

# 디자인 공정거래 가이드북 2013

# Design Fair Trade Guide

## 일 러 두 기

---

이 책은 (재)서울디자인재단 시민디자인연구소에서 수행한 '디자인  
공정거래 환경조성 연구'의 내용을 엮어서 만든 가이드북입니다.  
이 책의 내용은 연구진의 견해로써 서울특별시의 정책과는 다를 수  
있습니다. 이 책은 한국디자인진흥원과의 협력을 통해 제작되었으며,  
특허청의 감수를 받았습니다.

---

디자인  
공정거래  
가이드북  
2013

# CONTENTS

## 1

### 디자인 거래의 이해

1.1 디자인과 경영	007
1.2 디자인 프로세스	016

## 2

### 사례로 배우는 디자인 개발 시 주의사항

2.1 대표적인 디자인 성공사례	024
2.2 대표적인 디자인 분쟁사례	
디자인 계약단계에서 발생하는 분쟁사례	046
디자인 실시단계에서 발생하는 분쟁사례	053

## 3

### 디자인 표준계약서 활용

3.1 디자인 개발 계약	061
3.2 디자인 용역 표준계약서	067

## 4

### 지식재산권 가이드라인

4.1 지식재산권 등록의 필요성	073
4.2 지식재산권의 종류	
산업재산권(특허법, 실용신안법, 상표법, 디자인보호법)	075
저작권	099
디자인공지증명제도	103

#### 부록

한국디자인진흥원 개발 표준계약서	107
지식재산권의 종류(4.2 본문 각주)	156
관련부처 안내	166

# Design Fair Trade Guide

## 01

### 디자인 거래의 이해

1.1 디자인과 경영

1.2 디자인 프로세스

기업의 생존과 성공의 원동력 「디자인」

1 한국디자인진흥원, 2010

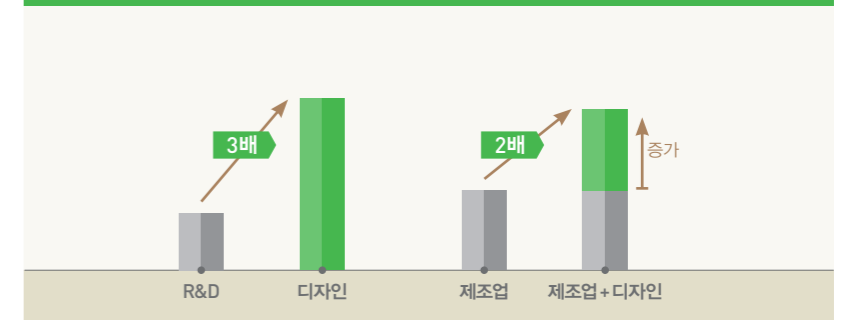
2 산업자원부와 한국디자인진흥원의 디자인혁신기술개발사업 성과분석, 2005

## 1. 디자인과 경영

“15년 전에는 가격으로, 오늘날에는 품질로, 그리고 내일은 디자인으로 경쟁하게 될 것이다.” 미국 하버드 경영대학원의 명예교수인 Robert Hayes가 한 말입니다. 세계에서 가장 앞서간다고 자부하던 대부분의 미국 기업들이 디자인의 중요성을 재인식하기 시작했으며, 이는 디자인이 기업의 운명을 결정짓는 핵심적인 경영의 축으로 변모하였다는 것을 의미하기도 합니다. 뿐만 아니라 2012년 영국의 「디자인 카운슬」의 보고서에 따르면 디자인을 통해 가치를 더한 제품과 서비스를 시장에 제공했을 때 기업의 성과가 훨씬 높아진다고 보고했습니다. 실제로 자동차, 반도체와 같은 제조업 분야에 디자인 투자를 실시했을 경우, 약 2배의 부가가치 창출을 기대할 수 있습니다.<sup>1</sup>

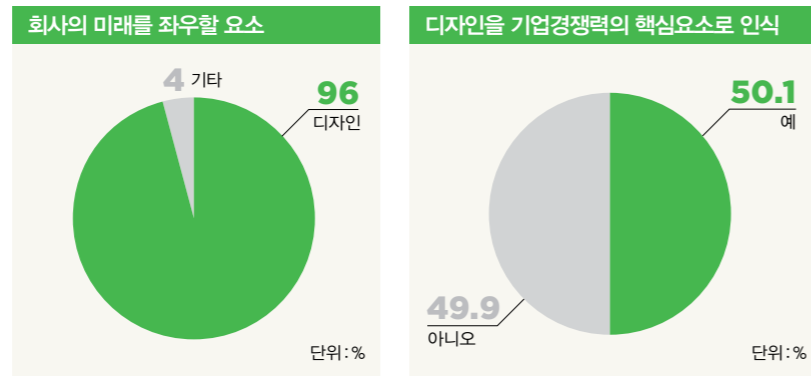
특히 중소기업의 경우, 최소 13배에서 최고 126배에 이를 만큼 디자인투자에 대한 성과는 매우 혁신적인 것으로 나타났습니다.<sup>2</sup> 이처럼 디자인은 중소, 중견기업이 글로벌 기업으로 성장하기 위한 필수 요건이라 할 수 있습니다.

디자인 투자 대비 매출 증대효과



이에 따라 CEO들의 디자인에 대한 인식 또한 변하고 있습니다.

삼성경제디자인연구소에서 2006년 실시한 설문조사에 의하면 전체 응답자의 절반 이상인 50.1%가 '디자인을 기업경쟁력의 핵심요소'로 인식하고 있다고 응답했습니다. 또한 2008년 조사에서는 96%가 회사의 미래를 좌우할 요소로 디자인을 꼽았습니다. 이제는 국내 CEO도 경제적 부가가치를 창출하고 지속가능한 기업경영을 수행하는데 디자인이 필수라는 것에 동의하고 있습니다.



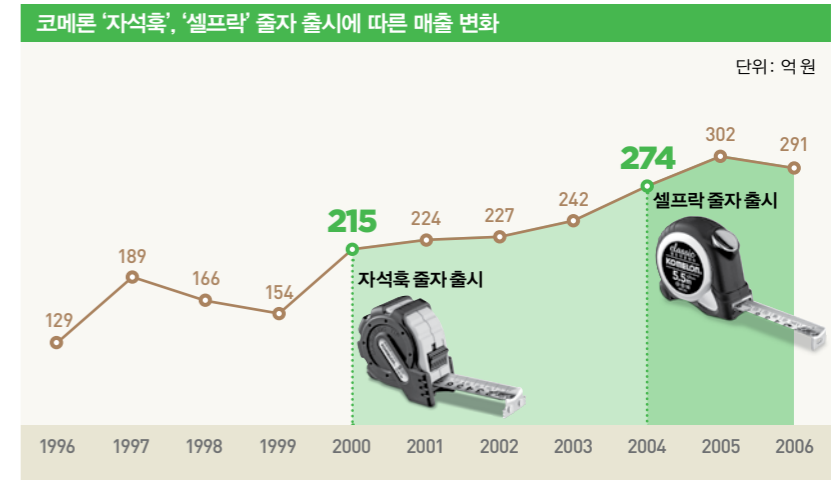
디자인 경영으로  
비즈니스 혁신을  
이뤄낸 기업들

일반적으로 디자인 경영은 디자인을 전략적으로 활용함으로써 새로운 비전과 가치를 창출하고 조직목표를 효율적으로 달성하기 위한 일련의 활동이라고 할 수 있습니다. 우리나라는 1990년대 초반부터 디자인 경영이 기업의 화두로 떠올랐습니다. 삼성이나 LG전자, 현대자동차 등의 대기업들은 디자인 경영을 선포하고 디자인에 집중적인 투자를 진행했으며 그 결과 글로벌 톱 브랜드로 발돋움했습니다. 또한 아이리버, 코메론, 루펜리 등과 같은 중소기업들도 다국적 대기업들이 장악한 시장 상황에서 디자인 경영을 통한 제품 혁신으로 돌파구를 찾고 세계적으로 성장해 나가고 있습니다.<sup>3</sup> 그러면 대표적인 디자인 경영 성공사례를 중소기업 위주로 살펴보겠습니다.

<sup>3</sup> 김중균, 디자인전쟁, 홍시, p.122-123

가능성 제품에 혁신의 컬러를 입히다「코메론 줄자」

코메론은 줄자를 주요 제품으로 생산하는 국내 중소기업입니다. 이 회사는 '기능 + 브랜드 + 디자인'이라는 3박자를 고루 갖춘 제품으로 승부수를 띄웠습니다. '공구는 무채색이어야 한다'는 기존의 관념을 깨고 기능성 제품인 줄자에 디자인을 적극 활용하여 매출증대 및 기업의 인지도를 높이는데 성공했습니다. 그리고 디자인 경영 센터를 중심으로 한 디자인 경영 시스템 구축을 통해 소비자, 유통형태에 따라 차별화된 디자인개발 전략을 수립하였고, 지속적으로 디자인 혁신을 위해 노력했습니다.



년도	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
매출액	129	189	166	154	215	224	227	242	274	302	291
디자인 투자액	0.7	1	1.1	1.02	1	1.05	1.15	1.65	1.46	1.4	1.7

그 결과 경쟁사와는 차별화된 제품으로 시장을 장악하는데 성공했습니다. 2000년도에 개발된 「자석속」줄자로 인해 99년 154억 원에 머물렀던 매출은 215억 원을 넘어섰으며, 2003년도에 개발된 또 다른 대표상품인 「셀프라」줄자의 출시로 2004년 274억 원이 넘는 매출을 기록하였습니다. 또한 국내외 총 32개의 디자인 출원, 등록을 통하여 산업재산권을 확보하고 경쟁력을 향상시켰습니다. 이러한 꾸준한 디자인 개발 노력으로 인해 코메론의 매출액은 96년 129억 원에서 2006년 291억 원으로 2배 이상 증가하는 성과를 얻게 되었습니다.

**독창적인 디자인으로 글로벌이라는 산을 오르다 「트렉스타」**

“제품 개발의 한 과정이었던 디자인이 다각적으로 역량이 확대되어 21세기 지식기반 경제시대의 주요한 성장 동력으로 떠오르고 있다. 트렉스타가 글로벌 아웃도어 브랜드로 나아갈 수 있었던 원동력은 혁신적인 첨단기술과 디자인 개발이다” -권동철 대표

트렉스타는 1988년 부산에서 시작하여 1994년 자체 브랜드를 런칭한 국내 아웃도어 브랜드입니다. 세계 최초의 경등산화, 신발 끈 대신 와이어가 연결된 다이얼을 돌려 신발을 벗는 코브라 등 창조적인 신발 디자인으로 시장의 트렌드를 선도하고 있습니다. 특히 트렉스타의 대표 디자인인 「네스핏(nesTFIT)」은 ‘인간중심 디자인’이라는 콘셉트로 기존의 등산화와는 달리 신발 앞부분이 발모양에 맞춰 울퉁불퉁하게 디자인되어 있습니다. 이 혁신적인 디자인으로 스페인, 덴마크 등과 계약 체결에 성공하여 아웃도어의 본고장인 유럽으로까지 진출하게 되었고 현재 아시아, 미주를 포함해 전 세계 60개국에 수출되고 있습니다.

또한 최첨단 기술과 접목된 독창적인 제품 디자인과 이에 따른 경영성과를 인정받아 2010년에는 ‘대한민국 디자인 대상 디자인 경영 부문’에서 대상을 수상했으며, 2012년에는 전 세계 아웃도어 신발 브랜드에서 세계 15위에 오르는 성과를 기록하기도 했습니다. 이러한 성공을 거둘 수 있었던 핵심적인 이유는 바로 트렉스타의 꾸준한 디자인 경영 전략 실행에 있습니다. CEO를 중심으로 디자인을 기업 성장에 있어 핵심요소로 여기며 혁신적인 디자인 개발을 위해 지속적인 개발과 투자에 노력을 기울여 왔기 때문입니다. 그 결과 2012년 40.1%의 총 성장률을 비롯하여 1500억 원의 매출액을 기록하며 현재 해외시장에서 성공가도를 달리고 있습니다.



트렉스타의 대표 디자인 「네스핏(nesTFIT)」

**디자인 활용도로 자사의 디자인 경영 실태 알아보기**

덴마크 디자인 센터는 「Design ladder」 모델을 통해 기업이 디자인을 활용하는 정도를 4단계로 분류하고 있습니다.

**1단계 무 디자인(No Design)**

제품과 서비스개발 과정에서 디자인이 어떤 역할도 하지 않는 단계

**2단계 스타일링으로서의 디자인(Design as Styling)**

디자인의 역할은 오직 형태나 컬러 등을 통해 제품의 외관을 구현하고 심미성을 만족시키는 스타일에만 관여하는 단계

**3단계 프로세스로서의 디자인(Design as Process)**

더욱 발전된 제품과 서비스를 만들기 위해 소비자의 기호나 시장 상황의 변화에 초점을 맞추어 개발 과정에 핵심 요소로 작용하는 단계

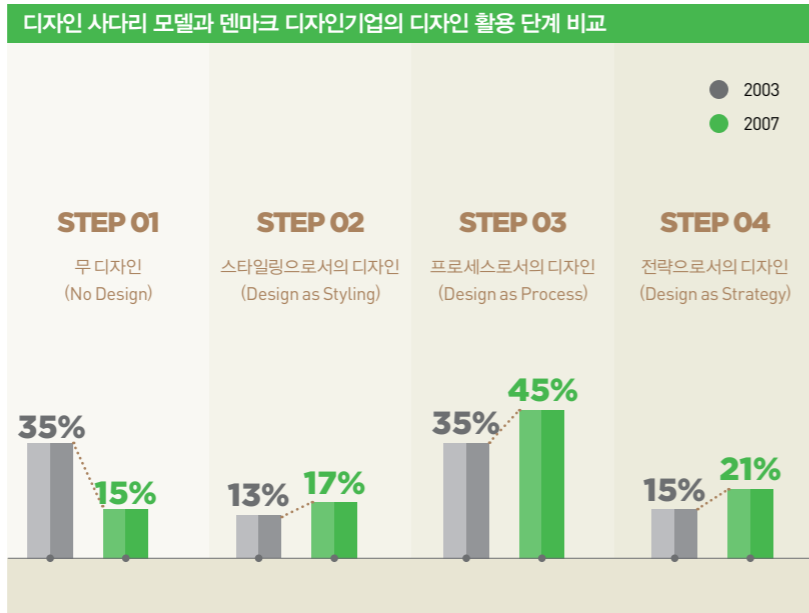
**4단계 전략으로서의 디자인(Design as Strategy)**

경영전략의 수립과 시행에서 주도적인 역할을 함으로써 기업의 혁신을 장려하는 핵심 수단으로 작용하는 단계<sup>4</sup>

실제로 이 「사다리 모델」을 이용해 2003년과 2007년 두 차례에 걸쳐 덴마크 기업 1,000곳을 대상으로 디자인 활용현황을 조사한 결과, 2003년에 비해 2007년에 무 디자인 단계에 머물러 있는 기업의 수는 현저히 감소하였습니다. 반면에 전략적 단계는 크게 증가한 것으로 나타났습니다.<sup>5</sup> 이는 많은 기업들이 디자인을 단순히 외관만 치장하는 도구가 아니라 부가가치를 창출하는 경영 전략으로써 선택하고 있다는 것을 보여줍니다.

<sup>4</sup> 정경원, 정경원의 디자인경영 이야기, 브랜드아큐멘, 2010, p.56  
정경원, 욕망을 디자인하라, 청림출판, p.12

<sup>5</sup> 정경원, 욕망을 디자인하라, 청림출판, p.12-13

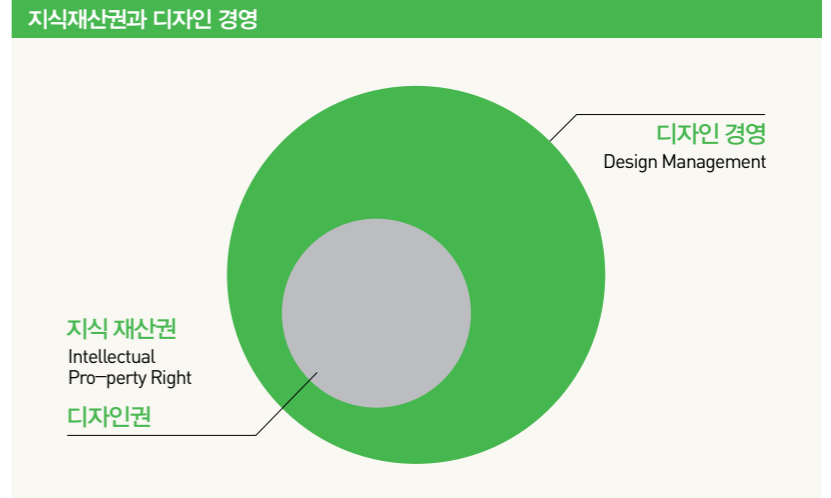


즉, 각 기업의 특성과 현황에 맞는 디자인 경영 전략을 세워 장기적인 관점에서 실천하는 것이야말로 기업의 매출증대와 경쟁력 제고를 위한 필수임을 일깨워주고 있음을 알 수 있습니다.

### 디자인으로 혁신하고 지식재산권으로 경영하는 시대

디자인 경영은 기업 경영뿐만 아니라 법적인 측면에서의 디자인 관리를 포함합니다. 최근 글로벌 기업의 지식재산권 분쟁이 화두가 되면서 브랜드, 디자인 권과 같은 무형의 자산들이 디자인 경영의 새로운 가치로 떠오르고 있습니다. 이 중 지식재산권의 중요성에 대해 많은 기업들이 공감하고 있는 가운데 실제로 나이키, 리복, 애플 등 디자인 선도 기업들은 일찍부터 디자인을 상표나 특허로 보호하고 있습니다. 애플의 경우, 스티브 잡스는 첫 아이폰이 나올 무렵 제품의 모든 것을 특허로 만들어야 한다고 강조하였고, 제품 개발 과정의 모든 아이디어까지도 지식재산권화할 것을 강조하였습니다. 이러한 노력을 통해 애플은 시장지배자로서의 위치를 선점하고 브랜드 가치를 세계 2위로 끌어올렸습니다.<sup>6</sup> 디즈니의 경우도 미키마우스 캐릭터의 디자인 등록을 통해 로열티 수입으로만 연간 6조원 정도의

<sup>6</sup> 김중균, 디자인전쟁, 홍시, p.41-42.



매출을 올리고 있습니다.

이처럼 기업의 이윤을 극대화하고 미래에 일어날지도 모를 디자인 분쟁을 예방하기 위해서는 디자인 창출 단계에서부터 디자인을 등록 및 보호, 관리할 수 있는 지식재산권을 획득하는 것이 바람직합니다.

### 디자인 거래의 기본은 계약서 작성

디자인 제작은 일의 특성상 외부의 전문 디자인회사에 용역을 주는 경우가 많습니다. 그럼에도 디자인 거래에 있어서 계약서를 작성하지 않는 관행이 오랜 기간 이어져 온 것이 사실입니다. 설령 계약서를 작성하였다고 해도 계약 당사자 간의 권리와 의무 관계가 명확하지 않아 크고 작은 분쟁이 끊이지 않고 있습니다.

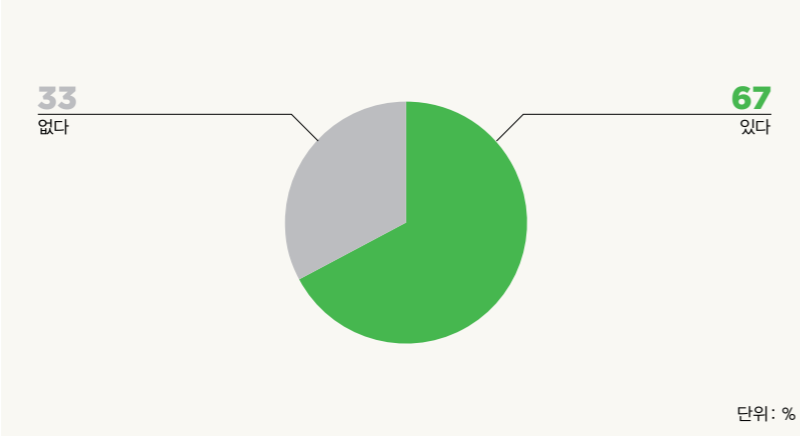
2012년 실시한 조사에 따르면 디자인 프로젝트를 수행하는 과정에서 피해를 입은 디자인 업체의 비율은 67%로 나타났습니다. 이들은 계약 상황에서 불리한 입장에 처하거나 일방적인 계약해지 및 계약 불이행, 디자인 결과물에 대한 지식재산권 침해 등 다양한 유형의 피해를 입고 있습니다. 이러한 부정적 거래는 디자인 용역의 질을 떨어뜨리고 궁극적으로는 산업 경쟁력 향상을 저해하는 요소가 됩니다.



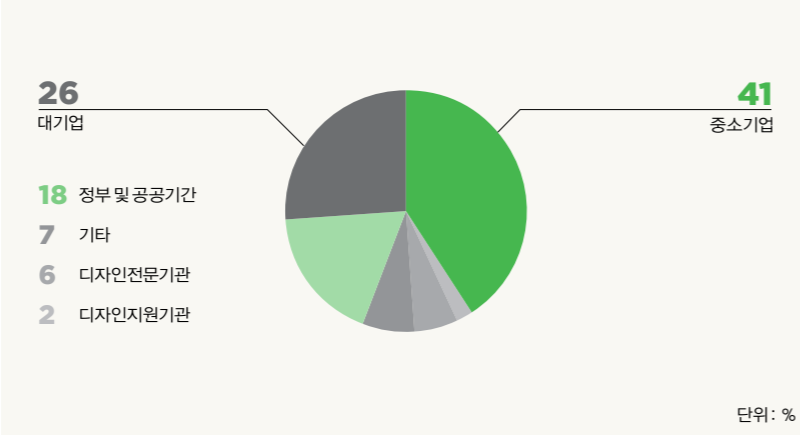
따라서 디자인 거래 시 정당한 절차와 방법으로 계약서를 작성하여 공정한 거래를 맺는 것이 중요합니다. 특히 디자인 결과물에 대한 소유권은 오직 계약서를 통해 명확히 할 수 있기 때문에 디자인 계약서를 작성하기 전에 디자인 전문 업체와 일반 기업 간 상호협의 아래 각자의 권리에 대한 조율이 선행되어야 합니다.

이 가이드북에서는 디자인 용역 거래의 여러 사례를 살펴보고 외부 전문기관과 협업 시 필요한 표준 계약서, 지식재산권 등 자세한 안내를 통해 디자인 수요자(중소, 중견기업)와 디자인 공급자(개발 기업, 디자이너)의 성공적인 경영 수행에 도움을 전하고자 합니다.

**불공정 거래 피해 경험**



**불공정 거래로 인한 분쟁 상대**



2012 디자인전문회사 피해실태조사

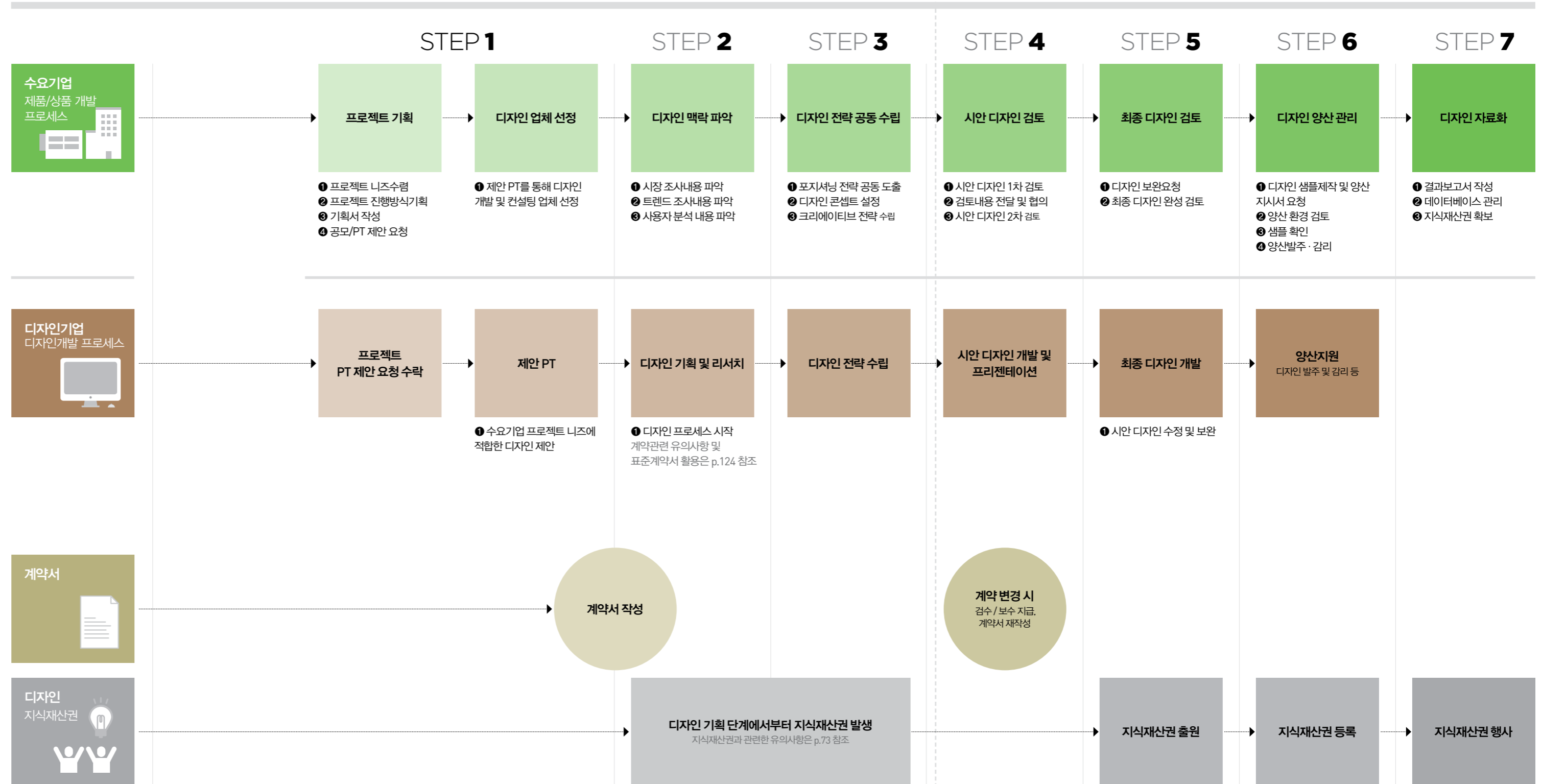
## 디자인개발 단계별 프로세스

중소, 중견기업에서 아웃소싱으로 디자인 개발을 의뢰할 경우 진행되는 단계별 프로세스

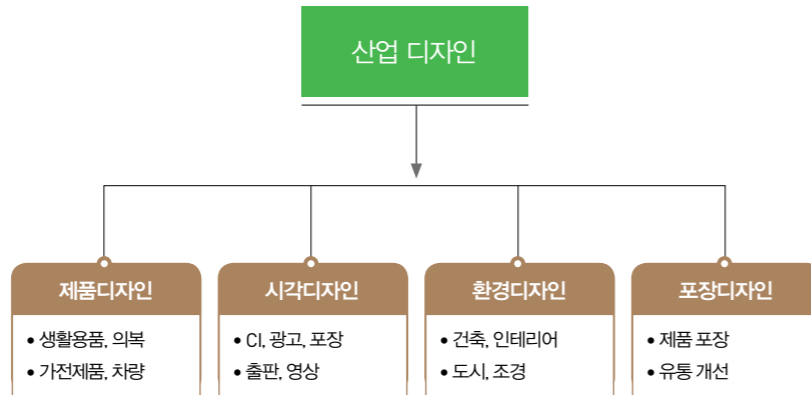
## 2. 디자인 프로세스

### 디자인 프로세스 이해하기

디자인 기획부터 완료까지 모든 작업은 디자인 프로세스에 맞춰 진행됩니다. 중소, 중견기업에서 아웃소싱으로 디자인 개발을 의뢰할 경우 진행되는 단계별 프로세스는 오른쪽의 그림과 같습니다.



분야별 디자인 개발 프로세스



산업디자인이란 제품과 서비스의 미적, 경제적 가치를 높이는 창작, 개선행위를 의미하며 대상에 따라 제품, 포장, 환경, 시각 디자인으로 분류합니다. 이렇게 분류된 디자인은 각각의 분야에 따라 디자인 개발 프로세스도 약간의 차이가 있습니다. 원활한 디자인 거래를 위해 수요자(발주자) 또한 분야별 디자인 개발 프로세스를 알아둘 필요가 있습니다.

제품 디자인

프로세스 단계	디자인 개발 내용	검토 사항
STEP 01 기업현황 및 일반정보 수집	키오프 미팅	
	임원 및 실무진 인터뷰	
	마케팅 및 영업 판매현황 조사	
	기술현황 및 제품기능, 사양조사	
STEP 02 기획 및 리서치 (Planning)	사용자 조사 및 환경 분석	필요시 저작권 등록
	제품시장 및 동향 분석	
	마케팅 및 영업 판매현황 조사	
	제품 디자인 트렌드 조사 및 분석	
STEP 03 아이디어 전개 및 시각화 (Visualization)	제품 디자인 컨셉트 설정	필요시 디자인 등록 출원
	섬네일 및 러프 스케치, 디테일 스케치	
	구조, 기능, 재질, 컬러, 패턴 연구	
	2D 드로잉 or 3D 모델링	
	2D or 3D 렌더링	
	디자인 렌더링 품평	

STEP 04 디자인 확정 및 완료 (Confirmation)	3D 모델링 도면제작	필요시 디자인등록 출원
	제품 아트웍 디자인	
	디자인 사양 및 시방서 제작	
	디자인 목업 제작	
	디자인 목업 품평	
STEP 05 양산지원 (Follow-up)	최종 목업 결과물 이관	필요시 저작권 등록
	디자인 문제점 검토 및 수정	
	디자인 사양서 및 시방서 이관	
	최종 디자인개발 결과보고서 제출	
	기구설계, 워킹목업, 양산 감리지원	

시각 디자인

프로세스 단계	디자인 개발 내용	검토 사항
STEP 01 편집전략 기획	키오프미팅	필요시 저작권 등록
	기획논의	
	현황자료조사	
	디자인기획	
STEP 02 원고작성/사진촬영	원고작성 또는 취합	필요시 저작권 등록
	사진 촬영 또는 사진자료 취합	
	기타 자료 취합	
	원고컨펌	
STEP 03 아트웍	표지 디자인 시안 개발	
	내지 디자인 시안 개발	
	실무협의(프린트물 보고)	
	디자인 수정 및 보완	
	디자인 가제본 보고	
	디자인 선정	
STEP 04 교정/교열	편집 디자인	
	교정 교열	
	1교 회의	
	교정 교열	
	2교 회의	
STEP 05 양산지원 (Follow-up)	가책본 중간보고	필요시 저작권 등록
	수정 보완 및 최종 원고 컨펌	
	최종 완료 보고 (PDF데이터/ 인쇄물 가제본 형태)	
	최종 컨펌	
	인쇄 감리	
	인쇄 및 제작	

환경 디자인

프로세스 단계	디자인 개발 내용	검토 사항
STEP 01 조사 및 분석	주제 및 방향 설정	필요시 저작권 등록
	자료수집 / 분석	
	사례연구 / 의견 수렴	
	연출공간 분석	
	연출아이템 조사, 연구	
	제작방향 및 일정계획	
STEP 02 계획 수립	연출아이템 전개	필요시 저작권 등록
	연출공간계획	
	동선/평면계획	
	매체/시설/색채 계획	
	제작/공정계획	
STEP 03 디자인	인테리어/환경 도면	필요시 저작권 등록
	H/W 시스템	
	S/W 시뮬시스	
	Display 도면	
	제작 시방서	
STEP 04 시공 및 제작	인테리어/환경 시공	완성품과 관련하여 디자인등록/ 실용실안 등록/ 특허출원
	환경 시설물 제작	
	영상물 제작	
	시험 운영	
	공간 Open	

포장 디자인 (네이밍 / B.I / 패키지)

프로세스 단계	디자인 개발 내용	검토 사항
STEP 01 브랜드전략, 상품이미지 전략	키오프미팅	필요시 저작권 등록
	임원/ 실무진 심층인터뷰	
	브랜드 진단	
	국내외 경쟁사 사례분석	
	마케팅 믹스	
	브랜드 포지셔닝	
	디자인 이미지맵	

STEP 02 네이밍 전략	네이밍 진단		
	네이밍 콘셉트 수립		
STEP 03 네이밍 개발	네임발상	필요시 상표등록출원	
	자연어 수집/합성어 연구/조어탐구		
	발상안 스크리닝 일반검색 실시		
	변리사 법적 타당성 조사		
	우수 후보안 평가조사 작성		
	압축 후보안 재정의		
	최종안 선정		
	상표검색, 출원등록		
STEP 04 브랜드디자인 전략	브랜드 콘셉트 수립	필요시 저작권 등록	
	국내외 경쟁브랜드 조사		
	경쟁브랜드 네임분석		
STEP 05 브랜드디자인 개발	로고 및 사운드 개발	필요시 상표등록	
	서식류	필요시 디자인등록출원	
	총무용품		
	간판류		
	프로모션 품목		
STEP 06 포장디자인 전략	경쟁제품조사	필요시 저작권 등록	
	문헌, 인터넷, 시장 조사		
	디자인 콘셉트 설정		
	디자인개발		
	디자인안 선정 및 재정리		
	임직원 및 소비자 반응 조사		
	최종안 결정	필요시 디자인등록출원	
STEP 07 포장디자인개발 구성요소별 그래픽디자인, 포장형태디자인	용기디자인	필요시 디자인등록출원	
	라벨디자인		
	파우치디자인		
	선물세트 디자인		
	받침과 지지구조 개발		필요시 특허, 실용신안등록출원
	선물세트 상자디자인		필요시 디자인등록출원
POP디자인			
STEP 08 상품 포장구성별 디자인 개발	개별포장		
	중포장		
	세트포장 등		
STEP 09 포장제작용 실시원고제작 및 실시감리	최종성과물 납품	저작권 등록	
	인쇄제작 감리		

디자인 개발  
과정에서  
주의해야 할  
체크 포인트

디자인 프로세스 각각의 과정 중 수요자(발주기업)와 공급자(디자인개발기업)의  
입장에서 분쟁이 가장 빈번하게 발생하는 포인트를 확인하고 미리 대비를 해두는 것이  
중요합니다.

계약서에 모호하게 정의내린 업무내역은 실제 작업 진행에서 오차가 발생하였을 경우  
분쟁이 일어나는 원인이 됩니다. 발주기업에서 업무량을 정확하게 명시하는 경우도  
있지만 대략적이고 추상적으로 정해놓은 경우가 적지 않아 실제 작업 시 업무 증가로  
이어지는 경우가 많습니다.

