

# JAMIE YOO PORTFOLIO

---

J A M I E Y O O K R @ G M A I L . C O M

ADOB  
E  
CREATI  
VE  
SUIT

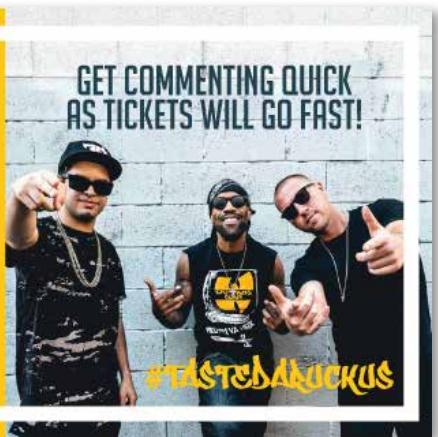
2013-2020  
BEST  
SELECTED

BACHELOR,  
INDUSTRIAL  
DESIGN

UI/UX  
SPECIALIST  
CERTIFICATED



# WU-TANG CLAN PREMIUM LIQUEUR



ALL PACKAGE DESIGNS FOR WU TANG CLAN VODKA AND LIQUOR  
COLLABORTION WITH THE AMERICA HIPHOP BAND 'WU TANG CLAN' FROM LIVE NATION

INVITATION BANNER FOR SNS, PRINTED FLYERS  
OFFLINE EVENT FOR WTC LIQUOR



## INSTAGRAM POST

LAUNCHING PARTY INVITATION  
OFFLINE EVENT FOR WTC VODKA



## BANNER, WALL POSTERS IN VARIOUS SIZES

WU TANG CLAN LIQUOR, VODKA - OFFLINE EVENT LAUNCHING PARTY



## BAR PROMOTIONAL POSTERS - HUSTLE & FLOW IN REDFERN

HIPHOP BAR 'HUSTLE & FLOW' PROMOTIONAL POSTERS  
X BANNER FOR SPECIAL PROMOTON - EVENT VENUE



**YOUR CHANCE  
TO WIN  
\$10,000**



**SPEND \$59  
OR MORE  
ON ANY WHISKY TO ENTER**

Lagardere

**YOUR CHANCE  
TO WIN  
\$10,000**

**SPEND \$59 OR MORE  
ON ANY WHISKY TO ENTER**



**YOUR CHANCE  
TO WIN  
\$10,000**

**SPEND  
\$59  
OR MORE  
ON ANY WHISKY  
TO ENTER**

**PULL UP BANNER AND ONLINE BANNER - SUGGESTION IMAGES  
DESIGN BANNERS FOR DUTY FREE STORE IN SYDNEY AIRPORT**

SAMPLE

1

CLASSIC VINES  
LAGER 330ML  
CAN  
(COBALT BLUE)



MOCKUP

SAMPLE

2

CLASSIC VINES  
LAGER 330ML  
CAN  
(COBALT BLUE)



MOCKUP

DETAILS



VINE TREE



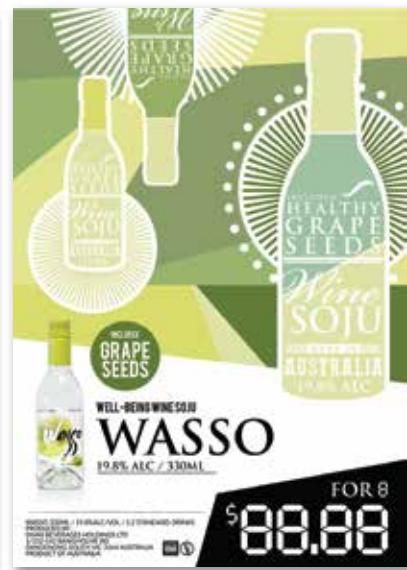
TOPOGRAPHIC MAP

DETAILS



VINE TREE

350ML BEER CAN RENDER AND DIE-LINE  
TO RELEASE WINE BASED BEER, 2 CONCEPTS ARE DESIGNED



VARIOUS POSTERS USUALLY FOR AFRAME PRINTING OR DIGITAL FOR IPAD

PRODUCT LAUNCHING ADVERTISEMENTS  
AFRAME, BOX HEADERS, FLYERS FOR SPECIAL EVENT, SEASONAL PROMOTIONAL FLYERS



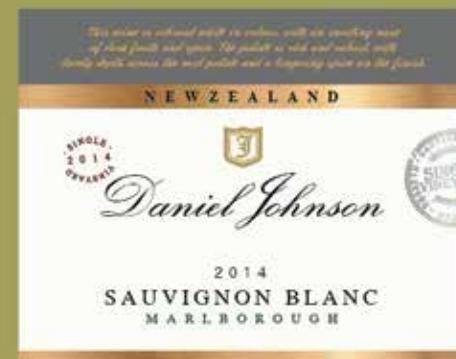
## VARIOUS POSTERS

EVENT POSTERS - JAY SEAN, TIMOMATIC POLE POSTERS  
COCKTAIL MENU - CHALKED DESIGN CONCEPT  
PROMOTIONAL FLYER FOR COMPETITIVE PRODUCTS



## DESIGN VARIATION - CASK WINE

CASK WINE OUTER BOX DESIGN,  
2 LITRES DIVAS VKAT VODKA, 4 LITRES WHITE & RED CASK WINE,  
PREMIX COCKTAIL CASKS.



