



제20회

2025 D2B  
디자인페어  
수상작 도록

2025 Design-to-Business Fair

주최  지식재산처  KITA  
한국무역협회

주관  한국발명진흥회

후원  한국디자인진흥원

# D2B 디자인페어 개요

## 1. 개최 목적

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

## 2. D2B 디자인페어의 특징

- 우수한 디자인에 대한 시상
- 디자인권 획득 및 보호를 위한 온·오프라인 교육과 전문가 상담
- 참여기업 수상작 라이선스와 제품 출시
- 씬머스쿨, D2B 라이선스 간담회 등 다양한 지원

## 3. D2B 디자인페어 참여사

- **주최:** 지식재산처, 한국무역협회
- **주관:** 한국발명진흥회
- **후원:** 한국디자인진흥원
- **참여기업:** 피아바, 주식회사 타이거랩, 주식회사 빅태블릿, 포피엠엑스 주식회사, 엘라인, 스마트크리에이터, 디와이이노베이트, 주식회사 스위치온, 주식회사 라시스, (주)로우모랩, 차병원, 주식회사 써니쿡, (주)선일, 특허법인 오암, 주식회사 글로벌에스텍, 주식회사 파킹고, 한라HMS(주), 지리산맑은물춘향골 영농조합법인, 공존공간, 지구인의 놀이터, 행궁다과(총 21개 기업)

\* 자세한 사항은 공식 홈페이지([www.kipa.org/d2b](http://www.kipa.org/d2b))를 통해 확인



## 4. 대회 결과

누적 출품작 수

58,239점



2025 수상작 수

53점



2025 출원 건수

116점

## 5. 출품 부문

- **기업 부문:** 기업이 제시한 물품의 디자인  
\* 참여기업별 과제내용은 매년 대회 홈페이지를 통해 공지
- **K-디자인 부문:** 발명의 날 60주년 기념품 디자인(시범운영)  
\* 발명의 날 60주년을 기념하여, 발명의 의미와 가치를 담은 창의적이고 실용적인 기념품 출품
- **자유 부문:** 디자이너가 자유롭게 창안 또는 개선한 디자인  
- '자유 부문'내에 물품 분야를 지정하여 출품하고, 그 외 작품은 '기타' 분야로 출품  
\* 졸업작품 또는 과제물도 출품 가능

자유 부문 물품 분야	
<b>가전제품:</b> TV, 세탁기, 냉장고 등 가정에서 사용하는 전자기기 제품	<b>모빌리티:</b> 스쿠터, 드론 등 사람의 이동을 편리하게 하는 이동수단
<b>생활용품:</b> 식기, 조명, 생활 소품 등 생활에 필요한 다양한 제품	<b>스마트기기:</b> 스마트폰, 스마트워치, 태블릿 등 응용 프로그램을 이용한 장치
<b>가구:</b> 의자, 테이블, 책상 등 집안에서 사용하는 기구	<b>시각:</b> UI·UX, 캐릭터, 패키지 등 시각적 디자인 제품
<b>패션 액세서리:</b> 주얼리, 시계, 가방, 신발 등 패션과 관련된 모든 장식	<b>로봇:</b> 서빙로봇, 배송로봇 등 편의를 위한 기계장치
<b>의료기기:</b> 헬스케어 및 의료기기 등 건강 및 치료와 관련된 기기	<b>기타:</b> 그 외 자유롭게 디자인하여 제안하는 모든 물품

# D2B 디자인페어 개요

## 6. 출품 자격

- 만 18세 이상의 개인 또는 팀으로 출품 가능(\*팀당 총 2명으로 제한)
- 참여기업과 출품자 간에 고용관계가 있거나 출품작이 출품자가 소속된 회사의 업무영역에 속하는 경우에는 응모자격 없음
  - \* 예) A 가구회사 직원이 가구를 출품(단, A가 허락한 경우는 자유 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
  - 생성형 AI를 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
  - \* 관련 법령: 디자인보호법 제62조(디자인등록거절결정)

## 7. 진행 과정

일정	기간	비고
대회 공고	4월 25일(금)	www.kipa.org/d2b
1차 작품접수	4월 25일(금) ~ 7월 1일(화)	www.kipa.org/d2b
온라인교육	4월 25일(금) ~ 12월 3일(수)	b2b.ipacademy.net/d2b
1차 심사결과 발표	7월 11일(금)	-
1:1 멘토링(상시)	7월 14일(월) ~ 8월 29일(금)	www.kipa.org/d2b
D2B 씬머스쿨	8월 11일(월) ~ 12일(화)	-
2차 작품 접수 및 출원	9월 1일(월)	-
2차 심사결과 발표	9월 18일(목)	-
D2B 라이선스 간담회	11월 13일(목)	-
최종 수상작 발표	11월 21일(금)	-
시상식	12월 3일(수)	-

## 8. 주요 행사(썸머스쿨 멘토링)

### ○ 추진 목적

- 현장 멘토링으로 실효성 있는 지식재산·디자인 멘토링 제공
- 디자인권 등록 방법 및 라이선싱 교육을 통한 지식재산 역량 향상

### ○ 추진 개요

- 프로그램명: 2025 D2B 디자인페어 썸머스쿨
- 일자/장소: 2025. 8. 11.(월) ~ 8. 12.(화), 블룸비스타(경기 양평군)
- 참가 인원: D2B 디자인페어 1차 합격자
- 운영: 한국발명진흥회

### ○ 주요 내용

- 교육
  - 디자인권 등록 사전 준비 및 절차
  - 디자인 등록출원 실무: 스스로 디자인 출원하기
- 멘토링
  - 디자인 멘토: 디자인 전문가 및 컨설턴트
  - 디자인 출원권 멘토: 디자인 전문 변리사 및 전문가



# 한눈에 보는 D2B 디자인페어 20년

## 2006~2007 대학생 디자인 공모전 (Design & Right)

- 출품작의 디자인출원을 의무화하고 이를 위한 디자인권 교육을 병행하는 새로운 형식의 공모전 개최

## 2009 디자인권 공모전 (Design Right Fair)

- 무역협화·기업 등 민간이 대회 운영에 참여하여, 기업별 지정 물품을 공모하고 제품화할 경우 기업이 로열티를 지급

## 2010 국제 디자인권 공모전 (Design Right Fair)

- 참가자 및 참여 기업의 국적 제한을 없애고, 디자인권 교육 및 기업의 참가자 멘토링을 강화

## 2020 D2B 디자인페어 (Design-to-Business Fair)

- 홍보 활동 강화, 씬머스쿨의 온라인화, 디자인 멘토링 강화

## 2019 D2B 디자인페어 (Design-to-Business Fair)

- 2차 접수 기간 확대, 참가작 완성도 강화

## 2017 D2B 디자인페어 (Design-to-Business Fair)

- 기업 방문 등 소통지원 강화를 통한 상품화 촉진

## 2018 D2B 디자인페어 (Design-to-Business Fair)

- 참가 대학 지역 및 분야 확대, 기업 상품화 촉진

## 2021 D2B 디자인페어 (Design-to-Business Fair)

- 씬머스쿨 실시간 Q&A, 라이선스 간담회 화상 방식 등 온라인 소통 강화

\* 사회적 거리두는 씬머스쿨: 온라인 기반의 교육, 소그룹 형식의 멘토링으로 다각화하여 2주에 걸쳐 진행하였음

## 2022 D2B 디자인페어 (Design-to-Business Fair)

- 26개 대학 1천 명의 디자인전공 대학생을 대상으로 대학순회 설명회(대면방식, 총 29회)를 진행하여 오프라인 홍보 강화

## 2023 D2B 디자인페어 (Design-to-Business Fair)

- 씬머스쿨 대면 집체교육 방식 재개, 출원방법 교육생 총 138명 참가, 이외 홍보·멘토링·간담회 등 오프라인 활동 활성화

2011

**D2B 디자인페어**

(Design-to-Business Fair)