전략 수립 단계에서의 체크 포인트

- 정확한 정보를 제공하고 있는지의 여부, 브랜드 진단 및 전략개발 등  
브랜드 컨설팅에 소요되는 시간과 경비의 인정여부

브랜드 및 디자인 개발 단계에서의 체크 포인트

- 합의된 전략방향의 변경, 담당자와 의사 결정권자의 의견 차이로  
재작업을 요구하는 경우 추가로 소요되는 시간과 경비의 인정여부

상표권분쟁이나 포장제작 등 문제 발생 시 체크 포인트

- 디자인 개발자에게 일방적으로 책임을 전가하는 일이 없도록 책임 소재를  
분명하게 해야 하고, 책임 소재가 불분명한 경우 디자인 개발의 목적에  
맞게 상호간에 의견 조율이 이뤄져야 함

# Design Fair Trade Guide

## 02

### 사례로 배우는 디자인 개발시 주의사항

2.1 대표적인 디자인 성공사례

2.2 대표적인 디자인 분쟁사례

7 한국디자인진흥원 발간  
"디자인혁신 성공사례"에서 발췌

홈 헬스케어 기기

## 1. 대표적인 디자인 성공사례<sup>7</sup>

개발기간 4개월

디자인개발지원 서울소재 디자인전문기업

### 수요기업의 요구사항

- ① 디자인 아이덴티티가 통합적으로 적용된 통합형 홈 헬스케어 시스템 제품군을 위한 디자인
- ② 유기적이면서 감성적으로 표현한 Minimal & Emotional Design 콘셉트
- ③ 유비쿼터스(Ubiquitous) 트렌드에 맞게 첨단과 감성의 조화를 이루는 Simple & Iconic Design
- ④ 구조를 단순하게 설계하여 금형을 최소화함으로써 개발 비용을 줄이고 효과를 극대화

### 디자인 솔루션

#### 1. 기획단계

- ① 글로벌 소비자 라이프 스타일을 분석하고, 의료 및 기술 분야 동향조사를 통한 글로벌 메가트렌드(megatrends) 분석
- ② U-Health의 개념과 특징, 차별화 요인 분석
- ③ 제품 디자인 트렌드(Product Design Trend) 분석
- ④ 기존제품군의 기능별, 형태별 분석을 통한 디자인 전략 및 개발계획 수립 (Digital/Convergence/Simple/Usability/Aesthetic Design)
- ⑤ 헬스케어제품 고유의 기능을 비롯하여 집안 분위기를 바꿔주는 인테리어 오브제 이미지 콘셉트 도출



소비자 라이프스타일 분석



U-Health 분석



오브제 이미지 분석

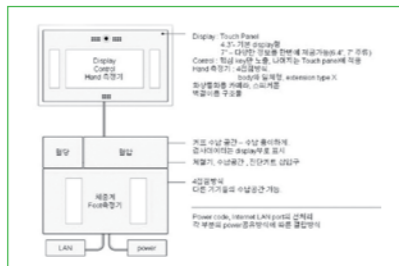


기존 제품군 분석

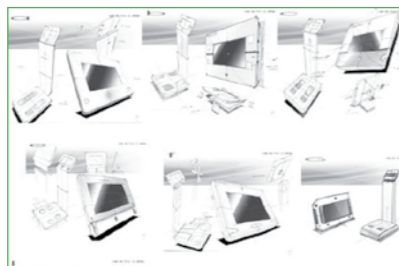
2. 개발단계

디스플레이부와 체중계부를 분리하여 모듈 간 선택적 사용이 가능하도록 하고,

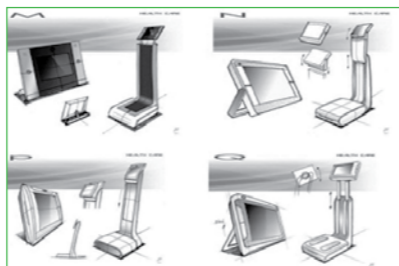
케이블 연결을 최적화



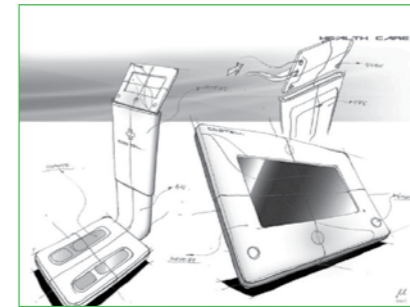
구조 분석



1차 아이디어 스케치



2차 아이디어 스케치



시안 결정



3D 렌더링

개발성과 및 기대효과

▶ 개발성과

구분	개발 전	개발 후	효과
매출액	32,682백만 원	44,879백만 원	1.5배 증가
시장점유율	국내	60%	60배 증가

- 매출액 1.5배 증가
- 시장점유율 60배 증가

▶ 기대효과

- 제품 설계의 모듈화 및 공용화를 통해 개발기간 단축과 생산성 향상 제고
- 우수한 제품품질 및 가격경쟁력을 바탕으로 해외제품의 수입을 차단하고, 동시에 제품의 수출확대로 인한 국가 기술경쟁력 제고

해산물(미역상품)  
포장 디자인

개발기간 2개월

디자인개발지원 부산소재 디자인전문기업

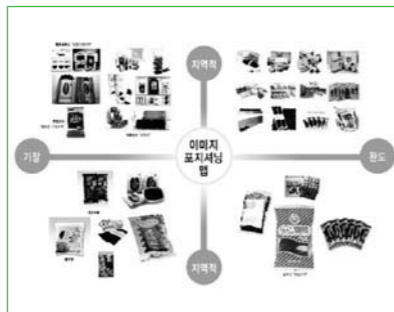
수요기업의 요구사항

- ① 전통과 웰빙(well-being)이 함께 어우러진 기장물산만의 건강 파워브랜드(Power brand)로 포지셔닝
- ② 젊은 층을 흡수할 수 있는 친근한 브랜드 개발
- ③ 건강을 추구하는 브랜드 이미지 구축

디자인 솔루션

1. 기획단계

시장조사 및 경쟁사 분석



미역브랜드 전국 추이



시장조사 청호씨푸드 : 공중 기장미역



시장조사 석화상사 : 이미지



시장조사 기장물산주식회사 : 담백이

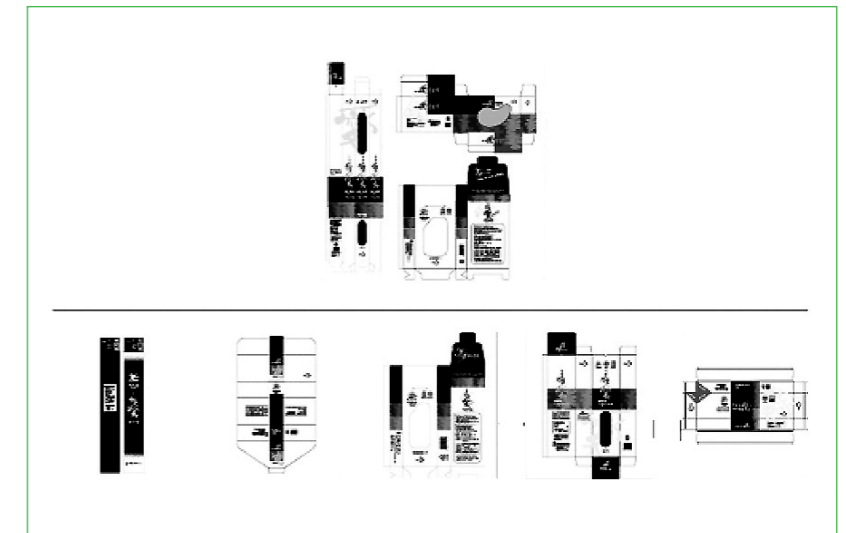
2. 개발단계

브랜드 네이밍(naming) 개발, 패키지(package)디자인 개발

- ① 청정지역의 기장 앞바다를 상징하는 청색과 아이리스 서체 응용
- ② 젊은 층을 겨냥한 부담 없고 친근한 신문명조체 활용
- ③ 캘리그래피(붓글씨체)를 응용하여 전통적인 기장미역의 고급화와 특성 강조



디자인개발 - 브랜드 최종 디자인



포장디자인 - 최종 포장디자인



### 3. 제품화단계



기장애 실미역  
수산물품질인증

기장애 자연산 돌미역  
수산물품질인증,  
해양수산부  
수산물전통식품

기장애 가닥미역  
수산물품질인증,  
해양수산부  
수산물전통식품

기장애 다시마  
수산물품질인증

### 개발성과 및 기대효과

#### ▶ 개발성과

- 전체 매출액 51% 증가 (1,809백만 원 → 2,800백만 원)
- 판매단가 36% 증가 (50천원 → 68천원)
- 부산광역시 명품수산물 품질인증마크 획득
- Good Design(GD) 선정

#### ▶ 기대효과

- New Trend Design으로 소비자의 구매의욕 상승
- 소비자의 긍정적 평가로 업체 바이어(buyer)들의 유통기회 부여,  
제품의 홍보 확대

코골이 완화베개  
제품 디자인

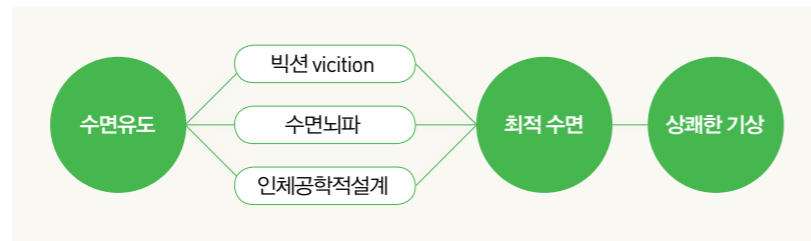
디자인개발지원 서울소재 디자인전문기업

수요기업의 요구사항

기도 확보를 수월하게 하여 가벼운 코골이 증세를 완화시켜줌으로써 쾌면을 유도

디자인 솔루션

1. 기획단계 (수면유도 개념)



- ① **빅션(Viction)** 진동을 소리로 바꾸는 기술을 통해 수면 뇌파 음을 효과적으로 전달하여 수면 유도
- ② **인체공학적 설계** 유연한 곡선의 중앙부위는 C자 모양의 인체 공학적 설계로 경추를 지지하고, 두상이 받는 압력을 분산하여 안정감을 제공하며 수면에 도움을 주는 하이테크 설계
- ③ **매직 원더 폼(Magic wonder form)** 체온과 체압에 따라 사용자의 체형에 맞게 변화하고 회복하는 기능의 첨단 소재 사용

2. 개발단계

- ① 기존의 베개보다 중앙부위가 낮아 기도를 열리게 해 코골이 완화
- ② 뒷머리를 포근하게 감싸주어 수면 시 안정감을 유지하고 머리 압박감을 최소화
- ③ 어깨와 목을 편안하게 받쳐주는 어깨 형태의 곡선 적용



코골이 완화베개 3D 렌더링

3. 제품화단계

제품 양산에 성공



개발성과

- 매출액 2.7배 증가, 개발 후 매출액 3,358백만 원

### 지문인식 도어록

개발기간 3개월  
디자인개발지원 서울소재 디자인전문기업

#### 수요기업의 요구사항

첨단제품의 특성을 살려 레드와인 색상과 실버계열 색상 적용  
지문인식과 버튼사용 부위가 각각 독립성을 유지하도록 디자인  
모델의 다양화를 고려하여 지문인식 부위에 전자키 방식 적용

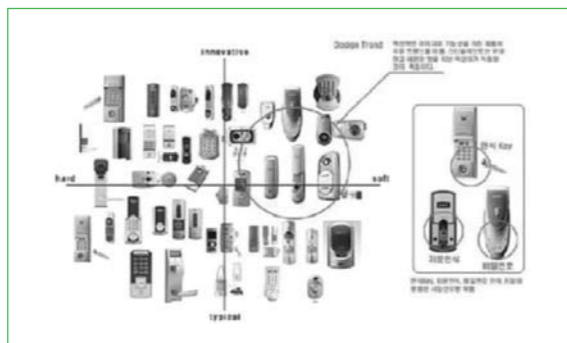
#### 디자인 솔루션

##### 1. 기획단계

- ① 경쟁사 분석 및 글로벌 트렌드 분석을 통하여 디지털 도어록 신제품 개발 방향 도출
- ② 부드러운 라운드형 디자인에 혁신적 이미지 디자인 콘셉트 도출



디자인 콘셉트 도출



신제품 개발방향 도출

#### 2. 개발단계

아이디어 모델링 후 목업(Mock-up)으로 사용성 테스트



아이디어 모델링 Type-A



아이디어 모델링 Type-B



아이디어 모델링 Type-C



Mock-Up

### 3. 제품화단계



개선 전

특성 지문인식만 가능  
시장성 단품만 생산



개선 후

특성 지문인식+ 버튼+전자기  
시장성 시장환경에 맞는 모델 변화

#### ▶ 개발성과

- 매출액 2배 증가, 수출액 3.8배 증가

## 우산 자동포장기

개발기간 6개월

디자인개발지원 서울소재 디자인전문기업

### 수요기업의 요구사항

- ① 사용의 편리성과 내구성을 고려한 친근한 디자인
- ② 기업이미지를 향상시킬 수 있는 미려한 디자인
- ③ 효율적이고 경제적인 조립구조를 고려한 실용적인 디자인

### 디자인 솔루션

#### 1. 기획단계

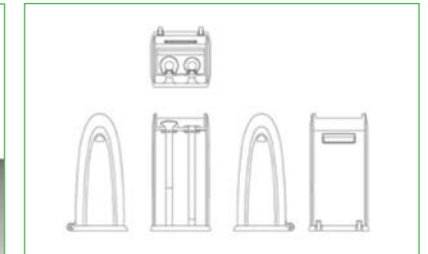
무지개를 모티브로 부드러운 유선형의 풍부한 양감이 드러나는 디자인 콘셉트 설정

#### 2. 개발단계

- ① 기존의 각지고 딱딱한 사각형태의 제품이미지 탈피
- ② 측면에 무지개를 형상화한 라인을 적용하여 제품의 특성을 시각화
- ③ 사용안내문 등 정보를 사용자에게 효과적으로 전달할 수 있는 공간을 확보하고 일체감 있는 형상으로 표현



아이디어스케치



CAD 도면

#### ▶ 개발성과

- 매출액 4.4배 증가, 수출액 5.4배 증가



3D 렌더링

# 인버터 TIG ARC 용접기

개발기간 3개월  
디자인개발지원 서울소재 디자인전문기업

## 수요기업의 요구사항

- ① 전면부를 철판에서 플라스틱 사출물로 교체, 고온과 열에 강한 내열 플라스틱 소재를 사용하여 품질 개선
- ② 각진 모서리는 소프트하게 변형하여 제품에 감성 부여
- ③ 전면 컨트롤부는 아날로그에서 디지털 디스플레이 디자인으로 교체
- ④ 제품 앞, 뒤에 위치한 대형 손잡이는 이동 시 안정감을 높이도록 설계
- ⑤ 상단에 호이스트 고리를 부착하여 신속한 이동 가능

## 디자인 솔루션

### 1. 기획단계

- ① 기존제품의 개선사항을 고려하고 글로벌 트렌드를 분석하여 인버터(inverter) 용접기 개발 방향 도출
- ② 사용자의 편의성과 제품의 기능을 고려한 디자인 콘셉트 및 디자인 키워드 도출



① 기존제품 개선점 분석

② 글로벌 경쟁제품 트렌드 분석



③ 국가별 제품현황 분석

④ 신제품 개발방향 도출



⑤ 디자인 컨셉 도출

⑥ 디자인 키워드 도출

## 2. 개발단계

혁신소재(내열 플라스틱)를 통한 초경량화 디자인 적용  
이동의 편리성과 작업능률을 고려한 디자인 개발



아이디어스케치



제품 렌더링 시안

### 3. 제품화단계



개선 전



개선 후



컨트롤부



후면 손잡이

#### 개발성과 및 기대효과

##### ▶ 개발성과

- 매출액 2배 증가 (1,500백만 원 → 3,200백만 원)
- 당기순이익 2배 증가
- 시장점유율 국내 6배, 해외 13배 증가

##### ▶ 기대효과

- 아시아 위주의 수출 시장에서 유럽과 북미로 확장
- 다른 사양으로 변경할 경우에도 제작이 빠르고 용이하게 디자인되어 제품의 확장성 탁월, 이로 인한 개발비 절감 효과 극대화

### 농산물 공동브랜드 개발

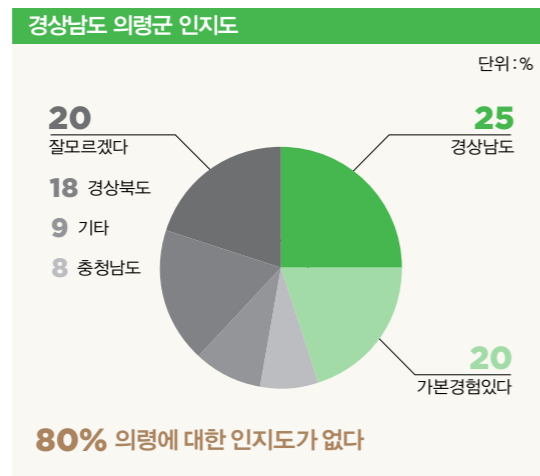
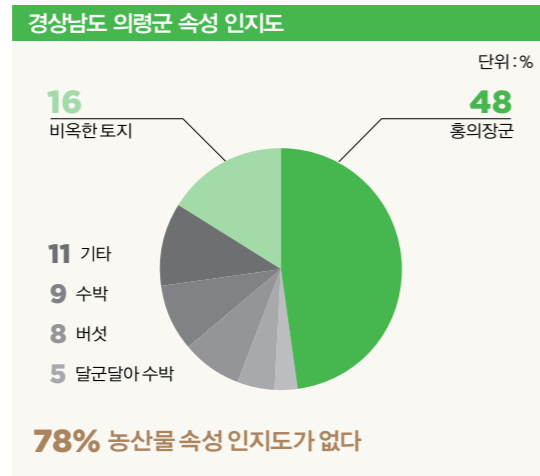
개발기간 3개월  
디자인개발지원 서울소재 디자인전문기업

#### 수요기업의 요구사항

좋은 제품에 프리미엄을 지불할 수 있는 소비자를 대상으로 농산물 브랜드의 명품화(名品化) 전략

#### 디자인 솔루션

##### 1. 기획단계



- ① 기초조사 실시: 지역에 대한 인지도 예비조사(20~40대 직장인 200명)
- ② 소비자 중심의 브랜드 개발 실시: 군내 작목별 34개 브랜드 난립 및 소비자의 인지도 미흡에 대한 해결방안 제안

##### 2. 개발단계 (브랜드 토탈 디자인 개발)

- ① 대형 유통업체 MD, 소비자단체 대표 등으로 구성된 심사위원회의 심의를 통해 네이밍 선정
- ② 2차 심사위원회 심의를 통한 브랜드로고 및 슬로건, 캐치프레이즈 결정



흰 바탕에 한글캘리그래피로 '토요애' 브랜드명을 크게 적고 영문과 한자를 결합시킨 로고결정

##### 3. 제품화단계

지역 농산품(수박, 양상추, 딸기, 호박 등) 공동브랜드 출시





▶ 개발성과

- 농업 총생산액 9.6% 증가
- 농가 평균소득 15% 증가
- 제품 판매액 15% 증가, 유통비용 5% 감소
- 공동브랜드 개발로 원예브랜드 육성지원사업 선정 수주(농축산식품부)
- FTA 과수기금사업 수주(농축산식품부)
- 농촌활력증진 신활력사업 수주(농축산식품부)
- 주요 품목 수출액 92% 증가
- 대한민국 브랜드대상 수상
- 대한민국 우수디자인(GD) 상품 선정



디자인  
계약단계에서  
발생하는 분쟁사례

## 2. 대표적인 디자인 분쟁사례<sup>8</sup>

디자인용역계약과 관련한 대표적인 분쟁사례 유형을 소개합니다. 다음 사례를 참고하셔서 의도치 않은 분쟁이 발생되지 않고 피해를 미연에 방지하는데 도움이 되시길 바랍니다.

### C A S E 1

#### 구두계약을 남용한 사례

S업체와 디자인기업 P사는 제품디자인 용역에 대해 상담한 이후 디자인 대금을 대략적으로 협의한 상태에서 구두 계약으로 디자인 작업을 진행하게 되었습니다. 디자인기업 P사는 경제적 부담을 줄이기 위해 정부 디자인 지원 사업에 컨소시엄으로 여러 번 지원하였으나 계속해서 탈락한 상태였습니다. 어려운 상황에 있던 P사는 S업체에 디자인 경비와 진행여부를 문의하였고, 이에 S업체 측은 제품출시를 눈앞에 두고 있다면서 빠른 진행을 요구하였습니다. 물론 경비는 차후에 지급하기로 약속을 받은 상태였습니다. P사는 디자인 작업을 완료한 후 S업체에 데이터 파일 CD를 전달하였으며, 용역비에 대한 세금계산서를 발행하였습니다. 이후 P사는 디자인 비용의 결제를 수차례 부탁하였으나 S사는 회피에 급급할 뿐이었습니다. 더는 지체할 수 없어 P사는 민사소송을 진행하였지만, S업체는 디자인 용역 자체를 부인하고 있는 상태입니다. 또한 애초에 문제가 있는 디자인이었다거나, 디자인 비용이 과다하게 청구되었다는 등 황당한 주장만을 반복하고 있습니다.

<sup>8</sup> (사)한국디자인기업협회 (KODFA) 산하 디자인기업피해 신고센터에 접수된 분쟁사례에서 발췌

### C A S E 2

#### 프로젝트의 일방적 취소 사례

소규모 디자인회사 K사는 A업체와 홈페이지 제작 건으로 첫 미팅을 하였습니다. K사는 별도 시안비용 없이 디자인 시안을 제출하였고, A사에 PT형식으로 제안을 하였습니다. 그러나 그 이후 연락이 없었을 뿐만 아니라 별도의 시안비는 받지 못했습니다. 수개월이 지난 후, 다시 A업체로부터 연락이 와 미팅을 가졌습니다. A업체는 그동안 회사 내부사정으로 인해 홈페이지 방향이 전혀 다르게 바뀌었다며 새로운 견적과 시안을 요청하였습니다. K사는 A업체의 요구에 맞춰 시안을 제출하고 계약서를 작성하였습니다. A업체 담당자는 계약내용에 따라 곧 선수금을 지불할 테니 일단 작업을 부탁한다며 며칠 후 내부보고가 있으니 빠르게 진행해 달라고 요청하였습니다. 이에 K사는 세금계산서를 발부하였고 A사도 승인하였지만, 선수금은 입금되지 않았습니다. A업체 내부보고가 있던 날, K사는 PT 진행으로 디자인 시안을 발표하였습니다. 그런데 갑자기 A업체의 대표가 이 프로젝트에 대해 잠정적 보류를 결정하였던 것입니다. A업체는 어차피 선수금 지급 날짜는 지났고 애초에 지급되지 않았으니 당장이라도 파기 또는 무기한 계약 연장을 하겠다고 하였습니다. 지금까지 진행된 보고자료에 대해서만 비용을 계산하겠다고 일방적으로 통보를 하였던 것입니다. 일정이 너무나 촉박하였기 때문에 K사는 프로젝트를 준비하는 수 개월간 다른 외주 작업도 거절하면서 오직 이 프로젝트만을 준비해왔습니다. 그런데 이 일이 한순간에 무산되어 어려운 상황에 놓이게 된 것입니다. 더욱이 이 프로젝트 때문에 내부적으로 전문 인력까지 총원한 상태로 K사의 고민은 더욱 커지고 있습니다.

**C A S E 3**

**용역작업 의뢰를 부인한 사례**

디자인기업 U사는 용역발주사 Q사로부터 리플렛 디자인 제작을 의뢰받았습니다. 예전에 거래한 적이 있었던 업체이기 때문에 계약서는 따로 체결하지 않았습니다. 기초자료를 메일로 받은 다음 카피라이터와 회의를 거쳐 1차 시안을 전달하고 미팅을 하였습니다. 이후 표지 디자인이 결정되었고 세부디자인 및 카피수정을 요청받아 시안을 수정하여 2차 미팅이 이루어졌습니다. 이때 디자인기업 U사는 견적서와 디자인 변경 등을 요청하였고, 여러 번 메일을 주고받으면서 3차 미팅을 하였습니다. 총 네 가지 제작물 중 한 가지는 작업에서 제외되어 세 가지 제작물만 진행하기로 하였고, 다시 여러 번의 수정 끝에 최종 견적서를 보냈습니다. 하지만 그 이후로 Q사 측에서 제작을 계속 미룬 채 작업을 진행하지 않았습니다. U사는 디자인비용과 카피비용의 견적서를 재차 전달하였습니다. Q사의 담당자에게 수차례 통화를 시도했지만 전화를 피하였고, 담당하던 사람들이 그만두어 잘 모르다거나 상부에 보고 중이라는 말만 되풀이 한 채 연락을 회피할 뿐이었습니다. U사의 지속적인 미팅요청으로 어렵게 잡힌 미팅에서조차 Q사 측에서 자신들은 카피라이팅을 의뢰한 적이 없다고 발뺌을 하거나, 자신들이 준 제작 기초자료와 다를 것이 없다거나, 최종 컨펌 단계에서 디자인이 마음에 안 든다는 등 어이없는 주장을 하면서 비용지급을 아예 거부하고 있습니다. 게다가 법적으로 해봐야 시간도 오래 걸리니 좋을 것이 없다는 말을 서슴없이 하고 있는 상황입니다.

**C A S E 4**

**무단으로 디자인을 도용한 사례**

K씨는 프리랜서 디자이너로서 의류기업과 크고 작은 협업 프로젝트를 진행하며 커리어를 쌓고 있었습니다. 새 의류기업 프로젝트를 의뢰받은 K씨는 협업이라는 좋은 취지를 고려하여 금액에 관한 언급 없이 의뢰를 수락하였습니다. 서로에게 좋은 홍보 수단이기에 금액에 관한 언급은 없었지만 작업에 대한 크레딧은 반드시 제공하겠다는 기업 측의 약속을 바탕으로 프로젝트를 진행하였습니다. 프로젝트는 잘 마무리 되었고 약속대로 결과물의 크레딧은 명시되었습니다. 그런데 우연히 백화점 매장을 둘러보던 K씨는 본인이 작업했던 디자인이 매장 인테리어에 사용되었을 뿐 아니라, 티셔츠에도 사용되어 판매되고 있다는 사실을 발견하게 되었습니다. 이와 관련하여 K씨는 사전에 연락받은 사실도 없었을 뿐더러 티셔츠나 기타 작업을 어디에도 K씨의 디자인 제품이라는 크레딧이 없었던 것입니다. 이에 대해 K씨는 해당 의류기업에 항의하였지만 해당 부서에서는 담당자가 달라서 자세한 사실을 몰라 미안하다는 말만 할 뿐이었습니다. K씨는 크레딧을 명시하고 본인의 작업을 이윤 목적에 사용한 것에 상응하는 보상을 요구했습니다. 하지만 의류기업 측은 이에 대해 여러 가지 핑계를 대며 대답을 회피하고 아무런 진전도 없이 답보 상태에 있습니다.

**C A S E 5**

**디자인 비용 미지급 사례**

시각디자인 전문기업인 I사는 J사의 로고를 디자인하기로 약정하고 이미 시안을 주고받은 상태였습니다. 구두로 거래가 진행되었기 때문에 별도로 비용 관련하여 약정서나 계약서를 작성하지 않은 상태였고, 이미 J사 측의 피드백에 따라 3차에 걸쳐 디자인 수정을 하며 최종 마무리를 기다리던 중이었습니다. 그런데 갑자기 J사 측에서 일방적으로 작업 중단을 통보하더니 일정 시일이 지나도 연락이 되지 않았습니다. I사는 더 이상 상황을 지체할 수 없어서 비용 지불 계획에 대한 내용증명을 보내게 되었습니다. 그러나 J사는 거래 사실을 부인하며 대답을 회피하였고, 결국 I사는 소송을 결심하게 되었습니다.

**C A S E 6**

**계약서 작성을 의도적으로 지연하여 입은 피해 사례**

디자인기업인 E사는 용역발주사 F사로부터 디자인 개발 관련 문의를 받고 며칠 후 담당자와 미팅을 통해 디자인개발 내용을 협의하였고, 디자인 개발을 진행하기로 결정하였습니다. 디자인기업 E사는 계약체결을 위하여 협의된 내용을 토대로 디자인용역계약서를 작성하여 F사에 전달하였지만, F사의 법무팀에서의 계약서 검수가 차일피일 늦어져 계약 체결이 지체되고 있는 상황이었습니다. 이 과정에서 F사의 담당자가 디자인 개발 착수를 중용하여 급한 대로 담당자와의 구두상 협의(구두계약)를 통하여 디자인 개발에 착수하였습니다.

E사는 디자인 개발 진행 중에도 F사에 지속적으로 정식 계약서 체결을 요구하였고, 몇 번의 요구 끝에 F사의 법무팀에서 제시한 내용으로 수정된 계약서를 받아보게 되었습니다. E사는 계약서를 검토한 결과 내용 중 수정할 부분을 발견하고 다시 계약서 일부 내용을 수정하여 F사에 보냈습니다. 그러나 그 후로도 F사측은 담당자가 바뀌어 계약에 대해 업무파악을 하는 중이라는 이유를 대며 계약서 검토를 계속 지체하기만 했습니다. 결국 몇 개월이 지나 디자인 개발이 마무리 되어가는 시점에서야 서면 계약을 체결할 수 있었습니다. 계약 후 E사는 계약 내용에 따라 선금과 중도금을 청구하였는데 F사는 개발이 완료되면 한꺼번에 지급하겠다고 하면서 지급을 미루며 선금조차도 지급하지 않고 있습니다.

E사는 용역발주사 F사의 아무런 이유 없는 계약 지체 및 개발기간 지연으로 상당한 피해를 보았고, 뿐만 아니라 계약서 상에 있는 그대로 정당한 대금 지급을 요구하였음에도 불구하고 상대 기업의 정당하지 않은 거래 행태로 막대한 손해를 입게 되었습니다.

**C A S E 7**

**시장반응이 저조하자 개발비 지급을 거부한 사례**

디자인기업 O사는 중소기업인 용역발주사 P사의 새로운 제품에 대한 디자인 개발을 논의하기 위하여 P사의 대표와 미팅을 하였습니다. 이때 P사에서는 디자인 개발을 의뢰하면서 정식 계약서는 디자인 개발을 먼저 진행하고 차후에 작성하자고 요구하였습니다. 디자인기업 O사는 디자인 개발 비용이 크지 않아서 P사 대표의 말만 믿고 디자인 개발에 착수하게 되었습니다. 디자인기업 O사에서는 P사 대표와의 미팅 이후 수차례 P사를 방문하여 디자인 개발을 위한 협의를 진행한 끝에 디자인개발 작업을 모두 마치고 납품을 완료하였습니다. P사는 디자인 개발 대금을 결제하지 않은 상황에서 개발된 제품의 출고를 준비하던 중이었는데, P사의 내부사정으로 이 제품의 출고가 미루어졌고, 또다시 P사가 추가로 다른 제품에 대한 디자인 개발을 요청하게 되었습니다. 대금결제를 기다리고 있던 디자인기업 O사는 P사의 추가 디자인 개발 요청을 받고는 미결제된 개발비 문제와 추가로 요청 받은 개발 내용이 비교적 간단하다고 판단하여 추가 비용 없이 일을 진행, 완료하였습니다.

그러나 P사는 시간이 흘렀는데도 O사가 완료한 첫 번째 디자인 개발에 대한 대금결제를 하지 않았습니다. 디자인기업 O사는 디자인 개발을 시작한지 6개월 후 계약서를 작성하여 P사에 송부하였고 세무서에 디자인 개발비에 대한 부가세 신고를 하게 되었습니다. 부가세 신고가 마감된 상태에서 O사는 P사 대표로부터 디자인 개발을 한 제품으로 매출이 이루어지지 않았기 때문에 매입 또한 만들 수 없다는 연락과 함께 세금계산서 폐기를 요청받았습니다.

디자인기업 O사는 P사의 황당한 요구에도 고민한 끝에 벌금을 부담하면서까지 정정신고를 하였습니다. 그러나 이후 6개월이 지나도록 P사로부터 대금결제에 대한 아무런 연락을 받지 못했습니다. O사는 계산서를 재발행하고 몇 차례 P사를 방문하여 디자인 개발 용역비에 대한 결제를 요구하였지만 P사에서는 결제를 거부하고 정당한 대가를 지불하지 않고 있습니다.

C A S E 8

추가 디자인 개발 비용을 무상으로 요구한 사례

디자인기업 T사는 중견기업 U사로부터 자사 제품에 대한 디자인 개발을 의뢰받아 디자인 개발의 범위와 비용을 협의한 후 디자인에 착수하였습니다. 이후 수개월간 여러 차례의 협의와 시안작업을 통하여 디자인 개발 완료를 앞두고 있었습니다. 그러던 어느 날 디자인기업 T사는 용역발주사 U사 담당자로부터 예정에 없던 미팅 요청을 받았고, 디자인 개발과 관련하여 무슨 문제가 생긴 것인가 하는 마음에 급히 담당자를 만나게 되었습니다. U사의 담당자는 진행하고 있던 디자인개발에 문제가 생긴 것은 아니고, 추가로 디자인 개발을 요청하기 위해 불렀다면서 향후 추가로 진행할 내용을 설명하였습니다. 디자인기업 T사는 그동안 성심껏 노력한 결과 추가로 디자인 개발을 의뢰받은 것으로 생각하여 성심껏 상담에 응하였는데 설명을 마친 U사의 담당자는 디자인 개발을 무상으로 진행해달라고 요구하는 것이었습니다. U사의 요구대로 무상으로 진행하기에는 비용과 시간이 상당히 소요되는 작업이어서 디자인기업 T사는 무상으로 진행하기에는 어려움이 있다고 거절의사를 정중히 밝힌 후 담당자와의 미팅을 마쳤습니다. 다음날 용역발주사 U사의 대표로부터 자사로 다시 방문해줄 것을 요청 받았습니다. 전화를 받고 재방문한 결과 U사의 대표는 추가 디자인 개발을 다시 요구하였고 이에 T사에서는 무상으로 개발할 수 없는 이유를 설명하였습니다. 그럼에도 불구하고 U사 대표는 만약 무상으로 추가개발을 하지 않을 경우 기존에 진행하던 완료단계의 디자인 개발 계약까지도 해지하겠다고 으름장을 놓았습니다. 디자인기업 T사는 중견기업 U사를 향해 무상으로 진행할 수 없다고 말하고 싶었으나 완료단계의 디자인 개발에 피해가 갈 것을 우려하여 고민 끝에 무상으로 추가 디자인 개발을 수락하고 말았습니다.

