

2021 D2B[Design-to-Business] 디자인페어 공고

2021년 D2B 디자인페어를 아래와 같이 공고하오니 신청하여 주시기 바랍니다.

2021년 4월 30일 특허청장

1. 추진목적

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

2. 운영 기관

- 주 최 : 특허청, 한국무역협회
- 주 관 : (주)웍스
- 후 원 : 디자인지식재산권협회, 한국발명진흥회
- 참여기업 : (주)대경아이엔씨, (주)돌롭, (주)라씨에프, (주)라카이코리아, (주)메드 스튜디오, (주)브이씨, (주)서상앤티프라이즈, (주)설빙, (주)스테이지파이브(a kakao company), (주)신지모루, (주)워시업코리아, (주)위닉스, (주)쿠첸, (주)키위플러스(a kakao company), (주)파인데이, (주)푸드나무, (주)헬로우미스터리, 모델솔루션(주), 선일금고제작(주), 셀프미, 우정베이커웨어(주), 차병원, 피아바
(총 23개 기업)

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

3. 출품 부문

- 기업출품부문 : 기업이 제시한 물품의 디자인
* 참여기업별 과제내용은 대회 홈페이지를 통해 공지 예정
- 자유출품부문 : 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인
* 예) 졸업작품 또는 과제물도 가능

4. 출품 자격

- 만 18세 이상의 개인 또는 팀(2명 이내)으로 출품 가능
- 참여기업과 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)
- 출품 전에 이미 공개된 지 1년이 경과한 작품은 출품 불가능
* 관련법령 : 디자인보호법 제36조

- 디자인 등록요건을 갖춘 작품이어야 출품 가능. 예를 들어, 타인의 작품을 모방하지 않아야 하고, 기존 타인의 디자인과 비교했을 때 새롭고 창의적이어야 하며, 공서양속에 반하지 않아야 함

* 관련법령 : 디자인보호법 제62조

5. 신청기간 및 접수방법

○ 신청기간

- 자유출품부문 : 현재 접수 중 ~ 6. 11.(금) 24:00 까지
- 기업출품부문 : 2021. 4. 30.(금) ~ 6. 11.(금) 24:00 까지

○ 대회 홈페이지(www.d2bfair.or.kr)를 통해 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, 출원사실증명원)

* 시스템 과부하 시, 사무국 메일(d2b@d2bfair.or.kr)로 접수. 마감 연장 불가.

* 접수 마감일은 작품접수가 폭주할 수 있으니 가급적 이전에 접수 요망

* 팀의 경우 모든 팀원이 사전 접수해야 합니다. 자세한 방법은 홈페이지를 확인

6. 수상자 특전 및 유의사항

○ 지식재산 교육('D2B 씬머스쿨') 제공 (1차 합격자)

- 일시 및 장소 : 2021. 7. 13.(화) ~ 7. 16.(금), 장소는 별도 안내
- 내용 : 디자인 등 지식재산제도 및 출원요령 교육
- 참가비 : 3만원 (교통·숙식·교육비 40만원 중 37만원 지원)
- 교육 수료증 수여

* 씬머스쿨 일정 및 장소, 강의방법, 참가비 등은 상황에 따라 변경될 수 있음

* 씬머스쿨 교육은 필수 참석

○ 제품양산 및 이에 따른 로열티 지급

- (참여기업물품 디자인) 참여기업이 수상작을 생산할 경우 계약에 따라 적정한 로열티를 지급
- (자유출품 디자인) 국내외 전시에 디자인을 출품하여 기업에 소개하는 등 전문기업을 통해 상품화 이후 적정한 로열티를 지급

* 출품자는 상품화를 원하는 경우 관련기업의 요청에 적극 대응해야 함

* 자세한 내용은 계약에 따라 결정하되 특허거래전문관의 상담, 협상중재 및 계약서 작성 지원

○ 참여 기업과 전문가의 멘토링

- 사업화가 가능하도록 생산성·상품성에 대한 멘토링 실시
 - * 멘토링은 기업을 방문하거나 씬머스쿨에서 실시하되 품목과 참여기업의 여건에 따라 횟수 및 내용 등이 결정

