[공고] 2026 한국한복진흥원 한복 굿즈 디자인 공모전 요강

1. 공모 목적 및 배경

1) 목적

- 한복의 현대적 활용 및 문화산업 기반 확대를 위하여 한국한복진흥원과 연계한 우수 디자인을 발굴하고, 이를 상품화하여 한복 문화를 널리 알리고자 함

2) 배경

- 한복의 현대적 활용과 문화상품 개발에 대한 필요성 증대
- 한복 문화 및 기관의 브랜드 가치 제고를 위한 우수 디자인 확보
- 생성형AI 등 디자인 환경 변화에 선제적으로 대응하는 공모 방식 도입
- 기본 방향: 단순한 디자인 아이디어 공모를 넘어, 실제 제작 및 활용이 가능한 실용적이고 창의적인 굿즈 발굴

2. 공모 개요

- 공모기간: 2026. 6. 15.(월) ~ 2026. 8. 9.(일)
- 1차 심사: 2026. 8. 10.(월) ~ 2026. 8. 16.(일)
- 2차 심사 대상 발표: 2026. 8. 20.(목)
- 견본 제출: 2026. 9. 25(금) 17시 까지
- 2차 심사: 9월 5주차~10월 1주차 중
- 최종 수상자 발표 및 시상: 10월중
- 참가자격: 한복 및 전통문화에 관심 있는 전 국민 누구나(개인 또는 팀)

※ 팀원 총 6명 까지 가능(팀대표 포함)

- 공모주제: 한복 및 전통문화를 활용한 창의적이고 실용적인 굿즈 디자인

3. 공모 분야 및 제출 규격(※ 필수 확인)

본 공모전은 변화하는 디자인 환경을 반영하여 두 가지 분야로 나누어 접수합니다.

분야별 제출 요건이 상이하므로 유의하시기 바랍니다.

1) 분야

구분	[분야1] 실물 굿즈 디자인	[분야2] AI 기반 굿즈 디자인
분야 설명	실제 양산 및 상품화가 가능한 실물 형태의 굿즈 디자인	생성형AI 등을 활용하여 기획한 창의적인 굿즈 디자인 아이디어
제출 요건	디자인 기획안(PDF) **※ 2차 심사 진출 시 제작샘플 제출 필수**	디자인 기획안(PDF)
제출 방법	온라인 접수	온라인 접수

2) 제출시 주의사항

- 제품의 규격이 동일하고 디자인, 색상이 다를 경우는 디자인 기획안 한번만 제출
- 제품이 여러 개 일 경우 1개의 제품 각각 기획안 제출(구글폼 여러번 접수 필요)
- 최대 접수 제품수 3개

3) 디자인 기획서 규격

- 디자인 기획안은 출품작의 디자인 의도, 한복 요소 활용 내용, 실물 제작 가능성, 상품화 가능성 등을 종합적으로 확인하기 위한 자료
- 참가자는 단순 디자인 이미지 제출에 그치지 않고, 해당 굿즈가 실제 제작 가능한 형태인지, 어떤 재질과 규격으로 제작될 수 있는지, 향후 상품화&전시&홍보 등에 어떻게 활용될 수 있는지를 구체적으로 작성
- 제출형식: PDF 파일
- 작성분량: 5매 전후 권장
- 용지규격: A4 가로 또는 세로 자유 구성
- 파일명: 참가분야_작품명_성명 또는 팀명.pdf

※ 참가자는 아래 항목을 중심으로 디자인 이미지, 도면, 설명 문구, 표 등을 활용하여 자유롭게 작성하되, 디자인 기획안은 출품작의 디자인 의도와 실물 제작 가능성을 확인하기 위한 자료임

※ AI 기반 굿즈 분야의 경우도 디자인 기획서를 제출

4) 디자인 기획안 구성 예시

가. 작품 개요

* 작품명
* 참가분야
* 굿즈 유형
* 작품 한 줄 설명
* 주요 사용 대상 및 활용 상황

나. 디자인 콘셉트
* 작품 기획의도
* 디자인 특징
* 한복 또는 전통문화와의 연계성

다. 한복 요소 활용 내용(해당시)
* 한복의 색채, 문양, 형태, 소재, 구조, 착장문화 등 활용 내용
* 해당 요소를 굿즈 디자인에 반영한 방식
* 단순 장식이 아닌 디자인 콘셉트 또는 기능과의 연계성

라. 디자인 시안
* 대표 이미지
* 정면 이미지
* 측면 또는 후면 이미지
* 주요 디테일 디자인
* 색상 또는 옵션이 있는 경우 해당 내용

마. 실물 제작 및 활용계획
* 예상 크기
* 예상 재질
* 예상 제작 방식
* 예상단가
* 상품화 또는 홍보 활용 가능성
* 기타 제작 시 고려사항