- 자유출품 부문을 신설하여 출품작의 다양화를 꾀하고, 지식재산 교육을 2박 3일로 확대하여 심도 있는 출원교육 지원

2012

**D2B 디자인페어**

(Design-to-Business Fair)

- 수상작의 사업화를 적극적으로 지원하고, 지식재산 교육을 3박 4일로 확대하여 다양하고 깊이 있는 출원교육 지원

2013

**D2B 디자인페어**

(Design-to-Business Fair)

- 자유출품 부문의 수상작도 사업화 기회를 줌, 3박 4일의 지식재산 교육 실시

2016

**D2B 디자인페어**

(Design-to-Business Fair)

- 11개 권역 26개 대학 순회설명회 등 전국적 오프라인 직접 홍보 강화, 1:1 상담 및 안내 시스템 구축

2015

**D2B 디자인페어**

(Design-to-Business Fair)

- 글로벌 기업 참여 및 시상, 카카오톡 등 SNS 홍보채널 강화, 2박 3일의 디자인권 교육 및 기업 멘토링 실시

2014

**D2B 디자인페어**

(Design-to-Business Fair)

- 성공사례를 통한 홍보기능을 강화, 3박 4일의 지식재산 교육 실시

2024

**D2B 디자인페어**

(Design-to-Business Fair)

- 대학순회설명회 대면 홍보, 씬머스쿨 대면 교육 멘토링 디벨롭 및 단계별 세분화 운영 등 오프라인 활동 강화

2025

**D2B 디자인페어**

(Design-to-Business Fair)

- 대학순회설명회 및 참가자 전체 대상 디자인권 관련 온라인 교육 지원, D2B 씬머스쿨 대면 멘토링 등 디자인권 교육대상자 전면 확대 및 온·오프라인 활동 강화

# 연도별 라이선스 체결 현황

## 2011년



- 대상** • 수상작 'kangaroo'(이승희)와 (주)신지모루
- 금상** • 특허청장상 수상작 'Straight - Floor Stand'(김명진)와 태주조명연구소
- 한국무역협회장상 수상작 'Slicar'(길수지)
- 은상** • 한국산업디자인협회장상 수상작 '진짜 1인용 조립식 식기 세트'(이현아)와 (주)행남사
- CEO상 수상작 'Heart'(이미경)와 (주)메드스튜디오
- CEO상 수상작 'Promise'(이서영)와 (주)메드스튜디오

## 2012년



- 금상** • 한국무역협회장상 수상작 '대키미'(허은정)와 천하산업
- 특허청장상 수상작 'Screw pot'(김태은, 정지민, 김채린)과 (주)디자인모을

## 2013년



- 금상** • 매일경제상 수상작 'cupid'(양재욱, 명종수)와 (주)코스틱
- 은상** • CEO상 수상작 'Mom` spoon'(박상연)과 (주)코스틱
- CEO상 수상작 '힐링움막'(강민규, 권유진)과 모노리스플랜
- CEO상 수상작 'Magnet-i'(이상현)와 (주)크림박스
- 동상** • 수상작 'chobby'(박병철, 이명선)와 (주)코스틱
- 수상작 'Rabistick'(박영서)과 (주)코스틱

## 2014년



- 대상** • 수상작 'Tulip'(김현석, 김상아)과 (주)코스틱
- 금상** • 한국무역협회장상 수상작 'Easy Clean Pack'(천현식, 최유리)과 디오리진
- 은상** • CEO상 수상작 'Tea'S'(이애랑)와 (주)코스틱

## 2015년



- 은상** • 한국디자인진흥원장상 수상작 '스마트 휘~'(김태훈)와 (주)디자인모을
- 참여기업상 수상작 '레시피 접착식 메모지'(임한솔)와 디자인어라운드코너
- 참여기업상 수상작 '견우와직녀'(김소연)와 (주)코스틱

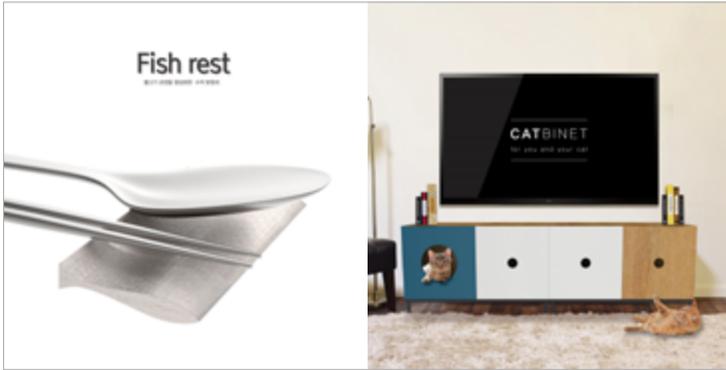
## 2016년



- 금상** • 특허청장상 수상작 'Rainbow'(박규석, 임성하)와 (주)코스틱
- 은상** • 한국산업디자인협회장상 수상작 '화환카드'(허규)와 디자인어라운드코너
- 한국디자인진흥원장상 수상작 'JUST PUSH DRILL'(정우영)과 (주)디자인모을
- 참여기업상 '계량 밥주걱'(서찬미)과 (주)코스틱

# 연도별 라이선스 체결 현황

## 2017년



- 금상**
- 특허청장상 수상작 'Fish Rest'(김근아, 조성욱)와 (주)코스틱
  - 한국무역협회장상 수상작 '요크셔 푸딩용 빵틀'(양진환)과 우정베이크웨어(주)
- 은상**
- 참여기업상 수상작 'Sandwich Bag'(조장희)과 (주)다함씨엔피
  - 참여기업상 수상작 'Warka Tree'(정훈희)와 디오리진
  - 참여기업상 수상작 'CATBINET'(박수현)과 (주)디자인모을
  - 참여기업상 수상작 'Bamboo shoots'(방현희)와 (주)코스틱

