

디자인권리보호가이드북



차례

가이드북 소개 4

step 1. 디자인과 디자인권리

01 디자인권리주장의 필요성

- 1.1 디자인권리의 특성 6
- 1.2 디자인권리의 보호 필요성 6
- 1.3 디자인권리에 대한 의식 및 보호 실태 7
- 1.4 디자인권리 주장 필요성 7

02 디자인 보호법이란?

- 2.1 디자인창작물에 대한 보호 법제 개념도 8
- 2.2 디자인 보호법제 소개 9

디자인보호법

- 보호대상 9
- 권리취득 방법 및 보호 기간 9
- 주요제도 10

상표법

- 보호대상 12
- 권리취득 방법 및 보호 기간 12
- 주요제도 12

저작권법

- 보호대상 13
- 권리취득 방법 및 보호 기간 13
- 주요제도 13

부정경쟁방지법

- 보호대상 14
- 권리취득 방법 및 보호 기간 14

03 권리화를 하지 못하면 당하게 될 불이익 15

step 2. Step by step 출원가이드

04 법제별 출원가이드

- 4.1 디자인보호법상 디자인등록절차도 18
- 4.1 디자인보호법상의 보호대상 및 등록요건
성립요건 20

- 등록요건
등록받을 수 없는 디자인
- 4.2 상표법상의 상표등록절차도 22
- 4.2 상표법상의 보호대상 및 등록요건 24

- 성립요건
등록요건
등록받을 수 없는 디자인
- 4.3 저작권법상의 저작권 등록절차도와 보호대상 26
- 성립요건 27
등록요건 27
- 4.4 부정경쟁방지법상의 보호대상 및 요건 27
- 성립요건
부정경쟁행위

05 개발 결과물별 보호가이드

- 2D / 시각디자인 28
- 인쇄매체 광고디자인
- 타이포그래피
- 리플렛
- C/BI 디자인
- 캐릭터 디자인
- 텍스타일

- 3D / 제품 및 포장 디자인 30
- 용기 디자인
- 패키지 디자인
- 전자 정보통신제품
- 서비스용품디자인
- 교육용품디자인
- 산업도자디자인

- 3D / 환경, 패션 디자인 32
- 실내디자인
- 환경디자인
- 패션디자인
- 귀금속, 보석, 악세서리디자인

- 4D / 게임 디자인 33
- 게임디자인

06 개발 프로세스별 보호가이드

- 6.1 브랜드 및 패키지디자인 프로세스 34
- 6.2 시각커뮤니케이션디자인 프로세스 36
- 6.3 제품디자인 프로세스 38
- 6.4 캐릭터디자인 프로세스 40
- 6.5 환경디자인 프로세스 42
- 6.6 게임디자인 프로세스 44
- 6.7 멀티미디어디자인 프로세스 46

step 3. 디자인창작물에 대한 분쟁예방가이드

07 디자인 침해 및 피침해 대표사례

- 7.1 마시마로엽기토끼 사건 50
- 7.2 히딩크넥타이사건 51
- 7.3 발렌타인 17년산 VS 스카치블루 12년산 52
- 7.4 빙그레 바나나맛 우유 VS 해태 생생과즙 바나나맛 우유 53
- 7.5 제품(부품)디자인의 도용사건 54

08 사전적으로 주의해야 할 사항 55

09 구제방안 56

Tip. 자가진단 체크리스트 57

step 4. 거래질서 확립가이드

10 디자인 용역 계약 표준 계약서

- 10.1 디자인 계약실태 64
- 10.2 문제점 64
- 10.3 디자인계약의 유형 65
- 10.4 계약의 명확화 필요성 65
- 10.5 불공정조항의 유형 66
- 10.6 디자인 용역 표준 계약서 제공 71

11 공모전 개최 및 참가시 권리가이드

- 11.1 출품작에 대한 권리보호 실태 76
- 11.2 공모전에 대한 법률 상식 77
- 11.3 공모전 주최 및 참가자를 위한 가이드 77

Tip. INFO 78

Tip. 2012 디자인보호법 예정안 79

가이드북 소개

본 가이드북의 특징

내용 구성적 측면

디자인 전문가 입장에서 정리한 우리나라 최초의 디자인권리보호 가이드북입니다.

7대 디자인분야를 개발단계별로 보호 장치를 소개하여 디자이너가 작업하는 과정에서 보호 장치를 확인할 수 있도록 구성하였습니다.

디자인분야별 17개의 대표 결과물에 대하여 보호 가능한 법제 및 내용을 확인할 수 있도록 구성하였습니다.

디자인의 침해 여부에 대한 자가진단을 실시할 수 있도록 자가진단 시트를 포함하고 있어 디자이너 스스로 침해에 대한 판단과 조치를 할 수 있도록 하였습니다.

디자인권리를 보호하고 디자인거래질서를 확립하기 위하여 디자인 계약에 대한 표준계약서를 포함하고 있습니다.

공모전 개최시 디자이너의 권리가 인정되지 못하는 현실의 문제점을 극복할 수 있도록 공모전에 관한 법률상식을 포함하고 있습니다.

이용시 유의사항

디자인에 대한 권리관계는 유형과 사례가 매우 다양한 반면 이를 규율하기 위한 제도가 운영된 역사가 짧고, 비교적 적은 금액에 대한 분쟁이 다수인 이유로 아직까지 법원에 의한 다양한 판례가 형성되어 있지 못하므로 본 가이드북에서 제시하는 것이 절대적이지 못하며 상황에 따라 달리 판단될 수 있습니다.

상기와 같은 이유로 업무 시 참고와 체크할 수 있는 수준으로 활용되어야 하고, 절대적으로 지켜야할 규범적 성격을 가지고 있는 것은 아니므로 개별 사안별 사례 발생시 1차적으로 가이드라인을 참고하고 2차적으로 관련 전문가 및 전문기관에 해결책을 구하는 것이 바람직합니다.

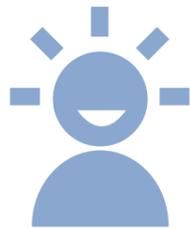


Step 1

디자인과 디자인권리

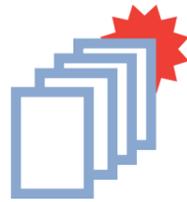
01 디자인권리주장의 필요성

1.1 디자인권리의 특성



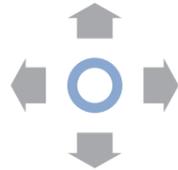
무체재산권

- 보호대상이 관념적, 추상적
- 권리의 객체가 물리적으로 존재하지 않아 사실상 점유가 불가능
- 소유권과는 다르게 권리범위를 정확히 파악하기 어려움



타인의 모방이 쉽다.

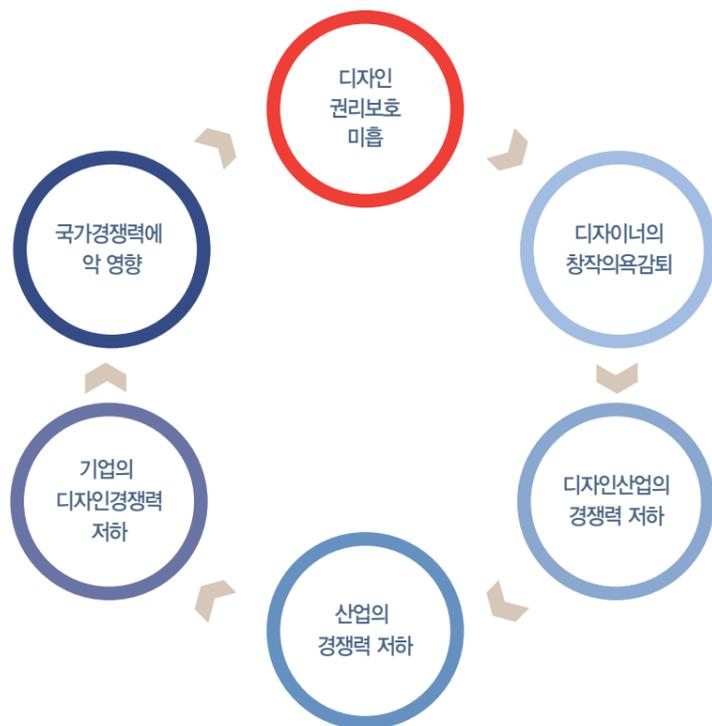
- 여러 사람이 어느 곳에서도 동시에 똑같이 사용하는 것이 가능
- 타인의 경쟁적 모방 용이
- 침해행위를 발견하기 어려우며 국경을 넘어선 침해가능성이 높음



공공적 제한이 있다.

- 존속기간이 정해져 있고, 그 기간이 지나면 일반 국민의 공유재산으로 귀속
- 국가의 산업, 문화발전을 목적으로 공공이익을 위한 이용을 고려하여 권리의 효력을 제한

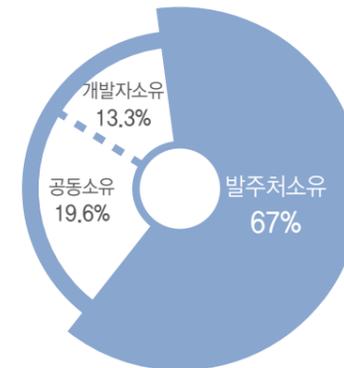
1.2 디자인권리의 보호 필요성



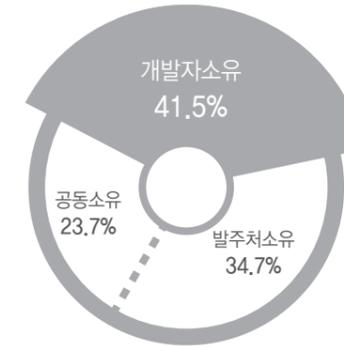
▶ 산업발전의 저해요인으로 작용하여 국가적 손실을 초래하지 않도록 적극적이고 효율적인 보호가 필요함.

1.3 디자인권리에 대한 의식 및 보호 실태

디자인개발 결과물의 지식재산권에 대한 인식



디자이너



수요자

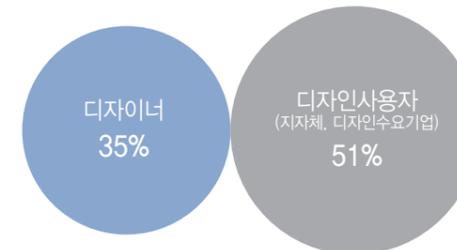
디자인개발 결과물의 지식재산권에 대한 인식
디자인수요자의 지식재산권에 대한 인식보다 개발자인 디자이너의 의식이 상대적으로 낮아

권리주장이 이루어 지지 못하고 있다. 이는 현재 지식재산권이 발주처에 귀속되고 있는 현실에 기인한 것으로 보인다.

권리에 대한 정당한 대가를 지급받지도 못하고 있으면서 권리의식조차 결여된 상태이다.

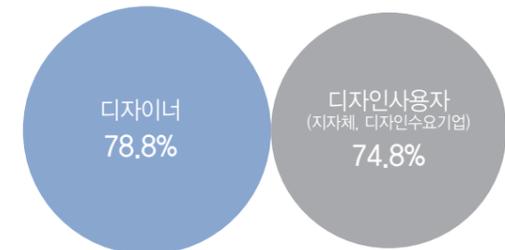
디자인권리보호제도에 대한 본인의 이해도

▶ '낮은수준' 응답자



디자인개발시 디자인 창작물의 권리보호에 대한 중요도

▶ '중요하다' 응답자



1.4 디자인권리 주장 필요성

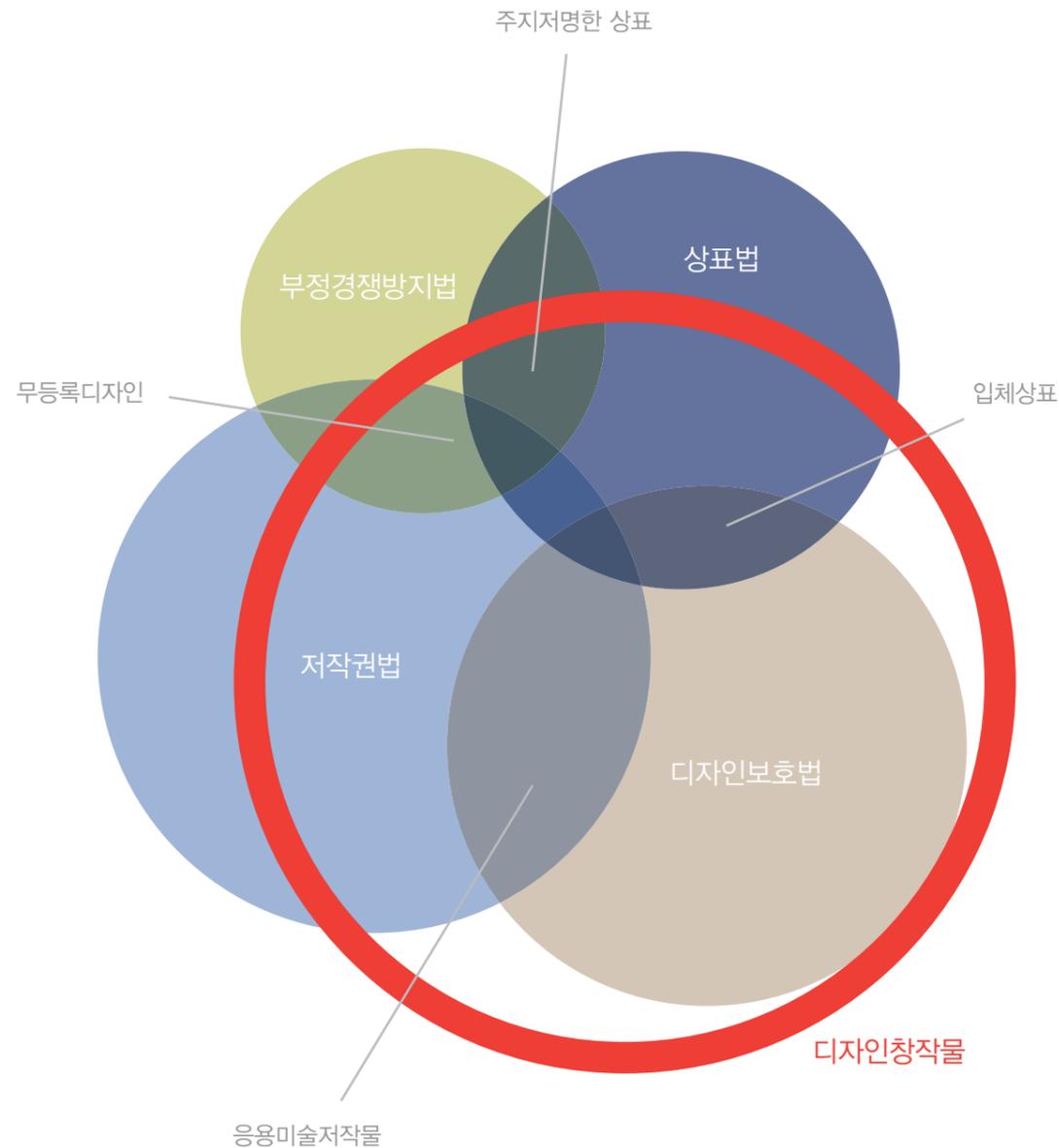
디자인권리는 스스로 주어지는 것이 아니라 **공개전 사전적 조치**를 취하여 획득하여야 권리로서 인정되는 권리

디자인창작물에 대한 권리는 원천적으로 디자이너에게 주어지는 권리이지만 디자이너가 주장하지 않고, 공개하는 경우 신규성 상실 등의 이유로 **일반 공중의 공유 재산**이 되어 버린다.

02 디자인 보호법이란?

2.1 디자인창작물에 대한 보호법제 개념도

인간의 지식 창조물 중에서 법으로 보호받을 만한 가치가 있는 것들에 대하여 법이 부여하는 권리를 지식재산권이라 부른다. 이는 정신적 노동에 대한 대가라는 노동이론과 문화·산업발전을 유인해준 것에 대한 대가라는 유인이론의 두 가지 이론이 있고 디자인도 마찬가지로 지적인 창조물로서 다양한 법들에 의해 보호받을 수 있다.



2.2 디자인 보호법제 소개

디자인 보호법

보호대상

물품과 합체되어 나타난 미적 대상을 보호



캐릭터 자체 보호 (X)
 물품으로 나타나야 보호
 > 디자인보호법



캐릭터 자체로 보호
 > 저작권

상표등록번호
 40-55114



상품의 출처표시로 보호
 > 상표법

권리취득 방법 및 보호 기간

디자인등록출원, 설정등록 후 15년

- > 디자인에 대한 독점실시권 (생산, 사용, 양도, 대여, 전시, 청약) 및 제3자가 그 디자인과 동일하거나 유사한 디자인을 실시하는 것을 배제할 수 있는 독점배타권 부여
- > 침해자에 대한 침해금지 및 손해배상청구 가능

02 디자인 보호법이란?

