

PORTFOLIO

2026

Yura Lee

BX/Graphic Designer



일상을 풍요롭게 경험을 설계하는 디자이너 이유라 입니다.

EDUCATION

- | | |
|-------------|---|
| 2017 - 2020 | 세종시 고운고등학교 졸업 |
| 2020 - 2026 | 명지대학교(서울) 졸업
주전공 : 미술사학
복수전공 : 비주얼 커뮤니케이션 디자인 |

AWARDS

- | | |
|------|---|
| 2025 | (사)한국일러스트레이션학회 제40회 디자인&일러스트레이션 국제공모전
일러스트&디자인 부문 입선 |
|------|---|

SKILLS

Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, InDesign, Figma
Packaging & Print Production, DSLR Photography
Korean (Native), English (Intermediate), Japanese (Intermediate)

EXPERIENCES

- | | |
|------|---|
| 2026 | WEBLING BX디자인팀 인턴
스냅스, 오프린트미, POD샵 운영하는 포토·프린팅 기업

스포츠 어패럴 신사업(축구·하키·야구) 의류 디자인 템플릿 제작
포토북 템플릿 디자인, 굿즈 레이아웃 및 폰트 편집 디자인 |
| 2025 | 명지대 제33회 비주얼 커뮤니케이션 디자인학부 졸업전시 위원회 전시관리팀 팀장

전시 콘셉트를 기반으로 한 전시 공간 비주얼 기획 및 디자인, 현장 설계 |
| 2025 | 스마일게이트 스토브크루 1기

브랜드 서비스의 타겟 사용자 분석, 브랜드 이미지에 맞는 UI 및 콘텐츠 디자인 제작 |
| 2024 | 명지대 박물관 콘텐츠 디자인

전시 콘텐츠를 시각적으로 전달하는 전시 홍보 콘텐츠 제작 |
| 2021 | 명지대 미술사학과 학술회지 선재 회장

학술회지 진행 및 연간 학술지 표지 디자인, 출판 총괄 |

Index.

- | | | |
|-----|--------------------------|------------------------|
| 01. | WEBLING Internship Works | Branding / Graphic |
| 02. | TWOF | Branding |
| 03. | Cry girl in orbit | Illustration / Graphic |
| 04. | Revo | UX/UI |
| 05. | Thirst | Graphic |



01.

WEBLING Internship Works

BX Design Internship

위블링 BX 디자인팀 인턴으로 참여해 스포츠웨어 커스텀 템플릿과 포토북, 굿즈 디자인 업무를 진행했습니다. 야구·축구·하키 상품의 그래픽 템플릿을 제작하고 기존 포토북 시스템에 양면 스프레드 레이아웃을 추가하며 실제 상품 환경에서 디자인 확장 경험을 쌓았습니다.

Type	Professional Experience / Internship
Scope	Sportswear Graphic Template Design, In-house Photobook Design
Role	Internship Work, 100%
Tools	Illustrator, Photoshop, In-house Editor
Date	2026.06 – 2026.08



01.

Template System

팀명·선수명·등번호·컬러·그래픽을 교체해 다양한
상품에 반복 적용할 수 있도록 커스텀 스포츠웨어
템플릿을 설계했습니다.

Variable Elements

- 01 Team Name
- 02 Player Name
- 03 Number
- 04 Color
- 05 Graphic



Graphic Variations

- 01 Heritage
- 02 Varsity
- 03 Street

Heritage

클래식한 아치형
타이포그래피와
배지 엠블럼을 활용한
정통 스포츠 스타일



Varsity

블록 타이포그래피와
넘버링을 활용한
대학 스포츠팀 스타일



Street

볼드한 타이포그래피와
그래픽 요소를 활용한
캐주얼 스트리트 스타일



02.

Design Applications

종목별 유니폼 형태와 그래픽 특성을 반영해 템플릿을 제작하고, 실제 상품 적용 형태를 기준으로 대표 디자인을 정리했습니다.



Front



Back



Front



Back



Front



Back

02.

TWOF

Community Party Space Rental Brand

TWOF는 커뮤니티 파티 공간 브랜드로, 공통의 관심사를 가진 사람들이 자연스럽게 만나고 연결될 수 있는 경험을 제공합니다.

사용자는 하나의 주제를 기반으로 직접 파티를 기획하고 참여하며, 취향을 통해 관계를 형성하는 새로운 방식의 만남을 만들어갑니다.

Type	Brand Experience Design
Scope	Brand Identity, Visual System, Brand Application, Package Design
Role	개인 작업, 100%
Tools	Illustrator, Photoshop / Ai image : Midjourney, Gpt
Date	2026.03 – 2026.04



Background

비교와 경쟁 중심의 사회 속에서 사람들은 서로 공감하고 연결될 기회가 점점 줄어들고 있습니다.
디지털 중심의 관계는 편리하지만, 자연스러운 오프라인 만남과 경험은 점차 사라지고 있습니다.
이에 따라 사람들은 취향과 관심사를 기반으로 새로운 연결 방식을 찾고 있습니다.

In a society driven by comparison and competition, genuine connections are becoming limited.
While digital interactions are convenient, offline experiences are fading. People now seek
new ways to connect through shared interests and personal taste.