디자인  
실시단계에서  
발생하는 분쟁사례

C A S E 1

디자인 개발 시 관련 법규나 개발된 디자인의 권리 귀속관계에 대한 이해가 부족하여 손해를 입거나 불필요한 법적 분쟁에 휘말리는 경우가 많습니다. 다음에 '디자인 실시단계에서 발생한 분쟁사례' 중 법원에서 진행된 몇 가지 분쟁사례를 소개하고자 합니다.

중간물의 무단 사용

카탈로그 제작용 슬라이드 필름을 무단 사용한 사례

(부산지방법원1986.11.12.선고 86가단440판결)

● 사실관계

상업광고 디자인을 하는 A회사는 B회사로부터 선전용 안내책자를 제작하는데 필요한 카탈로그를 만들어 달라는 의뢰를 받고 2컷짜리 원색 슬라이드 필름을 제작하여 이를 B회사에 심사용으로 인도하였습니다. 그런데 B회사는 A사와 아무런 계약도 체결하지 않은 채 슬라이드 필름을 무단으로 사용하여 독자적으로 자사의 선전용 책자를 제작, 배포하였습니다.

● 법원의 판단

법원은 B사가 필름을 무단으로 사용한 행위는 그 필름에 대한 A사의 저작권을 침해했다고 판결했습니다. 계약을 체결하지 않고 중간물에 해당하는 A사가 만든 슬라이드 필름을 사용한 것은 A사의 슬라이드 필름에 대한 저작권을 침해한 것이기 때문입니다.

● 사례의 의의

디자인 공급을 진행함에 있어서 공모·출품 등을 진행하였지만 최종으로 선정되지 못하는 경우, 또는 최종 선정을 진행하지 않아 정상적인 사용계약을 체결하지 않은 상태에서 발주사가 공모·출품 등 과정에서 제출받은 디자인을 임의로 사용하는 경우가 있습니다.

이러한 경우, 제출된 디자인에 대한 지적재산권은 개발사의 소유인 상태에

있으므로 발주사는 이를 무단으로 사용할 수 없습니다. 유의해야 할 점은 해당 디자인이 저작권의 보호대상인 경우에는 등록하지 않아도 권리가 발생하지만, 디자인 보호법의 대상인 경우에는 특허청에 디자인 등록 출원을 하여야 권리가 발생합니다.

디자인의 경우 저작권 보다는 디자인 보호법에 의한 보호대상인 경우가 대부분이기 때문에 디자인 개발자 입장에서는 본인의 권리보호를 위하여 발주사와 특별한 약정이 없는 이상 개발·공모·출품 단계에서 미리 디자인 등록 출원을 해두는 것이 좋습니다. 이와 같은 분쟁을 사전에 예방하기 위해서 표준계약서를 활용하여 공급계약을 체결한 후 디자인 개발을 진행하는 것을 권장합니다.

**C A S E 2**     **저작물의 무단변경**

**저작자의 동의 없이 저작물을 임의로 변형하여 사용한 사례**

(서울고등법원1990.6.25.선고 자89라55결정)

● **사실관계**

㉠원발주자   ㉡광고대행사(A의 계열사)

㉢원 디자인 개발자   ㉣후속 디자인 개발자

A는 1988년 올림픽에 맞추어 개장을 준비하던 놀이동산의 캐릭터를 만들기 위해 계열사인 광고대행사 B에게 캐릭터 제작을 의뢰하였습니다. B는 캐릭터 디자인을 공모하였고, C가 출품한 캐릭터의 기본 도안을 당선작으로 선정하여 C와 계약을 체결하여 그 기본도안의 저작권을 양수하였습니다.

이어서 B는 기본 도안을 응용한 도안 개발을 C에게 의뢰하였고 C는 응용 도안 29매를 완성하여 B에게 공급하였습니다. 그러나 B는 그 응용 도안의 수정과 보완을 요구하였고 C는 수정·보완을 거절하였습니다.

그래서 A와 B는 기본 도안을 자신들이 원하는 대로 수정·보완하기로 하고, D에게 기본 도안의 수정과 보완을 의뢰하였습니다. 이 과정에서 기본 도안이 나오기까지 C가 B에 제출하였던 도안 등의 자료와 기본 도안을 본떠서 만든

세라믹 인형 등을 D에게 전달하였습니다. 이후 D는 응용 도안을 개발하여 B에게 공급하였고, A와 B는 D가 공급한 응용 도안을 사용하게 되었습니다. 이에 C는 A를 상대로 저작물사용금지가처분을 청구하였습니다.

● **법원의 판단**

법원은 C가 B의 의뢰를 받아 특정동물을 주제로 'L'라는 이름을 붙여 출품하여 당선작으로 선정된 도안과 이후에 D가 개발하여 납품하고 그에 관한 저작권 등 모든 권리를 양도받아 A가 사용한 동일한 동물을 주제로 하여 동일한 이름으로 사용 중인 도안 사이에 미세한 차이점이 있다고 보았습니다.

B가 C의 작품을 당선작으로 선정하여 응용형 개발계약까지 체결한 사실이 있고, 이를 수정·보완하기로 하여 D와 도안개발용역계약을 체결하면서 그 주제 동물을 정하고 이름은 'L'으로 하도록 지정한 다음 그에게 C가 B회사에 제출하였던 도안과 이를 본떠 만든 인형 등을 교부하였던 사실, 그리고 양 도안이 모두 같은 동물을 주제로 하여 'L'이라는 같은 이름을 사용하고 있을 뿐 아니라 전체적으로 형태와 모양, 아이디어의 기본방향, 이미지 면에서 매우 흡사한 점 등에 비추어 보면 A가 사용 중인 도안은 D가 독자적으로 개발한 것으로 보기 어렵다고 볼 수 있습니다. 이는 C의 도안을 바탕으로 하여 임의로 변경 내지 변형한 것으로 보인다. 따라서 A는 저작자인 C의 동의 없이 C의 도안을 임의로 변경 내지 변형함으로써 C가 자신의 저작물인 도안에 대하여 가지는 동일성유지권을 침해하였다고 판단하였습니다.

● **사례의 의의**

디자인 공급을 진행함에 있어서 최종 공급물을 변형하여 사용하는 문제가 많이 발생합니다. 위 사례에 비추어 보면, 기본 디자인을 변형한 디자인의 경우 디자인 보호법에서 규정하는 유사디자인의 범주에 들어갈 가능성이 매우 높습니다. 이 사례처럼 이차적 저작물과는 달리 디자인 보호법에서 규정하는 유사디자인의 경우 그 권리는 기본 디자인의 출원인에게 속하게 됩니다. 따라서 디자인 개발을 진행함에 있어서 표준계약서에서와 같이 최종 공급물의 권리귀속관계를 계약서에 명확하게 정해 놓는 것이 좋습니다.

C A S E 3

저작물의 무단변경

판매협약 파기의 책임과 등록디자인권의 침해를 주장한 사례

(대구지방법원 2009. 2.17. 선고 2007가합8932 판결)

● 사실관계

‘이발소 표시등’과 관련한 디자인을 출원하여 등록 유지하고 있는 정당한 디자인권자인 A사는 자신의 등록 디자인과 관련된 제품의 부품을 B사에 납품하고 B사는 이를 제품화하여 판매하기로 하는 판매협약을 맺었습니다. 동 판매협약의 내용은 유효기간을 1년으로 하고, 유효기간 만료 이전에 다른 협약조건의 불이행에 따른 협약 파기가 가능하도록 협약하였습니다. 또 ‘B사의 협약 조건 불이행에 따른 협약 파기 시에 B사는 해당물품을 생산 및 판매하지 못한다’는 규정을 두고 있었습니다.

그런데 당사자 간의 협약은 유효기간 1년이 되기 전에 파기되었고, B사는 A사 권리소유 디자인과 유사한 ‘이발소 표시등’을 제작·판매하였습니다. A사는 B사가 전에 협약한 내용 중에 ‘이 사건 협약 파기 시 원고로부터 공급받은 자재를 이용하여 제품을 생산·판매하지 못한다’는 조항을 위배하고 자신의 등록디자인권을 침해하였으므로 그로 인해 자신이 입은 손해를 배상하라는 취지의 손해배상 청구소송을 제기하였습니다.

● 법원의 판단

재판부는 당사자 간 협약 파기의 책임이 B사에게 있는 경우에 판매금지협약이 효력을 발한다고 할 수 있는데, 협약 파기의 책임이 B사에게 있다고 볼 수 있는 근거가 없으며, 오히려 A사의 등록디자인과 B사 생산제품은 그 디자인이 다른 것으로 A사의 주장을 받아들일 수 없다고 하였습니다. 이에 B사가 판매하는 제품이 A사의 등록디자인을 침해하는 것으로 볼 수는 없기 때문에 A사의 소송청구를 받아들이지 않았습니다.

● 사례의 의의

가정하여 B사가 스스로 제품의 디자인·설계 능력을 가지고 있지 못한 상태에서 A사와 공급계약을 맺어 제품 디자인을 확보하고, 이를 바탕으로 임의로 변형·개조하여 제품을 생산하였을 수도 있습니다. 통상의 디자인 수급계약에서는 디자인 회사는 제품생산을 하지 않고 디자인 권리 역시 발주자에게 이전되므로(표준계약서), 이와 같은 사안이 발생할 가능성이 높지는 않습니다. 그러나 이번 사안에서 만약 공급 제품·디자인의 변형·개작의 금지를 규정하는 조항을 협약에 넣어 놓았다면, A사 입장에서는 다른 결과를 얻었을 수도 있었을 것입니다.

B사의 입장에서 보면, 특허청에 권리범위 확인심판을 청구하여 미리 생산제품이 타인의 디자인권을 침해하고 있는지에 대하여 미리 확인을 구한 것은 매우 적절한 대응이었습니다. 제품 생산 업체의 입장에서는 항상 타인의 지식재산권을 침해하게 될 위험성이 있습니다. 따라서 자신의 지식재산권을 확보하는 것도 중요하지만, B사의 경우에서와 같이 제품생산 이전에 타인의 지식재산권을 침해하게 될 것인지에 대하여 미리 검증하고 분쟁을 예방하는 것이 중요합니다.

C A S E 4

유사한 디자인의 실시

적용된 물품이 다르더라도 유사한 디자인에 대한 침해를 인정한 사례

(대법원 2007.10.26. 판결 2005마977 결정)

● 사실관계

A는 전국적인 운동협회의 인증표지를 받은 족구공 등록디자인을 가지고 있었습니다. 어느 날 길거리를 지나다가 B가 만들어 팔고 있는 배구공의 디자인이 자신의 디자인과 동일 또는 유사하다는 것을 발견했습니다. 심지어 B는 승인 없이 전국적인 운동협회의 인증마크까지 사용하고 있었습니다. 당황한 A는 법원에 의장권침해금지가처분을 신청했습니다.

● 법원의 판단

디자인을 이루는 구성요소에는 형상과 모양뿐 아니라 색채도 포함됩니다. 대비되는 두 디자인이 형상과 모양에서 동일하고 색채의 구성에 있어서도 바탕색으로 된 부분과 채색되어 있는 부분의 위치와 면적 등 기본적인 채색 구도가 동일하다면, 그 두 디자인의 채색된 부분의 구체적인 색채가 다른 색으로 채색되었다는 점만으로 보는 사람이 느끼는 심미감에 차이가 생긴다고 볼 수 없습니다. 족구공에 관한 등록디자인과 배구공에 관한 비교대상 디자인이 그 형상과 모양, 기본적인 채색 구도에서 동일하기 때문에 비록 등록디자인이 빨간색과 파란색을 각 3개의 조각씩 입힌 데 반하여 비교대상 디자인은 단일의 진한 감색을 입혔다는 차이가 있다 하더라도 두 디자인은 심미감에 차이가 없는 유사한 디자인입니다. 그러므로 B가 만들어 판매하는 배구공의 디자인은 A의 족구공 디자인권을 침해한 것입니다.

● 사례의 의의

디자인이 적용된 제품이 다르다 하더라도 등록디자인을 침해할 수 있다는 점을 분명히 한 사례입니다.

디자인 분쟁 예방을 위해 주의해야 할 Check Point

- 발주사와 특별한 약정이 없는 이상 미리 디자인 등록 출원 해두기
- 표준계약서를 활용하여 공급계약을 체결한 후 디자인 개발하기
- 최종 공급물의 권리귀속관계를 계약서에 명확하게 정해 놓기
- 제품생산 이전에 타인의 지식재산권을 침해하는지 미리 검증하기
- 제품이 달라도 디자인이 유사하다면 등록디자인을 침해할 수 있음을 명심하기

# Design Fair Trade Guide

## 03

### 디자인 용역 표준계약서의 활용

3.1 디자인 개발 계약

3.2 디자인 용역 표준계약서

#### 디자인 개발 계약의 법률관계

### 1. 디자인 개발 계약

디자인 개발 계약은 디자인 개발을 대가로 보수를 지급하는 민법의 전형계약의 일종인 도급계약에 해당됩니다. 따라서 디자인 개발 계약 당사자의 법률관계는 민법 도급계약의 법률관계를 적용하여야 합니다. 또한 유형물의 완성을 목적으로 하는 일반적인 도급계약과 달리 디자인 개발 계약은 계약의 이행과정과 그 이행 결과물이 지식재산권 법률의 인정 또는 보호를 받는 지식재산권을 창출하기 때문에 지식재산권의 귀속과 이전(사용)에 관한 지식재산권 법률의 규정을 적용하여야 합니다.

민법은 발주자(도급인)의 의무로 보수지급의무, 계약의 중도해제에 대한 손해배상의무, 완성된 일의 결과물에 대한 검수의무, 일의 완성에 대한 협력의무 등을 규정하고 있으며, 디자이너(수급인)의 의무로 일을 완성할 의무, 완성된 목적물을 인도할 의무, 하자에 대한 담보책임 등을 규정하고 있습니다.

계약의 이행에서 지식재산권 법률이 인정 또는 보호하는 지식재산이란 디자인 개발과정에서 디자이너가 발주자에게 제시한 디자인 콘셉트, 디자인 아이디어, 디자인 시안 등을 표시한 도면, 서적 등과 계약 이행의 결과물인 디자인을 말하며, 그 결과물은 지식재산권 법률이 정하는 요건에 해당될 경우 지식재산권 법률의 보호대상이 됩니다.

지식재산권 법률은 지식재산권 법률의 보호대상이 되는 지식재산의 권리자를 그 지식재산의 창작자로 규정하고 있습니다. 따라서 발주자가 계약의 목적물로 인수한 디자인을 발주자가 목적하는 시장에서 독점적으로 사용하기 위해서는 원시적 권리자인 디자이너로부터 권리의 이전 등에 대한 합의가 있어야 할 뿐만 아니라, 제시된 디자인 콘셉트 등을 사용하고자 할 때에도 합의가 있어야 합니다.



### 성공적인 디자인 개발의 출발점

디자인 개발계약에 의한 디자인 개발의 성공은 계약 당사자인 발주자와 디자이너의 상호 신뢰로부터 출발합니다. 이러한 상호 신뢰를 확보하는 가장 유효한 방법은 계약 당사자의 권리 · 의무 등을 명확하게 규정한 서면으로 계약을 체결하는 것입니다.

계약 당사자의 권리 · 의무를 명확하게 규정한 서면 계약서는 디자인 개발과정에서 발생할 수 있는 쟁점(보수 지불방법 및 시기, 검수기한 등)들에 대한 불확실성을 제거함으로써 디자이너에게 디자인 개발에 몰입할 수 있는 환경을 제공하고, 이를 통해 개발되는 디자인의 성공 가능성을 더욱 높일 것입니다.

#### 예) 구두계약 분쟁사례<sup>9</sup>

- 보수 체불, 지연, 감액 등
- 일방적 계약 해지 및 개발 비용 등에 대한 손해
- 일방적 계약 해지 후 제시한 디자인 시안 등의 도용 등

9 "2010 디자인 권리보호 실태조사 보고서" 한국디자인진흥원, 2010.10  
 "실내건축가 계약실태 설문조사" 한국실내건축가협회 2013,  
 "주얼리디자이너 계약실태 설문조사" 한국귀금속보석디자인 협회, 2013.  
 이하의 사례는 동일 출처

### 디자인 개발 계약의 쟁점과 해결방안

디자인 개발 계약에서의 쟁점이란 발주자와 디자이너 간에 계약의 이행과정에서 제기되는 사안을 의미하며, 계약 체결단계, 계약의 이행단계, 계약 종료단계의 쟁점으로 구분할 수 있습니다.

#### 계약 체결단계

##### ① 보수의 지급방법과 시기

보수의 지급방법과 시기는 보수의 분할 지급 또는 일시불 지급의 합의와 합의된 방법에 의한 지급시기의 결정을 의미합니다. 민법에서 보수의 지급 시기는 합의된 원칙으로 하며 합의가 없으면 관습, 관습이 없으면 목적물의 인도와 동시에 지급하는 것으로 규정하고 있습니다.

디자인은 계약 체결 시점에서 형태, 색상, 재질, 규격 등이 확정되지는 않지만 개발과정을 통해 구체적인 디자인의 구성요소가 확정됩니다. 따라서 보수 지급방법은 디자인 개발의 이행과 더불어 분할 지급하는 방법이 타당할 것입니다.

##### ② 발생경비

발생경비란 디자인 개발과정에서 필수적으로 발생하는 출장여비, 디자인 모형(mock up) 제작비, 제3자의 지식재산권 사용료 등을 말합니다. 여기서 중요한 쟁점은 발생한 경비의 부담 주체와 정산방법 및 시기라 할 수 있습니다.

디자인 개발 계약에서 발주자에 대한 디자이너의 의무는 전문적인 지식과 경험을 이용한 노무를 제공하여 디자인 개발을 완성하는 것입니다. 따라서 노무 제공 이외 일의 완성을 위해 필수적으로 발생하는 경비는 발주자가 부담하는 것이 원칙입니다. 발주자는 발생경비에 대한 분쟁을 방지하기 위하여 계약 체결 시점에 필수적으로 발생하는 경비의 추계액을 입수, 검토하고 정산방법과 시기에 대하여 합의하여야 합니다.

##### ③ 업무 수행범위 등

디자인 개발 계약의 목적물은 계약 체결 시점에서는 그 대상이 되는 제품 등의 모양, 색상, 재질 등이 확정되어 있지 않고 개발이 진행되어 가는 과정에서 구체화 · 시각화

됩니다.

발주자는 계약 체결 시점에 디자인 개발의 목적을 명확히 디자이너에게 제시하여야 합니다. 그 목적을 달성할 수 있도록 디자이너의 업무범위 및 방법과 일정, 과업 수행 결과물 등에 대하여 명확히 요구하고 서로 합의하여야 할 것입니다.

### 계약 이행단계

#### ④ 계약 내용의 변경 또는 추가

계약 내용의 변경이란 당초 계약에서 정한 영역의 내용과 범위, 일정 등 계약의 주요 사항에 대한 변경을 말합니다.

발주자는 디자이너의 개발업무 수행과정 중에 계약 내용의 변경 또는 추가 방법과 계약 내용의 변경으로 당초 계약에서 정한 업무 범위를 초과하여 디자이너의 투입시간 등이 증가할 경우, 추가 보수의 산출방법과 지불은 어떻게 할 것인지 등을 명확하게 하여 계약 내용의 변경 등으로 발생할 분쟁을 사전에 방지하여야 합니다.

#### 예) 계약 내용의 변경 추가로 인한 분쟁

- 계약의 변경으로 인한 추가비용 및 보수 불인정

#### ⑤ 중간인도물의 검수 및 승인

중간인도물의 검수 및 승인이란 계약에 따라 발주자에게 제시 또는 인도된 보고서, 디자인 시안 등에 대해 발주자가 검사하고 승인하는 것을 말합니다. 발주자는 디자이너의 중간인도물에 대한 검수 및 승인절차를 통하여 발주자의 디자인 개발목적에 맞는 디자인을 실현할 수 있으며, 디자이너는 발주자의 검수 및 승인을 통하여 계약 이행체제의 책임을 면할 수 있고 계약에서 정한 다음 단계의 업무를 진행할 수 있습니다.

중간인도물의 검수 및 승인의 쟁점은 검수기한과 검수결과의 통지방법, 발주자의 중간인도물에 대한 반대 또는 수정의 반영 방법입니다.

발주자는 자신의 의사를 반영시키는 과정에서 디자이너와의 분쟁을 예방하기 위하여 중간인도물에 대한 반대 또는 승인 의사를 표시하는 방법과 검수 기한 등을 사전에 명확히 합의하여야 합니다.

### 계약 종료단계

#### ⑥ 최종인도물(디자인)의 검수 및 인수

최종인도물의 검수 및 인수란 디자이너가 계약이행의 목적물로 인도한 디자인에 대해 발주자가 승인하는 절차로, 디자이너는 발주자의 검수·승인으로 계약 이행을 완료할 수 있고 보수청구권이 확정됩니다.

최종인도물에 대한 검수 및 인수 과정에서 일어나는 쟁점은 검수기한, 인수 또는 거절의 표시방법, 거절의 경우 재검수 방법 등입니다.

발주자의 최종인도물에 대한 거절의 의사표시는 발주자의 의도가 디자인에 반영될 수 있도록 구체적이고 명확하게 서면으로 하여야 합니다.

#### 예) 최종인도물의 검수 및 인수에 관한 분쟁

- 최종인도물의 인수 거부
- 구체적이지 않은 거절 사유
- 검수기한의 지연

#### ⑦ 제3자에 대한 손해

제3자에 대한 손해란 개발된 디자인이 타인의 지식재산권을 침해함으로써 발주자에게 귀속된 손해를 의미합니다.

타인의 지식재산권 침해란 무단으로 타인의 지식재산권을 사용한 경우와 전체적으로 타인의 디자인을 도용한 경우를 의미하며, 어떠한 경우든 발주자는 디자인을 실시한 자로서 일차적인 책임을 부담하게 됩니다.

따라서 디자이너는 개발과정에서 의도되지 않은 타인의 지식재산권 침해를 방지하기 위한 전문가적 검토와 주의를 다하여야 하며 발주자는 최종인도물 검수과정에서

최종인도물이 타인의 지식재산권을 침해하였는지 확인 절차를 밟아야 합니다. 제3자에 대한 손해의 쟁점은 타인의 지식재산권 침해로 인하여 발생하는 디자이너가 부담하여야 할 손해배상액의 범위입니다. 발주자는 디자이너에게 타인의 지식재산권 침해금지를 확실하게 전달하고, 지식재산권 침해로 인하여 손해가 발생하였을 경우 손해배상액의 범위 등을 명확히 규정하여 완성된 디자인에 대한 제3자와의 분쟁에 대비하여야 할 것입니다.

### ⑧ 지식재산권의 귀속 및 사용

지식재산권에 대한 쟁점이란 계약의 이행과정에서 창출된 지식재산권의 귀속과 원시적으로 디자이너에게 귀속된 개발 디자인에 대한 권리의 이전에 관한 것을 의미합니다.

발주자는 계약으로 인수한 디자인을 제3자로부터 권리 침해를 받지 않고 독점적으로 실시하기 위하여 디자이너(창작자)에게 원시적으로 귀속된 지식재산권의 이전과 지식재산권법에서 정한 등록절차의 이행에 관한 디자이너의 업무협력에 대하여 명확히 규정하여야 할 것입니다. 또한 디자이너가 제시한 중간인도물에 대한 지식재산권의 귀속과 사용에 대하여도 규정하여야 합니다.

#### 예) 중간인도물에 대한 분쟁

- 디자인 개발과정에서 제시된 디자인 시안 등의 도용
- 일방적 계약 해지 후 제시한 디자인 시안 등을 다른 디자이너에게 개발 의뢰

### ⑨ 디자인 실시에 따른 수익 배분

디자인 실시에 따른 수익 배분이란 통상적인 성과 이상의 수익이 발생할 경우 발주자가 수익에 대한 성과를 공유하기 위하여 디자이너에게 계약 보수 이외에 지급하는 수익을 말합니다.

일반적으로 디자인 실시에 따른 수익 배분은 디자인 개발에 대한 비용 부담을 낮추는

10 미국그래픽아트협회 (American Institute of Graphic Arts), 일본산업디자이너협회 (Japan Industrial Designers Association) 등

### 표준계약서 적용 대상

효과와 동시에 디자이너의 성공적인 디자인 개발을 위한 동기부여로서 자극제가 되기도 합니다. 수익에 대한 배분 과정에서의 쟁점은 배분수익의 산정방법과 지급시기, 배분수익의 적정성에 대한 검증입니다. 발주자는 디자인 개발 비용의 절감과 디자이너에 대한 동기부여를 위하여 수익 배분 계약을 고려할 경우, 배분수익의 산정방법과 검증방법 그리고 지급시기에 대하여 명확히 규정하여 디자이너와의 분쟁을 예방할 수 있도록 대비하여야 합니다.

## 2. 디자인 용역 표준계약서

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 디자인 개발계약의 당사자인 발주자와 디자이너와의 분쟁을 예방하고 상호 이익의 증진을 목적으로 디자인 용역 표준계약서 4종을 개발하였습니다.(산업통상자원부 고시 제2013-49호) 디자인 용역 표준계약서는 민법 도급계약의 계약 당사자의 법률관계와 지식재산권 법률의 지식재산권의 귀속과 이전(사용)에 관한 규정을 반영하였을 뿐만 아니라, 국외의 디자인 관련 단체의 표준계약서<sup>10</sup> 조항을 반영하여 국내 디자인 개발계약 뿐만 아니라 국외 디자인 개발계약에도 적용할 수 있도록 제정되었습니다.

표준계약서는 상업적 목적으로 생산·판매하고자 하는 물품의 디자인 개발계약을 대상으로 하는 제품 디자인, 상표·CI·도안 등의 시각 디자인, 홈페이지 구축 등의 인터랙티브 디자인, 성과보수 지급형 제품 디자인 개발계약에 적용하기 위한 목적으로 제정되었습니다.

디자인 개발계약의  
쟁점에 대한  
표준계약서 규정

**보수의 지급방법과 시기**

표준계약서는 디자인 개발계약 이행의 형태와 일치하는 착수금, 중도금, 잔금의 분할 지급방법을 규정하고, 지급 시기는 계약 체결 시점, 중간인도물의 검수 및 승인시점, 계약 완료 시점을 규정하고 있습니다.

**발생경비**

표준계약서는 실비 변상적 경비인 발생경비를 보수에 포함하고 디자인 개발 보수와 구분하여 발생한 달의 익월 14일 이내에 지급할 것을 규정하고 있습니다.

**업무 수행범위 등**

표준계약서는 디자인 개발 계약의 일반조건을 규정한 표준계약서와 발주자의 요청사항에 대한 디자이너의 제안서(과업수행범위와 내용, 방법, 일정, 산출물 등의 기재), 그밖에 발주자와 디자이너 간에 합의된 문서를 계약서의 구성요소로 규정하고 있습니다.

**계약 내용의 변경 또는 추가**

표준계약서는 계약 내용의 변경 또는 추가에 대한 정의와 계약 내용의 변경방법, 변경으로 인한 디자이너의 투입인력 또는 시간이 증가하였을 경우 추가보수의 산정기준에 대하여 규정하고 있습니다. 특히, 추가보수의 산정기준은 사전에 발주자에게 제안하고 합의된 디자이너 노무비 시간과 보수에 근거하여 산정할 것을 규정하고 있습니다.

반면에 개발 일정이 천재지변, 화재 등 불가피한 사유로 인하여 변경되는 경우는 계약 내용의 변경으로 보지 않으며, 발주자의 보수 지급지연 일수 또는 디자이너의 계약 이행지체의 일수에 산입하지 않을 것을 규정하고 있습니다.

**발주자의 검수의무**

표준계약서는 용역의 각 단계에서 디자이너가 제시(인도)하는 중간인도물에 대한 검수기한을 5일, 검수결과는 서면으로 통지할 것과 반대의 통지가 없으면 승인으로 간주하는 것으로 규정하고 있습니다.

최종인도물에 대한 검수기한은 디자이너가 제출한때로부터 10일, 검수결과의 서면통지와 불합격 통지가 있을 경우에는 재완료 검수를 규정하고 있습니다.

**제3자에 대한 손해**

최종인도물인 디자인이 제3자의 지식재산권을 침해하지 않는 것에 대한 디자이너의 보증과 지식재산권 침해로 인한 발주자의 손해에 대한 배상책임, 디자이너의 손해배상의 한도를 규정하고, 디자이너의 손해배상액은 수령한 보수액을 한도로 규정하고 있습니다.

**지식재산권의 귀속 및 사용**

지식재산권은 최종인도물에 대한 지식재산권과 계약의 이행과정에서 창출된 지식재산권으로 구분합니다. 최종인도물에 대한 지식재산권은 보수 완불 후 양도의 형식으로 발주자에게 이전하고, 중간인도물에 대한 지식재산권은 디자이너에게 귀속됩니다.

그리고 발주자의 지식재산권 등록에 소요되는 비용은 발주자가 부담하는 것으로 규정하고 있습니다.

**디자인 실시에 따른 수익 배분**

성과보수 지급형 제품디자인 용역 표준계약서는 성과보수의 산정기준과 지급시기, 성과보수 산정 기준에 대한 분쟁 발생 시 디자이너의 검증권리 및 행사방법을 규정하고 있습니다.

성과보수의 산정기준은 매 분기별로 출하수량 또는 제조장 반출수량의 수량에 의한 산정방법과 출하금액(제조장 출하금액 또는 판매금액)의 일정률로 산정하는 방법을 규정하고 있습니다.

## 기타

### 계약의 중도 해지 또는 해제

표준계약서는 계약의 해지 또는 해제 사유와 해지 또는 해제의 원인 제공자의 손해배상 의무, 해지 또는 해제 사유가 발생할 경우의 통지방법, 발주자의 필요에 의한 계약 해지에 대한 권리, 손해배상 의무 및 손해배상액의 산정 범위에 대하여 규정하고 있습니다.

발주자는 필요에 의해 디자이너가 입은 손해를 배상하고 계약을 해제할 수 있으며, 손해배상액은 디자이너가 디자인 개발 계약의 중지로 인하여 발생하지 않는 비용을 제외한 보수 전액을 지불하는 것으로 정하고 있습니다.

부득이한 사유로 중지하는 경우에 보수는 중지 시점까지 수행한 업무수행량에 비례하여 지불해야 합니다.

### 자료의 제공 및 반환

표준계약서는 발주자의 협력의무로서 디자인 개발에 필요한 자료 제공의무와 디자이너의 선관주의의무를 규정하고 있습니다.

### 보수 지급 지연이자와 지체상금

표준계약서는 발주자의 보수 지급 지연에 대한 지연이자 산정기준과 지연일수 계산방법, 디자이너의 용역 이행지체에 대한 지체상금의 산정방법 및 지체일수의 계산에 대하여 규정하고 있습니다.

### 통지의 방법

표준계약서는 계약상대방에 대한 통지의 방법은 서면으로 할 것과 통지의 효력은 상대방의 주소지에 통지가 도착한 날부터 발생하는 것으로 규정하고 있습니다.

### 분쟁 조절절차

표준계약서는 한국디자인진흥원 산하 디자인분쟁조정위원회를 분쟁조정기구로 규정하고 분쟁 조정이 이루어지지 않았을 경우 소 제기 관할 법원을 규정하고 있습니다.

# Design Fair Trade Guide

## 04

### 지식재산권 가이드라인

#### 4.1 지식재산권 등록의 필요성

#### 4.2 지식재산권의 종류

- 산업재산권(특허법, 실용신안법, 상표법, 디자인보호법)
- 저작권
- 디자인공지증명제도

### 1. 지식재산권 등록의 필요성

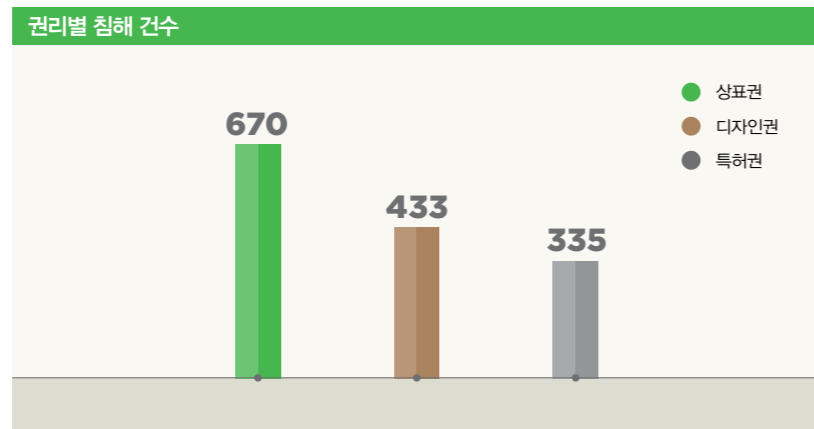
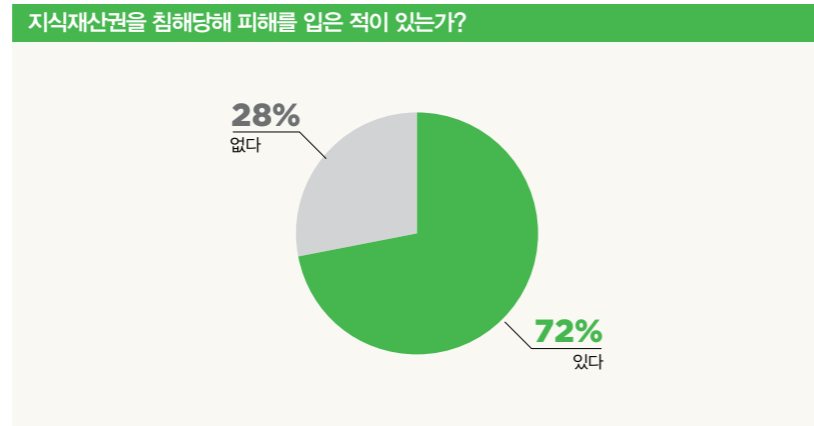
소중한 창작의 결과물에 대한 권리를 보호하기 위하여 자신의 창작물에 대하여 지식재산권의 등록을 하는 것은 새삼 다시 강조할 필요조차 없는 당연한 필수 사항이라고 하겠습니다.

지식재산권은 통상 특허권, 실용신안권, 디자인권, 상표권, 저작권으로 나눌 수 있는데, 아래 그림에서 보는 것과 같이 제각각 다른 영역을 중심으로 보호하고 있지만 때로는 적지 않게 중첩되는 영역도 있을 수 있습니다.



핸드폰의 경우를 예로 들면, 핸드폰의 전체 형상이나 키패드의 형상은 디자인권으로 보호가 되지만 때로, 힌지 구조, 케이스 구조와 같은 부분은 디자인적인 요소를 가지고 있는 동시에 기술적인 요소가 부가되어 있는 경우가 있어 실용신안권의 보호대상이 되는 경우도 있습니다. 따라서 자신의 창작물에 대한 지식재산권 보호를 신청할 때는 여러 측면을 고려하여 정확한 보호수단을 신중하게 정하여야 합니다.

