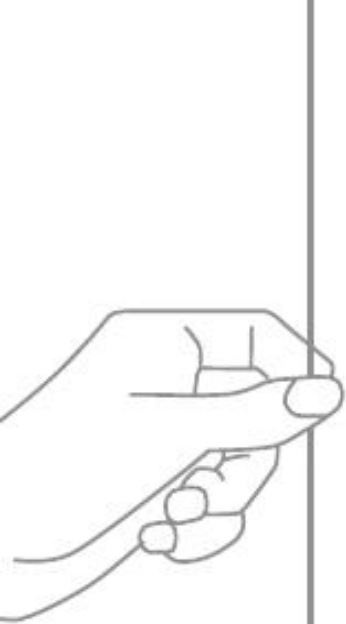


画像デザイン 審査指針

2016.1.



画像デザイン 審査指針

2016.1.



特許庁

www.kcc.go.kr

CONTENTS

1. 成立要件	1
1) 画像デザインの定義	1
2) 画像デザインの成立要件	1
2. 画像デザインの対象となる物品	3
1) 物品類の区分	3
2) 物品名称の記載方法	3
3. 1デザイン1デザイン登録出願原則	5
1) 1デザイン1デザイン登録出願	5
2) 1デザイン1デザイン登録出願と認められる例	5
3) 動的画像デザインと認められず、1デザイン1デザイン登録出願と認められない例	6
4) 一つの物品内に物理的に分離された二つ以上の画像が表示される場合	9
4. 工業上利用可能性	11
1) 工業上利用できるデザインの要件	11
2) 具体性の要件	11
5. 新規性	21
6. 先願	22
7. 拡大された先願	23
8. 容易創作	26
9. 類似の可否判断	38
1) 画像デザインが表示された物品の類似の可否判断	38
2) 画像デザインの類似の可否判断の一般原則	38
3) 画像デザインの類似の可否判断の方法	40
10. 登録を受けられない画像デザイン登録出願	42
11. 条約優先権主張を伴う画像デザイン登録出願	43
□ イメージ出処及び参考一覧	46



1. 成立要件

1) 画像デザインの定義

物品の液晶画面等、表示部に表示される模様・色彩、又はこれらの結合(動く画像を含む)をいう。

※ 物品の「表示部」とは、文字又はイメージ等を視覚的に表すために存在する物理的な画面をいう。

2) 画像デザインの成立要件

デザインの一般的成立要件に従う。

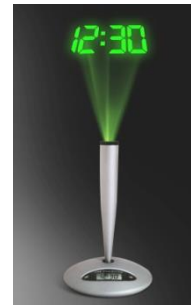
(1) 画像デザインの物品性

物品の表示部に一時的に具現されるものであっても、画像を表示した状態で物品性を有しているものとみなす。

(2) 画像デザインとして物品性を有していない場合

物品内に表示部を特定できず光の投射(Projection)により、(例 1)のように具現される場合には、物品性を有していないものとみなす。また、一時的に具現される画像であっても、(例 2)のように物理的な表示部が特定されない場合及び(例 3)のように画像が表示される物品が共に図示されない場合も、物品性を有していないものとみなす。ただし、(例 4)のように投射される物品及び物品の表示部を特定できる場合には、例外とする。

(例 1) 物品内に表示部がなく、表示される対象を特定できず、投射により具現させる「キーボード」、物品内に表示部が特定されない「時計」



- (例 2) 電源を通じて表示される模様、色彩に当該するが、自転車の車輪に装着された LED ランプを通じて演出されることのように、電源がない状態で物品の表示部が特定されない「自転車用車輪」

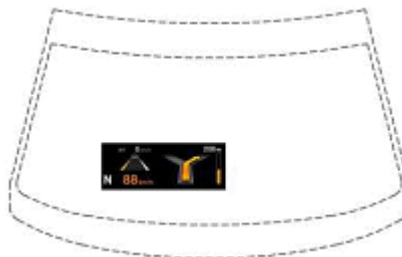


＜LED ランプが装着された自転車の車輪(左)と
車輪の回転を通じて演出される模様及び色彩(右)＞

- (例 3) 画像が表示される物品の形状が図示されず、模様及び色彩のみからなっている「画像デザインが表示された携帯電話機」



- (例 4) 自動車走行のための情報を示すために、フロントガラスを特定してヘッドアップディスプレイ(head up display)される「画像デザインが表示された自動車用フロントガラス」



2. 画像デザインの対象となる物品

1) 物品類の区分

- (1) 物品類及び物品の区分は、規則[別表 4](物品類の区分)に基づき、用途と機能等を基準に特許庁長が定め、告示した「デザイン物品類別物品リスト」に従い、一般的な物品の物品類及び物品の区分の原則に従う。
- (2) 画像デザインは、画像が表示される物品が属する物品類区分により、審査又は一部審査対象物品として区分する。

2) 物品名称の記載方法

- (1) 規則[別表 4](物品類の区分)によって特許庁長が定め、告示した「デザイン物品類別物品リスト告示」から一つの物品を指定して書き、一般的な物品名称の記載方法に従う。
- (2) 画像が表示される物品を特定して次の例のような名称を記載する。
 - (例 1) 画像が表示される物品の名称を記載する場合
「画像デザインが表示された携帯電話機」、「画像デザインが表示された洗濯機」
「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」等
 - (例 2) 画像が表示される部品の名称を記載する場合
「画像デザインが表示された液晶表示板」、「画像デザインが表示された電子機器表示板」、「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」等
- (3) 物品の名称を間違って記載した場合の例
 - ① 総括名称を使用したもの
(例) 画像デザインが表示されたディスプレイスクリーン、画像デザインが表示されたディスプレイ、画像デザインが表示された情報通信機器等
 - ② 画像デザインが表示される物品を特定していないもの
(例) グラフィックユーザーインターフェイス、アプリケーションデザイン等

③ 機能、表現方法、表現対象等を記載したもの

(例) グラフィックユーザーインターフェイスが表示されたアプリケーション、キャラクターが表示された画像デザイン等

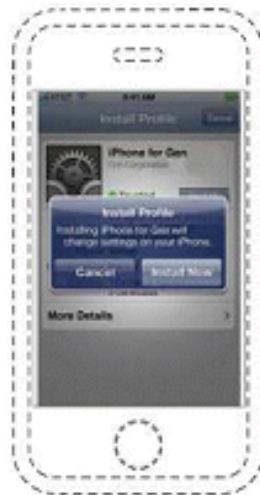
④ 構造、形状等を記載したもの

(例) アイコン組合が表示された携帯電話機、星模様の画像デザインが表示されたコンピューター・モニター等

⑤ 物品の名称とデザイン図面の間に差があるもの

(例) 物品の名称は「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」と記載し、デザイン図面には「携帯電話」の形状が図示されており、一般的な商取引上の形状と認められない場合

[物品の名称] 画像デザインが表示されたディスプレイパネル



【図面1.1】

3. 1 デザイン 1 デザイン登録出願の原則

1) 1 デザイン 1 デザイン登録出願

- (1) 1 デザインとは、1 物品に 1 形態をいう。
- (2) 1 物品とは、物理的に分離されていない一つという概念ではなく、取引慣行上、独立して一つの物品として取引されるものを意味し、1 形態とは、画像の動きにおいて、形態的関連性及び変化の一定性を有して、形態が変化する動的画像デザインを含む。

2) 1 デザイン 1 デザイン登録出願と認められる例

- (1) 1つの表示部内に図示したものであれば、それぞれの構成要素が物理的に分離されているか、又は機能に関連性があるかどうかに関係なく、一つのデザインとみる。

(例 1) 音楽鑑賞のための再生、停止、早送り、ボリューム調整等、それぞれのボタンが配置されている「画像デザインが表示されたタブレット PC」



(例 2) コンピューター・モニター画像に天気、時間、音楽再生等の個別ウィジェット (widget)を表示した「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」



(2) 動的画像デザインの場合

- ① 画像内に図形等が移動、縮小、回転又は色彩変化等、操作による単純な変化の前後を一つのデザインに表す場合

(例) 音量調整スライダー(slider)が左右に移動し、アイコンの一部が拡大される形態変化の前後を表した「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」