TWOF

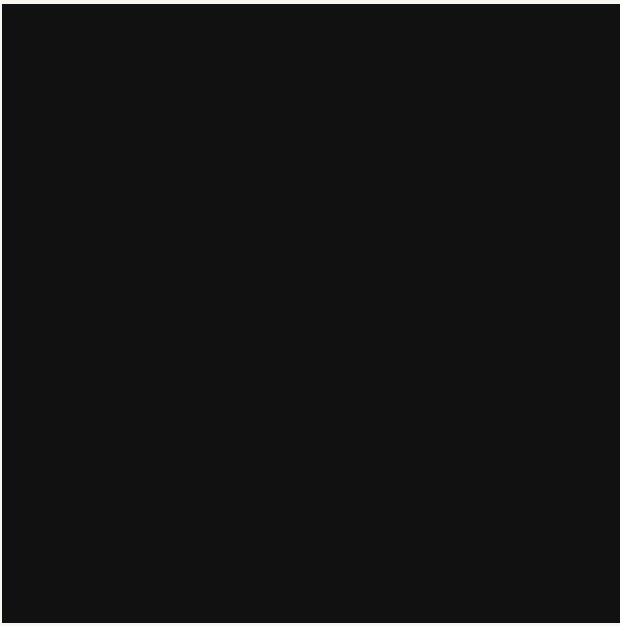
Two . 2 or more . Together

+

Floor . Friend . Find

Where 'TWO' (togetherness) meets 'F' (the floor), TWOF creates a special space to fill the second chapter of your life with new friends and discoveries.

Core Elements



space

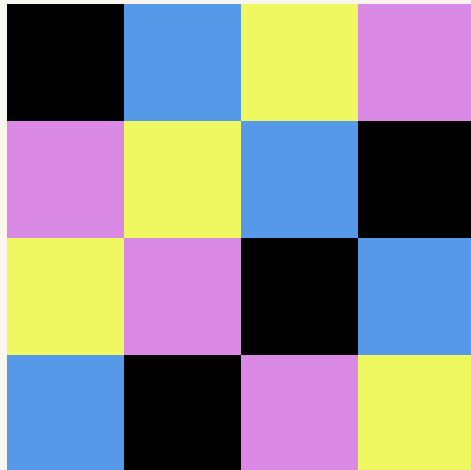
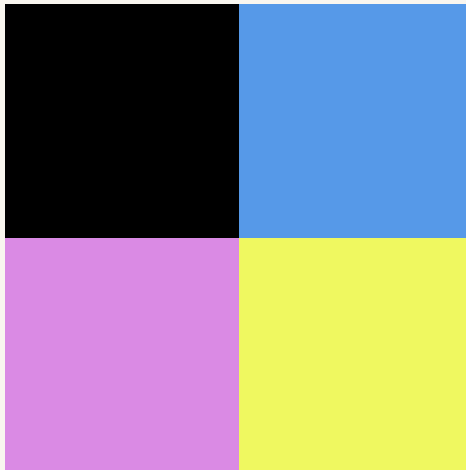
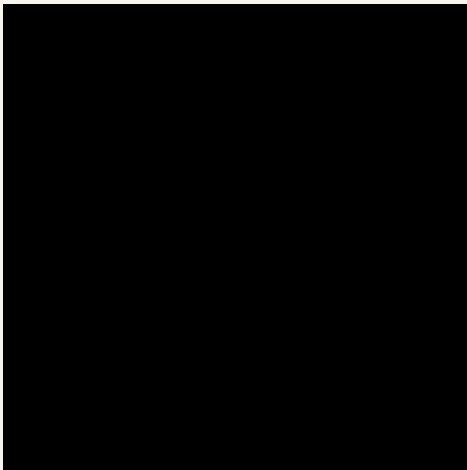