2.2 디자인 보호법제 소개

디자인 보호법

주요제도

신규성 의제

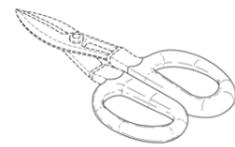
출원전 전시회 출품 또는 인터넷 공지 등을 통하여 신규성이 상실된 디자인은 등록받을 수 없으나, 6개월내에 출원하고 30일 이내에 입증하면 신규성이 상실되지 않는 것으로 의제해주는 제도

디자인 무심사 등록 출원제도

유행성이 강하고, 라이프사이클이 짧은 물품 등에 대해 형식적 요건만을 심사하여 권리를 부여하고 있는 제도 (제조식품, 의복, 신발, 침구류, 교습구, 사무용품, 포장지, 포장용기, 직물지, 화상디자인 등)

부분디자인

물품의 부분에 관한 형태의 창작에 대해 창작적 가치를 인정하고 이를 디자인으로 등록받을 수 있도록 한 제도



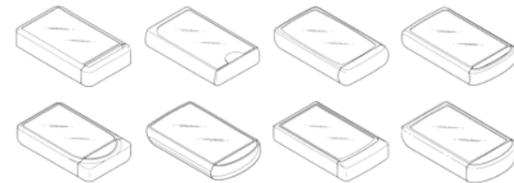
가위의 손잡이에 대한 부분디자인



티셔츠 부분디자인

유사디자인

최초 기본디자인의 변형된 디자인을 유사디자인이라는 이름으로 등록받을 수 있도록 한 제도 (디자인권의 유사범위는 추상적이고 불명확하므로 미리 유사범위 내의 유사디자인을 등록받아 모호한 권리의 범위를 명확화하기 위함)

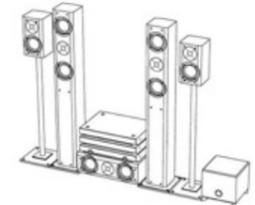


컴팩트 유사디자인

한 벌 물품 디자인제도

2 이상의 물품이 한 벌의 물품으로 동시에 사용되고 한 벌 물품 전체로서 동일성이 있는 디자인을 1 디자인으로 출원하여 등록 받을 수 있는 제도 (예, 한 벌의 숟가락과 젓가락)

(단, 구성물품 각각에 대하여 보호를 받고자 하면 구성물품 각각을 개별적으로 출원해야 함)



한 벌의 오디오세트



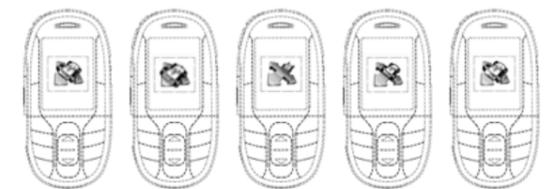
한 벌의 킷연8구세트

비밀디자인제도

출원인의 청구에 의하여 디자인 등록 후 일정기간(등록 후 36개월 이내) 비밀로 유지하여 디자인권자가 유리한 실시 시기를 선택할 수 있는 제도

동적디자인제도

물품자체의 특수한 기능과 구조에 의하여 그 형태가 변화 되도록 만들어져 있는 디자인을 말하며, 1) 물품자체의 특수한 기능에 의하여 형태가 변하는 물품이고, 2) 그 변화가 시각에 호소하는 것이고, 3) 변화에 예측성과 일정성이 있는 경우 동적디자인으로 보호될 수 있는 제도



휴대폰 동적디자인

02 디자인 보호법이란?

2.2 디자인 보호법제 소개

상표법

보호대상

기호, 문자, 도형, 입체적 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들이 결합한 것 (표장)으로 그 표장을 보호



권리취득 방법 및 보호 기간

상표등록출원, 설정등록 후 10년 (갱신가능: 반 영구적인 보호 가능)

- > 지정상품에 관하여 그 등록 상표를 사용할 권리 독점과 타인의 동일 또는 유사한 상표를 사용하는 경우 그 사용을 금지할 수 있는 금지권 행사 가능
- > 침해자에 대한 침해금지 및 손해배상청구 가능

주요제도

갱신제도

상표의 존속기간은 10년이지만 갱신을 통해 존속기간을 연장하여 반영구적으로 보호받을 수 있는 제도

불사용취소심판제도

상표권을 취득한 이후에 계속하여 정당한 사유 없이 3년이상 사용하지 않을 경우 이해당사자들이 등록 상표의 취소를 청구할 수 있는 제도

2.2 디자인 보호법제 소개

저작권법

보호대상

물품과 구분된 독자적인 미적 표현을 보호

마시마로(캐릭터자체) 보호가능 물품+마시마로 > 저작권자의 이용허락 후 디자인권 실시 가능



권리취득 방법 및 보호 기간

무방식(창작과 동시), 사후 50년

- > 저작권(공표권, 동일성 유지권, 성명표시권)
- > 타인의 모방으로부터 보호(모방금지권), 복제권, 배포권, 전시권, 2차적 저작물 작성권 등을 부여
- > 침해자에 대한 침해금지 및 손해배상청구 가능

주요제도

업무상 저작물

일반적인 경우와 달리 기업이나 단체가 저작자가 되는 경우를 '업무상저작물' 이라고 한다. 이 때 저작권재산권 뿐만 아니라 저작권권도 법인에 귀속되고 저작물이 공표된 후 50년간 보호된다. 업무상저작물로 성립되기 위해서는 다음 요건을 만족해야 한다.

1. 법인·단체 그 밖의 사용자가 저작물의 작성을 기획하였을 것
2. 법인 등의 업무에 종사하는 사람에 의하여 작성되었을 것
3. 그 저작물이 업무상 작성된 것
4. 법인 등의 이름으로 공표될 것
5. 계약 또는 근무규칙으로 다른 정함이 없을 것

02 디자인 보호법이란?

2.2 디자인 보호법제 소개

부정경쟁 방지법

보호대상

이미 알려진 저명한 물품의 형상이 부정하게 사용되지 않도록 하여 건전한 거래질서 유지

>> 소비자가 혼동할 우려있어 '부정경쟁행위'에 해당



빙그레 바나나맛 우유 VS 해태 생생과즙 바나나맛 우유

권리취득 방법 및 보호 기간

무방식, 상품형태 제작후 3년

03 권리화를 하지 못하면 당하게 될 불이익

- 

창작디자인에 대한 침해시 대항력 상실
- 

다른 이의 모인 출원시 이에 대한 대응으로 시간 및 비용 낭비
 선출원주의를 취하고 있으므로 다른 이의 모인 출원이 등록되는 경우 권리 무효화를 위한 노력이 필요함.
- 

권리화 부실에 의한 계약 파기 또는 독점실시권 부정
 우수 제품으로 판정되었으나, 권리화 부실에 의하여 계약 파기 또는 공지디자인으로 전략함에 따라 독점실시권 부정.
- 

타인의 선 출원에 의한 피소
 타인의 선 등록에 의하여 역으로 침해금지 및 손해배상 청구를 당할 수 있음.



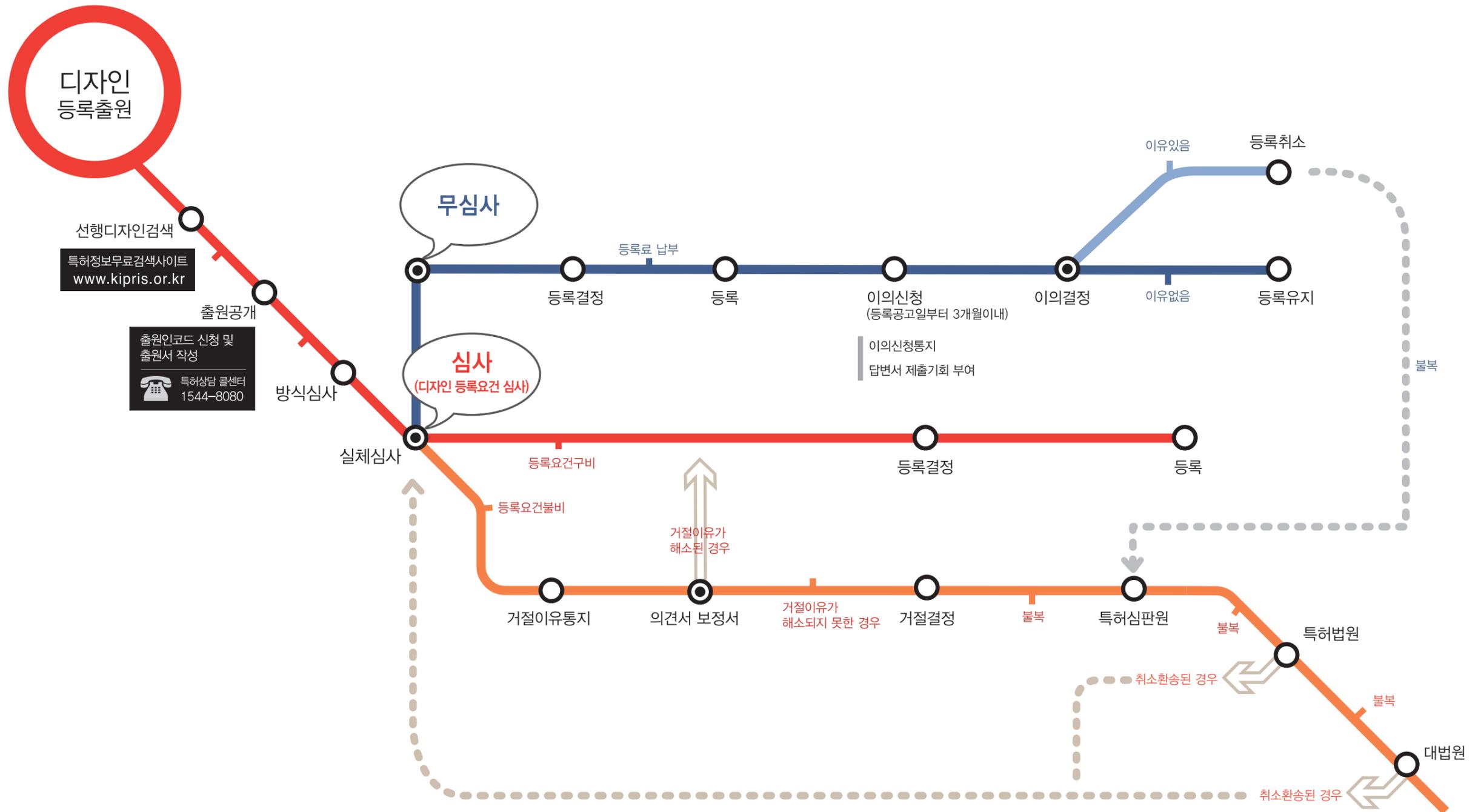
Step 2

Step by step

출원가이드

04 법제별 출원가이드

4.1 디자인보호법상의 디자인등록 절차도



무심사 품목

유행성이 강하고, 라이프사이클이 짧은 물품으로서 법정된 물품에 한함.
(제조식품, 의복, 신발, 침규류, 교습구, 사무용품, 포장지, 포장용기, 직물지, 화상디자인 등)

04 법제별 출원가이드

4.1 디자인보호법상의 보호대상 및 등록요건

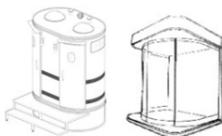
성립요건

물품성 독립적으로 거래를 할 수 있는 유체물로서 동산



물품성 없지만 인정되는 예외디자인

부분디자인
이동 가능한 방갈로, 벤치, 공중전화부스
화상디자인 (물품에 포함된 경우에 한함)
글자체 디자인



형태성 일정한 고정의 형체가 있는 것으로 형상, 모양, 색채 또는 그 결합 (액체, 기체, 가루 등 불가)



시각성 육안(肉眼)으로 그 형상을 파악할 수 있어야 함



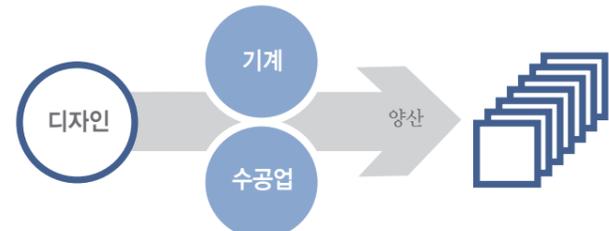
심미성 시각을 통해 미감을 느낄 수 있어야 함

美 : 시대, 민족, 지역을 초월한 아름다움



등록요건

공업상 이용가능성 공업적 생산방법에 의해 동일 물품을 양산할 수 있어야 함



신규성 출원일 전에 국내외에 알려지지 않아야 함 (잡지, 전시회, 인터넷 등을 통해 알려지지 않아야 함)

● 신규성의제 주장 가능 (공지 후 6개월 이내 출원)



창작 비용이성 간단한 형상 (육면체 원기둥 등) 이나 국내에 널리 알려진 형상 (다보탑, 잠실운동장 등) 으로부터 쉽게 만들 수 있는 디자인이 아니어야 함



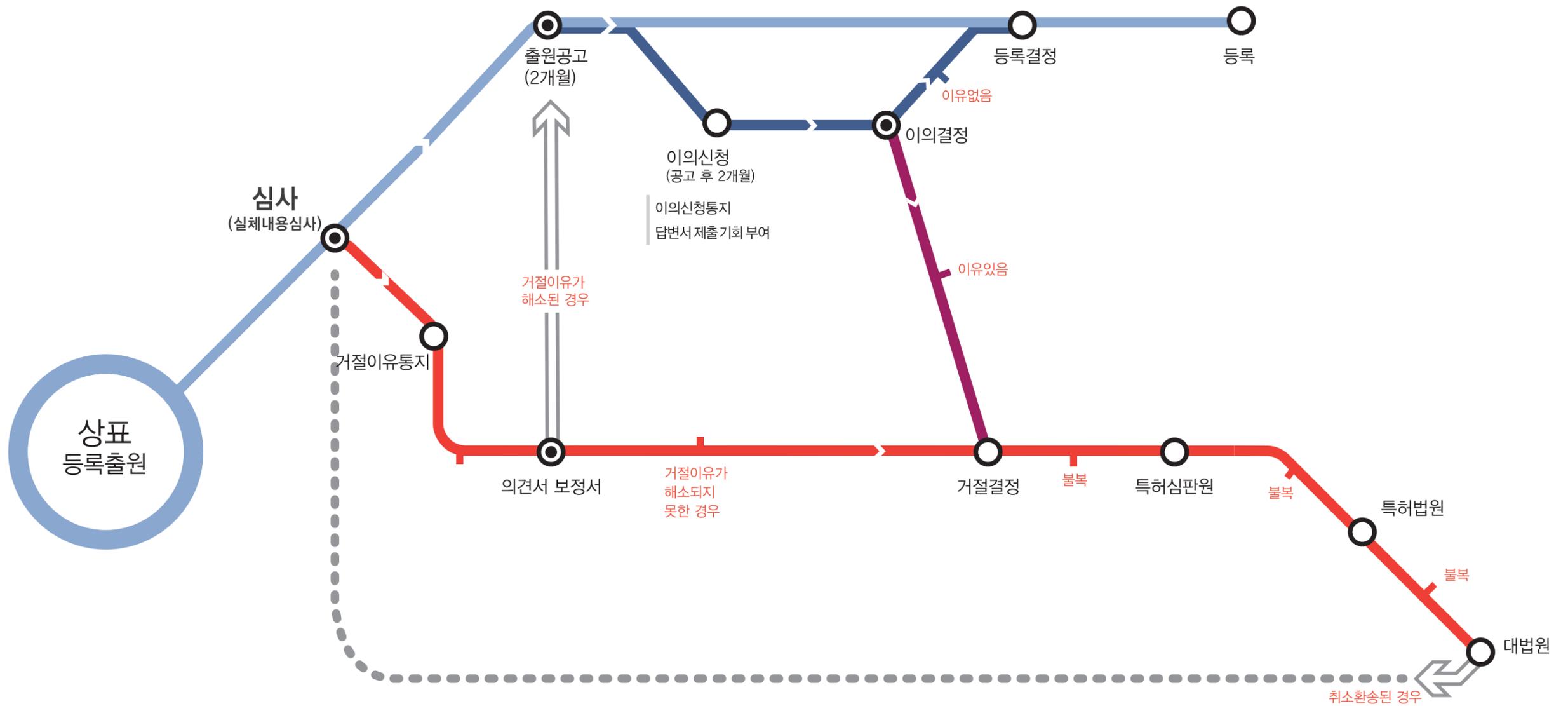
등록받을 수 없는 디자인

- 1 국기, 국장 등과 동일 또는 유사한 디자인 (다른 디자인과 결합되어 있어도 거절됨)
- 2 공공의 질서나 선량한 풍속을 문란하게 할 염려가 있는 디자인 (사회적 윤리기준을 감안함)
- 3 타인의 업무에 관계되는 물품과 혼동 가능성이 있는 디자인 (타인의 저명상표 또는 비영리법인의 표장을 채용한 경우)
- 4 물품의 기능을 확보하는데 불가결한 형상만으로 된 디자인 (기능성은 기술적 사상에 관한 것이므로 특허제도의 보호대상)



04 법제별 출원가이드

4.2 상표법상의 상표등록 절차도



04 법제별 출원가이드

4.2 상표법상의 보호대상 및 등록요건

성립요건

- 기능** 자신의 상품(서비스 등)을 타인의 상품과 식별할 수 있도록 하는 출처표시
- 구성** 기호, 문자, 도형, 입체적 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들의 결합
- 종류** 상표, 서비스표 (무역업 등 서비스업)
단체표장 (동종업자의 공동사용)
지리적 표시 단체표장 (보성녹차, 전주비빔밥 등)
업무표장 (비영리업무 수행단체)

등록요건

- 식별력** 다른 제품의 상표와 구별될 수 있어야 함
 식별력 없는 예 
 보통명칭  현저한 지리적 표시
- 선출원** 타인보다 먼저 출원해야 함