## 2020년



- 금상**
- 특허청장상 수상작 '오뚜기 처방면'(고국희, 박정은)과 (주)다함씨엔피
  - 한국무역협회장상 수상작 'Air loop'(백지유)와 (주)플레드
- 은상**
- 참여기업상 수상작 'riecy, 저온스팀 아로마테라피 가슴기'(김현재, 김하늘)와 (주)돌룸
  - 참여기업상 수상작 'Touch Your Heart'(김소정, 정세연)와 (주)메드스튜디오

## 2021년



- 금상**
- 특허청장상 수상작 'vase clock'(고유미)과 피아바
- 은상**
- 한국발명진흥회장상 수상작 'Camellia'(정수희)와 (주)메드스튜디오
  - 참여기업상 '도봉, 정성을 신다.(신한솔, 정시은)와 대운섬유

## 2022년



은상

- 참여기업상 'Comfortable ear buds' (원형준, 정대모)와 (주)지오드사운드

## 2023년



은상

- 참여기업상 'One and only' (송시현)와 (주)선일

## 2025년

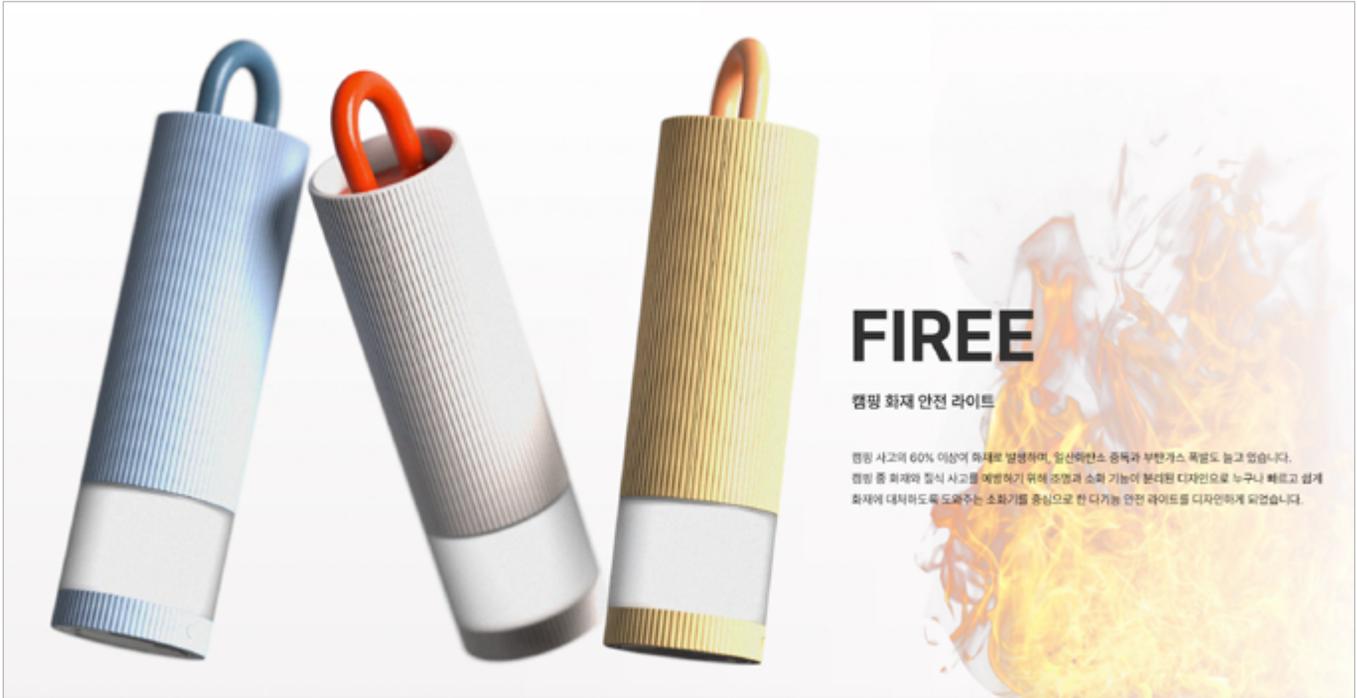


- 은상
- 참여기업상 'Up&Down Closet'(이가온)과 라시스
  - 참여기업상 '복을 담은 금고-민화 속 상징을 담은 트렌디한 보안 오브제'(송선우, 조선예)와 (주)선일
- 동상
- 한국발명진흥회장상 '고정된 시선: 더욱 견고한 기술의 미학'(방시은, 박현정)과 파킹고





## 산업통상부장관상



### 작품명

# FIREE

### 성명 및 소속

팀장 **신혜규** / 서울여자대학교

### 작품설명

'FIREE'는 야외활동 중 발생할 수 있는 화재 사고에 대비할 수 있도록 설계된 캠핑 화재 안전 라이트입니다. 코로나19 이후 자연 속에서의 여유를 추구하는 캠핑 인구가 급격히 증가했지만, 이와 함께 안전에 대한 대비는 미흡한 실정입니다. 특히 화기 사용이 빈번한 캠핑 환경에서는 사소한 부주의로도 대형 화재로 이어질 수 있어, 이를 사전에 예방하고 초동 진압할 수 있는 휴대성과 실용성을 갖춘 장비가 요구됩니다.

FIREE는 일반 캠핑 조명등처럼 보이지만, 하단에 투척형 미니 소화기가 결합되어 있어, 화재 발생 시 빠르게 꺼낼 수 있으며 한 손 조작으로도 쉽게 사용할 수 있도록 설계되었습니다. 소화기 손잡이 부분은 형태감이 돋보이는 고리형 디자인으로, 램프와 분리 시 빠르게 인지되고 조작 가능합니다.

미니멀하고 세련된 외형 덕분에 언제 어디서나 부담 없이 휴대할 수 있으며, 상단 고리를 이용해 텐트나 트리 등에 걸 수 있어 조명과 인테리어 역할까지 수행합니다. 평상시에는 조명등으로 사용하다가, 화재 발생 시 빠르게 소화기로 전환되는 듀얼 기능 제품으로, 실생활에서의 사용성은 물론 캠핑의 안전까지 고려한 디자인입니다.

'Firee'는 fire(불)과 free(자유)의 합성어로, 화재로부터 자유로운 안전한 야외 활동을 지향하는 의미를 담고 있습니다. 사용자의 안전과 자연 보호, 그리고 실용적 디자인을 동시에 고려한 제품으로, 안전과 라이프스타일을 결합한 캠핑 장비의 새로운 패러다임을 제안합니다.

## Background

### “ 펜데믹, 취미 캠핑, 캠핑 관련 사고 ”

코로나19 펜데믹 이후, 자연 속에서의 힐링과 자유를 추구하는 새로운 라이프스타일이 확산되며 야외활동, 특히 캠핑이 큰 인기를 끌고 있습니다. 그러나 이러한 인기와 함께 불씨나 가연물 관리 소홀로 인한 일산화탄소 중독 및 부탄가스 화재 사고도 증가하는 추세입니다.



#### Product Details



현대성과 실용성을 겸비한 미니멀 디자인  
리얼하고 강력한 스타일을 위한 디자인으로, 언제 어디서나 간편하게 들고 다닐 수 있습니다.  
부품 식이로써 이미 활용에 적합하여 한 손으로 들고 사용 가능으로 설치/사용이 간편하며  
철거/수거 손이 들지 않는 등 다양한 방식으로 활용될 수 있도록 디자인했습니다.



