

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 具變化外觀之圖像設計	3-9-2
2.說明書及圖式.....	3-9-3
2.1 說明書	3-9-3
2.1.1 設計名稱	3-9-4
2.1.2 物品用途	3-9-4
2.1.3 設計說明	3-9-5
2.2 圖式	3-9-5
2.2.1 圖式應備具之視圖	3-9-5
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	3-9-10
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	3-9-15
3.4 先申請原則	3-9-18
3.4.1 先申請原則之判斷基準	3-9-18
3.4.2 案例	3-9-18
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),係指一種透過顯示裝置(Display)顯現而暫時存在之平面圖形,其雖無法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花紋或花紋與色彩之結合的外觀創作,因其係透過顯示裝置等相關物品顯現,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。

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藉由電子、電腦或其他資訊產品產生,並透過該等產品之顯示裝置所顯現的虛擬圖形介面。電腦圖像通常係指單一之圖像單元(如圖 9-1 及圖 9-2 所示),圖形化使用者介面則可由數個圖像單元及其背景所構成之整體畫面(如圖 9-3 及圖 9-4 所示)。電腦圖像及圖形化使用者介面之態樣舉例如下:

- (1)可提供點擊操作或指示狀態訊息之電腦圖像;例如,通話鍵圖像或電量狀態圖像等。
- (2)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,功能選單、通知視窗、網頁畫面或遊戲畫面等。
- (3)其他電腦圖像或圖形化使用者介面;例如,電腦桌布、螢幕保護程式畫面、開機畫面或電玩角色等。



圖 9-1 通話圖像

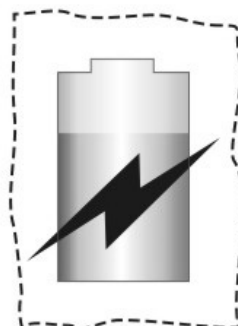


圖 9-2 電量顯示圖像

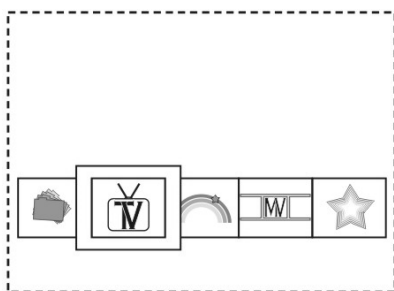


圖 9-3 節目選單

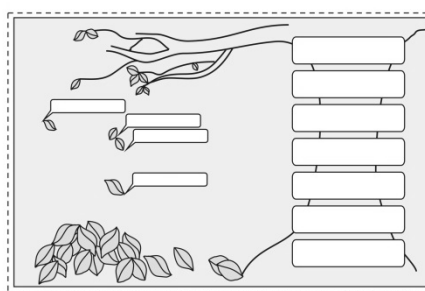


圖 9-4 遊戲畫面

由於圖像設計是一種透過顯示裝置顯現而暫時存在的「花紋」或「花紋與色彩結合」的外觀創作，其必須應用於物品方可符合設計之定義。又電腦圖像及圖形化使用者介面通常可通用於各類電子資訊產品，並藉由該產品之顯示裝置而顯現，故只要是透過螢幕（screen）、顯示器（monitor）、顯示面板（display panel）或其他顯示裝置等有關之物品而顯現，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。脫離物品而僅單獨申請電腦圖像或圖形化使用者介面之圖形本身者，應以不符合圖像設計之定義為理由，不予專利。

專 121. II

1.2 具變化外觀之圖像設計

以圖像設計申請專利，除了得就靜態之圖形提出申請外，亦得以具變化外觀之圖像設計提出申請（changeable graphic image design）。具變化外觀之圖像設計，係指電腦圖像或圖形化使用者介面在使用過程上，該設計之外觀能產生複數個之變化，例如該圖像設計於游標經過或於點擊後會產生不同變化之外觀（如圖 9-5 所示）；又如一圖像設計於使用時會產生連續動態變化之外觀（如圖 9-6 所示）。