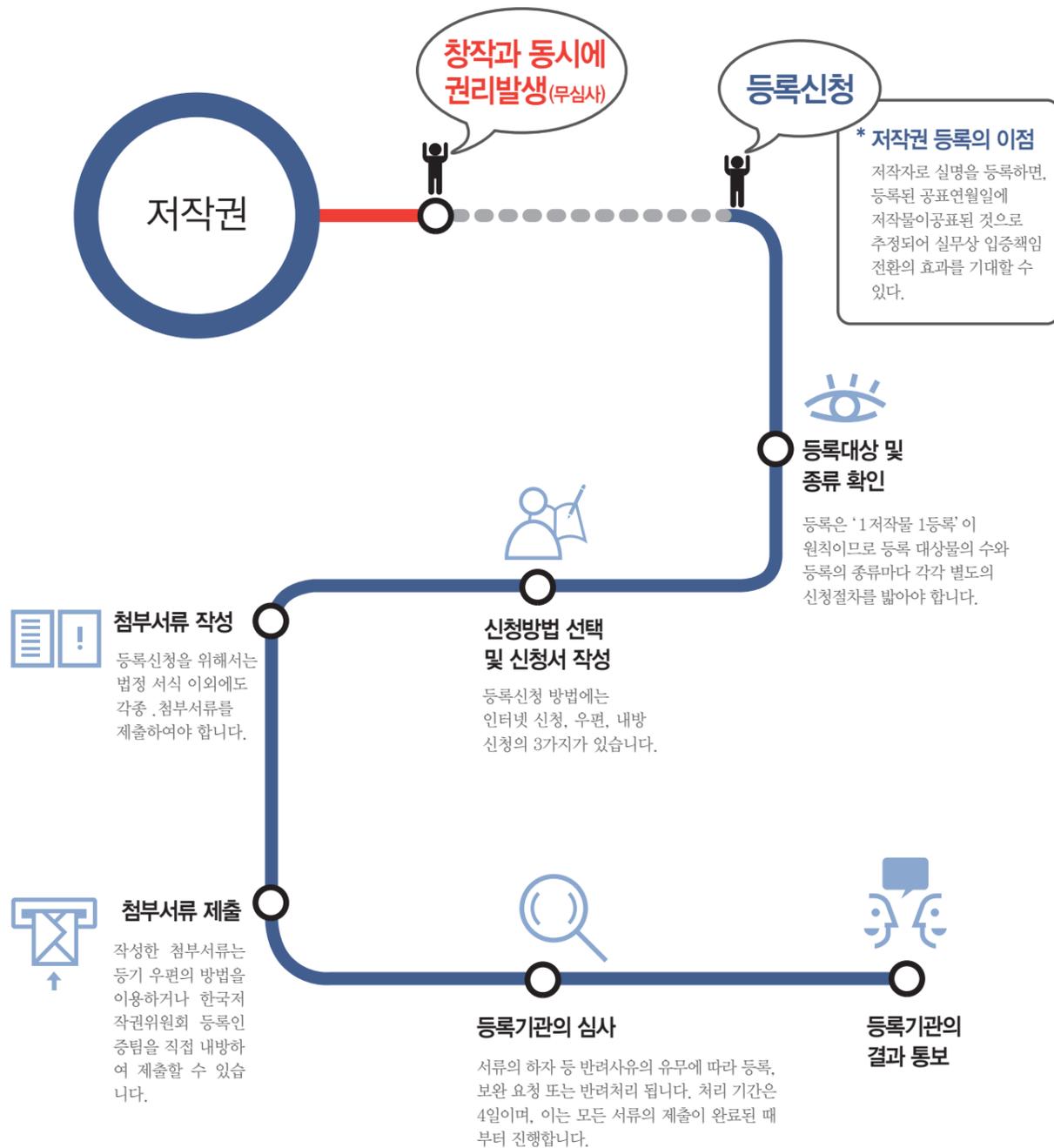
등록받을 수 없는 상표 (브랜드디자인)

- 1 국기·국장·훈장·포장, 적십자·올림픽 등의 저명한 국제기관 명칭, 공공기관의 감독용·증명용 인장과 동일 또는 유사한 상표 (예 : IMF, WTO 등)
- 2 국가·민족·공공단체·종교 등과의 관계를 허위로 표시하거나 이들을 비방 또는 모욕할 염려가 있는 상표 (예 : 양키, Negro 등)
- 3 국가·공공단체 또는 비영리 공익법인의 표장으로서 저명한 것과 동일 또는 유사한 상표 (예 : YMCA, KBS, 적십자 등)
- 4 공공의 질서 또는 선량한 풍속을 문란하게 할 염려가 있는 상표 (예 : 외설적인 도형이나 문자, 사기꾼, 소매치기 등의 문자)
- 5 정부 또는 외국정부가 개최하거나 정부 또는 외국정부의 승인을 얻어 개최하는 박람회의 상패·상장 또는 포장과 동일 또는 유사한 표장이 있는 상표
- 6 저명한 타인의 성명·명칭 또는 상호·초상 등을 포함하는 상표 (예 : DJ, JP, 한전, 주공 등)
- 7 타인의 선 등록상표와 동일 또는 유사한 상표 (ZYPREX와 JAYFLEX, CASTILLON과 CASTILLE, CAMPRAL과 아캄프랄, SUNRIDER와 SUNRISE, NOVEC과 NOVEL, 남북통일과 통일, MAGIC DUNK와 SLAMDUNK/슬램덩크, BOBOLI와 BOB LEE 등)
- 8 상표권이 소멸한 날로부터 1년을 경과하지 아니한 타인의 등록상표와 동일 또는 유사한 상표
- 9 주지상표와 동일 또는 유사한 상표
- 10 수요자간에 현저하게 인식되어 있는 타인의 상품이나 영업과 혼동을 일으키게 할 염려가 있는 상표
- 11 상품의 품질을 오인하게 하거나 수요자를 기만할 염려가 있는 상표
- 12 국내 또는 외국의 수요자 간에 특정한 상품을 표시하는 것이라고 인식되어 있는 상표와 동일 또는 유사한 상표로서 부당한 이익을 얻으려 하는 등 부정한 목적을 가지고 사용하는 상표
- 13 상품 또는 그 상품의 표장 기능을 확보하는데 불가결한 입체적 형상만으로 된 상표
- 14 세계무역기구(WTO) 회원국내의 포도주 및 증류주의 산지에 관한 지리적 표시로서 구성되거나 동표시를 포함하는 상표로서 포도주·증류주 또는 이와 유사한 상품에 사용하고자 하는 상표
- 15 종자산업법에 따라 등록된 품종명칭과 동일·유사한 상표



04 법제별 출원가이드

4.3 저작권법상의 저작권 등록절차도와 보호대상



성립요건

인간의 사상과 감성을 표현한 창작물로서 저작자 나름의 정신적 노력의 산물로 특성이 부여되어 있고, 다른 저작자의 기존의 작품과 구별할 정도면 충분함

응용미술저작물의 경우, 물품에 동일한 형상으로 복제될 수 있는 미술저작물로서 그 이용된 물품과 구분되어 독자성을 인정할 수 있으면 됨

등록요건

무심사주의 (창작과 동시에 권리발생)

4.4 부정경쟁방지법상의 보호대상 및 요건

성립요건

비등록주의이며 무심사주의로 제3자의 디자인 사용 행위가 부정경쟁방지법상의 규정된 부정경쟁 행위에 해당하는 경우에 보호

부정경쟁 행위

타인이 제작한 상품의 형태를 모방하는 행위 국내에 널리 인식된 타인의 상품표지 등에 대한 혼동행위와 희석행위

05 개발 결과물별 보호가이드

2D / 시각디자인

보호필요성

- 반드시필요 ●
- 필요 ●
- 약간필요 ○
- 필요없음 ✕

인쇄매체 광고디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ○
 저작권법 ● 특허/실용신안 ✕

디자인보호법
 >> 디자인분류코드 F3-33 [광고지 등]
 물품명칭 예) “광고전단”
 >> 무심사등록/복수디자인등록 대상

상표법
 >> 출처표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상
 >> 광고전단안에 포함된 “현대중공업” 과 도형은 상표법상 보호대상

저작권법
 >> 미술저작물/사진저작물로 보호 가능



타이포그래피

- 디자인보호법 ● 상표법 ✕
 저작권법 ○ 특허/실용신안 ✕

디자인보호법
 >> 디자인분류코드 N1 [글자체]
 물품명칭 예) “한글글자체”
 >> 한 세트 글꼴 전체로서 등록 가능

저작권법
 >> 글자꼴 자체는 보호 불가
 단, 서예작품은 미술저작물로 보호 가능
 >> 글자꼴 프로그램 (font file)은 컴퓨터프로그램 저작물로 보호 가능

가 각 간 갈 감 갓 강 갖 갈
 개 갯 거 건 걸 겁 겹 것 게 췌
 겨 격 겪 견 결 췌 경 계 고
 끝 콧 궁 과 관 괴 구 국 군
 꿀 궁 귀 그 크 근 글 림 립
 기 길 김 김 깃 따 팍 팔 팡
 깨 구 곤 꿈 꿔 꿔 귀 깃 끝
 미 민 밍 나 단 날 남 닳 냇
 닳 닳 날 내 낸 델 뎀 뎀 냇
 뎛 뎛 날 내 낸 델 뎀 뎀 냇
 뎛 뎛 노 논 뎀 뎀 뎀 뎀 냇
 드 는 들 닌 님 님 다 뎀



리플렛

- 디자인보호법 ● 상표법 ○
 저작권법 ● 특허/실용신안 ✕

디자인보호법
 >> 디자인분류코드 F3 [사무용지등]
 >> 무심사등록/복수디자인등록 대상

상표법
 >> 출처표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상

저작권법
 >> 디자인은 미술저작물로 보호 가능
 >> 판권권 인정되지 않으므로 편집방식은 보호 불가

CI/BI 디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ●
 저작권법 ○ 특허/실용신안 ✕

디자인보호법
 >> 디자인분류코드 F3-30 [인쇄물]
 물품명칭 예) “라벨” 등으로 화체되어야 함
 >> 무심사등록/복수디자인등록 대상

상표법
 >> 출처표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상
 >> 상품이나 서비스의 출처표지로서 사용하고자 하는 경우, 상표법상 보호대상

저작권법
 >> 미술저작물로 보호 가능



캐릭터 디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ●
 저작권법 ● 특허/실용신안 ✕

디자인보호법
 >> 디자인분류코드 F3-30 [인쇄물]
 물품명칭 예) “라벨”
 >> 상품화하는 대상에 따라 다양하게 보호받을 수 있음
 >> 무심사등록/복수디자인등록 대상

상표법
 >> 출처표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상
 >> 동 표지를 출처표지로서 사용하고자 하는 경우 상표법상 보호대상

저작권법
 >> 미술저작물로 보호 가능



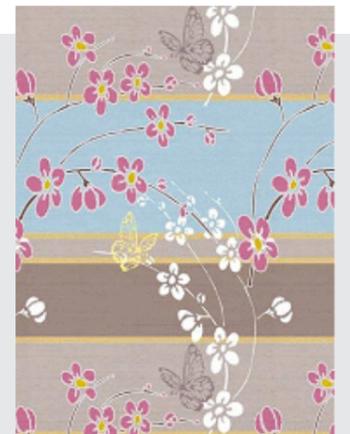
텍스타일

- 디자인보호법 ● 상표법 ○
 저작권법 ● 특허/실용신안 ✕

디자인보호법
 >> 디자인분류코드 M1 [직물지, 판, 끈]
 물품명칭 예) 직물지
 >> 무심사등록/복수디자인등록 대상

상표법
 >> 출처표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상
 >> 동 표지를 출처표지로서 사용하고자 하는 경우 상표법상 보호대상
 >> 유명상표를 패턴으로 사용하는 경우 상표권 침해에 해당될 수 있음

저작권법
 >> 응용미술저작물로 보호 가능
 >> 디자인 자체가 텍스타일과 분리되어 독자적인 창작성이 인정되어야 함



05 개발 결과물별 보호가이드

▶ 3D / 제품 및 포장 디자인

보호필요성

- 반드시필요 ●
- 필요 ●
- 약간필요 ○
- 필요없음 ✕

용기 디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ●
- 저작권법 ○ 특허/실용신안 ✕

디자인보호법

- >> 디자인분류코드 F4 [포장용-용기]
물품명칭 예) "포장용용기"
- >> 무심사등록/복수디자인출원 대상

상표법

- >> "자스페" 와 도형 부분은 상표 등록 가능
- >> 용기의 형상이 출처로서 인식될 수 있는 경우 용기의 형상도 입체상표로 상표법상 보호대상

저작권법

- >> 용기와 분리되어 창작성이 인정되면 응용미술 저작물로 보호 가능하나, 일반적으로 보호 불가

특허/실용신안법

- >> 용기의 구조에 기술적인 부분이 있다면, 진보성의 정도에 따라 특허나 실용신안등록 가능

기타

- >> 부정경쟁방지법상 보호 가능

패키지디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ●
- 저작권법 ✕ 특허/실용신안 ●

디자인보호법

- >> 디자인분류코드 F4 [포장용-상자]
물품명칭 예) "포장용 상자"
- >> 무심사 등록/복수 디자인출원 대상

상표법

- >> 패키지의 형상이나 표시된 표지가 출처로서 인식될 수 있는 경우 패키지의 형상 또는 형상과 모양의 결합은 입체상표로 상표법상 보호대상

저작권법

- >> 용기와 분리되어 독자적으로 창작성이 인정되면 응용미술 저작물로 보호 가능하나, 일반적으로 보호 불가

특허/실용신안법

- >> 패키지구조에 기술적인 부분이 있다면, 진보성의 정도에 따라 특허나 실용신안등록 가능
- >> 특허: 포장박스용 완충재, 확장가능한연결구조를 가진 상품포장용기

전자 정보통신제품

- 디자인보호법 ● 상표법 ●
- 저작권법 ○ 특허/실용신안 ○

디자인보호법

- >> 디자인분류코드 H3 [통신기계기구]
물품명칭 예) 휴대용 전자멀티미디어통신기기
화상디자인이 표시된 이동통신기기

상표법

- >> 출처표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상

저작권법

- >> 물품과 분리되어 창작성이 인정되면 응용미술 저작물로 보호 가능하나, 일반적으로 보호 불가
- >> 제품의 외관에 창작성이 인정될 여지 적음

특허/실용신안법

- >> 관련 기술은 특허나 실용신안의 대상



서비스용품디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ●
- 저작권법 ○ 특허/실용신안 ✕

디자인보호법

- >> 디자인분류코드 F3 [사무용-지제품, 인쇄물등]
물품명칭 예) "자기카드"

상표법

- >> 출처표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상

저작권법

- >> 물품과 분리되어 창작성이 인정되면 응용미술 저작물로 보호 가능하나, 일반적으로 보호 불가
- >> 디자인의 창작성에 따라 보호 여부 달라짐



교육용품디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ○
- 저작권법 ○ 특허/실용신안 ●

디자인보호법

- >> 디자인분류코드 E2 [유희용-오락용품]
물품명칭 예) "끼어넣는 유희구용 블록"
- >> 블록별로 등록 받아야함 (완성 형태가 다양한 조립완구이므로)

상표법

- >> 출처표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상

저작권법

- >> 물품과 분리되어 창작성이 인정되면 응용미술 저작물로 보호 가능하나, 일반적으로 보호 불가

특허/실용신안법

- >> 교육용 블럭완구: 체결구나 특별한 학습효과를 가져오는 기술적 구성이 있는 경우 특허나 실용신안의 대상이 됨



산업도자디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ○
- 저작권법 ○ 특허/실용신안 ✕

디자인보호법

- >> 디자인분류코드 C5 [음식용용기및조리용용기]
물품명칭 예) "한벌의 차세트"
- >> 컵, 컵받침 주전자를 "한 벌 물품"으로 1 디자인 출원 가능

저작권법

- >> 용기와 분리되어 창작성이 인정되면 응용미술 저작물로 보호 가능하나, 일반적으로 보호 불가
- >> 디자인의 창작성에 따라 보호 여부 달라짐



05 개발 결과물별 보호가이드

▶ 3D / 환경, 패션 디자인

보호필요성

- 반드시필요 ●
- 필요 ●
- 약간필요 ○
- 필요없음 ✕

실내디자인

- 디자인보호법 ○ 상표법 ✕
- 저작권법 ● 특허/실용신안 ●

디자인보호법

- >> 인테리어 전체로서는 보호대상 아님
- >> 건축용 마감재, 모자이크타일 등 분리된 상태는, 디자인분류코드 L [토목건축용품]으로 출원

저작권법

- >> 실내 디자인 건축을 위한 건축 설계도가 건축저작물로 보호 가능

특허/실용신안법

- >> 새로운 기능의 레이아웃은 특허의 보호대상

기타

- >> 부정경쟁방지법에 따라 실내디자인이 영업의 표지로서 널리 알려져 있을 경우 이를 모방하는 것은 부정경쟁행위에 해당

기타 환경디자인

- 디자인보호법 ○ 상표법 ○
- 저작권법 ● 특허/실용신안 ✕

디자인보호법

- >> 전체로서는 등록 불가
- >> 건축용 마감재 등 분리된 상태는, 디자인분류코드 L [토목건축용품]으로 출원

상표법

- >> 건축물 자체가 자타상품 또는 서비스의 식별표지가 되는 경우 보호가능

저작권법

- >> 건축을 위한 모형 및 설계도가 건축저작물로 보호 가능

특허/실용신안법

- >> 관련기술은 특허나 실용신안의 보호대상
- >> 건축물의 구조를 형성하는 부분에서 기술적인 부분이 관련된 경우는 특허나 실용신안의 대상이 됨



▶ 4D / 게임 디자인

패션디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ○
- 저작권법 ● 특허/실용신안 ✕

디자인보호법

- >> 디자인분류코드 B1 [의복]
- >> 무심사 등록/복수디자인출원 대상

상표법

- >> 명품패션의류 등의 경우로 그 패턴 등이 상표로 인식될 경우 상표법상 보호가능

저작권법

- >> 응용미술저작물로 보호 가능
- >> 디자인의 창작성에 따라 보호 여부 달라짐



귀금속,보석,악세서리디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ○
- 저작권법 ○ 특허/실용신안 ○

디자인보호법

- >> 디자인분류코드 B3[신변용품, 물품명칭예) "목걸이"]

상표법

- >> 출제표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상
- >> 악세서리 형상이 출제표시로 인식될 경우 악세서리 자체도 상표법상 보호대상

저작권법

- >> 응용미술저작물로 보호 가능
- >> 디자인의 창작성에 따라 보호 여부 달라짐

특허/실용신안법

- >> 예술적 형태의 금속공예품의 제작방법



게임디자인

- 디자인보호법 ● 상표법 ○
- 저작권법 ● 특허/실용신안 ○

디자인보호법

- >> "화상디자인" 으로 출원
- 물품명칭 예) "화상디자인이 표시된 컴퓨터 모니터"
- "화상디자인이 표시된 핸드폰액정화면"

- >> 무심사등록대상
- >> 도면상에서 컴퓨터나 핸드폰 부분은 점선 표시
- >> 캐릭터 등을 상업적으로 이용할 용도가 있는 경우, 각 캐릭터를 디자인분류코드 F3 [인쇄물]로 출원

상표법

- >> 출제표시의 기능을 하는 문자, 기호, 도형, 입체적인 형상, 색채, 홀로그램, 동작 또는 이들을 결합한 부분은 상표법상 보호대상

저작권법

- >> 영상저작물/프로그램저작물로 보호 가능

특허/실용신안법

- >> 관련기술은 특허나 실용신안의 보호대상
- ex) BM 특허



06 개발 프로세스별 보호가이드

디자이너들은 보다 창의적이고 시장에서 성공할 수 있는 디자인을 창출하기 위해 각각의 진행 단계 마다 수많은 중간 결과물들이 나타나고 이들은 최종결과물로 완성된다. 이렇게 중간과정에서 만들어지는 결과물에 대한 보호방법과 이들의 법적 보호장치와 그 객체를 사례로써 제시한다.