person

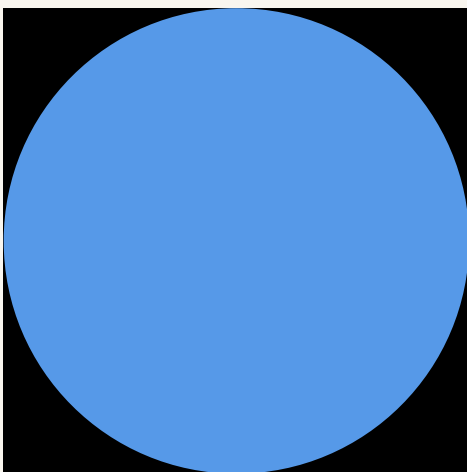


taste

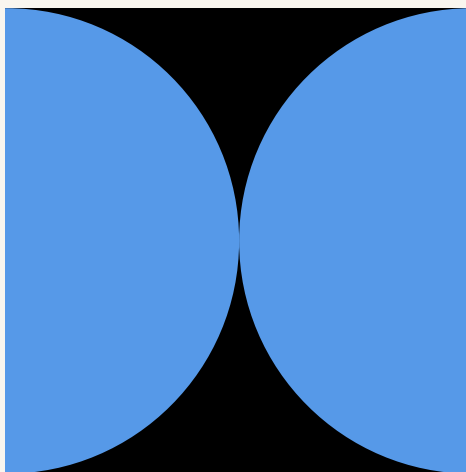
basic formas



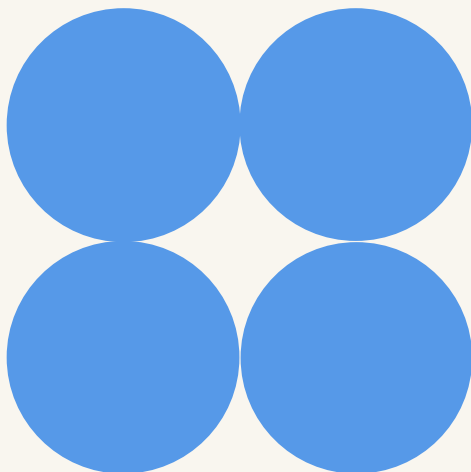
combination



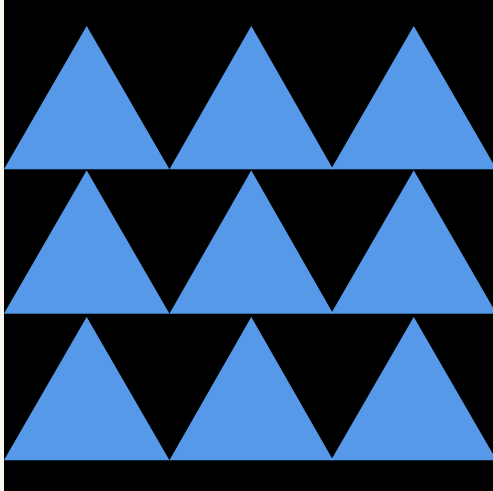
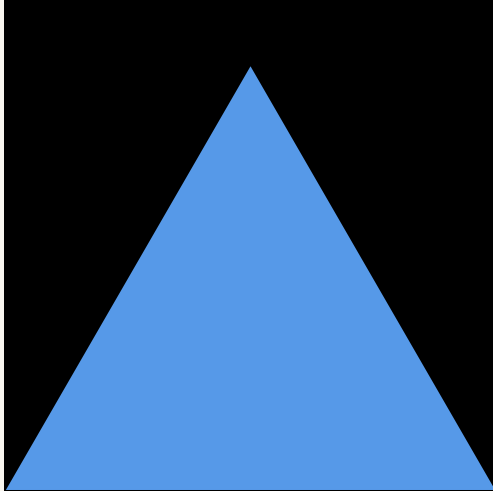
a person in a space



together in a Space



community



Various combinations are possible

Logo

TWOF는 2를 뜻하는 영어 'TWO' 와 'F' 를 결합해 커뮤니티 파티 공간의 정체성을 담고 있습니다.
TWO는 2, 20대라는 세대, 인생의 두 번째 챕터, 그리고 혼자가 아닌 함께라는 의미를 동시에 가집니다.
F는 공간(Floor), 사람(Friends), 발견(Find)으로 TWOF에서 일어나는 모든 것을 상징합니다.



Responsive Logo

TWOOF

**TW
OF**

2f

Find

Your

Kind

너와
같은 걸을
찾아봐!

Find

Your

Kind

TWOFF

Find your kind!

Our Party
Space Rental Brand

@TWOFF

Eng Title
PP Gosha Sans Blod

New way to connect

Eng Body
Poppins Regular

Designed to bring people together through shared interests
A space where connections form around what you love

Color

푸른색을 중심으로 활기찬 균형을 표현하고, 블랙과 크림을 조합해 집중도와 부드러운 흐름을 함께 구성합니다.
서브 컬러로 옐로우와 모브가 함께 어우러져 일관된 브랜드 정체성을 유지합니다.

