

2026년 8월 5일 배포 / 총 2쪽, 사진 1매

담당 : 한국발명진흥회 지식재산인력양성실 실장 양진수 전화 : 02-3459-2810

한국발명진흥회 지식재산인력양성실 대리 박정호 전화 : 02-3459-2819

한국발명진흥회, 젊은 디자이너들의 뜨거운 도전 「2026년 D2B 디자인페어 씬머스쿨」 성료



<사진설명 : 2026년 D2B 디자인페어 씬머스쿨 단체사진 >

한국발명진흥회(회장 구자용)는 8월 4일(화)부터 5일(수)까지 밀리토피아 호텔 바이마린에서 ‘2026년 D2B(Design-to-Business) 디자인페어 씬머스쿨’을 성료했다고 5일 밝혔다.

지식재산처와 한국무역협회가 주최하고 한국발명진흥회가 주관하는 이번 ‘2026년 D2B 디자인페어 씬머스쿨’은 1차 작품심사 통과자 171개 팀을 대상으로 진행됐으며, 디자인 권리화 지원을 위해 디자인 출원 실무 교육 및 멘토링을 실시했다.

D2B 디자인페어 씬머스쿨에서는 기존 디자인권 교육뿐 아니라 지식 재산처가 7월 발표한 'AI 활용 디자인 출원 가이드'를 바탕으로 AI 활용 교육도 함께 진행했다.

교육과정으로는 ▲디자인권의 중요성 ▲AI시대의 디자인권 확보 방안 ▲디자인 도면 및 출원서 작성 ▲선행디자인 조사방법 ▲현장 멘토링 등을 실시한다.

특히 올해 도입된 'K-디자인 부문'에서는 지식재산처가 지난 2월 발표한 '지역대표 K-브랜드 100' 육성 정책을 반영, 전국의 향토 문화유산을 현대적으로 재해석한 상품 디자인을 다수 발굴했다. 이를 통해 지역 디자인 경쟁력 강화는 물론 지역 경제 활성화에 기여할 것으로 기대된다.

'D2B 디자인페어'는 청년 디자이너의 아이디어를 권리화·사업화 할 수 있도록 지원하고, 기업에는 맞춤형 우수 디자인을 제공하는 대표적인 디자인-사업화 연계 공모전이다.

김시형 한국발명진흥회 상근부회장은 “디자인은 글로벌시장에서 지속 가능한 성장을 위한 핵심 자산”이라며, “K-디자인 부문을 통해 지역의 향토 문화유산이 청년들의 창의적인 디자인으로 재탄생해 디자인권 확보와 지역경제 활성화로 이어지는 뜻깊은 계기가 되길 바란다”고 밝혔다. 이어 “앞으로도 D2B 디자인페어를 통해 미래 디자인 산업을 이끌어갈 인재들이 실질적인 지식재산 역량을 갖추 수 있도록 아낌없이 지원하겠다”고 덧붙였다.