## DESIGN VARIATION - VINTAGE WINE LABELS

WINE LABEL DESIGN - VINTAGE SAUVIGNON BLANC  
NEEDED TO CONSIDER PRINTING EFFECTS AND COSTS



## GLASS WATER BOTTLE DESIGN - GRAPE WATER

WATER BOTTLE LABEL -  
CONCEPT 'ACTUAL GRAPE IMAGES WITH WATER SPLASH'



MODERN CONCEPT OF WINE LABELS - 2 COLOURS, NO EFFECT

WHITE WINE LABEL DESIGN  
MODERN DESIGN FOR YOUNG CUSTOMERS  
WHO AFFORD COMPETITIVE COST



CONCEPT - MUST BE TRADITIONAL, LESS PRINTING EFFECT  
WHISKY & GIN LABEL DESIGN



FRONT 102 x 150mm

BACK 74.5 x 60mm



**FINAL DESIGN AND PRINTING DIELINE FOR SEVERAL EFFECTS**  
**GIN LABEL DESIGN - NZ TRADITIONAL GIN CONCEPT**  
**WITH EMBOSS, YELLOW SPOT UV, SILVER FOIL**

## PREVIOUS WORK

UI/UX  
RESEARCH

PRODUCT  
DESIGN

3D RENDER  
GRAPHIC

IDEA SKETCH  
FOR BRAINSTORMING

# 01 UX RESEARCHING

## For better medical service, The emergency room improvement project

2013. 3 – 2013. 5

Mild to severe spatial separation

Vaguely waiting patients

Difficult of information sharing in hospital

emergency and non-emergency dividing

Vaguely waiting

Communication problem

Repeated asking

Furtherance of anxiety

Aid room and separate room

Disturbing elements

Complicated traffic line in emergency room

Exposing privacy

Complicated procedures

Journey Map



**Persona 1**

Prefer the single life : Jane

I do not remember most of the ER facilities. Because I was sick too.

**NEEDS**

- Quick test results
- Prompt treatment
- Nurse's attention
- detailed description of trouble
- Receipt simplify procedures

**Persona 2**

Emergency specialist : Peter

The distance between the resuscitation room and the entrance is too far.

**NEEDS**

- Require recording systems
- Repeat the test results confirm
- Situation at a glance
- improve the overall traffic line

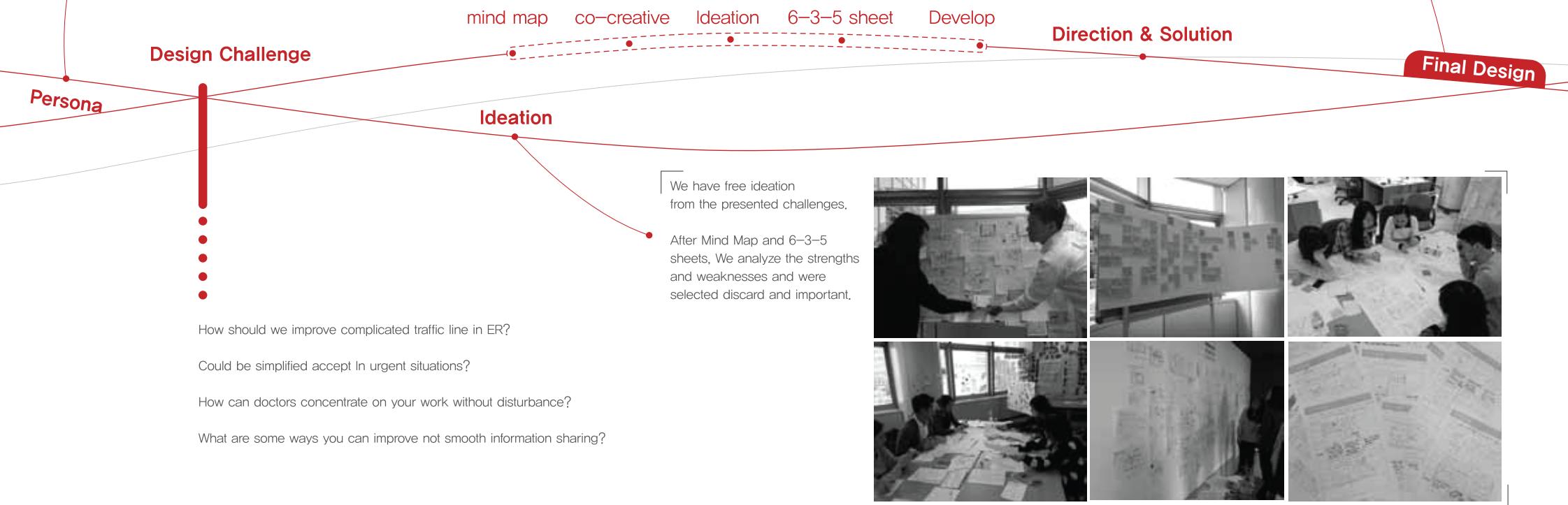
**Persona 3**

Nurse who worked 10 years

The time lag is huge, because I need to separately describe when caregivers each change,