아래 그림에서 보는 것과 같이 통계 조사에 의하면 디자인권의 침해 건수는 그 등록된 건수에 비하여 매우 높은 수치를 나타냅니다.



지식경제부 무역위원회 발표, 2009. 2. 12

그 원인은 다양한 관점에서 찾을 수 있겠으나, 기술을 다루는 특허에 비하여 디자인은 모방하는데 용이하다는 점이 큰 원인이라 할 수 있습니다. 다른 원인 중의 하나는 아직도 많은 디자인 권리자들이 지식재산권 보호제도를 적극적으로 활용하고 있지 않은 현실에 기인합니다. 「유사디자인」(2014년 7월 이후, '관련디자인'으로 명칭 변경)제도, 「디자인공시증명제도」등을 활용하면 타인의 모방과 개작에 대비할 수 있으므로 적극적인 권리 등록을 통해 소중한 창작물을 철저히 보호하는 것이 중요합니다.

산업재산권

## 2. 지식재산권의 종류

### 특허권

특허제도는 발명을 보호, 장려하여 국가산업의 발전을 도모하기 위한 제도입니다. 특허제도는 ① 기술 공개의 대가로 ② 특허권을 부여합니다.<sup>1</sup>

#### ● 등록요건

특허권을 받기 위해 출원된 발명은 일정한 요건을 가져야 합니다. 우선 ① 출원발명은 산업에 이용할 수 있어야 합니다(산업상 이용가능성). 다음으로 ② 출원하기 전에 이미 알려진 기술(선행기술)과 다른 것이어야 합니다(신규성). 마지막으로 ③ 선행기술과 다른 것이라 하더라도 통상의 지식을 가진 자가 선행기술로부터 쉽게 발명할 수 없는 수준의 진보를 이뤄야 합니다(진보성).

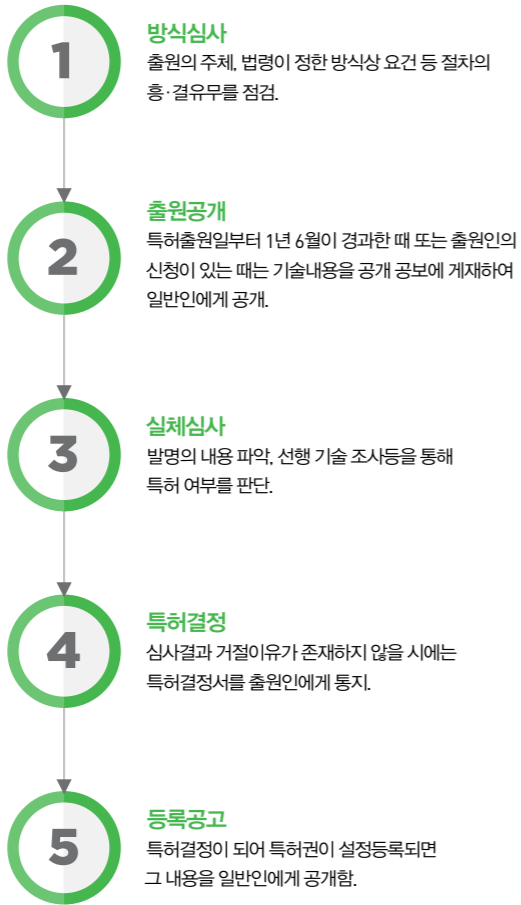
#### ● 출원

동일한 발명이 2개 이상 출원되었을 때, 어느 출원인에게 권리를 부여할 것인가를 결정하는 기준으로 ① 선출원주의<sup>2</sup> ② 선발명주의<sup>3</sup>가 있습니다. 우리나라는 특허청의 출원일자를 기준으로 하는 「선출원주의」를 채택하고 있으므로, 발명을 하는 경우 하루라도 빨리 신속하게 출원 절차를 밟는 것이 중요합니다. 특허권 출원을 위해서는 특허청에 서류를 제출해야 하는데, 출원서류는 ① 출원서(출원인, 대리인 및 발명·고안의 명칭 등) ② 명세서(발명의 상세한 설명, 청구범위) ③ 도면(필요한 경우 기술구성을 도식화하여 발명을 명확히 표현) ④ 요약서(발명을 요약·정리)로 구성되어 있습니다.

#### ● 심사

특허청에 출원된 출원은 심사관의 심사절차를 거쳐 등록여부가 결정됩니다.

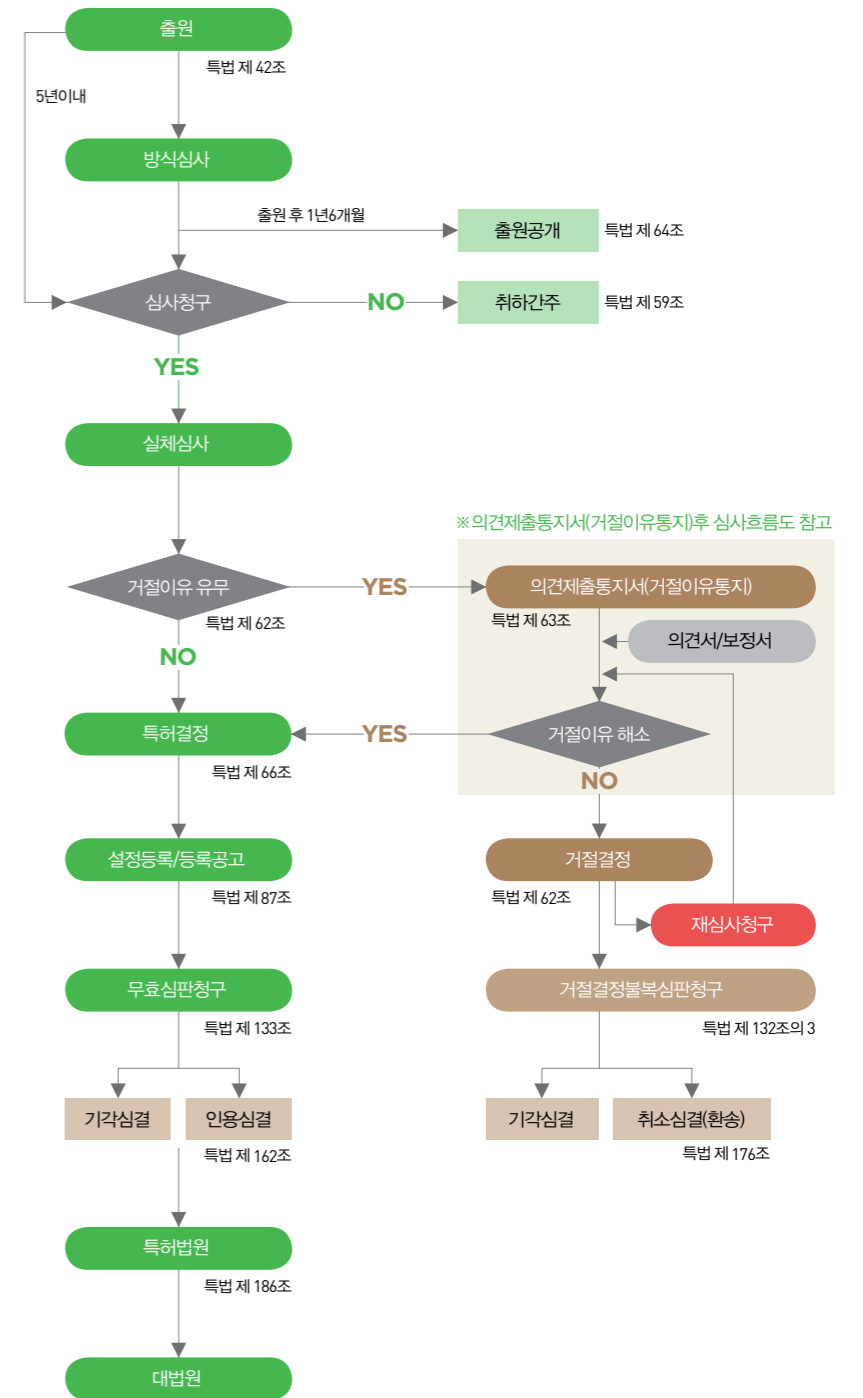
심사절차



● 효력

등록결정된 특허는 특허청을 통한 설정등록(등록료 등 납부)을 통해 특허권으로서의 효력이 발생합니다. 특허권의 유효기간인 존속기간은 출원일로부터 20년이며, 권리를 취득한 국가 내에서만 효력이 발생(속지주의)하고 보호되므로 외국에서 특허권을 보호하고자 하는 경우 해당 국가 각각에서 특허를 출원하고 등록받아야 합니다.

특허출원 후 심사절차 흐름





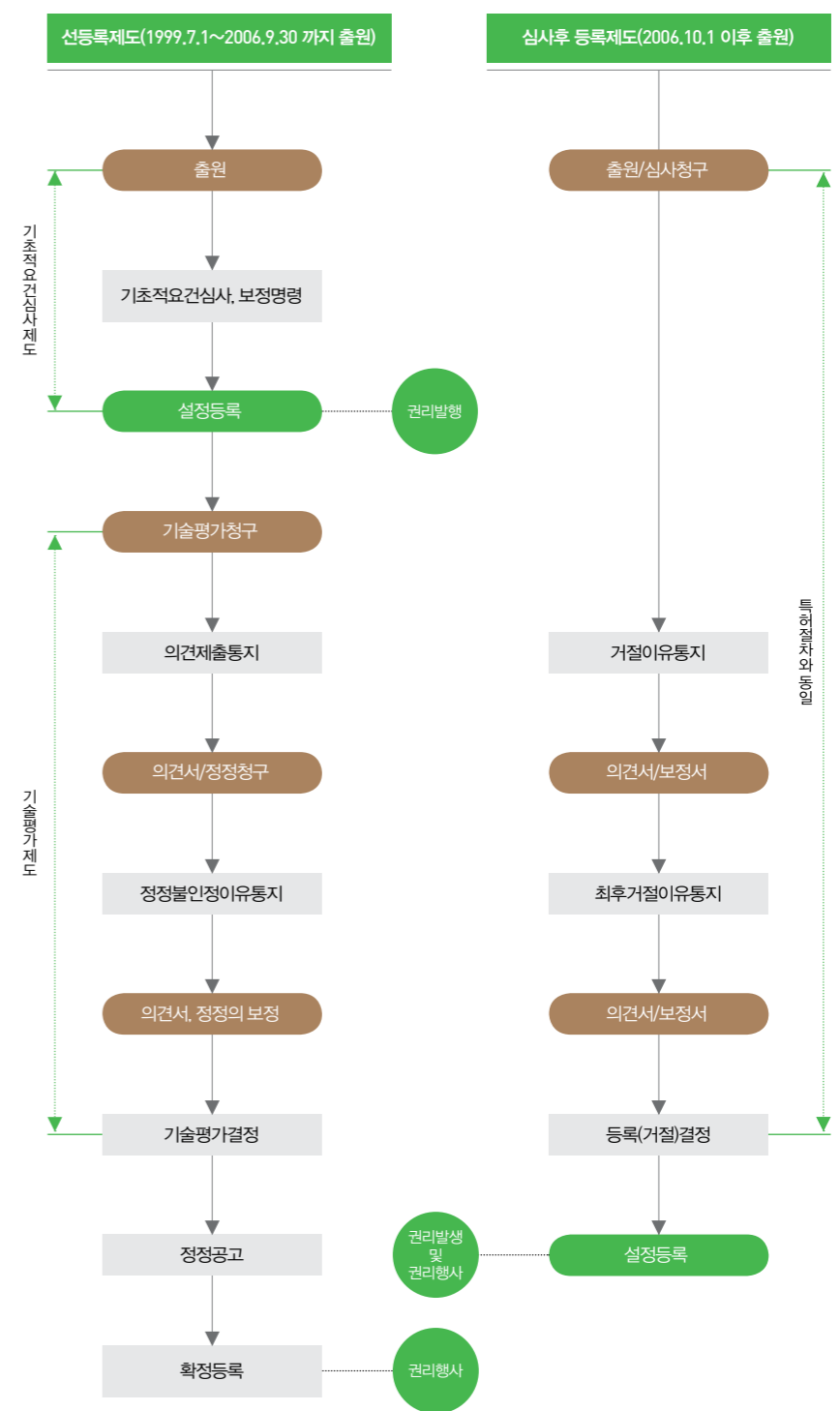
### 실용신안권

실용신안권 제도는 고안을 보호, 장려하여 국가산업의 발전을 도모하기 위한 제도입니다. 실용신안권 제도는 ① 기술 공개의 대가로 ② 실용신안권을 부여합니다. 특허권은 발명<sup>4</sup>에 대해 부여되고, 실용신안권은 고안<sup>5</sup>에 대해 부여된다는 점에서 두 제도는 구별됩니다. 특허법상 발명은 고안과 비교하여 고도한 것으로 정의되어 있지만, 고도한 것이냐 아니냐 하는 것은 주관적인 판단이므로 특허와 실용신안 중 어느 쪽으로 출원할 것인지는 출원인의 판단에 맡기고 있습니다.<sup>6</sup> 다만, 실용신안은 등록 후 권리의 존속기간이 10년으로 특허보다 존속기간이 짧습니다.

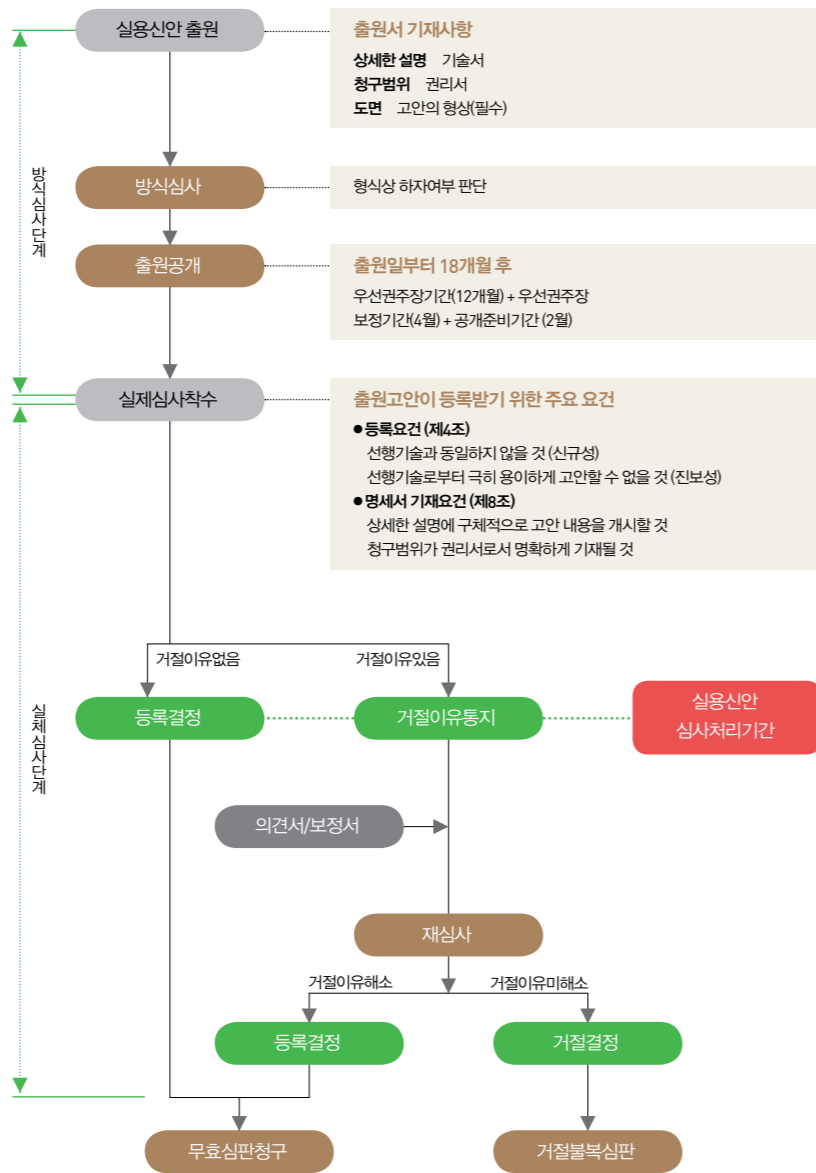
#### ● 요건, 출원, 심사

종래 형식적 요건만을 심사하여 등록하던 실용신안 선등록제도는 폐지되었습니다. 대신 특허와 마찬가지로 신규성·진보성 등에 대한 실체심사를 거쳐 실용신안등록여부를 결정하도록 하는 「심사후등록제도<sup>7</sup>」가 도입되었습니다.<sup>8</sup> 그 결과 기존 실용신안 심사 전 등록제도 운영을 위하여 도입되었던 기초적 요건 심사제도와 등록 후 기술평가제도 및 정정청구제도는 폐지되었습니다. 특허제도와 마찬가지로 「심사청구제도」, 「거절이유통지제도」, 「보정제도」 등의 심사절차가 도입되었습니다.

구 실용신안(선 등록제도)과 현행 실용신안(심사 후 등록제도) 비교



현행 실용신안 출원·심사절차 개관



● 효력

실용신안권은 설정등록을 통해 효력이 발생합니다. 존속기간은 출원일로부터 10년입니다. 이 점에서 존속기간이 출원일로부터 20년인 특허권과 구별됩니다. 특허권과 마찬가지로 권리를 획득한 국가 내에서만 효력이 발생합니다. (속지주의)

상표권

상표란<sup>9,10</sup> 자타상품을 식별하기 위하여 사용하는 일체의 감각적인 표현수단을 의미합니다. 다만 이러한 표장을 모두 보호하는 것이 법 기술적으로 어렵기 때문에 상표법에서는 보호가 가능한 상표의 구성요소를 제한하고 있습니다. 종전에는 기호, 문자, 도형, 입체적 형상 또는 이들을 결합한 것과 이들 각각에 색채를 결합한 것만으로 상표의 구성요소를 한정하였습니다. 그러다가 2007년 7월 1일부터 상표권의 보호대상을 확대하여 색채 또는 색채의 조합만으로 된 상표, 홀로그램 상표, 동작 상표 및 그밖에 시각적으로 인식할 수 있는 모든 유형의 상표를 상표법으로 보호하고 있습니다.

상표법상 상표는 시각을 통하여 인식될 수 있는 것으로 국한되기 때문에 시각을 통하여 인식할 수 없는 소리, 냄새, 맛 등과 같이 청각, 후각, 미각으로 지각할 수 있는 표장은 현재의 거래사회에서 자타상품의 식별표지로 사용되고 있다 하더라도 상표법상 상표로는 보호받을 수 없습니다.<sup>11</sup>

그리고 자기의 상품과 타인의 상품을 식별하기 위해 사용되지 않는 표장은 상표가 아닙니다. 상품에 사용된 것이라 하더라도 그것이 단순히 '상품의 심미감을 불러일으키게 하기 위하여 사용된 디자인'이거나 '자타상품식별의사와 무관한 가격표시'에 불과하다면, 이는 상표법상 상표가 아니므로 등록받을 수 없습니다. 광의의 상표개념으로는 상표 이외에도 ①서비스표<sup>12</sup>, ②단체표장<sup>13</sup>, ③업무표장<sup>14</sup>을 포함합니다.

● 요건

상표의 등록요건은 (1)인적 요건, (2)실체적 요건<sup>15</sup>, (3)절차적 요건<sup>16</sup>으로 나뉩니다.

(1) 인적 요건(상표등록을 받을 수 있는 자)

우리나라에서 상표권자가 될 수 있는 자격을 갖는 자(개인 또는 법인)로서 국내에서 상표를 사용하는 자(법인·개인·공동사업자) 또는 사용하고자 하는 자는 상표법이 정하는 바에 의하여 자기의 상표를 등록받을 수 있습니다. 상표권자가 될 수 있는 자격은 우리나라 국민(법인 포함)은 모두 해당되며, 외국인은 상호주의 원칙과 조약에 의거하여 그 자격이 결정됩니다.

**(2) 실체적 요건**

적극적 요건과 부등록사유에 해당하는 소극적 요건으로 나눌 수 있습니다. 먼저 적극적 요건을 설명하자면, 상표의 가장 중요한 기능이 자타상품식별기능으로 상표로 등록되기 위해서는 우선 식별력을 가져야 합니다. 「상표법상 식별력」이란 거래자나 일반 수요자로 하여금 상표를 표시한 상품이 누구의 상품인가를 알 수 있도록 인식시켜 주는 것을 말합니다. 일반적으로 식별력 유무는 지정상품과 관련하여 판단합니다. 상표법 제6조 제1항 각호에서는 자타상품의 식별력이 없는 상표들로서 상표등록이 불허되는 사유를 다음과 같이 제한적으로 열거하고 있습니다. ① 상품의 보통명칭<sup>17</sup>, ② 관용상표<sup>18</sup>, ③ 성질표시적 상표<sup>19</sup>, ④ 현저한 지리적 명칭과 그 약어 또는 지도<sup>20</sup>, ⑤ 흔한 성 또는 명칭<sup>21</sup>, ⑥ 간단하고 흔히 있는 표장<sup>22</sup>, ⑦ 기타 식별력이 없는 표장<sup>23</sup> 등입니다.

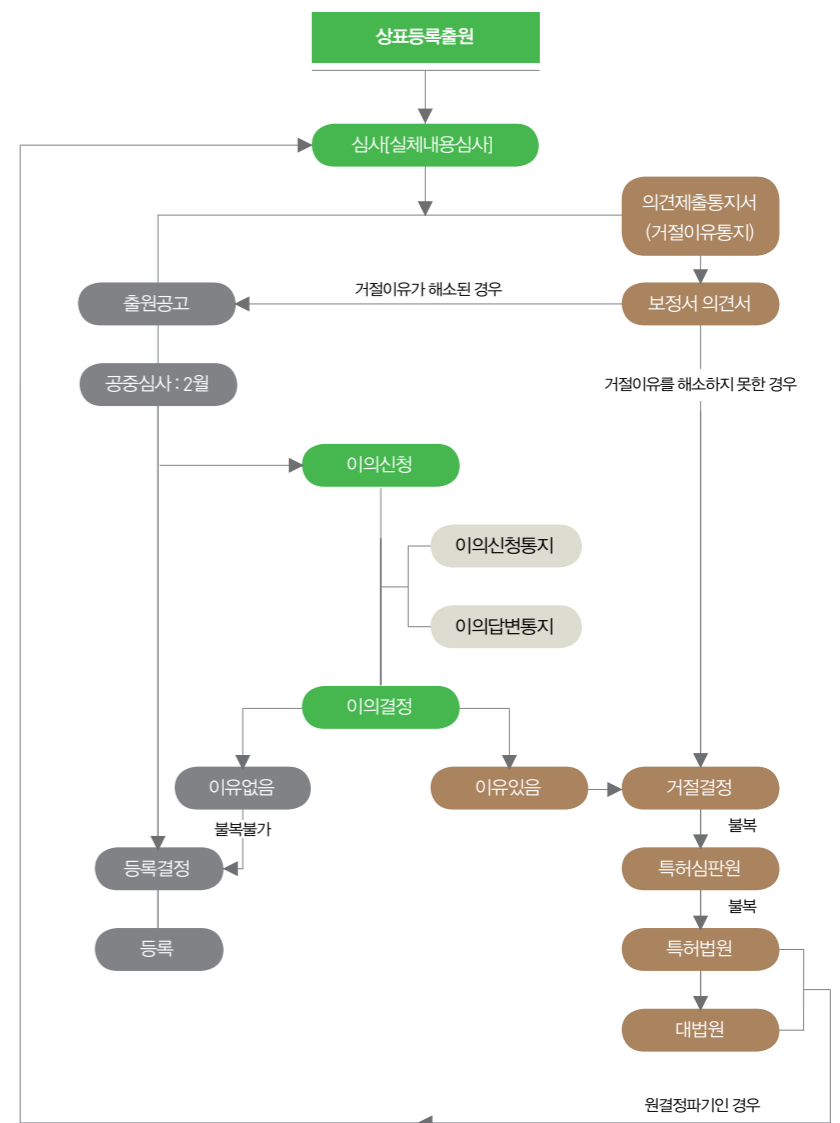
다만 위 ③, ④, ⑤, ⑥의 사유에 해당하더라도 출원 전에 사용한 결과 그 상표가 수요자 간에 누구의 업무에 관련된 상품을 표시하는 것인가 현저히 인식되어 있는 상표는 등록받을 수 있습니다. 또한 ③호(산지에 한함) 또는 ④호의 규정에 해당하는 표장이라도 그 표장이 특정상품에 대한 지리적 표시인 경우에는 지리적 표시 단체표장등록을 받을 수 있습니다.

다음은 소극적 요건(부등록 사유)으로, 상표가 자타상품의 식별력을 가지고 있다 하더라도 독점배타적 성질의 상표권을 부여하는 경우, 공익상 또는 타인의 이익을 침해하는 경우에는 당해 상표의 등록을 배제할 필요가 있습니다. 상표법에서는 이를 제한적으로 열거하고 있습니다.<sup>24</sup>

**(3) 절차적 요건(1상표 1출원주의 원칙)**

하나의 출원서로 동시에 20이상의 상표를 출원하는 것은 허용하지 않습니다. 그러므로 상표등록출원은 산업자원부령이 정하는 상품 류 구분 내에서 상표를 사용할 1개 또는 2개 이상의 상품을 지정<sup>25</sup>하여 상표마다 출원하여야 합니다.

**출원 및 심사 절차**



● **행사**

**(1) 존속기간**

상표권은 설정등록에 의하여 발생하는데 상표권의 존속기간은 설정등록이 있는 날로부터 10년이며, 상표권의 존속기간 갱신등록출원에 의하여 10년씩 그 기간을

갱신할 수 있기 때문에 계속 사용이 가능한 반영구적 효력을 갖습니다. 상표권의 존속기간을 갱신할 경우에는 상표권의 존속기간 만료 전 1년 이내에 상표권 존속기간 갱신등록신청을 하여야 합니다. 존속기간이 만료되더라도 6개월이 지나기 이전에는 상표권의 존속기간 갱신 등록출원을 할 수 있습니다. 단, 이 경우 일정액의 과태료를 납부해야 합니다.

**(2) 권리의 이전**

상표권의 이전이라 함은 상표권 내용의 동일성을 유지하면서 소유주체만을 교체하는 것입니다. 상표권도 무체재산권 중의 하나이기 때문에 일반재산권과 마찬가지로 자유로운 이전이 허용되어야 하지만, 상표법의 목적에 비추어 수요자 이익 보호 등을 위해 필요한 경우에 일정한 제한이 가해지고 있습니다. 일반적으로 상표권은 그 자체만을 특정하여 영업과 함께 하지 아니하고도 매매·증여 등에 의하여 자유롭게 양도될 수 있고, 또한 지정상품마다 분할이전 할 수도 있습니다.

**(3) 사용권제도**

전용사용권과 통상사용권으로 구분되는데, 우선 상표권자는 타인에게 상표권에 관하여 「전용사용권」을 설정할 수 있으며, 전용사용권자는 설정행위로 정한 범위 내에서 지정상품에 관한 등록상표를 사용할 권리를 독점하게 됩니다. 따라서 전용사용권자는 상표권자와 마찬가지로 타인이 등록상표와 동일하거나 이와 유사한 상표를 그 지정상품과 동일하거나 이와 유사한 상품에 사용하는 등의 권리침해에 대하여 금지 또는 예방을 청구할 수 있습니다. 또한 상표권자의 동의를 얻어 그 전용사용권을 타인에게 이전하거나 통상사용권을 설정할 수 있습니다. 전용사용권의 설정·이전 등은 등록하여야 효력이 발생하며(등록은 효력발생요건), 전용사용권자는 등록상표를 사용하는 상품에 자기의 성명 또는 명칭을 표시하여야 합니다.

그리고 상표권자 또는 전용사용권자는 타인에게 그 상표권에 관하여 「통상사용권」을 설정할 수 있으며, 통상사용권자는 설정행위로 정한 범위 내에서 지정상품에 관하여 등록상표를 사용할 권리를 갖게 됩니다.

● **보호**

**(1) 효력**

상표를 등록할 경우 상표권자는 적극적으로 지정상품에 관하여 그 등록상표를 사용할 권리를 독점하는 독점권과 타인이 등록상표와 동일 또는 유사한 상표를 사용하는 경우 그 사용을 금지할 수 있는 금지권을 행사할 수 있습니다. 아울러 타인이 자기의 등록상표 또는 등록상표와 유사한 상표를 사용하는 등 상표권을 침해하는 경우 상표권자는 그 자를 상대로 하여 침해금지청구권·손해배상청구권 등을 행사할 수 있습니다.

**(2) 침해**

상표권은 상표권자만이 등록상표를 지정상품에 사용할 권리를 독점합니다. 상표권자 이외의 자가 정당한 권한 없이 등록상표와 동일 또는 유사한 상표를 그 지정상품과 동일 또는 유사한 상품에 사용하는 경우는 물론, 등록상표와 동일 또는 유사한 상표를 그 지정상품과 동일 또는 유사한 상품에 사용할 목적이거나 사용하게 할 목적으로 교부·판매·위조·소지 및 보관하는 행위인 예비적 행위도 상표권을 침해하는 것입니다.

**(3) 구제**

상표권 침해에 대한 구제수단은 ① 민사적 구제<sup>26</sup> ② 형사적 구제(비친고죄)<sup>27</sup> ③ 행정적 구제<sup>28</sup> 로 분류할 수 있습니다.

● **소멸**

상표권은 ① 존속기간 갱신을 하지 않아 존속기간이 만료하거나 ② 스스로 상표권을 포기하는 경우 또는 ③ 구 한국상품분류로 등록된 지정상품에 대하여 소정의 기간 이내에 상품분류전환 등록신청을 하지 않은 경우에 소멸합니다. 또한 ④ 상표권자의 사망일로부터 3년 이내에 상속인이 그 상표권자의 이전등록을 하지 아니하는 경우에도 상표권은 소멸됩니다.

● **속지주의**

산업재산권 보호를 위한 파리협약에 의하면, 각국 상표 독립의 원칙을 취하고 있기 때문에 ㉔ 국내 특허청에 상표를 등록하는 경우 대한민국에서만 등록상표로서 보호되고 해외에서는 원칙적으로는 보호되지 않습니다. 따라서 국내에서 출원 또는 등록된 상표를 해외에서 보호받고자 하는 경우에는 보호받고자 하는 나라의 특허청에 상표등록출원을 하여 상표등록을 받아야만 합니다.

● **특수문제(지리적 표시 단체표장권)**

「지리적 표시」란 상품의 특정 품질, 명성 또는 그 밖의 특성이 본질적으로 특정 지역에서 비롯된 경우에 그 지역에서 생산, 제조, 가공된 상품임을 나타내는 표시를 말합니다.

자격 요건<sup>29</sup>으로는 ① 상표법상의 지리적 표시의 정의에 합치하는 실체적 요건, ② 생산자 등으로 구성된 법인격 단체의 설립 및 정관을 마련해야 하는 주체적 요건<sup>30</sup>, ③ 출원서 및 증빙서류 제출, 심사, 등록하는 절차적 요건<sup>31</sup>을 갖춰야 합니다.

그리고 등록받은 지리적 표시 단체표장과 동일, 유사한 제3자의 상표나 지리적 표시 단체표장 등의 등록을 배제하는 경우 행정적, 형사적 책임을 지게 됩니다. 반면에, 지리적 표시 등록단체표장의 지정상품과 동일한 상품에 대하여 관용하는 상표나 당해 지역에서 지리적 표시 해당 상품을 생산, 제조 또는 가공하는 자가 사용하는 지리적 표시 또는 동음이의어 지리적 표시 등에 대하여는 지리적 표시 단체표장권이 미치지 않습니다.

**디자인권**

디자인보호법은 ‘디자인이라 함은 물품<sup>32</sup>의 형상, 모양이나 색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것을 말한다.’ 라고 규정하고 있습니다. 따라서 디자인보호법상 디자인은 독립거래의 대상이 되는 유체 동산인 물품의 외관(형상, 모양, 색채)에 관한 디자인으로 특정될 수 있습니다.

● **성립요건**

(1) **물품성**

디자인은 물품과 불가분의 관계로 물품을 떠나서는 존재할 수 없습니다. 즉, 창작된 도안을 보호하는 것이 아닌 그 도안이 적용된 물품을 보호하는 것입니다. 여기에서 물품이란 ‘독립성이 있는 구체적인 유체동산’을 의미하는 것으로, 디자인보호법상 부동산 등<sup>33</sup>은 물품이 될 수 없습니다. 2001년 7월 1일부터 시행된 「부분디자인제도」를 통해 양말의 뒷굽, 병의 주둥이, 커피 잔의 손잡이 등과 같이 물품의 부분에 관한 디자인도 등록받을 수 있습니다. 다만, 디자인의 대상이 되는 물품명은 양말, 포장용 병, 커피 잔과 같이 기재하여야 합니다.

(2) **형태성**

디자인보호법상 형태<sup>34</sup>란 형상, 모양, 색채 또는 이들의 결합을 말합니다. 형태성을 필요로 하는 이유는 물품에 표현된 형태에 미적 가치가 요구되기 때문입니다.

(3) **시각성**

디자인은 인간의 육안으로 식별할 수 있는 것만을 대상으로 합니다. 단, 시각 이외의 감각에 의하여 인식 가능한 것, 육안으로는 식별할 수 없는 것, 외부에서 볼 수 없는 것은 디자인보호의 대상이 될 수 없습니다.

(4) **심미성**

디자인은 미감을 일으키는 것이어야 합니다. 그러나 미감의 의미는 주관적인 가치판단이 개입되기 때문에 명확한 판단기준을 세우기는 어렵습니다.

따라서 심사실무에 있어서 고도의 심미성에 대한 판단보다는 아름다움을 느낄 수 있을 정도의 처리가 된 것이면 심미감이 있는 것으로 보고 있습니다.

● **등록요건<sup>35</sup>**

(1) **공업상 이용가능성**

공업적 생산방법에 의해 동일한 디자인물품이 양산 가능한 것을 말합니다. 「공업적 생산방법」이란 기계에 의한 생산방법뿐 아니라 수공업적 생산방법도 포함하는 의미입니다. '동일물품이 양산 가능하다'는 것은 물리적으로 완전히 동일한 물품을 의미하는 것이 아니라 일견하여 동일하게 보이는 정도의 동일성은 있어야 한다는 의미입니다. 따라서 「공업상 이용가능성」의 요건을 충족하기 위해서는 양산하려는 의도로 출원한 디자인에 관한 물품의 반복생산이 가능하여야 하고, 처음부터 양산을 의도했어야 합니다.