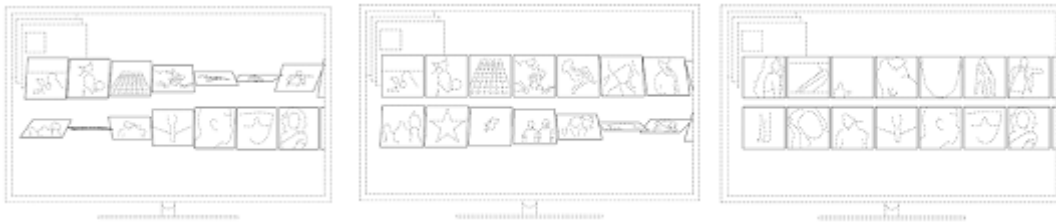


【図面 1.1】

【図 1.2】

- ② 形態的関連性及び変化の一定性を有して形態が変化する過程を一つのデザインで表す場合

(例) 四角形の各構成要素が順次回転する形態の変化を表した「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」



【図面 1.1】

【図 1.2】

【図 1.3】

3) 動的画像デザインと認められず、1 デザイン 1 デザイン登録出願と認められない例

形態的関連性及び変化の一定性がない場合、又は変化過程が図示されていない場合には、一つのデザインと認められない。

6 画像デザイン審査指針

(例 1) 同一のフレームを使用しているが、時計機能、検索機能のためのそれぞれ違う模様を変化前後の状態でご示した「画像デザインが表示された携帯用端末機」



【図面 1.1】



【図面 1.2】

(例 2) 同一のフレームを使用しているが、構成要素の模様及び配置等が異なる二つの画像を変化前後の状態でご示した「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」



【図面 1.1】



【図面 1.2】

(例 3) 同一のアイコン等で構成された画像の背景画面のみが変化する場合、変化の過程が表現されていない「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」



【図面 1.1】



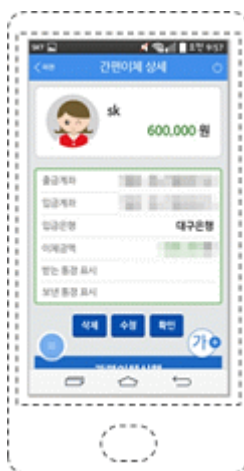
【図面 1.2】

※ 一連の連続した過程を遂行するためのものであっても、構成要素の配置や模様等が各画像ごとに異なると一つのデザインと認められない。

(例) それぞれ異なる構成要素及び配置を通じて、金融取引のための一連の進行過程を動的画像デザインで表した「画像のデザインが表示された携帯電話」



【図面 1.1】



【図面 1.2】



【図面 1.3】

4) 一つの物品内に物理的に分離された二つ以上の画像が表示される場合

1 デザイン 1 デザイン登録出願に違反するものとして扱う。ただし、次のように物理的に分離されたそれぞれの画像が全体として形態的一体性又は機能的一体性が認められる場合には例外とする。

(例) 携帯電話機の前面と背面部分にそれぞれ独立した表示部があるが、それぞれ異なる図形及び模様等が表示され、一つのデザインと認められない「画像デザインが表示された携帯電話機」



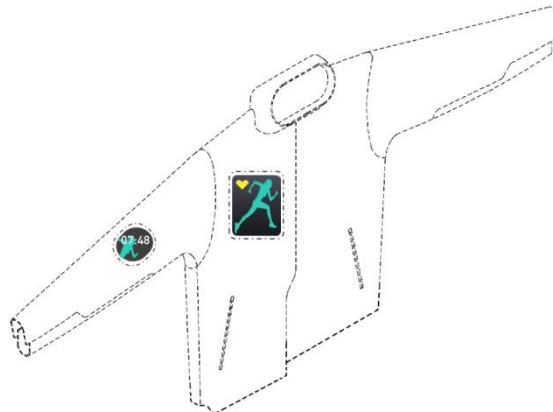
【図面 1.1】



【図面 1.2】

(1) 物理的に分離された二つ以上の表示部に「形態的一体性」が認められる場合

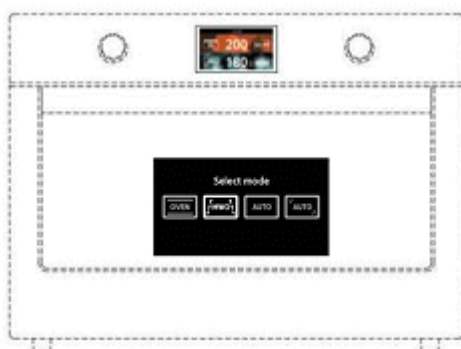
(例) ジャンパー内に物理的に分離された二つの表示部があり、二つの表示部に同一の表現方法で模様を表した「画像デザインが表示されたジャンパー」



(2) 物理的に分離された二つ以上の表示部に「機能的一体性」が認められる場合

物理的に分離された二つ以上の表示部がその表示された内容によって機能的一体性があると判断できるときには、一つのデザインとみなす。この場合「デザインの説明欄」に機能的一体性の有無に関する記載がある場合、これを根拠に判断することができる。

(例) 物理的に分離された二つの表示部があり、一つは操作部(下側表示部)に該当する画像が表示され、もう一つの画像に操作の結果(上側表示部)が表示される「画像デザインが表示されたオープン」



1. 工業上利用可能性

工業的生産方法による量産が不可能であるため、工業上利用できないデザインは、法第33条(デザインの登録要件)第1項本文に違反し、デザイン登録を受けることができない。

1) 工業上利用できるデザインの要件

- (1) 「工業上利用できるデザイン」とは、工業的生産方法により同一の物品を量産できるデザインをいい、画像デザインにおける工業上利用できるデザインであるかどうかの判断は一般的な物品の要件に従う。
- (2) 画像が表示される物品が工業的又は手工業的方法によって、繰り返して量産することができなければならない。

2) 具体性の要件

次の場合のようにデザインの表現が具体的でないため、工業上利用できないデザインは、法第33条(デザインの登録要件)第1項本文に違反し、デザインの登録を受けることができない。

- (1) 物品の形状及び画像デザインが表示される表示部全部が図面に明確に図示されていない場合
(例) 折れたり、曲がった表示部を示し、折れたり、曲がった部分の画像が明らかになっていない場合
- (2) そのデザインが属する分野で通常の知識に基づいて出願書の記載事項及び出願書に添付された図面等を総合的に判断し、合理的に解釈した場合にも、デザインに関する物品の使用目的・使用方法・使用状態又は大きさ等が不明確であるため、デザインの要旨を把握できない場合
- (3) 図面相互間の不一致の程度が重大かつ明白であるため、そのデザインが属する分野で通常の知識を持つ者が経験則によって総合的に判断した場合にも、デザインの要

旨を特定できない場合（大法院 2004 フ 2123 判決参照）

(4) 図面（図面代用写真を含む）等が鮮明でない場合

- ① 図面等が過度に小さいか、又は鮮明でないため、デザインの要旨が把握できない場合
- ② 物品の背景、陰影、他物品の映像等が写って、デザインが正確に分からない場合

(5) デザインが抽象的に表現されたもの

出願書又は図面中に文字や符号等を使用して形状、模様及び色彩を抽象的に説明することで、デザインの要旨の把握が不可能な場合

(6) 画像が具現される方法又は操作方法等の説明が必要な場合、それに関する説明がないもの

（例）画像の具現方法に関する説明を正しく記載した例

「画像デザインが表示された携帯通信端末機」



【図面 1.1】

[デザインの説明] 本願画像デザインは、携帯通信端末機で画像チャット時に、本人及び相手がそれぞれ前後カメラに同時に写った画像や撮影された画像イメージ(背景/顔等)を画面上にそれぞれ同時に表現させるグラフィック・ユーザー・インターフェイス(GUI)である。

(7) 図面内にデザインを構成しない点・線・符号又は文字等を表示したものは次のように処理する。

① 不認定される例

図面の中に中心線、基線、水平線等を表示するための細線、内容の説明をするための支持線・符号又は文字

② 認められる例

図面に平面、屈曲、凹凸等を陰影で表現するために、模様と混同されない範囲で細線、点又は濃淡を使用する場合。ただし、模様と混同される場合には「デザインの説明欄」にその趣旨を記載しなければならない。

- (8) 図面内に表現された文字・表紙は次のように扱う。この場合、デザインの説明欄に別途の説明がある場合には、デザインの説明欄を根拠に判断しなければならない。

※ 画像内に表現された文字は、説明・指示を表す場合、可変的な文字を表示する場合等のように、ひたすら情報伝達のためのものを除いて、デザインを構成するものとして扱う。