**NEEDS**

- Solution of repeat description
- Protection from violent patients
- Caregivers management
- Emotional doctors

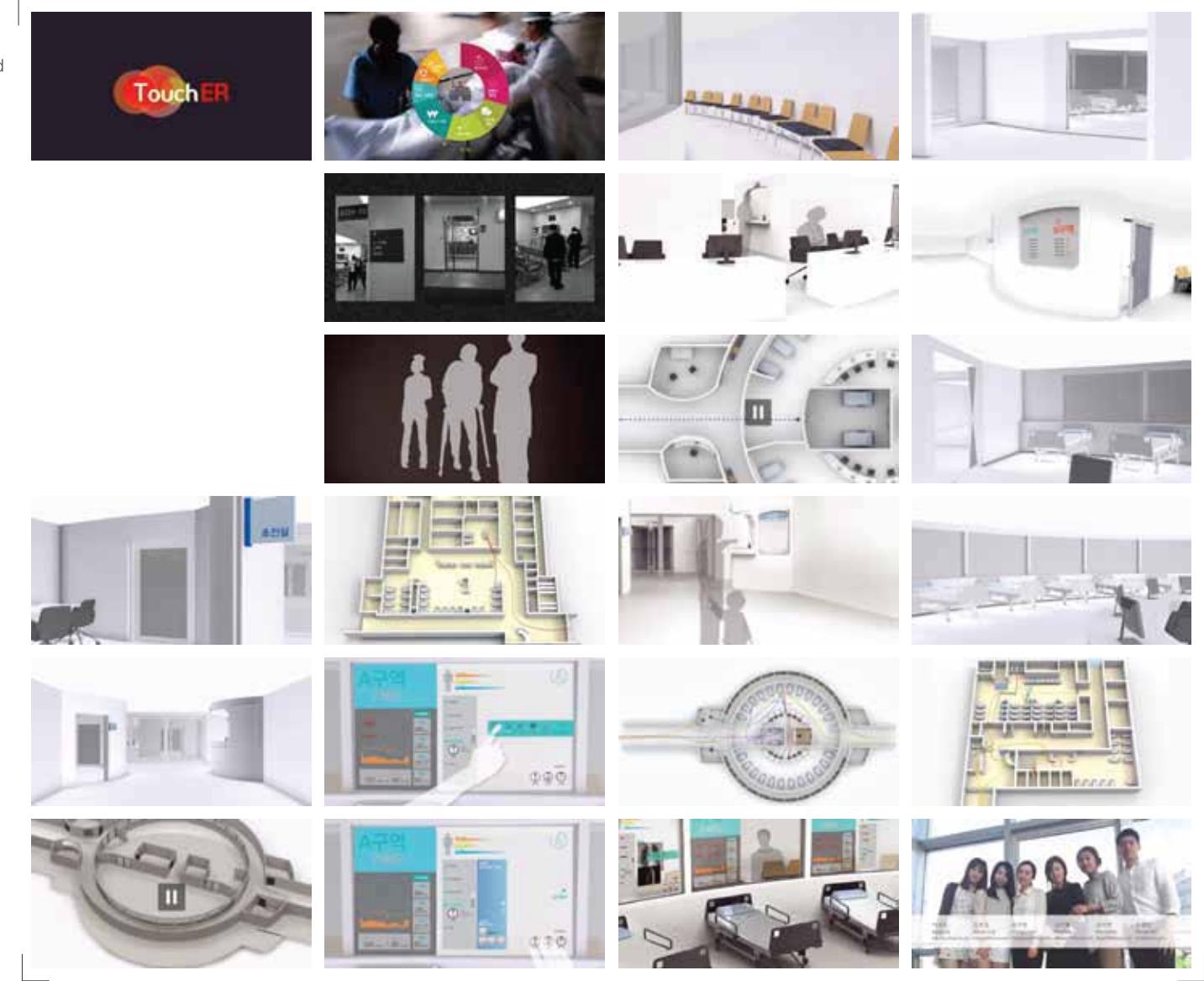


## Final result : Video

Out team selected ideas, the circle ER was visualized. After changing into a circular space, We were applied a variety of functions and Prompt treatment that was the most important goal is made available.