4) 제출 방법
- 온라인 접수(구글폼)

4. 시상 내역

총상금 1,300만 원 총 6명(팀) 선정

공모 분야	시상 훈격	선정 인원	상금
[분야1] 실물 굿즈	대상	1명(팀)	5,000,000원
	최우수상	1명(팀)	3,000,000원
	우수상	1명(팀)	2,000,000원
[분야2] AI 기반 굿즈	우수상	3명(팀)	각1,000,000원

※ 심사 결과에 따라 부문별 시상 인원이 조정되거나 **적격자가 없을 수 있으며,** 상금에 대한 제세공과금은 수상자 부담

5. 심사 기준 및 우대 사항

1) 한복 요소 활용도 기준

○ 한복 요소 활용도&란 한복의 전통적 특징을 단순 장식으로 사용하는 것을 넘어, 색채·문양·형태·소재·구조·착장문화 등 한복 고유의 요소를 작품의 디자인 콘셉트, 기능, 형태, 사용성에 창의적으로 반영한 정도를 말함.
○ 한복 요소 활용도는 다음 기준을 종합적으로 고려하여 평가함.

가. 색채 활용도
- 오방색, 색동, 전통 배색 등 한복 고유의 색채 감각을 현대적으로 해석한 정도
- 굿즈의 용도와 대상에 맞게 색채를 조화롭게 적용한 정도

나. 문양 활용도
- 전통 문양, 자수, 금박, 직조 문양 등 한복 및 전통복식과 관련된 시각 요소를 적절히 반영한 정도
- 문양을 단순 삽입하지 않고 굿즈의 형태, 기능, 표면 디자인과 조화롭게 결합한 정도

다. 형태 및 구조 활용도

- 저고리, 치마, 두루마기, 깃, 고름, 동정, 소매선 등 한복의 형태적 특징을 디자인에 반영한 정도
- 한복의 선, 여밈 방식, 겹침 구조, 실루엣 등을 굿즈 디자인에 창의적으로 재해석한 정도

라. 소재 및 질감 활용도
- 비단, 모시, 삼베, 명주 등 한복과 관련된 소재감 또는 직물의 질감을 디자인에 반영한 정도
- 실제 제작 시 소재 선택이 굿즈의 기능성, 내구성, 상품성과 조화를 이루는 정도

마. 착장문화 및 상징성 반영도
- 예복, 일상복, 절기&의례복 등 한복 착장문화의 의미를 디자인 콘셉트에 반영한 정도
- 한복이 지닌 예절, 품격, 조화, 공동체성 등 문화적 의미를 현대적 굿즈로 풀어낸 정도

바. 현대적 활용성
- 한복 요소를 현대인의 일상생활에서 사용할 수 있는 굿즈로 자연스럽게 전환한 정도
- 전통성과 현대성의 균형을 이루며 실제 상품화 가능성을 갖춘 정도

사. 가산점 부여 기준
- 위 기준 중 2개 이상을 작품의 핵심 디자인 요소로 명확히 반영한 경우 내부 심사 시 가산점을 부여할 수 있음.
- 단순히 한복 이미지, 전통 문양, 색동 색상 등을 표면적으로 삽입한 경우에는 한복 요소 활용도가 높은 작품으로 보지 않을 수 있음.
- 작품설명서에 활용한 한복 요소의 종류, 반영 방식, 디자인 의도, 굿즈 기능과의 연계성을 구체적으로 작성한 경우 평가에 참고할 수 있음.

아. 유의사항
- 한국한복진흥원 및 상주시 캐릭터 색동이, 도리수니 활용 여부는 한복 요소 활용도 가산점 기준에 해당하지 않음.

- 가산점은 캐릭터 사용 여부가 아니라 공모작 자체에 반영된 한복의 색채, 문양, 형태, 소재, 구조, 착장문화 등 디자인 요소를 기준으로 판단함.

2) 심사 기준

- 출품작은 디자인의 창의성, 실용성 및 상품화 가능성, 한복 문화에 대한 이해도 등을 종합적으로 평가
- 공모 분야별 특성을 고려하여 주제 적합성, 디자인 완성도, 제작 가능성, 상품성, 대중성, 한복 요소 활용도 등을 평가

○ 1차 심사 기준

- 1차 심사는 제출된 디자인 시안 및 기획안을 중심으로 온라인 심사 방식으로 진행
- 주요 평가항목

& 주제 적합성: 한복 및 한국한복진흥원 이미지와의 연계성
& 창의성: 디자인 아이디어의 독창성 및 차별성
& 상품성: 굿즈로서의 시장성, 활용성, 대중성
& 제작 가능성: 실제 제작 가능성, 구조&재질&비용의 적정성
& 한복 요소 활용도: 한복의 색채, 문양, 형태, 소재 등 반영 정도

