外觀與設計專利的設計內容相同，而僅在設計專利所未揭露的部分或虛線所表示「不主張設計的部分」進行迴避設計者，原則上應會構成侵權（但須由法院依案情實際狀況具體判斷）。而這也是部分設計制度的精神。</p>
<p>專利師公會代表－ 胡書慈秘書長</p>	<p>1. 假設申請案在申請時即缺漏部分視圖，修正時將該缺漏之視圖完全以虛線呈現，是否會被認定超出申請時所揭露之範圍？</p> <p>2. 若設計係屬於左、右對稱，但在申請時並未於設計說明載明省略事由，日後修正時可否於設計說明補充載明所省略之視圖是因對稱而省略？或補充該對稱之視圖？</p>	<p>1. 若修正後所補充之視圖新增了申請時說明書或圖式所無法直接得知的內容者，不論是實線或虛線，原則上將會導入新事項，而超出申請時所揭露之範圍。</p> <p>2. 若於修正後補充記載「因對稱而省略部分視圖」，由於此種情形是因該省略之視圖可由申請時圖式所揭露的其他視圖可直接得知之內容，因此補充此段敘述，原則上不會超出申請時所揭露之範圍；同理，若採補充對稱視圖的方式提出修正者，若其補充之視圖可由申請時圖式所揭露的其他視圖可直接得知之內容，原則上亦不會超出申請時所揭露之範圍。</p>

二、主題二：明確建築物及室內設計為設計專利的保護標的

發言者	發言摘要	本局研復意見
專利師公會代表 -胡書慈秘書長	有關修正重點第 9 頁「廚房之部分」(圖 8-7)，圖式線條上似有不一致之處，請確認？	感謝建議，本圖例經確認後修正。
葉雪美小姐	日本去年修正意匠法開放建築物、室內設計得為意匠所保護的標的，然而其是透過修法的位階來開放上述標的，而我國則僅透過基準來開放建築物和室內設計，其是否妥適？	我國過去是透過審查基準（94 年版審查基準）的解釋，將「新式樣」（即現行所稱之「設計」）之「物品」解釋為「動產」，不得為建築物或室內等「不動產」之設計；而在配合 102 年專利法修法所修訂之審查基準（102 年版審查基準）中，已刪除「不動產」之限制，當時並對外說明設計所應用之「物品」是否為「動產」或「不動產」，已非所問，只要符合專利要件者，皆得透過設計專利保護。亦即，現行基準已開放建築物、室內設計為標的之申請案，本次修訂基準只是為使其更為明確。

三、主題三：放寬設計專利有關分割申請之規定

發言者	發言摘要	本局研復意見
專利師公會代表 -胡書慈秘書長	<ol style="list-style-type: none"> 現行基準有關「修正」章節中提到，修正圖式不允許就實、虛線中之內容進行隨機挑選變更，請問未來有關准予「分割」的判斷，是否亦採同樣的標準？ 設計專利是否亦得於核准審定書後，再提出分割申請？ 	<ol style="list-style-type: none"> 是。所謂是否准予分割，即專利法第 142 條第 1 項準用第 34 條第 4 項「不得超出原申請案申請時所揭露之範圍」的規定。因此，分割之判斷應與修正「不得超出申請時所揭露之範圍」的判斷標準一致。 依現行規定（專利法第 130 條第 2 項），設計專利並無發明、新型專利「核准後三個月內分割」之規定（專利法第 34 條第 2 項第 2 款、第 107 條第 2 項第 2 款），因此，設計專利僅得於審定前提出分割申請。
慧盈國際專利事務所-施志豪專利代理人	假設原申請案揭露完整之六面視圖，其分割案以原申請案其中一個實、虛線完全相同之視圖提出申請時，是否符合分割規定？	<ol style="list-style-type: none"> 若分割之結果為原申請案申請時所能直接得知之內容者，理論上應不會有超出之問題，惟仍應視實際個案判斷。 然而必須注意者，准予分割申請，並非是指必然核准專利。所謂准予分割申請，僅是基於先申請原則，該分割案得援用原申請案之申請日，於審查該分割案時，仍必須就其他專利要件進行審查，包含新穎性、創作性及重複授予專利等情事。