① デザインを構成するものとして扱う場合

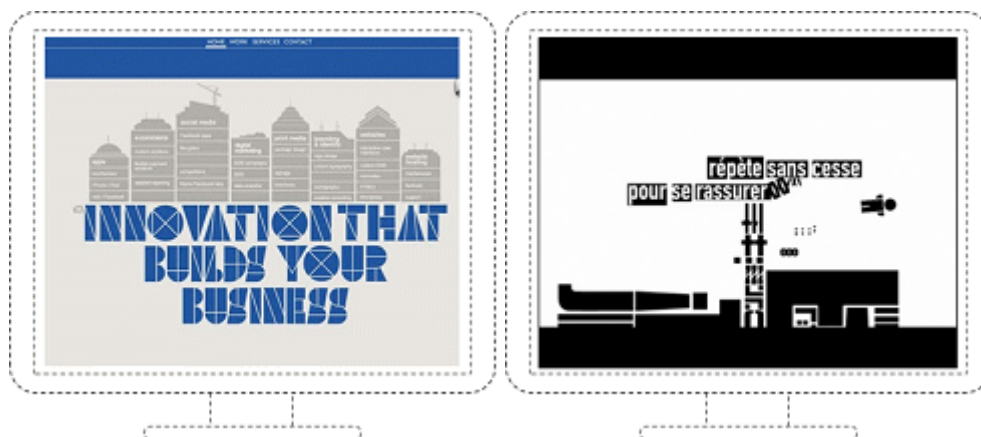
① 画像を装飾する機能のみをするもの

(例) 文字の大きさ、色、配列の構成を創作の要点とする「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」



- ㊦ 情報を伝達する機能と物品又は画像を装飾する機能を共にするもの

(例) ウェブサイトの「メニューの名称」を示す情報伝達の機能をすると同時に、画像を構成する要素を装飾する機能をする「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」



- ㊧ 画像に表現された文字・標識のうち、ひたすら情報伝達のために使用されているもので次のような場合は模様とみなさないため、デザインを構成するものとして扱わず、削除を要しない。

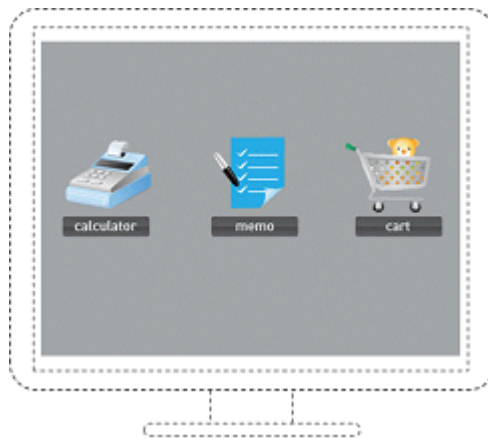
- ① 画像内に文字情報が表示される部分を表すために文章等を記載したもの

(例) ウェブサイト内に定期的なアップデートで具現される文字情報を表す文字が含まれた「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」



- ㉔ 画像内にアイコン等の機能又は説明等を表示するためのもの。ただし、例2)のように文字の装飾的な要素を認められるときは、デザインを構成するものと判断することができる。

(例1) 画像の構成要素であるアイコンの意味を説明するための文字が記載された「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」



(例2) 運営体制で設定されている基本書体を使わず、文字自体の装飾的な要素が認められる「画像デザインが表示された携帯電話機」



- ㉕ 規約で定めたシンボル等を構成要素に含めたもの。ただし、(例3)のように一般的な方法で構成していない場合、又は加えられた変化によって創作性を認められる場合は例外とする。

(例 1) 規約で定めたシンボル等の例



「ワイファイ(wifi)」



「ブルートゥース(bluetooth)」



「ユーエスビー(usb)」

(例 2) 規約で定めたシンボルを一般的な方法で構成したものに該当し、情報表示とみなす例



(例 3) 規約で定めたシンボル、ロゴ等に加えられた変化によって、デザインを構成するものと認められる例



「ユーエスビー」シンボルに模様・色彩を結合した「画像デザインが表示さ



「ワイファイ」シンボルに模様・色彩を結合した「画像デザインが表示され

れたディスプレイパネル」

たディスプレイパネル」

(9) 提出された図面だけではデザインを十分に表現できない場合であって、次に該当するもの

※ 動的画像デザイン出願の場合には、各変化過程の図面を複数組で区分し、英字大文字で識別項目を記載せず、変化する過程を一連番号順に提出することができる。

① 拡大図、又は使用状態図等がない場合

② 図形等が拡大・縮小、移動等形態が変化する場合であって、変化する前後の状態を図示しなければ、そのデザインを十分に表現できない場合に变化する前と後の状態を把握できる各各の図面がない場合。この場合、ドロップダウン(drop down)等のように典型的な変化に該当するものは変化の過程を省略することができる。

(例) 典型的な変化に該当するため、変化過程を省略し、変化前後の状態を提出した場合

ボタン部分が操作によって形態が変化[ドロップダウン(drop down)する「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」]



【図面 1.1】



【図面 1.2】

③ 形態的関連性及び変化の一定性を有して形態が変化する動的画像デザインであって、その動く状態を表現しなければそのデザインを十分に把握できない場合に静止状態の図面とその動作状態を把握できる図面(動作中の基本的な姿勢、動作内容を表す軌跡等)がない場合、又は必要と認められる場合にデザインの説明欄にそれに関する説明がない場合

(例) 変化する一連の過程が分かるように提出した場合

形等が変化する一連の過程を示した「画像のデザインが表示された携帯電話」



【図面 1.1】

【図 1.2】

【図 1.3】

【図面 1.4】

(10) 部分拡大図の元の図面に拡大した部分を鎖線又はそれに相応する方法で表示しなかったもの。ただし、拡大した部分の位置、大きさ、範囲を明確に把握できる場合には元の図面にその表示をしないことができる。

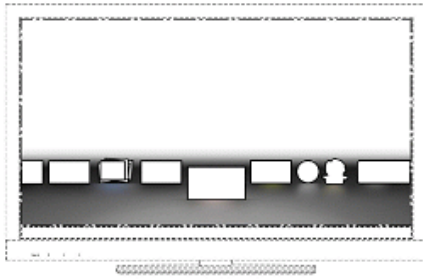
(11) 部分デザインとして登録を受けようとする部分の範囲が明確に特定されていない場合

- ① 全体デザインのうち、部分のデザインとしてデザイン登録を受けようとする部分を実線で表現し、それ以外の部分を破線で表現する方法に従わなかった場合、又はこれに相応する表現方法に従わなかった場合

(例) 彩色(coloring)、又は境界線(boundary)等で表現し、部分デザインとして登録を受けようとする部分を特定したものと認められる場合

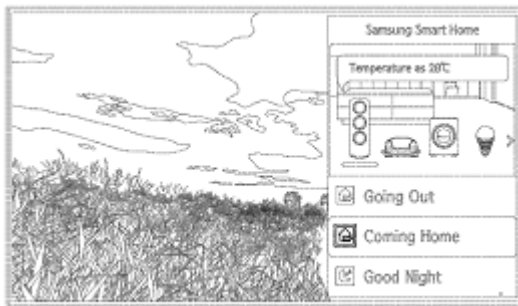
「画像デザインが表示されたテレビ受像機」

「画像デザインが表示された携帯電話機」



「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」

「画像デザインが表示されたタブレット PC」



- ② 部分デザインとして登録を受けようとする部分を図面等で特定する方法に関する説明が必要と認められる場合に、その趣旨を「デザインの説明」欄に書かなかった場合
- ③ 部分デザインとして登録を受けようとする部分の境界が不明確な場合に、その境界を 1 点鎖線又はそれに相応する方法で図示しなかった場合、又はそれに関する説明が必要と認められる場合にその趣旨を「デザインの説明」欄に書かなかった場合

(12) 参考図面を動画ファイル形式で提出する動的画像デザインの場合

- ① 参考図面以外の図面を動画ファイル形式の図面で提出する場合(デザイン保護法施行規則、別紙第 3 号書式参照)
- ② 参考図面として提出された動画ファイルを実行した場合、図面が再生されない場合、又はデザインの対象が明確に表現されていない場合。ただし、提出された図面だけで動作状態等、デザインを十分に把握できる場合には、この限りでない。

- ③ 静止状態の図面とその動作状態を把握できる図面(動作中の基本的な姿勢、動作内容を表す軌跡等)がない場合、又は必要と認められる場合にデザインの説明欄にそれに関する説明がない場合

(例) 参考図面を動画ファイル形式で提出する動的画像デザイン図面の例(参考図面は動画ファイルを実行した場合の動作の軌跡を表したものである)