(2) **신규성**

디자인이 출원 전에 간행물이나 카탈로그 등에 게재되거나 판매·전시 등을 통하여 일반 대중에게 공개되었거나 또는 누구든지 알 수 있는 상태에 놓여 있는 것이 아니어야 한다는 뜻입니다. 단, 디자인등록을 받을 수 있는 권리를 가진 자의 디자인이 국내외에서 공지·공연 실시되거나 국내외 반포된 간행물에 게재된 디자인 또는 이들에 유사한 디자인에 해당할 경우, 그날로부터 6개월 이내에 출원하면 신규성을 상실하지 아니한 것으로 보는 예외 규정이 있습니다. 이러한 혜택을 받으려면 출원할 때에 (2014년 7월 이후부터는 신규성 상실 예외 주장을 출원 시 뿐만 아니라 거절이유 통지에 따른 의견제출서, 이의신청, 무효심판청구에 따른 답변서 제출 시에도 가능) 디자인등록출원서에 그러한 취지를 기재하여 특허청장에게 제출하여야 하고 이를 증명하는 서류를 디자인등록출원일로부터 30일내에 제출하여야 합니다.

(3) **창작성**

디자인이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 국내에서 널리 알려진 형상, 모양, 색채 또는 이들의 결합에 의하여 용이하게 창작할 수 없는 디자인이어야

한다는 의미입니다.

이와 달리 용이하게 창작될 수 있는 디자인은 ① 주지의 형상, 모양 등에 의한 용이창작<sup>36</sup>, ② 자연물, 유명한 저작물, 유명한 건조물, 유명한 경치 등을 기초로 한 용이창작<sup>37</sup>, ③ 주지디자인을 기초로 한 용이창작, ④ 공지디자인의 결합에 기초한 용이창작<sup>38</sup> 등이 해당됩니다.

● **기타 요건**

(1) **확대된 선출원주의**

디자인등록출원한 디자인이 당해 디자인등록출원을 한 날 전에 이미 디자인등록 출원을 하여 당해 디자인등록출원 이후에 출원 공개되거나 등록 공고된 타 디자인등록출원 출원서의 기재사항과 출원서에 첨부된 도면·사진 또는 견본에 표현된 디자인의 일부와 동일하거나 유사한 경우에 그 디자인에 대하여는 디자인등록을 받을 수 없습니다. 다만, 디자인보호법 제33조 제3항의 단서규정이 개정됨에 따라 2014년 7월 1일 이후 출원 분부터는 동일 출원인의 디자인에 한해서는 확대된 선출원의 규정이 적용되지 않고 디자인 등록을 받을 수 있습니다. 이 제도는 선출원이 전체디자인이고 당해 출원이 부분디자인인 경우, 선출원이 완성품 디자인이고 당해 출원이 부품이나 부속품 디자인인 경우, 선출원이 한 벌 물품 디자인이고 당해 출원이 구성물품 디자인인 경우 등에 적용됩니다.

(2) **등록받을 수 없는 디자인**

앞서 설명한 디자인의 등록요건을 갖춘 디자인이라 할지라도 다음의 경우에는 등록될 수 없습니다.

- ① 국기, 국장, 군기, 훈장, 기장, 기타 공공기관 등의 표장과 외국의 국기, 국장 또는 국제기구 등의 문자나 표지와 동일 또는 유사한 디자인, ② 선량한 풍속에 어긋나거나 공공질서를 해칠 우려가 있는 디자인<sup>39</sup>, ③ 타인의 업무에 관계되는 물품과 혼동을 가져올 우려가 있는 디자인<sup>40</sup>, ④ 물품의 기능을 확보하는데 불가결한 형상만으로 된 디자인<sup>41</sup>이 이에 해당됩니다.

**(3) 선출원주의**

선출원주의란 먼저 출원한 자만이 그 디자인에 관하여 등록받을 수 있는 것을 말합니다.

동일 또는 유사한 물품에 관한 동일 또는 유사한 디자인이 서로 다른 날에

2인 이상의 출원이 있는 경우, 먼저 출원한 자만이 등록을 받을 수 있습니다.

디자인권은 독점권을 부여하는 것이기 때문에 동일 또는 유사한 디자인이 우연히

2인 이상 창작되어 출원된 경우 오직 한 사람에게만 독점권을 부여해야 하므로

최초의 출원인에게만 등록을 허하는 것입니다.

그러나 디자인등록출원이 무효 또는 취하된 때에는 처음부터 없었던 것으로 보고

후 출원한 디자인등록출원이 등록받을 수 있습니다. 또한, 포기 또는 거절결정이나

거절한다는 취지의 심결이 확정된 때에도 선 출원 규정을 적용함에 있어서

처음부터 없었던 것으로 간주합니다.

● **출원 및 심사**

디자인등록출원에는 「디자인심사등록출원」과 「디자인무심사등록출원」이

있습니다. (2014년 7월, '디자인 일부심사등록출원'으로 변경 시행) 물품의

특성상 유행성이 강하고 라이프 사이클이 짧은 식품류(A1), 의복류(B1),

침구류(C1), 용지·인쇄물류(F3), 포장용기류(F4), 식물지류(M1), 잡화류(B2),

신발류(B5), 교재류(F1), 사무용품류(F2), 시변용품(B3), 가방 등(B4), 의복

및 신변용품의 부속품(B9), 가정용 보건위생용품(C4), 경조용품(C7),

실내소형정리용구(D1), 광고용구 등(F5), 전자계산기 등(H5) 등에 대한 출원은

별도의 선행 디자인과의 유사성 여부에 대한 심사절차 없이 등록요건 일부에

관한 심사만을 진행하여 등록됩니다. 현재 디자인무심사등록출원(2014년 7월,

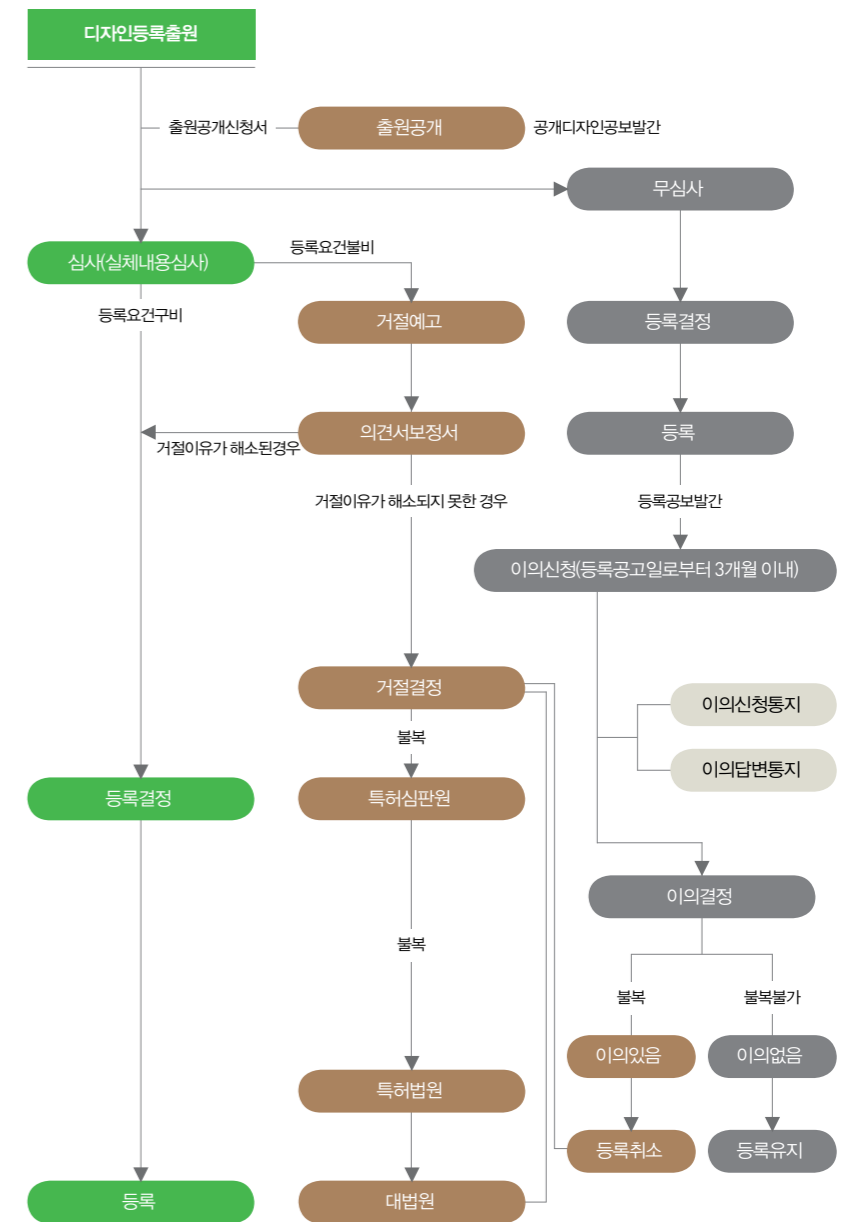
'디자인일부심사등록출원'으로 변경)할 수 있는 물품은 앞에서 언급한대로 18개

대분류로 지정되어 있는데, 해당물품의 조정과 기타 기준에 의한 지정방안

등에 대하여 지속적으로 검토하고 있습니다. 이외 기타 물품에 대해서는

디자인심사등록출원으로 하여야 합니다.

**디자인등록출원의 심사절차**



※ 상기 심사절차 중 무심사를 무심사(2014.7.1. 이후 디자인일부심사)로 변경 필요

● **행사**

(1) **존속기간**

디자인권의 존속기간은 디자인의 설정등록일로부터 15년(2014년 7월 이후, 설정 등록일로부터 출원일 후 20년으로 변경)입니다. 다만 유사디자인권의 존속기간은 기본디자인권의 존속기간과 같아 기본디자인권이 소멸되면 유사디자인권도 함께 소멸합니다. 2014년 7월 1일부터 유사디자인 제도가 폐지되고 관련디자인 제도가 시행됩니다. 관련디자인은 기본디자인의 권리에 합체되는 유사디자인과는 달리 독자적인 디자인으로써의 권리범위와 존속기간을 누리게 됩니다.

(2) **디자인권의 발생**

등록결정을 받은 후 소정의 등록료와 함께 특허청에 디자인등록을 하면 디자인권이 발생합니다. 권리를 설정·등록할 때에는 최초 3년차 분의 등록료를 납부하여야 하며, 그 후 4년차뿐 이후 등록료에 대해서는 매 1년 단위로 납부하거나 필요한 기간 단위로 분할·납부도 가능합니다. 설정 등록료 및 연차 등록료의 납부시기를 놓친 경우에는 6개월 이내에 일정한 할증료와 함께 재등록할 수 있습니다. 또한 6개월의 유예기간마저 놓치더라도 본인이 책임질 수 없는 불가항력적인 사유로 등록료를 납부하지 못한 경우에 그 사유가 없어진 날부터 14일 이내에 증거서류 등을 첨부하여 등록료를 추가 납부할 수 있습니다. 다만, 6개월의 유예기간 만료일부 6개월이 경과한 때에는 등록료를 납부할 수 없습니다.

● **효력**

(1) **디자인권의 내용**

디자인보호법 제41조는 디자인권자는 ‘업으로서’ 등록디자인 또는 이와 유사한 디자인을 ‘실시’할 권리를 ‘독점’한다고 규정하고 있습니다. 여기에서 ‘업(業)으로서’라는 것이 꼭 영리를 목적으로 실시하는 것만을 의미하는 것은 아닙니다. 반복적으로 계속해서 행하는 것을 모두 포함합니다. 즉, 개인적으로 일시적·일회적으로 실시하는 것은 제외된다는 의미이기도 합니다. 그다음 ‘실시’란 디자인에 관한 물품을 생산, 사용, 양도, 대여 또는 수입하거나

그 물품의 양도 또는 대여의 청약(양도나 대여를 위한 전시 포함)을 하는 행위를 말합니다.

그리고 ‘독점’은 당해 디자인을 독점적으로 실시할 권능을 가짐과 동시에 제3자가 당해 디자인과 동일 또는 유사한 디자인을 실시하는 것을 배제하는 권능도 가지는 독점배타권이라는 의미입니다.

(2) **디자인권의 효력범위**

디자인권의 효력은 등록디자인과 동일한 디자인뿐만 아니라 이와 유사한 디자인에 미칩니다. 디자인권의 효력이 유사한 디자인까지 포함하는 이유는 특허·실용신안에서의 기술적 사상과 다르게 디자인이 동일한 경우에만 한정할 경우 그 보호대상이 극히 협소해져 제도의 목적을 달성할 수 없기 때문입니다. 따라서 디자인이 표현된 물품과 그 형태적 본질에 있어서 공통적인 동질성으로 외관상 서로 유사한 미감을 일으키는 범위에 대해 ‘유사’라는 개념을 적용하여 보호의 대상으로 정하고 있습니다.

● **제한**

(1) **디자인권의 효력이 미치지 않는 범위**

① 연구 또는 시험을 하기 위한 등록디자인의 실시, ② 국내를 통과하는데 불과한 선박·항공기·차량 또는 이에 사용되는 기계·기구·장치 기타의 물건, ③ 디자인등록출원 시부터 국내에 있는 물건, 출원 전부터 국내에 이미 존재하고 있던 물건에는 권리가 미치지 않습니다. 그러나 권리가 등록된 이후에 제3자가 그것과 동일한 물건을 계속 생산하는 것은 인정되지 않습니다.

(2) **실시권에 의한 제한**

등록권리자가 타인에게 전용실시권 또는 통상실시권을 설정해 준 경우 그 설정된 범위 안에서 등록권리자의 독점적 권리는 제한됩니다.



**(3) 이용·저촉관계에 의한 제한**

자신의 등록디자인이 타인의 특허권·실용신안권·상표권·디자인권·저작권 등을 이용한 것이거나, 저촉 관계에 있는 경우에는 디자인 등록을 받았더라도 선출원 권리자의 동의를 얻거나 통상실시권 허여심판에 의한 실시권을 획득하지 않는 한 자신의 디자인으로 사업을 실시할 수 없습니다.

● **구제**

**(1) 민사적 구제**

- ① 침해금지청구권, ② 손해배상청구권, ③ 신용회복청구권,
- ④ 부당이득반환청구권 등이 있습니다.

① **침해금지청구권 (법 제62조)**

자신의 디자인권, 전용실시권을 침해한 자에 대하여 침해의 금지 및 예방을 청구할 수 있습니다. 또한 침해금지 및 예방을 청구할 때에는 침해행위를 조성한 물품의 폐기, 침해행위에 제공된 설비의 제거, 기타 침해의 예방에 필요한 행위를 청구할 수 있습니다.

② **손해배상청구권**

디자인권 또는 전용실시권이 고의 또는 과실에 의하여 침해되었을 때에 침해한 자에 대해서 민법상 손해배상을 청구할 수 있습니다(민법 제750조). 민법상의 일반규정 이외에도 디자인보호법은 별도의 규정을 두어 등록디자인이나 이와 유사한 디자인을 타인이 실시하는 경우에는 침해행위로서 과실이 있는 것으로 추정하도록 규정하고 있습니다(디자인보호법 제65조).

③ **신용회복청구권 (법 제66조)**

법원은 고의 또는 과실에 의하여 디자인권 또는 전용실시권을 침해함으로써 디자인권자 또는 전용 실시권자의 신용을 실추하게 한 자에 대하여 디자인권자 또는 전용실시권자의 청구에 의해 손해 배상에 갈음하거나 손해배상과 함께 디자인권자 또는 전용실시권자의 업무상의 신용회복을 위하여 필요한 조치를 명할 수 있습니다.

④ **부당이득 반환청구권 (민법 제741조)**: 민법상의 규정에 의하여 법률상 원인 없이 타인의 디자인권으로 인해 이익을 받고 이로 인하여 타인에게 손실을 준 자는 그 이익이 존재하는 한도 내에서 반환할 의무가 있습니다.

**(2) 형사적 구제**

디자인권 또는 전용실시권을 침해한 자에 대해서는 민사상 책임 이외에 7년 이하의 징역 또는 1억 원 이하의 벌금에 처할 수 있습니다.

● **특수문제**

디자인은 모방이 용이하고 유행성이 강하다는 특성이 있으므로 다른 산업재산권법과는 다른 몇 가지 특유의 제도를 가지고 있습니다.

**(1) 관련디자인제도**

디자인 보호법 개정에 따라 2014년 7월 1일 시행되는 제도로 유사디자인 제도를 대체합니다. 기본디자인과 유사한 변형디자인을 등록받을 수 있도록 한 점은 유사디자인 제도와 동일하지만 기본디자인의 권리에 합체되어 기본디자인과 운명을 함께하는 유사디자인과 달리 관련디자인은 독자적인 디자인 권리로 인정됩니다. (단, 관련디자인을 기본디자인과 분리하여 이전할 수는 없습니다.) 출원시기에 제약이 없는 유사디자인과 달리 관련디자인은 기본디자인의 등록공보 발행일 전날까지만 출원할 수 있다는 점을 주의해야 합니다.

이 외 유의사항으로 기본디자인권에 전용실사권이 설정되어 있을 경우 기본디자인에 관한 관련디자인은 디자인 등록을 받을 수 없습니다.

**(2) 한 벌 물품 디자인제도**

디자인보호법은 출원대상을 명확히 하여 심사처리를 신속하게 하고 동시에 권리 범위를 명확히 하기 위하여 하나의 물품은 독립된 하나의 출원으로 하여야 한다는 '1디자인 1출원주의'를 취하고 있습니다. 그러나 예외적으로 한 벌로 사용되는 물품으로서 전체적으로 통일성이 있는 경우에는 하나의 출원으로 심사·등록할 수 있도록 하는 한 벌 물품 디자인제도를 두고 있습니다.

한 벌 물품 디자인으로 출원할 수 있는 물품은 한 벌의 깍연용구 세트, 한 벌의 커피세트, 한 벌의 오디오 세트, 한 벌의 전문 운동복 세트, 한 벌의 게임기 세트 등 86개 물품으로 정해져 있습니다.

**(3) 비밀디자인제도**

디자인은 모방이 용이하고, 유행성이 강하므로 디자인권자가 사업실시의 준비를 완료하지 못한 상황에서 디자인이 공개되는 경우에 타인의 모방에 의하여 사업상 이익을 모두 상실할 우려가 있습니다.

따라서 디자인등록출원 시 출원인의 신청이 있는 경우에는 디자인권의 설정 등록일부터 3년 이내의 기간 동안 공고하지 않고 비밀상태로 유지할 수 있도록 하고 있습니다. 비밀로 유지할 수 있는 기간은 출원인이 정하며 그 기간은 3년을 기준으로 연장하거나 단축할 수 있습니다.

비밀디자인 청구 시기는 현재는 디자인등록출원 시이지만 출원인의 사정 변경 등에 탄력적으로 대응할 수 있도록 출원 시는 물론 최초의 디자인등록료를 납부하는 날까지 출원인이 임의로 정할 수 있습니다.

다만, 몇 가지 경우에는 비밀디자인임에도 불구하고 열람이 가능합니다. ① 디자인권자의 동의를 받은 자의 청구가 있는 경우, ② 심사, 심판, 소송의 당사자나 참가인의 청구가 있는 경우, ③ 디자인권 침해의 경고를 받은 사실을 소명할 자의 청구가 있는 경우, ④ 법원의 청구가 있는 경우가 이에 해당합니다.

**(4) 출원공개제도**

종전의 디자인보호법에 의하면 디자인을 출원한 후 심사절차를 거쳐 등록하기 전까지는 디자인권이 발생하지 않으므로 출원 중에 있는 디자인을 제3자가 모방할 경우, 이에 적절하게 대응할 수 있는 제도적인 장치가 없었습니다.

이와 같은 제도적인 결점을 보완하기 위하여 1996년 7월 1일부터 출원공개제도를 도입하여 시행하고 있습니다. 이후 2005년 7월부터는 무심사등록출원(2014년 7월 이후, '디자인일부심사등록출원'으로 명칭 변경)에 대해서도 공개를 신청할 수 있게 되었습니다.

이에 따라 디자인등록출원 시 또는 출원 이후 출원인의 출원공개신청이 있는 경우에 등록 전이라도 디자인의 출원 내용에 대해 공보를 통하여 공개하고, 공개 후 제3자로부터의 모방실시가 있는 경우에는 모방자에게 경고할 권리가 발생합니다. 그 디자인이 등록된 후에는 디자인권자는 모방자에게 보상금청구권을 행사할 수 있습니다. 또한 제3자의 무단모방이 있는 경우에는 우선 심사를 청구할 수 있도록 하여 조기에 보상금청구권을 행사할 수 있도록 하였습니다.

**(5) 정보제공제도**

누구든지 당해 디자인이 거절이유에 해당하여 등록될 수 없다는 취지의 정보를 증거와 함께 특허청장에게 제공할 수 있는 제도를 말합니다.

이는 디자인 등록출원 된 디자인에 대한 심사관의 심사역량을 강화하고 심사의 질적 향상을 도모하기 위하여 도입되었습니다. 디자인등록출원의 출원공개 여부를 불문하고, 디자인심사등록출원 또는 디자인무심사등록출원(2014년 7월 이후, '디자인일부심사등록출원'으로 명칭 변경) 여부를 불문하고, 누구든지 당해 디자인에 대하여 등록될 수 없는 이유가 있는 경우에 관련 증거와 함께 정보를 제출할 수 있습니다. 이로 인해 심사의 정확성, 공정성 및 신속성 제고를 더욱 기대할 수 있게 되었습니다.

2001년 6월 이전 법에서는 심사등록출원 된 디자인에 대해서만 정보를 제공할 수 있었지만 2005년 7월부터 무심사등록출원(2014년 7월 이후, '디자인일부심사등록출원'으로 명칭 변경) 된 디자인에 대해서도 정보를 제공할 수 있도록 함으로써 이에 의하여 거절결정을 할 수 있도록 하였습니다.

**저작권**

저작권법은 저작물<sup>42</sup>을 창작한 저작자<sup>43</sup>의 권리(저작권)와 이에 인접하는 권리(저작인접권)를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 발전에 이바지하는 것을 목적으로 합니다.

**저작권의 종류**

저작자의 권리인 저작권은 「저작인격권<sup>44</sup>」과 「저작재산권<sup>45</sup>」으로 나누어집니다. 저작인격권은 저작물과 관련하여 저작자의 명예와 인격적 이익을 보호하기 위한 권리이고, 저작재산권은 저작자의 경제적 이익을 보전해 주기 위한 권리입니다. 저작권은 배타적인 권리로서 권리자만이 그 이용을 허락할 수 있고 누구에게나 권리를 주장할 수 있습니다.

**저작권의 발생 및 보호기간**

● **저작권의 발생**

저작권은 저작물의 창작과 동시에 발생하며, 어떠한 절차나 방식(예를 들어 납본이나 기탁 또는 등록 등)을 요구하지 않습니다(무방식주의). 이런 점에서 특허청에 출원하여 등록을 하지 않으면 권리가 발생하지 않는 산업재산권(특허권, 실용신안권, 상표권, 디자인권)과 차이가 있습니다.

● **저작권의 양도성**

저작재산권은 전부 또는 일부 권리의 양도나 이전이 가능합니다. 그러나 저작인격권은 저작자만 가질 수 있는 권리로서, 다른 사람에게 양도되거나 상속될 수 없습니다(일신전속성).

● **저작재산권의 보호기간<sup>46</sup>**

작자의 생존 기간 및 사망 후 70년간 보호되는 것이 원칙입니다. 다만 ① 무명 또는 이명저작물의 경우 공표된 때로부터 70년, ② 업무상저작물의 경우 공표된 때로부터 70년, ③ 영상저작물의 경우 공표된 때로부터 70년, ④ 공동저작물의 경우 맨 마지막으로 사망한 저작자의 사망 후 70년 동안 보호됩니다. 이때의

보호기간은 저작자가 사망하거나 저작물을 공표한 해의 다음 해 1월 1일부터 계산합니다.

### 저작재산권의 제한

저작재산권은 저작물을 배타적·독점적으로 이용할 수 있는 권리입니다. 다만, 직·간접적으로 사회의 도움을 받아 저작물이 창작된다는 점을 고려할 때 권리자의 독점을 무제한 인정하는 것은 공공의 이익에 맞지 않고 문화발전에 지장을 줄 수 있습니다. 따라서 일정한 경우<sup>47</sup>에 저작재산권이 제한됩니다. 출처 표시가 의무화된 경우도 있습니다.

### 저작권의 등록

저작권은 등록하지 않아도 법적 보호를 받을 수 있습니다. 다만 등록하는 경우에 ① 추정력<sup>48</sup>, ② 과실 추정<sup>49</sup>(입증책임의 전환), ③ 대항력<sup>50</sup>과 같은 법률적 이익이 발생하여 더욱 강하게 보호를 받을 수 있습니다.

### 배타적발행권

「배타적발행권」이란 저작재산권자가 저작물을 공중의 수요를 충족시키기 위하여 복제·배포(발행)하거나 복제·전송의 방법으로 이용하고자 하는 자에 대하여 배타적으로 권리를 설정하는 것을 말합니다.

배타적발행권자(배타적발행권을 설정 받은 자)는 설정행위에 특약이 없는 한 저작물을 받은 날로부터 9개월 이내에 복제·배포, 복제·전송의 방법으로 이용하여야 합니다. 또한 복제물에 저작재산권자를 표지하여야 합니다.

배타적발행권은 설정행위에 특약이 없는 경우에 맨 처음 복제·배포, 복제·전송한 날로부터 3년간 존속합니다.

### 저작인접권

「저작인접권」은 저작물을 공중에 전달하는데 있어서 자본 투자 및 창의적인 기여를 한 자에게 부여하는 권리입니다. 그리고 저작인접권자는 ① 실연자<sup>51</sup>, ② 음반제작자<sup>52</sup>, ③ 방송사업자<sup>53</sup> 등으로 구성됩니다.

#### ● 저작인접권자의 권리

이들이 갖는 권리를 살펴보면, ① 실연자는 성명표시권, 동일성유지권, 복제권, 배포권, 대여권, 공연권(생실연에 한함), 방송권(녹음된 실연 제외), 전송권, 판매유음반 방송보상청구권, 디지털음성송신보상청구권, 판매유음반 공연보상청구권을 보유합니다. ② 음반제작자는 복제권, 배포권, 대여권, 전송권, 판매유음반 방송보상청구권, 디지털음성송신보상청구권, 판매유음반 공연보상청구권을 보유합니다. ③ 방송사업자는 복제권, 동시중계방송권, 공연권<sup>54</sup>을 보유합니다. 저작인접권자의 권리도 저작권과 마찬가지로 저작물의 이용에 있어 공공의 이익 등을 위하여 일정한 경우 그 권리가 제한됩니다. 또한 저작인접권의 보호는 저작권에 영향을 미치지 않습니다. 따라서 실연이나 음반 또는 방송물을 공연하거나 방송할 때에는 저작인접권자의 허락뿐만 아니라, 이용의 대상이 되는 저작물의 저작재산권자의 허락도 별도로 받아야 합니다.

#### ● 저작인접권의 보호기간<sup>55</sup>

① 실연의 경우는 실연을 한 때로부터 70년, ② 음반의 경우는 그 음반을 발행한 때로부터 70년, ③ 방송의 경우는 방송을 한 때로부터 50년 동안 저작인접권을 보호받게 됩니다.

#### ● 데이터베이스제작자의 권리

데이터베이스의 제작 또는 그 소재의 갱신·검증·보충에 인적·물적으로 상당한 투자를 한 자는 일정한 보호를 받을 수 있습니다. 데이터베이스제작자는 자신의 데이터베이스의 전부 또는 상당한 부분을 복제·배포·방송·전송할 권리를 갖습니다. 이러한 권리는 데이터베이스를 제작·갱신·검증·보충한 날부터 발생하고 그다음 해부터 기산하여 5년간 존속합니다.

● 침해 구제

저작권 침해에 당한 권리자는 민사 구제 및 형사 제재를 신청할 수 있습니다.

(1) 민사 구제

저작권자는 저작권을 침해한 자를 상대로 법원에 소송을 제기하여 ① 침해예방, ② 침해정지, ③ 부당이득반환, ④ 손해배상 등을 청구할 수 있습니다. 이때, 손해배상청구권은 불법 행위가 있었던 날로부터 10년 내에 행사하지 않거나 손해 및 가해자를 안 날로부터 3년 내에 행사하지 않으면 시효에 의하여 소멸됩니다.

(2) 형사 제재

저작권자는 고의에 의하여 저작권을 침해한 자에 대한 처벌을 수사당국에 요구할 수 있습니다. 「저작권침해죄」는 침해자를 안 이후 6개월 이내에 피해자의 고소가 있어야 기소할 수 있는 친고죄입니다. 따라서 저작권 침해를 당하지 않은 제3자의 고발에 의해서는 수사당국이 피의자를 기소할 수 없습니다.

다만, 영리 또는 상습적으로 타인의 저작권 등을 침해하는 경우에 대해서는 비친고죄로 규정하고 있습니다. 이 경우 저작권 침해를 당하지 않은 제3자의 고발에 의해 수사당국이 피의자를 기소할 수 있습니다.

아울러 프로그램의 저작권을 침해하여 만들어진 프로그램의 복제물을 약의로 취득한 자가 이를 업무상 이용하는 행위는 「반의사불벌죄」<sup>56</sup>로 규정하고 있습니다. 이 경우도 저작권 침해를 당하지 않은 제3자의 고발에 의해 수사당국이 피의자를 기소할 수 있습니다. 다만 저작권을 침해당한 자가 피의자의 처벌을 원하지 않는 경우에는 처벌할 수 없습니다. 그리고 저작재산권을 침해하는 자는 5년 이하의 징역이나 5천만 원 이하의 벌금 또는 이를 병과할 수 있습니다.

디자인공지 증명제도



창작 디자인을 보호받기 위한 첫 단계 「디자인공지증명제도」

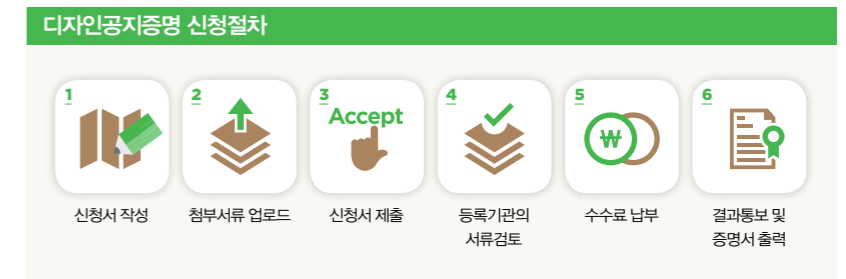
원칙적으로 새롭게 창작된 디자인은 특허청의 디자인등록 절차를 통해 독점 배타적 권리를 취득하는 것이 가장 안전한 디자인 보호 절차입니다. 그러나 실제로는 경제적, 시간적 부담으로 인해 디자인 개발 과정 중 개발된 수십 가지의 디자인 중 상품화할 디자인만을 골라 등록하여 권리화하는 것이 관행처럼 이루어지고 있습니다.

이 때문에 등록되지 않은 디자인이 외부에 공표·공지될 경우 경쟁업체의 디자인 모방(Dead Copy)에 대해 무방비상태에 놓일 수 있습니다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 한국디자인진흥원에서는 비록 권리화되지 않은 디자인이라도 경쟁 업체의 모방과 이로 인한 분쟁에 보다 손쉽게 대응하고 출원등록에 소요되는 비용과 시간을 절약할 수 있도록 「디자인공지증명제도」를 마련하여 시행하고 있습니다.

디자인공지증명 신청절차

온라인상(<http://publish.kidp.or.kr>)에서 간단한 등록만으로도 디자인의 공지일과 창작자를 증명 받을 수 있어 신규성을 확보하게 됩니다.

디자인공지증명 등록 이후에 해야 할 일



공지증명제도에 등록된 데이터는 선행디자인 심사 자료로 특허청에 연계되기 때문에 타인이나 경쟁 업체가 모방한 디자인을 출원하는 것을 방지할 수 있습니다. 다만, 새롭게 창작된 디자인은 디자인등록 절차를 통해서 독점 배타적 권리를 취득하는 것이 가장 안전한 보호 절차이기 때문에 권리를 보호받기 위해서는 공지증명 완료 후 6개월 이내 반드시 특허청의 디자인권 등록출원을 해야 합니다.

디자인등록 vs 디자인공지증명 비교

구분	디자인등록(특허청)	디자인공지증명(공지기관)
처리기간	출원 후 9~12개월(일반심사기준)	짧은(1~3일)
권리범위	강함, 독점 배타적 권리 부여 (생산, 판매)	약함, 독점배타적 권리없음
신청절차	공지증명제도에 비해 다소간의 절차 있음	간략
비용	출원비용, 연차등록비용	상대적으로 저렴
권리보호기간	15년	-

# Design Fair Trade Guide

## 부록

표준계약서의 활용방법 및 표준계약서

지식재산권 관련 용어

관련부처 안내

## 1. 표준계약서의 활용방법 및 표준계약서

### ■ 피해 유형별 활용방법

표준계약서 활용기준은 2013년 3월에 발표된 한국디자인진흥원의 「2012 디자인전문회사 피해실태조사」결과 디자인전문회사가 선정한 대표적인 피해유형을 중심으로 만들어졌습니다.

### C A S E 1

#### 구두계약을 남용한 사례

구두계약으로 프로젝트를 진행 완료하였으나 계약서 미비로 인해 비용 결제 거부를 당한 경험이 있다. (중견·중소기업, 개인 피해유형 1위)

#### 활용방법

디자인용역 표준계약서 활용에 대한 산업통상자원부 정책고시가 2013년 6월 13일에 있었습니다. 또한 산업통상자원부장관명으로 정부·지자체·공공기관 88개처를 대상으로 활용에 대한 협조공문이 발송되었고(2013.7.5), 동반성장위원회 위원장명으로 동반성장지수 평가대상 109개 대기업에도 협조공문이 발송(2013.8.29)되었습니다.

새롭게 정책 고시된 표준계약서에는 수요자(발주자)의 일방적인 계약해제에 따른 손해배상을 규정하여 수요자(발주자)의 우월적 지위를 이용한 불공정행위를 예방할 수 있도록 하였습니다. ※표준계약서 조항: 계약의 해제 또는 해지

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제8조(부당한 위탁취소의 금지 등), 제13조(하도급대금의 지급 등)의 규정을 통해 하도급 지급기일이 정하여져있지 아니한 경우에는 목적물 등의 수령일을 하도급대금의 지급기일로 본다 고 하였고 제22조(위반행위의 신고 등) 규정을 통하여 누구든지 이 법에 위반되는 사실이 있다고 인정할 때에는 그 사실을 공정거래위원회에 신고할 수 있다고 명시하고 있습니다.

**C A S E 2**    **하자를 이유로 잔금의 지연 또는 미결제**

디자인 개발 결과물의 하자를 이유로 잔금의 지급 지연 또는 못 받은 경험이 있다.  
(대기업 피해유형 1위)

**활용방법**

디자인용역 표준계약서에는 최종인도물에 대한 검수뿐만 아니라 용역수행단계에서 공급자에 의해 제시되는 중간인도물에 대한 검수 및 승인 절차까지 규정하여 용역대금에 대한 분쟁을 사전에 예방할 수 있도록 하였습니다.