TWOF Black
#121212
RGB 18 18 18

TWOF Off-White
#FAF7F0
RGB 245 239 226

TWOF Sky Blue
#4A90E2
RGB 74 144 226

TWOF Lime Yellow
#EFF861
RGB 239 248 97

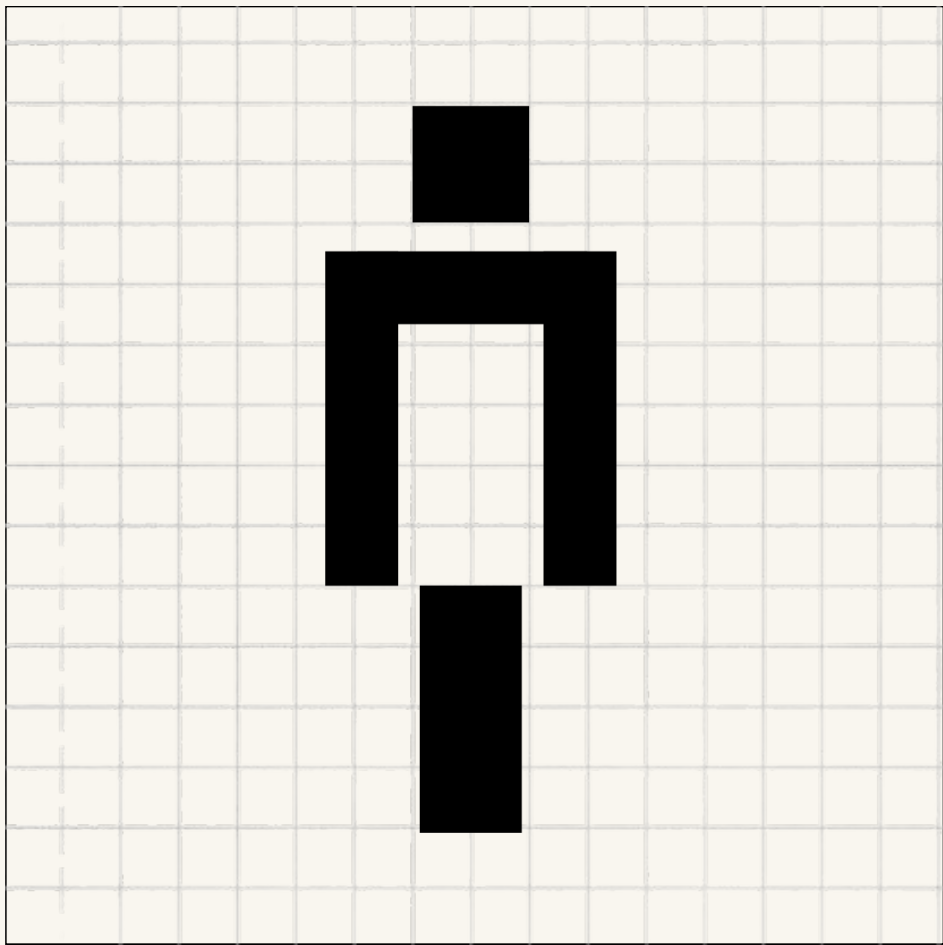
TWOF Rich Mauve
#DA8BE4
RGB 218 139 228

Pictogram

픽토그램은 TWOF의 블록 기반 그래픽 시스템을 확장한 요소입니다.
모든 아이콘은 동일한 그리드 위에서 구성되며, 최소 단위의 블록 조합으로 형태를 정의합니다.
이를 통해 단순하면서도 강한 인상을 유지하고, 다양한 상황에서도 일관된 브랜드 아이덴티티를 형성합니다.



block shpae



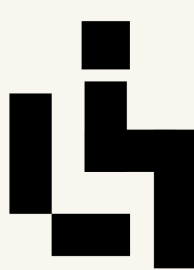
man



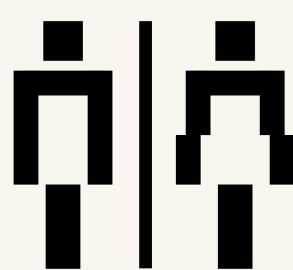
woman



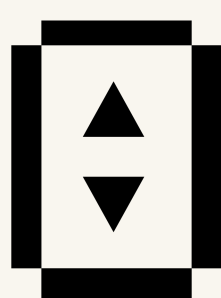
disable



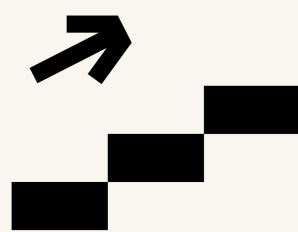
toilet



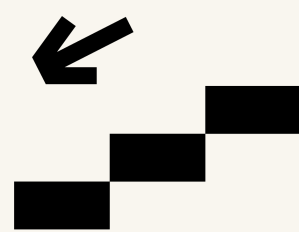
elevator



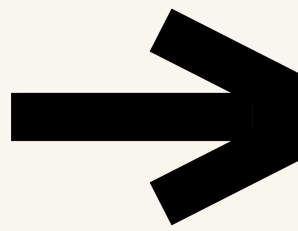
stairs up



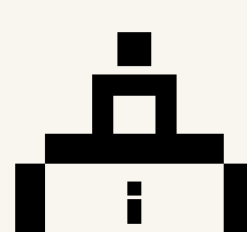
stairs down



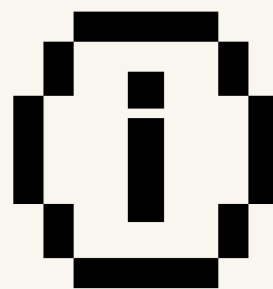
arrow



information



information



parking



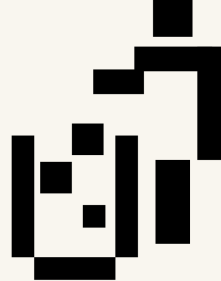
exit



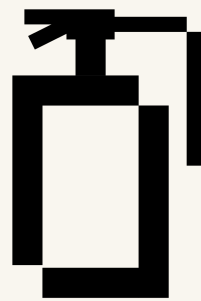
locker



trash can



fire extinguisher





TWOF Welcome Kit

TWOF를 처음 방문하는 모든 사람에게는 웰컴 키트가 제공됩니다.
이 패키지는 실제 인쇄물 제작을 통해 제작되었으며 조립 후 촬영되었습니다.





