

2024 D2B[Design-to-Business] 디자인 페어 공고

2024년 D2B 디자인 페어를 아래와 같이 공고하오니 신청하여 주시기 바랍니다.

2024년 4월 8일 특허청장

1. 추진목적

- 디자이너에게 디자인의 권리화와 사업화 과정을 직접 경험할 수 있는 기회를 제공하고, 참여기업에 창의적이고 우수한 디자인을 공급하기 위함

2. 운영기관

- 주 최 : 특허청, 한국무역협회
- 주 관 : 주식회사 디 파트너스
- 후 원 : 디자인지식재산권협회, 한국발명진흥회
- 참여기업 : 공식 홈페이지(www.d2bfair.or.kr) 를 통해 확인

3. 출품부문

- 기업부문 : 기업이 제시한 물품의 디자인
 - * 참여기업별 과제내용은 대회 홈페이지를 통해 공지 예정
- 자유부문 : 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인
 - '자유부문'내에 물품분야를 지정하여, 해당 물품은 정해진 분야로 출품하고 그 외 작품은 '기타' 분야로 출품

자유부문 물품분야	
가전제품 (TV, 세탁기, 냉장고 등 가정에서 사용하는 전자기기 제품)	모빌리티 (스쿠터, 드론 등 사람의 이동을 편리하게 하는 이동수단)
생활용품 (식기, 조명, 생활 소품 등 생활에 필요한 다양한 제품)	스마트기기 (스마트폰, 스마트워치, 태블릿 등 응용 프로그램을 이용한 장치)
가구 (의자, 테이블, 책상 등 집안에서 사용하는 기구)	시각 (UI·UX, 캐릭터, 패키지 등 시각적 디자인 제품)
패션액세서리 (주얼리, 시계, 가방, 신발 등 패션과 관련된 모든 장식)	로봇 (서빙로봇, 배송로봇 등 편의를 위한 기계장치)
의료기기 (헬스케어 및 의료기기 등 건강 및 치료와 관련된 기기)	기타 (그 외 자유롭게 디자인하여 제안하는 모든 물품)

* 예) 졸업작품 또는 과제물도 가능

4. 출품자격

- 만 18세 이상의 개인 또는 팀으로 출품 가능 (*팀 당 총 2명으로 제한)
- 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(신규성 상실의 예외)
- 디자인 등록요건을 갖춘 작품이어야 출품 가능.
 - 타인의 작품을 모방하지 않아야 하고, 기존 타인의 디자인과 비교했을 때 새롭고 창의적이어야 함
 - 디자인이 주는 의미나 내용 등이 일반인의 통상적인 도덕관념이나 선량한 풍속에 어긋나거나 공공질서를 해칠 우려가 없어야 함
 - * 관련법령 : 디자인보호법 제62조(디자인등록거절결정)

5. 신청기간 및 접수방법

- 신청기간
 - 자유부문 : 2024. 4. 8.(월) ~ 6. 7.(금) 23:59 까지
 - 기업부문 : 2024. 4. 8.(월) ~ 6. 7.(금) 23:59 까지
- 접수방법 : 대회 홈페이지(www.d2bfair.or.kr)를 통해 온라인 접수
 - 순서 : ①회원가입 ②작품 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 회원가입을 해야 함. 자세한 방법은 홈페이지를 통해 확인

6. 수상자 특전 및 유의사항

- 'D2B 씬머스쿨' 운영을 통한 다양한 특전 제공
 - * 씬머스쿨은 1차 합격자 대상, 필수 교육으로 진행하며 구체적인 사항은 추후 공지 예정

<D2B 씬머스쿨 교육과정>

①DESIGN 특강 집체교육 7월 10일(수)	▶	②DESIGN 멘토링 1:1 개별 지도 7월 17일(수)	②+고도화멘토링 1:1 개별 지도 7월 4주차(상시)	▶	③IP 교육 집체교육 8월 6일(화)	▶	④IP 멘토링 1:1 개별 지도 8월 13일(화)
---------------------------------	---	---------------------------------------	-------------------------------------	---	----------------------------	---	-----------------------------------

※ 상기 씬머스쿨 일정은 운영 상황에 따라 변경 될 수 있음

① DESIGN 특강 : 7월 10일(수)

새로운 디자인 인사이트 특강 및 선행디자인 조사 교육 지원

- 디자인 전문가 및 저명인사의 실시간 대면 강의 및 질의 응답시간 제공
- 디자인 디벨롭 전 선행디자인 조사 전문가의 강의 및 실습 교육 제공

② DESIGN 멘토링 : 7월 17일(수)

실무 디자이너를 통한 출품작 완성도와 제품화를 위한 디자인 멘토링 지원

- (자유부문 디자인) 출품된 디자인이 개선될 수 있도록, 디자인 전문 그룹을 통해 1:1 디자인 컨설팅을 지원하고 현직 디자이너의 경험을 공유할 수 있는 기회 마련
- (기업부문 디자인) 참여기업의 실무자들과 직접 디자인의 방향성을 논의하고, 기업방문 및 현장 탐방 등 실무 경험 지원

