

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, 브리스크스타일, 스튜디오116, 시디즈, 씨치트랙코리아, 에릭슨엘지엔터프라이즈, 우정베이 크웨어, 윈더, 위닉스, 차병원/차바이오F&C, 코스틱, 코웨이, 크림박스, 프리젠티, 한산모시 RIS 사업단, LG전자, MAAD STUDIO, SMART FROG, Y&C (총 25개 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 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.

○ 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 | *추후공지 |
| 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 | 브리스크스타일 | 문구, 주방용품 제조 업체 | 울 소재 기반 스마트 터치 장갑 |
| 9 | 스튜디오116 | 제품디자인 전문 회사 | 문구류 및 생활소품 |
| 10 | 시디즈 | 가구 전문 회사 | *추후공지 |
| 11 | 써치트랙코리아 | 디자인 요소 측정 분석, 3D 프린팅 디자인 | 3D 프린터로 출력하여 판매할 수 있는 제품디자인 |
| 12 | 에릭슨엘지 엔터프라이즈 | 비즈니스 커뮤니케이션 솔루션 제공 | 기업 내 사무용 공간에서 활용 될 차세대 사무용 인터넷 전화기 |
| 13 | 우정베이크웨어 | 베이커리장비 생산업체 | 홈베이킹용 제과제빵형틀 |
| 14 | 원더 | 생활용품, 인테리어-디자인 소품, 아이디어 상품 업체 | 다이어리, 수첩, 메모지, 카드, 달력, 노트, 가계부의 표지, 속지, 외관 또는 패키지 디자인 |
| 15 | 위닉스 | 생활환경가전, 정수 및 정수기기 제품 전문 회사 | 스마트 공기청정기 (음성인식 기술을 활용한 인공지능형) |
| 16 | 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 |
| 17 | 코스틱 | 수저세트 전문 생산업체, 선물용, 티스푼, 포크세트 등 제조 | 주방용품(식기류, 숟가락, 젓가락, 스푼, 포크 등) |
| 18 | 코웨이 | 생활 환경 브랜드 제품 | Small family (1~2인 가정)를 위한 환경가전 신상품 제안 |
| 19 | 크림박스 | 유아컨텐츠, 디자인교육컨텐츠 개발 | 움직임을 줄 수 있는 DIY 페이퍼 토이 키트 |
| 20 | 프리젠트 | 소품디자인 업체 | 전자복합 기능 벽시계 |
| 21 | 한산모시 RIS 사업단 | 한산모시 활용 제품 개발 연구사업단 | *추후공지 |
| 22 | LG전자 | 영상, 음향, 전자, 휴대폰, LCD TV | *추후공지 |
| 23 | MAAD STUDIO | 주얼리디자인, 제조 도소매 | 귀금속주얼리 (커플링 및 귀금속악세서리) |
| 24 | smart frog | 의류건조기, 소독기, 가전제품 등 디자인,제작 | 1. 히터 2. 개인용의류건조기 3. 욕실수건건조소독기 |
| 25 | Y&C | 가방 디자인 및 제작 업체 | 황사마스크 혹은 보온마스크 |

※ 참여기업별 과제내용은 대회 홈페이지를 통해 공지