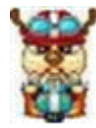
「画像デザインが表示された携帯電話機」



【図面 1.1】



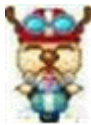
【参考図面 1.1】



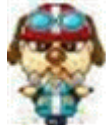
【参考図面 1.2】



【参考図面 1.3】



【参考図面 1.4】



【参考図面 1.5】



【参考図面 1.6】



【参考図面 1.7】

5. 新規性

- 1) デザイン登録出願前に国内外で公示され、若しくは公然と実施されているデザイン、又は頒布された刊行物に掲載され、若しくは電気通信回線を通じて公衆が利用可能になったデザイン(以下「公知デザイン」という)、又はこれと類似したデザインは、法第 33 条(デザインの登録要件)第 1 項各号のいずれかに該当し、登録を受けることができない。
- 2) デザイン一部審査登録出願については、法第 62 条(デザイン登録拒絶決定)第 2 項に基づき、登録前に新規性を審査しない。ただし、法第 55 条(情報提供)により情報及び証拠が提供された場合にはそれを根拠にし、法第 62 条(デザイン登録拒絶決定)第 4 項に基づき拒絶決定を行うことができる。
- 3) 部分デザインに関するデザイン登録出願がある前に、次の各号のいずれかに該当するデザインが国内外で公知・公用され、又は刊行物に掲載され、又は電気通信回線を通じて公衆が利用できるようになった場合には、当該部分デザイン出願は法第 33 条(デザインの登録要件)第 1 項各号のいずれかに該当し、デザイン登録を受けることができない。
 - (1) 当該部分デザインと同一又は類似した部分を含める全体デザイン
 - (2) 当該部分デザインと同一又は類似した部分を含める分デザイン
- 4) 新規性規定の具体的な適用方法は、一般的な物品の判断基準に従う。

6. 先願

- 1) 同一又は類似した二つ以上のデザインが別の日に出願された場合に、最初のデザイン登録出願をした出願人[法第 35 条(関連デザイン)第 1 項に該当する場合は除外する]以外には、法第 46 条(先願)第 1 項に基づきデザイン登録を受けることができない。

※関連デザインの判断基準は一般的な物品の判断基準に従う。

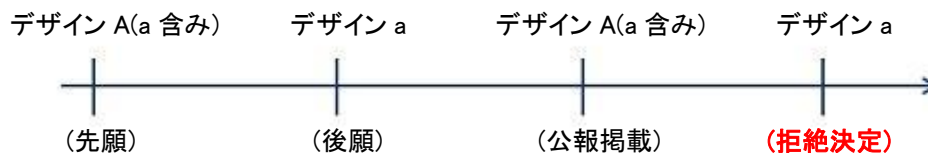
- 2) 同一又は類似した二つ以上のデザインが同じ日に出願された場合に、出願人が協議して定めた一つの出願人[法第 35 条(関連デザイン)第 1 項に該当する場合は除外する]以外には、法第 46 条(先願)第 2 項に基づきデザイン登録を受けることができない。
- 3) デザイン一部審査登録出願については、法第 62 条(デザイン登録拒絶決定)第 2 項に基づき、登録決定前にこれを審査しないが、法第 55 条(情報提供)により情報及び証拠が提供された場合には、それに基づき法第 62 条(デザイン登録拒絶決定)第 4 項により拒絶決定を行うことができる。
- 4) 先願規定の具体的な適用方法は一般的な物品の判断基準に従う。

7. 拡大された先願

1) 先願デザインの一部と同一又は類似した後願デザインが次の各号に該当する場合に、先願と後願の出願人が異なれば、法第 33 条(デザインの登録要件)第 3 項(拡大された先願)を適用する。この場合、先願と後願の出願人が同じであるかどうかは、登録可否決定時を基準に判断する。

- (1) 先願デザインのうち、後願デザインに相当する部分が同一又は類似した場合
- (2) 先願デザインのうち、後願デザインに相当する部分が対比できるほど、十分に表現されている場合
- (3) 先願デザインが後願デザインのデザイン登録出願後に出願公開[法第 46 条(先願)第 2 項後段によって協議不成立で拒絶決定された出願の法第 56 条(拒絶決定された出願の公報掲載)に基づく公開を含む]になった場合、又は登録公告になった場合

(例)



- (4) 後願された静止状態の画像デザイン出願と先願された動的画像デザインの静止画像のいずれかが(1)又は(3)に該当する場合
- 2) デザイン一部審査登録出願については、法第 62 条(デザイン登録拒絶決定)第 2 項により、登録決定前にこれを審査しないが、法第 55 条(情報提供)によって情報や証拠が提供された場合には、それに基づいて法第 62 条(デザイン登録拒絶決定)第 4 項により拒絶決定を行うことができる。

3) 拡大された先願の具体的な適用方法

- (1) 先願デザインを特定するための判断は、出願及び補正時に提出された次の各号の図面を基にする。
- ① デザインの全体的な形態を表現する図面及び物品において画像が図示される図面
 - ② デザインを十分に表現できない場合に付加される拡大図、部分拡大図等(以下「付加図面」という)
 - ③ 部分デザイン登録出願であって、破線で表現された部分等を含む全体デザインのうち、後願デザインに相当する部分に対比できるほど十分に表現されている場合には、全体を表現する図面及び付加図面
- (2) 法第 33 条(デザインの登録要件)第 3 項(拡大された先願)は、先願デザインの出願日翌日から先願デザインに関する公開デザイン公報[法第 56 条(拒絶決定された出願の公報掲載)によるデザイン公報を含む]、又は登録デザイン公報の発行日までに提出されたデザイン登録出願(登録公報の発行日に出願されたものを含む)について適用する。この場合、秘密デザインに関する登録デザイン公報の発行日は、令第 10 条(デザイン公報)第 2 項及び第 3 項によって図面等が掲載された公報の発行日をいう。ただし、先願デザインに関するデザイン公報の発行時間後にデザイン登録出願されたことが明白なデザインについては、法第 33 条(デザインの登録要件)第 1 項(新規性)第 2 号又は第 3 号を適用する。
- (3) デザイン登録出願について法第 33 条(デザインの登録要件)第 3 項を適用する際に、先願デザインに関する公開デザイン公報又は登録デザイン公報の発行日[先願デザインが秘密デザインとして登録された場合には、令第 10 条(デザイン公報)第 2 項及び第 3 項によって、図面等が掲載された公報が発行された日をいう]以前には、後願について審査保留通知を行い、次の例のように必要に応じて閲覧できるという趣旨を書いて通知する。ただし、国際デザイン登録出願は先に拒絶理由通知をした後、審査保留をする。

例) 先願が公開等がされず、審査保留通知をする場合の記載

「他人の先願(第 30-2011-0000000 号)デザインは、公開されていない(又は秘密デザインとして請求された)出願書であるため資料添付が不可能なので、必要に応じ、閲覧を請求して確認して下さい。ただし、閲覧した内容については、他人に漏洩してはいけません。」

- (4) 上記(3)によって審査保留となった後、出願(国際デザイン登録出願は除く)デザインについては、後願デザインと同一又は類似したデザインを含めている先願デザインに関する公開デザイン公報若しくは登録デザイン公報の発行日[先願デザインが秘密デザインとして登録された場合には、令第 10 条(デザイン公報)第 2 項及び第 3 項によって、図面等が掲載された公報が発行された日をいう]以降に拒絶理由通知を行う。
- (5) 後願デザインと同一又は類似したデザインを含めている先願デザインに関するデザインの登録出願について拒絶決定が確定[出願公開又は法第 56 条(拒絶決定された出願の公報掲載)による公報掲載前に無効・取下げ・放棄された場合を含む]される場合、又は登録決定後、法第 82 条(登録料の追納等)第 1 項による登録料の追納期間が過ぎた後もデザイン権の設定登録をしなかった場合には法第 33 条(デザインの登録要件)第 3 項(拡大された先願)を適用せず、登録可否の決定を行う。

8. 容易創作

1) 容易に創作できるデザイン

- (1) 公知デザイン若しくはこれらの結合により、又は国内外で広く知られている形状・模様・色彩若しくはこれらの結合(以下「周知の形状・模様等」という)により、そのデザインが属する分野で通常の知識を持つ者が容易に創作できるデザインは、法第 33 条(デザインの登録要件)第 2 項に基づきデザイン登録を受けることができない。
- (2) デザイン一部審査登録出願については、法第 62 条(デザインの登録拒絶決定)第 2 項により、法第 33 条(デザインの登録要件)第 2 項のうち、周知の形状・模様等により容易に創作できるかどうかのみを審査する。
- (3) デザイン一部審査登録出願について法第 55 条(情報提供)により、情報及び証拠が提供された場合には、それに基づき法第 62 条(デザイン登録拒絶決定)第 4 項に基づきデザイン登録拒絶決定をすることができる。