#### 조형부터 소파까지, 캠핑에 최적화된 기능성

캠핑 사이트, 구덩이, 구멍, 조형물 등으로 활용될 수 있도록 설계되었으며, 차량 캠핑에서는 소파기를 채우고  
일기 사용할 수 있도록 편의 손잡이를 한꺼번에 제거하여 일체형 디자인임을 모두 경험합니다.

#### Structure





# 지식재산처장상



### 작품명

## PAWREST

### 성명 및 소속

팀장 김민혁 / 전북대학교

### 작품설명

반려동물과 함께 생활하는 반려인이 증가하면서 강아지의 복지와 권리에 대한 인식이 높아졌다. 반려견 유모차는 비만견이나 노견이 편안하게 외부를 구경할 수 있도록 도와준다. 그러나 제한된 공간과 활동성 저하, 교감 부족 등의 문제점이 있다.

이를 해결하기 위해 반려인과 반려견이 안전하고 편안하게 교감할 수 있는 디자인을 구상하고자 한다. 현재 반려견에게 편의를 제공하며 활용되는 제품의 문제점은 제품을 통한 혜택의 방향이 반려견 하나뿐이라는 것이다. 반려견을 위한 제품으로써 반려견의 편안함에 초점이 맞추어진 제품은 많이 있으나 반려인에게는 편의성만을 제공하고 편안함을 제공하는 제품은 적은 것을 확인하였다.

이에 반려견뿐만 아니라 반려인에게도 편안함을 제공하며 두 사용자가 모두 만족할 수 있는 편안함이 필요하다고 생각했다. 이러한 문제상황을 기반으로 반려견과 반려인을 위한 모듈형 유모차인 PAWREST를 제안한다.

PAWREST는 단순히 반려견을 위한 제품이 아닌 그것을 사용하는 반려인에게도 편안함을 제공하고자 한다. 썬넬과 유모차를 통한 반려견과 반려인의 교감, 이동, 지정화된 휴식을 목표로 한다.



**Problem**

만리관을 위한 제품으로서 만리관의 편안함에 초점이 맞추어진 제품은 많이 있으나 만리관에게는 만리상상을 제공하고 편안함을 제공하는 제품은 적은 것을 확인하였다. 이에 만리상상뿐만 아니라 만리관에서도 편안함을 제공하여 두 사용자가 모두 만족할 수 있는 편안함이 필요하다고 생각된다.

**Design**

FWHREEST는 만리상 만리관을 위한 제품인 만리관 구조를 사용하는 만리관에서도 편안함을 제공하고자 합니다. 만리상과 만리관을 통한 만리관과 만리관과 고관, 후시를 목표로 합니다.



**Modular**

FWHREEST는 모듈형 만리관 구조를 위한 만리관과 만리관을 위한 케이지로 구성되어 있습니다. 각 구성요소는 상황에 맞는 모듈을 통해 사용자에게 편안함을 제공합니다.



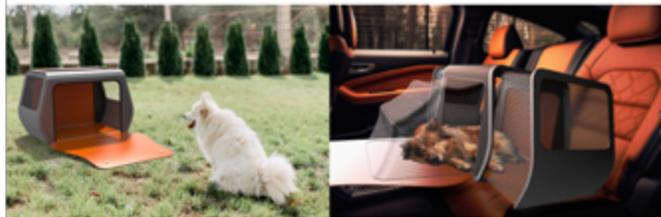
**Kennel**

만리관 모듈형 케이지에 붙여진 상태로 케이지를 사용할 수 있습니다. 다양한 사용 환경에 맞춰 만리관에게 적합한 공간을 제공할 수 있도록 한다면, 케이지가 필요합니다.



**Stroller**

모듈형 케이지를 사용하여 만리관 한 상태에서 만리관이 사용될 수 있는 케이지를 사용할 수 있습니다. 만리관 만리관을 위한 편안함을 제공할 수 있도록 만리관을 위한 편안함을 더욱 제공할 수 있습니다.





## ECO Recifit

In Your Kitchen, Charge By Cooking

### 작품명

## ECO Recifit

### 성명 및 소속

팀장 정택희 / 강원대학교

팀장 조강주 / 강원대학교

### 작품설명

일상에서 요리를 시작하려는 많은 사람들이 마주하는 첫 번째 벽은 다양한 조리 보조기구의 필요성과 그 관리로 인한 번거로움이다. 온도계, 계량기, 타이머 등 요리에 필요한 도구를 하나하나 구매하고 관리해야 하며, 이로 인해 오히려 주방은 더 복잡해지고 요리에 대한 진입장벽은 높아지고 있다.

ECO Recifit은 이러한 현실적인 불편함에서 출발한다. 요리를 잘 몰라도 기구를 따로 챙기지 않아도, 오직 냄비 하나만으로도 요리의 전 과정을 따라갈 수 있도록 돕는 것이 사용자에게 제공하고자 하는 핵심 경험이다.

조리 중 발생하는 열에너지를 전기에너지로 전환해 별도의 전원이나 배터리 없이 냄비 내부의 인터페이스를 작동시키며, 저전력으로 작동하는 PDLC 필름 인터페이스를 통해 필요한 정보를 직관적으로 제공한다. 불투명한 뚜껑은 정보를 제공할 때만 부분적으로 투명해지고, 전체가 완전히 투명해지면 요리가 완료되었음을 자연스럽게 알 수 있다.

뚜껑은 다양한 조리 보조 기능을 통합한다. 뚜껑을 뒤집어 재료를 올려두면 무게를 측정할 수 있고, 손잡이의 노브로 타이머를 설정하며, 설정한 목표 온도에 도달하면 중앙의 LED를 통해 이를 알려준다. 이 모든 기능은 스마트폰 앱과 연동되어 실시간 정보 확인 및 전체 요리 흐름 관리를 가능하게 하며, 축적된 데이터를 기반으로 개인 맞춤형 레시피 추천 등 확장된 경험도 제공할 수 있다.

**Background**

**1) 조리 중 낭비되는 열에너지**  
 가스레인지의 불을 켜고 요리할 때, 스토브탑 KS-20를 사용하면 약 30%까지 열에너지를 사용한다. 가열 후 주변 공기로 빠져나가는 열에너지는 에너지 리플로 인스ulation을 높이고 있다.

**2) 완벽한 요리를 위한 보조기기 구매, 복잡해지는 주방**  
 2024년, 빈 공간과 불만 여감이 없음을 생각하고 있다. 하지만 3배에 달하는 새로운 보물창고인 열에너지 재사용으로 인도는 간단한 요리조차도 어렵다고 느꼈다. 정확한 레시피를 제공하기 위해 다양한 보조기기를 구매하지만 거기가 많아질수록 오히려 주방은 더 복잡해지고 요리하는 것은 점점 어려워진다.