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。

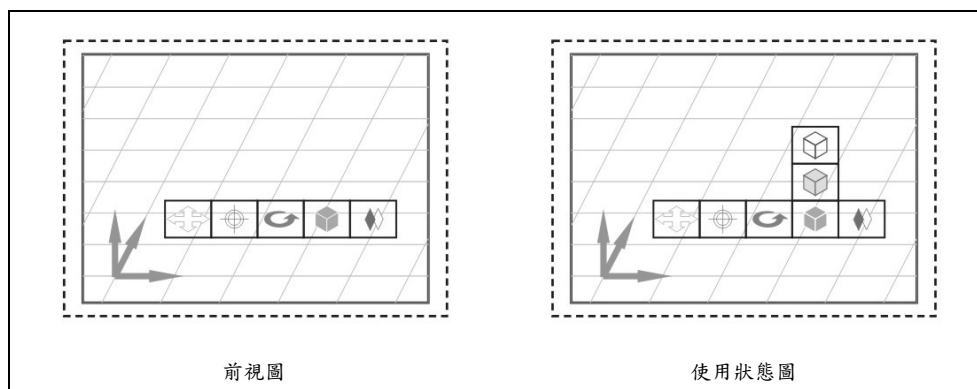


圖 9-5

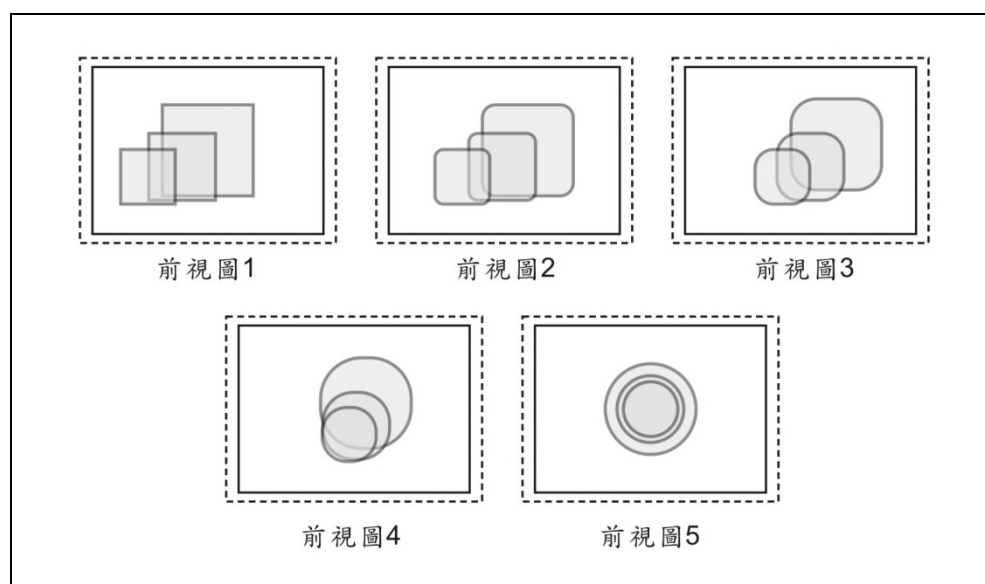


圖 9-6

2.說明書及圖式

2.1 說明書

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。

專施 50

2.1.1 設計名稱

申請圖像設計之設計名稱應記載為「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「何物品」。例如設計名稱得記載為「螢幕之圖像」、「顯示器之圖形化使用者介面」、「顯示螢幕之操作選單」或「顯示面板之視窗畫面」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）。若該圖像設計係專指應用於特定物品領域者，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的使用或功能等敘述；若圖像設計所應用之物品係指螢幕、顯示器或顯示面板等，一般而言並無須就其物品用途特別說明而得省略之；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與物品之作用關係，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，係專指可供提款、查詢及轉帳等功能之自動櫃員機。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。

另外，申請圖像設計之圖式通常必須按照部分設計之揭露方式，以可明確區隔之表示方式來表現「主張設計之部分」及「不主張設計之部分」，因此設計說明必須敘明圖式中「不主張設計之部分」的表示方式。例如記載為「圖式所揭露之虛線係表示顯示面板，為本案不主張設計之部分」（參照 2.2.2 節之圖 9-11 或圖 9-12）或「圖式所揭露之虛線係表示顯示面板之部分，為本案不主張設計之部分」（參照 2.2.2 節之圖 9-9 或圖 9-10）。

專施 51.Ⅲ(1)

以具變化外觀之圖像設計申請設計專利，若圖式中所揭露之多張視圖係為表示具連續動態變化之圖像設計者，應於設計說明中敘明其變化順序，例如記載為「前視圖 1 至前視圖 5 係依序產生變化外觀之圖像設計」（參照 1.2 節之圖 9-6）。

專施 51.Ⅲ(2)

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。

若圖式中僅揭露平面圖形本身而未以虛線表示所應用之物品，且說明書亦未記載所應用之物品者，應以不符圖像設計之定義為理由，不予專利，而非適用「可據以實現」要件之規定。

專 121.Ⅱ

專 126.Ⅰ

2.2.1 圖式應備具之視圖

圖像設計所「主張設計之部分」通常為螢幕、顯示器或顯示面板前方之平面圖形，因此，得僅以前視圖或平面圖呈現，而省略其他視圖；惟若該圖像設計因其本身之特性或配合物品之特殊形態，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 9-7 之「洗衣機之圖形化使用者介面」，得另外繪製圖像放大圖，該圖像放大圖無須另以虛線或其他「不主張設計之部分」的表現方式來表示其所應用之物品。