Also The problem of communication have been resolved through the GUI screen in protector waiting room. For detailed GUI and space description can be found throughout the Youtube video :

<http://youtu.be/222Rq2Lveql>

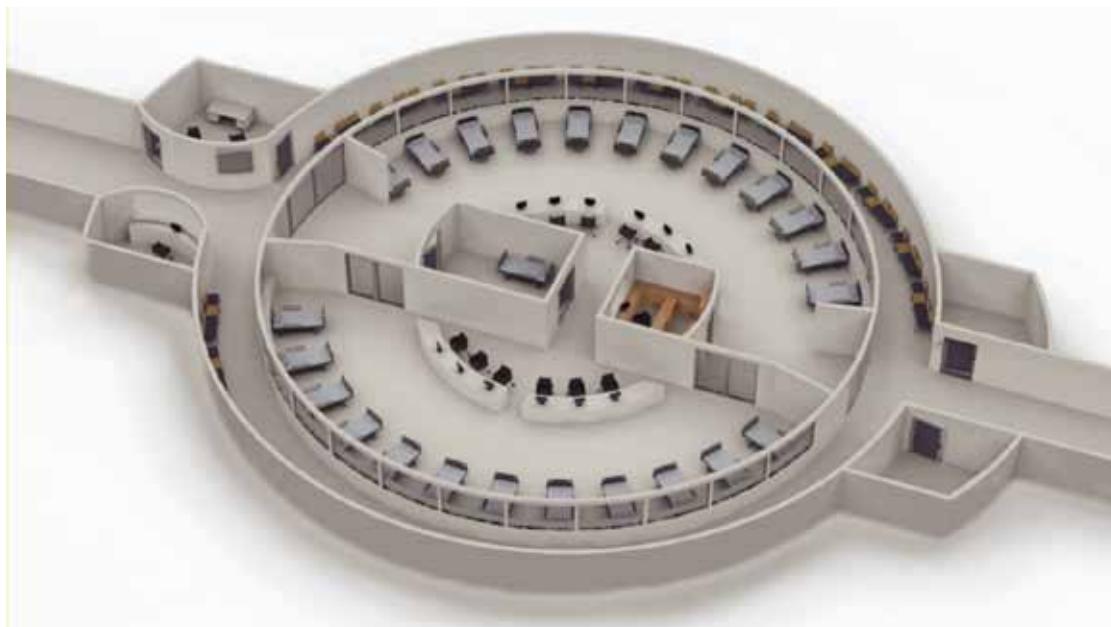
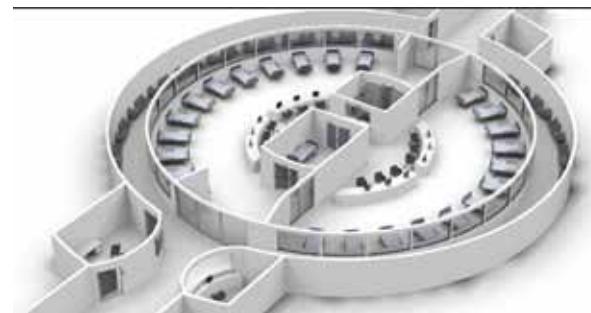


## Final result : detailed rendering

Team of two people, including me, because it was a industrial design major, has been to make the results as 3d.

Throwing ideas at the same time we made the structure, We had a modeling rendering rhino keyshot was used.

Animations and Youtube viedos created using 3ds max, After effects, V-ray rendering and The GUI screen was created using Photoshop Illustrator, After effects.



# 02 UX RESEARCHING

## 보건소의 실질적 문제점파악과 활성화 방안

**UX Process**

Pre-Research → Melt in → Purpose → Overview → Pilot Research

2011. 9 ~ 2011. 12

**Overview**

병원에 비해 활성화 되지 않고 홍보되어 지지 않고 있는 보건소를 발전시킬수 있는 방법에 대해서 생각해보는 프로젝트였다.

보건소를 이용하는 사용자들의 입장에서 깊이 리서치 하고 분석함으로서 정말 필요하고 개선되어야 할 점은 무엇인지 연구해보았다.

우리 조에서 6가지의 개선점을 찾았으며 리서치와 탐구는 함께하였으며 결과도출방향은 개인적인 프로젝트로 구성이 되었었다.

결론적으로는 보건소에서 많이하는 사업인 예방접종 측면에서 병원에 비해 효율적으로 인지 할수 있는 시스템을 구성해보아야 겠다는 생각에 영아들을 위한 예방접종 알림 시스템을 제안하였다.

**Pilot Research**

**직원을 위한 동선정리**

직업의 특성상 일하다보면 동료들과 보내는시간이 많다. 이들과 트러블이 없으려면 아무래도 서로 동선을 가려 불편을 주지 않아한다. 동선을 피하여 최적화된 사용환경 구축

**행정/의료공간의 분리**

행정상 배치된 보건소 시설때문에, 보건행정직원은 동선이 다른 동료나 고객과 겹치는일이많아 업무에 집중하기 어려워보였다.