**Design Solution**

낭비되는 열에너지를 전기에너지로 재활용하는 지속가능한 조리 경험

가열 조리용 열에너지는 열에너지로 흡수하여 전자기로 사용하는 Eco Rec의 열 에너지 저장 없이 지속가능한 스마트 노브 기능을 제공하여 조리 과정을 단순화한다.

**Smart Nov**  
 냄비 후방의 온도에 따라 다양한 전자기로 작동하여, 온도 조절 용이 조리 보조 기능을 제공한다.



**Product Structure**

**통주물 알루미늄 프레임**  
 Eco Rec의 큰 가열과 열전도가 높은 알루미늄을 사용하여 빠른 조리가 가능하고 냄비 열을 더 많이 전력으로 저장하는 에너지 저장용 제품이다.

**TEG Module**  
 열전 소자를 통해 열 에너지를 흡수

**Extensibility**  
 기존 냄비와 호환되는 보울 클립 장치

**Ergonomic Grip**  
 피로하지 않는 인체공학적인 그립



**Simple Control**  
 주머니 크기를 회전하여 타이머 시간을 설정한다.

**Easy Detach**  
 열 및 버너를 누르면 버튼을 제거할 수 있는 받수 거름망이 냄비와 분리할 수 있다.

**Always within reach**  
 손잡이 회전 자석을 통해 냄비고 등에 부착하여 잃어버리지 않고 발견할 수 있다.





작품명

## Leaf Aging

# Leaf Aging

### Home Compost Aging Machine

'Leaf Aging'은 낙엽을 효율적으로 재활용해 친환경 퇴비로 전환하는 시스템입니다. 가정에서 배출되는 낙엽을 단순 쓰레기로 처리하지 않고, 3단 서랍 구조를 통해 낙엽을 이물질 제거 → 분해 → 발효 → 보관의 단계로 체계적으로 관리합니다. 내장된 스마트 모니터링 시스템은 LED 디스플레이를 통해 온도와 습도를 실시간으로 표시하고 조절하며, 분리형 물탱크를 통해 퇴비화 조건을 최적화합니다. 'Leaf Aging'은 별도의 외부 업체에 의존하지 않고도 가정 내에서 건강한 퇴비를 만들 수 있도록 도와주며, 지속가능한 자원 순환을 일상 속에서 실현할 수 있는 친환경 솔루션입니다.

& Product Main Shot



© D2B(Design-to-Business) Design Fair



성명 및 소속

팀장 박진현 / 충남대학교



## 한국디자인진흥원장상

작품명

# AERON



### Background



최근 10년간 한국 산불의 절반 이상이 입산객의 실화로 발생하고 있으며, 특히 건조한 봄, 가을철에는 작은 불씨가 대형 산불로 번지는 사례가 많습니다. TrailGuard Project는 등산객이 초동 대응자가 될 수 있도록 경향 산불 대응 키트를 대여하여 시민 참여 중심의 산불 예방 문화를 확산시키고자 기획되었습니다.

### Problem



산불 발생 시 등산객은 불씨를 초기에 인지하더라도, 대응 방법에 대한 지식과 장비가 없어 즉각적인 조치가 어렵고, 개인이 사용할 수 있는 소화 장비 역시 갖춰져 있지 않아 초기 대응이 사실상 불가능한 실정입니다. 이로 인해 작은 불씨가 대형 산불로 번지기까지의 '골든타임'이 무력하게 지나가는 경우가 많습니다.

성명 및 소속

팀장 이건홍 / 충남대학교



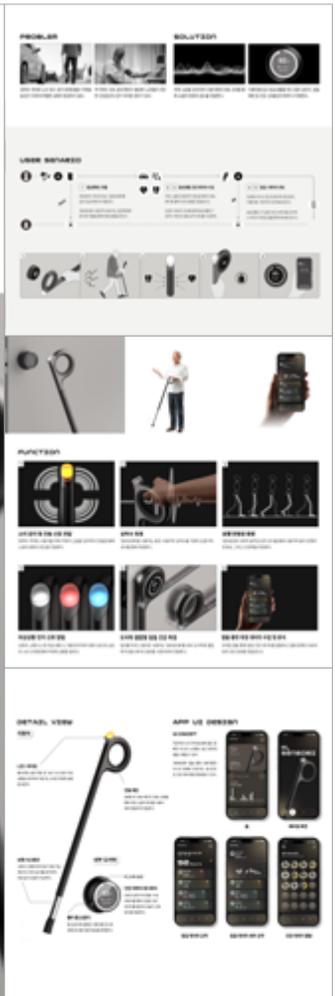
작품명

## SENSORI

### SENSORI

거동 불편 노약자 및 청각장애인들을 위한 도어락 결합형 IoT 스마트 지팡이

'SENSORI'의 네이밍은 'Sensory'(감각의)와 소리를 영어로 변한 'Sof'를 결합하였다. 'SENSORI'는 소리 감지를 통한 진동 신호와 건강 관리 모니터링을 제공한다. 또한 'SENSORI'는 주변음을 사용자에게 전달하여, 일거리를 마치고 집에 돌아와 집 내부 도어락에 제동을 거치하여 하루 동안 수집한 일일 건강 데이터를 사용자에게 전달한다.



성명 및 소속

팀장 이건홍 / 충남대학교



작품명

# Rope Bridge

## Rope Bridge

**BACKGROUND**

한국산업안전보건공단 (KOSHA) 지침은 옥상-지붕에서 일하게 작업 시, 고정점이 없을 경우 별도의 로프 결속을 철물 등을 설치하여 고정점을 확보하도록 규정하고 있다. 그러나 실제 현장에서는 콘크리트 파이프에 클램프로 임시 고정하는 방식이 반복되고 있어, 장비의 고정력과 작업자의 안전성이 충분히 보장되지 않는 상황이다.

**Concept**

Rope Bridge는 넓은 접지면적의 이용과 이음 구조로 클램프력을 극대화하고, 나일 혼을 통해 로프 이탈을 방지하여, 오서리 돌멩이 등을 로프에 가해지는 하중을 고르게 분산시킨다. 이를 통해 고층 옥상 작업에서도 안정적이고 견고한 앵커 보인트를 제공한다.