2) 容易創作の具体的な判断方法

法第 33 条(デザインの登録要件)第 2 項による容易創作として登録を受けることができないデザインは次の基準に従う。

- (1) 「周知の形状・模様等」とは、一般人がこれを知っているほど、刊行物や TV 等を通じて国内で広く知られている形状・模様等をいう。
(例) アニメーションやゲーム等の登場キャラクターが放送やインターネット等で周期的に登場する場合、そのようなキャラクターは広く知られている形状・模様とみなせる。
- (2) 「そのデザインが属する分野で通常の知識を持つ者」とは、そのデザインが表現された物品を生産、使用等実施する業界(以下「当業界」という)でそのデザインに関する普遍的知識を持つ者をいう。
- (3) 「容易に創作できる程度」とは、公知デザインの結合又は周知の形状・模様等をほぼそのまま模倣したデザイン、又はその加えられた変化が単純な商業的・機能的変形に過

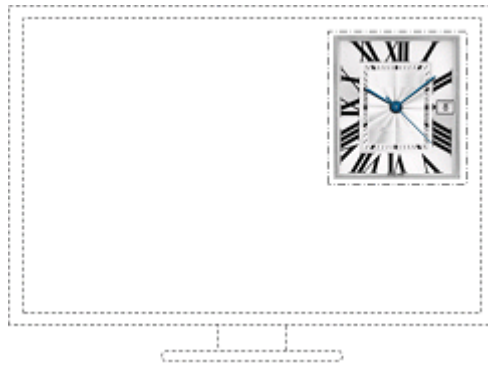
ぎないデザイン、又は画像デザイン分野でありふれた創作手法や表現方法によってこれを変更・組み合わせたに過ぎないデザイン等のように創作レベルが低いデザインをいう。

※「商業的・機能的変形」とは、当業界で通常の知識を持つ者なら誰でも当該デザインがその物品又は機能に合うようにするために加えることができると考えられる程度の変化を言うものであって、次のような場合が例に挙げられる。

(例 1) 公知の「腕時計」における「時計文字盤」を画像デザインに表す等、一般的な物品のデザイン構成要素の一部又は全部をその物品と同じ機能を行うため、ただ画像デザインで表すもの(商業的変形の例)

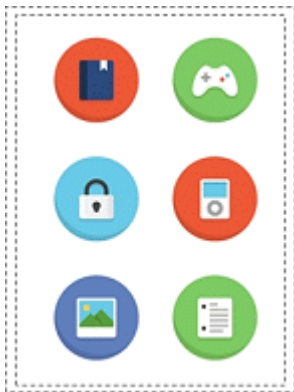


「腕時計」
〈公知デザイン〉

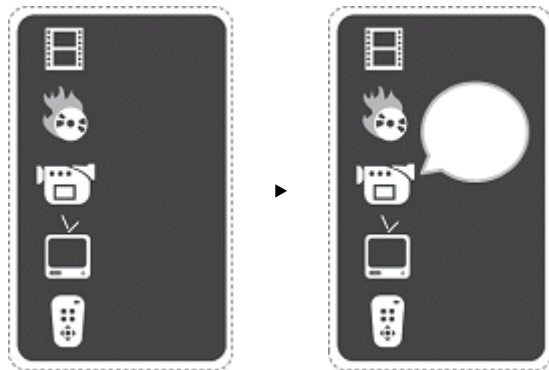


「画像デザインが表示されたコンピューター・モニター」
〈出願デザイン〉

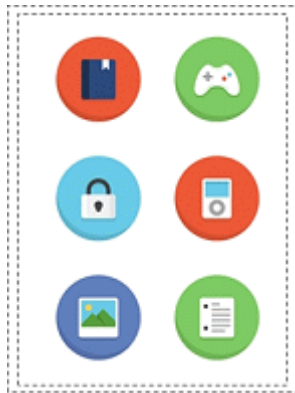
(例 2) 公知の形状及び模様、色彩の結合に基づき、ありふれた方法で変化前後を表現したに過ぎないもの(機能的変形の例)



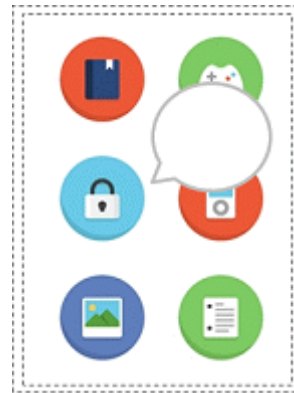
〈公知デザイン 1〉



〈公知デザイン 2〉



【図面 1.1】



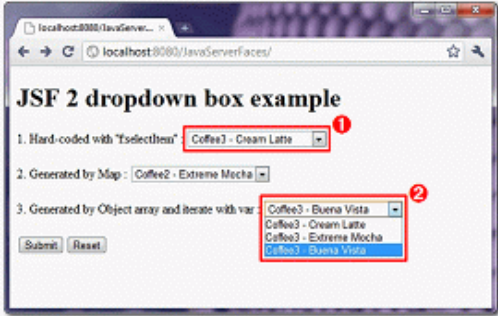


【図面 1.2】

「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」

〈出願デザイン〉

- (4) 周知の形状・模様等による容易創作規定は、すべての品物に適用する。
- (5) 原則として公知デザイン又は周知の形状・模様等によって容易に創作できるかどうかを判断するが、次の場合を含む。
- ① 出願されたデザインの構成要素の中で、周知又は公知されていない部分が含まれていても、その構成要素が付随的であるか、又は創作性が低く、全体的な美的感覚に及ぼす影響が少ない場合には、容易創作に該当するものとみなす。
 - ② 出願されたデザインが公知デザインの結合ではなく、一つの公知デザインとの関係において、全体的な審美感が類似した場合は、原則として新規性の規定を適用する。ただし、出願されたデザインが公知デザインに比べ全体的な審美感に差はあるものの、創作レベルが低い場合には、容易創作に該当するものとみることができる。

[審査官参考] 画像デザインの機能具現のための構成要素

連番	区分	イメージ	内容
1	コンボボックス (combo box)		コンピューター/通信ウィンドウで使用されるもので、ユーザーが直接情報を入力し、又は羅列された項目の中から一つの項目を選択して情報を入力できるコントロール
2	ドロップダウン (drop down)		メニューの名が表示されているところをマウスでクリックすると、当該位置からメニューが下へと広がるようになっている。メニュー内の項目にマウスのポインターを移せば、それによって各項目が反転し、クリックするとその項目が選択される
3	チェックボックス (check box)		ユーザーに複数項目の中から希望する項目を一つ以上選択させる際に使われる小さな四角形。四角形をクリックすると、X 又は V がチェックされ、その項目が選択される。基本的にクリックする度に選択・解除の動作が繰り返される
4	ラジオボタン (radio button)		画面上的の択一式設定ボタン。一つのボタンを選択すると、自動的に別のボタンは解除される

連番	区分	イメージ	内容
5	入力フィールド (text input field)		ユーザーがキーボードで直接テキストを入力するところ
6	ダイヤル (dial)		マウスドラッグ又はクリックで音響ボリューム等を調整するコントロール
7	スライダー (slider)		ユーザーが量(amount)、位置(location)等を直観的に調整するコントロール
8	プログレスバー (progress bar)		ユーザーが分かりやすく、進行状況を示すインジケーター

3) 容易創作の類型

(1) 周知の形状・模様・色彩又はこれらの結合に基づく容易創作。

① 画像デザインとして公知された周知の模様

(例) 画像デザインとしてよく使われる模様の例

				
ロック	検索	音楽	ハート	ホーム
				
アンロック	インターネット	ショッピング	メール	時間
				
音量	吹き出し	旅行	お気に入り	選択

② 一般的な模様の例: 鳳凰模様、亀甲模様、市松模様、水玉模様、卍の模様等

③ 色彩: 色彩が模様を成す場合に限った判断要素にし、単一色で彩られたものは創作性判断に影響がないものとみなす。

④ 自然物、有名な著作物、有名な建造物、有名な景色等の写真を基にした容易創作又はこれらの結合を基礎にした容易創作。支配的特徴の結合であって創作性が低い場合を含む。

