

2026 D2B[Design-to-Business] 디자인 페어 공고(안)

2026년 D2B 디자인 페어를 아래와 같이 공고하오니 신청하여 주시기 바랍니다.

2026년 3월 4일 지식재산처장

1. 추진목적

- 디자인 권리화·사업화 지원 및 교육프로그램 운영을 통해 청년 디자이너의 지식재산 역량을 강화하고 기업에는 맞춤형 우수 디자인을 제공

2. 운영기관

- 주 최 : 지식재산처, 한국무역협회
- 주 관 : 한국발명진흥회
- 후 원 : 한국디자인진흥원
- 참여기업 : 공식 홈페이지(www.kipa.org/d2b)를 통해 확인

3. 출품부문

- 기업부문 : 기업이 제시한 물품의 디자인
 - * 참여기업별 과제내용은 대회 홈페이지를 통해 공지 예정
- K-디자인 부문 : 전국 향토문화유산의 지역 상생형 상품 디자인
 - * 지역에 산재한 향토문화유산(전통 문양, 실화, 민속 요소, 지역 상징물 등)을 현대적으로 재해석한 새로운 디자인으로 지역·박물관·지자체에서 활용 가능한 상품 또는 디자인 모델을 개발
 - * 향토문화유산(전통 문양 등)의 디자인을 단순히 상품에 적용한 디자인 제안은 지양
- 자유부문 : 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인
 - '자유부문'내에 물품분야를 지정하여 출품하고, 그 외 작품은 '기타' 분야로 출품
 - * 졸업작품 또는 과제물도 출품 가능

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 가구)	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)

4. 출품자격

- 대학(원)생 및 만 18세 이상의 개인 또는 팀으로 출품 가능 (*팀당 최대 3명)
- 참여기업과 출품자 간에 **고용관계**가 있거나 출품작이 출품자가 **소속된 회사의 업무영역**에 속하는 경우에는 응모자격 없음
 - * 예) A 가구회사 직원이 가구를 출품 (단, A가 허락한 경우는 자유출품부문 응모자격 인정)
- 출품 전에 이미 공개된 지 **1년이 경과한 작품**은 출품 불가능
 - * 관련법령 : 디자인보호법 제36조(신규성 상실의 예외)
- **디자인 등록요건을 갖춘 작품**이어야 출품 가능.
 - 타인의 작품을 모방하지 않아야 하고, 기존 타인의 디자인과 비교했을 때 새롭고 창의적이어야 함
 - 생성형 AI 활용한 디자인은 정상적인 출품으로 인정하지 않으며(창작성 불인정) 수상 후에도 AI 활용 디자인으로 판단될 경우 수상이 취소될 수 있음
 - 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 : 2026. 3. 4.(수) ~ 6. 19.(금) 17:00 까지
- 접수방법 : **대회 홈페이지(www.kipa.org/d2b)**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@kipa.org)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

○ 디자인 권리화 및 라이선싱 관련 이러닝 교육 제공

- 교육대상: D2B 디자인페어 참가자 전원(선택적으로 참여 가능)
- 교육방식: D2B 전용 온라인 교육사이트(b2b.ipacademy.net/d2b)를 통한 이러닝
- 수강신청 및 학습기간 : 2026. 3. 4.(수) ~ 12. 3.(화)
- 수강신청 방법: 교육사이트 회원가입 후 단체인증(단체인증키 22507, 최초 1회 인증 필요) 완료 시 수강 가능
- 교육과정: 총 6개 과목
 - * 지식재산개론, 지식재산 출원실무, 디자인보호법(26차시/5차시), 디자인 경영과 브랜드전략, 기술이전과 라이선싱의 이해

○ 'D2B 씬머스쿨' 운영을 통한 다양한 특전 제공

- * 씬머스쿨은 1차 합격자 대상, 필수 교육으로 진행하며 불참자는 비대면 진행

D2B 씬머스쿨 개요

○ 추진 목적

- D2B 디자인페어 1차 출품작 심사를 통과한 디자인의 권리화 및 상품화 지원을 위하여 지식재산 단기집중 집합교육·멘토링 진행

○ 참가 대상 : 1차 합격자

○ 진행일정 : 8. 4.(화) ~ 8. 5.(수), 1박 2일

○ 장소 : 추후공지

○ 주요내용

- (이론교육) 지식재산 창출·활용·보호 등의 지재권 이론교육
- (출원 멘토링) 지식재산처 심사관 및 전담 변리사의 개별지도를 통한 선행자료 조사, 도면 작성, 디자인등록 출원 실무 지원
- (디자인 상품화 멘토링) 온·오프라인 디자인 멘토링을 통해 상품화 가능한 제품으로 디자인의 구체화 지원

