

2017 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)웹스
- 참여기업 : 고스디자인, 그린차일드, 다함씨엔피, 도블레, 디오리진, 디자인모을, 디자인어라운드코너, 보령메디앙스, 브리스크스타일, 스튜디오116, 시디즈, 씨치트랙코리아, 에릭슨엘지엔터프라이즈, 우정베이크웨어, 원더, 위닉스, 차병원/차바이오F&C, 코스틱, 코웨이, 크림박스, 프리젠티, 한산모시 RIS 사업단, LG 전자, MAAD STUDIO, SMART FROG, Y&C, 7321 DESIGN (총 27개 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

일정	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 강도보강)

8. 시상내역

상 격		개 수	상 금	
대 상	산업통상자원부	1점	500만원	
금 상	특허청(2), 한국무역협회(1)	3점	300만원	
은상	주관기관	한국산업디자이너협회	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.

9. 수상자 특전 및 유의사항

- 지식재산 교육('D2B 씬머스쿨') 제공 (1차 합격자)
 - * 1차 합격자 중 한 팀당 한 명만 씬머스쿨에 참석할 수도 있음.
 - 일시 및 장소 : 7월 12일(수)~14일(금), 설악 대명 델피노 리조트
 - 내용 : 디자인 등 지식재산제도 및 출원요령 교육
 - 참가비 : 3만원 (교통·숙식·교육비 40만원 중 37만원 지원)
 - 교육 수료증 수여
 - * 불참자를 위한 디자인 권리보호 특강 : 7월 8일(토)
- 제품양산 및 이에 따른 로열티 지급
 - (참여기업물품 디자인) 참여기업이 수상작을 생산할 경우 계약에 따라 적절한 로열티를 지급
 - (자유출품 디자인) 국내외 전시에 디자인을 출품하여 기업에 소개하는 등 전문기업을 통해 상품화 이후 적절한 로열티를 지급
 - * 출품자는 상품화를 원하는 경우 관련기업의 요청에 적극 대응해야 함
 - * 자세한 내용은 계약에 따라 결정하되 지식재산 유통전문가의 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 유사하다고 인정되는 경우 및 타공모전 입상작
 - 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 출품시 '창작자'란에 일부 출품자가 누락된 경우에는 누락된 출품자는 시상제외

- 동상 이상 수상작 중 최종 발표일까지 디자인등록결정을 받지 못한 경우
 - * 단, 등록을 위해 의견제출통지에 최대한 성실하게 대응한 경우에는 시상
- 실명으로 수상 사실이 보도되는 것을 기피하는 경우
- 출품자 본인이 소속된 기업에 출품하거나 소속기업과 라이선스 계약하는 경우

10. 기타

- 출품료, 출원료, 우선심사료, 디자인설정등록료
 - 출품료는 무료이며 디자인심사출원료는 주최측에서 부담
 - 디자인 우선심사 신청 비용(건당 7만원)은 주최측에서 부담 (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
 - * 수상자가 계약 파기 시, 계약금의 2배(상금)를 돌려줘야 함
 - 권리 인도 시한과 조건*은 개별 계약서의 내용에 따름
 - * 계약금 외의 잔금 지급 또는 매출발생에 따른 경상로열티 지급
- 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 5년의 기간 동안 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 협의가 이루어지지 아니한 경우, 참여기업과 아이디어 제안자가 합의하여 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.