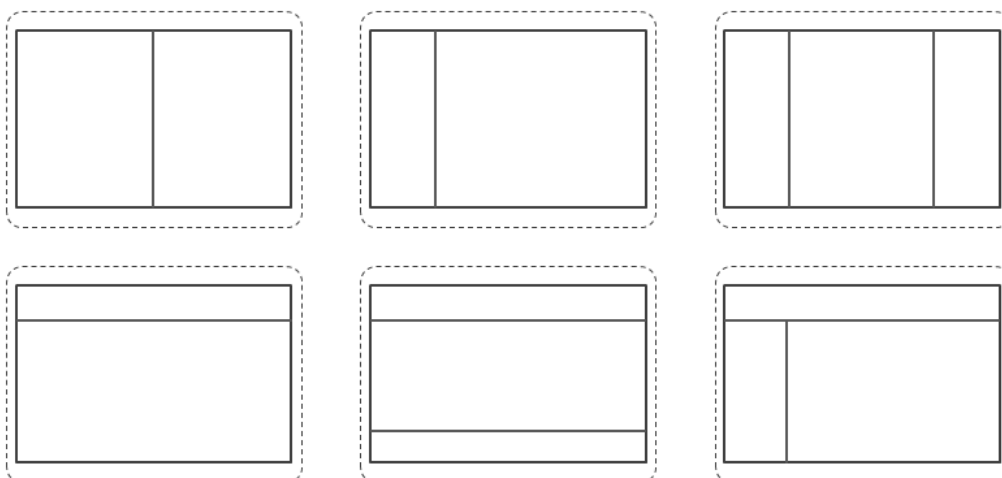
※ 自然物や有名な著作物等であっても、その表現方法が特異であれば「周知」ではない。

⑤ 周知デザインを基にした容易創作は次の場合にこれを適用する。

- ① 当業界で刊行物や TV 等を通じて広く知られているデザインを「周知デザイン」とみなす。
- ② 一般的な字体を使用して単語、文章等を羅列した程度であって、全体として創作性がない場合
 (例) 「歓迎します」という文章を様々な国の言語で表示し、ゴシック体で表した程度に過ぎない「画像デザインが表示された携帯電話」

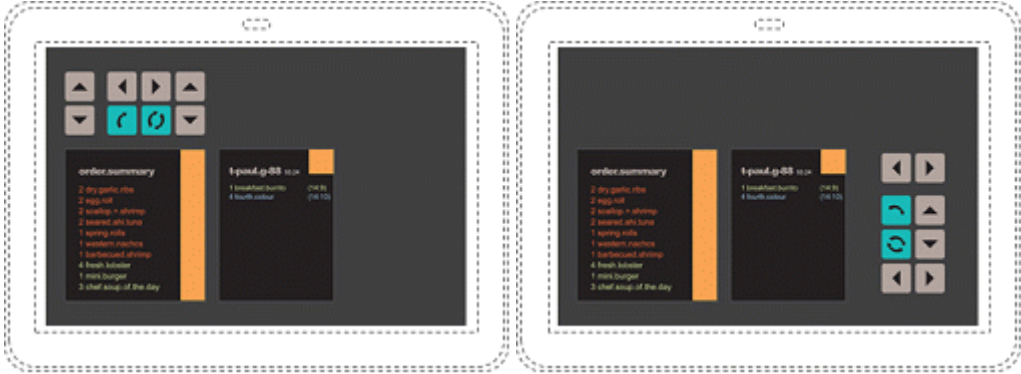


- ⑥ 一般的な方法によってフレームを分割する程度に過ぎない場合
 (例) ありふれたフレーム分割の例



(2) デザインの構成要素の配置の変更による容易創作

(例) 画像を構成する図形の配置を上から横へと変更したに過ぎない「画像デザインが表示されたタブレット PC」

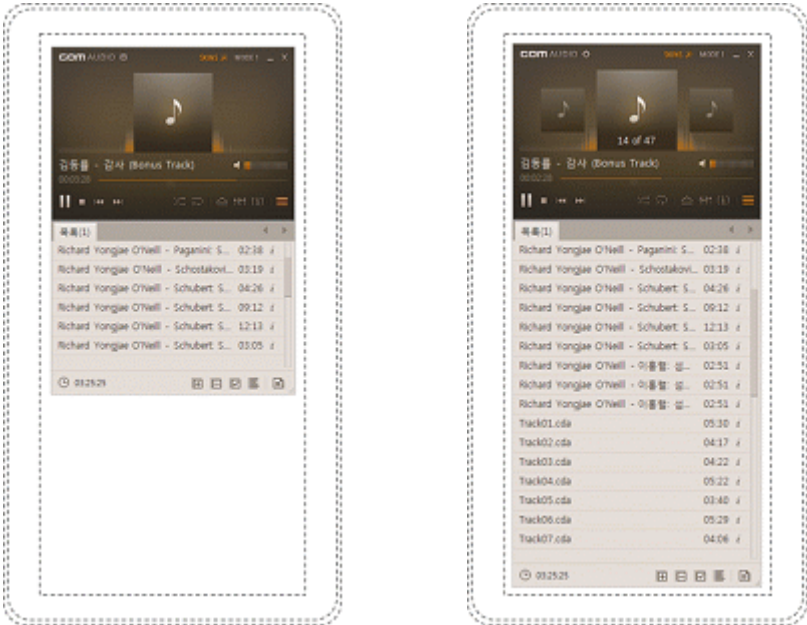


<公知デザイン>

<出願デザイン>

(3) デザインの構成要素比率の変更や構成単位数の増減による容易創作

(例) 歌のリストを表わすものであって、同じ要素を単純に繰り返したに過ぎない「画像デザインが表示されたタブレット PC」



<公知デザイン>

<出願デザイン>

(4) 公知デザインの結合に基づく容易創作

① デザイン構成要素の一部を他のデザインに置換する容易創作

(例) 公知の携帯電話機「キーボード」を他の画像に置換して構成した「画像デザインが表示された携帯電話機」



〈公知デザイン1〉

〈公知デザイン2〉

〈出願デザイン〉

② 複数のデザインを組み合わせる一つのデザインを構成する容易創作

(例) 公知されたそれぞれの「アイコンの配列」を一つに合わせて構成した「画像デザインが表示された携帯電話機」



〈公知デザイン1〉

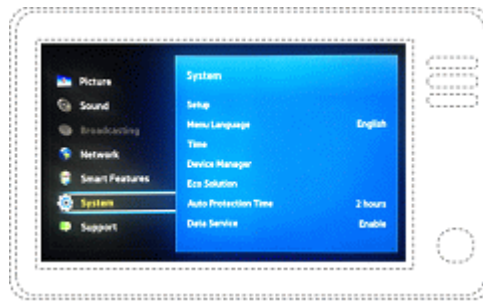
〈公知デザイン2〉

〈出願デザイン〉

- ③ 公知された模様・色彩又は画像を他の物品にほぼそのまま表した容易創作
 (例) 公知された TV の画像をゲーム機にほぼそのまま表した「画像デザインが表示されたゲーム機」



<公知デザイン>



<出願デザイン>

- (5) 公知デザインが周知の模様等と結合した場合も、容易創作に該当するものとみなす。
 (例) 公知デザインと周知の四角形を結合して「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」に表した場合



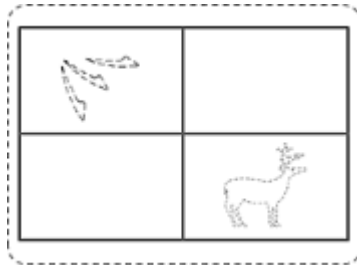
<公知デザイン>



<出願デザイン>

- 4) 部分デザインとして出願された画像デザインの場合、表示部内で部分デザインとして登録を受けようとする部分(実線部分)を考慮して容易創作であるかどうかを判断し、必要に応じて、破線部分の機能及び用途等を総合的に考慮して判断することができる。

- (例1) 部分デザインとして登録を受けようとする部分が周知の四角形を均等に分割した程度に過ぎず、創作性が認められない例



「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」

- (例2) 表示部の内部に周知の四角形を適用したが、大きさの変化及び配置等を総合的に考慮したとき、創作性が認められる例



「画像デザインが表示されたテレビ・モニター」

5) 容易創作に対する証拠の提示

- (1) 頒布された刊行物に掲載され、又は電気通信回線を通じて公衆が利用可能になった公知・公用のデザインを容易創作判断の基礎資料とする場合には、当該公知・公用のデザインが掲載された刊行物の書誌事項・デザイン又は当該デザインが掲載されたウェブサイトのアドレス・画面等を意見提出通知書に添付して当該公知・公用のデザインを提示しなければならない。
- (2) 周知の形状・模様等又は周知のデザインを容易創作判断の基礎資料とする場合には証拠を提示する必要がない。