6.1 브랜드 및 패키지디자인 프로세스 (Brand & Package Design Process)

결과물

보호장치 및 방법

1. 브랜드컨설팅과 브랜드전략

- 키오프 미팅
 - 입원/실무진 심층인터뷰
 - 브랜드진단
 - 국내외경쟁사 사례분석
 - 마케팅 믹스
 - 브랜드 포지셔닝
 - 디자인 이미지맵
- 회이록
- 리포트
- 저작권(등록)

2. 네이밍 / 브랜드슬로건 제작

- 브랜드컨셉 수립
 - 국내외 경쟁브랜드 조사
 - 경쟁브랜드네임분석
 - 네임발상
 - 자연어 수집/합성어 연구 조어탐구
 - 발상안 스크리닝 일반검색실시
 - 변리사 법적 타당성조사
 - 우수 후보안 평가조사작성
 - 압축후보안 재정의
 - 최종안 선정
 - 출원
- 리포트
- 저작권(등록)
- 브랜드명(상표)
- 상표등록출원
- 브랜드명(상표)

3. 브랜드 시각화작업 및 응용안 제작

- 로고 및 사운드개발
 - 서식류
 - 총무용품
 - 간판류
 - 프로모션 품목
- 로고
- 상표등록
- 대소 봉투, 레지, 팩스용지 등
- 우송지, 기발디자인
- 옥외광고판, 입구판, 현수막 등
- 컵, 쇼핑백, 리셔츠 등
- 디자인등록출원

4. 패키지 디자인

- 경쟁제품조사
 - 문헌, 인터넷, 시장 조사
 - 디자인컨셉 설정
 - 디자인개발
 - 디자인안 선정 및 재정리
 - 임직원 및 소비자반응조사
 - 최종안 결정
 - 용기 디자인
 - 라벨디자인
 - 파우치디자인
 - 선물세트디자인
 - 받침과 지지구조개발
 - 선물세트상자디자인
 - POP디자인
- 리포트
- 스케치
- 리포트
- 리포트 및 렌더링
- 용기 디자인
- 라벨디자인
- 파우치디자인
- 선물세트디자인
- 디자인등록출원
- 디자인등록출원
- 특허, 실용신안등록출원
- 디자인등록출원

5. 그래픽 기준안 개발

- 매뉴얼 기획 및 편집
 - 데이터 수록
 - 발간
- 리포트
- 매뉴얼제작
- 저작권 등록 및 디자인등록출원

6. 완료보고

- 최종성과물납품
 - 인쇄제작 감리
- 리포트
- 저작권(등록)

06 개발 프로세스별 보호가이드

6.2 시각커뮤니케이션디자인 (2D 인쇄물 위주) 프로세스

결과물

보호장치 및 방법

1. 편집 전략 기획

- 키오프 미팅 기획 논의
 - 현황 자료 조사
 - 디자인 기획
- 회의록
- 리포트
- 저작권 (등록)

2. 원고작성/사진촬영

- 원고작성 또는 취합
 - 사진 촬영 또는 사진자료 취합
 - 기타 자료 취합
 - 원고 컨펌
- 사진
- 저작권 (등록)

3. 아트워크

- 표지 디자인 시안 개발
 - 내지 디자인 시안 개발
 - 실무협의(프린트물 보고)
 - 디자인 수정 및 보완
 - 디자인 가제본 보고
 - 디자인 선정
 - 편집 디자인
- 디자인 시안
- 가제본

4. 교정교열

- 교정 교열
- 1교 회의
- 교정 교열
- 2교 회의
- 가제본 중간 보고
- 수정 보완 및 최종 원고 컨펌

5. 양산 지원 (Follow-up)

- 최종 완료 보고 (PDF 데이터/인쇄물가제본 형태)
 - 최종 컨펌
 - 인쇄 감리
 - 인쇄 및 제작
- 리포트 출력물 및 CD

↓

저작권 (등록)

06 개발 프로세스별 보호가이드

6.3 제품디자인 프로세스



1. 기업 현황 및 일반 정보 수집

- 키오프 미팅
 - 임원 및 실무진 인터뷰
 - 마케팅 및 영업 판매 현황 조사
 - 기술 현황 및 제품 기능, 사양 조사
- ☞ 회의록

2. 기획 및 리서치 (Plannig)

- 사용자 조사 및 환경 분석
 - 제품 시장 및 동향 분석
 - 마케팅 및 영업 판매 현황 조사
 - 제품 디자인 트렌드 조사 및 분석
 - 제품 디자인 컨셉 설정
- ☞ 리포트
- ☞ 저작권 (등록)

3. 아이디어전개 및 시각화 (Visualization)

- 섬네일 및 러프 스케치
 - 디테일 스케치
 - 구조, 기능, 재질, 컬러, 패턴 연구
 - 2D 드로잉 or 3D 모델링
 - 2D or 3D 렌더링
 - 디자인 렌더링 품평
- ☞ 스케치 이미지 데이터
- ☞ 디자인 이미지 및 샘플
- ☞ 도면, 모델링 데이터
- ☞ 렌더링 이미지 데이터
- ☞ 리포트 및 회의록
- ☞ 디자인등록출원

4. 디자인 확정 및 완료 (Confirmation)

- 3D 모델링 도면 제작
 - 제품 Art work 디자인
 - 디자인 사양 및 사양서 제작
 - 디자인 Mock-up 제작
 - 디자인 Mock-up 품평
 - 최종 Mock-up 결과물 이관
- ☞ 3D 모델링 데이터
- ☞ 스크린샷/시양 데이터
- ☞ 디자인 사양 및 사양서
- ☞ Hard Mock-up
- ☞ 리포트 및 제작품
- ☞ 디자인등록출원

5. 양산 지원 (Follow-up)

- 디자인 문제점 검토 및 수정
 - 디자인 사양서 및 사양서 이관
 - 최종 디자인개발 결과보고서 제출
 - 기구설계, 워킹목업, 양산 감리 지원
- ☞ 렌더링 및 수감된 목업
- ☞ 디자인 사양 및 사양서
- ☞ 리포트 출력물 및 CD
- ☞ 회의록
- ☞ 저작권 (등록)

06 개발 프로세스별 보호가이드

6.4 캐릭터디자인 프로세스



1. 캐릭터 현황 및 유사 사례 조사

- 킵오프 미팅
임원/실무진 심층인터뷰 
- 시장 현황 분석
캐릭터 분석(기 존재시)
국내외 캐릭터 사례 조사
국내외 캐릭터 사례 분석
캐릭터 포지셔닝 

3. 캐릭터 기본형 디자인 개발

- 디자인 시안
디자인 타당성 회의  
- 디자인 스크리닝 일반검색실시 
- 우수 후보안 평가
압축 후보안 도출  
- 임직원 및 소비자 반응조사 
- 최종안 선정  
- 출원

5. 캐릭터 기준안 개발

- 매뉴얼 기획 및 편집 
- 데이터 수록
- 발간 

4.1 캐릭터 응용형 개발

- 기본형 제작 
- 특수응용형 제작 
- 테마별응용형 제작 
- 스토리 개발 
-  디자인등록출원
-  상표등록가능
-  저작권 (등록)

4.2 캐릭터 홍보 및 마케팅 방안

- 잡지 등 활자매체 
- 온라인 바이럴 마케팅 
- TV 등 공중파 마케팅 
- 프로모션 
-  홍보동영상까지 제작할 경우에는 저작권 (등록)

2. 조사 분석 및 개발 방향, 전략

- 주요 이슈 도출
- 개발방향
 - 아이덴티티 전략
 - 홍보 마케팅 전략
- 캐릭터 개발 전략
 - 기본형
 - 응용형
 - 특수 응용형
 - 다양한 응용요소 개발
 - 입체 조형물 제작 기준 개발
 - 상품화 제작 디자인 방향 개발
 - 미디어 적용 기준 개발
 - 스토리 개발
 - 캐릭터 홍보 방안
 - 캐릭터 디자인 포지셔닝
- 
- 

6. 완료보고

- 최종성과물납품 
- 제작 감리

06 개발 프로세스별 보호가이드

6.5 환경디자인 프로세스



1. 조사 및 분석 (Researching)

주제 및 방향 설정
 자료수집 / 분석
 사례연구 / 의견 수렴
 연출공간 분석
 연출아이템 조사, 연구
 제작방향 및 일정계획

키포트
 저작권 (등록)

2. 계획 수립 (Planning)

연출아이템 전개 키포트
 연출공간계획 Design Proposal
 동선/평면계획 도면
 매체/시설/색채계획 Design Proposal
 제작/공정계획 키포트

저작권 (등록)

3. 디자인 (Designing)

인테리어/환경 도면 도면 저작권 (등록)
 H/W 시스템 키포트 저작권 (등록)
 S/W 시뮬시스 키포트
 Display 도면 도면 저작권 (등록)
 제작 시방서 키포트 저작권 (등록)

4. 시공 및 제작 (Manufacturing, Construction)

인테리어/환경 시공 시공물
 환경 시설물 제작 제작물
 영상물 제작 영상물
 시험운영
 Open

완성품과 관련하여
 디자인등록/실용신안등록/특허출원

06 개발 프로세스별 보호가이드

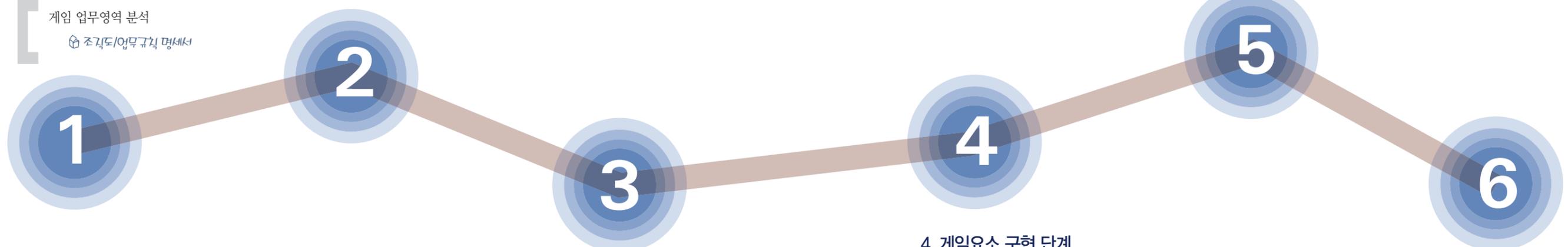
6.6 게임디자인 프로세스

2. 요구사항 수집(수정)단계

- 아이디어 검토 공통영어집/브레인스토밍 회의록 저작권 (등록)
- 시장조사 분석 시장조사 보고서/경쟁제품 분석서 저작권 (등록)
- 기초 컨셉 수립 컨셉디자인 문서
 - 스토리라인
 - 시놉시스
 - 콘텐츠전개구도 설정
 - 캐릭터관련설정
 - 등장캐릭터 컨셉
 - 시물/배경 컨셉
 저작권 (등록)
- 제안서 작성 프로젝트 제안서 저작권 (등록)
- 제작 검토 제품소개 문서 저작권 (등록)

1. 게임 업무 영역 분석단계

- 게임 업무영역 분석 조직도/업무규칙 명세서



3. 게임요소 분석 및 설계 단계

- 비전계획 수립 비전수준 결정 문서 저작권 (등록)
- 공통디자인 작성 개발일정표/공통세부디자인문서
- 게임시스템 전체 구조 설계 시스템구조모델
- 프로그램 설계 기능모델/클래스모델
- 그래픽 설계 화각업달/그래픽팩문서/세부리스트 문서 저작권 (등록)
- 사운드 설계 세부리스트문서/사운드팩문서

4. 게임요소 구현 단계

- 프로그램 구현 프로그램/구형모델 저작권 (등록)
- 그래픽 제작 그래픽 결과물 디자인등록출원
- 중간플레이테스트 테스트 모델
- 사운드 제작 사운드 결과물
- 결과물 통합 통합모델

5. 테스트 단계

- 테스트 세부계획 수립 테스트 일정표/테스트 체크리스트
- 테스트 매뉴얼 작성 테스트 매뉴얼
- 테스트 작업 개발일정표/버그리스트
- 수정계획 수립 수정계획서

6. 배포단계

- 배포 세부계획 수립 배포 일정표
- 도움말 제작 운영 매뉴얼
시용 매뉴얼
튜토리얼 및 툴링
- 출시 포장 작업 출시버전 제품
- 업데이트 계획 수립 계획 문서
- 패치작업 계획 수립 계획 문서

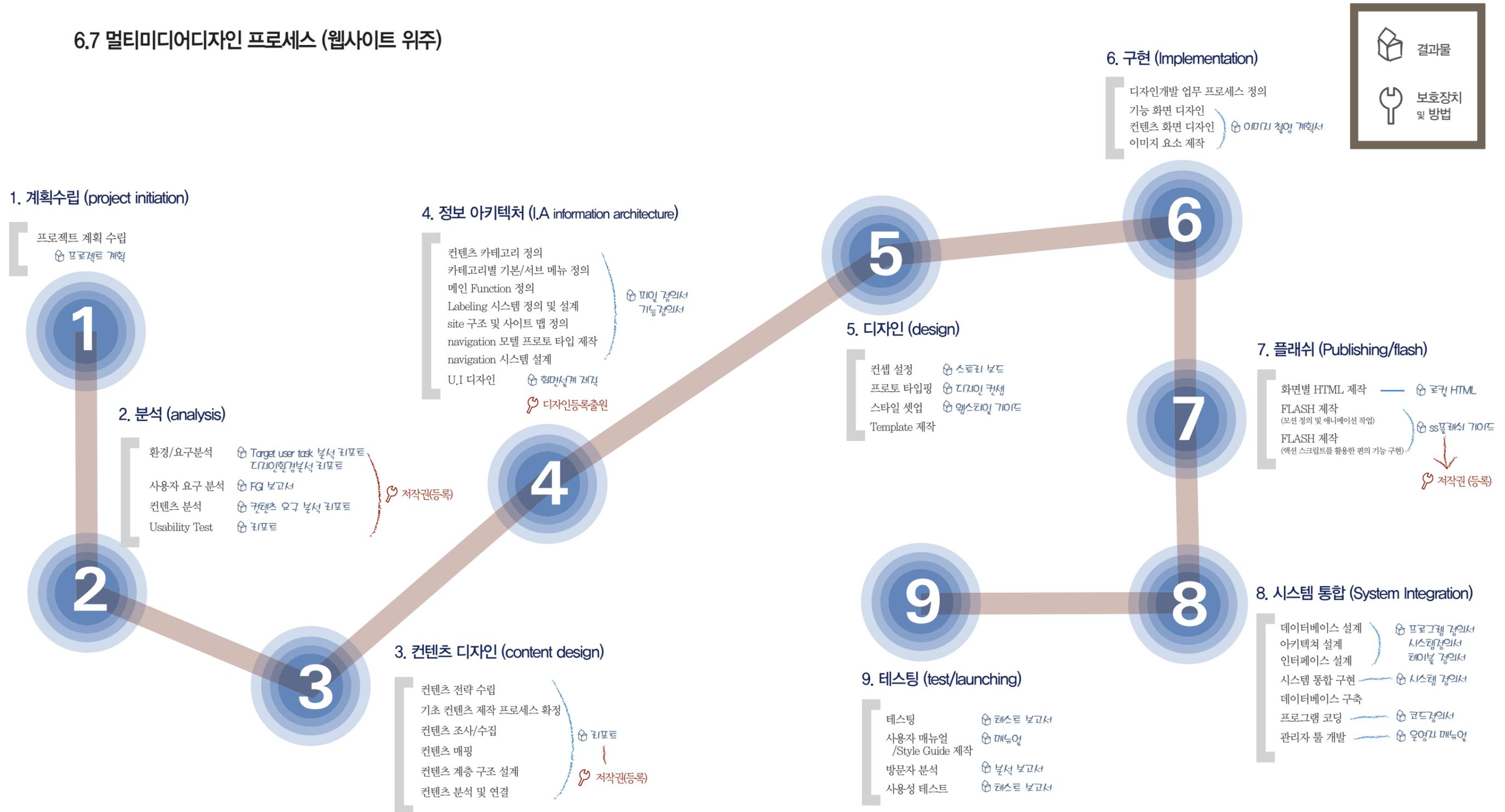
↓
 저작권 (등록)