四、主題四：修正圖像設計之規定

發言者	發言摘要	本局研復意見
專利師公會代表 -胡書慈秘書長	本次修正草案將「電腦程式產品」亦得為圖像設計所應用之「物品」，目的是為就虛擬設計加以保護，且在基準中亦有提及 3D 投影的部分。建議可將這些概念提前在定義的章節中敘明。	感謝建議，擬於本章「1. 圖像設計」之定義中，新增部分文字： 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。
東大國際專利商標事務所周宜新專利師	有關修正重點第 15 頁第 (2) 點多變化之圖像設計者中，「前視圖 1」與圖 9-8 所呈現「前視圖」之文字似有不一致。	感謝建議，將配合修正為一致之文字。
巨群國際專利商標法律事務所-余宗學專利師	我國似未將「操作或指示功能」作為申請圖像設計之要件，但現行基準卻對「電腦圖像」一詞的解釋為「是一種具有操作或指示功能的圖像設計」(修正劃線本 3-9-2 頁)，此部分可否說明？	我國 102 年專利法修法開放「圖像設計」時，並未以「操作或指示功能」為圖像設計之要件；為避免誤解，修正基準文字如下： 電腦圖像係指單一之圖像單元，是一種具有操作或指示功能的圖像設計，其以一個圖像 (image) 來表達一個可執行的顯示訊息或可供操作之物件 (object)、檔案夾或應用程式，一般經由手指或電腦滑鼠或其他操作方式來開啟此圖像，即可展開物件、開啟檔案夾或執行應用程式的功能。
慧盈國際專利事	對於這次修正草案將圖像設計所保護的對象指明為	感謝建議，但囿於現行專利法第 129 條第 3 項規定

發言者	發言摘要	本局研復意見
事務所-施志豪專利代理人	<p>「電腦程式產品」，表示同意。但建議設計名稱是否可參考歐盟註冊設計之規定，直接記載為「圖像」或「圖形化使用者介面」，而不須記載為「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」，以避免日後以台灣為優先權基礎案至他國申請時產生不一致的狀況。</p>	<p>「申請設計專利，應指定所施予之物品」，因此，本次基準修正草案仍規定設計名稱必須指定「電腦程式產品」或其他實體物品，例如得記載為「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」等類似之用語。</p>
葉雪美小姐	<ol style="list-style-type: none"> 1. 建議不應在未修正專利法的情況下，僅透過修正基準來開放可以非實體物的圖像設計。建議可參考新加坡設計法的立法例，將我國專利法第 121 條中所規定之「應用於物品」，透過修法改成「應用於物品或虛擬產品」，如此將可達到保護非實體物之虛擬圖像的目的。 2. 我國發明專利有關「電腦軟體相關發明」雖是透過審查基準來解釋，但由於發明所保護的標的是技術思想的創作，在專利法裡並沒有談到「物品」，而專利法條 121 條有關設計的定義則涉及「物品」，故設計所應用之物品應必須是有體物，但電腦軟體則非屬於有體物。因此，若要開放虛擬的圖像設計，建議應透過修正專利法。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本次修正基準的目的，主要就是為因應數位與新興科技的快速發展，而觀諸現今世界各先進國家，其不論是透過修法或者修正審查基準，皆積極就虛擬設計進行研析並納入保護範圍。又考量我國修法時程較為費時，故本局參考現行發明專利「電腦軟體相關發明」審查基準的概念，透過對「物」的解釋，將「電腦程式產品」亦得認定屬於物品，以即時達到保護新興科技所涉之虛擬設計議題，同時也解決圖像設計之專利權實施的問題。 2. 發明專利並非未論及「物品」之概念。依專利法第 58 條，發明專利分為「物之發明」及「方法發明」，而我國發明專利實體審查基準第十二章「電腦軟體相關發明」篇章即係透過解釋，將「電