- 6) 出願デザインが公知デザイン若しくは周知の模様等によって容易に創作することもできる場合、又は公知デザインと同一若しくは類似する場合には、法第 33 条(デザインの登録要件)第 1 項(新規性)の各号を適用する。
- 7) デザイン登録を受けられる権利を持つ者のデザインが新規性を喪失した場合に、その日から 6 ヶ月以内にその者がデザイン登録出願をするときは、その公知デザインは容易創作の判断根拠としない。

※ 後願の拒絶参考文献として引用された他人の未公開先願デザインがその拒絶理由の通知によって公知され新規性を喪失した後、再び出願された場合にも、その公知デザインは容易創作の判断根拠としない。

9. 類似可否の判断

1) 画像デザインが表示された物品の類似可否の判断

物品の類似可否の判断は一般的な物品の判断基準に従い、画像が表示される物品の類似可否を判断する。この場合、「ウェブサイト」、「ソフトウェアプログラム」、「アプリケーション」等の区分は、物品の類似可否の判断に影響を及ぼさない。

(1) 「同一物品」とは、用途と機能が同一のものをいう。

※「用途」とは、物品が実現しようとする使用目的をいい、「機能」とは、用途を実現できる構造・作用等をいう。

(2) 「類似物品」とは、用途が同一で機能が異なるものをいう。

(例) 「マルチメディア端末」と「タブレット PC」

(3) 非類似物品である場合にも用途上で混用されかねないものは類似した物品とみることができる。

※「混用」とは、用途が異なり、機能が同一の物品を用途を変えて使用することをいう。

(例) 冷・温水排出機能が表現された「画像デザインが表示された冷蔵庫」と「画像デザインが表示された浄水機」

(4) 原則として同一・類似した物品の間でのみ類似可否の判断をしなければならないが、「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」の場合には「ディスプレイパネル」を含み、非類似物品の間にも類似可否の判断をすることができる。この場合、デザイン図面に表現された内容、デザインの説明等を参考にして類似可否の判断の対象となる物品を特定することができる。

2) 画像デザインの類似可否の判断の一般原則

(1) 同一又は類似した物品の間でのみ、デザインの類似可否の判断を行う(大法院 98 フ 492 判決参照)。

(2) 物品の類似可否によるデザインの類似可否は以下のとおりである。

区分	同一物品	類似物品	非類似物品
形状・模様・色彩 同一	同一デザイン		
形状・模様・色彩 類似		類似デザイン	
形状・模様・色彩 非類似			非類似デザイン

デザインの類似可否の判断は、デザインの対象となる物品が流通過程で一般需要者を基準に観察し、他の物品と混同する恐れがある場合には、類似したデザインとみなす。また、混同する恐れがあるほど類似していなくても、そのデザイン分野の形態の流れを基に両デザインを観察して創作の共通性が認められる場合にも類似したデザインとみなす。

(3) 類似可否は全体的に観察して総合的に判断する。

- ① 「観察」は、肉眼で比較して観察することを原則とする。
- ② 「全体的に判断する」とは、デザインを構成する各要素を分離して個別に対比するのではなく、その外観を全体的に対比観察して、見る人に異なる審美感を感じさせるかどうかによって判断しなければならないということであるため、その支配的な特徴が類似しているのであれば、細部的な点に多少の違いがあっても類似したものとみなす。
- ③ 常識的な範囲で物品の大小の差は、類似可否の判断の要素として考慮しない。
- ④ 機能、構造、駆動原理、操作方法等は、それ自体が外観として表現されない限り、類似可否の判断の要素になることができない。

(4) 斬新なデザインであるほど類似の幅を広くみて、同じ種類のものが多く出るほど類似の幅を狭くみる。

(5) デザインの形態による類似可否の判断方法

- ① 模様の類似可否は、テーマ(Motif)の表現方法と配列、柄の大きさ及び色彩等を総合して判断する。

- ② 色彩は模様を構成しない限り、類似可否の判断の要素と考慮しない。
 - ③ 公知の形状、模様を構成要素としている場合にも、その部分が特別な審美感を引き起こすことができないのでない限り、それまで含めた全体として観察して感じられる審美感によって判断する。
 - ④ 公知の形状に独特の模様が化体され新たな美感を引き起こす場合には、模様に比重を置いて判断する(大法院 2003 フ 762 判決参照)。
- (6) 使用によって形態が変化する場合には、形態変化の前後又は一連の変化過程を基準に相互同じ状態に対比して全体的に判断する。

3) 画像デザインの類似可否の判断方法

- (1) デザインが属する分野の通常の知識を基に次の各号の要素を総合的に考慮して判断する。
- ① デザインの対象となる物品
 - ② デザイン登録を受けようとする部分の機能・用途
 - ③ デザイン登録を受けようとする部分の形状・模様・色彩又はこれらの結合
 - ④ 当該物品の部分デザインとしてデザイン登録を受けようとする部分が占める位置・大きさ・範囲。ただし、画像デザインが表示された表示部で登録を受けようとする部分の位置・大きさが移動又は拡大・縮小が可能な場合には、類似可否の判断に影響を及ぼさない。
- (2) 画像デザイン間の類似可否の判断
上記 2)の一般原則に従う。
- (3) 静止画像デザインと動的画像デザインの類似可否の判断
- ① 動的画像デザインの静止状態及び動作中の基本的主体を成す姿態が画像デザインと類似し、動作の内容に特異点がなければ類似したデザインとみなす。従って、形態変化又は動作の内容が特異なものであれば、類似しないデザインとみなす。

- ② 静止画像デザインが動的画像デザインの停止状態又は動作中の基本的主体を成す姿態と類似えうれば、類似したデザインとみなす。

(4) 動的画像デザイン間での類似可否の判断

動的画像デザイン相互間には、その静止状態、動作の内容及び動作中の基本的な主体を成す姿態等を全体として比較して類似可否を判断する。

10. 登録を受けられない画像デザイン登録出願

次の各号のいずれかに該当するデザインは、法第 33 条にもかかわらず、デザイン登録を受けることができないものと判断し、具体的な判断は一般的な物品の審査基準に従う。この場合、形態が変化する画像デザインは、形態変化の前後全体としての模様・色彩又はこれらの結合を、動的画像デザインの場合には一連の変化の過程を全体として判断しなければならない、形態変化に特異点があるか、又は動作の内容に特異点があってもこの規定を適用する。

- 1) 国旗、国章、軍旗、勲章、褒章、記章、その他の公共機関等の標章と外国の国旗、国章又は国際機関等の文字や標識と同一若しくは類似したデザイン、又はこれらの一部構成要素に含めているデザインは、法第 34 条(登録を受けることができないデザイン)第 1 号を適用する。
- 2) デザインが示す意味や内容等が一般的な道德観念の善良な風俗に反し、又は公共秩序を害する恐れがあるデザインは、法第 34 条(登録を受けることができないデザイン)第 2 号を適用する。
- 3) 他人の業務に係る物品と混乱をもたらす恐れがあるデザインは、法第 34 条(登録を受けることができないデザイン)第 3 号を適用する。

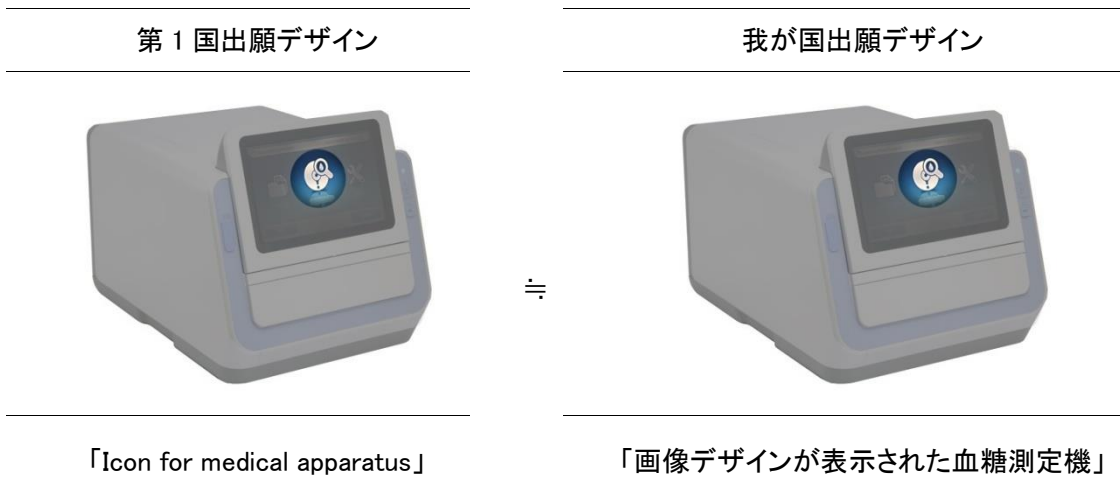
11. 条約の優先権主張を伴う画像デザイン登録出願

条約の優先権主張の要件、主張方式及び否認予告の手続き等の具体的な判断は、一般的な物品の審査基準に従う。

1) 物品の同一性に関する判断方法

最初出願デザインの物品名称と我が国出願デザインの物品名称が異なっても、優先権証明書類の記載内容を総合的に考慮して判断するときに、出願デザインが適用される物品の用途・機能が実質的に同じであれば、物品の同一性を認める。