결과물

보호장치 및 방법

06 개발 프로세스별 보호가이드

6.7 멀티미디어디자인 프로세스 (웹사이트 위주)



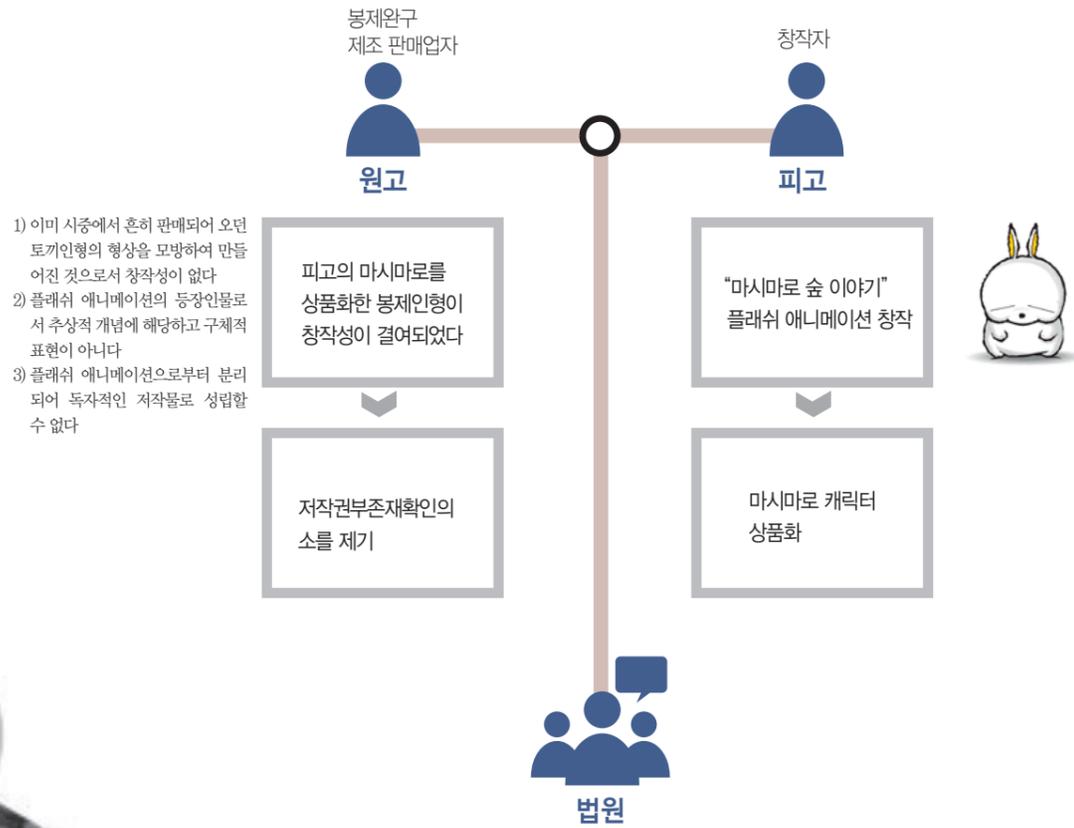


Step 3

디자인창작물에 대한
분쟁 예방가이드

07 디자인 침해 및 피침해 대표사례

7.1 마시마로(엽기토끼) 사건



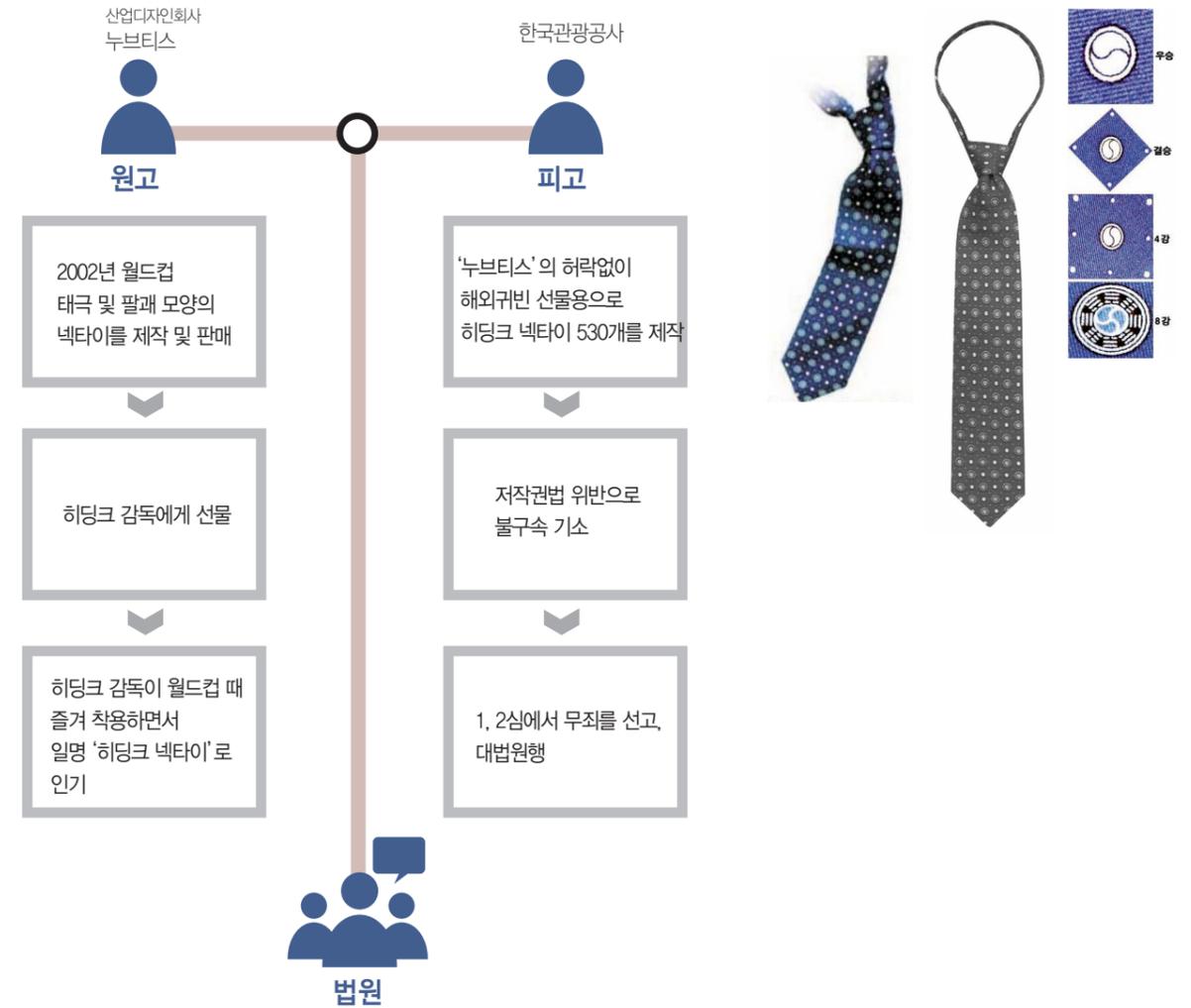
마시마로라는 캐릭터가 플래쉬 애니메이션으로부터 분리되어 별도로 저작물성이 있는지에 대해서는 구체적으로 언급하지 않았지만, 캐릭터 또한 저작물(주로 미술저작물 또는 영상저작물)로서 보호될 수 있는 대상임을 밝히고 있다.

캐릭터도 저작물(주로 미술저작물 또는 영상저작물)로서 보호될 수 있는 대상

서울지방법원 남부지원 2003.3.27 선고 2002가합84



7.2 히딩크넥타이사건



이 사건판결은 응용미술작품이 물품과 구분되어 독자성을 인정받을 수 있는 것이라면 저작권법에 의한 보호를 받을 수 있다고 인정한 것이나, 대법원은 이 사건 넥타이 디자인이 물품과 구분되는 독자성을 가지는지 여부에 대해서는 직접 판단하지 않고 원심이 이에 대한 심리를 하지 않았다는 근거로 파기 환송했다.

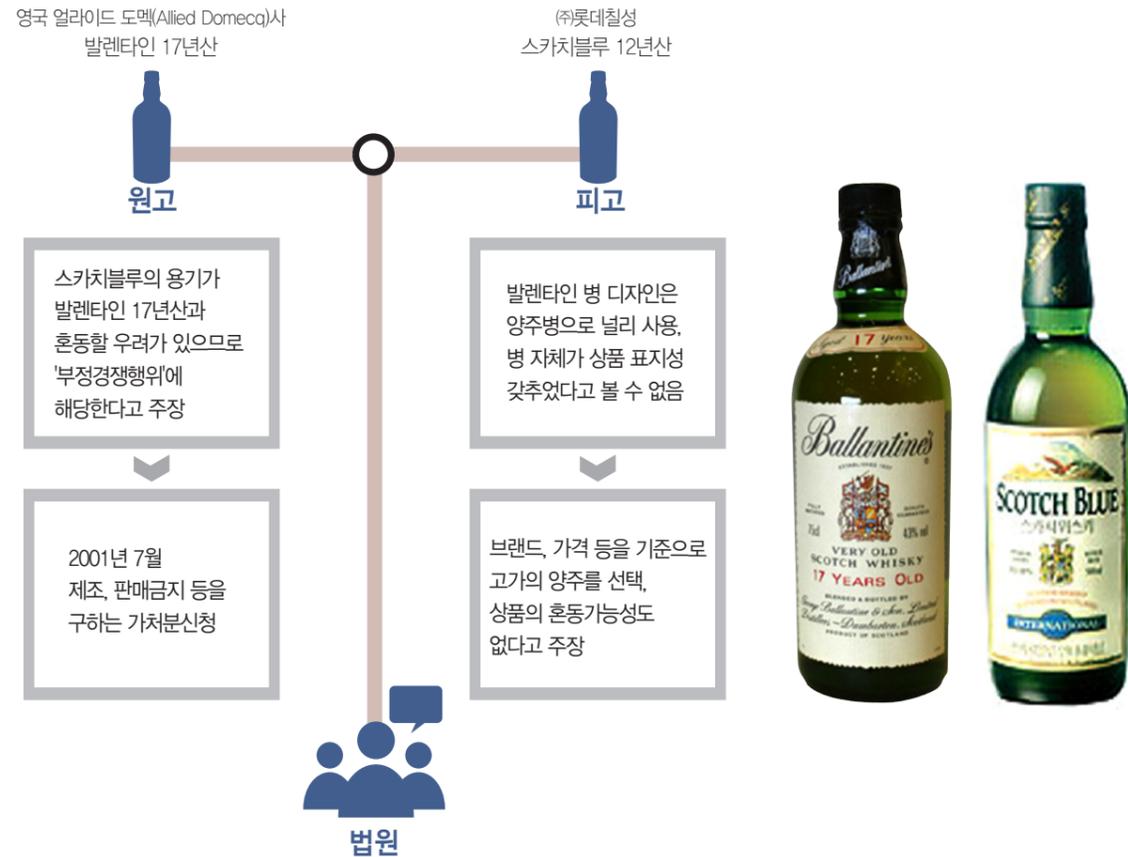
이 사건 파기환송심에서는 넥타이 디자인의 저작물성을 인정하여 저작권 침해 인정

서울지법 2005. 2. 4. 선고 2004노2851 판결



07 디자인 침해 및 피침해 대표사례

7.3 발렌타인 17년산 VS 스카치블루 12년산

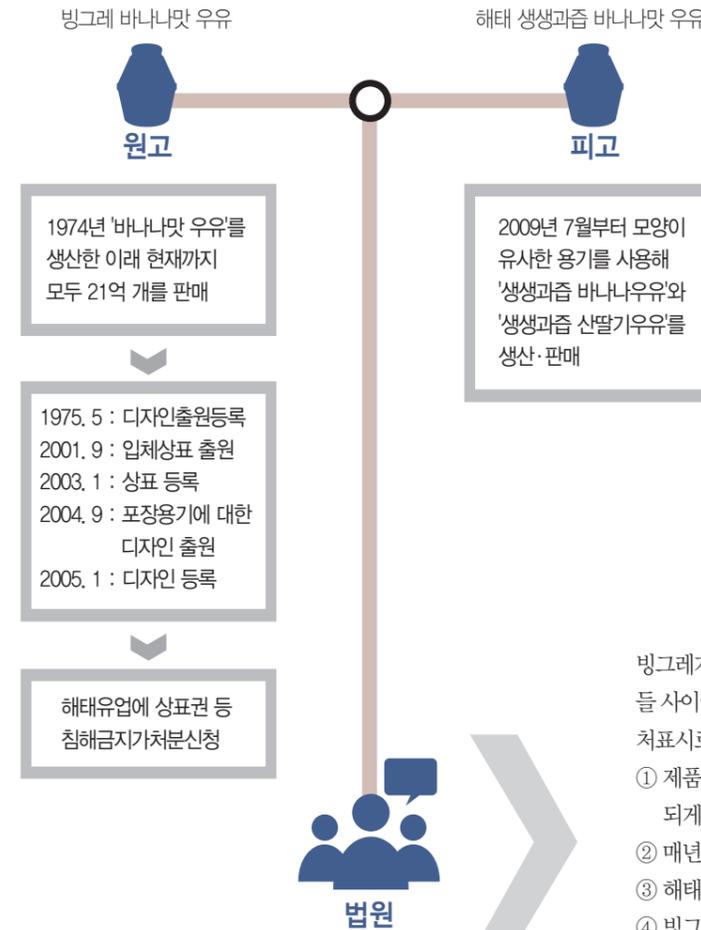


발렌타인 17년산 병 디자인, 양주병으로 흔히 사용되고, 발렌타인 시리즈(12년산, 17년산, 21년산, 30년산 등)의 각 병 모양에도 일관성이 없어 상품 표시성을 인정할 수 없다. 또한 각각 전면에 브랜드 명이 크게 표시되어 있어 소비자들이 쉽게 출처를 구별할 수 있다. 고급 양주는 소비자들이 그 브랜드에 상당한 주의를 기울일 것이라는 점을 고려, 병이나 라벨의 형태가 유사하다는 점만으로는 소비자들이 혼동할 가능성이 없다고 본다.

발렌타인 측의 가처분신청을 기각, 발렌타인 병 디자인 표시성 불인정 혼동할 가능성 없다고 판단

서울지방법원 제50민사부 2001.11.5 선고2001카합1971

7.4 빙그레 바나나맛 우유 VS 해태 생생과즙 바나나맛 우유



- ① 제품을 출시한 이래 향아리 형태의 용기만을 30년 이상 일관되게 사용
- ② 매년 수십억 원을 투여한 광고활동
- ③ 해태우유가 제품을 출시하기 전까지 빙그레의 독점적 사용
- ④ 빙그레의 바나나맛우유가 시장점유율 및 매출액 면에서 압도적인 선두를 차지

부정경쟁방지법상의

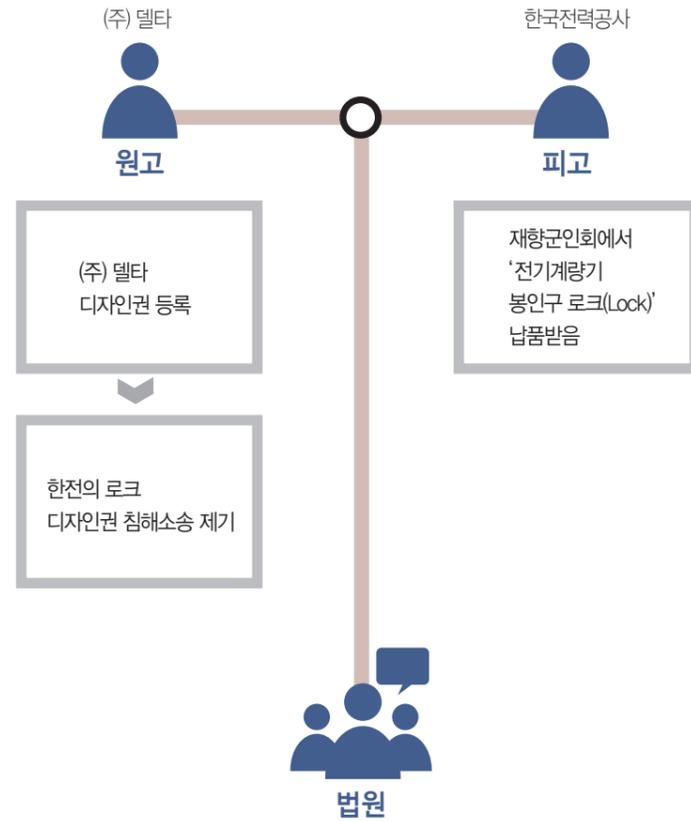
〈국내에 널리 인식된 타인의 상품임을 표시하는 표지〉에 해당된다고 판시

서울지방법원 제50민사부 2005.10.12 선고 2005카합2553판결



07 디자인 침해 및 피침해 대표사례

7.5 제품(부품)디자인의 도용사건



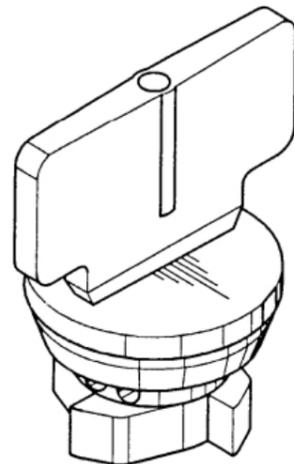
한전이 재향군인회로부터 납품받아 전기계량기에 사용해진 '봉인구 로크' 디자인은 그 전체적인 형상, 모양이 (주)델타가 디자인권을 등록한 동종 제품 디자인과 별 차이가 없다

>> 원고 승소 판결

2,000만 여 개의 전기계량기를 모두 교체해야 함

>> 판시

하청업체의 선행 디자인 조사 관리 소홀
선행디자인 조사의 중요성



08 디자인권의 안정적 확보 및 보호를 위하여 사전적으로 주의해야 할 사항

창작이나 디자인의 사용전 등록된 유사디자인의 존재여부 확인

디자인을 창작하거나 새로운 디자인을 사용하기 전, 한국특허정보검색서비스 사이트(www.kipris.or.kr)에서 유사디자인의 존재여부를 확인하여, 디자인권을 확보하기 어려운 디자인이나 다른 사람의 등록디자인을 침해할 우려가 있는 디자인을 피해서 디자인하거나 사용한다.