**직원의 도움을 최소 할수있는 시설을 안내**

대부분의 인력으로 모든 문제점을 해결할 수 있겠지만 시간과 효율, 돈의 문제점에서 보았을때 자동화되고 이용하기 더 편한 시설을 제안 시설의 위치를 물어본다는 시점에서 안내 체계가 고객에게 어렵게 느껴지거나 혼동되는 사실을 알수있다.

tangible facilities  
separation of space  
human traffic in mind

**Hard Analysis**

**Persona**

**낮은 보건소 이용률**

최근 방문 통계 분석을 통한 낮은 보건소 이용률 인식함.

**보건소에 대한 정보 부족**

보건소의 영업력과 사용자 관점에서의 인지정도 파악.

**보건소에 대한 정보를 얻는 영역**

대체로 포털사이트 검색을 통해 정보를 얻거나 가까운 지인에게서 보건소에 대한 소식을 얻는 사람들이 많았다.

**향후 보건소 이용 의지**

정기적으로 정보의 제공이 이루어지고, 보건소에 대한 이미지가 개선된다면 보건소이용에 대해 긍정적인 반응을 보였다.

경쟁력 있는 가격과 구립시설이라는 것에 대한 신뢰를 소비자들이 가지고 있음.

항목	설문 대상	응답률	결과
6개월내 이용 여부	전체	83.6%	아니오
	예	16.4%	예
보건소를 방문하지 않는 이유	기타	4%	별로 신체적이나 정신적 특별한 이유가 없어서
	별로 신체적이나 정신적 특별한 이유가 없어서	10%	38%
서비스의 정보를 몰라서	기타	14%	별로 신체적이나 정신적 특별한 이유가 없어서
	별로 신체적이나 정신적 특별한 이유가 없어서	14%	34%
보건소 사이트를 이용	예	12.3%	아니오
	아니오	87.7%	예
보건소 정보 얻는 곳	인터넷	40%	인터넷
	인터넷	29.2%	기타
정기간행物 받는 것에 대한 감정	매우 좋음	50.8%	매우 좋음
	매우 좋음	12.3%	보통
우편(1.5%)	우편(1.5%)	16.9%	친구
	우편(1.5%)	16.9%	친구
인터넷(1.5%)	인터넷(1.5%)	4.6%	보건소 내
	인터넷(1.5%)	4.6%	보건소 내



# 03 UX+PRODUCT

## Affordance 제품제안 쓰레기를 압축하는 벤치

2011. 3 – 2011. 7

### Affordance

사람의 기본적 인지능력인 행위유발 affordance를 이용한 제품을 만들어 보자

#### 서울시청 공공디자인 bench부분 공모

아이디어로 부터 나온 제품의 의도는 쓰레기의 부피를 줄이며, 경제적인 이득이 장점이 되고 소량의 압축될수 있는 쓰레기가 나오는 가정집 보다는 공공적으로 사용되는 것이 더 제품의 장점을 부각시킬수 있다는 생각에 서울시 공공디자인 공모에 맞게 제작하게 되었다.

#### 쓰레기를 압축하는 벤치

적당한 공간에 있는 의자를 보면 자연스럽게 앉게 되는 행위를 이용해 캔이나 페트 쓰레기를 압축하는 벤チ이다. 일부러 캔을 구기거나 밟지 않아도, 의자의 틈이나 구멍에 넣기만 하고 의자에 앉으면 쓰레기의 부피가 줄어준다. 행위유발을 이용한 쓰레기 압축벤치.

PD Process

**affordance 정의**

방향설정

주제선정

Pilot study를 통한 item 선정

Pre research – Study

대주제는 어포던스라는 행위유발되는 주변의 관찰에서부터 시작되었다.  
관찰로부터 어떤 상황과 어포던스들을 찾게 되고 그 안에서 그 행위유발을 이용한 방향을 설정하게 된다



여러관찰을 한 우리조는,  
어포던스한 많은 행동들이 사람의 소소한 재미를  
충족시켜주는 역할을 하고 있음을 알게 했다.

어포던스라는 것은 어떤 것으로 부터 인지적으로 알고 있건 말건 행위를 유발시키는 것을 말하는데, 예를 들어 자연스럽게 버튼같이 생긴것을 보면 누른다거나, 부드러운것을 보면 만지게 되는 행위를 예로 든다.

의자로 보면 사람들이 자연스럽게 앉게 되는 행위를 이용한 어포던스를 이용하여 아이템을 만들었다.  
의자와 비슷한 형태의 무엇을 사람들이 보게 되면 어떤 설명이 없어도 앉게 되는 모습은 새롭게 만들 제품에 의자의 형태를 보여줌으로서 어포던스를 유발할것이고  
그 어포던스로부터 사회의 문제를 해결할 수 있도록 해본다.

