

제29회 대전디자인공모전 공 모 요 강

(재)대전디자인진흥원에서는 지역의 디자인 수준 향상을 도모하고 미래의 역량 있는 신진 디자이너 발굴 및 중견 디자이너들의 자긍심 고취를 위해 '제29회 대전디자인 공모전'을 개최하고자 합니다. 대한민국을 대표하는 디자이너, 학생 여러분의 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

(재)대전디자인진흥원장 윤병문

1. 공모전 개요

- 주최 및 주관 : (재)대전디자인진흥원

2. 출품자격

- 디자인에 관심 있는 모든 사람
- 분야별 자격 조건

분야	대학(원)생 부문	일반인 부문	2020 초대 디자이너展 (신설)
자격	대학(교) 학사·석사	일반인 (만 18세 이상 남녀), 디자이너 등	- [학계] 디자인 대학(교)의 조교수 이상 재직 중인 자 - [기타] 대전디자인공모전에서 대상을 수상한 자, 운영위원회에서 디자인계에 지대한 공헌이 있다고 판단한 자

3. 출품주제

구분	방법
지정주제	“대 전”
자유주제	출품 분야와 상관없이 자유로운 출품 가능

※ 출품 분야는 [붙임문서]에서 확인

4. 출품(접수)방법

- 온라인 접수 : '제29회 대전디자인공모전' 홈페이지에서 접수 (<http://www.didc.kr>)

- 지정주제, 자유주제 반드시 표기

구분	접수기간	입력 사항
지정주제	2020. 11. 02(월) ~11. 06(금)/5일간	<ul style="list-style-type: none"> ○ 성명/주소/소속/연락처/이메일 ○ 출품분야 ○ 주제구분(지정주제/자유주제 중 택) ○ 작품설명(500자 이내) ○ 작품 업로드 <ul style="list-style-type: none"> - A1사이즈 (594x841mm) - JPG형식 150dpi - 입체물의 경우 사진촬영 데이터
자유주제		

5. 출품수

- 개인 및 팀당 제한 없음 / 팀당 인원수는 4인 이내

☞ 대학(원)생 팀 구성 시, 지도교수 반드시 포함 (지도교수 포함 5인 이내)

6. 출품료

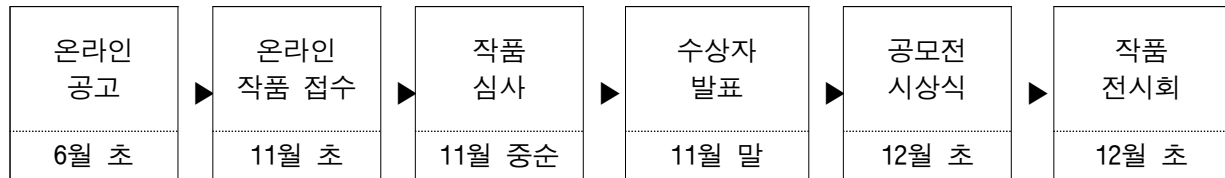
구분	대학(원)생 부문	일반인 부문	초대 부문
작품당	무료	20,000원	무료

7. 시 상

구분	시상	시상금	시상작(수)	
			대학(원)생	일반인
대상	산업통상자원부장관(상)	400만원	1	
금상	대전시장(상)	200만원	1	1
은상	대전디자인진흥원장(상) 대전디자인발전교수협의회회장(상)	100만원	2	2
동상	대전디자인진흥원장(상/2) 대전디자인발전교수협의회회장(상/8)	30만원	8	2
특선	대전디자인기업협회장(상)	10만원	16	4
입선	대전디자인기업협회장(상)	-	다수	
초대 디자이너(상)	-	-	2	
특별상	대전디자인진흥원장(상)	-	3(팀) (최우수1/우수2)	

※대학(원)생 또는 일반인 작품 접수 비율에 따라 상격 및 시상작(수) 조정 또는 추가될 수 있음.

8. 추진 일정



9. 시상식 및 전시회

- 시상 및 전시 : 2020년 11월 말 ~ 12월 초(예정)
- 장소 : (재)대전디자인진흥원 1층 전시장 (대전광역시 유성구 테크노 9로 35)

10. 출품 시 유의사항

- 출품작의 표절이 의심될 경우 심사가 제외되며 입상 후 표절 판정시에도 수상이 취소됨
- 출품작에 출품자에 관한 사항(성명 및 본인을 나타내는 표시)을 표기할 수 없음
- 시리즈 작품일 경우 하나의 작품으로 인정 (온라인 접수시 압축파일로 업로드)
- 작품데이터 : A1 사이즈(841mm × 594mm) JPG형식 150dpi
- 작품의 수량 등은 심사에 영향을 미치지 않음
- 출품작의 전시대상은 입선 이상으로 함 (전시장 및 입선 작품 수 사정에 따라 변동 가능)
- 심사위원회에서 전시품의 수량 등을 선별 조정하여 전시할 수 있음
- 기타 자세한 사항은 제29회 대전디자인공모전 홈페이지를 참조

