

2019 D2B(Design-to-Business) 디자인페어 공고

2019년 D2B 디자인페어를 아래와 같이 공고하오니 신청하여 주시기 바랍니다.

2019년 3월 26일 특허청장

1. 추진 목적

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

2. 운영 기관

- 주 최 : 특허청, 한국무역협회
- 주 관 : (주)크림박스
- 후 원 : 디자인지식재산권협회, 한국발명진흥회
- 참여기업 : 그린차일드연구소, 디자인레드, 디자인어라운드코너, 마이, 브리스크스타일, 브이원 주식회사, 우정베이크웨어(주), 원더컴퍼니, (주)나인웨어, (주)다함씨엔피, (주)메드스튜디오, (주)백조썩크, (주)위닉스, (주)코스틱, (주)크림박스, (주)한경희생활과학, 진한공업(주), 펴웨어뱅크(주) (총 18개 기업)

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

3. 출품 부문

- 기업출품부문 : 기업이 제시한 물품의 디자인
- 자유출품부문 : 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인
(예 : 졸업작품 또는 과제물도 가능)

4. 출품 자격

- 만 18세 이상 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)

- 디자인등록요건을 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
 - 기업출품부문 : 2019. 5. 1.(수) ~ 6. 7.(금) 24:00 까지
 - 자유출품부문 : 현재 접수 중 ~ 6. 7.(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

6. 수상자 특전 및 유의사항

- 지식재산 교육('D2B 씬머스쿨') 제공 (1차 합격자)
 - * 1차 합격자 중 한 팀당 한 명만 동 일정에 참석할 수도 있음
 - 일시 및 장소 : 2019. 7. 10.(수) ~ 7. 12.(금), 대명리조트 경주
 - 내용 : 디자인 등 지식재산제도 및 출원요령 교육
 - 참가비 : 3만원 (교통·숙식·교육비 40만원 중 37만원 지원)
 - 교육 수료증 수여
 - * 불참자를 위한 디자인 권리보호 특강 : 7. 6.(토)
- 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 지식재산 유통전문가의 상담, 협상중재 및 계약서 작성 지원

○ 참여 기업과 전문가의 멘토링

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

○ 수상에서 제외(취소)되는 경우

- 본인의 창작이 아니거나 유사하다고 인정되는 경우
- 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 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

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	-	
입 선		약 80점		
공로상(특허청장상)	최다 출품 지도교수	2명	각 100만원	
	참가작 최대 증가 지도교수	1명		
	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

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

【 심사 기준 】

구분	심사결과	심사위원(심사부문)	심사기준
1차심사	입선 교육 참가대상 선정	참여기업(기업출품부문)	사업성 등 심미성
		심사위원(모든 부문)	심미성, 창의성
2차심사	은상 (참여기업상) 선정	참여기업(기업출품부문)	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)

9. 대회 주요 일정

일 정	기 간
대회공고	3월 26일
1차 작품 접수	· 기업출품부문: 5월 1일 ~ 6월 7일 24시 · 자유출품부문: 현재 접수 중 ~ 6월 7일 24시
1차 심사 결과발표	6월 25일
D2B 씬머스쿨	7월 10일 ~ 12일 (불참자 특강은 7월 6일(토))
2차 작품 접수 및 출원	7월 19일 ~ 9월 19일 24시
2차 심사 결과발표	10월 2일
2020년도 자유출품부문 1차 작품접수	10월 4일 ~ 2020년도 1차 작품접수 마감일*
D2B 라이선스 간담회	10월 11일
최종수상작 발표	11월 15일
시상식	12월 5일

* 일정 변경 시 대회 홈페이지를 통하여 공지함

* 2020년도 자유출품부문 1차 접수 상세 일자는 추후 다시 공고

10. 기타사항

○ 출품료, 출원료, 우선심사료, 디자인설정등록료

- 출품료는 무료이며 디자인심사출원료는 주최측에서 부담
- 디자인 우선심사 신청 비용(건당 7만원, 작품 당 2건 이내)은 주최측에서 부담
- 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 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 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.

○ 2020년도 자유출품부문 1차 접수

- 2020년도 자유출품부문 1차 접수를 전년도인 2019년 10월 4일부터 2020년 대회 1차 접수 마감일로 기간을 확대함

○ 문의처 : '2019 D2B 디자인페어' 사무국 이메일(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	출제 과제
1	그린차일드연구소	골판지 제품 전문업체, 교육 콘텐츠 개발 및 제작	골판지를 이용한 놀이미술 도구개발
2	디자인레드	제품디자인 전문 업체	*추후공지
3	디자인어라운드코너	디자인 문구, 그래픽 디자인 전문 업체	종이를 주재료로 한 디자인 상품
4	마이	문구, 팬시	새로운 기능이 추가된 스마트폰 케이스 와 디자인
5	브리스크스타일	문구, 주방용품 제조업체	Fun & Idea 디자인 용품
6	브이원 주식회사	라이프스타일, 모바일 악세서리 전문업체	*추후공지
7	우정베이크웨어(주)	베이커리장비 생산업체	제과제빵실리콘몰드 & 과일모양의빵틀
8	원더컴퍼니	디자인문구, 인테리어소품, 리빙용품, 아이디어상품 등	리빙용품 디자인
9	(주)나인웨어	디자인 키친웨어 및 생활용품 제작업체	*추후공지
10	(주)다함씨엔피	패키지 디자인 업체	종이 패키지 디자인
11	(주)메드스튜디오	주얼리디자인, 제조 도소매	귀금속 주얼리 디자인
12	(주)백조싱크	스테인리스 싱크볼 및 상판 전문 업체	주방 개수대(싱크볼)에서 사용하는 액세서리 및 주방용품
13	(주)위닉스	생활환경가전, 정수 및 정수기기 제품 전문 회사	2020년 공기청정기 시장을 선도할 디자인
14	(주)코스틱	수저세트 전문 생산업체, 선물용 티스푼, 포크세트 등 제조	주방용품
15	(주)크림박스	유아 콘텐츠, 디자인 교육 콘텐츠 개발	움직임을 줄 수 있는 DIY 토이 키트
16	(주)한경희생활과학	가전생활용품	과학과 혁신으로 삶을 행복하게 하는 세상에 하나뿐인 라이프스타일 가전생활용품
17	진한공업(주)	주방용품 디자인, 제작	도마, 아이디어 주방용품
18	펌웨어뱅크(주)	임베디드 전문 개발회사	발명과 아이디어 구현의 상상 키트 보관 박스 디자인

※ 참여기업별 과제내용은 대회 홈페이지를 통해 공지