(例 1) 優先権証明書類には、物品の名称が「Icon for medical apparatus」と書かれており、図面には複数のアイコンで構成された操作部を部分デザインに含めている医療機器の全体の形態が表現されている。我が国に部分デザインとして出願する際、物品の名称を「画像デザインが表示された血糖測定機」にして物品の全体の形態を図示し、登録を受けようとするアイコン部分を部分デザインとして登録を受けようとする部分に特定して表現した。



(例 2) 優先権証明書類に物品の名称は「Graphical user interfaces」、物品類は「14 類」と書かれており、画像デザインが全て実線で図示されている。我が国に部分デザインとして出願する際、物品の名称を「画像デザインが表示されたディスプレイパネル」として出願した。

第1国出願デザイン



「Graphical user interfaces」(EU)

韓国出願デザイン

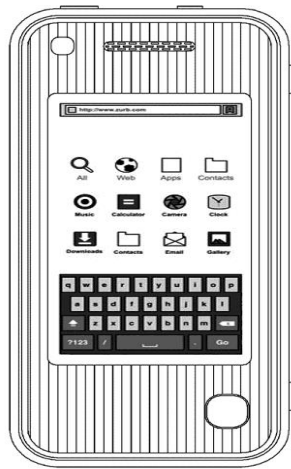


「画像デザインが表示された
ディスプレイパネル」

2) デザインの同一性に関する判断方法

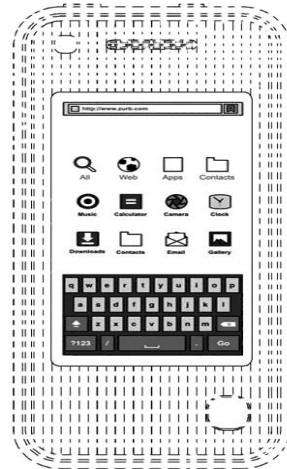
- (1) 出願の形式やデザインを表現する方法と関係なく、優先権証明書類に表現されたデザインのうち、我が国に出願されたデザインと実質的に同一のデザインが含まれていれば良い。
 - (2) 我が国に出願されたデザインが優先権証明書類に表現されているかどうかは、当該デザインが属する分野における通常の知識に基づき、優先権証明書類の全体の記載内容及び最初に出願した国の制度等を総合的に考慮して判断する。
 - (3) 優先権証明書類に表現されているデザインが全体デザインに関する出願であるのに、我が国に部分デザインとして出願した場合は、原則的にデザインの同一性が認められない。ただし、基礎出願国家で部分デザイン出願制度が認められない場合、登録を受けようとする部分の実質的なデザインの同一性、物品の名称、デザインの説明、物品類の区分等を総合的に考慮してデザインの同一性を判断しなければならない。
- (例) 優先権証明書類に物品の名称は「携帯電話機の画像デザイン」と書かれており、携帯電話及び画像デザインが全て実線で図示されている。我が国に部分デザインとして出願する際、物品の名称を「画像デザインが表示された携帯電話機」として出願した。

第1国出願デザイン



「携帯電話機の画像デザイン」(中国)

我が国出願デザイン



「画像デザインが表示された携帯電話」

- (4) 優先権証明書類に含まれた図面のうち、参考図面に該当する図面にのみ表現されているデザインを我が国に出願した場合には、デザインの同一性が認められない。

[審査官参考]

☞ 部分デザインに関する出願を認めない国家(2015.12月基準)

ニュージーランド、台湾、中国、ルーマニア、マレーシア、メキシコ、ブルガリア、ベトナム、ブラジル、スロベニア、スロバキア、シンガポール、アルメニア、エストニア、ウクライナ、オーストラリア、キルギスタン等

イメージ出処及び参考一覧

- ・ 45 Fresh Examples Of Inspiring Typography In Web Design Designbeep
- ・ 50 Fresh Useful Icon Sets For Your Next Design – Smashing Magazine
- ・ Android GUI PSD v. 2.0
- ・ Android GUI Stencils, Kits and Templates
- ・ APKMANIA.COM® - jetAudio Music Player+EQ Plus v6.3.0 APK
- ・ Argon (SMS-based player with XMB GUI) - Page 57
- ・ bellox » SSangYong korando C200 GUI Design
- ・ CE GUI Designer Shows Interface for Smart Refrigerator - Article from CE Pro
- ・ Dials & Knobs found in User Interfaces - Design Tickle
- ・ Ext.form.field.Checkbox Ext JS 4.0 Documentation
- ・ Fresh Free High-Quality Icon Sets – Smashing Magazine
- ・ Geko & Design ソン・ギソン Android Navigation GUI (2011)
- ・ Google Glass - Bornrich
- ・ Google Glass is Dead...For Now PERSONAL TECH Tech Times
- ・ GUI ユーザーインターフェース、ベクターファイル - 365PSD.com
- ・ html - What is the correct way to create a large input text using Zurb Foundation - Stack Overflow
- ・ IOS 8 GUI Pack 2 - Download IOS 8 Design GUI Pack
- ・ iPhone and iPad Development GUI Kits, Stencils and Icons – Speckyboy Design Magazine
- ・ jmc734-oshw-usb-logo · GitHub

- ・ JSF 2.0 Tutorials
- ・ Laser Projection Keyboard Virtual Laser Keyboard WayCoolGadgets.com
- ・ Mobile User Interface Template Stock Photo - Image 35939700
- ・ Pole Projection Clock - Projection - 889-405 - Bedol What's Next
- ・ POS System Computer Devices Point of Sale Software Hardware Device
- ・ Project Space Infernal Anvil
- ・ pxd UX Lab. UX 新入デザイナーが知っておくべき UI ディテール用語 1 弾
- ・ Quick Tip Design a Pretty Dropdown Button in Photoshop - Envato Tuts+ Web Design Article
- ・ Radioactive GUI Skin MuHa Games
- ・ Restaurant Logos Stock Photos, Images, & Pictures -(943 Images) - Page 3
- ・ Royce Ui Kit Ui Parade
- ・ Sid Meier s Pirates 2 Icon Mega Games Pack 26 Iconset Exhumed
- ・ SMART Industrial Designer Kim Seungwoo デザイナー キム・スンウ
- ・ Tank Anglaise watch - XL, 18K white gold, diamonds - Fine Watches for men and for women - Cartier
- ・ Targetspace - Meeting Rooms - One Aldgate
- ・ typography “La Haine” fanico
- ・ UI Sliders Set Royalty Free Cliparts, Vectors, And Stock Illustration. Image 14886708.
- ・ User Interface, Gestures, and Multitasking - The Windows RT Review
- ・ WEIRD NEWS 15 Awesome Typography and Words Artworks
- ・ White volume buttons UI kit PSD file Free Download
- ・ WiFi Map - Passwords - Google Play の Android アプリ

- ・ 私だけの情報共有 'IT &Device' カテゴリーの書き込みリスト
- ・ ニューストゥデーMBC ニュース
- ・ モバイル UI 用語-アプリケーションパターン... ネイバーブログ
- ・ ソフトウェア -自動車計器盤シミュレータプログラム開発(斗山 DST デモ)
- ・ アップタイザ-
- ・ 自転車の車輪をキャンバスにする LED ディスプレイシステム・・・モンキー・ライ
トプロ...NEOEARLY by ラジオキッズ
- ・ ハナ銀, スマートフォンバンキング 「ハナ N バンク」アップグレード - ニュース
ウェイ

画像デザイン審査指針

KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

発行先 : 特許庁デザイン審査政策課

発行日 : 2016年1月

住所 : 大田広域市西区庁舎路 189

政府大田庁舎 4 棟

T e l : (042) 481-8353

F a x : (042) 472-7470

Homepage : www.kipo.go.kr