→ 수요자는 공급자로부터 최종인도물을 제출 받은 경우 제출일로부터 10일 이내에 최종인도물의 검사를 완료하고 검사에 합격한 때에는 지체 없이 최종인도물을 인수하여야 한다고 규정하였습니다.

※표준계약서 조항: 용역의 완료검사 및 인수

보수의 지급 중 잔금은 최종인도물 검수 완료 후 14일 이내에 지급하도록 규정하였고, 수요자(발주자)의 용역대금 미지급 발생 시 보수 지불 지연에 대한 지연이자를 규정하여 용역대금에 대한 불공정행위를 예방할 수 있도록 하였습니다.

※표준계약서 조항: 보수의 지급 및 보수지급지연에 대한 이자

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제9조(검사의 기준·방법 및 시기), 제13조(하도급대금의 지급 등)의 규정을 통하여 목적물 등을 수령한 날부터 10일 이내에 검사 결과를 수급사업자에게 서면으로 통지하도록 하였고, 이 기간 내에 통지하지 아니한 경우에는 검사에 합격한 것으로 규정하였습니다.  
또한 대금의 지급은 목적물 등을 수령한 날부터 60일 이내의 가능한 가장 짧은 기한으로 지급토록 규정하고 있습니다. 또한 제22조(위반행위의 신고 등) 규정을 통하여 누구든지 이 법에 위반되는 사실이 있다고 인정할 때에는 그 사실을 공정거래위원회에 신고할 수 있다고 명시하고 있습니다.

**C A S E 3**    **추가 디자인 개발 강요**

계약내용 외 추가 개발을 요구당한 경험이 있다.  
(정부·지자체·공공기관 피해유형 2위)

**활용방법**

수요자(발주자)의 요청에 의하여 업무내용과 일정 등이 변경되어 공급자(개발자)의 투입시간 등이 증가한 경우, 디자인용역 표준계약서에 공급자의 노무비 시간당 표준임률에 따라 추가보수를 청구하도록 규정하여 추가 개발에 따른 보상을 받을 수 있도록 하였습니다.

※표준계약서 조항: 계약 내용의 변경·추가

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제16조(설계변경 등에 따른 하도급대금의 조정)의 규정을 통하여 설계변경 또는 경제상황의 변동 등의 이유로 목적물 등의 완성 또는 완료에 추가비용이 들 경우 원사업자는 계약금액을 증액하여야 한다고 규정하고 있습니다.



**C A S E 4** 계약 외 무리한 작업 요구

계약 후 무리한 디자인개발 및 수정작업을 요구당한 경험이 있다.

**활용방법**

디자인용역 표준계약서에는 수요자(발주자)와 공급자(개발자)간의 디자인개발 계약 이행과 관련하여 무리한 디자인개발 및 수정작업 등 변동사항이 발생하였을 경우 즉시 계약서에 기재된 당사자의 주소로 우편 등 서면으로 통지하도록 규정하고 있습니다. **※표준계약서 조항: 통지**

최종인도물에 대한 검수뿐만 아니라 용역 수행단계에서 공급자에 의해 제시되는 중간인도물에 대한 검수 및 승인 절차까지 규정하여 수정작업이 추가적인 작업시간과 연계된다면 그에 상응한 비용청구가 가능토록 하였습니다.

**※표준계약서 조항: 용역의 완료검사 및 인수, 계약내용의 변경·추가**

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제3조의4(부당한 특약의 금지)규정을 통하여 원사업자가 입찰내역에 없는 사항을 요구함에 따라 발생된 비용을 수급사업자에게 부담시키는 약정을 할 수 없도록 하였으며, 제16조(설계변경 등에 따른 하도급대금의 조정)의 규정을 통하여 설계변경 또는 경제상황의 변동 등의 이유로 목적물 등의 완성 또는 완료에 추가비용이 들 경우 원사업자는 계약금액을 증액하여야 한다고 규정하고 있습니다.

→ 또한 제22조(위반행위의 신고 등) 규정을 통하여 누구든지 이 법에 위반되는 사실이 있다고 인정할 때에는 그 사실을 공정거래위원회에 신고 할 수 있다고 명시하고 있습니다.

**C A S E 5** 구두협의, 개발비 미지급

계약서 작성 전 구두 상 협의를 통해 디자인 개발에 착수하였으나 개발비 미지급으로 인해 피해를 본 적이 있다.

**활용방법**

디자인용역 표준계약서 활용에 대한 산업통상자원부 정책고시가2013년 6월 13일에 있었습니다. 또한, 산업통상자원부장관명의로 정부·지자체·공공기관 88개처를 대상으로 활용 협조공문이 발송되었고(7.5), 동반성장위원회 위원장명의로 동반성장 지수 평가대상 109개 대기업에도 활용에 대한 협조공문이 발송(8.29)되었습니다.

디자인용역 표준계약서에는 최종 인도물에 대한 검수뿐만 아니라 용역 수행단계에서 공급자에 의해 제시되는 중간인도물에 대한 검수 및 승인 절차까지 규정하여 용역대금에 대한 분쟁을 사전에 예방할 수 있도록 하였습니다.

→ 수요자는 공급자로부터 최종인도물을 제출 받은 경우 제출일로부터 10일 이내에 최종인도물의 검사를 완료하고 검사에 합격한 때에는 지체 없이 최종인도물을 인수하여야 한다고 규정하였습니다. **※표준계약서 조항: 용역의 완료검사 및 인수**

본 계약과 관련하여 개발비 미지급 등 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따르도록 규정하고 있습니다.

**※표준계약서 조항: 분쟁의 해결**

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제9조(검사의 기준·방법 및 시기), 제13조(하도급대금의 지급 등)의 규정을 통하여 목적물 등을 수령한 날부터 10일 이내에 검사 결과를 수급사업자에게 서면으로 통지하도록 하였고, 이 기간 내에 통지하지 아니한 경우에는 검사에 합격한 것으로 규정하였습니다.

또한 대금의 지급은 목적물 등을 수령한 날부터 60일 이내의 가능한 가장 짧은 기한으로 지급토록 규정하고 있습니다. 또한 제22조(위반행위의 신고 등) 규정을 통하여 누구든지 이 법에 위반되는 사실이 있다고 인정할 때에는 그 사실을 공정거래위원회에 신고할 수 있다고 명시하고 있습니다.

**C A S E 6**      **계약기간 연장에 따른 추가비용 불인정**

계약기간 연장에 따른 추가비용이 불인정된 경험이 있다.

**활용방법**

디자인용역 표준계약서에는 수요자(발주자)와 공급자(개발자)간의 디자인개발 계약 이행과 관련되어 변동사항이 발생하였을 경우 즉시 기재된 당사자의 주소로 우편 등 서면으로 통지하도록 규정하고 있습니다. 계약기간 연장 책임이 수요자의 책임에 의해 변경되었을 경우 공급자 손해에 대한 배상을 규정하였고, 공급자에게 책임이 있다면 공급자의 배상책임을 규정하고 있습니다.

※표준계약서 조항: 통지, 수요자의 책임에 의한 계약의 해제 또는 변경, 공급자의 배상책임

계약기간 연장 등의 사유가 합리적이고 객관적인 사유가 발생하여 부득이하게 계약내용을 변경·추가하는 경우에는 상호 합의하여 계약 내용과 범위를 기명날인한 서면에 의해 변경할 수 있도록 하였고, 수요자 요청에 의하여 일정 등이 변경되어 공급자의 투입시간 등이 증가한 경우 추가보수를 청구할 수 있도록 규정하고 있습니다. ※표준계약서 조항: 계약내용의 변경·추가

본 계약과 관련하여 추가비용 불인정 등 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따르도록 규정하고 있습니다.

※표준계약서 조항: 분쟁의 해결

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제16조(설계변경 등에 따른 하도급대금의 조정)의 규정을 통하여 설계변경 또는 경제상황의 변동 등의 이유로 목적물 등의 완성 또는 완료에 추가비용이 들 경우 원사업자는 계약금액을 증액하여야 한다고 규정하고 있습니다. 또한 제22조(위반행위의 신고 등) 규정을 통하여 누구든지 이 법에 위반되는 사실이 있다고 인정할 때에는 그 사실을 공정거래위원회에 신고할 수 있다고 명시하고 있습니다.

**C A S E 7**      **계약의 중도해지 시 비용 불인정**

중도계약 해지 시 소요된 비용(개발비, 인건비 등)이 일방적으로 불인정된 경험이 있다.

**활용방법**

디자인용역 표준계약서에는 계약기간 중 양 당사자가 서면으로 합의한 경우, 영업상 중대한 사유가 발생하여 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우 등 계약의 해제 또는 해지에 관한 규정을 두고 있습니다. 본 규정은 계약 이후 부득이한 사정이 발생하여 계약이행이 불가능할 때 상호간의 원만한 합의를 통한 계약의 종료를 목적으로 하고 있습니다.

계약의 해제 또는 해지의 책임이 수요자(발주자)에게 있는 경우 수요자는 공급자에게 중지로 인하여 발생하지 않는 경비를 제외하고 보수 전액을 지불하도록 규정하고 있습니다. 하지만 계약의 해제 또는 해지의 책임이 공급자에게 있다면 공급자는 보수 금액을 한도로 배상책임을 부담하도록 규정하였습니다.

※표준계약서 조항: 계약의 해제 또는 해지, 수요자의 책임에 의한 계약의 해제 또는 변경, 공급자의 배상책임

본 계약과 관련하여 계약 해지 시 비용 불인정 등 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따르도록 규정하고 있습니다. ※표준계약서 조항: 분쟁의 해결

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제8조(부당한 위탁취소의 금지 등) 위탁계약에 대한 임의 취소나 변경을 하지 못하도록 규정하고 있으며 제22조(위반행위의 신고 등) 규정을 통하여 누구든지 이 법에 위반되는 사실이 있다고 인정할 때에는 그 사실을 공정거래위원회에 신고할 수 있다고 명시하고 있습니다.

**C A S E 8**    **일방적 계약 해지**

디자인개발 프로젝트 진행 중 부당한 이유로 일방적으로 계약을 해지 당한 경험이 있다.

**활용방법**

디자인용역 표준계약서에는 계약기간 중 양 당사자가 서면으로 합의한 경우, 영업상 중대한 사유가 발생하여 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우 등 계약의 해제 또는 해지에 관한 규정을 두고 있습니다. 본 규정은 계약 이후 부득이한 사정이 발생하여 계약이행이 불가능할 때 상호간의 원만한 합의를 통한 계약의 종료를 목적으로 하고 있습니다.

계약의 해제 또는 해지의 책임이 수요자(발주자)에게 있는 경우 수요자는 공급자에게 중지로 인하여 발생하지 않는 경비를 제외하고 보수 전액을 지불하도록 규정하고 있습니다.

※표준계약서 조항: 계약의 해제 또는 해지, 수요자의 책임에 의한 계약의 해제 또는 변경

본 계약과 관련하여 부당한 이유로 계약을 해지 하는 등 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따르도록 규정하고 있습니다. ※표준계약서 조항: 분쟁의 해결

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제8조(부당한 위탁취소의 금지 등) 위탁계약에 대한 임의 취소나 변경을 하지 못하도록 규정하고 있으며 제22조(위반행위의 신고 등) 규정을 통하여 누구든지 이 법에 위반되는 사실이 있다고 인정할 때에는 그 사실을 공정거래위원회에 신고할 수 있다고 명시하고 있습니다.

**C A S E 9**    **저조한 시장반응으로 개발비 지급 거부**

프로젝트 완료 후 시장반응이 저조하여 개발비 지급을 거부당한 경험이 있다.

**활용방법**

디자인용역 표준계약서에는 공급자의 디자인 개발 수행과 관련하여 이행 대가로 계약금, 중도금, 잔금으로 보수를 규정하고 있으며 지급시기 또한 14일 이내로 제시하고 있습니다. ※표준계약서 조항: 보수의 지급

잔금을 받기위한 최종인도물에 대한 검수뿐만 아니라 용역 수행단계에서 공급자에 의해 제시되는 중간인도물에 대한 검수 및 승인 절차까지 규정하여 용역대금에 대한 분쟁을 사전에 예방할 수 있도록 하였습니다.

→ 수요자는 공급자로부터 최종인도물을 제출 받은 경우 제출일로부터 10일 이내에 최종인도물의 검사를 완료하고 검사에 합격한 때에는 지체 없이 최종인도물을 인수하여야 한다고 규정하였습니다. ※표준계약서 조항: 용역의 완료검사 및 인수

본 계약과 관련하여 개발비 미지급 등 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따르도록 규정하고 있습니다.

※표준계약서 조항: 분쟁의 해결

하도급거래 공정화에 관한 법률에는 제9조(검사의 기준·방법 및 시기), 제13조(하도급대금의 지급 등)의 규정을 통하여 목적물 등을 수령한 날부터 10일 이내에 검사 결과를 수급사업자에게 서면으로 통지하도록 하였고, 이 기간 내에 통지하지 아니한 경우에는 검사에 합격한 것으로 규정하였습니다.

또한 대금의 지급은 목적물 등을 수령한 날부터 60일 이내의 가능한 가장 짧은 기한으로 지급토록 규정하고 있습니다. 또한 제22조(위반행위의 신고 등) 규정을 통하여 누구든지 이 법에 위반되는 사실이 있다고 인정할 때에는 그 사실을 공정거래위원회에 신고할 수 있다고 명시하고 있습니다.

## 분야별 디자인 용역 표준계약서

### 분야별 디자인 용역 표준계약서

산업통상자원부고시 제2013-49호 디자인 용역계약 표준계약서를 다음과 같이 고시합니다.

2013년 6월 13일  
산업통상자원부장관

#### 부칙

- ① (시행일) 이 고시는 고시일 부터 시행한다.
- ② (재검토기한) 이 고시는 2016년 6월 12일까지 '훈령·예규 등 발령 및 관리에 관한 규정(대통령 훈령 제248호)' 제7조 제3항 제2호에 따라 재검토하여야 한다.

## 제품디자인 용역 표준계약서

○○○(이하 '수요자'라 한다)와 ○○○(이하 '공급자'라 한다)는 아래와 같이 "○○ 디자인 개발"에 관한 업무위탁계약을 다음과 같이 체결한다.

#### 제1조(계약의 목적)

본 계약은 공급자는 수요자가 발주한 "○○ 디자인 개발"의 목적물을 완성하여 인도하고, 수요자는 그 대가로서 공급자에게 보수를 지불함에 있어서 계약당사자 상호간의 권리와 의무 등을 명확히 함으로써 분쟁을 예방하고 상호간의 이익을 증진하는데 그 목적이 있다.

#### 제2조(용어의 정의)

본 계약서에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같고, 정의되지 않은 용어는 관련 법령 및 상관습에 따른다.

1. '계약서'는 본 계약서 외에 수요자와 공급자가 합의한 업무내용, 과업수행 방법과 일정 등을 기재한 별첨 공급자의 제안서와 기타 수요자와 공급자가 본 계약과 관련하여 합의한 문서를 구성요소로 한다.
2. '중간인도물'이라 함은 제안서에 명기된 형식과 수단으로 공급자가 수요자에게 인도(제시)하는 특정된 작업생산물을 말한다.
3. '최종시안'이라 함은 최종인도물을 제작하기 위해 공급자가 제시한 중간인도물 중 수요자가 채택한 디자인 시안을 의미한다.
4. '최종인도물'이라 함은 최종시안의 디자인 결과물을 의미한다.

5. '지식재산권'이라 함은 「저작권법」, 「디자인보호법」 등 지식재산권 관련 법령에 따라 보호되는 무형의 재산권을 의미한다.
6. '사전작업물'이라 함은 디자인 개발과정 중에 공급자에 의해 개발된 디자인 콘셉트, 디자인 시안 등의 모든 작업물을 의미하며, 이 사전작업물은 수요자에게 제시 또는 전달되었거나 전달되지 않았을 수도 있으며 최종인도물의 형태를 구성하지 않을 수도 있다.

**제3조(보수)**

- ① 공급자의 ○○디자인 개발 보수는 일금 \_\_\_\_ 원정(₩ \_\_\_\_ )으로 한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 보수 이외에 공급자의 디자인 개발 수행과 관련하여 발생하는 다음 각호에 열거하는 실비변상적 비용은 수요자에게 별도로 청구한다.
  1. 모형제작비
  2. 출장여비
  3. 인쇄비
  4. 기타 전 각호와 유사한 비용
- ③ 제1항 내지 제2항에 따라 산출되는 보수는 부가가치세를 별도로 한다.

**제4조(보수의 지급)**

- ① 수요자는 본 계약의 이행 대가로 다음과 같이 공급자에게 보수를 지급하기로 한다.
  1. 계약금 및 착수금 : 착수일로부터 14일 이내 일금 \_\_\_\_ 원정(₩ \_\_\_\_ )
  2. 중도금 : 최종시안 결정 후 14일 이내 일금 \_\_\_\_ 원정(₩ \_\_\_\_ )
  3. 잔금 : 최종인도물 검수 완료 후 14일 이내에 보수잔금
- ② 실비변상적 비용은 발생월 익월 14일 이내에 지급하기로 한다.
- ③ 제1항과 제2항의 보수는 세법에서 정한 부가가치세를 가산하여 지급한다.

**제5조(보수지급지연에 대한 이자)**

- ① 수요자의 귀책사유로 인하여 전조의 규정에 의한 계약금 등의 지급기한을 경과한 경우 공급자는 총 경과일에 대하여 지연발생 시점의 금융기관 대출평균금리(한국은행 통계월보상의 금융기관 대출평균금리를 말한다)의 두 배를 곱하여 산출한 금액을 연체이자로 청구할 수 있다.
- ② 천재·지변 등 불가항력의 사유로 인하여 보수지급이 지연된 경우에 제1항의 보수지급 지연일수에 산입하지 아니한다.

**제6조(계약 내용의 변경·추가)**

- ① 수요자와 공급자는 합리적이고 객관적인 사유가 발생하여 부득이하게 계약변경이 필요하거나 수요자의 요청에 의하여 계약내용을 변경·추가하고자 하는 경우에는 상호 합의하여 계약의 내용과 범위를 기명날인한 서면에 의해 변경할 수 있다.
- ② 수요자의 요청에 의하여 업무내용, 일정 등이 변경되어 공급자의 투입시간 등이 증가한 경우에는 공급자는 공급자의 노무비 시간당 표준임률에 따라 추가보수를 청구한다.

**제7조(용역의 완료검사 및 인수)**

- ① 수요자는 용역의 각 단계에서의 중간인도물에 대하여 검수를 실시하고 5일 이내에 검수 결과를 통지하여야 한다.
- ② 중간인도물에 대한 수요자의 반대, 수정 등의 의견은 공급자가 합리적으로 그 의견을 반영할 수 있도록 명확히 서면으로 하여야 하며 수요자의 반대 등의 통지가 없다면 인수된 것으로 한다.
- ③ 공급자는 본 계약에서 규정하고 있는 “○○ 디자인 개발”의 최종인도물 및 관련보고서, 문서 등을 작성하여 계약기간 내에 완료검사를 요청하여야 한다.
- ④ 수요자는 제3항에 의거 공급자로부터 제출을 받은 때에는 제출일로부터 10일 이내에 최종인도물의 검사를 완료하고 검사에 합격한 때에는 지체 없이 최종인도물을 인수하여야 한다.

- ⑤ 수요자의 검사 결과 불합격한 때에는 불합격의 사유를 서면으로 통지하고, 공급자는 이에 따라 수정 또는 보완을 하여 수요자에게 재완료 검사를 받아야 한다.
- ⑥ 제5항의 통지가 없다면 최종인도물은 인수된 것으로 본다.

**제8조(지식재산권 귀속 등)**

- ① 당해 계약에 따라 수요자에 의해 인수된 최종인도물에 대한 지식재산권은 용역 종료 또는 보수 지불이 완료된 후 수요자에게 양도되며, 지식재산권의 등록에 소요되는 비용은 수요자가 부담한다.
- ② 본 용역 수행과정 중에 수요자에게 제시된 공급자의 중간인도물에 대한 지식재산권은 공급자에게 귀속되며, 수요자는 공급자의 허락 없이 사용할 수 없다.

**제9조(제3자에 대한 손해)**

- ① 공급자는 본 계약의 이행에서 제3자 또는 수요자에 대한 손해를 부담하여야 한다. 다만, 공급자의 책임 없는 사유로 인하여 발생한 경우에는 수요자가 부담한다.
- ② 검수 후 최종인도물에 대한 손해는 수요자가 부담하여야 한다.
- ③ 제1항에 의하여 부담하는 공급자의 수요자에 대한 손해배상액은 본 계약으로 인하여 수령하는 보수액을 한도로 한다.

**제10조(권리·의무의 양도 금지)**

수요자와 공급자는 서면으로 상대방의 동의를 얻지 아니하는 한 본 계약으로부터 발생하는 권리·의무의 전부 또는 일부를 제3자에게 양도 또는 승계시킬 수 없다.

**제11조(비밀의 유지)**

- ① 수요자와 공급자는 본 계약의 이행과정에서 알게 된 상대방의 업무상·기술상 비밀을 상대방의 승인이 없는 한 부당하게 이를 이용하거나 제3자에게 누설하여서는 아니 된다.
- ② 수요자와 공급자는 계약기간 중, 계약기간의 만료 또는 계약의 해제·해지 후에도 제1항의 이행의무가 있으며, 이에 위반하여 상대방에게 손해를 입힌 경우에는 이를 배상한다.
- ③ 비밀 준수 의무는 계약기간의 만료 또는 해제·해지 시점부터 1년간 준수한다.

**제12조(자료의 제공 및 반환)**

- ① 수요자는 공급자가 “○○ 디자인 개발” 수행 상 필요로 하는 제반자료를 제공해 주어야 하며, 공급자는 본 계약의 이행과 관련하여 수요자로부터 제공된 서류, 정보, 기타 모든 자료를 선량한 관리자의 주의의무로 관리하고, 수요자의 사전 서면 승인 없이 복제, 유출하거나 본 계약 이외에 다른 목적으로 이용하여서는 아니 된다.
- ② 공급자는 본 계약이 종료 또는 중도에 해지, 해제된 경우, 수요자로부터 제공받은 제1항의 모든 자료를 수요자에게 즉시 반환하여야 한다.

**제13조(계약의 해제 또는 해지)**

- ① 수요자와 공급자는 계약기간 중 다음 각 호에 해당하는 경우에는 본 계약을 해제 또는 해지할 수 있다.
  1. 양 당사자가 서면으로 합의한 경우
  2. 당사자 일방이 부도, 파산 또는 회생절차 신청 등 영업상의 중대한 사유가 발생하여 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우
  3. 재해 기타 사유로 인하여 이 본 계약을 이행하기 곤란하다고 쌍방이 인정한 경우
  4. 기타 공급자의 책임 있는 사유로 본 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우

- ② 수요자와 공급자는 다음 각 호의 1에 해당하는 사유가 발생하는 경우에는 “상대방”에게 그 이행을 최고하고, 14일 이내에 이를 이행하지 아니한 때에는 본 계약의 전부 또는 일부를 해제·해지할 수 있다.
  1. 본 계약의 중요한 내용을 위반한 경우
  2. 수요자가 정당한 사유 없이 공급자의 위탁업무 수행에 필요한 사항의 이행을 지연하여 공급자의 계약 이행에 지장을 초래한 경우
  3. 공급자가 정당한 사유 없이 디자인 용역을 거부하거나 용역 착수를 지연하여 계약기간 내에 완성이 곤란하다고 인정되는 경우
- ③ 수요자와 공급자는 제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 계약의 해제·해지 사유가 발생한 경우 상대방에게 지체 없이 서면으로 통지하여야 한다.
- ④ 수요자와 공급자는 자신의 귀책사유로 인하여 이 계약 또는 개별계약의 전부 또는 일부가 해제·해지됨으로써 발생한 상대방의 손해를 배상하여야 한다.
- ⑤ 제3항에 의하여 계약이 해제·해지된 때에는 각 당사자의 상대방에 대한 일체의 채무는 기한의 이익을 상실하며, 지체 없이 이를 변제하여야 한다.

**제14조(수요자의 책임에 의한 계약의 해제 또는 변경)**

- ① 수요자는 필요한 경우 본 계약의 전부 또는 일부를 해제 또는 변경할 수 있다.
- ② 제1항에 의하여 계약의 전부 또는 일부를 해제한 경우 수요자는 공급자의 모든 손해를 배상하여야 한다.
- ③ 제1항에 의하여 디자인 개발 업무가 중지되었을 경우 수요자는 공급자에게 중지로 인하여 발생하지 않는 경비를 제외하고 보수 전액을 지불하는 것으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 인한 중지의 경우에는 보수는 중지 시점까지 수행한 업무 수행량에 비례하여 지불한다.

**제15조(지체상금)**

- ① 공급자가 약정한 계약기간 내에 “○○ 디자인 개발”을 완료하지 못한 경우, 수요자는 지체일수에 계약금액의 (2)/1000을 곱한 금액(이하 “지체상금”이라 한다)을 계약금액에서 공제한다.
- ② 수요자는 다음 각 호의 1에 해당되어 “○○ 디자인 개발”이 지체되었다고 인정할 때에는 그 해당일수를 동조 제1항의 지체일수에 산입하지 아니한다.
  1. 천재지변 등 불가항력의 사유에 의한 경우
  2. 수요자의 책임으로 디자인 용역의 착수가 지연되거나 위탁수행이 중단된 경우
  3. 기타 공급자의 책임에 속하지 않는 사유로 인하여 지체된 경우
- ③ 지체일수의 산정기준은 다음 각 호의 1과 같다.
  1. 계약기간 내에 수행을 완료한 경우에는 검사에 소요된 기간은 지체일수에 산입하지 아니한다. 다만, 계약기간 이후에 검사 시 공급자의 디자인 용역 계약이행 내용의 전부 또는 일부가 계약에 위반되거나 부당함에 따라 검사에 따른 수정요구를 공급자에게 한 경우에는 수정요구를 한 날로부터 최종검사에 합격한 날까지의 기간을 지체일수에 산입한다.
  2. 계약기간을 경과하여 디자인 용역을 완료한 경우에는 용역수행기간 익일부터 검사(수정요구를 한 경우에는 최종검사)에 합격한 날까지의 기간을 지체일수에 산입한다.

**제16조(공급자의 배상책임)**

공급자가 계약을 위반하여 수요자에게 손해를 끼친 때에는 보수금액을 한도로 배상책임을 부담한다.

**제17조(불가항력)**

“수요자” 또는 “공급자”는 천재지변이나 국가비상사태 등 불가항력의 사유로 상대방에게 의무불이행 및 손해에 대하여는 책임을 지지 아니한다.

**제18조(분쟁의 해결)**

- ① 본 계약과 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따른다.
- ② 동조 제1항의 규정에도 불구하고, 본 계약과 관련한 소의 제기는 피청구인의 사무소를 관할하는 법원에 하는 것으로 한다.

**제19조(통지)**

- ① “수요자”와 “공급자”는 본 계약의 이행과 관련된 변동 사항이 발생하였을 경우에는 상대방에게 이를 즉시 통지하여야 한다.
- ② 본 계약 당사자의 타방 당사자에 대한 일체의 통지, 통고 등은 계약서에 기재된 당사자의 주소로 우편 등 서면으로 하여야 하며, 양 당사자는 주소가 변경되는 경우 지체 없이 상대방에게 통지하여야 한다.
- ③ 통지의 효력은 통지의 서면이 타방 주소지에 도달한 날부터 발생한다.

**제20조(상호합의)**

- ① 본 계약에 명시되지 아니한 사항은 상호합의에 의하여 정하기로 하며, 이 계약조문의 해석은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 해석에 따른다.
- ② 본 계약의 일부 조항이 구속력이 없거나 무효인 것으로 판단될 경우에도 나머지 조항은 그대로 유효하며, 무효인 조항도 법의 한도 내에서 최대한 효력을 가질 수 있도록 해석한다.

**제21조(기타)**

본 계약의 성립을 입증하기 위하여 계약서 2통을 작성하고 수요자와 공급자가 각기 기명날인하여 각각 1통씩 보관한다.

별첨 : 업무제안서

20 \_\_\_\_ 년 \_\_\_\_ 월 \_\_\_\_ 일

**수요자** 주 소 :  
 상 호 :  
 대표자 :

**공급자** 주 소 :  
 상 호 :  
 대표자 :



## 시각디자인 용역 표준계약서

○○○(이하 '수요자'라 한다)와 ○○○(이하 '공급자'라 한다)는 아래와 같이 "○○ 디자인 개발"에 관한 업무위탁계약을 다음과 같이 체결한다.

### 제1조(계약의 목적)

본 계약은 공급자는 수요자가 발주한 "○○ 디자인 개발"의 목적물을 완성하여 인도하고, 수요자는 그 대가로서 공급자에게 보수를 지불함에 있어서 계약당사자 상호 간의 권리와 의무 등을 명확히 함으로써 분쟁을 예방하고 상호 간의 이익을 증진하는데 그 목적이 있다.

### 제2조(용어의 정의)

본 계약서에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같고, 정의되지 않은 용어는 관련 법령 및 상관습에 따른다.

1. '계약서'는 본 계약서 외에 수요자와 공급자가 합의한 업무내용, 과업수행 방법과 일정 등을 기재한 별첨 제안서와 기타 수요자와 공급자가 본 계약과 관련하여 합의한 문서를 구성요소로 한다.
2. '수요자의 콘텐츠'란 최종인도물의 제작에 사용하기 위하여 수요자로부터 제공받은 모든 자료, 정보, 사진, 인쇄물 등 수요자가 정당하게 소유하고 있는 내용을 의미한다.
3. '중간인도물'이라 함은 제안서에 명기된 형식과 수단으로 공급자가 수요자에게 인도(제시)하는 특정된 작업생산물을 말한다.
4. '최종시안'이라 함은 최종인도물을 제작하기 위해 공급자가 제시한 중간인도물 중 수요자가 채택한 디자인 시안을 의미한다.

5. '최종인도물'이라 함은 최종시안의 디자인 결과물을 의미한다.
6. '지식재산권'이라 함은 「저작권법」, 「디자인보호법」등 지식재산권 관련 법령에 따라 보호되는 무형의 재산권을 의미한다.
7. '사전작업물'이라 함은 디자인 개발과정 중에 공급자에 의해 개발된 디자인콘셉트, 디자인 시안 등 모든 작업물을 의미하며, 이 사전작업물은 수요자에게 제시 또는 전달되었거나 전달되지 않았을 수도 있으며 최종인도물의 형태를 구성하지 않을 수도 있다.
8. 제3자의 창작물'이라 함은 최종인도물을 구성하는 수요자와 공급자 이외의 제3자 소유의 지식재산(사진, 일러스트레이션, 기호 등)을 의미한다.
9. 최종인도물의 구성요소'라 함은 최종인도물을 구성하는 개별적인 문자체, 기호, 도화, 삽화 등을 의미한다.

### 제3조(보수)

- ① 공급자의 ○○ 디자인 개발 보수는 일금 \_\_\_\_ 원(₩ \_\_\_\_ )으로 한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 보수 이외에 공급자의 디자인 개발 수행과 관련하여 발생하는 다음 각호에 열거하는 실비변상적 비용은 수요자에게 별도로 청구한다.
  1. 모형제작비
  2. 출장여비
  3. 인쇄비
  4. 제3자 창작물 사용료
  5. 스튜디오 사용료, 모델료 등 외주비용
  6. 기타 전 각호와 유사한 비용
- ③ 제1항 내지 제2항에 따라 산출되는 보수는 부가가치세를 별도로 한다.

**제4조(보수의 지급)**

- ① 수요자는 본 계약의 이행의 대가로 다음과 같이 공급자에게 보수를 지급하기로 한다.
  - 1. 계약금 및 착수금 : 착수일로부터 14일 이내 일금 \_\_\_\_ 원정(₩ \_\_\_\_ )
  - 2. 중도금 : 최종시안 결정 후 14일 이내 일금 \_\_\_\_ 원정(₩ \_\_\_\_ )
  - 3. 잔금 : 최종인도물 검수 완료 후 14일 이내에 보수잔금
- ② 실비변상적 비용은 발생월 익월 14일 이내에 지급하기로 한다.
- ③ 제3자 창작물 사용료는 제3자가 수요자에게 직접 청구할 수 있다.
- ④ 제1항과 제2항의 보수는 세법에서 정한 부가가치세를 가산하여 지급한다.

**제5조(보수지급지연에 대한 이자)**

- ① 수요자의 귀책사유로 인하여 전조의 규정에 의한 계약금 등의 지급기한을 경과한 경우 공급자는 총 경과일에 대하여 지연발생 시점의 금융기관 대출평균금리(한국은행 통계월보 상의 금융기관 대출평균금리를 말한다)의 두 배를 곱하여 산출한 금액을 연체이자로 청구할 수 있다.
- ② 천재·지변 등 불가항력의 사유로 인하여 보수지급이 지연된 경우에 제1항의 보수지급지연일수에 산입하지 아니한다.

**제6조(계약 내용의 변경·추가)**

- ① 수요자와 공급자는 합리적이고 객관적인 사유가 발생하여 부득이하게 계약변경이 필요하거나 수요자의 요청에 의하여 계약내용을 변경·추가하고자 하는 경우에는 상호 합의하여 계약의 내용과 범위를 기명날인한 서면에 의해 변경할 수 있다.
- ② 수요자의 요청에 의하여 업무내용, 일정 등이 변경되어 공급자의 투입시간 등이 증가한 경우에는 공급자는 공급자의 노무비 시간당 표준임률에 따라 추가보수를 청구한다.

**제7조(용역의 완료검사 및 인수)**

- ① 수요자는 용역의 각 단계에서의 중간인도물에 대하여 검수를 실시하고 5일 이내에 검수 결과를 통지하여야 한다.
- ② 중간인도물에 대한 수요자의 반대, 수정 등의 의견은 공급자가 합리적으로 그 의견을 반영할 수 있도록 명확히 서면으로 하여야 하며 수요자의 반대 등의 통지가 없다면 인수된 것으로 한다.
- ③ 공급자는 본 계약에서 규정하고 있는 “○○ 디자인 개발”의 최종인도물 및 관련보고서, 문서 등을 작성하여 계약기간 내에 완료검사를 요청하여야 한다.
- ④ 수요자는 제3항에 의거 공급자로부터 제출을 받은 때에는 제출일로부터 10일 이내에 최종인도물의 검사를 완료하고 검사에 합격한 때에는 지체 없이 최종인도물을 인수하여야 한다.
- ⑤ 수요자의 검사결과 불합격한 때에는 불합격의 사유를 서면으로 통지하고, 공급자는 이에 따라 수정 또는 보완을 하여 수요자에게 재완료 검사를 받아야 한다.
- ⑥ 제5항의 통지가 없다면 최종인도물은 인수된 것으로 본다.