②+ 고도화 멘토링 : 7월 4주차 (상시)

기업과 사업화를 위한 디자인 고도화 및 역량강화 N회차 상담 지원

- (기업부문 디자인) 참여기업에서 사업화 가능성 높은 작품 선정, 기업의 니즈를 실질적으로 반영한 실제 양산 가능한 디자인 개발·고도화 1:1 지도

※ 1차 합격자 중, 기업부문 디자인에서 참여기업이 선정한 작품에 한해 지원

③ IP 교육 : 8월 6일(화)

스스로 디자인 출원이 가능한 지식재산 기초 교육 지원

- D2B 전담 변리사의 지식재산권의 중요성 및 디자인 출원서 작성법 교육 강의, 개별 질의 응답시간 제공

④ IP 멘토링 : 8월 13일(화)

특허청 심사관을 통한 맞춤형 출원 가이드 및 피드백 지원

- 특허청 디자인 심사관·변리사 등 IP 디자인 전문가들과 디자인 도면 작성법, 디자인 출원 방법, 작성한 출원서 검토, 출원전략 등 기회 제공

○ 디자인권 실시 계약 협상 및 체결 지원

- (기업부문 디자인) 참여기업과 디자인권 실시계약이 체결되어 제품화 될 수 있도록 특허거래전문관, 기술거래사 등 전문가를 통한 라이선스 협약 지원
- (자유부문 디자인) 국내 기업에 공모전 수상작 디자인을 소개하고 관심있는 기업과 출품자 연계를 통해 라이선스 협약 지원

※ 라이선스 계약을 고려하고 있는 기업 및 참가자에 한해 지원

* 기업이 상품화를 원하는 경우 출품자는 기업의 요구에 적극 협조해야 함

* 라이선스 계약은 기업, 출품자와의 합의에 따라 결정하되, 특허거래전문관, 기술거래사 등의 상담, 협상중재에 따라 내용을 변경 할 수 있음

* 라이선스 간담회 : 10월 11일(금) 예정

○ 수상 제외(취소) 사항

- 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 시상 제외
- 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 디자인권 실시허락 계약을 진행하는 경우

7. 시상내역

상 격		개 수	상 금
대 상	산업통상자원부(1)	1점	300만원
금 상	특허청(1), 한국무역협회(1)	2점	각 200만원
은 상	후원기관 한국발명진흥회(3), 디자인지식재산권협회(3)	6점	각 100만원
	참여기업 개별 참여기업	미정	각 100만원
동 상	디자인지식재산권협회	10점	-
입 선	디자인지식재산권협회	약 30점	-
공로상 (특허청장상)	최다 출품 공로자	1점	총 400만원
	참가작 최대 증가 공로자	1점	
	대상 수상작 배출 공로자	1점	
	최대 입상작 배출 공로자	1점	
총 상금			1,700만원+@

- * '()'는 해당 기관 또는 기업의 작품수임
- * 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

< D2B 디자인페어 심사기준 >

구분	심사결과	심사위원(심사부문)	심사기준
1차 심사	썸머스쿨 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. 주요 일정(안)

일정	기간
대회공고	4월 8일(월)
1차 작품접수	4월 8일(월) ~ 6월 7일(금)
1차 심사결과발표	6월 25일(화)
D2B 썸머스쿨	· DESIGN 특강 : 7월 10일(수) · DESIGN 멘토링 : 7월 17일(수) · 고도화 멘토링 : 7월 4주차(상시) · IP 교육 : 8월 6일(화) · IP 멘토링 : 8월 13일(화)
2차 작품접수 및 출원	7월 22일(월) ~ 9월 13일(금)
2차 심사결과발표	10월 4일(금)
D2B 라이선스 간담회	10월 11일(금)
최종수상작 발표	11월 8일(금)
시상식	11월 29일(금)(예정)

* 운영에 따라 행사 일정 변경될 수 있음

* 자세한 일정은 추후 대회 홈페이지를 통하여 공지

10. 기타사항

○ 출품료, 출원료, 우선심사료, 디자인설정등록료 등

- 출품료는 무료, 디자인심사출원료(2차 접수건)는 주최측에서 부담
- 디자인 우선심사 신청 및 비용은 주최측에서 부담
(건당 7만원, 2차 접수 작품 당 출원 1건 지원)
- 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(참여기업) 수상작의 라이선스 체결 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 (심사)
 - ② 응모된 아이디어의 개선 및 발전 (멘토링)
 - ③ 출품작 사업화 기회 제공을 위해 참여기업 또는 외부기업의 열람
 - ④ 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 향후 관리를 위해 관련 자료를 보관하고 '수상작 마켓'을 통해 수상작에 대한 내용을 공개함
- 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, 실시 범위, 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 합의하여 선정된 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 : '2024 D2B 디자인 페어' 사무국

☒ 이메일 : d2b@d2bfair.or.kr

☎ 전 화 : 02-3153-7612