디자인 모니터링

디자인권자는 등록 디자인의 포트폴리오를 만들어서 관리하고, 등록받은 자신의 디자인이 제3자에 의하여 출원 또는 등록되었는지 모니터링하여, 자신의 권리와 유사한 디자인이 등록받는 것을 예방하여야 한다. 디자인소유자는 자신의 디자인이 상품의 출처표시로 소비자에게 주지되었다고 판단하면, 이러한 디자인을 제3자가 유사하게 도용하여 사용하는 행위를 방지하여야 한다.

창작된 디자인은 가능하면 빨리 특허청에 등록 받는다.

디자인은 공중에 공개 (전람회 출품 또는 제품 출시 등)된 후 출원되는 경우, 원칙적으로 디자인보호법상 등록 받을 수 없다. 그러나 공개 후 6개월 이내에 출원하며, 출원 시 신규성의제주장을 하고 그 후 30일 이내에 입증하는 것을 조건으로 동 공개행위로부터 구제될 수 있다. 다만 해외에 출원하고자 하는 경우에도 공개 후 6개월 이내에 출원해야하므로 주의를 요한다.

09 구제방안



자신의 디자인을 침해당하는 경우

경고장

적극적 권리범위 확인심판

제3자가 무단으로 사용하는 디자인이 자신의 등록 디자인의 권리범위에 속한다고 판단되는 경우(외관상 동일 유사하다고 판단되는 경우) 특허심판원에 적극적 권리범위 확인심판을 청구한다.

소송의 이용

자신의 디자인권을 침해하는 행위에 대하여 민사상 '침해금지청구권', '손해배상청구', '신용회복청구'를 할 수 있으며, 디자인보호법은 손해액의 추정 및 과실의 추정에 관한 규정을 두고 있다.

형사제도

자신의 디자인권을 침해하는 행위를 형사상 '침해죄'로 고소할 수 있다.



침해의 경고장을 받은 경우

첫째, 경고장에 대한 답변서

본 가이드의 자가진단 체크리스트를 체크하여, 해당하는 반박사항을 정리하여 답변서를 보낸다.

둘째, 심판제도의 이용

무효심판

침해되었음을 주장하는 디자인의 등록에 무효사유가 있다고 판단되는 경우는 특허심판원에 무효심판을 청구한다.

소극적 권리범위 확인심판

침해되었음을 주장하는 등록디자인의 권리범위에 자신의 사용디자인이 속하지 않는다고 판단되는 경우(동일 유사한 디자인이 아닌 경우)는 특허심판원에 소극적 권리범위 확인심판을 청구한다.

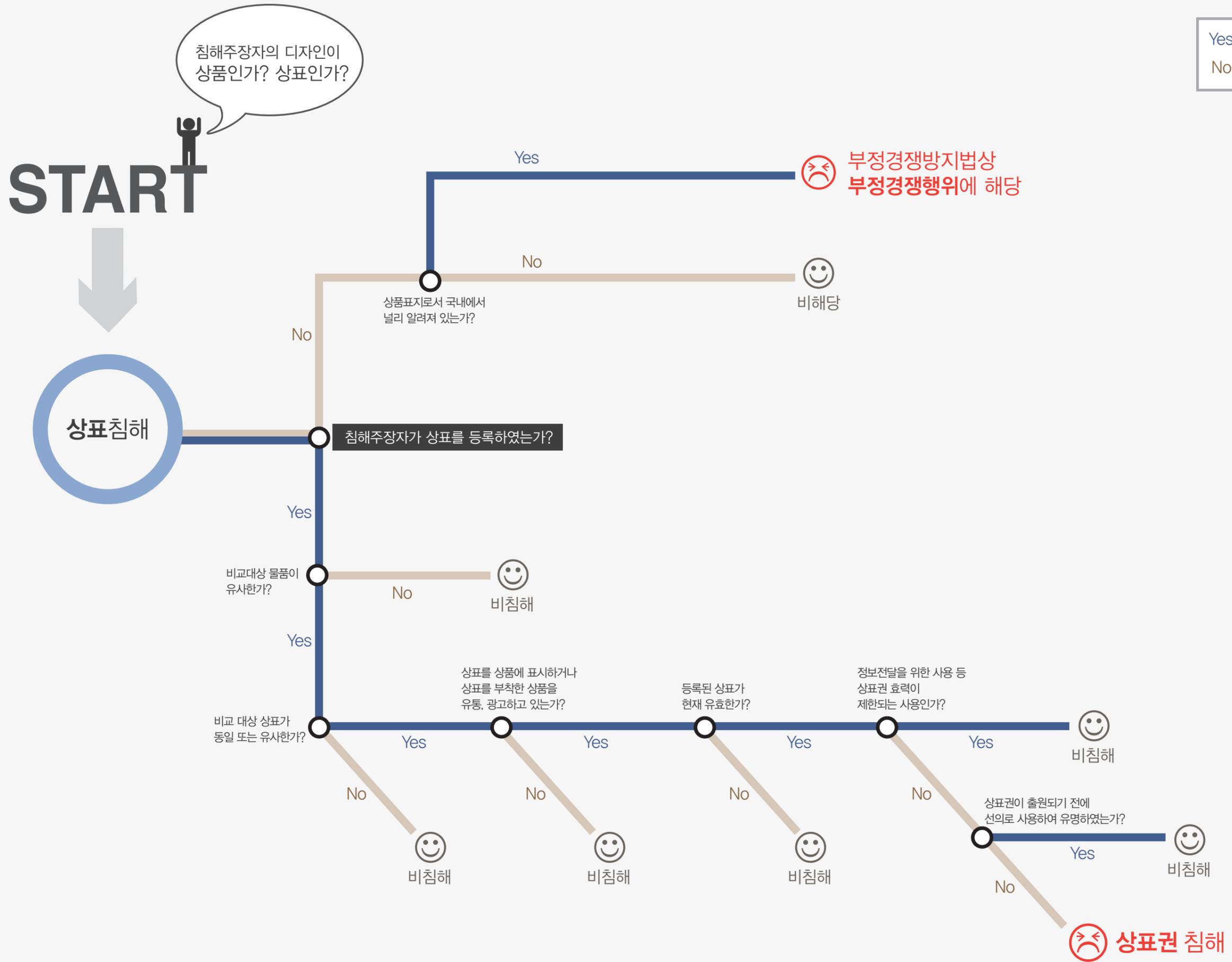
소송외 분쟁 해결방안의 이용

협상이나 중재 등을 통하면, 일반적으로 소송제도를 이용하는 것보다 짧은 시간내에 적은 비용으로 분쟁을 해결할 수 있다. 특허청에서 운영하는 '산업재산권분쟁조정위원회'를 이용하면, 신청비용이 무료이며, 합의에 의한 조정 조서가 작성되고, 민법상 화해 계약의 효력이 발생하게 된다.



침해의 경고장을 받았거나 의심되는 경우 본 자가진단을 체크하여 디자인 침해 및 피침해를 판단하여 보세요. 본 페이지의 저작권을 제외하고 상품과 상표로 나누어 참고하시고 상품침해 체크리스트가 필요하시면 다음 페이지로, 상표침해 체크리스트가 필요하시면 60페이지로 가세요.







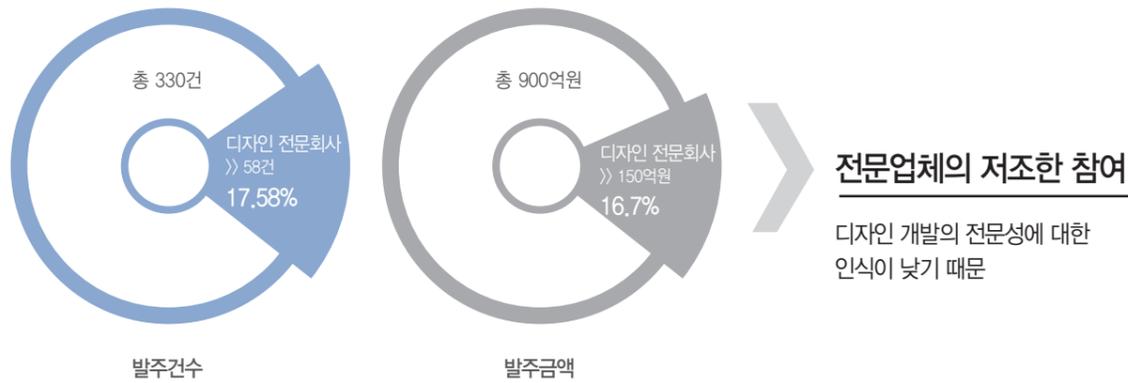
Step 4

거래질서
확립가이드

10 디자인 용역 계약 표준 계약서

10.1 디자인 계약 실태

공공부문에서의 디자인 발주 현황 (2010.1 ~ 6월)



10.2 문제점



낮은 단가 책정

대부분 디자인 계약을 단순 용역으로 판단하여 낮은 학술용역 단가를 적용시키고 있다. 디자이너들이 제대로 된 대우를 받기 위해서는 디자인부문에 엔지니어링 단가를 적용할 근거 확립이 필요하다.



지재권(결과물/부속물)의 귀속

계약이 종료된 후 개발결과물과 함께 수행 중 발생된 모든 지식재산권도 업체에 귀속되게 된다.



과업 범위의 불명확

과업의 내용과 범위가 명확하지 않아 양측 간의 불화가 발생하게 된다. 이로 인해 상호간에 비용면에서 신뢰가 떨어지고 업무에 질까지 떨어지게 된다.



무한 책임전가

개발 결과물에 대한 모든 권리는 업체 측에 귀속되지만 그 결과물로 인한 제3자 또는 업체에 미치는 손해나 발생되는 문제는 모두 디자이너에게 책임을 전가시킨다.

10.3 디자인 계약의 유형

단순용역



디자인개발 용역시 지재권의 이전비용을 창작료로 포함하며, 개발과정중 발생하는 개발결과물 및 지재권도 발주처에 귀속되는 계약임.

라이선스 계약

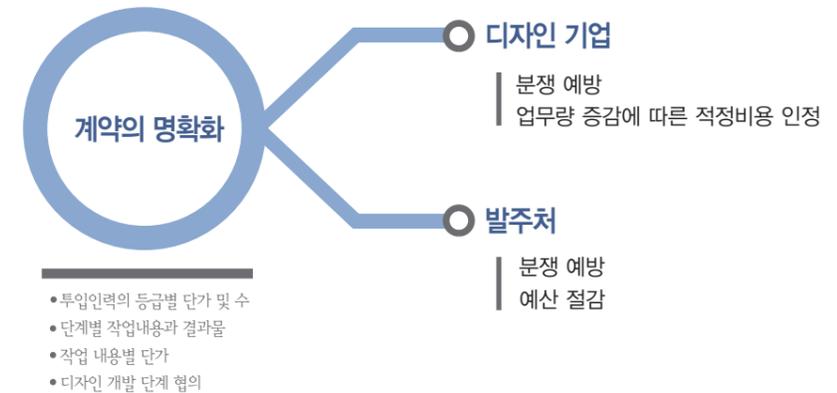


용역개발시는 개발에 따른 실비만을 지급하고 추후 지재권에 대하여는 이전비용을 추가로 지급하는 계약임.

디자인용역 계약시 단순용역으로 판단하여, 지식재산권에 대한 비용이 인정되지 못하고 있는 실정

10.4 계약의 명확화 필요성

업무의 내용과 그에 따른 비용, 투입인력 수 등 구체적인 범위가 계약서 안에 포함되어 있지 않아 업체와 디자이너간의 여러 분쟁들을 발생시키고 있다. 이러한 분쟁을 방지하려면 계약서의 내용이 명확해질 필요가 있다.



10 디자인 용역 계약 표준 계약서

10.5 불공정조항의 유형

기타사항의 해석

업체와 디자이너간의 분쟁이 발생할 경우 법적 근거나 상호
행평성에 근거하여 문제를 해결하여야 하지만, “발주자 측” (이하 “갑”이라 함)의 해석에 따르거나, “갑” 측에 유리한 상관
례를 적용하기 때문에 절대적으로 디자이너에게 불리한 조항
들이다.
이러한 조항은 예시와 같이 수정 변경하여, 상호 대등한 관계
로 표현되어야 한다.

(현재)
기타 필요한 사항 중 본 계약서에 명시되지 않은 사항은 “
갑”의 해석에 따른다.



(개선)
기타 필요한 사항 중 본 계약서에 명시되지 않은 사항은 “
갑”과 “을”이 상호협의하여 일반적인 상관례 기준을 적용
기로 한다.

제작물이 목적(성능) 이하일때 책임 및 비용 부담

디자인 제작물이 “갑”의 목적에 벗어나게 된 책임은 업체의 관
리 소홀에도 문제가 있는데, 전적으로 디자이너에게 책임을 떠
넘기고 비용을 부담하게 하는 것은 잘못된 조항이다.
“갑”은 작업을 단계별로 “을”을 관리하는 조항을 만들어 이
러한 문제들을 미연에 방지하고자 노력해야 한다.

(현재)
“을”은 제작한 디자인 제작물이 “갑”의 목적에 맞지않게
제작되고 이것이 “을”의 책임으로 인한 경우, 디자인의 재
작업이 불가피하여 소요되는 일체의 비용은 “을”이 부담하
기로 한다.



(개선)
“을”은 “갑”의 관리와 지시에 따라 단계별로 제작한 디자
인 제작물이 “갑”의 목적에 맞지않게 제작되어, 디자인의 재
작업이 불가피한 경우, 소요된 비용 중 “을”의 귀책사유로
인한 경우에는 “을”이 부담하고, “갑”과 “을”의 책임 소재가
불명확한 경우에는 “갑”과 “을”이 협의하여 비율대로 비용
을 부담하여 부담한다.

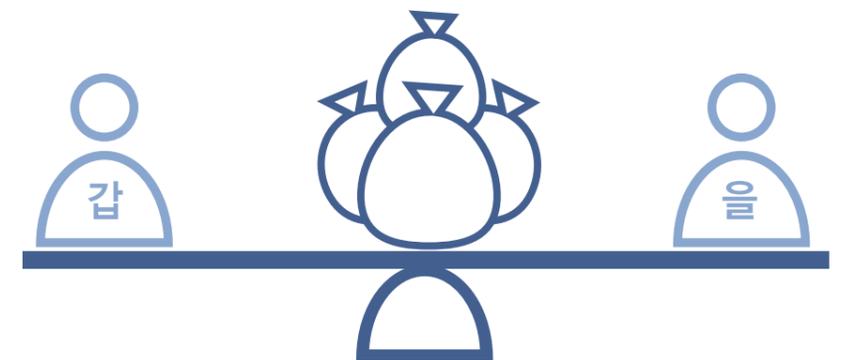
인도전 발생한 손해 부담

인도전에 발생한 손해라고 하더라도 과실책임이 “갑”에 있거
나, 책임소재가 불명확한 경우에 계약 당사자간에는 신의성실
의 원칙에 입각하여 상호간의 권리와 의무가 평등하게 부담되
어야하나, 을이 모든 손해를 부담하는 것은 개선되어야 할 필
요가 있다.

(현재)
디자인 용역 결과물의 인도전에 발생한 손해는 특별히 정한
경우를 제외하고는 “을”의 부담으로 한다. 제 3자에게 손해
를 끼친 경우에도 같다.



(개선)
① 디자인 용역 결과물을 “갑”에게 인도하기 전에 발생한
손해에 대해서는 “을”의 귀책 사유에 해당하는 경우에
는 “을”의 비용으로 부담하고, “갑”과 “을”의 책임 소재
가 불명확한 경우에는 “갑”과 “을”이 협의하여 합의한
비율대로 비용을 공동 부담한다.
② 제3자에게 손해를 끼친 경우에도 제 ①항의 규정을 적
용한다.