【 D2B 씬머스쿨 교육/ 멘토링 프로그램(안) 】

구분	교육내용	비고
소양교육	• 디자인 전문가 초빙 인사이트 강의	실무디자이너
	• 디자인권 관련 기초 교육(디자인권 이해, 도면 작성 등)	변리사
디자인출원	• 디자인 선행자료 조사 및 출원 실무 교육	지식재산처 심사관
IP사업화	• IP-C&D 방법론(디자인 개선을 중심으로)	IP사업화전문위원
IP기술이전	• 지식재산 거래 방법 및 노하우 전략	지식재산거래전문관

○ 1:1 온·오프라인 상시 멘토링 지원

- (지식재산 멘토링) 디자인권 전문가, 변리사 등 IP 디자인 전문가들과 디자인 도면 작성법, 디자인 출원 방법, 작성한 출원서 검토, 출원전략 등 멘토링 지원
- (디자인 멘토링) 출품된 디자인이 개선될 수 있도록, 디자인 전문 그룹을 통해 1:1 디자인 컨설팅 및 멘토링 지원

○ 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
- (K-디자인·자유부문 디자인) 국내 기업 및 공공기관에 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 7일(수) 예정

○ 수상 제외(취소) 사항

- 본인의 창작이 아니거나 공지된 디자인과 동일·유사하다고 인정되는 경우
 - * 생성형 AI를 활용한 디자인은 본인의 창작으로 인정하지 않음
- 국·내외 유사대회에서 수상한 동일·유사 작품은 출품 불가 및 수상될 경우 추후 취소 가능
 - * 지역 및 교내 대회 수상작은 해당사항 없음
- 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
- 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	지식재산처(1)	1점	500만원	
금 상	지식재산처(1), 한국무역협회(1)	2점	각 200만원	
은 상	주관·후원기관	한국발명진흥회(3), 한국디자인진흥원(3)	6점	각 100만원
	참여기업	개별 참여기업	미정	각 100만원
동 상	한국발명진흥회	10점	-	
장려상	한국발명진흥회	약 30점	-	
공로상 (지식재산처장상)	최다 출품 공로자	1점	총 400만원	
	참가작 최대 증가 공로자	1점		
	대상 수상작 배출 공로자	1점		
	최대 입상작 배출 공로자	1점		
총 상금			1,900만원+@	

- * 괄호 안 숫자는 각 시상 주체별 수상 작품수를 의미함
- * 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	씬머스쿨 교육 대상자 선정	심사위원(모든 부문)	심미성, 창의성
		참여기업(기업출품부문)	사업성, 심미성 등
2차 심사	장려상 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	비고
대회공고	3월 4일(수)	www.kipa.org/d2b
1차 작품접수	3월 4일(수) ~ 6월 19일(금)	www.kipa.org/d2b
온라인교육	3월 4일(수) ~ 12월 3일(화)	b2b.ipacademy.net/d2b
1차 심사결과발표	7월 3일(금)	
1:1멘토링(상시)	7월 13일(월) ~ 8월 21일(금)	www.kipa.org/d2b
D2B 씬머스쿨	8월 4일(화) ~ 5일(수)	
2차 작품접수 및 출원	~ 8월 24일(월)	
2차 심사결과발표	9월 4일(금)	
D2B 라이선스 간담회	10월 7일(수)	
최종수상작 발표	10월 30일(금)	
시상식	12월 초(예정)	코엑스

- * 운영에 따라 행사 일정 변경될 수 있음
- * 자세한 일정은 추후 대회 홈페이지를 통하여 공지

10. 기타사항

○ 출품료, 출원료, 디자인 설정 등록료 등

- 출품료는 무료, 디자인 심사출원료(2차 접수건)는 주최 측에서 부담
- 디자인 설정 등록료는 출품자 납부

○ 수상작에 대한 권리

- 디자인권 및 저작권 등 모든 지식재산권은 출품자에게 있음
- 참여기업은 자사 과제에 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 계약금**으로 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
- 주최 측은 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 합의에 의하여 정함. 다만, 참여기업과 아이디어 제안자 사이에 합의가 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

○ 문의처 : 'D2B 디자인 페어' 사무국

☒ 이메일 : d2b@kipa.org

☎ 전 화 : 02-3459-2819

[붙임1]

<주요 변경 내용>

	기존	변경	비고
1	K-디자인 부문 : 발명의 날 60주년 기념품 디자인(시범운영)	K-디자인 부문 : 전국 향토문화유산의 지역 상생형 상품 디자인	
2	만 18세 이상의 개인 또는 팀으로 출품 가능 (*팀당 총 2명으로 제한)	대학(원) 재학생 및 만 18세 이상의 개인 또는 팀으로 출품 가능 (*팀당 최대 3명)	'25년, '26년 교수 간담회에서 지속적으로 나온 의견 및 교내 과제와 연계성을 고려해 3인으로 확장 제안
3	디자인 우선심사 신청 및 비용은 주최측에서 부담 (건당 7만원, 2차 접수 작품 당 출원 1건 지원)	디자인 우선심사 내용 삭제	