○ 2차 심사 기준

- 2차 심사는 1차 심사를 통과한 작품을 대상으로 오프라인 방식으로 진행
- 2차 심사 대상자는 주최 측이 정한 기한 내 실물 굿즈, 제작 샘플 또는 보완 디자인 자료를 제출
- 주요 평가항목

& 실물 완성도: 제작물 또는 목업의 품질, 마감, 구현 수준
& 상품성 및 실용성: 실제 사용 가능성, 판매 가능성, 소비자 선호도
& 한복 요소 활용도: 한복 정체성, 전통성과 현대성의 조화
& 창의성 및 차별성: 기존 굿즈와의 차별성, 디자인 독창성
& 대중성: 시민 선호도 및 전시&홍보 활용 가능성

○ AI 기반 굿즈 디자인 분야 평가

- AI 기반 굿즈 디자인 분야는 한복 요소의 해석, 굿즈화 가능성, 창의성, 활용성, 제작 가능성 등을 종합적으로 평가

- AI 활용 과정의 적정성, 후가공 완성도, 상업적 활용 가능성 등을 세부 평가에 반영할 수 있음

6. 수상작 후속 지원(특전) ※실물 굿즈 분야 한정

우수작으로 선정된 디자인은 단순 시상에 그치지 않고, 다음의 후속 과정을 지원할 예정입니다.

- 시제품 제작 지원 및 온·오프라인 홍보 추진
- 시제품 제작 대상, 수량, 규격, 재질, 제작 방식, 제작비 범위 등은 주최 측과 협의하여 최종 결정
- 수상작의 제작 가능성, 상품성, 활용도 등을 고려하여 향후 한복 굿즈 제작·활용 사업과 연계 검토
- 단, 후속 지원의 세부 내용 및 범위는 사업 추진 상황, 예산, 제작 가능성, 관계기관 협의 결과 등에 따라 조정될 수 있음

7. 유의사항

1) 제출 및 접수 관련 사항

- 참가자는 공모요강에서 정한 제출서류, 파일 형식, 규격, 제출기한 등을 반드시 준수하여야 합니다.
- 제출서류 누락, 참가자격 미충족, 제출파일 형식 및 규격 부적합, 공모 주제 부적합, 중복 접수 등 기본 요건에 맞지 않는 경우 심사 대상에서 제외될 수 있습니다.
- &실물 굿즈 디자인 분야&의 2차 심사 대상자는 주최 측이 정한 기한 내 제작샘플을 제출하여야 하며, 기한 내 미제출 시 최종 심사 대상에서 제외될 수 있습니다.

2) 저작권 및 부정응모 관련 사항

- 타 공모전 수상작, 표절&도용 작품, 제3자의 저작권&초상권&상표권 등 권리를 침해한 작품은 심사에서 제외됩니다.
- 수상 이후라도 부정응모, 표절, 도용, 저작권 침해, 타 공모전 수상작 중복 출품, 제3자의 저작권&초상권&상표권 등 권리를 침해 등이 확인될 경우 수상 취소 및 상금 환수 조치될 수 있습니다.
- 출품작과 관련하여 저작권 및 권리관계 분쟁이 발생할 경우 그 책임은 응모자에게 있습니다.

- 주최 측은 필요 시 부정응모 여부 확인을 위한 검증 절차 또는 이의신청 절차를 운영할 수 있습니다.

3) AI 기반 굿즈 디자인 분야 유의사항
- AI 기반 굿즈 디자인 분야 응모작은 타인의 저작권을 침해하지 않는 방식으로 생성된 결과물이어야 하며 관련 법적 분쟁 발생 시 책임은 응모자에게 있습니다.

4) 수상작 권리 및 활용 관련 사항
- 수상작의 저작재산권은 주최 측에 전체 양도되며, 주최 측은 수상작을 굿즈 제작, 상품화, 홍보, 전시, 배포, 교육, 문화콘텐츠 제작 등 공모전 목적에 맞는 범위에서 활용할 수 있습니다.
- 수상작 활용 및 저작재산권 양도에 동의하지 않을 경우 수상자 선정에서 제외될 수 있습니다.

5) 심사 및 시상 관련 사항
- 심사 결과에 따라 부문별 시상 인원 및 시상 규모는 조정될 수 있으며, 적격자가 없을 경우 해당 부문 또는 해당 등급의 수상작을 선정하지 않을 수 있습니다.
- 공모 일정, 심사 방식, 제출자료, 후속 지원 내용 등은 주최 측 사정에 따라 변경될 수 있으며, 변경 시 별도 안내합니다.

8. 문의사항 : gongmo@stunnung.kr 이메일 접수