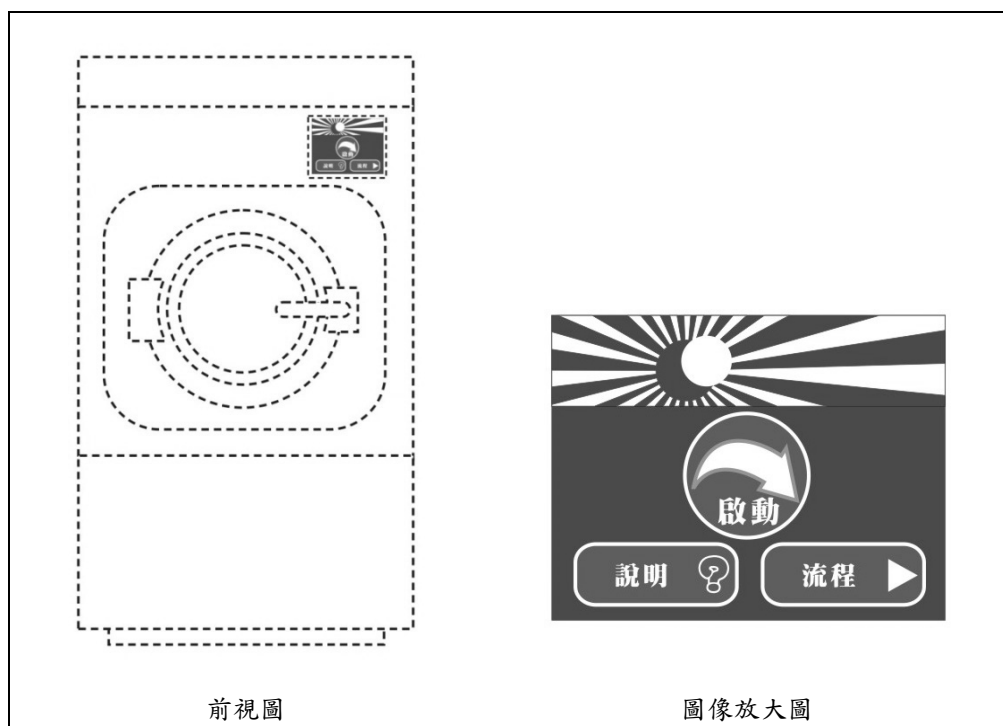


圖 9-7

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 9-5 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 9-8 係另以圖像變化狀態圖 1 及圖像變化狀態圖 2 來表現變化前、後之圖像設計；又如本章 1.2 節圖 9-6 之具連續動態變化外觀之圖像設計，則應以多個視圖來表達其連續動態變化之外觀，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」）。