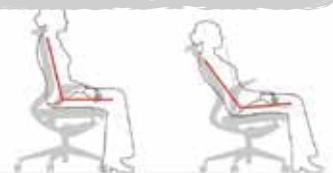


#### MOTIVE

의자에 자연스럽게 앉음으로서 버리게 될 캔을 나도 모르게 찌그러트리는 행위를 유발하게 된다  
결국 캔의 부피를 줄여 쓰레기의 양을 줄이게 되는 역할을 하게 되며  
쓰레기의 양을 줄이는 것은 쓰레기 처리를 위한 연료비, 인건비, 회수작업비용이 줄고 쓰레기 넘쳐나 악취에 시달리는 일도 없어지게 하는 일을 한다.

#### 가해지는 체중 분산

- 좌) 체중이 영덩이에 실려 있는 부분이 몸을 지탱하고 있는 상황
- 우) 등받이가 뒤로 젖혀질 경우 등쪽으로 쓸리는 체중이 많아 의자의 앓는 부분에  
지탱되어지는 체중의 양이 적음



#### OVERSEA CASE

미국 필라델피아의 공원. 태양광에 의해 작동되는 압축쓰레기통이 설치.  
태양열로부터 모인 전기로 인해 쓰레기를 압축하는 구조를 가진 방식.

이 압축되는 쓰레기통에 의해 한 통에서의 수거용량이 커져 쓰레기 수거하는 횟수빈도가 굉장히 낮아지게 되었다고 한다.





행동분석 조작순서 도표



외관 형태연출과 재질 표현 렌더링

✓ 1번구조는 의자에 붙어있는 판의 탄력으로 캔을 누르도록 한다. 의자의 틈사이에 캔을 넣으면 캔이 압아짐과 함께 쓰레기통으로 넘어가도록 하는 원리이다.

✓ 2번 구조는 몸체에 달린 구멍으로 캔이나 페트를 넣게 되면 쓰레기통 안으로 빠지게 되도록 하여 체중으로 누르는 원리이다.

Design Direction

Render

1, 2 모델의 압축되는 원리와 내부 구조도



1, 2 모델 렌더링 로고  
Affordance Press Bench



## Affordance Design using sit motion

An affordance is a quality of an object, or an environment, which allows an individual to perform an action. For example, a knob affords twisting, and perhaps pushing, while a cord affords pulling.



### Idea sketch

Inspired from ordinary public bench and trash bin.



