



문의	산업재산정책국 산업재산인력과	과장 이춘무 042-481-8172 주무관 유영철 042-481-5924
	2016년 3월 30일(수) 조간부터 보도해 주시기 바랍니다. 인터넷매체는 3월 29일(화) 낮 12시 이후 게재 바랍니다.	

“ 「2016 D2B(Design to Business) 디자인페어」 개최 공고” - 젊은 디자이너들의 창의적인 아이디어를 찾습니다 -

젊은 디자이너들의 창의적인 디자인이 권리화로 보호받고, 이를 기업에서 생산·판매할 수 있도록 사업화를 지원하는 공모전이 개최된다.

특허청(청장 최동규)과 한국무역협회(회장 김인호)는 디자인권에 대한 디자이너와 기업의 관심을 높이고 참신한 아이디어를 기업에 공급하는 「2016 D2B 디자인페어(Design-to-Business)」를 개최한다고 밝혔다.

올해로 11회째를 맞이하는 이 대회는 만 18세 이상이라면 누구나 개인 또는 팀으로 디자인 출품이 가능하며, ‘기업출제부문’과 ‘자유출품부문’으로 나뉘어 진행된다. 참가를 희망하는 개인 또는 팀은 온라인(www.d2bfair.or.kr)을 통해 사전등록 후, 5월 2일부터 6월 10일까지의 작품접수 기간에 디자인을 출품하면 된다.

먼저 ‘기업출제부문’은 대회에 참여한 디자인 전문기업과 제조업체가 물품을 제시하면, 디자이너들이 물품에 대한 디자인을 출품하는 방식이고, ‘자유출품부문’은 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인을 출품하면 사업성, 창의성, 심미성, 현실성 등에 대한 검토 과정을 거쳐 우수작을 선정하는 방식이다.

1차 작품심사(디자인 초안 및 설명)를 통과한 개인 또는 팀은 ‘D2B 썸머스쿨(D2B Summer School)’에 참가하여 출품한 디자인이 권리로 보호받을 수 있도록, 지식재산제도 및 출원요령, 기업의 멘토링 등의 교육을 받게 된다.

최종 결과 우수디자인으로 선정된 디자인에 대하여는 올해 12월 1일 시상할 예정이다. 수상작에 대해서는 지식재산권 유통전문가가 라이선스 계약 과정을 지원하고, 참여기업이 생산할 경우 계약에 따라 로열티를 지급할 예정이다.

특허청 이춘무 산업재산인력과장은 “이번 대회를 통해 디자인 권리화에 대한 인식이 높아지고, 젊은 디자이너들이 실험적인 아이디어를 마음껏 표현할 수 있는 기회의 장이 되었으면 한다.”고 말했다.

자세한 내용은 공모전 홈페이지(www.d2bfair.or.kr)를 통해 확인할 수 있으며, D2B 디자인페어 사무국(02-928-0582)로 문의하면 된다.

붙임 : 2016 D2B 디자인페어 개요

2016 D2B(Design-to-Business) 디자인페어 공고

1. 추진 목적

- 젊은 디자이너에게 디자인을 권리화·사업화할 기회를 제공하고 국내 중소기업 등에 창의적인 디자인을 공급

2. 개최 기관

- 주 최 : 특허청, 한국무역협회
- 주 관 : 한국산업디자이너협회(Kaid)
- 후 원 : 한국발명진흥회, 한국디자인진흥원
- 교육후원 : (주)윙스
- 참여기업 : 고스디자인, 그린차일드, 다함씨엔피, 디오리진, 디자인모을, 디자인어라운드코너, 메이디 환경가전(글로벌기업), 써치트랙 코리아, 스튜디오116, 이지식품 데이몬, 차병원/차바이오F&C, 코스틱, 크림박스, 프레젠티 주식회사, 한산모시 RIS 사업단, LG전자, MAAD STUDIO, Y&C

* 공고 후에도 참여기업이 추가될 수 있으니 홈페이지(www.d2bfair.or.kr)를 통해 확인

3. 출품 부문

- 기업출제부문 : 기업이 제시한 물품의 디자인
- 자유출품부문 : 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인
(예 : 졸업작품, 또는 과제물도 가능)