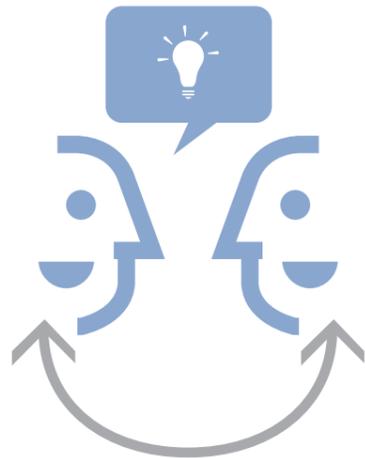


10 디자인 용역 계약 표준 계약서

10.5 불공정조항의 유형

지식재산권의 소유 문제 -1

현재의 업무 관계를 이용해서 디자이너가 보유하고 있는 지식 재산권을 무상으로 사용하겠다는 조항이다. 현재의 업무에 필요한 지식재산권이라면, 그에 준하는 대가를 지불하고 사용해야 할 것이다.



(현재)

“을”이 보유하고 있는 저작권 등을 포함한 지식재산권 이외의 본 도급을 통하여 얻어진 모든 지식재산권 (2차적 저작물 포함)은 “갑” 또는 “갑이 지정한 자”에게 있으며 “계약상대자”는 본 계약 체결 이전에 자신이 소유하거나 권리를 보유한 지식재산권에 대하여 본 계약상 목적 범위 내에서 “갑”에게 무상의 실시권을 허여한다.

(개선)

“을”이 보유하고 있는 저작권 등을 포함한 지식재산권을 사용할 때는 “을”과 협의하여 승인을 얻은 후에 사용하고 “갑”은 “을”에게 대가를 지불할 수 있고, 본 도급 계약을 통하여 얻어진 모든 지식재산권(2차적 저작물 포함)은 “갑”과 “을”이 협의하여 지식재산권별로 권리자를 지정하고 “을”은 본 계약 체결 이전에 “을”이 소유하거나 권리를 보유한 지식재산권에 대하여 본 계약상 목적 범위 내에서 “갑”과 협의하여 유상, 무상의 실시권을 구분하여 승인하고 공급하기로 한다.



지식재산권의 소유 문제 -2

“개발결과물”에 대한 모든 권리는 “갑”이 가져가지만 결과물에 관해 문제가 발생 시에는 책임을 회피하고 “을”에게 떠넘기겠다는 조항이다. <“개발결과물”에 대한 지식재산권이 “을”에게 있다면 사후에 발생하는 문제에 대한 책임 또한 “을”에게 있다.> <“개발결과물”에 대한 지식재산권이 “갑”에게 있다면 사후에 발생하는 문제에 대한 책임 또한 “갑”에게 있다.>의 내용으로 변경되어야 할 것이다.

(현재)

“개발결과물”에 관한 사법상, 공법상, 지식재산권법(소유권, 특허권, 실용신안권, 디자인권, 상표권, 저작권, 초상 등 제 권리의 본래적, 파생적, 부수적 권리 일체를 포함)상의 모든 권리는 “갑”에게 귀속된다.

(개선)

“갑”으로부터 “을”이 대가를 받고 개발한 “개발성과물”에 관한 사법상, 공법상, 지식재산권(소유권, 특허권, 실용신안권, 디자인권, 상표권, 저작권, 초상권 등 제 권리의 본래적 일체를 포함)상의 모든 권리는 “갑”에게 귀속되고 “을”의 비용과 노력에 의해 발생한, 파생적, 부수적 지식재산권은 “갑”이 “을”에게 일정한 대가를 지불하거나 “갑”과 “을”이 협의하여 권리 귀속자를 결정한다.

(현재)

“갑”은 “을”을 대신하여 “개발결과물”에 대한 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등의 저작인격권을 행사할 수 있고, “을”은 이에 대하여 이의를 제기하지 않기로 하며, “을”은 “갑”에 대해 “개발결과물”에 대한 위 저작인격권을 행사하지 않기로 한다.

(개선)

“갑”은 “을”의 동의를 얻어 “개발결과물”에 대한 공표권, 성명표시권, 동일성유지권 등의 저작인격권을 대신하여 행사할 수 있고, “을”은 이에 협조하며, “갑”은 “을”에게 부가적 수익이 창출되었을 때, 수익의 일부를 지불할 수 있다. “을”은 “갑”과 합의를 통해 “개발결과물”에 대한 위 저작인격권을 행사하지 않기로 할 수 있다.



10 디자인 용역 계약 표준 계약서

10.5 불공정조항의 유형

지식재산권의 소유 문제 -3

일반적인 상거래에서는 당연한 조항이나, 디자인분야의 경우 경쟁에 의해서 낙찰된 업체의 디자인 뿐만 아니라 탈락한 업체의 디자인 중에서 일부를 변형하여 사용할 것을 강요하는 현실을 반영하여 개선되어야 할 필요가 있다.

(현재)
본 “개발결과물”이 제 3자의 권리를 침해하는 경우 모든 책임은 “을”에게 있으며 “을”의 비용으로 이를 해결하여야 하고 “갑”은 모든 책임 비용부담으로부터 면책시켜야 한다.



(개선)
본 “개발결과물”이 제 3자의 권리를 침해하는 경우, “갑”과 “을”이 합의하여 관리책임과 개발책임으로 구분하여 침해 책임을 지며, “갑”과 “을”의 책임 분담 비율대로 비용을 부담하여 해결해야한다.

지식재산권의 사용으로 인한 대가 지급 문제

현재의 업무를 핑계로 디자이너가 보유하고 있는 지식재산권을 무상으로 사용하겠다는 조항이다. 현재의 업무에 필요한 지식재산권이라면, 그에 준하는 대가를 지불하고 사용하여야 한다.

(현재)
사후에 “개발결과물”의 개량기술에 대해서 “을”은 무상으로 실시하여야 하며, 그 소유는 “갑”에 있다.



(개선)
사후에 “개발결과물”의 개량기술에 대해서 “갑”과 “을”은 기술개발 참여 비율에 따라 수익을 배분하며, “을”은 “갑”에게 대가를 지불 받고 기술을 공급하며, 그 소유는 “갑”과 “을”이 합의하여 결정한다.

10 디자인 용역 계약 표준 계약서

10.6 디자인 용역 표준 계약서

디자인 용역 표준계약서

계약번호 제 호
공고번호 제 호

계약자	발 주 처		
	계약상대자	상호 :	법인등록번호 :
		주소 :	사업자등록번호 :
	대표자 :	전화번호 :	
계약내용	계약건명		
	계약금액	일금 원정 () : VAT 포함	
	계약보증금	일금 원정 () : 계약금액의 %	
	지체상금율	1일 0.25% (국가계약법 지체상금율 적용)	
	계약기간	20 . . . ~ 20 . . . (계약일로부터 일간)	
	착수기간	20 . . . ~ 20 . . . (착수일로부터 일간)	
	기타 사항		

발주처와 계약상대자는 상호 대등한 입장에서 위 디자인 용역에 대한 용역수행계약을 체결하고, 신의에 따라 성실히 계약상의 의무를 이행할 것을 약속하며, 이 계약의 증거로서 계약서를 작성하여 당사자가 기명날인 후 각각 1통씩 보관한다.

붙임서류 :

20

“갑” 발주처 (계약자)

“을” 계약상대자

상 호 :

상 호 :

대표자 :

(인)

대표자 :

(인)

○○○(이하 '갑'이라 한다)와 ○○○(이하 '을'이라 한다)는 아래와 같이 “○○ 디자인 용역(개발) 업무”를 수행하기 위하여, 아래 사항을 합의하고 계약을 체결한다.

제 1 조 (목적)

이 계약은 갑이 발주한 “○○ 디자인 용역(개발)업무”를 을에게 위탁하고, 을은 계약 업무를 이행하여 갑에게 공급함에 있어 신의 성실의 원칙하에 계약당사자 상호간의 권리와 의무 등 필요한 제반사항을 규정하는데, 그 목적이 있다.

제 2 조 (사용 언어)

- ① 디자인 용역 계약에 사용하는 언어는 한글을 우선하여 사용하되, 계약 이행과 관련하여 한글과 병행하여 외국어를 표시 할 수 있다.
- ② 외국어와 병행하여 표시된 부분이 한글과 해석상 상이한 경우에는 한글로 기재한 사항이 우선하여 적용키로 한다.

제 3 조 (용어의 정의)

- 이 계약에서 관련된 용어의 정의는 아래 관련법을 따른다.
- ① 디자인 관련용어 : 「산업디자인진흥법」에서 규정하는 용어를 우선 적용하고, 그 외에는 「디자인보호법」, 「저작권법」, 「상표법」 등을 적용한다.
 - ② 계약 관련용어: 국가(지방자치단체)를 당사자로 하는 계약에 관한 법률, 동법시행령, 시행규칙, 당사자간 계약서, 회계규정의 용어 정의에 따른다.
 - ③ 기타 용어 : 상법 및 민법 등 관련 법률 용어 정의에 따른다

제 4 조 (디자인 개발 용역의 과업 범위)

- ① 갑과 을은 계약하는 디자인의 내용, 업무범위에 따른 계약금액, 투입 인력, 납품기간 및 장소, 검사 방법 및 시기, 위탁내용의 이행 등과 관련된 과업 내용 및 범위는 다음과 같다.
 1. 기본 디자인 용역 (예시)
 2. 상세 디자인 용역 (예시)
 3. 응용 디자인 용역 (예시)
 4. 최종 디자인(메뉴얼)용역 보고서 등 관련 서류 (예시)
- ② 갑과 을은 “○○ 디자인 개발 용역”을 계약함에 있어 제1항의 각호를 상세하고 명확하게 하기 위하여 “디자인 개발 용역 특수조건”을 따로 정할 수 있다.
- ③ “특수조건”에 따로 정하지 아니한 사항은 이 “계약서”에 의하되, 만일 이 “표준 계약”과 “특수 조건”의 내용간에 차이가 있을 경우 그 상충하는 부분에 한하여는 “특수 조건”에 정하는 사항이 우선하여 적용한다.

제 5 조 (대금 지급)

- ① 갑은 본 계약의 이행의 대가로 아래와 같이 을에게 대금을 지급하기로 한다.

1. 계약금액 : 일금	원정 (₩)
(V.A.T 10% 별도 금액임)	

- 2. 지급방법
 - 계약금 : 계약 체결 시 계약금액의 10% 지급
 - 선 금(을의 요청시) : 착수 후 14일 이내 계약금액의 50% 이내 지급
 - 중도금(기성금) : 진도율에 따라 계약금액의 70%이내에서 지급
 - 잔금(준공금) : 디자인 용역(메뉴얼 등) 완료 및 디자인결과물 검수완료 후 14일 이내에 계약금, 선금, 중도금을 제외한 잔금
- 3. 갑의 요구에 의거 계약서에 없는 “○○ 디자인 용역” 성과품에 따라 시제품을 제작할 때는 갑이 제품의 제작비용은 을에게 별도 지급한다.

제 6 조 (계약 내용의 변경 · 추가)

- ① 갑과 을은 합리적이고 객관적인 사유가 발생하여 부득이하게 계약변경이 필요하거나 갑의 요청에 의하여 계약내용을 변경 · 추가 · 중지하고자 하는 경우에는 상호 합의하여 계약의 내용과 범위를 기명 · 날인한 서면에 의해 변경할 수 있다.
- ② 갑의 요구로 계약내용의 변경이 발생하여 계약금액, 계약기간의 조정이 필요한 경우, 갑과 을은 협의하여 “○○ 디자인 용역” 계약내용 변경에 따른 계약금액, 계약기간, 인원 투입을 합리적으로 조정할 수 있다.

제 7 조 (디자인 성과물 완료 전 부분 사용)

갑은 본 계약이 완료되기 전 디자인 성과물을 사용하려면, 을과 사전 합의하여 기성 용역 또는 미완성 결과물을 우선 사용할 수 있다.

제 8 조 (지식재산권 귀속 등)

- ① 당해 계약에 따른 디자인결과물에 대한 지식재산권은 갑과 을이 공동으로 소유하며, 별도의 정함이 없는 한 지분은 균등한 것으로 한다. 다만, 개발의 기여도를 고려하여 협의를 통해 지식재산권 귀속주체 등에 대해 공동소유와 달리 정할 수 있다.
- ② 제1항에 따라 지식재산권을 공동으로 소유하는 경우에는 공유자 일방은 지식재산권의 복제, 배포, 개작, 전송 등의 사용 · 수익을 할 수 있다.
- ③ 제2항에 의한 지식재산권의 사용 · 수익 등에 따른 이익은 별도의 정함이 없는 한 지식재산권을 행사한 당사자에게 귀속하는 것으로 한다.
- ④ 공유자 일방이 지분을 제3자에게 양도하는 등 지식재산권을 처분하고자 하는 경우에는 반드시 타 공유자의 동의를 받아야 한다.
- ⑤ 제1항에 의하여 지식재산권이 갑에 귀속된 경우 특별한 사유가 없는 한 을에게 디자인결과물을 개작할 수 있는 권리를 부여하여야 하며, 을은 이를 상업적으로 활용할 수 있다. 이 경우 개작권을 부여받은 을은 갑의 승인을 받아 제3자에게 개작권을 양도할 수 있다.
- ⑥ 제1항에 의하여 지식재산권이 을에게 귀속된 경우라 하더라도 을은 갑이 계약목적과 관련되어 당해 디자인결과물을 사용(기능개선, 재개발, 유지보수를 포함한다)함에 있어서는 어떠한 제한을 하여서도 아니 된다.

제 9 조 (일반적 손해)

- ① 을은 계약의 수행 중 디자인결과물 및 제3자에 대한 손해를 부담하여야

한다. 다만, 을의 책임 없는 사유로 인하여 발생한 경우에는 갑이 부담으로 한다.

- ② 검수 후 인수한 디자인결과물에 대한 손해는 갑이 부담하여야 한다.
- ③ 을은 갑의 관리와 지시에 따라 단계별로 제작한 디자인 제작물이 갑의 목적에 맞지 않게 제작되어 디자인의 제작업 등이 불가피한 경우 향후 소요 될 비용중 을의 귀책사유로 인한 경우에는 을이 부담하고, 갑과 을의 책임 소재가 불명확한 경우에는 갑과 을이 협의하여 비율대로 비용을 분담한다.

제 10 조 (부당한 용역계약 취소 금지)

- ① 갑은 디자인 용역 계약을 한 후 을의 책임으로 돌릴 사유가 없음에도 불구하고 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 행위를 하여서는 아니 된다.
 1. 계약을 임의로 취소하거나 변경하는 행위
 2. “○○ 디자인 용역” 성과물에 대한 수령을 거부하거나 지연하는 행위
- ② 갑은 을로부터 디자인 용역 최종 성과물을 인수(납품)받은 때에는 을에게 책임을 돌릴 사유가 없음에도 불구하고 이를 을에게 반품하여서는 아니 된다.

제 11 조 (부당한 계약금액 감액의 금지)

- ① 갑은 을에게 책임을 돌릴 사유가 없음에도 불구하고 “○○ 디자인용역”을 수행할 때 정한 계약금액을 부당하게 감액하여서는 아니 된다.
- ② 이에 대한 판단기준은 하도급법 제11조 제2항 각호에 의한다.

제 12 조 (권리 · 의무의 양도 금지)

갑과 을은 서면으로 상대방의 동의를 얻지 아니하는 한 “디자인 개발 계약서” 또는 “특수조건”으로부터 발생하는 권리 · 의무의 전부 또는 일부를 제 3자에게 양도하거나 담보로 제공할 수 없다.

제 13 조 (구두상의 통지, 지시 등)

을은 갑으로부터 과업내용과 관련하여 구두상의 통지, 요구, 지시에 의해 디자인 개발 용역을 추가, 변경, 삭제 등의 이행 요구를 받았을 경우, 을은 갑으로부터 전자문서 등 회신, 승인 등의 서류를 보완하여 보관하여야 한다.

제 14 조 (디자인 개발에 따른 수익 배분)

갑과 을은 “○○ 디자인 용역”과 관련하여 개발로 인한 수익 배분과 관련하여 상호 대등한 관계에서 사전에 당사자 간 합의하여 정할 수 있다.

제 15 조 (비밀의 유지)

- ① 갑과 을은 “디자인 개발 계약” 또는 “특수 조건”으로 알게 된 상대방의 다른 디자인에 대한 기획안 등 업무상 · 기술상 비밀을 상대방의 승인이 없는 한 부당하게 이를 이용하거나 제3자에게 누설하여서는 아니 된다.
- ② 갑과 을은 계약기간 중, 계약기간의 만료 또는 계약의 해제 · 해지 후에도 제1항의 이행의무가 있으며, 이에 위반하여 상대방에게 손해를 입힌 경우에는 이를 배상한다.

제 16 조 (자료의 제공 및 반환)

- ① 갑은 을이 “○○ 디자인 용역” 수행 상 필요로 하는 제반자료를 제공해 주어야 하며, 을은 본 계약의 이행과 관련하여 갑으로부터 제공된 서류, 정보, 기타 모든 자료를 선량한 관리자의 주의의무로 관리하고, 갑의 사전 서면 승인 없이 복제, 유출하거나 본 계약 이 외에 다른 목적으로 이용하여서는 아니 된다.
- ② 을은 본 계약이 종료 또는 중도에 해지, 해제된 경우, 을은 갑으로부터 제공 받은 제1항의 모든 자료를 갑에게 즉시 반환하여야 한다.

