

접수일자

2026. 03.04.  
- 06.19.

# 제21회 D2B 디자인페어

“우리의 디자인이 현실이 된다”



홈페이지 바로가기

## 출품 부문

- **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, 지역 상징물 등)을 현대적으로 재해석한 새로운 디자인으로 지역·박물관·지자체에서 활용 가능한 상품 또는 디자인 모델을 개발
- **자유부문: 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인**

## 출품 자격

- 만 18세 이상의 개인 또는 팀\*으로 출품 가능(\*팀당 최대 3명)
- 참여기업과 출품자 간에 고용관계가 있거나 출품작이 출품자가 소속된 회사의 업무영역에 속하는 경우에는 응모자격 없음  
\* 예) A 가구회사 직원이 가구를 출품(단, A가 허락한 경우는 자유출품 부문 응모자격 인정)
- **출품 전에 이미 공개된 지 1년이 경과한 작품은 출품 불가능**  
\* 관련법령: 디자인보호법 제36조(신규성 상실의 예외)
- **디자인 등록요건을 갖춘 작품이어야 출품 가능**
  - 타인의 작품을 모방하지 않아야 하고, 기존 타인의 디자인과 비교했을 때 새롭고 창의적이어야 함
  - 생형형 시 활용한 디자인은 정상적인 출품으로 인정하지 않으며(창작성 불인정) 수상 후에도 시 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)

## 주요 일정

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

## 시상 내역

상격	개수	상금
대상	지식재산처(1)	1점 500만원
금상	지식재산처(1), 한국무역협회(1)	2점 각 200만원
은상	주관·후원기관 한국발명진흥회(3), 한국디자인진흥원(3)	6점 각 100만원
	참여기업 개별 참여기업	미정 각 100만원
동상	한국발명진흥회	10점 -
장려상	한국발명진흥회	약 30점 -
공로상 (지식재산처장상)	최다 출품 공로자	1점
	참가작 최대 증가 공로자	1점
	대상 수상작 배출 공로자	1점
	최대 입상작 배출 공로자	1점
		총 400만원

## 참가자 & 수상자 특전

- **디자인 권리화 및 라이선싱 관련 이러닝 교육 제공**  
- D2B전용 온라인교육사이트(b2b.ipacademy.net/d2b)
- **‘D2B 씬머스쿨’ 운영을 통한 다양한 특전 제공(8월, 1차 합격자 대상)**
- **1:1 온·오프라인 상시 멘토링 지원**
- **디자인권 실시 계약 협상 및 체결 지원(10월)**