

# 편편한 디자인 든든한 권리화 설레는 상품화

[www.d2bfair.or.kr](http://www.d2bfair.or.kr)

04.04 월 ~ 06.10 금

멘토링 | 교육 | 출원 | 시상 | 라이선싱 | 상품화

내 디자인 아이디어를 상품화하기까지!  
모든 과정을 경험할 수 있는 아이디어 공모전

## 총 상금 4,700만원

당신의 디자인이 매장에서 판매된다면?  
상상만 했던 당신의 가능성을  
D2B 디자인 공모전에서 경험해보세요!



주최



특허청



후원



DIPA

대한디자인협회  
Korea Design Association

주관



# 제 17회 D2B디자인페어와 함께 새로운 디자인 비즈니스를 경험해보세요

[www.d2bfair.or.kr](http://www.d2bfair.or.kr)

## 출품부문

- 기업부문** 기업이 제시한 물품의 디자인
  - \* 참여기업별 과제내용은 D2B 공식 홈페이지에서 확인 \*5월 1일 확정
- 자유부문** 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인
  - \* 예) 졸업작품 또는 과제물도 가능

## 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) A가구회사 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

## 접수방법

- 대회 홈페이지([www.d2bfair.or.kr](http://www.d2bfair.or.kr))를 통해 온라인 접수
- 순서 : ① 사전접수(회원가입) 후, ② 작품 접수\*
  - 방법 : 대회 홈페이지에서 양식 작성 및 제출물 업로드- 이미지 최대 4장 (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 기급적 이전에 접수 요망
    - \* 팀의 경우 모든 팀원이 사전 접수해야 합니다. 자세한 방법은 홈페이지를 확인

## 주요일정

일정	기간
1차 작품 접수	4월 4일(월) ~ 6월 10일(금) 24시
1차 심사 결과 발표	6월 27일(월)
D2B 씬머스쿨	DESIGN DAY : 7월 13일(수) IP DAY : 8월 18일(목) BUSINESS DAY : 10월 13일(목)
2차 작품접수 및 출원	7월 18일(월) ~ 9월 16일(금) 24시
2차 심사 결과 발표	10월 7일(금)
D2B 라이선스 간담회	10월 13일(목)
최종 수상자 발표	11월 10일(목)
D2B 시상식	12월 1일(목)

\*일정 변경 시 대회 홈페이지를 통해 공지

## 접수문의

D2B 사무국  
T. 02-3153-7612  
E. d2b@d2bfair.or.kr

**TALK** 카카오톡 ID 'D2B사무국'으로 빠른 상담 받으세요!  
\*접심시간에는 상담을 받지 않습니다.

## 시상내역

구분	시상부문	상금	시상 수
대상	산업통상자원부	500만원	1점
금상	특허청 한국무역협회	각 300만원	2점 1점
은상	디자인지식재산권협회 한국발명진흥회 참여기업	각 100만원	6점 3점 약 20점
동상	디자인지식재산권협회		20점
입선	디자인지식재산권협회		약 80점
공로상	최다 출품 지도교수 참가작 최대 증가 지도교수 최대 입상작 배출 지도교수 대상 수상작 배출 지도교수	각 100만원	1명 1명 1명 1명

\*참여기업 수상은 시상 건수가 변경될 수 있음  
\*공로상은 2년 연속 및 중복 수상 불가

## 수상자 특전

[D2B 씬머스쿨 운영을 통한 다양한 특전 제공]  
\* 씬머스쿨은 1차 합격자를 대상 필수 교육으로 진행하며 구체적인 사항은 추후 공지 예정

- [7/13(수) DESIGN DAY] 디자인 역량 강화를 위한 교육 및 멘토링 지원**
  - 참여기업과 현직 디자이너가 직접 제공하는, 생산성·상품성 향상을 위한 디자인 멘토링
- [8/18(목) IP DAY] 지식재산 전문가를 통한 오프라인 교육 및 상담 지원**
  - 디자인 전문 변리사와 특허청 심사관이 제공하는, 지식재산제도 및 출원요령 교육과 멘토링
- [10/13(목) BUSINESS DAY] 디자인 공모작 피칭 기회 및 특허거래전문관과의 상담**
  - 기업부문** 참여기업과 디자인권 실시계약이 체결되어 제품화 될 수 있도록 전문가를 통한 라이선스 협약 지원
  - 자유부문** 국내외 전시에 디자인을 출품하여 기업에 소개하는 등, 전문기업을 통해 디자인권 계약 및 제품화 지원
  - \*협약에 따른 제품 양산 및 로열티 지급 추진

## 수상에서 제외(취소)되는 경우

- 본인의 창작이 아니거나 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
  - 출품자본인이 소속된 기업에 출품하거나 소속기업과 라이선스 계약하는 경우
- ※ 대회 관련 자세한 내용은 D2B 공식 홈페이지 공고문을 확인 바랍니다.