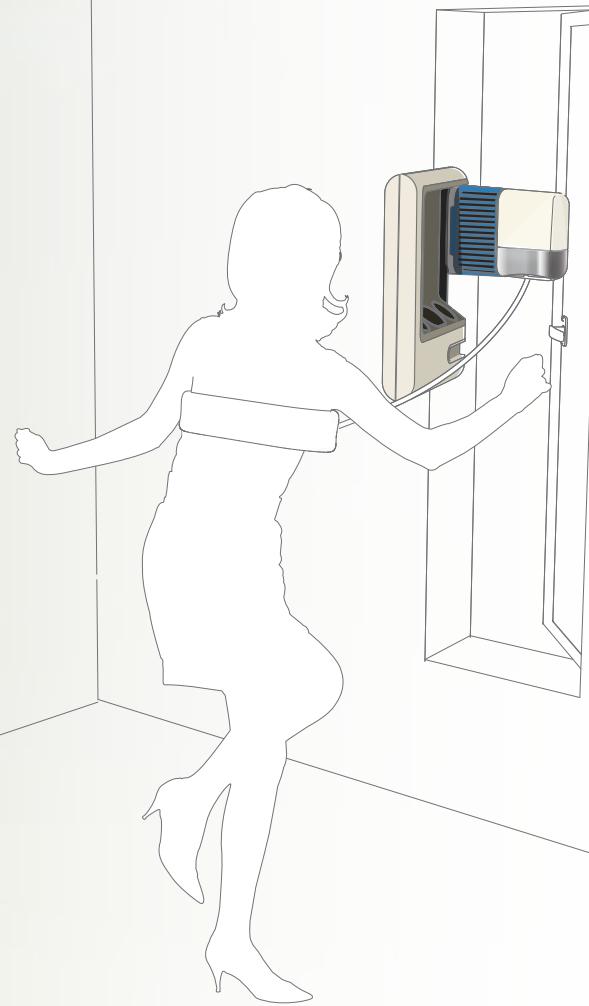
## 3D Rendering by Rhino, Keyshot

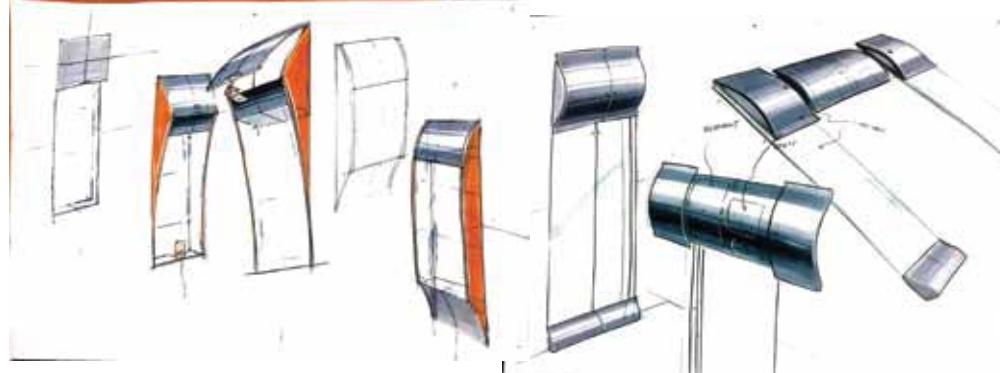
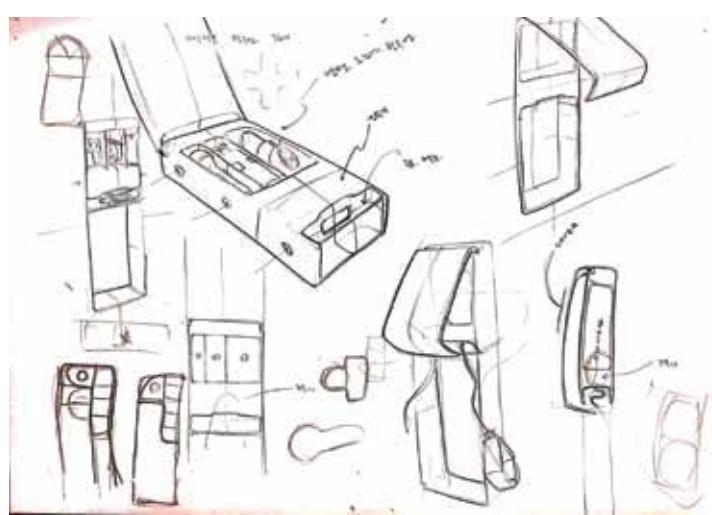
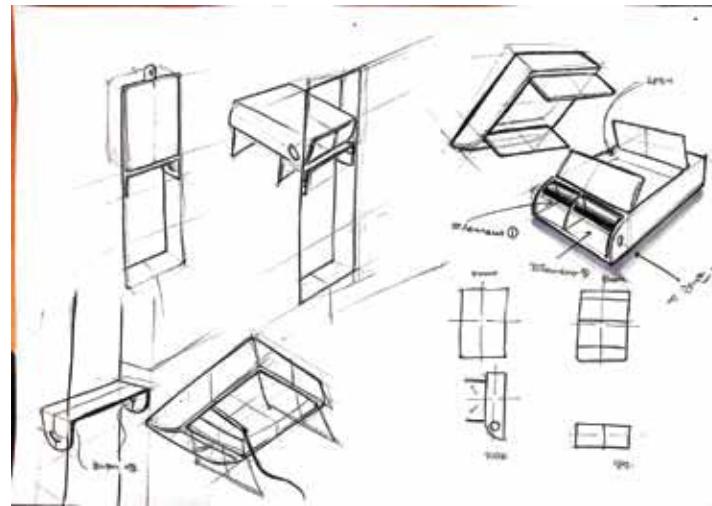
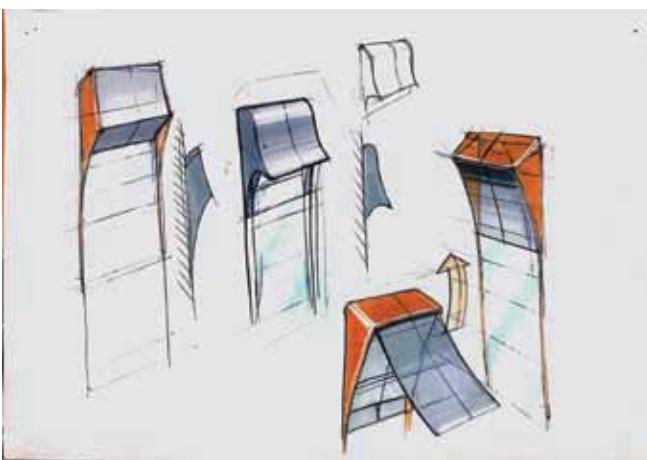
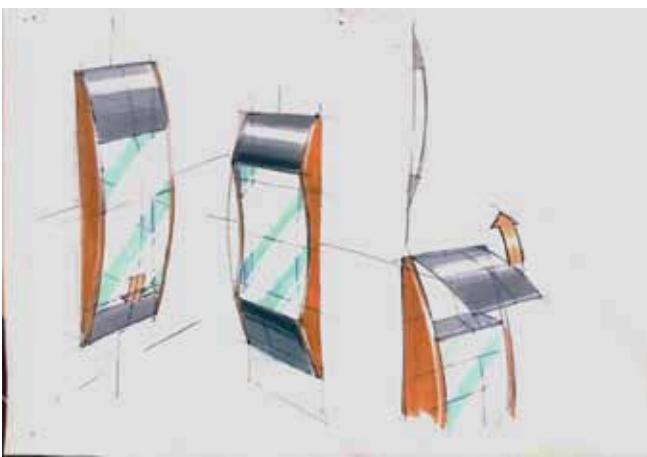
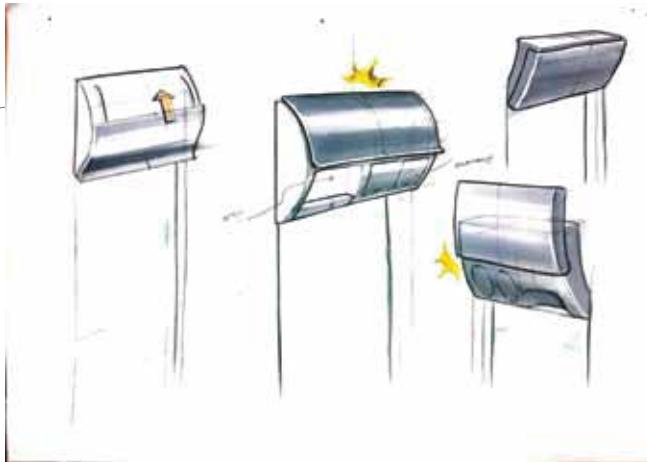
Award winning – 2011 Seoul environment Design