제 17 조 (용역의 완료검사 및 인수)

- ① 갑은 을로부터 본 계약에서 규정하고 있는 “○○ 디자인 용역”의 최종 성과물 및 관련 보고서, 문서 등을 작성하여 계약기간 내에 완료검사를 요청하여야 한다.
- ② 갑은 ①항에 의거 을로부터 완료검사를 요청을 받은 때에는 을의 요청일로부터 이상이 없을 시에는 14일 이내에 최종성과품의 완료검사를 완료하고 최종 성과물을 인수하여야 한다.
- ③ 갑이 ①항에 의거 완료검사를 진행하였는데, 을의 최종성과품이 계약서 내용대로 이행이 되지 않은 경우에는 “갑”은 “○○ 디자인 용역”의 수정 및 보완 또는 재개발을 요구 할 수 있으며, 이 경우 을의 귀책사유에 의한 경우 을의 책임과 비용으로 이를 지체 없이 수행하고 갑에게 재 완료 검사를 받아야 한다.

제 18 조 (계약의 해제 혹은 해지)

- ① 갑은 을이 다음 각 호의 1에 해당하는 사유가 발생한 경우에는 본 계약 또는 특수계약에 대하여 그 전부 또는 일부를 해제 · 해지할 수 있다.
 1. 을이 금융기관으로부터 거래정지처분을 받은 경우
 2. 을이 감독관청으로부터 영입취소 · 영업정지 등의 처분을 받은 경우
 3. 을이 어음 · 수표의 부도, 제3자에 의한 강제집행(가압류 및 가처분 포함), 파산 · 회의개시 및 회사정리절차의 신청 등 영업상의 중대한 사유가 발생하여 계약내용을 이행할 수 없다고 인정될 경우
 4. 을이 해산, 영업의 양도 또는 타 회사로의 합병을 결의한 경우
 5. 을이 재해 기타 사유로 인하여 이 본 계약 또는 특수계약의 내용을 이행하기 곤란하다고 쌍방이 인정할 경우
 6. 을이 “○○ 디자인의 용역” 등과 관련하여 금품수수, 하도급대금 미지급 등의 문제를 일으킨 경우
- ② 갑과 을은 다음 각 호의 1에 해당하는 사유가 발생한 경우에는 “상대방”에게 상당한 기간을 정하여 그 이행을 최고하고, 그 기간 내에 이를 이행하지 아니한 때에는 본 계약 또는 특수계약의 전부 또는 일부를 해제 · 해지할 수 있다.
 1. 을이 본 계약 또는 특수 계약의 중요한 내용을 위반한 경우
 2. 갑이 정당한 사유 없이 을의 위탁 수행에 필요한 사항의 이행을 지연하여 을의 “○○ 디자인 용역” 수행에 지장을 초래한 경우
 3. 을이 정당한 사유 없이 디자인 용역을 거부하거나 용역 착수를 지연하여 계약기간 내에 완성이 곤란하다고 인정되는 경우

디자인 용역 협정서 (안)

- 4. 을의 인원·장비 및 품질관리능력이 부족하여 계약내용을 원만히 이행할 수 없다고 인정되는 상당한 이유가 있는 경우
- ③ 갑과 을은 제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 계약의 해제·해지사유가 발생한 경우 상대방에게 지체 없이 서면으로 통지하여야 한다.
- ④ 제3항에 의하여 계약이 해제·해지된 때에는 각 당사자의 상대방에 대한 일체의 채무는 기한의 이익을 상실하며, 지체 없이 이를 변제하여야 한다.
- ⑤ 갑과 을은 자신의 귀책사유로 인하여 이 계약 또는 개별계약의 전부 또는 일부가 해제·해지됨으로써 발생한 상대방의 손해를 배상하여야 한다.

제 19 조 (지체상금)

- ① 을이 약정한 계약기간 내에 “00 디자인 용역”을 완료하지 못한 경우, 갑은 지체일수에 계약금액의 (25)/1000을 곱한 금액(이하 “지체상금”이라 한다)을 계약금액에서 공제한다.
- ② 제1항의 경우 기성부분에 대한 검사가 끝난 경우에는 그 부분에 상당하는 금액을 계약금액에서 공제한 금액을 기준으로 지체상금을 계산하여야 한다. 다만 기성부분의 인수는 그 성질상 분할할 수 있는 용역에 대한 완성부분으로 인수하는 것에 한한다.
- ③ 갑은 다음 각 호의 1에 해당되어 “00 디자인 용역”이 지체되었다고 인정할 때에는 그 해당일수를 동조 제1항의 지체일수에 산입하지 아니한다.
 1. 천재지변 등 불가항력의 사유에 의한 경우
 2. 갑의 책임으로 디자인 용역의 착수가 지연되거나 위탁수행이 중단된 경우
 3. 을의 부도 등으로 연대 보증인이 보증이행을 할 경우 (부도 등이 확정된 날부터 갑이 보증이행을 지시한 날까지를 의미함)
 4. 을의 부도 등으로 보증기관이 보증이행업체를 지정하여 보증이행할 경우 (갑으로부터 보증채무 이행청구서를 접수한 날부터 보증이행개시일 전일까지를 의미함, 다만 30일 이내에 한함)
 5. 기타 을의 책임에 속하지 않는 사유로 인하여 지체된 경우
- ④ 지체일수의 산정기준은 다음 각 호의 1과 같다
 1. 계약기간 내에 수행을 완료한 경우에는 검사에 소요된 기간은 지체일수에 산입하지 아니한다. 다만, 계약기간 이후에 검사 시 을의 디자인 용역 계약이행 내용의 전부 또는 일부가 계약에 위반되거나 부당함에 따라 검사에 따른 수정요구를 을에게 한 경우에는 수정요구를 한 날로부터 최종검사에 합격한 날까지의 기간을 지체일수에 산입한다.
 2. 계약기간을 경과하여 디자인 용역을 완료한 경우에는 용역수행기간의 일부부터 검사 (수정요구를 한 경우에는 최종검사)에 합격한 날까지의 기간을 지체일수에 산입한다.

제 20 조 (기타)

본 계약을 증빙하기 위하여 계약시 원본 2통을 작성하여 갑과 을이 서명한 후, 각 1통씩 보관한다.

2010.

갑

주 소 :
상 호 :
대 표 자 : (인)

을

주 소 :
상 호 :
대 표 자 : (인)

협약 건명 : 000 디자인 용역

협약용역금액 : 일금 원정 ()

위 협약 건에 대하여 ○○○을 “갑” (이하 “갑”이라 한다)이라 하고, ○○○을 “을” (이하 “을”이라 한다)이라 칭하여 다음 각 항에 대하여 협정한다.

제 1 조 (목적)

이 협정은 갑이 의뢰한 “00 디자인용역(개발)업무”를 을에게 위탁하고, 을은 협정 업무를 이행하여 갑에게 공급함에 있어 신의 성실의 원칙하에 협약당사자 상호간의 권리와 의무 등 필요한 제반사항을 규정하는데, 그 목적이 있다.

제 2 조 (용역기간)

을은 갑이 의뢰한 “000디자인 용역”성과물을 협정 기간 ○연○월○일까지 갑에게 제출하여야 한다.

제 3 조 (디자인 추가 및 비용추가)

갑은 을에 대하여 동일 디자인용역의 3% 범위내의 디자인 품목 추가에 대해 무상으로 공급을 요청 할 수 있고, 3% 범위를 초과 시에는 당사자 간의 협의에 의하여 갑은 을에게 추가로 비용을 지불한다.

제 4 조 (용역비 지불)

갑은 을이 제출한 “000 디자인 최종 성과물”을 인도받은 날로부터 14일 이내에 성과물을 완료 검수하여 인수하고 을의 청구에 의하여 용역비를 지불한다. 다만, 갑은 을의 디자인 용역의 원활한 완수를 위하여 선금, 중도금, 잔금으로 나누어 지불할 수 있다.

제 5 조 (지체 상금 및 손해배상)

- ① 을은 본 협약기간 내에 디자인 성과물을 이행하지 못했을 경우에는 지체일수 1일에 대하여 협약금액 1000분의2.5에 해당하는 지체상금을 “갑”에게 부담하여야 한다. 다만, 천재지변과 갑의 요청 또는 귀책사유로 인해 협약 이행이 불가능한 경우는 제외한다.
- ② 을은 디자인 용역수행 과정에서 을의 귀책사유로 인하여 발생한 모든 사고와 손해 또는 하자에 대하여 책임을 부담한다. 다만, 갑의 관리 잘못으로 발생한 손해 또는 하자에 대해서는 갑으로 책임을 이행하며, 책임소재가 불명확할 경우 협의에 의하여 부담비율을 정한다.

제 6 조 (비밀 보장)

을은 “000 디자인 용역”을 통하여 알게 되는 갑의 모든 자료를 본 협약 이행 목적 이외에는 사용하지 못하며, 비밀을 보장하여야 한다.

제 7 조 (디자인 개발에 따른 수익 배분)

갑과 을은 “00 디자인 용역”과 관련하여 개발(2차적 저작물의 작성권, 복제권, 편집저작권 등 포함)로 인한 수익 또는 인센티브 분배에 관련하여 상호 사전에 당사자 간 협의하여 비율을 정할 수 있다.

제 8 조 (협약 내용의 변경·추가, 중지)

갑과 을은 합리적이고 객관적인 사유가 발생하여 부득이하게 협정변경이 필요하거나 갑의 요청에 의하여 계약내용을 변경·추가·중지하고자 하는 경우에는 상호 합의하여 “협약의 내용과 범위”를 기명·날인한 서면에 의해 변경할 수 있다.

제 9 조 (기타사항의 결정)

갑과 을은 명시되지 아니한 사항이나 본 협약 해석상의 이의가 있을 때는 갑과 을이 협의하여 결정한다.

제 10 조 (협약 증명)

본 협약을 증빙하기 위하여 계약시 원본 2통을 작성하여 쌍방이 서명날인하고 갑과 을은 각 1통씩 소지한다.

2010.

갑

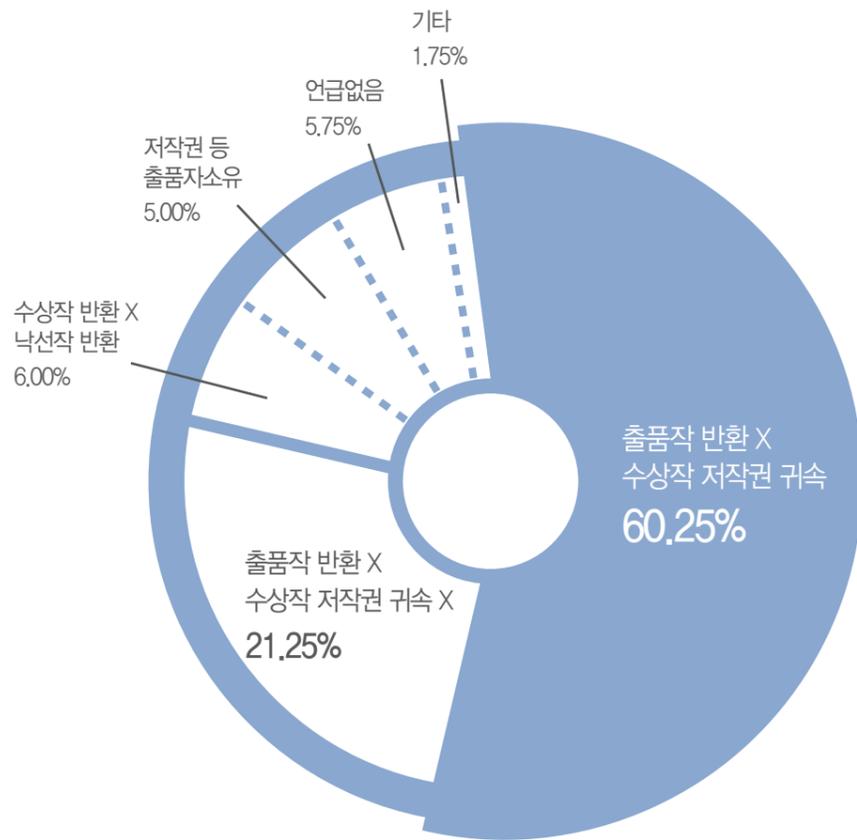
주 소 :
상 호 :
대 표 자 : (인)

을

주 소 :
상 호 :
대 표 자 : (인)

11 공모전 개최 및 참가시 권리에 대한 가이드

11.1 공모전 개최시 출품작에 대한 권리보호 실태



일반 공중에게 공지된 디자인의 경우 본인에 한하여 공모전 등의 출품이후 일정기간(6개월) 내에 출원하고 출원 시 신규성의제주장을 하여 그 후 30일 이내에 입증 서류를 제출하는 경우 공지된 것으로 보지 않아 신규성이 있는 디자인으로 인정하는 규정이 디자인보호법상 규정되어 있으나 공모전에 출품된 출품작에 대한 권리를 포기하여야 하는 현 상황에서 적극적으로 활용되기에는 응모자에 대한 권리가 충분하지 않다.

11.2 공모전에 대한 법률 상식



채택되지 않은 저작물을 채택된 저작물과 동일하게 이용하는 것은 저작권 침해

약관법에 따라 사업자는 고객의 이익을 고려할 사회적 책무가 있으므로 약관법에서 정한 불공정 경우는 무효가 될수 있으므로 이를 고려하여야 한다.

출품자의 지식재산권이 모두 주최측에 귀속되는 것이 아님.

공모전 출품작에 대한 저작권 등이 주최측에 귀속된다고 명시하였다 하더라도 출품자의 지식재산권이 모두 주최측에 귀속되는 것이 아니므로 차후 분쟁의 소지가 될 수 있다.

응모자의 권리를 지나치게 제한하는 때에는 무효가 될 수 있음.

우수작으로 선정되더라도 지급받는 상금이 지재권 양도대가나 사용료에 비하여 낮거나 주최측과 응모자의 관계가 현저한 불균형상태에 있어 응모자의 권리를 지나치게 제한하는 때에는 불공정한 법률행위로 보아 무효가 될 가능성도 있다.

11.3 공모전 주최 및 참가자를 위한 가이드



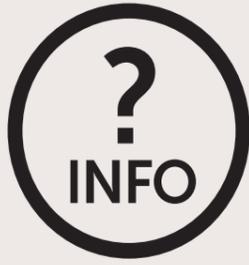
참가 디자이너를 위한 가이드

- 타인의 저작물에 대한 모방 출품 금지
- 디자인보호법의 출원대상인 경우 공모전 출품 후 출원 가능
- 공모전에 출품하여 수상시 권리관계 파악하기



공모전 주최자를 위한 가이드

- 공모전 수상작에 대한 권리관계 명확히 표시
- 낙선작 미반환 및 일방적 저작권 귀속은 위법
- 수상작 중 등위에 따라서 사용권한 명확화



특허고객 상담센터



1544-8080

산업재산권 관련 모든 궁금사항에 대해 답변
웹공유상담 가능



국내 최대의 산업재산권 정보 검색 사이트

(한국특허정보원 <http://www.kipris.or.kr>)

- 1947년 이후의 특허, 디자인, 상표 정보의 무료검색
- 키워드, 출원번호, 등록번호, 출원인, 발명자 등 다양한 방법의 검색



디자인DB, 세계최대의 디자인정보자료

(한국디자인진흥원, <http://www.designdb.com>)

- 한국디자인진흥원이 디자인산업의 경쟁력 향상을 위해 만든 디자인전문 포털사이트
- 디자인트렌드, 양질의 디자인컨텐츠, 온라인 사업 환경디자인커뮤니티, 방대한 양의 이미지 데이터 베이스 등을 제공

2012 디자인보호법 예정안

- 1. 물품에 대한 규정 보완 (안 제2조 제1호)**
디자인의 국제분류인 로카르노협정에 의한 물품분류를 반영하여 물품의 범위에 로카르노협정에서 정하는 것을 포함
- 2. 창작성 요건 강화 (안 제5조 등)**
국내뿐만 아니라 외국에서 알려진 디자인도 용이창작 규정을 적용하여 창작성이 없는 디자인으로 거절토록 함
- 3. 관련디자인제도 도입 (안 제7조 등)**
유사디자인제도를 폐지하고 관련디자인제도를 도입하여 독자적 권리범위와 기간을 인정하여 법적 효과를 명확히 함
- 4. 신규성 상실 예외주장을 위한 절차 개선 (안 제8조 제2항 등)**
신규성 상실 예외 주장을 입증할 수 있는 시기를 심사관이 거절이유 통지, 제3자의 이의신청, 무효심판 청구가 있는 경우 증명토록 개선
- 5. 복수디자인제도의 개선 (안 제11조의2 등)**
로카르노분류의 같은 류의 물품을 100개까지 출원할 수 있도록 허용
- 6. 디자인 공지증명제도의 도입 (안 제25조의2 제1항)**
디자인 개발과정에서 창작된 디자인 중 미출원된 디자인에 대한 효과적 보호를 위하여 정당한 창작자를 쉽게 입증할 수 있도록 공신력 있는 기관이 공지일을 증명
- 7. 재심사제도 개선 (안 제27조의2 제1항)**
출원서 기재사항 등에 모든 보정사항을 재심사청구 사유로 함
- 8. 심사관 직권보정제도 도입 (안 제28조의2)**
단순한 기재오류 등을 심사관이 보정하여 불필요한 절차의 지연을 방지
- 9. 디자인권 존속기간을 20년으로 연장 (안 제40조 제1항)**
- 10. 보호범위에 대한 구체적 기준 설정 (안 제43조 제2항)**
등록디자인의 보호범위에 대한 조항 신설

발행일_ 2010.10

문의처_ 한국디자인진흥원 정책기획실

경기도 성남시 분당구 아탑1동 탄천우로 170번지 코리아디자인센터

T| 031.780.2033

E| cherish@kidp.or.kr

디자인_ 우정민