發言者	發言摘要	本局研復意見
		<p>腦程式產品」等不限外在形式之物亦得解釋為物的請求項之標的。</p>
<p>理律法律事務所 -張哲倫律師</p>	<p>本次基準修正將「電腦程式產品」擬制為物品，預期將可解決法院遇到圖像設計的侵權訴訟，究竟該以直接侵權或間接侵權來處理的議題，且如智慧局今日報告所點出的問題，專利權人對螢幕或相關硬體裝置提出侵權告訴的意義不大，因此，本次圖像設計的修定不僅合乎新興科技的潮流，對於權利的保護、侵權理論的架構都是很好的發展。再者，站在行政機關與人民之間的關係，只要審查基準的修訂不涉及權益的限制，而是採更開放、更周全保護的修訂，並無違憲法第 23 條法律保留原則。</p>	<p>感謝支持。</p>
<p>理律法律事務所 -孫寶成專利師</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 若圖像設計的設計名稱改記載為「電腦程式產品」，對於現行以「螢幕之圖像」或「顯示器之圖形化使用者介面」的申請案，未來是否將變成不允許的記載方式？ 2. 日後若仍有以此方式提出申請，是否會收到審查意見通知書？ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 修正基準後仍得以「螢幕之圖像」或「顯示器之圖形化使用者介面」等應用於實體物之圖像設計提出申請，因其仍符合專利法第 121 條第 2 項應用於物品之規定。 2. 審查人員原則上並不會就此申請方式發出審查意見通知書來建議修正。
<p>台灣國際法律事</p>	<p>圖像設計日後可擴及到 3D 投影、虛擬實境，在其中</p>	<p>依本次修正草案「2.2.1 圖式應具備之視圖」之說</p>

發言者	發言摘要	本局研復意見
務所	請案說明書及圖式揭露上，有無特別規定，還是準用一般物品？	明：「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。」故若圖像設計在顯像上具三維特性，應依一般立體設計之揭露原則，應具備立體圖或其他視圖來表現該立體設計。
未來市股份有限公司(XRSPACE)- 黃凱鈞	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請教一個有關虛擬實境的問題，若取得一物品之設計專利，或者建築物或室內設計的設計專利，可否涵蓋虛擬世界的 3D 物件或空間設計？ 2. 又若軟體廠商以虛擬實境裡的汽車軟體模型申請圖像設計，但現實世界已有相同外觀的汽車，該圖像設計之後申請案是否仍可取得專利？ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 由於電腦軟體或應用程式等「電腦程式產品」與實體物品的性質截然不同，其屬不相同亦不近似之物品。因此，一實體物品之設計專利，其權利範圍應無法及於「電腦程式產品」所產生的 3D 物件或設計；反之亦然。 2. 否。就現實世界已存在相同外觀的汽車，申請一汽車軟體模型之圖像設計，其僅係就習知外觀設計直接轉用於圖像設計上，縱「電腦程式產品」與實體汽車屬不相同亦不近似之物品，但其仍有可能不符創作性要件而不得准予設計專利。

發言者	發言摘要	本局研復意見
北美智權 王竑	<p>圖像設計的新穎性判斷有上、下的概念，如果申請案記載該圖像設計是應用於某特定產品，此時除非前案是應用於上位產品（應為下位產品之口誤）才可以依新穎性核駁，然而，在創作性的審查上卻可擴及所有圖像設計，是否不合理？</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 新穎性的判斷，重點在於該引證文件是否已揭露與申請案相同或近似之設計。若申請案係以具通用性質之設計名稱提出申請者（例如「電腦程式產品之圖像」），而引證文件已揭露與申請案相同或近似之圖像而實施於某一特定產品（例如手機）者，因該先前技藝為一手機之軟體所呈現之圖像，該「手機之軟體」亦屬申請案之「電腦程式產品」之一種實施態樣，故可認定該申請案不具新穎性。 2. 而創作性的判斷，在於該申請案之創作是否為所屬技藝領域中具有通常知識者所能「易於思及」。若圖像設計申請案與先前技藝所應用之物品明顯不同（例如申請案為「洗衣機之圖像」，先前技藝為「手機之圖像」），縱「洗衣機之電腦程式產品」與後者「手機之電腦程式產品」所限定之物品功能、用途明顯不同，而屬不相同、不近似之物品，但由於該差異僅係就不同物品的「直接轉用」而屬易於思及之創作，故仍可能認定該申請案不具創作性。