○ 수상에서 제외(취소)되는 경우

- 본인의 창작이 아니거나 공지된 디자인과 동일·유사하다고 인정되는 경우
- 국·내외 유사대회에서 수상한 동일·유사 작품은 출품 불가 및 수상될 경우 추후 취소 가능
- 출품자의 신원을 알 수 있는 표식이 있는 경우
- 출품자와 창작자(디자인등록출원서의 기재사항)가 다른 경우
 - * '창작자' 란에 출품자 이외의 사람이 추가되는 경우에는 부정 출품작으로 간주
 - * 공동 출품 시 '창작자' 란에 일부 출품자가 누락된 경우에는 누락된 출품자는 시상제외
- 동상 이상 수상작 중 최종 발표일까지 디자인 출원이 완료되지 않은 경우
 - * 출원 이후 등록단계에서 의견제출통지 등에 협조하지 않을 경우, 수상이 취소될 수 있음
- 실명으로 수상 사실이 보도되는 것을 기피하는 경우
- 출품자 본인이 소속된 기업에 출품하거나 소속기업과 라이선스 계약하는 경우

7. 시상내역

상 격		개 수	상 금	
대 상	산업통상자원부	1점	500만원	
금 상	특허청(2), 한국무역협회(1)	3점	각 300만원	
은 상	후원기관	디자인지식재산권협회(6), 한국발명진흥회(3)	9점	각 100만원
	참여기업	개별 참여기업	약 20점	각 100만원
동 상	디자인지식재산권협회	20점	-	
입선		약 80점		
공로상(특허청장상)	최다 출품 지도교수	1명	각 100만원	
	참가작 최대 증가 지도교수	1명		
	대상 수상작 배출 지도교수	1명		
	최대 입상작 배출 지도교수	1명		
총 상금			4,700만원	

- * '()' 는 해당 기관 또는 기업의 작품수입
- * 상장은 수여기관에 따라 팀당 1개만 제공될 수 있음
- * 공로상 : 2년 연속수상 및 중복수상 불가
- * 심사 결과에 따라 시상 내역 및 시상 건수는 변경될 수 있음

8. 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

< D2B 디자인페어 심사기준 >

구분	심사결과	심사위원(심사부문)	심사기준
1차 심사	션머스쿨 교육 대상자 선정	심사위원(모든 부문)	심미성, 창의성
		참여기업(기업출품부문)	사업성, 심미성 등
2차 심사	입선 이상 수상작 선정	심사위원(모든 부문)	심미성, 창의성, 현실성
		참여기업(기업출품부문)	사업성
최종 심사	상격 확정	심사위원(모든 부문)	동일디자인 존재 여부, 디자인 등록요건, 라이선스/사업화 여부 등
		참여기업(기업출품부문)	사업성

- 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 강도보강)

9. 대회 주요 일정

일정	기간
대회공고	4월 30일(금)
1차 작품접수	(자유) 현재 접수 중 ~ 6월 11일(금) 24시 (기업) 4월 30일(금) ~ 6월 11일(금) 24시
1차 심사결과발표	6월 25일(금)
D2B 씬머스쿨	7월 13일(화) ~ 7월 16일(금) *온라인 진행시, 방역단계에 따라 일정 변경
2차 작품접수 및 출원	7월 23일(금) ~ 9월 16일(목) 24시
2차 심사결과발표	10월 8일(금)
D2B 라이선스 간담회	10월 15일(금)
최종수상작 발표	11월 10일(수)
시상식	12월 1일(수)

* 일정 변경 시 대회 홈페이지를 통하여 공지함

* 2022년도 자유출품부문 접수는 2022년 동시 접수 예정, 상세 일자 추후 공고

10. 기타사항

○ 출품료, 출원료, 우선심사료, 디자인설정등록료

- 출품료는 무료, 디자인심사출원료(2차 접수건)는 주최측에서 부담
- 디자인 우선심사 신청 비용은 주최측에서 부담 (동상 이상 수상작, 건당 7만원, 작품 당 2건 이내)
- 디자인설정등록료는 출품자 납부

○ 수상작에 대한 권리

- 디자인권 및 저작권 등 모든 지식재산권은 출품자에게 있음
- 참여기업은 자사 과제로 출품된 수상작에 대해 시상식 당일까지 협상 우선권을 가짐

* 참여기업이 라이선스 의사가 없는 수상작은 다양한 방법으로 라이선스 유도

○ 라이선스 관련 규정

- 은상(참여기업상) 수상작의 라이선스 시, **상금은 계약금으로 간주**

※ 권리 인도 시한과 조건, 계약 파기에 따른 위약금 등 계약과 관련한 내용은 **개별 계약서에 따름**

○ 기타 지식재산권 관련 규정

- 타인의 지식재산권 침해로 인한 모든 문제의 책임은 출품자에게 있음
- 주최측은 수상작의 소개를 위해 출판물 및 웹사이트에 게재할 수 있음
- * 관계자 등 심사위원은 비밀유지서약으로, 출원공개 또는 수상작 발표까지 비밀이 유지되며, 디자인등록출원 등으로 인한 공개는 제외