→ | ← × 2  
Double clamping

**Component Overview**

**1. 옥상 지붕**

2. 옥상 지붕

3. 옥상 지붕

4. 옥상 지붕

5. 옥상 지붕

성명 및 소속  
팀장 손유비 / 건국대학교





한국발명진흥회장상

작품명

Softfo



성명 및 소속  
팀장 오지은 / 서울대학교



(주)선일

작품명

## 복을 담은 금고-민화 속 상징을 담은 트렌디한 보안 오브제



성명 및 소속

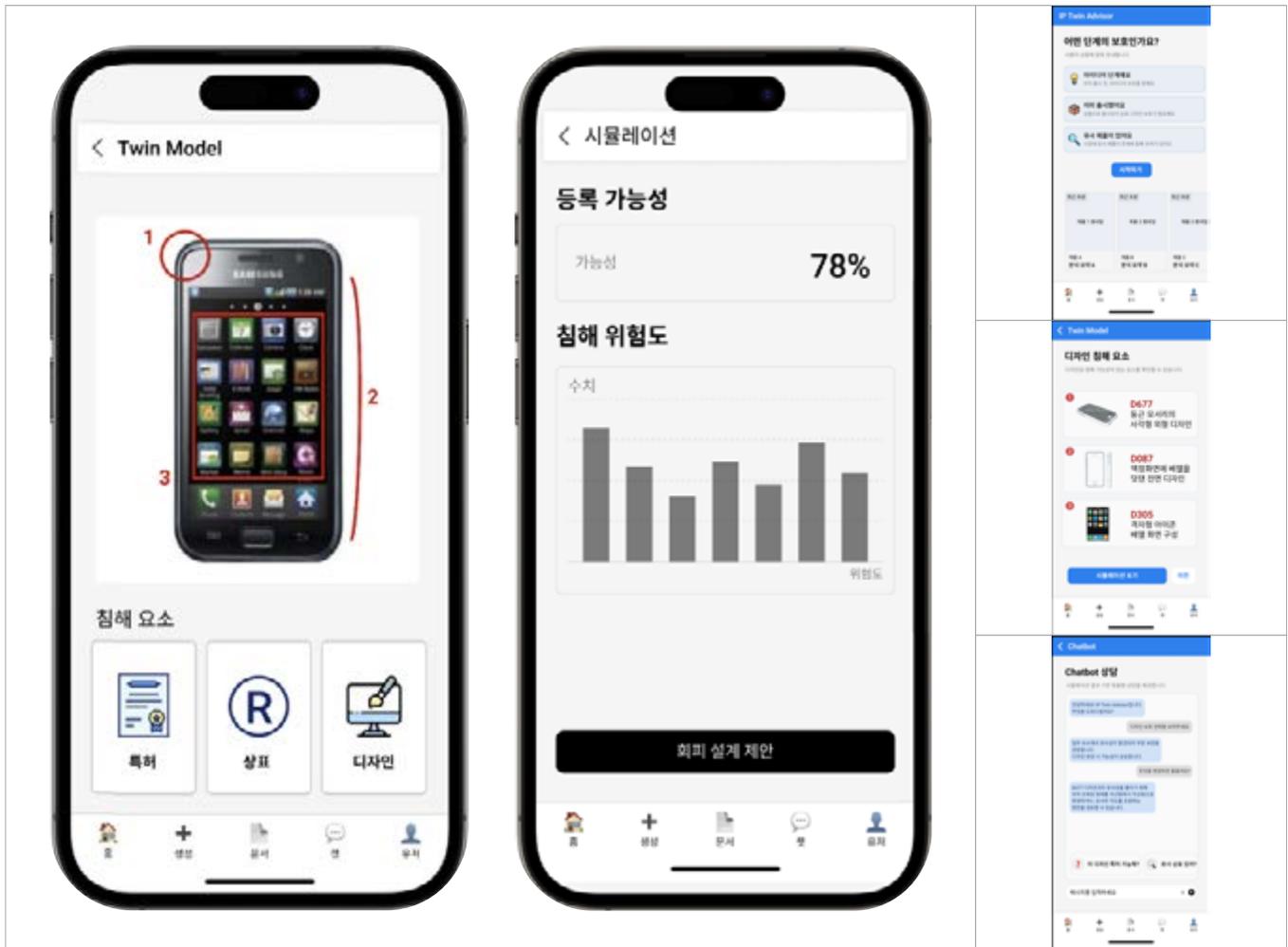
팀장 송선우 / 강원대학교

팀원 조선예 / 계원예술대학교



작품명

# Pocket IP



성명 및 소속

팀장 성현준 / 경상국립대학교

팀원 조운주 / 동덕여자대학교



은상 피아바

작품명

# Moonlit



성명 및 소속  
팀장 김병관 / 세종대학교



작품명

# 업앤다운 클로젯(Up&Down Closet)

**CONCEPT**

수납의 경계를 허무는 '스마트 모빌리티'

업앤다운 클로젯(Up&Down Closet)은 기존 옷장이 가진 높이와 불편함을 해결하고, 좁고 높은 공간을 효율적으로 활용할 수 있도록 고안된 모션기능을 탑재한 놀라운収納 수납가구입니다.

**PROBLEM SOLVING INNOVATION**

혁신적인 문제해결

일반적인 옷장은 설치 특성상 구조가 복잡하고, 의류를 수납하거나 정리할 때 불편함이 발생하며, 높은 곳에 수납된 옷을 한눈에 확인하기 어렵다는 단점이 있습니다. 업앤다운 클로젯(Up&Down Closet)은 모션 시스템을 적용하여 수납 공간(모달이 범위)이 전동으로 상하 이동할 수 있도록 설계되었습니다.

## Up&Down Closet

손이 닿지 않던 공간까지 디자인하다.



**Smart Usability**

스마트한 사용자 경험

모션 시스템을 통해 옷장 공간을 효율적으로 활용할 수 있도록 고안된 모션기능을 탑재한 놀라운収納 수납가구입니다.





성명 및 소속  
팀장 이가은 / 청강문화산업대학



# 지구인의 놀이터

작품명

## 과거와 현재가 공존하는 곳, 수원

**SUWON**

과거와 현재가 공존하는 곳, 수원

본 디자인은 수원의 대표적인 상징들을 모아 자연스럽게 구성한 마그넷 홀더 디자인입니다.

**MAGNET DESIGN**

**플라잉수원**  
열기구를 타고 수원을 새다른 시선으로 볼 수 있는 수원만의 이색 체험!

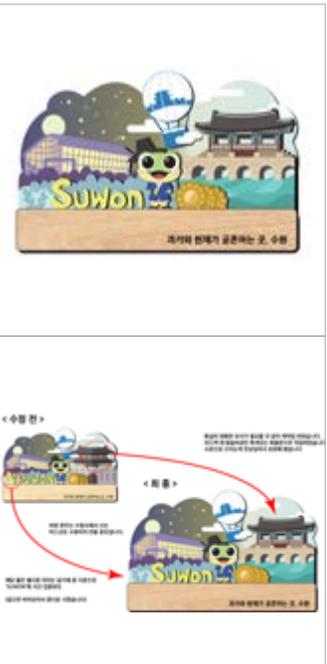
**일월수목원**  
수원시의 생태 랜드마크이자 일상속 도심 거점수목원

**수원이**  
귀여운 한복을 입고 있는 수원의 대표 마스코트인 수원이

**화홍문**  
수원산 위에 세워진 수원경 누각으로 군사적 기능과 경관적 아름다움을 동시에 갖춘 성곽 시설물

**악과**  
한국 전통과자인 악과 수원 행궁동에서 맛 볼 수 있어요!

과거와 현재가 공존하는 곳, 수원



성명 및 소속

팀장 정도운 / 목원대학교



작품명

# 따뜻한 결사대장 효(Hyo), 행운의 조력자 복(Bok)



성명 및 소속  
팀장 김민채 / 경희대학교



작품명

## 한 조각, 한 이야기 - 행궁다과

### 한 조각, 한 이야기

수원의 이야기를 일상 속 작은 기념으로 전하고자,  
 '행궁약과'와 '도화증편' 두 전통 디저트를 하나의 무드 안에 담았습니다.  
 전통의 감성과 지역의 상징을 균형 있게 풀어낸 패키지는,  
 누구에게나 선물처럼 다가갈 수 있도록 기획되었습니다.  
 수원의 시간을 담은 브랜드, 행궁다과를 만들어갑니다.