五、主題五：其他

發言者	發言摘要	本局研復意見
專利師公會代表 -胡書慈秘書長	<p>本次基準修正係以「本案係以黑白照片（灰階電腦繪圖）表現，但並非主張如圖所示之黑白（灰階）色彩」的反面敘述方式來表明不主張色彩，建議改以正面敘述的方式來陳明，例如「照片所呈現之黑白（灰階）色彩是本案欲主張設計之部分」，以避免未來遇黑白照片或灰階電腦繪圖所揭露之圖式，都產生必須聲明的困擾？</p>	<p>本次基準增訂本段說明之目的，是為解決部分申請案可能產生是否包含色彩之疑慮，而發函請申請人再次確認，以釐清其申請專利範圍，但並不是為了要求申請人每案皆須聲明是否主張黑白或灰階色彩。因此，基於其通常係發生在部分申請案申請人已依規定以黑白照片或灰階電腦繪圖呈現，但可能因該設計之性質或圖面輸出之誤差，而有必要以反面敘述方式來表明其並非主張如圖所示之黑白或灰階色彩，故本局擬維持原基準草案之建議文字。至於，若申請人有欲特別指明係包含如圖所示之黑白或灰階顏色者，亦得以正面敘明方式表明申請專利之設計包含如圖所示之黑白或灰色。</p>
理律法律事務所	<p>設計包含色彩係以圖式所揭露的內容來界定，但若遇有色彩不同之申請案，其近似範圍該如何界定？可否用色卡或色票編號來具體界定？</p>	<p>102 年專利法修法配合修正專利法施行細則規定，若申請專利之設計包含色彩者，應以圖式所揭露者為準，而不再要求申請人必須檢附色票編號或色卡來界定其色彩。其理由在於，其一，世界各國並無以色票編號或色卡來界定色彩之規定；其二，色彩的略微差異，原則上並不影響設計外觀的相同或近似判斷，因此理論上並不因色票編號數不同或色卡</p>

發言者	發言摘要	本局研復意見
		<p>偏差而影響近似性的判斷。但若申請人欲以色卡或色票編號來幫助界定色彩，亦無不可。</p>
<p>台一專利商標事務所-李柏翰專利師</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 現行我們有時會收到智慧局的審查意見通知書，建議我們記載「圖式係以灰階電腦繪圖呈現，各視圖表面所呈現的濃淡，僅用來表現本案之形狀，而非用來主張之色彩」以明確申請案內容不包含色彩，而修正草案中的文字則是建議記載為「本案係以黑白照片（灰階電腦繪圖）表現，但並非主張如圖所示之黑白（灰階）色彩」。請問此二種版本有何差異，日後應以那一種版本為依據？ 2. 有關「純功能性之物品造形」部分，本次基準修正出現「習知」跟「創作空間」等用語，是否日後審查這類型物品也要一併考量新穎性跟創作性？ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 感謝提問，有關基準中之修正文字，我們會再檢視令其一致。另待本基準草案公告確定後，我們也會請同仁在發審查意見通知書時，統一以基準所載之用語來建議申請人修正。 2. 「純功能性之物品造形」為法定不予設計專利之項目之一，其與新穎性及創作性分屬不同之專利要件，本次修正相關文字之目的，是為使「純功能性之物品造形」的判斷原則更加明確化，但並非要將該等要件合併考量。亦即，設計專利是否屬「純功能性之物品造形」不得僅僅只因該「螺釘」、「螺帽」或「鎖孔」、「鑰匙條」等類似物品，即認定不予設計專利保護，而是必須考量該設計是否全然取決於功能性之考量而無任何創作空間，即設計自由度為「零」，方得認定為「純功能性之物品造形」，以進行更嚴謹的實質判斷。