Bachelor graduation thesis :  
**3D+PRODUCT** 04  
The new descending device  
(Suggestion of effective and easy escape device)  
2011. 3 - 2011. 7





**Idea sketch – Develop step**  
Spread a variety of structures and some coloring

## Structure develop step

3D Rendering Rhino, 3Ds MAX, V ray, Keyshot, CAD





## Final rendering – completed shape

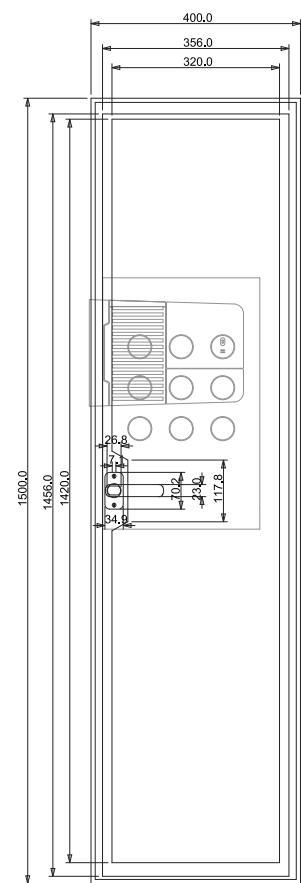
3D Rendering Rhino, 3Ds MAX, V ray, Keyshot, CAD



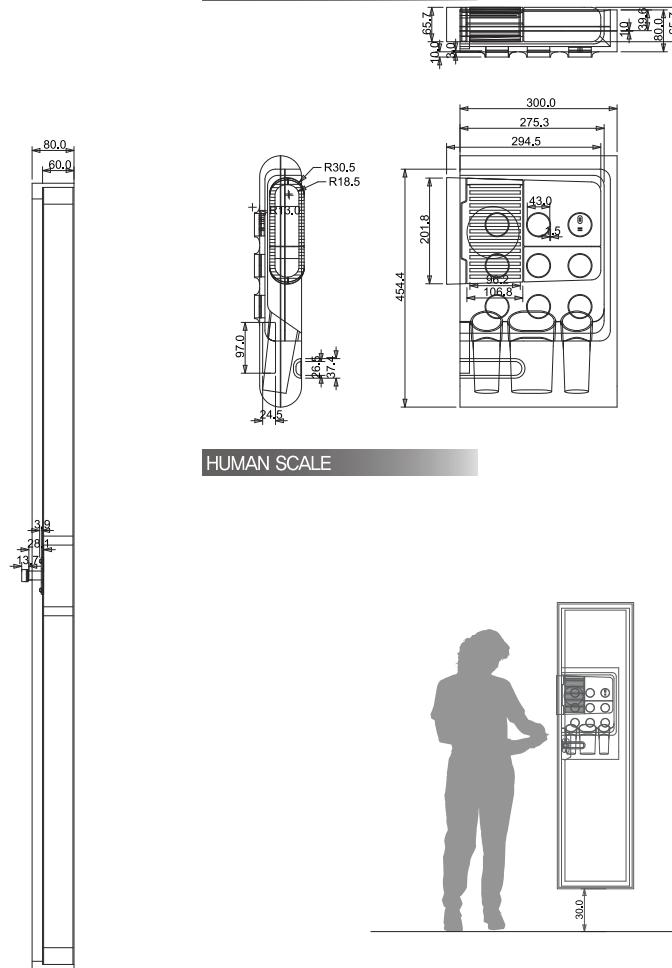
## Dimension – Human scale using CAD

Rhino, 3Ds MAX, CAD

## WINDOW DIMENSION



MAIN DIMENSION



Fact moke up, coloring – by CNC machine



**Thank you**

---

J A M I E   Y O O

J A M I E Y O O K R @ G M A I L . C O M

0 4 6 6 0 9 9 8 6 9