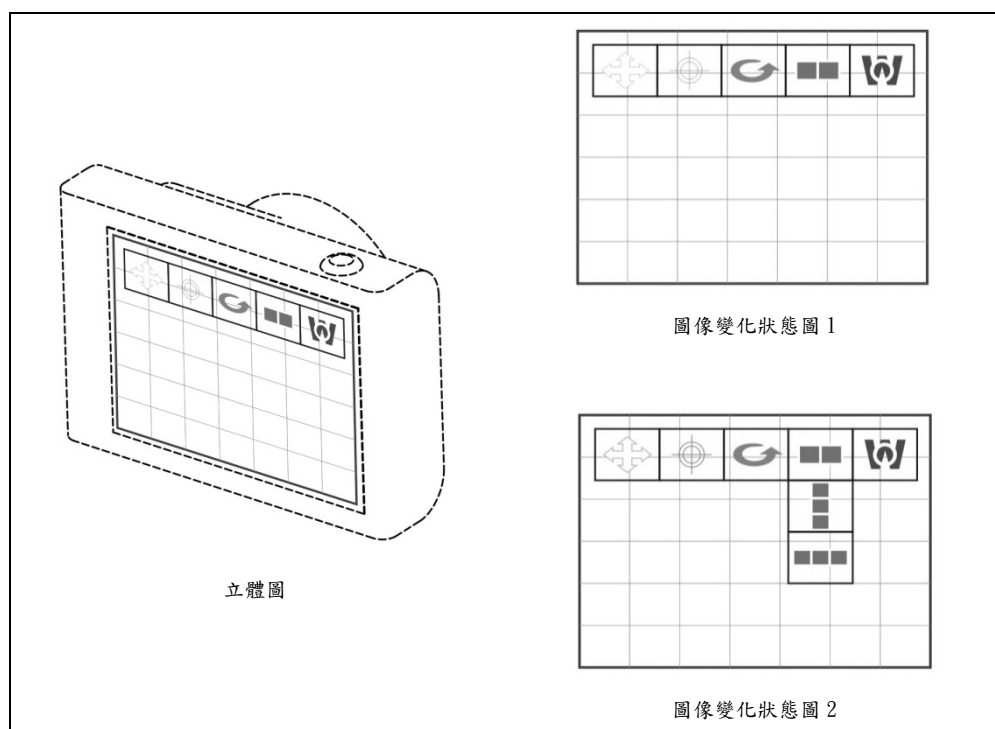


圖 9-8

2.2.2 圖式之揭露方式

以圖像設計申請專利，其圖式通常必須按照部分設計之表示方式，以可明確區隔之表示方式來呈現「主張設計之部分」及「不主張設計之部分」。例如，以實線表示主張設計之圖像，以虛線等斷線方式表示其所應用之物品（如圖 9-9 至圖 9-12），或以半透明填色表示照片中其所應用之物品。

專施 53.V

由於電腦圖像及圖形化使用者介面於實際使用時，使用者通常得於螢幕、顯示器或顯示面板上將其自由拖曳位置或放大、縮小尺寸，因此若申請圖像設計所要請求保護之設計特徵並不包含其與環境間之位置、大小或分布關係者，該圖式應以虛線或其他斷線繪製該圖像之邊界線以表示其所應用之「物品『之部分』」（如圖 9-9 及圖 9-10，僅繪製該圖像之邊界線而無須繪製完整之螢幕、顯示器或顯示面板物品）；且必須於設計說明載明該虛線（或其他斷線）係表示所應用「物品『之部分』」，其所主張之內容不包含該圖像與環境間之位置、大小及分布關係，例如「圖式所揭露之虛線係表示顯示面板之部分，為本案不主張設計之部分；本設計所主張之內容不包含其與環境間之位置、大小及分布關係」。

另外，若該圖像設計之「不主張設計之部分」同時包含所應用之物品及所欲排除圖像設計之部分時，得以二種以上之表示方式來表示「不主張設計之部分」，例如同時以虛線及一點鏈線（如圖 9-10 及圖 9-12）來表示所欲排除圖像之部分及其所應用之物品。以二種以上之表示方式

來表現「不主張設計之部分」時，應於設計說明具體載明其二者所表示之意義，例如「圖式所揭露之一點鏈線係表示顯示面板，為本案不主張設計之部分；圖式所揭露圖像中之虛線係表示所欲排除主張之部分，為本案不主張設計之部分」。



圖 9-9



圖 9-10

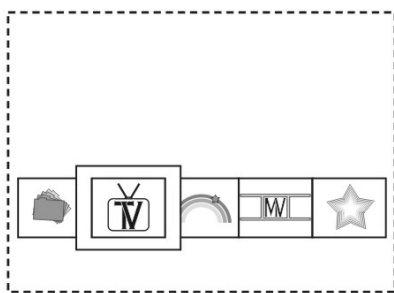


圖 9-11

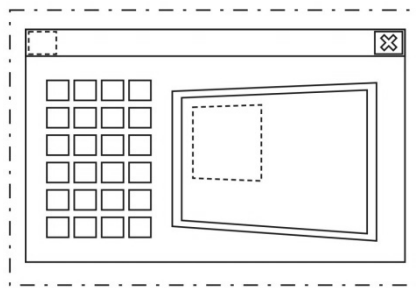


圖 9-12

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「主張設計之部分」的內容為準，而說明書所記載有關物品及外觀之說明並得參酌之。

另外，圖式中「不主張設計之部分」不得用於界定申請專利之設計的外觀，但其可用於表示圖像設計所應用之物品、環境或「所欲排除主張之部分」；而以其他斷線方式所繪製之邊界線亦屬「不主張設計之部分」。因此於解釋申請專利之設計時，圖式中「不主張設計之部分」並得參酌之，據以解釋設計所應用之物品，或解釋「主張設計之部分」與其環境間之關係。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「主張設計之部分」：申請專利之設計的外觀係以「主張設計之部分」予以界定，審查時應將「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)圖式所揭露「不主張設計之部分」：圖式中「不主張設計之部分」不得用於界定申請專利之設計的外觀，但可用於解釋該外觀與環境間之位置、大小、分布關係，亦可用於解釋申請專利之設計所應用之物品；惟若僅繪製該圖像設計之邊界線，並於設計說明載明該邊界線係為表示圖像設計所應用「物品『之部分』」且其所主張之內容不包含該圖像與環境間之位置、大小及分布關係者，該邊界線則僅係用於界定該圖像設計之內容範圍，但申請專利之設計的外觀不包含其與環境間之位置、大小及分布關係。
- (3)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。
- (4)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參酌之。
- (5)說明書之設計說明：以圖像設計申請專利，設計說明必須就圖式中「不主張設計之部分」的揭露方式為簡要說明；又若為具連續動態變化之圖像設計，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參酌之。另外，若設計說明尚有其他相關外觀之說明者，亦得參酌之。