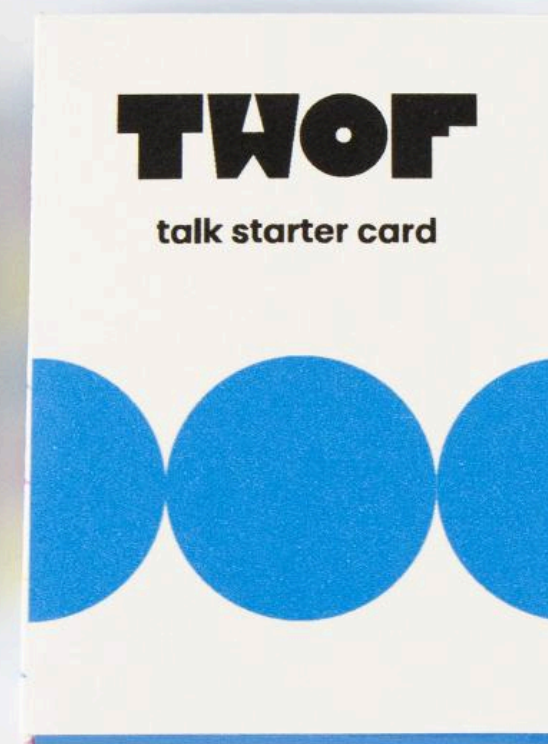
TWOF Welcome Kit

1F ID card

2F Play Guide

3F Talk Card

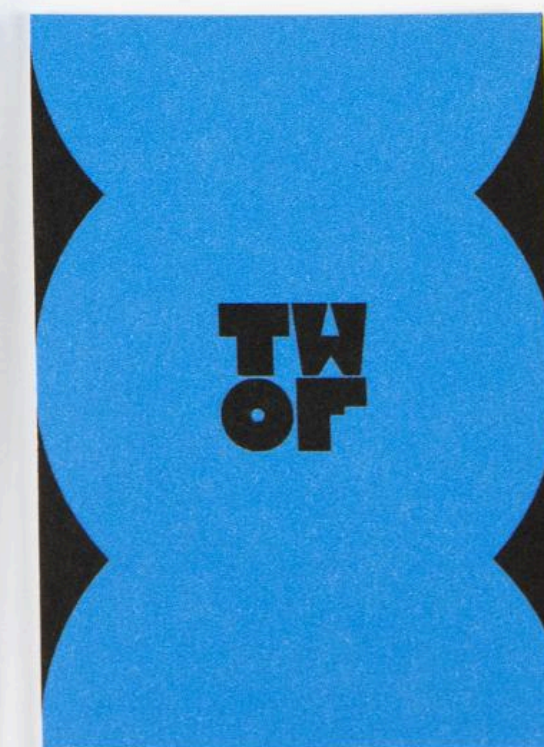
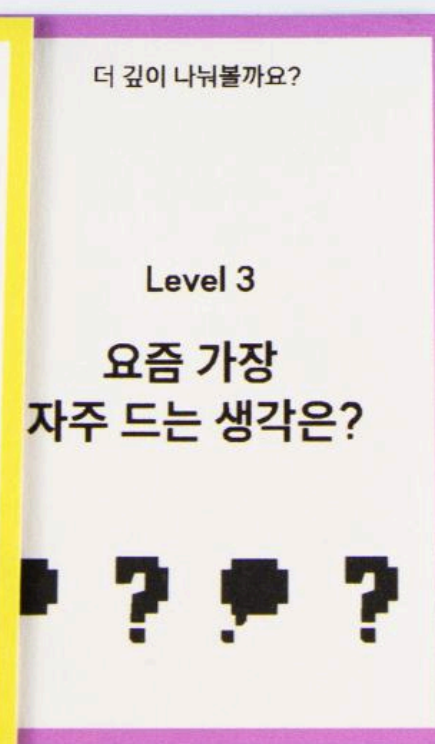
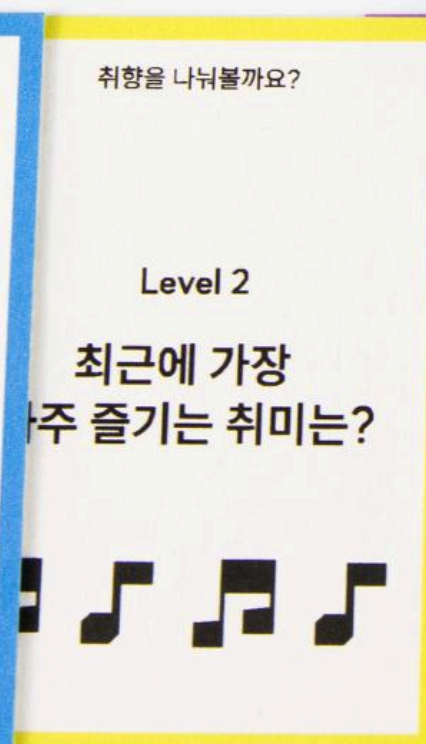


