



문 의	산업재산정책국 산업재산인력과	과 장 이춘무 042-481-8172 주무관 김도균 042-481-5924
	2017년 3월 20일(월) 조간부터 보도해 주시기 바랍니다. 인터넷매체는 3월 19일(일) 낮 12시 이후 게재 바랍니다.	

‘D2B 디자인페어, 디자인에 지식재산권의 날개를 달다’

- 특허청, 「2017 D2B 디자인페어」 개최 -

- 특허청(청장 최동규)과 한국무역협회(회장 김인호)는 젊은 디자이너에게 디자인을 권리화, 사업화할 기회를 제공하고 국내 중소기업 등에 창의적인 디자인을 공급하기 위해 ‘2017 D2B(Design-to-Business) 디자인페어’를 개최한다고 밝혔다.
- 올해로 12회째를 맞이하는 이 대회는 만 18세 이상이라면 누구나 개인 또는 팀으로 디자인 출품을 할 수 있다.
 - 참가를 희망하는 개인 또는 팀은 대회 홈페이지(www.d2bfair.or.kr)를 통해 사전등록을 한 후, 5월 1일부터 6월 9일까지 디자인을 출품하면 된다.
- 출품 부문은 ‘기업출제부문’과 ‘자유출품부문’으로 나뉘어진다.
 - 기업출제부문은 대회에 참여한 디자인 전문기업과 제조업체가 과제를 제시하면 디자이너들이 물품에 대한 디자인을 출품하는 방식이며,

- 자유출품부문은 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인을 출품하면 사업성, 창의성, 심미성, 현실성 등에 대한 검토 과정을 거쳐 우수작을 선정하는 방식이다.
- 출품된 작품 중 1차 심사를 통과한 참가자는 7월에 개최되는 **D2B 썸머스쿨(D2B Summer School)**에 참가하여 출품한 디자인이 권리로 보호받을 수 있도록 지식재산제도 및 출원요령, 기업의 멘토링 등의 교육을 받게 된다.
- 창의성과 사업성이 우수한 디자인에 대해서는 2차 심사를 거쳐 11월 17일에 최종 수상작을 발표한다.
- 시상식은 11월 30일에 열릴 예정으로,
 - 대상 1점(산업통상자원부장관상, 상금 500만원), 금상 3점(특허청장상2, 한국무역협회상1, 상금 300만원) 등을 시상할 예정이며,
 - 수상자들에게 지식재산권 유통전문가가 라이선스 계약 과정을 지원하고, 참여기업이 생산할 경우 계약에 따라 로열티를 지급할 예정이다.
- 특허청 이춘무 산업재산인력과장은 “자신의 아이디어를 권리화, 사업화하는 경험을 통해, 젊은 디자이너들이 창업 및 기업의 핵심 디자이너로 성장할 수 있도록 지속적으로 지원할 계획”이라고 말했다.
- 이 밖의 자세한 내용은 대회 홈페이지(www.d2bfair.or.kr) 또는 D2B 디자인페어 사무국(02-928-0582)으로 문의하면 된다.

2017 D2B(Design-to-Business) 디자인페어 개요

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)웹스
- 참여기업 : 고스디자인, 그린차일드, 다함씨엔피, 도블레, 디오리진, 디자인모을, 디자인어라운드코너, 씨치트랙코리아, 스튜디오 116, 시디즈, 에릭슨엘지엔터프라이즈, 원더, 위닉스, 차병원/차바이오F&C, 코스틱, 코웨이, 크림박스, LG전자, SMART FROG, Y&C (총 20개 기업)

* 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

일 정	기 간
대회공고	3월 20일
1차 작품 접수	· 기업출품부문: 5월 1일 ~ 6월 9일 24시 · 자유출품부문: 현재접수 중 ~ 6월 9일 24시
1차 심사 결과발표	6월 27일
D2B 씬머스쿨	7월 12일 ~ 14일 (불참자 특강은 7월 8일(토))
2차 작품 접수 및 출원	7월 21일 ~ 8월 21일 24시
2차 심사 결과발표	9월 22일
2018년도 자유출품부문 1차 작품접수	10월 10일 ~ 2018년도 1차 작품접수 마감일*
D2B 라이선스 간담회	10월 13일
최종수상작 발표	11월 17일
시상식	11월 30일

* 일정 변경 시 대회 홈페이지를 통하여 공지함

* 2018년도 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 강도 보강)

8. 시상내역

상 격			개 수	상 금
대 상	산업통상자원부		1점	500만원
금 상	특허청(2), 한국무역협회(1)		3점	300만원
은상	주관기관	한국산업디자인협회	3점	100만원
	후원기관	한국발명진흥회(3), 한국디자인진흥원(3)	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	

- * ‘()’는 해당 기관 또는 기업의 작품수임
- * 상장은 수여기관에 따라 팀당 1개만 제공될 수 있음
- * 공로상 : 2년 연속수상 및 중복수상 불가