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中「主張設計之部分」之內容為基礎，並得參酌設計說明之記載，另圖式中「不主張設計之部分」可用於界定「主張設計之部分」與環境間的關係；界定圖像設計所應用之物品則係依圖式中所揭露之內容（包含「不主張設計之部分」）並對照設計名稱所載之物品，物品用途有記載者亦得參酌之；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，則不得用於解釋申請專利之設計的範圍。

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，應以圖式所揭露之內容並對照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「『螢幕』之圖像」、「『顯示器』之圖形化使用者介面」、「『顯示螢幕』之操作選單」或「『顯示面板』之視窗畫面」等有關顯示裝置之圖像設計提出申請時，該圖像設計所應用之物品應認定為「通用於各類電子資訊產品之『顯示裝置』」；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『顯示裝置』」或「應用於洗衣機之『顯示裝置』」，而非指「手機」或「洗衣機」本身，亦非應用於任何產品上之顯示裝置的圖像設計。

例如，比對「顯示面板之圖像」與「洗衣機之圖像」時，因前者所應用之物品為通用於各類電子資訊產品之顯示裝置，應判斷為與後者洗衣機之顯示裝置為近似之物品；但比對「手機之圖像」與「洗衣機之圖像」時，因前者手機之顯示裝置與後者洗衣機之顯示裝置功能、用途不同，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，審查「顯示面板之圖像」的圖像設計申請案時，因該圖像設計所應用之物品為顯示面板而與先前技藝之包裝紙或布匹不同，應判斷其二者為不相同、不近似之物品；或先前技藝為手機之實體按鍵上的花紋圖形，審查「手機之圖像」之圖像設計申請案時，因該圖像設計所應用之物品為手機之顯示裝置而與先前技藝之手機之實體按鍵不同，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，亦不應作為審查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

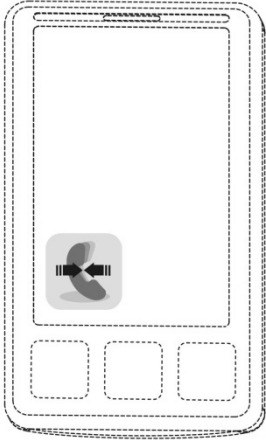
判斷圖像設計之外觀與先前技藝是否相同或近似時，應以圖式中「主張設計之部分」的整體外觀與先前技藝相對應之部分進行比對；「不主張設計之部分」之外觀並非申請專利之設計的範圍，但其可用於解釋「主張設計之部分」與環境間之位置、大小、分布關係，若申請專利之設計的內容包含該圖像與環境間之位置、大小、分布等排列關係之特徵者，判斷外觀的相同或近似時仍應予以參酌。

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。以連續動態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。

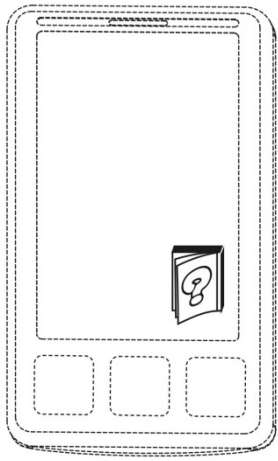
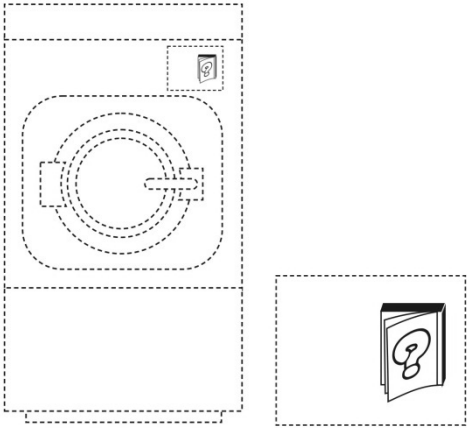
3.2.3 案例

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 「顯示面板之圖像」
	
〔說明〕 以「顯示面板之圖像」之圖像設計申請專利，該設計所應用之物品為「通用於各類電子資訊產品之『顯示裝置』」，先前技藝「手機之圖像」所應用之物品為「手機之『顯示裝置』」，其二者為近似之物品，又其二者之圖像外觀相同，該設計不具新穎性。以上二圖例，反之亦不具新穎性。	