**제8조(지식재산권 귀속 등)**

- ① 최종인도물을 구성하는 수요자의 콘텐츠는 수요자의 소유이며, 본 계약이 종료된 이후 수요자의 승인 없이 사용할 수 없다.
- ② 당해 계약에 따라 수요자에 의해 인수된 최종인도물에 대한 지식재산권은 용역 종료 또는 보수 지불이 완료된 후 수요자에게 양도되며, 지식재산권의 등록에 소요되는 비용은 수요자가 부담한다.
- ③ 본 용역 수행과정 중에 수요자에게 제시된 공급자의 중간인도물, 사전작업물, 최종인도물의 개별구성요소에 대한 지식재산권은 공급자에게 귀속되며, 공급자의 허락 없이 사용할 수 없다.
- ④ 수요자의 최종인도물에 대한 실시가 공급자의 중간인도물, 사전작업물, 최종인도물의 개별 구성요소를 이용하게 되는 경우에는 제3항의 규정에도 불구하고 본 계약에 의하여 공급자의 사용 허락이 있는 것으로 본다.

- ⑤ 제3자 창작물에 대한 지식재산권은 제3자에게 있으며 공급자는 수요자에게 최종인도물의 구성에 필요한 제3자 창작물의 내용과 사용비용 등을 고지하고, 사용여부에 대한 승인을 얻어 사용에 필요한 절차를 취한다.

**제9조(제3자에 대한 손해)**

- ① 공급자는 최종인도물에 제3자의 지식재산권을 의도적으로 침해하지 않을 것을 보증한다.
- ② 공급자는 제3자의 지식재산권을 침해함으로써 인하여 수요자의 손해에 대하여 책임을 부담한다. 다만, 공급자의 책임 없는 사유로 인하여 발생한 경우에는 수요자가 부담한다.
- ③ 제1항에 의하여 부담하는 공급자의 손해배상액은 본 계약으로 인하여 수령하는 보수액을 한도로 한다.

**제10조(권리·의무의 양도 금지)**

수요자와 공급자는 서면으로 상대방의 동의를 얻지 아니하는 한 본 계약으로부터 발생하는 권리·의무의 전부 또는 일부를 제3자에게 양도 또는 승계시킬 수 없다.

**제11조(비밀의 유지)**

- ① 수요자와 공급자는 본 계약의 이행과정에서 알게 된 상대방의 업무상·기술상 비밀을 상대방의 승인이 없는 한 부당하게 이를 이용하거나 제3자에게 누설하여서는 아니 된다.
- ② 수요자와 공급자는 계약기간 중, 계약기간의 만료 또는 계약의 해제·해지 후에도 제1항의 이행의무가 있으며, 이에 위반하여 상대방에게 손해를 입힌 경우에는 이를 배상한다.

**제12조(자료의 제공 및 반환)**

- ① 수요자는 공급자가 이 “○○ 디자인 개발” 수행 상 필요로 하는 제반자료를 제공해 주어야 하며, 공급자는 본 계약의 이행과 관련하여 수요자로부터 제공된 서류, 정보, 기타 모든 자료를 선량한 관리자의 주의의무로 관리하고, 수요자의 사전 서면 승인 없이 복제, 유출하거나 본 계약 이외에 다른 목적으로 이용하여서는 아니 된다.
- ② 공급자는 본 계약이 종료 또는 중도에 해지, 해제된 경우, 수요자로부터 제공받은 제1항의 모든 자료를 수요자에게 즉시 반환하여야 한다.

**제13조(계약의 해제 또는 해지)**

- ① 수요자와 공급자는 계약기간 중 다음 각 호에 해당하는 경우에는 본 계약을 해제 또는 해지할 수 있다.
  - 1. 양 당사자가 서면으로 합의한 경우
  - 2. 당사자 일방이 부도, 파산 또는 회생절차 신청 등 영업상의 중대한 사유가 발생하여 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우
  - 3. 재해 기타 사유로 인하여 이 본 계약을 이행하기 곤란하다고 쌍방이 인정한 경우
  - 4. 기타 공급자의 책임 있는 사유로 본 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우
- ② 수요자와 공급자는 다음 각 호의 1에 해당하는 사유가 발생하는 경우에는 “상대방”에게 그 이행을 최고하고, 14일 이내에 이를 이행하지 아니한 때에는 본 계약의 전부 또는 일부를 해제·해지할 수 있다.
  - 1. 본 계약의 중요한 내용을 위반한 경우
  - 2. 수요자가 정당한 사유 없이 공급자의 위탁수행에 필요한 사항의 이행을 지연하여 공급자의 계약 이행에 지장을 초래한 경우
  - 3. 공급자가 정당한 사유 없이 디자인 용역을 거부하거나 용역 착수를 지연하여 계약기간 내에 완성이 곤란하다고 인정되는 경우

- ③ 수요자와 공급자는 제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 계약의 해제·해지 사유가 발생한 경우 상대방에게 지체 없이 서면으로 통지하여야 한다.
- ④ 수요자와 공급자는 자신의 귀책사유로 인하여 이 계약 또는 개별계약의 전부 또는 일부가 해제·해지됨으로써 발생한 상대방의 손해를 배상하여야 한다.
- ⑤ 제3항에 의하여 계약이 해제·해지된 때에는 각 당사자의 상대방에 대한 일체의 채무는 기한의 이익을 상실하며, 지체 없이 이를 변제하여야 한다.

**제14조(수요자의 책임에 의한 계약의 해제 또는 변경)**

- ① 수요자는 필요한 경우 본 계약의 전부 또는 일부를 해제 또는 변경할 수 있다.
- ② 제1항에 의하여 계약의 전부 또는 일부를 해제한 경우 수요자는 공급자의 모든 손해를 배상하여야 한다.
- ③ 제1항에 의하여 디자인 개발 업무가 중지되었을 경우 수요자는 공급자에게 중지로 인하여 발생하지 않는 경비를 제외하고 보수 전액을 지불하는 것으로 한다. 다만, 제17조에 의한 부득이한 사유로 인한 중지의 경우에는 보수는 중지 시점까지 수행한 업무 수행량에 비례하여 지불한다.

**제15조(지체상금)**

- ① 공급자가 약정한 계약기간 내에 “○○ 디자인 개발”을 완료하지 못한 경우, 수요자는 지체일수에 계약금액의 (2)/1000을 곱한 금액(이하 “지체상금”이라 한다)을 계약금액에서 공제한다.
- ② 수요자는 다음 각 호의 1에 해당되어 “○○ 디자인 개발”이 지체되었다고 인정할 때에는 그 해당 일수를 동조 제1항의 지체일수에 산입하지 아니한다.
  - 1. 천재지변 등 불가항력의 사유에 의한 경우
  - 2. 수요자의 책임으로 디자인 용역의 착수가 지연되거나 위탁수행이 중단된 경우
  - 3. 기타 공급자의 책임에 속하지 않는 사유로 인하여 지체된 경우

③ 지체일수의 산정기준은 다음 각 호의 1과 같다.

1. 계약기간 내에 수행을 완료한 경우에는 검사에 소요된 기간은 지체일수에 산입하지 아니한다. 다만, 계약기간 이후에 검사 시 공급자의 디자인 용역 계약이행 내용의 전부 또는 일부가 계약에 위반되거나 부당함에 따라 검사에 따른 수정요구를 공급자에게 한 경우에는 수정요구를 한 날로부터 최종검사에 합격한 날까지의 기간을 지체일수에 산입한다.
2. 계약기간을 경과하여 디자인 용역을 완료한 경우에는 용역수행기간 익일부터 검사(수정요구를 한 경우에는 최종검사)에 합격한 날까지의 기간을 지체일수에 산입한다.

**제16조(공급자의 배상책임)**

공급자가 계약을 위반하여 수요자에게 손해를 끼친 때에는 보수금액을 한도로 배상책임을 부담한다.

**제17조(불가항력)**

“수요자” 또는 “공급자”는 천재지변이나 국가비상사태 등 불가항력의 사유로 상대방에게 의무불이행 및 손해에 대하여는 책임을 지지 아니한다.

**제18조(분쟁의 해결)**

- ① 본 계약과 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따른다.
- ② 동조 제1항의 규정에도 불구하고, 본 계약과 관련한 소의 제기 is 피청구인의 사무소를 관할하는 법원에 하는 것으로 한다.

**제19조(통지)**

- ① “수요자”와 “공급자”는 본 계약의 이행과 관련된 변동 사항이 발생하였을 경우에는 상대방에게 이를 즉시 통지하여야 한다.
- ② 본 계약 당사자의 타방 당사자에 대한 일체의 통지, 통고 등은 계약서에 기재된 당사자의 주소로 우편 등 서면으로 하여야 하며, 양 당사자는 주소가 변경되는 경우 지체 없이 상대방에게 통지하여야 한다.
- ③ 통지의 효력은 통지의 서면이 타방 주소지에 도달한 날부터 발생한다.

**제20조(상호합의)**

- ① 본 계약에 명시되지 아니한 사항은 상호합의에 의하여 정하기로 하며, 이 계약조문의 해석은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 해석에 따른다.
- ② 본 계약의 일부 조항이 구속력이 없거나 무효인 것으로 판단될 경우에도 나머지 조항은 그대로 유효하며, 무효인 조항도 법의 한도 내에서 최대한 효력을 가질 수 있도록 해석한다.

**제21조(기타)**

본 계약의 성립을 입증하기 위하여 계약서 2통을 작성하고 수요자와 공급자가 각기 기명날인하여 각각 1통씩 보관한다.

별첨 : 업무제안서

수요자 주 소:

상 호:

대표자:

공급자 주 소:

상 호:

대표자:

20 \_\_\_\_ 년 \_\_\_\_ 월 \_\_\_\_ 일

## 인터랙티브 디자인 용역 표준계약서

○○○(이하 '수요자'라 한다)와 ○○○(이하 '공급자'이라 한다)는 아래와 같이 "○○ 디자인 개발"에 관한 업무위탁계약을 다음과 같이 체결한다.

### 제1조(계약의 목적)

본 계약은 공급자는 수요자가 발주한 "○○ 디자인 개발"의 목적물을 완성하여 인도하고, 수요자는 그 대가로서 공급자에게 보수를 지불함에 있어서 계약당사자 상호 간의 권리와 의무 등을 명확히 함으로써 분쟁을 예방하고 상호 간의 이익을 증진하는데 그 목적이 있다.

### 제2조(용어의 정의)

본 계약서에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같고, 정의되지 않은 용어는 관련 법령 및 상관습에 따른다.

1. '계약서'는 본 계약서 외에 수요자와 공급자가 합의한 업무내용, 과업수행 방법과 일정 등을 기재한 별첨 제안서와 기타 수요자와 공급자가 본 계약과 관련하여 합의한 문서를 구성요소로 한다.
2. '수요자의 콘텐츠'란 최종인도물의 제작에 사용하기 위하여 수요자로부터 제공받은 모든 자료, 정보, 사진, 인쇄물 등 수요자가 정당하게 소유하고 있는 내용을 의미한다.
3. '중간인도물'이라 함은 제안서에 명기된 형식과 수단으로 공급자가 수요자에게 인도(제시)하는 특정된 작업생산물을 말한다.
4. '최종시안'이라 함은 최종인도물을 제작하기 위해 공급자가 제시한 중간인도물 중 수요자가 채택한 디자인 시안을 의미한다.
5. '최종인도물'이라 함은 최종시안의 디자인 결과물을 의미한다.

6. '지식재산권'이라 함은 「저작권법」, 「디자인보호법」등 지식재산권 관련 법령에 따라 보호되는 무형의 재산권을 의미한다.
7. '사전작업물'이라 함은 디자인 개발과정 중에 공급자에 의해 개발된 디자인콘셉트, 디자인 시안 등의 모든 작업물을 의미하며, 이 사전작업물은 수요자에게 제시 또는 전달되었거나 전달되지 않았을 수도 있으며 최종인도물의 형태를 구성하지 않을 수도 있다.
8. '제3자의 창작물'은 이라 함은 최종인도물을 구성하는 수요자와 공급자 이외의 제3자 소유의 지식재산(사진, 일러스트레이션, 기호 등)을 의미한다.
9. '최종인도물의 구성요소'이라 함은 최종인도물을 구성하는 개별적인 문자체, 기호, 도화, 삽화 등을 의미한다.

### 제3조(보수)

- ① 공급자의 ○○ 디자인 개발 보수는 일금 \_\_\_\_ 원(₩ \_\_\_\_ )으로 한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 보수 이외에 공급자의 디자인 개발 수행과 관련하여 발생하는 다음 각호에 열거하는 실비변상적 비용은 수요자에게 별도로 청구한다.
  1. 모형제작비
  2. 출장여비
  3. 인쇄비
  4. 제3자 창작물 사용료
  5. 스튜디오 사용료, 모델료 등 외주비용
  6. 기타 전 각호와 유사한 비용
- ③ 제1항 내지 제2항에 따라 산출되는 보수는 부가가치세를 별도로 한다.

**제4조(보수의 지급)**

- ① 수요자는 본 계약의 이행의 대가로 다음과 같이 공급자에게 보수를 지급하기로 한다.
  - 1. 계약금 및 착수금 : 착수일로부터 14일 이내 일금 \_\_\_\_ 원정(W \_\_\_\_ )
  - 2. 중도금 : 최종시안 결정 후 14일 이내 일금 \_\_\_\_ 원정(W \_\_\_\_ )
  - 3. 잔금 : 최종인도물 검수 완료 후 14일 이내에 보수잔금
- ② 실비변상적 비용은 발생월 익월 14일 이내에 지급하기로 한다.
- ③ 제3자 창작물 사용료는 제3자가 수요자에게 직접 청구할 수 있다.
- ④ 제1항과 제2항의 보수는 세법에서 정한 부가가치세를 가산하여 지급한다.

**제5조(보수지급지연에 대한 이자)**

- ① 수요자의 귀책사유로 인하여 전조의 규정에 의한 계약금 등의 지급기한을 경과한 경우 공급자는 총 경과일에 대하여 지연발생 시점의 금융기관 대출평균금리(한국은행 통계월보 상의 금융기관 대출평균금리를 말한다)의 두 배를 곱하여 산출한 금액을 연체이자로 청구할 수 있다.
- ② 천재·지변 등 불가항력의 사유로 인하여 보수지급이 지연된 경우에 제1항의 보수지급지연일수에 산입하지 아니한다.

**제6조(계약 내용의 변경·추가)**

- ① 수요자와 공급자는 합리적이고 객관적인 사유가 발생하여 부득이하게 계약변경이 필요하거나 수요자의 요청에 의하여 계약내용을 변경·추가하고자 하는 경우에는 상호 합의하여 계약의 내용과 범위를 기명날인한 서면에 의해 변경할 수 있다.
- ② 수요자의 요청에 의하여 업무내용, 일정 등이 변경되어 공급자의 투입시간 등이 증가한 경우에는 공급자는 공급자의 노무비 시간당 표준임률에 따라 추가보수를 청구한다.

**제7조(용역의 완료검사 및 인수)**

- ① 수요자는 용역의 각 단계에서의 인도물에 대하여 검수를 실시하고 5일 이내에 검수 결과를 통지하여야 한다.
- ② 인도물에 대한 수요자의 반대, 수정 등의 의견은 공급자가 합리적으로 그 의견을 반영할 수 있도록 명확히 서면으로 하여야 하며 수요자의 반대 등의 통지가 없다면 인수된 것으로 한다.
- ③ 공급자는 본 계약에서 규정하고 있는 “○○ 디자인 개발”의 최종인도물 및 관련보고서, 문서 등을 작성하여 계약기간 내에 완료검사를 요청하여야 한다.
- ④ 수요자는 제3항에 의거 공급자로부터 제출을 받은 때에는 제출일로부터 10일 이내에 최종인도물의 검사를 완료하고 검사에 합격한 때에는 지체 없이 최종인도물을 인수하여야 한다.
- ⑤ 수요자의 검사결과 불합격한 때에는 불합격의 사유를 서면으로 통지하고, 공급자는 이에 따라 수정 또는 보원을 하여 수요자에게 재완료 검사를 받아야 한다.
- ⑥ 제5항의 통지가 없다면 최종인도물은 인수된 것으로 본다.

**제8조(지식재산권 귀속 등)**

- ① 최종인도물을 구성하는 수요자의 콘텐츠는 수요자의 소유이며, 본 계약이 종료된 이후 수요자의 승인 없이 사용할 수 없다.
- ② 당해 계약에 따라 수요자에 의해 인수된 최종인도물에 대한 지식재산권은 용역 종료 또는 보수 지불이 완료된 후 수요자에게 양도되며, 지식재산권의 등록에 소요되는 비용은 수요자가 부담한다.
- ③ 본 용역 수행과정 중에 수요자에게 제시된 공급자의 중간인도물, 사전작업물, 최종인도물의 개별구성요소에 대한 지식재산권은 공급자에게 귀속되며, 공급자의 허락 없이 사용할 수 없다.
- ④ 수요자의 최종인도물에 대한 실시가 공급자의 중간인도물, 사전작업물, 최종인도물의 개별 구성요소를 이용하게 되는 경우에는 제3항의 규정에도 불구하고 본 계약에 의하여 공급자의 사용 허락이 있는 것으로 본다.

- ⑤ 제3자 창작물에 대한 지식재산권은 제3자에게 있으며 공급자는 수요자에게 최종인도물의 구성에 필요한 제3자 창작물의 내용과 사용비용 등을 고지하고, 사용여부에 대한 승인을 얻어 사용에 필요한 절차를 취한다.

**제9조(제3자에 대한 손해)**

- ① 공급자는 최종인도물에 제3자의 지식재산권을 의도적으로 침해하지 않을 것을 보증한다.
- ② 공급자가 제3자의 지식재산권을 침해함으로써 인하여 수요자의 손해에 대하여 책임을 부담한다. 다만, 공급자의 책임 없는 사유로 인하여 발생한 경우에는 수요자가 부담한다.
- ③ 제1항에 의하여 부담하는 공급자의 손해배상액은 본 계약으로 인하여 수령하는 보수액을 한도로 한다.

**제10조(권리·의무의 양도 금지)**

수요자와 공급자는 서면으로 상대방의 동의를 얻지 아니하는 한 본 계약으로부터 발생하는 권리·의무의 전부 또는 일부를 제3자에게 양도 또는 승계시킬 수 없다.

**제11조(비밀의 유지)**

- ① 수요자와 공급자는 본 계약의 이행과정에서 알게 된 상대방의 업무상·기술상 비밀을 상대방의 승인이 없는 한 부당하게 이를 이용하거나 제3자에게 누설하여서는 아니 된다.
- ② 수요자와 공급자는 계약기간 중, 계약기간의 만료 또는 계약의 해제·해지 후에도 제1항의 이행의무가 있으며, 이에 위반하여 상대방에게 손해를 입힌 경우에는 이를 배상한다.

**제12조(자료의 제공 및 반환)**

- ① 수요자는 공급자가 “○○ 디자인 개발” 수행 상 필요로 하는 제반자료를 제공해 주어야 하며, 공급자는 본 계약의 이행과 관련하여 수요자로부터 제공된 서류, 정보, 기타 모든 자료를 선량한 관리자의 주의의무로 관리하고, 수요자의 사전 서면 승인 없이 복제, 유출하거나 본 계약 이외에 다른 목적으로 이용하여서는 아니 된다.
- ② 공급자는 본 계약이 종료 또는 중도에 해지, 해제된 경우, 수요자로부터 제공받은 제1항의 모든 자료를 수요자에게 즉시 반환하여야 한다.

**제13조(계약의 해제 또는 해지)**

- ① 수요자와 공급자는 계약기간 중 다음 각 호에 해당하는 경우에는 본 계약을 해제 또는 해지할 수 있다.
  - 1. 양 당사자가 서면으로 합의한 경우
  - 2. 당사자 일방이 부도, 파산 또는 회생절차 신청 등 영업상의 중대한 사유가 발생하여 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우
  - 3. 재해 기타 사유로 인하여 이 본 계약을 이행하기 곤란하다고 쌍방이 인정된 경우
  - 4. 기타 공급자의 책임 있는 사유로 본 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우
- ② 수요자와 공급자는 다음 각 호의 1에 해당하는 사유가 발생하는 경우에는 “상대방”에게 그 이행을 최고하고, 14일 이내에 이를 이행하지 아니한 때에는 본 계약의 전부 또는 일부를 해제·해지할 수 있다.
  - 1. 본 계약의 중요한 내용을 위반한 경우
  - 2. 수요자가 정당한 사유 없이 공급자의 위탁수행에 필요한 사항의 이행을 지연하여 공급자의 계약 이행에 지장을 초래한 경우
  - 3. 공급자가 정당한 사유 없이 디자인 용역을 거부하거나 용역 착수를 지연하여 계약 기간 내에 완성이 곤란하다고 인정되는 경우
- ③ 수요자와 공급자는 제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 계약의 해제·해지 사유가 발생한 경우 상대방에게 지체 없이 서면으로 통지하여야 한다.



- ④ 수요자와 공급자는 자신의 귀책사유로 인하여 이 계약 또는 개별계약의 전부 또는 일부가 해제·해지됨으로써 발생한 상대방의 손해를 배상하여야 한다.
- ⑤ 제3항에 의하여 계약이 해제·해지된 때에는 각 당사자의 상대방에 대한 일체의 채무는 기한의 이익을 상실하며, 지체 없이 이를 변제하여야 한다.

**제14조(수요자의 책임에 의한 계약의 해제 또는 변경)**

- ① 수요자는 필요한 경우 본 계약의 전부 또는 일부를 해제 또는 변경할 수 있다.
- ② 제1항에 의하여 계약의 전부 또는 일부를 해제한 경우 수요자는 공급자의 모든 손해를 배상하여야 한다.
- ③ 제1항에 의하여 디자인 개발 업무가 중지되었을 경우 수요자는 공급자에게 중지로 인하여 발생하지 않는 경비를 제외하고 보수 전액을 지불하는 것으로 한다. 다만, 제17조에 의한 부득이한 사유로 인한 중지의 경우에는 보수는 중지 시점까지 수행한 업무 수행량에 비례하여 지불한다.

**제15조(지체상금)**

- ① 공급자가 약정한 계약기간 내에 “○○ 디자인 개발”을 완료하지 못한 경우, 수요자는 지체일수에 계약금액의 (2)/1000을 곱한 금액(이하 “지체상금”이라 한다)을 계약금액에서 공제한다.
- ② 수요자는 다음 각 호의 1에 해당되어 “○○ 디자인 개발”이 지체되었다고 인정할 때에는 그 해당 일수를 동조 제1항의 지체일수에 산입하지 아니한다.
  - 1. 천재지변 등 불가항력의 사유에 의한 경우
  - 2. 수요자의 책임으로 디자인 용역의 착수가 지연되거나 위탁수행이 중단된 경우
  - 3. 기타 공급자의 책임에 속하지 않는 사유로 인하여 지체된 경우

③ 지체일수의 산정기준은 다음 각 호의 1과 같다.

- 1. 계약기간 내에 수행을 완료한 경우에는 검사에 소요된 기간은 지체일수에 산입하지 아니한다. 다만, 계약기간 이후에 검사 시 공급자의 디자인 용역 계약이행 내용의 전부 또는 일부가 계약에 위반되거나 부당함에 따라 검사에 따른 수정요구를 공급자에게 한 경우에는 수정요구를 한 날로부터 최종검사에 합격한 날까지의 기간을 지체 일수에 산입한다.
- 2. 계약기간을 경과하여 디자인 용역을 완료한 경우에는 용역수행기간 익일부터 검사(수정요구를 한 경우에는 최종검사)에 합격한 날까지의 기간을 지체일수에 산입한다.

**제16조(공급자의 배상책임)**

공급자가 계약을 위반하여 수요자에게 손해를 끼친 때에는 보수금액을 한도로 배상책임을 부담한다.

**제17조(불가항력)**

“수요자” 또는 “공급자”는 천재지변이나 국가비상사태 등 불가항력의 사유로 상대방에게 의무불이행 및 손해에 대하여는 책임을 지지 아니한다.

**제18조(보증기간)**

- ① 공급자는 최종인도물의 검수 후 3개월간 최종 인도물의 유지와 업데이트를 기술적으로 지원하며 최초 제안서의 용역범위를 초과하지 않는 범위에서 최종인도물의 결함 또는 오류를 수정한다.
- ② 최종인도물의 규격 또는 개발범위를 초과한 성능의 개선 또는 수요자의 요청에 의한 개발은 상호합의하에 추가적인 보수를 청구한다.
- ③ 유지와 업데이트를 위한 기술적 지원은 보증기간 내 최대( \_\_\_ )시간은 무상으로 수행하며 무상지원 시간을 초과한 경우에는 시간당 ( \_\_\_ )를 청구한다.

**제19조(운영관리)**

- ① 수요자는 공급자에게 수요자 소유의 최종인도물의 운영관리를 20 \_\_\_\_ . \_\_\_\_ . ~20 \_\_\_\_ . \_\_\_\_ . 까지 위탁한다
- ② 운영 관리에 대한 공급자의 보수는 월 임금 \_\_\_\_ 원정(₩ \_\_\_\_ )으로 한다.
- ③ 위탁운영관리기간 동안 최종인도물의 구조가 변경되지 않는 한도 내에서의 내용 추가 등에 따른 비용은 보수에 포함된다.

**제20조(분쟁의 해결)**

- ① 본 계약과 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따른다.
- ② 동조 제1항의 규정에도 불구하고, 본 계약과 관련한 소의 제기는 피청구인의 사무소를 관할하는 법원에 하는 것으로 한다.

**제21조(통지)**

- ① “수요자”와 “공급자”는 본 계약의 이행과 관련된 변동 사항이 발생하였을 경우에는 상대방에게 이를 즉시 통지하여야 한다.
- ② 본 계약 당사자의 타방 당사자에 대한 일체의 통지, 통고 등은 계약서에 기재된 당사자의 주소로 우편 등 서면으로 하여야 하며, 양 당사자는 주소가 변경되는 경우 지체 없이 상대방에게 통지하여야 한다.
- ③ 통지의 효력은 통지의 서면이 타방 주소지에 도달한 날부터 발생한다.

**제22조(상호합의)**

- ① 본 계약에 명시되지 아니한 사항은 상호합의에 의하여 정하기로 하며, 이 계약조문의 해석은 디자인분쟁조정위원회의 해석에 따른다.
- ② 본 계약의 일부 조항이 구속력이 없거나 무효인 것으로 판단될 경우에도 나머지 조항은 그대로 유효하며, 무효인 조항도 법의 한도 내에서 최대한 효력을 가질 수 있도록 해석한다.

**제23조(기타)**

본 계약의 성립을 입증하기 위하여 계약서 2통을 작성하고 수요자와 공급자가 각기 기명날인하여 각각 1통씩 보관한다.

별첨 : 업무제안서

20 \_\_\_\_ 년 \_\_\_\_ 월 \_\_\_\_ 일

수요자 주 소 :

상 호 :

대표자 :

공급자 주 소 :

상 호 :

대표자 :

## 제품디자인 용역 표준계약서 [성과보수]

○○○(이하 '수요자' 라 한다)와 ○○○(이하 '공급자'이라 한다)는 아래와 같이 "○○ 디자인 개발"에 관한 업무위탁계약을 다음과 같이 체결한다.

### 제1조(계약의 목적)

본 계약은 공급자는 수요자가 발주한 "○○ 디자인 개발"의 목적물을 완성하여 인도하고, 수요자는 그 대가로서 공급자에게 보수를 지불함에 있어서 계약당사자 상호 간의 권리와 의무 등을 명확히 함으로써 분쟁을 예방하고 상호 간의 이익을 증진하는데 그 목적이 있다.

### 제2조(용어의 정의)

본 계약서에서 사용되는 용어의 정의는 다음과 같고, 정의되지 않은 용어는 관련 법령 및 상관습에 따른다.

1. '계약서'는 본 계약서 외에 수요자와 공급자가 합의한 업무내용, 과업수행 방법과 일정 등을 기재한 별첨 공급자의 제안서와 기타 수요자와 공급자가 본 계약과 관련하여 합의한 문서를 구성요소로 한다.
2. '중간인도물'이라 함은 제안서에 명기된 형식과 수단으로 공급자가 수요자에게 인도(제시)하는 특정된 작업생산물을 말한다
3. '최종시안'이라 함은 최종인도물을 제작하기 위해 공급자가 제시한 중간인도물 중 수요자가 채택한 디자인 시안을 의미한다.
4. '최종인도물'이라 함은 최종시안의 디자인 결과물을 의미한다.
5. '지식재산권'이라 함은 「저작권법」, 「디자인보호법」등 지식재산권 관련 법령에 따라 보호되는 무형의 재산권을 의미한다.

6. '사전작업물'이라 함은 디자인 개발과정 중에 공급자에 의해 개발된 디자인콘셉트, 디자인 시안 등 모든 작업물을 의미하며, 이 사전작업물은 수요자에게 제시 또는 전달되었거나 전달되지 않았을 수도 있으며 최종인도물의 형태를 구성하지 않을 수도 있다.

### 제3조(기본보수)

- ① 공급자의 ○○ 디자인 개발 기본보수는 일금 \_\_\_\_ 원정(₩ \_\_\_\_ )으로 한다.
- ② 제1항의 규정에 의한 보수 이외에 공급자의 디자인 개발 수행과 관련하여 발생하는 다음 각호에 열거하는 실비변상적 비용은 수요자에게 별도로 청구한다.
  1. 모형제작비
  2. 출장여비
  3. 인쇄비
  4. 기타 전 각호와 유사한 비용
- ③ 제1항 내지 제2항에 따라 산출되는 보수는 부가가치세를 별도로 한다.

### 제4조(성과보수)

- ① 수요자는 제3조 제1항의 기본보수 이외에 디자인 개발에 따른 성과보수를 지급한다.
- ② 성과보수의 산정은 수요자의 매출수량 또는 매출금액을 기준으로 제4조의 2 또는 제4조 3에 의한다.
- ③ 성과보수는 1년을 4분기로 하여 분기별로 산출하고 매 분기 종료일(3.31, 6.30, 9.30, 12.31)로부터 1개월 이내 지급한다.
- ④ 수량 또는 금액에 대한 분쟁이 발생한 경우 공급자는 공급자의 비용으로 수요자의 수량 또는 금액에 대한 검증을 수행할 수 있고 검증에 필요한 제반 자료를 수요자는 공급자 또는 공급자의 대리인에게 제공하여야 한다.

- ⑤ 제4항의 자료의 제공은 공급자의 검증을 요청한 서면이 수요자에게 도달한 날이 속하는 달의 익월 말일까지 제공하여야 한다.

**제4조의 2 (수량기준 성과보수 산정)**

- ① 수량기준 성과보수는 다음 1호와 2호의 합계금액으로 한다.
  1. 제품 개발 후 누적 출하수량(제조장 반출수량) ( \_\_\_\_ )개까지는 출하수량 일 개당 \_\_\_\_ 원을 곱하여 산출한 금액을 성과보수로 지급한다.
  2. 제품 누적 출하수량이 ( \_\_\_\_ )개를 초과할 때부터는 초과수량 일 개당 \_\_\_\_ 원을 곱하여 산출한 금액을 성과보수로 지급한다.
- ② 출하수량은 「부가가치세법」의 부가가치세 과세표준에 단위당 판매단가 등을 적용하여 산출하여 제4조제3항의 매 분기 종료일로부터 15일 이내에 수요자는 공급자에게 서면으로 통지한다.
- ③ 제2항의 출하수량 통지 후 반품이 발생한 경우에는 반품이 확정된 분기의 수량으로 간주한다.

**제4조의 3 (금액기준 성과보수 산정)**

- ① 금액기준 성과보수는 다음 1호와 2호의 합계금액으로 한다.
  1. 제품 개발 후 누적 출하금액(제조장 출하금액 또는 판매금액) ( \_\_\_\_ )원까지는 출하 금액의 \_\_\_\_ %를 성과보수로 지급한다.
  2. 제품 누적 출하금액이 ( \_\_\_\_ )원을 초과할 때부터는 초과한 금액의 \_\_\_\_ %를 성과보수로 지급한다.
- ② 출하금액(또는 판매금액)은 「부가가치세법」의 부가가치세 과세표준으로 산출하여 제4조 제3항의 매 분기 종료일로부터 15일 이내에 수요자는 공급자에게 서면으로 통지한다.
- ③ 제2항의 출하금액(또는 판매금액) 통지 후 반품 등의 원인으로 출하금액의 변동이 발생한 경우에는 반품 등이 확정된 분기의 출하금액에서 조정하는 것으로 한다.

**제5조(기본보수의 지급)**

- ① 수요자는 본 계약의 이행의 대가로 다음과 같이 공급자에게 보수를 지급하기로 한다.
  1. 계약금 및 착수금 : 착수일로부터 14일 이내 일금 \_\_\_\_ 원정(W \_\_\_\_ )
  2. 중도금 : 최종시안 결정 후 14일 이내 일금 \_\_\_\_ 원정(W \_\_\_\_ )
  3. 잔금 : 최종인도물 검수 완료 후 14일 이내에 보수잔금
- ② 실비변상적 비용은 발생월 익월 14일 이내에 지급하기로 한다.
- ③ 제1항과 제2항의 보수는 세법에서 정한 부가가치세를 가산하여 지급한다.

**제6조(보수지급지연에 대한 이자)**

- ① 수요자의 귀책사유로 인하여 제4조와 제5조의 규정에 의한 성과보수 및 기본보수 등의 지급기한을 경과한 경우 공급자는 총 경과일에 대하여 지연발생 시점의 금융기관 대출평균금리(한국은행 통계월보상의 금융기관 대출평균금리를 말한다) 두 배를 곱하여 산출한 금액을 연체이자로 청구할 수 있다.
- ② 천재·지변 등 불가항력의 사유로 인하여 보수지급이 지연된 경우에 제1항의 보수지급지연일수에 산입하지 아니한다.

**제7조(계약 내용의 변경·추가)**

- ① 수요자와 공급자는 합리적이고 객관적인 사유가 발생하여 부득이하게 계약변경이 필요하거나 수요자의 요청에 의하여 계약내용을 변경·추가하고자 하는 경우에는 상호 합의하여 계약의 내용과 범위를 기명날인한 서면에 의해 변경할 수 있다.
- ② 수요자의 요청에 의하여 업무내용, 일정 등이 변경되어 공급자의 투입시간 등이 증가한 경우에는 공급자는 공급자의 노무비 시간당 표준임률에 따라 추가보수를 청구한다.

**제8조(용역의 완료검사 및 인수)**

- ① 수요자는 용역의 각 단계에서의 중간인도물에 대하여 검수를 실시하고 5일 이내에 검수 결과를 통지하여야 한다.
- ② 중간인도물에 대한 수요자의 반대, 수정 등의 의견은 공급자가 합리적으로 그 의견을 반영할 수 있도록 명확히 서면으로 하여야 하며 수요자의 반대 등의 통지가 없다면 인수된 것으로 한다.
- ③ 공급자는 본 계약에서 규정하고 있는 “○○디자인 개발”의 최종인도물 및 관련보고서, 문서 등을 작성하여 계약기간 내에 완료검사를 요청하여야 한다.
- ④ 수요자는 제3항에 의거 공급자로부터 제출을 받은 때에는 제출일로부터 10일 이내에 최종성과물의 검사를 완료하고 검사에 합격한 때에는 지체 없이 최종인도물을 인수하여야 한다.
- ⑤ 수요자의 검사결과 불합격한 때에는 불합격의 사유를 서면으로 통지하고, 공급자는 이에 따라 수정 또는 보완을 하여 수요자에게 재완료 검사를 받아야 한다.
- ⑥ 제5항의 통지가 없다면 최종인도물은 인수된 것으로 본다.