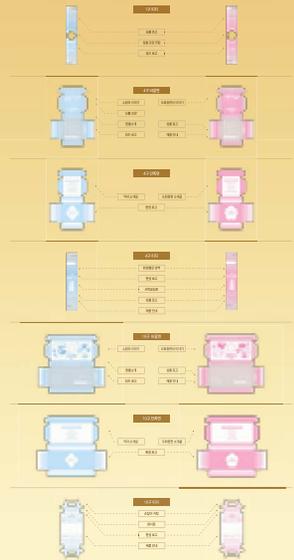
[행궁약과]

[도화증편]

감성을 기반으로 지역의 이야기를 연결하며,  
 브랜드를 하나의 '경험'으로 인식하도록 설계했습니다.



### 전개도



성명 및 소속

팀장 정시은 / 경희대학교

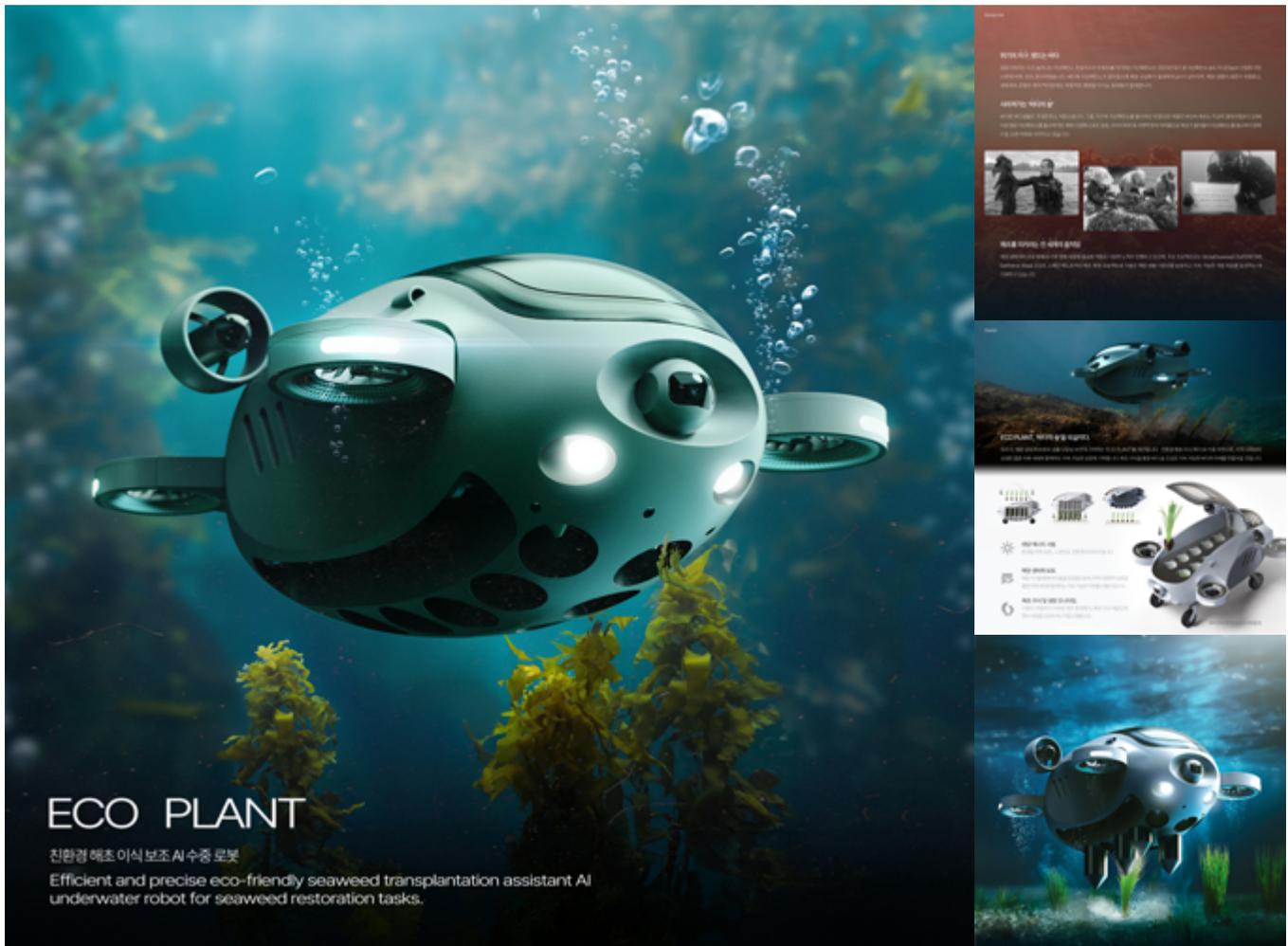
팀원 김성욱 / 경희대학교



한국발명진흥회장상

작품명

ECO PLANT



성명 및 소속  
팀장 유혜림 / 협성대학교



# 한국발명진흥회장상

작품명

## vibra - 시각장애인을 위한 스마트 실내 헬스케어 기기



**VIBRA**  
시각 장애인 전용 실내 헬스케어 기기

#Sensorimotor #Vibration feedback #Hometraining  
#감각운동 #진동 피드백 #홈트레이닝

**Introduction**  
VIBRA는 시각 장애인 전용 실내 헬스케어 기기입니다. 시각 장애인에게 적합한 운동 프로그램을 제공하고, 운동 중 발생하는 다양한 문제를 해결하기 위한 스마트 헬스케어 기기로 개발되었습니다.

**How to use?**

- 기기에 연결되어 있는 전용 웨어러블 장치 착용 (1. 10분 이내)
- 필요로 운동 강도를 제어하거나 시속과 관측 진행 (1. 10분 이내)
- 필요 시 자세를 통해, 거동 시 자세 제어 (1. 10분 이내)
- 운동 종료 후, 휴식 시간 (1. 10분 이내)

**Key Features**

- 175%
- 70%
- 1%

**How to use?**  
VIBRA는 시각 장애인 전용 실내 헬스케어 기기입니다. 시각 장애인에게 적합한 운동 프로그램을 제공하고, 운동 중 발생하는 다양한 문제를 해결하기 위한 스마트 헬스케어 기기로 개발되었습니다.