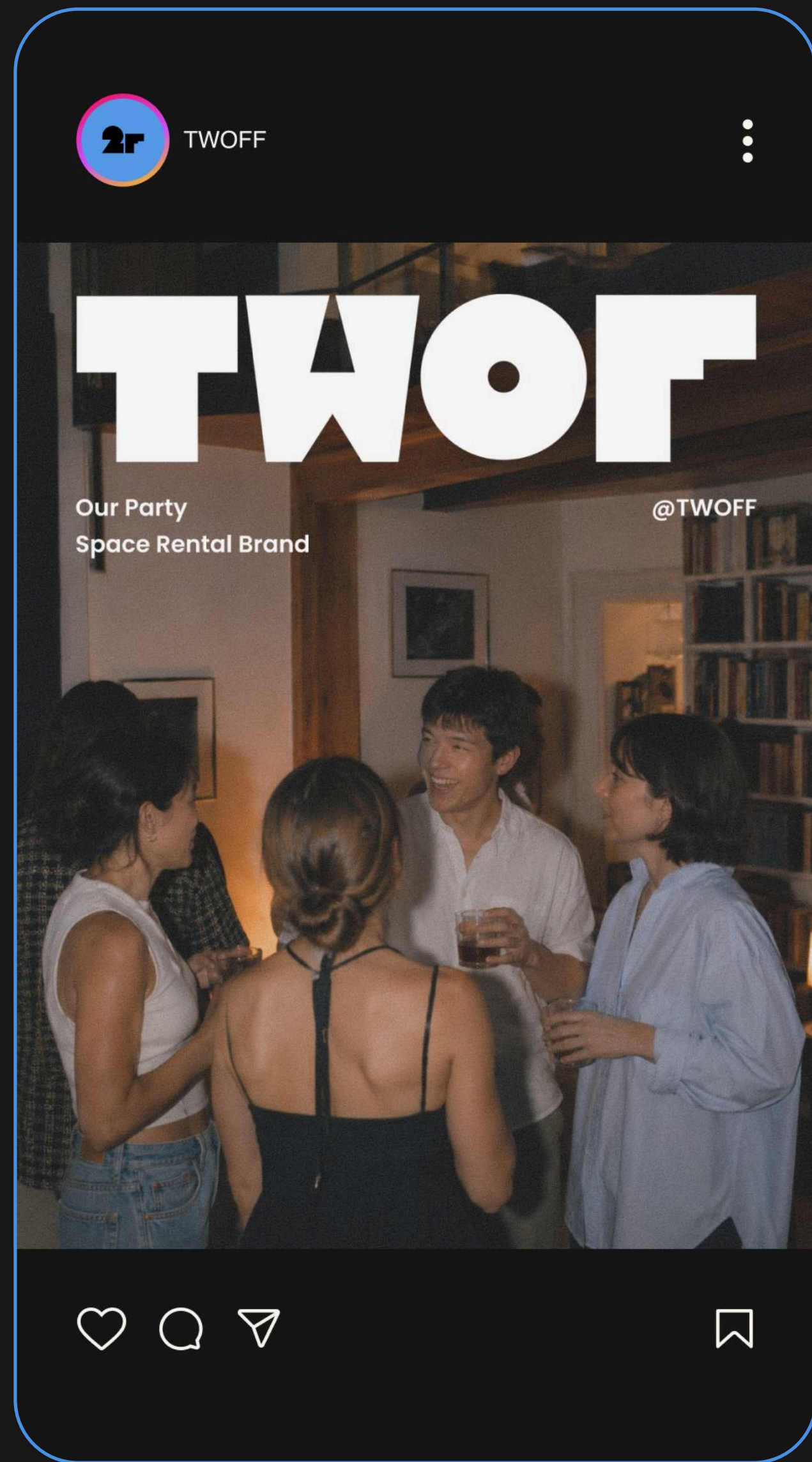


Lina Bae

Caitlyn

Yura Lee





A photograph of a modern building's exterior at dusk. The building has a light-colored, textured wall. A large, dark, three-dimensional sign spelling 'TWO' is mounted on the wall. Above the sign, a small, cylindrical spotlight is illuminated, casting a warm glow on the wall and the sign. To the right of the sign, there is a dark, rectangular architectural element, possibly a canopy or a recessed area. Below this, a large glass window or door is visible, showing a warm interior light. The sky is a deep blue, and some green foliage is visible on the left side of the frame.

TWO

03.