11. 문의

담당부서	담당자	연 락 처	이메일 주소
(재)대전디자인진흥원 디자인융합진흥팀	이성규 과장	042-930-7831	lsk@didp.or.kr

[붙임문서] 출품 분야

가. 제품디자인 : 제품 및 산업의 사용목적에 적합한 독창적인 형태로 기능 및 사용, 가치 등을 최적화한 디자인

- 전기·전자 제품(가전, 무선통신기기·용품 등)
- 산업기계 및 공구(산업기기, 제어기, 가공기 등)
- 리빙 디자인(완구, 스포츠레저용품, 위생용품, 생활용품, 문구, 악기, 주방용품, 사무용품, 헬스, 의료기기, 건축설비용품 등)
- 스타일 디자인(뷰티, 안경, 모자, 시계, 신발, 가방 등)
- 가구 디자인(생활가구, 사무가구, 주방가구, 의료용가구 등)
- 운송기기 디자인(자동차, 요트·선박, 기차, 항공우주선, 바이크, 드론 등)

나. 시각/정보디자인 : 정보문화시대에 다양한 정보를 통합하고 시각화하여 전달할 수 있는 형식의 커뮤니케이션 디자인.

- 커뮤니케이션 디자인(서적, 신문잡지, 인쇄, 광고, 인포그래픽, 색채, 간판 등)
- 패키지 디자인(POP, 포장, 라벨, 쇼핑백, 박스, 용기, 지기구조 등)
- 브랜드 디자인(아이덴티티, 상표 등)

다. 디지털미디어/콘텐츠디자인 : 정보소통의 효율성을 위한 멀티미디어 기반의 인터랙티브, 이미지, 사운드, 모션, 텍스트를 통합한 심미적이고 미래지향적인 기능적인 콘텐츠디자인.

- 콘텐츠 디자인(영상, 방송, 광고, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 사진, 타이포그래피, 아이콘, 이모티콘, 일러스트레이션, 웹툰 등)
- 디지털미디어 디자인(웹사이트, 어플리케이션(앱), 키오스크 등)
- 게임 디자인(온라인·모바일게임, VR·AR·MR 게임 등)
- 인터랙션 디자인(사용자인터페이스(UI·UX), 휴먼인터랙션, HCI 등)

라. 서비스/경험디자인 : 사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 경험 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자 경험 만족을 위한 유·무형의 서비스 모델

- 인터랙션 디자인(사용자인터페이스(UI·UX), 휴먼인터랙션, HCI 등)
- 서비스 디자인(보건의료, 여가, 레저서비스, 교육서비스 등)
- 커뮤니티 디자인(커뮤니티서비스, 공공행정서비스 등)
- 엔터테인먼트 디자인(엔터테인먼트 디자인 등)

마. 공공/공간/환경디자인 : 합리적이고 기능적이며 쾌적한 생활환경을 조성키 위한 환경제품디자인 및 공공/공간디자인.

- 실내건축 디자인(인테리어, 인테리어장식, 예술장식품, 조명디자인 등)
- 전시 및 무대 디자인(전시, 무대, 이벤트 디자인 등)
- 환경 디자인(환경디자인, 공공디자인, 조경 및 레저, 공간디자인, 공공시설물, 경관디자인 등)

바. 패션/텍스타일 : 인간의 신체와 심리적 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 제작되는 제품 또는 서비스 디자인.

- 패션 디자인(남성복, 여성복, 유아동복, 모피, 전통복식, 스포츠웨어, 이너웨어 등)
- 텍스타일 디자인(인테리어, 직물, 편물, 프린팅, 섬유공예 등)
- 귀금속·보석 디자인(주얼리, 패션악세서리 등)

사. 산업공예디자인 : 생활에 관련된 물품, 소품, 장식품을 문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재 등을 바탕으로 수작업으로 물품을 만드는 일.

- 금속공예 디자인(금속공예)
- 도자공예 디자인(도자공예)
- 섬유공예 디자인(섬유공예)
- 목공예 디자인(목공예)
- 기타공예 디자인(나전·칠공예, 석공예, 유리공예, 가죽공예, 직물공예, 목공예 등)

아. 융합디자인 : 기술과 인문학, 감성 등을 융합하여 심층적으로 분석하여 개념화 하는 일 .

- 기술융합디자인
- 인문융합디자인
- 감성융합디자인