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」
-----------------	---------------------

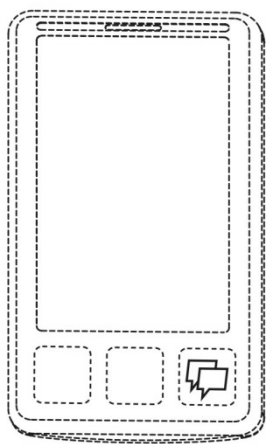
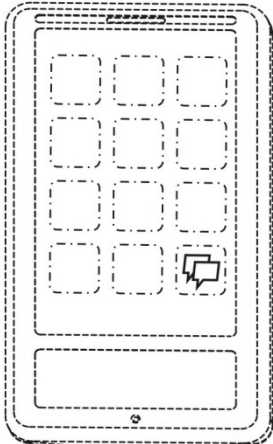
	
〔說明〕 以「洗衣機之圖像」之圖像設計申請專利，該設計所應用之物品為「洗衣機之『顯示裝置』」，先前技藝「手機之圖像」所應用之物品為「手機之『顯示裝置』」，其二者為不相同、不近似之物品，即使二者之圖像外觀相同或近似，該設計並未喪失新穎性。以上二圖例，反之亦未喪失新穎性。	

例 3.設計所應用之物品的判斷

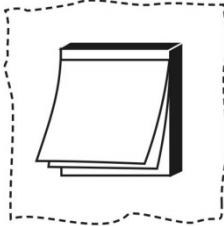
先前技藝 「衣服之部分」	設計專利申請案 「顯示面板之圖像」
	
〔說明〕 以「顯示面板之圖像」之圖像設計申請專利，該設計所應用之物品為「顯示面板」，先前技藝為「衣服」之部分設計，其二者所應用之物品不同，應判斷其二者為不相同、不近似之物品，即使二者之外觀相同或近似，該設計並未喪失新穎性。	

例 4.設計所應用之物品的判斷

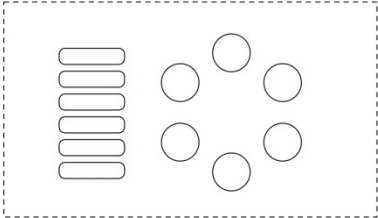
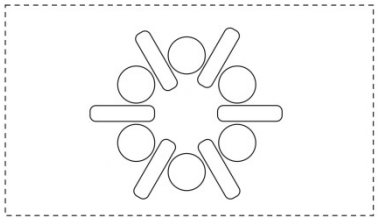
先前技藝 「手機之按鍵」	設計專利申請案 「手機之圖像」
-----------------	--------------------

	
〔說明〕 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『顯示裝置』」，先前技藝「手機之按鍵」所應用之物品為「手機之實體『按鍵』」，應判斷其二者為不相同、不近似之物品，即使二者之外觀相同或近似，該設計並未喪失新穎性。	

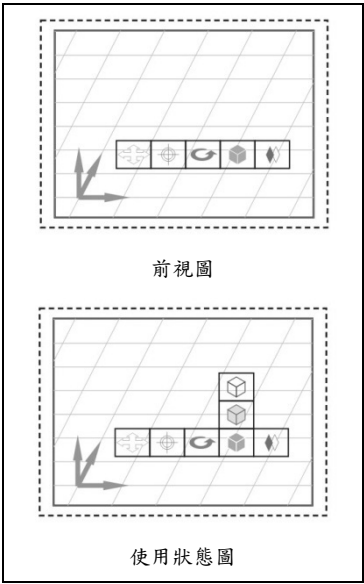
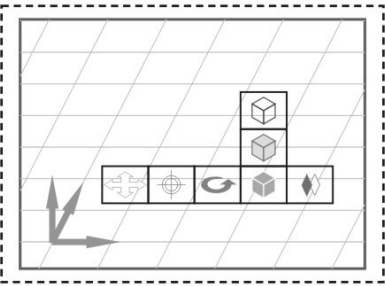
例 5.申請專利之設計已揭露於先前技藝之一部分

先前技藝 「顯示面板之圖形化使用者介面」	設計專利申請案 「顯示面板之圖像」
	
〔說明〕 以「顯示面板之圖像」申請圖像設計，雖申請專利之設計僅揭露物品之部分，但認定其二者所應用之物品皆為「顯示面板」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。 反之，若申請專利之設計為「顯示面板之圖形化使用者介面」，先前技藝僅揭露其部分者，原則上應認為不相同、不近似之外觀。	