○ 본 대회는 ‘공모전 아이디어 보호 가이드라인’ 약관을 준수함

- 응모된 아이디어에 대한 권리는 아이디어 제안자에게 있음
- 사무국은 공모전에 응모된 아이디어에 관한 내용을 타인에게 누설하지 아니함
- 사무국은 다음 각 호에 해당하는 목적을 위하여 공모전에 응모된 아이디어에 관한 내용을 제안자의 동의를 얻어 제3자에게 공개하거나 공유할 수 있음

이 경우 사무국은 그 제3자와 비밀유지약정을 체결함

- ① 응모된 아이디어에 대한 평가 및 우수 아이디어 선정
- ② 응모된 아이디어의 개선 및 발전
- ③ 기타 공모전의 관리 및 운영에 관련된 업무 수행

- 아이디어 제안자는 **1차 심사 결과 발표일 이전에** 아이디어의 응모 철회를 사무국에 요청할 수 있으며, 사무국은 철회 신청된 아이디어에 대하여는 응모된 적이 없는 것과 동일하게 취급함. 이 경우 사무국은 철회 신청된

아이디어와 관련된 자료 일체를 폐기함. 다만, 응모된 아이디어가 물리적 형태를 지니지 아니한 경우, 주최측은 제출된 자료를 폐기하는 것으로 자료의 반환을 갈음할 수 있음.

- 사무국은 응모된 아이디어에 관한 자료를 공모전의 결과 발표일로부터 1년 이내에 폐기함. 다만, 본 공모전에서 수상한 아이디어에 대해서는 제안자의 동의를 얻어 폐기하지 아니할 수 있음.
- 아이디어 제안자가 수상 아이디어에 대한 권리 및 이 아이디어에 대한 지식재산권을 단독으로 갖고 참여기업이 수상 아이디어에 대해 상장과 상금을 지급하는 경우, 참여기업은 수상 아이디어에 대한 '통상실시권' 및 '지식재산권 양도 등에 대해 결과 발표일로부터 4개월 동안 우선적으로 협상할 수 있는 권리(이하 "우선협상권"이라 한다)'를 가질 수 있음.

다만, 참여기업이 통상실시권을 가지는 경우, 통상실시권의 사용대가, 실시범위, 사용기간 등 자세한 내용은 상호 협의하여 결정함.

- 참여기업은 우선협상권을 행사할 때 합리적인 대가를 지불하여야 하며, 이 경우 아이디어 제안자는 참여기업에 수상 아이디어에 대한 권리 양도 등을 승낙함. 다만, 참여기업이 제시한 대가가 불합리하거나 이보다 유리한 조건을 타인이 선의로 제시하거나 또는 아이디어 제안자가 수상 아이디어를 직접 실시하고자 할 경우, 아이디어 제안자는 이를 승낙하지 아니할 수 있음.
- 우선협상권 행사에 관한 합리적인 대가는 참여기업과 아이디어 제안자가 협의에 의하여 정함. 다만, 참여기업과 아이디어 제안자 사이에 합의가 이루어지지 아니한 경우, 참여기업과 아이디어 제안자가 협의하여 선정한 기관이 평가한 가치로 정함.
- 공모전에 응모된 아이디어와 관련하여 참여기업과 아이디어 제안자 사이에 분쟁이 발생할 경우, 참여기업과 아이디어 제안자는 우선적으로 대화와 협상을 통하여 분쟁을 해결하도록 최선을 다함.
- 참여기업과 아이디어 제안자 사이의 대화와 협상을 통하여도 분쟁이 해결되지 아니한 경우, 참여기업은 아이디어 제안자에게 조정기관, 중재기관, 법원 등의 기관 중 어느 하나를 선택하여 분쟁을 해결할 수 있는 기회를 줌.
- 참여기업은 본 약관에서 정한 사항을 위반하여 아이디어 제안자에게 손해를 입힌 경우, 그 손해를 배상함.

○ 문의처 : '2021 D2B 디자인페어'사무국 이메일 (d2b@d2bfair.or.kr)

(전화 : 02-3153-7612)