4. 출품 자격

- 만 18세 이상 개인 또는 팀으로 출품 가능
 - 단, 1팀당 팀원 수는 총 2명으로 제한
- 출제기업과 출품자 간에 고용관계가 있거나 출품작이 출품자가 소속된 회사의 업무영역에 속하는 경우에는 응모자격 없음

* 예) A 가구회사 직원이 가구를 출품 (단, A가 허락한 경우는 자유출품부문 응모자격 인정)

5. 작품 접수방법

- 대회 홈페이지(www.d2bfair.or.kr)를 통한 온라인 접수
 - 순서 : ① 사전등록 후, ② 작품 접수*
 - 방법 : 대회 홈페이지에서 양식 작성 및 제출물 업로드(규격 준수)
 - * 제출물 : 1차(디자인 초안 및 설명), 2차(디자인 수정안, 출원사실증명서)
 - * 시스템 과부하시 사무국 메일(추후 공지)로 접수. 마감 연장 불가.
 - * 접수 마감일은 작품접수가 폭주할 수 있으니 가급적 이전에 접수 요망

6. 대회 주요 일정

일정	기 간
대회공고	3월 30일
1차 작품접수	5월 2일 ~ 6월 10일 24시
1차 심사 결과발표	6월 27일
D2B 씬머스쿨	7월 13일 ~ 15일 (불참자 특강은 7월 9일(토))
2차 작품 접수 및 출원	7월 22일 ~ 8월 22일 24시
2차 심사결과발표	9월 23일
2017년도 자유출품부문 1차 작품접수	10월 5일 ~ 2017년도 1차 작품접수 마감일*
D2B 라이선스 간담회	10월 11일
최종수상작 발표	11월 17일
시상식 및 전시회	12월 1일(시상식) ~ 4일
통합 윈터스쿨	12월 중순

* 일정 변경 시 대회 홈페이지를 통하여 공지함

* 2017년도 자유출품부문 1차 접수 상세 일자는 추후 다시 공고

7. 심사절차 및 기준

- 1차·2차 심사 및 사업화 가능성 등을 거쳐 수상작 결정
 - 디자인 초안을 1차 심사하여 D2B 씬머스쿨 참가대상 선정
 - 디자인 수정안을 2차 심사하여 수상여부 결정
 - 사업화 지원기간 중 라이선스, 출시 여부를 반영하여 최종 순위 확정
- * 라이선스 간담회 등 사업화 지원 후 결과를 시상에 반영

【 심사 기준 】

구분	심사결과	심사위원(심사부문)	심사기준
1차심사	입선 교육 참가대상 선정	출제기업(기업출제부문)	사업성 등 심미성
		심사위원(모든 부문)	심미성, 창의성
2차심사	은상 (출제기업상) 선정	출제기업(기업출제부문)	사업성
	동상 이상 수상작 선정	심사위원	심미성, 창의성, 현실성
출원심사	디자인등록	특허청 심사관	디자인등록요건 등
사업화	훈격 결정	라이선스 기업, 심사위원	라이선스, 출시

○ 타 분야 전문지식을 활용한 경우 현실성 항목에 가점 부여

- 타 분야 문제를 디자인으로 해결 (예: 아동심리학을 반영한 유아용 교보재)
- 디자인 실물구현 시 문제점을 타 분야 지식으로 해결 (예: 구조적 강도보장)

8. 시상내역

상 격			개 수	상 금
대 상	산업통상자원부		1점	500만원
금 상	특허청, 한국무역협회		3점	300만원
은상	주관기관	한국산업디자인협회	3점	100만원
	후원기관	한국발명진흥회, 한국디자인진흥원	6점	100만원
	참여기업	개별 참여기업	약 20점	100만원
동 상	주관기관		20점	-
입 선			약 80점	
공로상(특허청장상)	최다 출품 지도교수		2명	100만원
	참가작 최대 증가 지도교수		1명	100만원
	최대 입상작 배출 지도교수		1명	

* 상장은 수여기관에 따라 팀당 1개만 제공될 수 있음.

* 공로상 : 2년 연속수상 및 중복수상 불가