例 6.申請專利之設計的內容包含其與環境間之位置、大小、分布等排列關係之特徵者

先前技藝 「顯示面板之操作介面」	設計專利申請案 「顯示面板之操作介面」
	
〔說明〕 以「顯示面板之操作介面」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圖像與環境間之位置、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。	

例 7.申請專利之設計已揭露於先前技藝之一部分

先前技藝 「顯示面板之圖像」 (具變化外觀之圖像設計)	設計專利申請案 「顯示面板之圖像」
 前視圖 使用狀態圖	
〔說明〕 以「顯示面板之圖像」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，主要係以「主張設計之部分」的整體為對象，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。

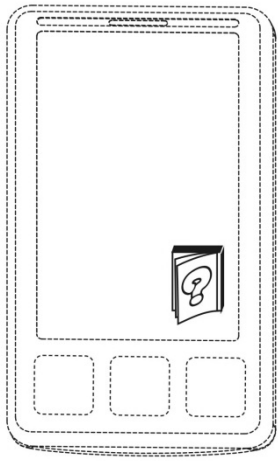
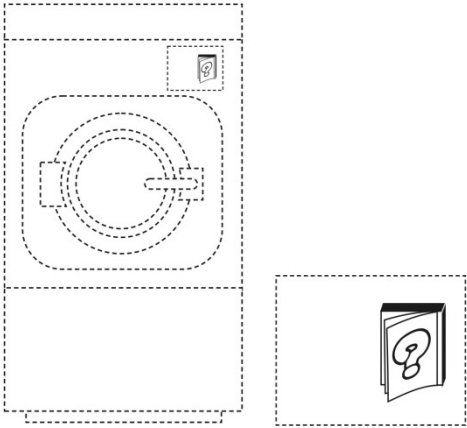
「不主張設計之部分」通常係用於表現設計所應用之物品或其與環境間之位置、大小、分布關係，並無須考量「不主張設計之部分」之創作性。審查時其所引用之引證文件並非僅侷限於相同或近似之物品領域，得就不相同、不近似物品領域判斷其是否係直接轉用其他習知之先前技藝。例如，申請專利之設計為「洗衣機之圖像」，其僅係就習知之「手機之圖像」所為的直接轉用；或申請專利之設計為「顯示面板之圖像」，其僅係就習知平面圖形所為的直接轉用，其皆應認定該圖像設計為易於思及，不具創作性。

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」
-----------------	---------------------

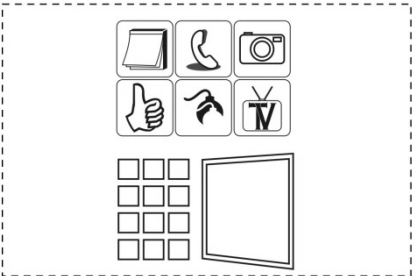
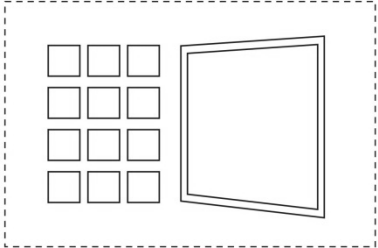
	
〔說明〕 以右圖「洗衣機之圖像」之圖像設計申請專利，其僅係就其他物品之技藝領域的外觀—左圖之「手機之圖像」所為之直接轉用，應認定為易於思及，不具創作性。	

例 2.直接轉用

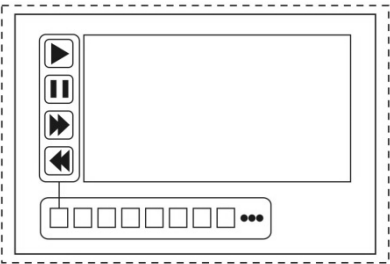
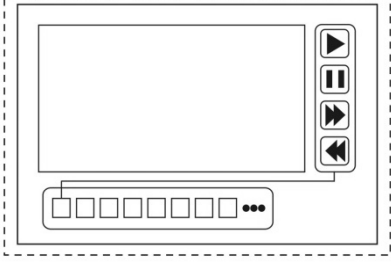
先前技藝 「衣服之部分」	設計專利申請案 「顯示面板之圖像」
	
〔說明〕 以右圖「顯示面板之圖像」之圖像設計申請專利，其僅係就其他物品之技藝領域的外觀—左圖之衣服表面上之習知花紋所為之直接轉用，應認定為易於思及，不具創作性。	

例 3.置換、組合

先前技藝 1 「手機之圖形化使用者介面」	設計專利申請案 「手機之圖形化使用者介面」
-------------------------	--------------------------