○ 2018년도 자유출품부문 1차 접수

- 2018년도 자유출품부문 1차 접수를 전년도인 2017년 10월 10일부터 2018년 대회 1차 접수 마감일로 기간을 확대함

○ 문의처 : '2017 D2B 디자인페어' 사무국 d2b@d2bfair.or.kr
(전화 : 02-924-0582)

붙임 : 참여기업별 과제

* 과제내용은 참여기업의 사정에 따라 수정 또는 추가될 수 있음

참여기업 과제

기업명		관련 품목	출제과제
1	고스디자인	산업디자인 전문업체, 제품 디자인	IOT 및 전자 제품 결합형 애견용 상품
2	그린차일드	골판지 제품 전문업체, 교육 콘텐츠 개발 및 제작	골판지를 이용한 유아놀이 학습도구(문구) *신체(몸)를 주제로 함
3	다함씨엔피	패키지 디자인 업체	커피전문점용 부자재 개발 아이디어 공모 (일회용 컵홀더, 캐리어 케익상자, 컵리드, 기타 등)
4	도블레	주방용품 디자인, 제작	항균 도마 or 항균 도마 세트
5	디오리진	식음료 및 코스메틱, 용기 디자인	물부족 국가를 위한 식수 이동 수단(기기, 용기)
6	디자인모을	제품디자인 전문 업체	반려동물용 위한 아이디어 상품
7	디자인 어라운드코너	디자인 문구, 그래픽 디자인 전문 업체	① 종이를 주재료로 한 디자인 상품 ② 생활안전 계몽 캐릭터
8	보령메디앙스	유아, 아동용품 제조 유통업체	Medical Science에 기반한 수유용품
9	브리스크스타일	문구, 주방용품 제조 업체	울 소재 기반 스마트 터치 장갑
10	스튜디오116	제품디자인 전문 회사	문구류 및 생활소품
11	시디즈	가구 전문 회사	1인 가구를 위한 공간 효율성이 높은 휴식용 앉는 가구
12	써치트랙코리아	디자인 요소 측정 분석, 3D 프린팅 디자인	3D 프린터로 출력하여 판매할 수 있는 제품디자인
13	에릭슨엘지 엔터프라이즈	비즈니스 커뮤니케이션 솔루션 제공	기업 내 사무용 공간에서 활용 될 차세대 사무용 인터넷 전화기
14	우정베이크웨어	베이커리장비 생산업체	홈베이킹용 제과제빵형틀
15	원더	생활용품, 인테리어·디자인 소품, 아이디어 상품 업체	다이어리, 수첩, 메모지, 카드, 달력, 노트, 가계부의 표지, 속지, 외관 또는 패키지 디자인
16	위닉스	생활환경가전, 정수 및 정수기기 제품 전문 회사	스마트 공기청정기 (음성인식 기술을 활용한 인공지능형)
17	차병원/ 차바이오F&C	바이오 신약 개발, 화장품, 산모, 유아식 개발	1. 새로운 소재와 패턴을 적용한 VIP용 프리미엄 화장품 2. 기초라인 3. 기능성라인 4. 휴대용 패키지 화장품 / 증정용 Sample pouch
18	코스틱	수저세트 전문 생산업체, 선물용, 티스푼, 포크세트 등 제조	주방용품(식기류, 숟가락, 젓가락, 스푼, 포크 등)
19	코웨이	생활 환경 브랜드 제품	Small family (1~2인 가정)를 위한 환경가전 신상품 제안
20	크림박스	유아컨텐츠, 디자인교육컨텐츠 개발	움직임을 줄 수 있는 DIY 페이퍼 토이 키트
21	프리젠트	소품디자인 업체	전자복합 기능 벽시계
22	한산모시 RIS 사업단	한산모시 활용 제품 개발 연구사업단	한산모시(전통모시 및 현대모시) 제품 포장패키지
23	LG전자	영상, 음향, 전자, 휴대폰, LCD TV	소형전자 IOT제품 및 Wearable device & Accessory
24	MAAD STUDIO	주얼리디자인, 제조 도소매	귀금속주얼리 (커플링 및 귀금속악세사리)
25	smart frog	의류건조기, 소독기, 가전제품 등 디자인,제작	1. 히터 2. 개인용의류건조기 3. 욕실수건건조소독기
26	Y&C	가방 디자인 및 제작 업체	황사마스크 혹은 보온마스크
27	7321 DESIGN	문구/생활산업디자인	노트

※ 참여기업별 과제내용은 대회 홈페이지를 통해 공지