Cry girl in orbit

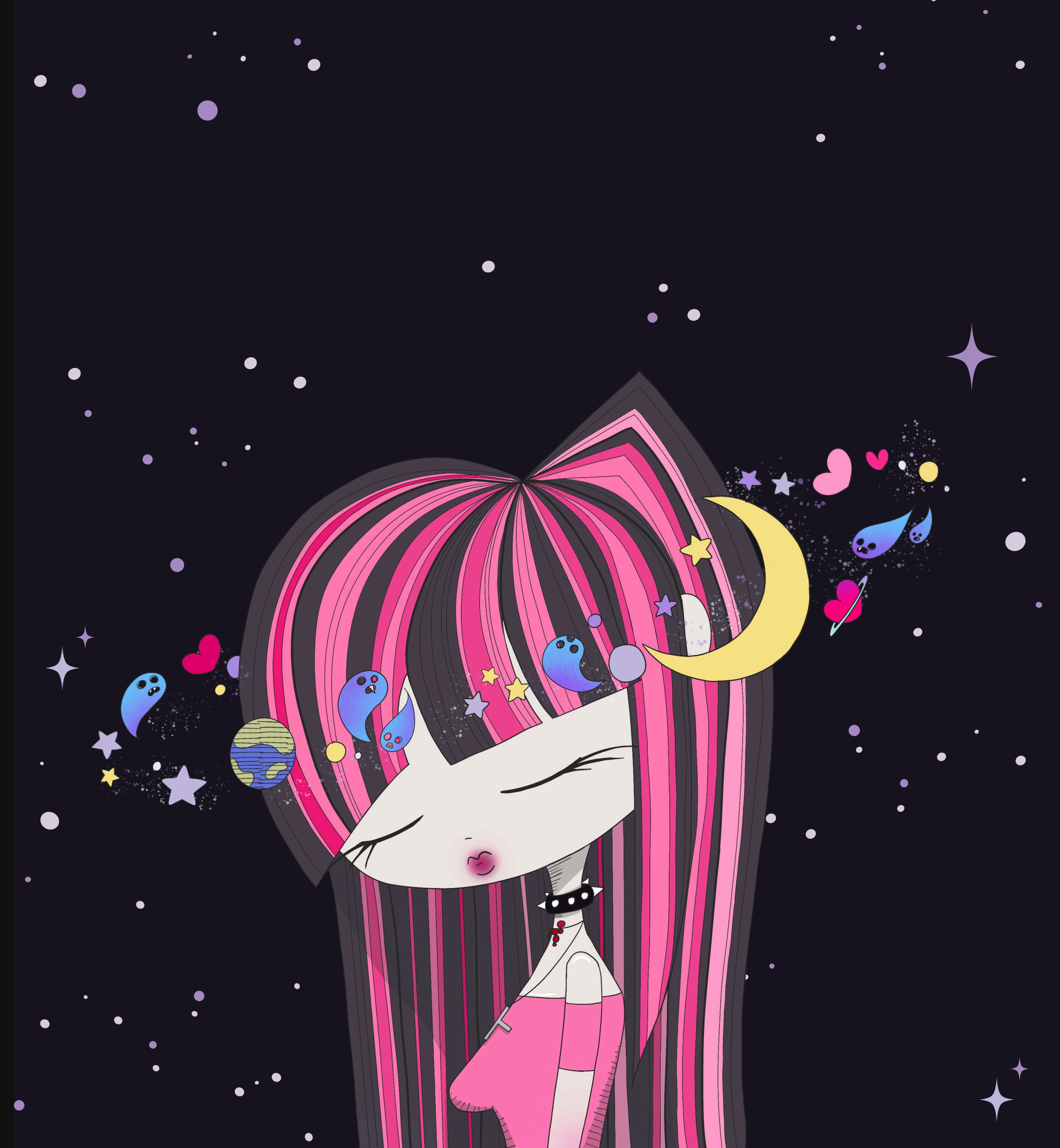
EP Album Project

큰 상처는 시간이 지나도 쉽게 지워지지 않는 감정으로 남습니다.

어두운 기억을 외면하기보다 마주하는 소녀를 컨셉으로 상처 속에서 방황하는 소녀

“Cry girl” 캐릭터를 제작하고 세계관을 구축해 EP 앨범 프로젝트를 진행했습니다.

Type	Illustration / Visual Design
Scope	Illustration, Art Direction, Visual Video, Graphic Application, Music Production
Role	개인 작업, 100%
Tools	Illustrator, Photoshop, After Effects, Premiere Pro, Kling
Date	2025.05 – 2025.10





Track 1

Cry girl in orbit

Cry girl이 왜 우주를 헤매고 있는지,
그녀의 마음을 표현하고자 어두운 신스를 메인으로 사용한 트랙입니다.



Track 2

Moonlight error

Cry girl이 왜 우주를 헤매고 있는지,
그녀의 마음을 표현하고자 어두운 신스를 메인으로 사용한 트랙입니다.



Track 3

New system

Cry girl이 지구를 떠나 새로운 곳, 우주에서 새로운 모습으로 태어남을 표현하고자
상반되는 Verse와 Chorus로 제작된 트랙입니다.



Track 4

Star, Moon, Black hole

블랙홀을 마주한 Cry girl은 자신의 상처와 집착마저 허무하게 느낍니다.
이 감정을 담기 위해, 전체적으로 쓸쓸하고 공허한 분위기의 멜로디를 중심으로 제작한 트랙입니다.



Track 5

Brain rose

Cry girl은 타인을 이해하고자 행성에서 뇌를 닮은 특이한 꽃을 수집합니다.
그녀의 복잡한 마음을 표현하고자 빠른 템포로 제작된 트랙입니다.



Track 6

Moon bath

Cry girl은 달빛이 흐르는 욕조 속에서 앞으로도, 영원히 현실을 떠나려 합니다.
욕조에 몸을 맡긴 그녀를 표현하고자 부유하는 듯한 템포와 몽환적인 사운드로 제작된 트랙입니다.

CD Album

120X120 (MM)



Lyric & Album Booklet

720X120 (MM)



Mini Cd Keychain

45X45 (MM)



Cassette tape Album

104X66 (MM)



MV & Album sampler

앞부분은 Cry girl의 감정 서사를 담은 1분 분량의 MV입니다.
이후 3곡이 30 - 40초씩 재생되며 각 트랙에 깃든 감정과 분위기를 보여줍니다.

Video link

<https://vimeo.com/1142432017>



Exhibition Archive

전시 부스에서는 앨범과 굿즈, MV 비디오를 함께 감상하며
Cry girl의 빛바랜 감정을 마주할 수 있습니다.



04.