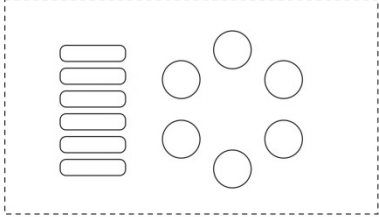
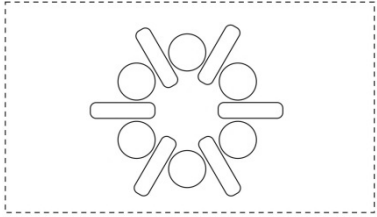
	
先前技藝 2 「手機之圖形化使用者介面」	
	
〔說明〕 以右圖「手機之圖形化使用者介面」之圖像設計申請專利，僅係就二個習知之圖形化使用者介面（如左圖先前技藝 1 及先前技藝 2）所為之簡易組合，且無法使該圖像設計之整體外觀產生特異之視覺效果，應認定為易於思及，不具創作性。	

例 4.改變位置、比例、數目等

先前技藝 「顯示面板之圖形化使用者介面」	設計專利申請案 「顯示面板之圖形化使用者介面」
	
〔說明〕 以右圖「顯示面板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「顯示面板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

先前技藝	設計專利申請案
-------------	----------------

「顯示面板之操作介面」	「顯示面板之操作介面」
	
〔說明〕 以右圖「顯示面板之操作介面」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「顯示面板之操作介面」）相同，但於改變其與環境間之位置等關係後，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。	

3.4 先申請原則

3.4.1 先申請原則之判斷基準

專 128. I
專 128. II

先申請原則係指對同一人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。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，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 123

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。

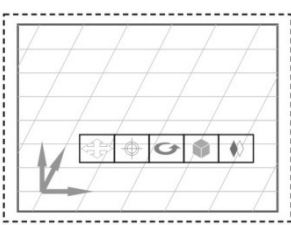
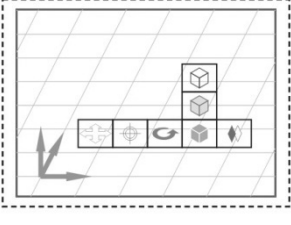
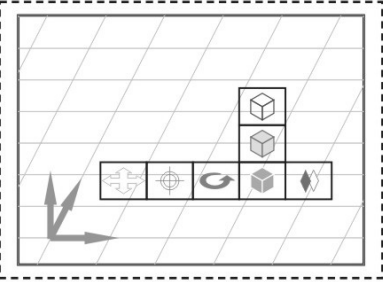
3.4.2 案例

例 1.

先申請案 「顯示面板之圖形化使用者介面」	後申請案 「顯示面板之圖像」
-------------------------	-------------------

	
〔說明〕 若同一人所申請之先申請案「主張設計之部分」為一包含數個圖像單元之圖形化使用者介面，後申請案「主張設計之部分」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。	

例 2.

先申請案 「顯示面板之圖像」 (具變化外觀之圖像設計)	後申請案 「顯示面板之圖像」
 前視圖 1  前視圖 2	
〔說明〕 若同一人所申請之先申請案「主張設計之部分」為一具變化外觀之圖像設計，後申請案「主張設計之部分」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。

4.一設計一申請

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。

惟對於單一物品上揭露有二個以上之圖像單元者，因其係就單一設計創作對象主張不同的設計部分，仍得將各圖像單元所構成之整體視為一設計，得以一申請案申請設計專利。例如，以一顯示面板上之多個圖像單元申請圖像設計（如圖 9-13），因其所要請求保護之特徵並不包含其與環境間之位置、大小、分佈關係，故得以虛線或其他斷線分別繪製該圖像單元之邊界線以表示其為顯示面板上多個分離之部分，並於設計說明載明「圖式所揭露之虛線係表示『顯示面板之部分』，為本案不主張設計之部分；本設計所主張之內容不包含其與環境間之位置、大小及分佈關係」；另該設計名稱亦須符合本章 2.1.1 節之記載原則，例如記載為「螢幕之圖像」、「顯示器之圖像」或「顯示面板之圖像」等。以上述方式申請圖像設計者，其與圖 9-14 所申請之「顯示面板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環境間之位置、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及其與環境間之位置、大小、分佈關係所整成之整體畫面。

惟應注意者，以上述圖 9-13 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分拆單獨行使權利。

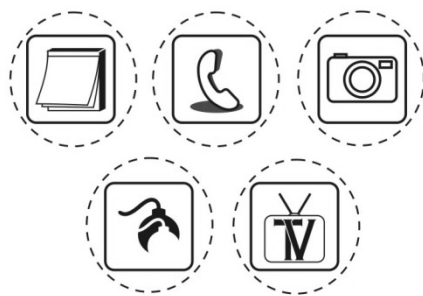


圖 9-13



圖 9-14