### Background



시각장애인의 균형 감각 향상

시각 장애인들은 균형 감각 저하로 인해 일상적인 운동 수행에 어려움을 겪습니다. 기존 운동 기구는 시각 정보를 전제로 설계되어, 접근성이 낮고 위험 요소가 많습니다. 그리하여, 시각장애인 역시 기초적인 운동 능력을 유지 및 관리 할 수 있는 헬스케어 기기를 기획하고자 하였습니다.

### Problem



기존 운동기구의 시각 의존성

균형 감각 훈련의 부재

자기 주도적 운동 환경 부족

기존 운동 기구는 시각 정보에 지나치게 의존하고 있어 시각장애인이 활용하기 어렵고, 균형 감각을 훈련할 수 있는 기능이 부족하여, 외부 도움 없이 스스로 운동할 수 있는 환경도 충분히 마련되어 있지 않습니다. VIBRA는 이러한 기존 운동기구의 문제점을 해결하고 시각장애인을 위한 운동 기기를 제안합니다.

성명 및 소속

팀장 허태선 / 충남대학교

팀원 이건홍 / 충남대학교



작품명

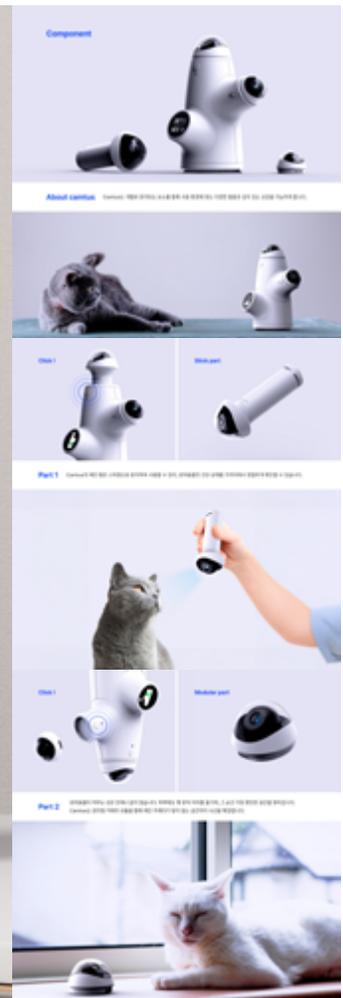
# Camtus



## Camtus

반려동물과 교감을 위한  
모듈형 펫 카메라

반려동물과 떨어져 있더라도 연결을 이어가고자  
반려인은 다양한 방식을 시도합니다.  
Camtus는 단순히 지켜보는 것을 넘어,  
더 깊이 교감하는 시간을 위한 제안입니다.



성명 및 소속  
팀장 김민혁 / 전북대학교



작품명

## HOPELANE

How to use

**Running & Charging**  
**달리며 충전**

HOPELANE은 원격 방전을 통해 전력을 생산하는 소형 비행기입니다. 달리기나 뛰어오르는 비행에 프로펠러를 회전시켜 배터리가 충전 되도록 합니다. 외부 충전 케이블을 연결하여 다양한 기능을 제공합니다.

Switch

Light

Propeller

USB port

Leg

Fing

motif by HOPELANE

**희망을 전하는 비행기**  
An airplane that delivers hope

HOPELANE은 아이들에게 '희망'이라는 희망의 직업을 상징하는 비행기 형태를 갖추고 있습니다. 희망이라는 미취학아동에게 많은 아이들이 꿈꾸는 직업 중 하나인, 비행기 타사만큼 그 꿈을 구체화하는 상징입니다. 또한 비행기의 상징성은 원격 방전의 핵심 요소로, 아이들이 놀면서 전기를 생산할 수 있도록 돕습니다. HOPELANE은 희망과 직업을 동시에 담은 영혼의 여사자를 전합니다.

**자립적이고 지속가능한 삶의 기반 마련**

HOPELANE은 아이들이 스스로 전기를 생산하여 비행기 날음으로써 희망의 직업을 체험할 수 있도록 돕습니다. 또한 비행기의 상징성은 원격 방전의 핵심 요소로, 아이들이 놀면서 전기를 생산할 수 있도록 돕습니다. HOPELANE은 희망과 직업을 동시에 담은 영혼의 여사자를 전합니다.

성명 및 소속

팀장 이준희 / 공주대학교





작품명

# wheelfit



성명 및 소속  
팀장 최인영 / 청주대학교



작품명

웨어러블 이동식 링거팩, IV-Mate



성명 및 소속

팀장 이하진 / 세종대학교

팀원 강현지 / 세종대학교



# 한국발명진흥회장상

작품명

## FICO



성명 및 소속  
팀장 조예담 / 상지대학교



한국발명진흥회장상

작품명

repro



성명 및 소속  
 팀장 양수미 / 건국대학교  
 팀원 강서현 / 건국대학교



# 한국발명진흥회장상

작품명	구분	성명	학교명
E2i-Senior Care Bot	팀장	우태경	-
HARA	팀장	박진현	충남대학교
Flibe	팀장	김수민	청주대학교
3인 가족 전용 웨건 캐리어	팀장	소정은	전북대학교
Q-link	팀장	한고은	한밭대학교
	팀원	우지아	한밭대학교
ZeroDrip	팀장	정시경	건국대학교
구움	팀장	최예슬	전북대학교
	팀원	이예승	전북대학교
싱크 Sync	팀장	이예승	전북대학교
LUMISAFE	팀장	정재훈	공주대학교
음식물처리 스마트팜 '리팜'	팀장	김성규	동명대학교
어린이 양치 습관 개선을 위한 게임형 디바이스 '치카-푸카'	팀장	최환중	홍익대학교 조치원캠퍼스
Swipe Fence	팀장	김경모	청주대학교
손길	팀장	김소정	전북대학교
clearo	팀장	강민수	상명대학교
	팀원	박지현	상명대학교
COREST	팀장	유현서	건국대학교
billowed	팀장	신민주	청주대학교
CameLock(스토킹 범죄 예방을 위한 디지털 도어락)	팀장	김태훈	청주대학교
bloombloom	팀장	백제민	청주대학교
Basketmate(무인과수바구니운반기)	팀장	김동희	청주대학교
GORI	팀장	김효식	건양대학교
여행 도우미 로봇 NAVII-X	팀장	최종범	목원대학교
Flow Table	팀장	이가희	-
PERGOLA-POD(파고라 팻)	팀장	안상민	세종대학교
엘레바식(ELEVASEAT)	팀장	정재훈	공주대학교
원커티 한손 휴지걸이	팀장	이영훈	건국대학교
몸과 마음을 함께 안아주는, 허그벨트	팀장	이가희	-
Helpole	팀장	이민형	명지대학교
	팀원	안승찬	명지대학교

---

제20회  
2025 D2B 디자인페어  
수상작 도록

발행일 2025년 12월  
발행처 한국발명진흥회  
제 작 ㈜현대아트컴

\* 본 도록의 무단 전재 및 복제,  
배포를 금합니다.

---

제20회

# 2025 D2B 디자인페어 수상작 도록

2025 Design-to-Business Fair

주최  지식재산처  KITA  
한국무역협회

주관  한국발명진흥회

후원  한국디자인진흥원