**제9조(지식재산권 귀속 등)**

- ① 당해 계약에 따라 수요자에 의해 인수된 최종인도물에 대한 지식재산권은 용역 종료 또는 보수 지불이 완료된 후 수요자에게 양도되며, 지식재산권의 등록에 소요되는 비용은 수요자가 부담한다.
- ② 본 용역 수행과정 중에 수요자에게 제시된 공급자의 중간인도물에 대한 지식재산권은 공급자에게 귀속되며, 수요자는 공급자의 허락 없이 사용할 수 없다.

**제10조(제3자에 대한 손해)**

- ① 공급자는 본 계약의 이행에서 제3자 또는 수요자에 대한 손해를 부담하여야 한다. 다만, 공급자의 책임 없는 사유로 인하여 발생한 경우에는 수요자의 부담으로 한다.
- ② 검수 후 최종인도물에 대한 손해는 수요자가 부담하여야 한다.
- ③ 제1항에 의하여 부담하는 공급자의 손해배상액은 본 계약으로 인하여 수령하는 보수액을 한도로 한다.

**제11조(권리·의무의 양도 금지)**

수요자와 공급자는 서면으로 상대방의 동의를 얻지 아니하는 한 본 계약으로부터 발생하는 권리·의무의 전부 또는 일부를 제3자에게 양도 또는 승계시킬 수 없다.

**제12조(비밀의 유지)**

- ① 수요자와 공급자는 본 계약의 이행과정에서 알게 된 상대방의 업무상·기술상 비밀을 상대방의 승인이 없는 한 부당하게 이를 이용하거나 제3자에게 누설하여서는 아니 된다.
- ② 수요자와 공급자는 계약기간 중, 계약기간의 만료 또는 계약의 해제·해지 후에도 제1항의 이행의무가 있으며, 이에 위반하여 상대방에게 손해를 입힌 경우에는 이를 배상한다.
- ③ 비밀준수의무는 계약기간의 만료 또는 해제·해지 시점부터 1년간 준수한다.

**제13조(자료의 제공 및 반환)**

- ① 수요자는 공급자가 “○○ 디자인 개발” 수행 상 필요로 하는 제반자료를 제공해 주어야 하며, 공급자는 본 계약의 이행과 관련하여 수요자로부터 제공된 서류, 정보, 기타 모든 자료를 선량한 관리자의 주의의무로 관리하고, 수요자의 사전 서면 승인 없이 복제, 유출하거나 본 계약 이외에 다른 목적으로 이용하여서는 아니 된다.
- ② 공급자는 본 계약이 종료 또는 중도에 해지, 해제된 경우, 수요자로부터 제공받은 제1항의 모든 자료를 수요자에게 즉시 반환하여야 한다.

**제14조(계약의 해제 또는 해지)**

- ① 수요자와 공급자는 계약기간 중 다음 각 호에 해당하는 경우에는 본 계약을 해제 또는 해지할 수 있다.
  - 1. 양 당사자가 서면으로 합의한 경우
  - 2. 당사자 일방이 부도, 파산 또는 회생절차 신청 등 영업상의 중대한 사유가 발생하여 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우
  - 3. 재해 기타 사유로 인하여 이 본 계약을 이행하기 곤란하다고 쌍방이 인정한 경우
  - 4. 기타 공급자의 책임 있는 사유로 본 계약을 이행할 수 없다고 인정되는 경우
- ② 수요자와 공급자는 다음 각 호의 1에 해당하는 사유가 발생하는 경우에는 “상대방”에게 그 이행을 최고하고, 14일 이내에 이를 이행하지 아니한 때에는 본 계약의 전부 또는 일부를 해제·해지할 수 있다.
  - 1. 본 계약의 중요한 내용을 위반한 경우
  - 2. 수요자가 정당한 사유 없이 공급자의 위탁수행에 필요한 사항의 이행을 지연하여 공급자의 계약 이행에 지장을 초래한 경우
  - 3. 공급자가 정당한 사유 없이 디자인 용역을 거부하거나 용역 착수를 지연하여 계약 기간 내에 완성이 곤란하다고 인정되는 경우
- ③ 수요자와 공급자는 제1항 또는 제2항의 규정에 의하여 계약의 해제·해지 사유가 발생한 경우 상대방에게 지체 없이 서면으로 통지하여야 한다.
- ④ 수요자와 공급자는 자신의 귀책사유로 인하여 이 계약 또는 개별계약의 전부 또는 일부가 해제·해지됨으로써 발생한 상대방의 손해를 배상하여야 한다.
- ⑤ 제3항에 의하여 계약이 해제·해지된 때에는 각 당사자의 상대방에 대한 일체의 채무는 기한의 이익을 상실하며, 지체 없이 이를 변제하여야 한다.

**제15조(수요자의 책임에 의한 계약의 해제 또는 변경)**

- ① 수요자는 필요한 경우 본 계약의 전부 또는 일부를 해제 또는 변경할 수 있다.
- ② 제1항에 의하여 계약의 전부 또는 일부를 해제한 경우 수요자는 공급자의 모든 손해를 배상하여야 한다.
- ③ 제1항에 의하여 디자인 개발 업무가 중지되었을 경우 수요자는 공급자에게 중지로 인하여 발생하지 않는 경비를 제외하고 보수 전액을 지불하는 것으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 인한 중지의 경우에는 보수는 중지 시점까지 수행한 업무 수행량에 비례하여 지불한다.

**제16조(지체상금)**

- ① 공급자가 약정한 계약기간 내에 “○○ 디자인 개발”을 완료하지 못한 경우, 수요자는 지체일수에 계약금액의 (2)/1000을 곱한 금액(이하 “지체상금”이라 한다)을 계약금액에서 공제한다.
- ② 수요자는 다음 각 호의 1에 해당되어 “○○ 디자인 개발”이 지체되었다고 인정할 때에는 그 해당일수를 동조 제1항의 지체일수에 산입하지 아니한다.
  - 1. 천재지변 등 불가항력의 사유에 의한 경우
  - 2. 수요자의 책임으로 디자인 용역의 착수가 지연되거나 위탁수행이 중단된 경우
  - 3. 기타 공급자의 책임에 속하지 않는 사유로 인하여 지체된 경우
- ③ 지체일수의 산정기준은 다음 각 호의 1과 같다.
  - 1. 계약기간 내에 수행을 완료한 경우에는 검사에 소요된 기간은 지체일수에 산입하지 아니한다. 다만, 계약기간 이후에 검사 시 공급자의 디자인 용역 계약이행 내용의 전부 또는 일부가 계약에 위반되거나 부당함에 따라 검사에 따른 수정요구를 공급자에게 한 경우에는 수정요구를 한 날로부터 최종검사에 합격한 날까지의 기간을 지체 일수에 산입한다.
  - 2. 계약기간을 경과하여 디자인 용역을 완료한 경우에는 용역수행기간 익일부터 검사(수정요구를 한 경우에는 최종검사)에 합격한 날까지의 기간을 지체일수에 산입한다.

**제17조(공급자의 배상책임)**

공급자가 계약을 위반하여 수요자에게 손해를 끼친 때에는 보수금액을 한도로 배상책임을 부담한다.

**제18조(불가항력)**

“수요자” 또는 “공급자”는 천재지변이나 국가비상사태 등 불가항력의 사유로 상대방에게 의무불이행 및 손해에 대하여는 책임을 지지 아니한다.

**제19조(분쟁의 해결)**

- ① 본 계약과 관련하여 발생하는 모든 분쟁은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 조정에 따른다.
- ② 동조 제1항의 규정에도 불구하고 본 계약과 관련한 소의 제기는 피청구인의 사무소를 관할하는 법원에 하는 것으로 한다.

**제20조(통지)**

- ① “수요자”와 “공급자”는 본 계약의 이행과 관련된 변동 사항이 발생하였을 경우에는 상대방에게 이를 즉시 통지하여야 한다.
- ② 본 계약 당사자의 타방 당사자에 대한 일체의 통지, 통고 등은 계약서에 기재된 당사자의 주소로 우편 등 서면으로 하여야 하며, 양 당사자는 주소가 변경되는 경우 지체 없이 상대방에게 통지하여야 한다.
- ③ 통지의 효력은 통지의 서면이 타방 주소지에 도달한 날부터 발생한다.

**제21조(상호합의)**

- ① 본 계약에 명시되지 아니한 사항은 상호합의에 의하여 정하기로 하며, 이 계약조문의 해석은 한국디자인진흥원의 디자인분쟁조정위원회의 해석에 따른다.
- ② 본 계약의 일부 조항이 구속력이 없거나 무효인 것으로 판단될 경우에도 나머지 조항은 그대로 유효하며, 무효인 조항도 법의 한도 내에서 최대한 효력을 가질 수 있도록 해석한다.

**제22조(기타)**

본 계약의 성립을 입증하기 위하여 계약서 2통을 작성하고 수요자와 공급자가 각기 기명날인하여 각각 1통씩 보관한다.

별첨 : 업무제안서

20 \_\_ 년 \_\_ 월 \_\_ 일

수요자 주 소 :  
 상 호 :  
 대표자 :

공급자 주 소 :  
 상 호 :  
 대표자 :

## 4-2. 지식재산권의 종류 본문 각주

### 산업재산권

#### 1 특허권

- ① 기술을 공개하면, 기술이 축적되고 공개기술이 활용되어 산업발전이 이루어집니다.
- ② 특허권을 부여하면, 독점권을 부여받아 사업화를 촉진하고 발명의욕이 고취되어 산업발전이 이루어집니다.

#### 2 선출원주의

발명이 이루어진 시기에 관계없이 특허청에 먼저 출원한 발명에 권리를 부여하는 원칙 (미국 외 모든 국가)

#### 3 선발명주의

출원의 순서와 관계없이 먼저 발명한 출원인에게 권리를 부여하는 원칙 (미국)

#### 4 발명

자연법칙을 이용한 기술사상의 창작으로서 고도(高度)한 것

#### 5 고안

자연법칙을 이용한 기술사상의 창작

#### 6 출원인이 실용신안으로 출원한 것은 고안으로, 특허로 출원한 것은 발명으로 간주

#### 7 심사후등록제도

현행 실용신안제도(심사후 등록제도)는 출원일이 06년 10월 1일 이후인 경우부터 적용

#### 8 특허출원에 대한 심사처리기간이 대폭 단축이 전망됨에 따라 신속한 권리설정을 목적으로 도입된 심사 전 등록제도인 실용신안 선등록제도의 장점이 감소되고, 심사 없이 등록된 권리의 오·남용, 복잡한 심사절차로 인한 출원인의 부담 증가 및 심사업무의 효율성 저하 등 심사 전 등록제도의 문제점이 상대적으로 부각된 점을 감안하여 실용신안제도를 심사 후 등록제도로 전환합니다.

#### 9 상표제도

상표를 보호함으로써 상표사용자의 업무상의 신용유지를 도모하여 산업발전에 이바지함과 아울러 수요자의 이익을 보호함을 목적으로 합니다.

#### 10 상표

- ① 자타상품식별 기능 ② 출처표시 기능 ③ 품질보증 기능 ④ 광고선전 기능 ⑤ 재산적 기능을 수행

#### 11 다만 현재 청각, 후각 등 시각적으로 인식할 수 없는 표장도 포함하기 위한 법률 개정을 추진하고 있습니다.

#### 12 서비스표

서비스업(광고업, 통신업, 은행업, 운송업, 요식업 등 용역의 제공업무)을 영위하는 자가 자기의 서비스업을 타인의 서비스업과 식별되도록 하기 위하여 사용하는 표장을 말합니다. 즉 상표는 '상품'의 식별표지임에 반하여 서비스표는 '서비스업(용역)'의 식별표지라고 할 수 있습니다.

#### 13 단체표장

상품을 공동으로 생산·판매 등을 하는 업자 등이 설립한 법인이 직접 사용하거나 그 감독 하에 있는 단체원으로 하여금 자기의 영업에 관한 상품 또는 서비스업에 사용하게 하기 위한 표장을 말합니다.

#### 14 업무표장

YMCA, 보이스카우트 등과 같이 영리를 목적으로 하지 아니하는 업무를 영위하는 자가 그 업무를 나타내기 위하여 사용하는 표장을 말합니다. (예 : 대한적십자사, 청년회의소, 로타리클럽, 한국소비자보호원 등)

#### 15 실체적 요건

상표의 구성 자체가 자타상품의 식별력을 가진 것인지, 부등록 사유에 해당하지는 않는지 등

#### 16 절차적 요건

출원의 형식 등

#### 17 상품의 보통명칭

상표가 특정상품과 관련하여 그 상품의 명칭을 나타내는 상표를 말합니다. (예 : 스낵제품-Corn Chip, 과자-호두과자, 자동차-Car)

#### 18 관용상표

동종업자들 사이에서 특정 종류의 상품에 관용적으로 쓰이는 표장을 말합니다. (예 : 과자류-강, 청주-정종, 직물-Tex)



**19 성질표시적 상표**

① 산지표시

당해 상품의 생산지를 표시하는 것을 말합니다.  
(예: 사과-대구, 모시-한산, 굴비-영광)

② 품질표시

당해 상품의 품질의 상태, 우수성 등을 표시하는 것을 말합니다.  
(예: 上, 中, 下, 특선, Super)

③ 원재료표시

당해 상품의 원재료로 쓰이는 상품의 명칭을 표시하는 것을 말합니다.  
(예: 양복-Wool, 넥타이-Silk)

④ 효능표시

당해 상품의 효과나 성능 등을 표시하는 상표를 말합니다.  
(예: TV-HITEK, 복사기-Quick Copy)

⑤ 용도표시

당해 상품의 쓰임새를 나타내는 상표를 말합니다.  
(예: 가방-학생, 의류-Lady)

⑥ 수량표시

2컬레, 100미터 등

⑦ 형상표시

당해 상품의 평상·모양·크기 등을 표시하는 것을 말합니다.  
(예: 소형, 대형, 캡슐, SLIM)

⑧ 생산방법·가공방법·사업방법표시

당해 상품의 생산·가공·사용방법을 표시하는 상표를 말합니다.  
(예: 농산물-자연농법, 구두-수제, 책상-조립)

⑨ 시기표시

당해 상품의 사용시기 등을 표시하는 것을 말합니다.  
(예: 타이어-전천후, 의류-봄·여름·가을·겨울)

**20 현저한 지리적 명칭과 그 약어 또는 지도**

수요자에게 현저하게 인식된 지리적인 명칭을 말합니다.  
(예: 금강산, 백두산, 뉴욕 등)

**21 혼한 성 또는 명칭**

흔히 있는 자연인의 성 또는 법인, 단체, 상호임을 표시하는 명칭을 말합니다.  
(예: 이씨, 김씨, 사장, 상사, 조합, 총장 등)

**22 간단하고 흔히 있는 표장: 상표의 구성이 간단하고 또한 흔히 있는 표장을 말합니다.**

(예: 123, ONE, TWO, B 등)

**23 기타 식별력이 없는 표장**

일반적으로 쓰이는 구호, 표어, 인사말 등  
(예: Believe it or not, I can do, www 등)

**24 ① 대한민국의 국기·국장, 파리협약동맹국·세계무역기구 회원국 또는 상표법조약체약국의 훈장·포장, 적십자·올림픽 등의 공공마크와 동일 또는 유사한 상표 (예: 무궁화 도형, 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 선량한 풍속에 어긋나거나 공공의 질서를 해칠 우려가 있는 상표 (예: 외설적인 도형이나 문자, 사기꾼, 소매치기 등의 문자)

⑤ 정부 또는 외국 정부가 개최하거나 정부 또는 외국 정부의 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 선등록상표와 동일 또는 유사한 상표

⑧ 상표권이 소멸한 날로부터 1년을 경과하지 아니한 타인의 등록상표와 동일 또는 유사한 상표

⑧-1 지리적표시 단체표장권이 소멸한 날로부터 1년을 경과하지 아니한 타인의 지리적표시 단체표장과 동일 또는 유사한 상표

⑨ 주지상표와 동일 또는 유사한 상표

⑨-1 주지의 지리적표시와 동일한 유사한 상표

- ⑩ 수요자 간에 현저하게 인식되어 있는 타인의 상품이나 영업과 혼동을 일으키게 할 염려가 있는 상표
- ⑪ 상품의 품질을 오인하게 하거나 수요자를 기만할 염려가 있는 상표
- ⑫ 국내외에 특정인의 상표라고 인식되어 있는 상표와 동일 또는 유사한 상표로서 부당한 이익을 얻으려 하는 등 부정한 목적을 가지고 사용하는 상표
- ⑬ -1 국내외에 특정지역의 지리적표시로 인식되어 있는 것과 동일 또는 유사한 상표로서 부당한 이익을 얻으려 하는 등 부정한 목적을 가지고 사용하는 상표
- ⑭ 상품 또는 그 상품의 포장의 기능을 확보하는데 불가결한 입체적 형상, 색채 또는 색채의 조합만으로 된 상표
- ⑮ 세계무역기구(WTO) 회원국 내의 포도주 및 증류주의 산지에 관한 지리적표시로서 구성되거나 동표시를 포함하는 상표로서 포도주 · 증류주 또는 이와 유사한 상품에 사용하고자 하는 상표, 다만 지리적 표시의 정당한 사용자가 지리적 표시 단체표장 등록출원을 한 경우는 예외

**25** 상표등록출원을 할 때에는 보호받고자 하는 상표와 아울러 상표법시행규칙 제6조의 규정에 따른 상품류 구분 및 「상품 및 서비스업의 명칭과류 구분에 관한 고시」에 따라 그 상표를 사용할 상품을 1개류 또는 다류의 상품을 지정할 수 있습니다. 상표법 시행규칙 별표에서는 제1류부터 제34류까지의 34개류의 상품류 구분과 제35류부터 제45류까지 11개류의 서비스업류 구분이 명시되어 있습니다. 우리나라의 경우 98. 3. 1 이전에는 우리나라의 고유한 상품류 구분을 채택 · 사용하였으나, 98. 3. 1 이후에는 포장의 등록을 위한 상품 및 서비스업에 관한 국제분류인 니스협정에 의한 국제상품분류를 채택 · 사용하고 있습니다.

**26** 민사적 구제

침해금지청구권, 손해배상청구권, 가처분, 가압류, 신용회복조치 청구 등

**27** 형사적 구제(비친고죄) 침해죄, 몰수 등

**28** 행정적 구제

위조상품의 단속, 세관에 의한 국경조치, 산업재산권 분쟁조정제도 등

**29** 지리적 표시의 보호대상은 상품에 한합니다. 상품의 종류에 제한이 없으므로 농산물, 수산물, 그 가공품 뿐 아니라 공산물(특히 수공예품)도 포함하지만 서비스업은 보호대상이 아닙니다.

지리적 표시의 대상 지역은 상품의 지리적 원산지입니다. 상품이 생산, 제조 또는 가공된

지역의 명칭을 말하며 반드시 행정구역상의 명칭에 한정되는 것은 아니고, 생산, 제조 및 가공이 반드시 동일한 지역에서 이루어져야 하는 것은 아닙니다. 상품의 특정 품질, 명성 또는 그 밖의 특성이 존재해야 합니다.

그 지역에서 생산, 제조 또는 가공된 상품이 타 지역에서 생산, 제조 또는 가공된 상품과는 차별되는 품질, 명성 또는 그 밖의 특성이 있어야 합니다. 상품의 특성 등과 지리적 환경 간에 본질적인 연관성이 존재해야 합니다.

상품의 품질, 명성 또는 그 밖의 특성 등이 단순히 그 지역에서 생산, 제조 또는 가공되었다는 것만으로는 부하고 상품의 특성 등이 그 지역의 기후, 토양, 지형 등의 자연적 조건이나 독특한 기법 등 인적 조건을 포함하는 지리적 환경에 본질적으로 기초하여야 합니다.

**30** 지리적 표시 단체표장등록출원은

일정 지역에서 그 지리적 표시에 해당하는 상품을 생산, 제조 또는 가공하는 것을 업으로 영위하는 자만으로 구성된 법인격을 가진 생산자단체, 가공자단체, 생산 · 가공자단체 등이 출원하여야 하며, 개인이나 상법상의 회사나 법인격 없는 단체 등은 출원하더라도 등록을 받을 수 없습니다.

**31** 지리적 표시 단체표장을 등록받기 위한 마지막 단계는

출원인 적격을 가진 생산자단체 등의 법인이 소정양식의 출원서를 작성하고 지리적 표시의 정의에 합치함을 입증하는 증빙서류 등을 첨부하여 특허청에 지리적 표시 단체표장등록출원을 한 다음 심사관의 심사를 통한 등록여부결정에 따라서 등록료를 납부하고 권리를 설정, 등록을 합니다.

**32** 물품의 부분 및 글자체를 포함합니다.

**33** 부동산, 열, 기체, 액체, 전기 등과 같이 형체가 없는 것, 설탕 등과 같은 분산물 · 미산물, 물품 자체의 고유형태가 아닌 것 (예 : 손수건을 접어서 꽃모양으로 만든 것)

**34** ① **형상 (Shape)**

공간을 점하고 있는 물품의 형체, 물품을 구성하고 있는 입체적 윤곽

② **모양 (Pattern)**

물품의 외관에 나타나는 선도, 색흐림, 색구분 즉, 무늬

③ **색채 (Colour)**

시각을 통하여 식별할 수 있도록 물품에 채색된 빛깔

- 35** 디자인등록 출원한 디자인을 등록받기 위해서는 디자인의 성립요건을 충족하여야 하고, ①신규성, ②창작성, ③공업상 이용가능성 등을 충족하여야 하며 ④확대된 선출원주의에 위배되지 않아야 합니다. 그러나 이와 같은 요건을 충족한 디자인 또는 이와 유사한 디자인이 2이상 출원된 경우에는 가장 먼저 출원한 자만이 등록받을 수 있습니다. 다만, 디자인무심사등록출원 된 디자인에 대해서는 위의 등록요건 중 ①신규성, ②창작성, ③선출원주의, ④확대된 선출원주의 등을 심사하지 않고, 방식심사와 i 성립요건, ii 공업상이용가능성, iii 부등록사유 해당여부 등만을 심사하여 등록을 하고 있습니다. 무심사등록디자인권의 안정성을 제고하기 위하여 무심사등록출원된 디자인이 국내 주지디자인에 의하여 용이하게 창작된 경우에는 거절할 수 있도록 법을 개정하여 2007년 7월부터 시행하고 있습니다.
- 36** 삼각형, 사각형, 원, 원기둥, 정다면체 등 주지의 도형의 형상을 그대로 이용한 것에 불과한 경우, 흔한 모양을 단순 배열한 것에 불과한 경우 (바둑판 무늬, 물방울 무늬 등)
- 37** 당 업계에서 간행물이나 TV 등을 통하여 널리 알려져 있는 디자인을 전용한 경우 (예시: 유명한 자동차의 형상, 모양을 완구에 전용한 경우, ET 인형의 형상, 모양을 저금통에 전용한 경우, 주지의 라디오 형상과 주지의 시계 형상모양이 결합된 경우)
- 38** 디자인 구성요소의 일부분을 다른 디자인으로 치환한 경우, 복수의 디자인을 합하여 하나의 디자인을 구성한 경우, 공지디자인 구성요소의 배치를 변경한 것에 지나지 않는 경우
- 39** 국가원수의 초상 및 이에 준한 것, 특정국가 또는 그 국민을 모욕하는 것, 저속, 혐오, 기타 사회 일반적 미풍양속에 반하는 것, 인륜에 반하는 것, 기타 국제 신뢰관계 및 공정한 경쟁 질서를 문란하게 할 염려가 있는 디자인
- 40** 타인의 저명한 상표, 서비스표, 단체표장 및 업무표장을 디자인으로 표현 한 것 (입체상표 포함), 비영리법인의 표장을 디자인으로 표현한 것
- 41** 물품의 기능은 기술적 기능을 의미하며 ①물품의 기술적 기능을 확보하기 위해 필연적으로 정해진 형상(필연적 형상)으로 이루어진 디자인과 ②물품의 호환성 확보 등을 위해 표준화된 규격에 의하여 정해진 형상(준 필연적 형상)으로 이루어진 디자인

## 저작권

### 42 저작물

인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말합니다.

저작물의 종류에는 ①소설, 시, 논문, 강연, 연설, 각본 그 밖의 어문 저작물 ②음악저작물 ③연극 및 무용, 무연극 그 밖의 연극저작물 ④회화, 서예, 조각, 판화, 공예, 응용미술저작물 그 밖의 미술저작물 ⑤건축물, 건축을 위한 모형 및 설계도서 그 밖의 건축저작물 ⑥사진저작물(이와 유사한 방법으로 제작된 것을 포함) ⑦영상저작물 ⑧지도, 도표, 설계도, 악도, 모형 그 밖의 도형저작물 ⑨컴퓨터프로그램저작물 ⑩기타 저작물의 요건을 갖춘 모든 창작물이 있습니다.

### 43 저작권법상 저작자는 자연인이 되는 것이 원칙입니다.

다만 예외적으로 법인 등(법인·단체 그 밖의 사용자)을 저작자로 의제하는 경우가 있습니다. 이처럼 법인 등이 저작자인 저작물을 특별히 '업무상저작물'이라 합니다.

### 44 ① 공표권

저작자가 저작물을 일반에게 공표하거나 공표하지 않을 권리

### ② 성명표시권

저작자 자신이 그 저작물에 자신의 이름(실명, 예명 또는 이명)을 표시하거나 표시하지 않을 권리

### ③ 동일성유지권

저작물의 내용·형식 및 제호 등이 저작자의 의사와 달리 변경되지 않도록 금지할 수 있는 권리

### 45 ① 복제권

저작물을 인쇄·사진촬영·복사·녹음·녹화 등의 방법으로 일시적 또는 영구 적으로 유형물에 고정하거나 유형물로 다시 제작할 수 있는 권리

### ② 공연권

저작물을 상연이나 연주·가창·구연·낭독·상영·재생 그 밖의 방법으로 공중에 공개하는 권리

### ③ 공중송신권

저작물을 공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선통신의 방법에 의하여 송신하거나 이용에 제공할 권리

④ 방송권

공중송신 중 공중이 동시에 수신하게 할 목적으로 음·영상 또는 음과 영상 등을 송신할 권리

⑤ 전송권

공중송신 중 공중의 구성원이 개별적으로 선택한 시간 및 장소에서 접근할 수 있도록 저작물을 이용에 제공할 권리

⑥ 디지털음성송신권

공중송신 중 공중으로 하여금 동시에 수신하게 할 목적으로 공중의 구성원 요청에 의하여 개시되는 디지털 방식의 음을 송신할 권리(전송 제외)

⑦ 전시권

미술·사진 및 건축 저작물의 원본이나 그 복제물을 일반 공중이 관람할 수 있도록 전시할 권리

⑧ 배포권

저작물의 원작품 혹은 그 복제물의 대가를 받거나 받지 않고 일반 공중에게 양도 혹은 대여할 권리

⑨ 대여권

영리를 목적으로 판매용 음반이나 판매용 컴퓨터프로그램 저작물을 타인에게 대여할 권리

⑩ 2차적 저작물 작성권

원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 독창적인 저작물로 제작하고, 이를 이용할 권리

46 저작재산권 보호기간 연장(50년 → 70년)은 2013년 7월 1일부터 시행

47 저작재산권 제한 재판절차, 입법, 행정 자료를 위한 저작물의 복제(제23조), 공개적으로 행한 정치적 연설, 법정·국회·지방의회에서의 진술 등의 이용(제24조), 학교 교육 목적 등에서의 이용(제25조), 시사보도를 위한 이용(제26조), 시사적인 기사 및 논설의 복제 등(제27조), 공표된 저작물의 인용(제28조), 영리를 목적으로 하지 아니하는 공연·방송(제29조), 사적 이용을 위한 복제(제30조), 도서관 등에 보관된 자료의 복제 등(제31조), 시험문제로서의 복제(제32조), 시각장애인 등을 위한 점자에 의한 복제 등(제33조), 방송사업자의 자체방송을 위한 일시적 녹음·녹화(제34조), 미술저작물 등의 일정한 장소에서의 전시 또는 복제(제35조), 저작물 이용과정에서의 일시적 복제(제35조의 2), 저작물의 공정한 이용(제35조의 3), 컴퓨터프로그램저작물에 대한

특례(제101조의 3부터 제101조의 5까지) 프로그램 기능의 조사·연구·시험 목적의 복제, 컴퓨터의 유지·보수를 위한 일시적 복제, 프로그램코드 역분석, 정당한 이용자에 의한 보존을 위한 복제 등

48 추정력

등록된 저작자, 저작재산권자, 창작 연월일, 공표연월일로 추정합니다. 다만, 저작물을 창작한 때부터 1년이 경과한 후에 창작연월일을 등록한 경우에는 등록된 연월일에 창작된 것으로 추정하지 않습니다.

49 과실추정

등록된 저작물이 침해당했을 때 과실(過失)에 의하여 침해받은 것으로 추정

50 대항력

저작재산권을 양도받거나 배타적발행권·출판권을 설정 받은 후 양도 혹은 설정 등록을 해 놓는 경우 나중에 이중 양도 혹은 배타적발행권·출판권 설정이 발생하더라도 제3자에 대하여 대항력을 갖게 됩니다.

51 실연자

저작물을 연기·무용·연주·가창·구연·낭독 그 밖의 예능적 방법으로 표현하거나 저작물이 아닌 것을 이와 유사한 방법으로 표현하는 실연을 하는 자를 말하며, 실연을 지휘, 연출 또는 감독하는 자를 포함합니다. (배우, 가수, 연주자, 지휘자 등)

52 음반제작자

음을 음반에 고정하는데 있어 전체적으로 기획하고 책임을 지는 자

53 방송사업자

방송을 업으로 하는 자

54 방송의 시청과 관련하여 입장료를 받는 경우에 한합니다.

55 저작인접권 보호기간 연장(50년 → 70년)은 2013년 8월 1일부터 시행

56 반의사불벌죄

피해자가 처벌을 원하지 않을 경우 처벌할 수 없는 범죄

■ 관련부처 안내

디자인 지식재산권 획득, 관리를 위한 지원

특허청 [www.kipo.go.kr](http://www.kipo.go.kr)

산업재산권 분쟁 조정지원	특허청 산업재산보호정책과	042) 481-8423 <a href="http://www.kipo.go.kr">www.kipo.go.kr</a>
산업재산권 고객상담	특허고객상담센터	1544-8080 <a href="http://www.kipo.go.kr">www.kipo.go.kr</a>
온라인 특허출원	특허청 특허로	1544-8080 <a href="http://www.patent.go.kr">www.patent.go.kr</a>
디자인권 정보 제공	특허청 디자인맵	042) 481-5355 <a href="http://www.designmap.or.kr">www.designmap.or.kr</a>
국내·해외 출원비용 지원	지역지식재산센터	1661-1900 <a href="http://www.ripic.org">www.ripic.org</a>
특허법률구조지원	대한변리사회	02) 3486-3486 <a href="http://www.kpaa.or.kr">www.kpaa.or.kr</a>

한국특허정보원 [www.pipc.or.kr](http://www.pipc.or.kr)

특허정보검색서비스	한국특허정보원	042) 483-4710 <a href="http://www.kipris.or.kr">www.kipris.or.kr</a> (무료)
선행디자인조사서비스	상표디자인팀	02) 6915-6770 <a href="http://www.kiwee.or.kr">www.kiwee.or.kr</a> (유료)

한국디자인진흥원 [www.kidp.or.kr](http://www.kidp.or.kr)

디자인공정거래 지원	공정거래팀	031) 780-2101 <a href="mailto:wjkim@kidp.or.kr">wjkim@kidp.or.kr</a>
분쟁 조정, 공지인증제도 지원	공정거래팀	031) 780-2104 <a href="mailto:ikpark@kidp.or.kr">ikpark@kidp.or.kr</a>

한국디자인기업협회 [www.kodfa.org](http://www.kodfa.org)

	한국디자인기업협회	02) 3445-2313 <a href="mailto:kodfa@kodfa.org">kodfa@kodfa.org</a> , <a href="mailto:kodfadsn@hanmail.net">kodfadsn@hanmail.net</a>
디자인관련 분쟁해결	디자인기업피해 신고센터	1577-4964 <a href="http://www.designsos.co.kr/">www.designsos.co.kr/</a>

서울디자인재단 [www.seouldesign.or.kr](http://www.seouldesign.or.kr)

디자인 공정거래 가이드북 관련	시민디자인연구소	02) 2096-0105 <a href="mailto:kanndero@seouldesign.or.kr">kanndero@seouldesign.or.kr</a>
------------------	----------	---

## 연구진

### 서울디자인재단

신윤재(시민디자인연구소 팀장)  
서혜영(시민디자인연구소 선임)  
엄아영(시민디자인연구소 선임)  
장혜진(시민디자인연구소 주임)  
서유림(시민디자인연구소 연구원)  
정종구(시민디자인연구소 연구원)

### 외부참여연구원

책임연구원 이강민(아인특허법률사무소 변리사)  
공동연구원 임중희(신화회계법인 회계사)  
공동연구원 김원중(한국디자인진흥원 동반성장실 공정거래팀장)  
공동연구원 임동원((사)한국디자인기업협회 사무국장)  
공동연구원 김유신(NCCAD 국장)  
보조연구원 김현아((사)한국디자인기업협회 사무국 대리)

### 자문위원

김태봉(아토디자인 사장)  
신용호(세템바쓰 상무)  
장성환(디자인스튜디오203 대표)

### 도움을 주신 분들

유철연(변리사)  
전혜선(디자인아이피 대표)

## 디자인 공정 거래 가이드북

**발행일** 2014년 1월  
**발행인** 백종원, 이태용  
**발행처** (재)서울디자인재단 시민디자인연구소  
110-126 서울시 종로구 율곡로 283, 서울디자인지원센터 8층  
www.seouldesign.or.kr  
한국디자인진흥원 동반성장팀  
463-954 경기도 성남시 분당구 양현로 322  
www.kidp.or.kr

본 연구보고서에 수록되어 있는 모든 글과 사진의 무단 복제 및 재편집, 출판, 상업적 활용을 금지하고 있습니다. 활용 시 재단과의 사전 동의가 필요합니다.

**디자인** 디자인스튜디오203  
**인쇄** 인울  
**ISBN** 978-89-98664-14-5







# Design Fair Trade Guide



비매품



9 788998 664145

13320

ISBN 978-89-98864-14-5