Revo

Revo 저시력자를 위한 녹음 기록 SNS

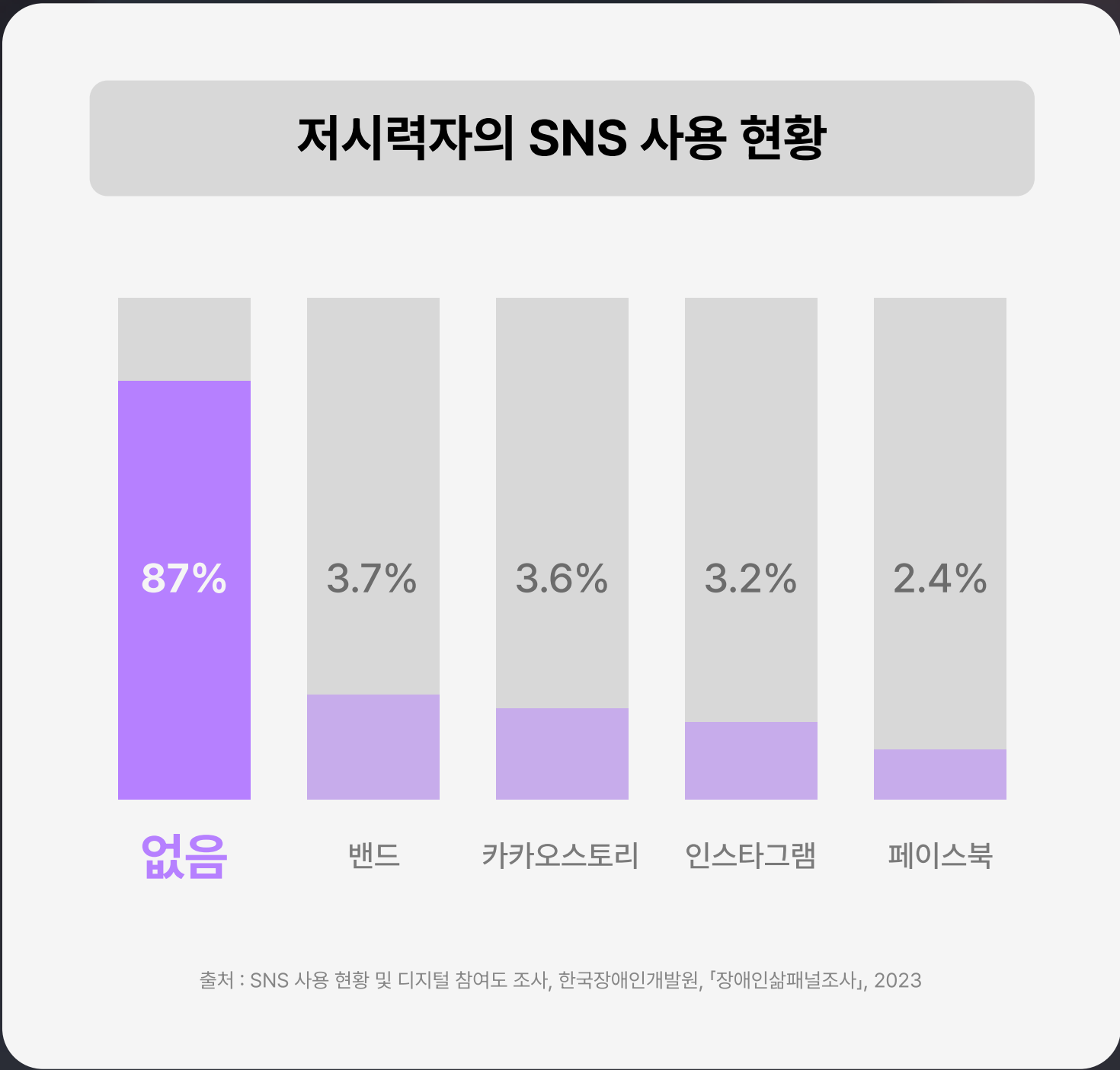
Revo는 디지털 피로와 저시력자의 접근성 한계를 해결하기 위해 시작된 프로젝트입니다. 복잡한 화면 구조와 시각적 제약으로 인해 저시력자는 기록과 소통에서 쉽게 배제됩니다. Revo는 이러한 불편을 청각으로 해소했습니다. 하루의 순간과 감정을 음성으로 기록하고, 피드에서 서로의 소리를 나누는 새로운 경험을 제공합니다.

Type	UX / UI Design
Scope	Service Planning, UX Research, User Flow, Wireframe, UI Design, Prototyping
Role	기획, UX/UI Designer (60%, 2인 팀)
Tools	Illustrator, Photoshop, Midjourney
Date	2025.05 – 2025.10



우리가 매일 사용하는 SNS, 저시력자들에게는 왜 어렵게 느껴질까요?

복잡한 UI, 대체 텍스트 부족, 그리고 시각 중심의 콘텐츠 구조는 정보 격차를 만들고, 결국 참여와 소통의 기회를 줄이는 원인이 되고 있어요.



“시각 대신 청각을 사용하면 어떨까요?”

청각을 활용하면, 기록은 더 생생해지고 접근은 더 쉬워지며, 감정을 나누고 돌아볼 수 있는 새로운 가능성이 열립니다.

- 다시 꺼내 들었을 때 더 생생한 기록이 되고
- 더 쉽고 빠르게 기록할 수 있고
- 기록을 통해 감정을 나누고 돌아볼 수 있고

저시력자 대상 인터뷰를 통해 진짜 필요로 하는 기록 방식과 접근성 니즈를 확인했습니다.

SNS와 다이어리를 통해 주 3회 이상 기록을 하는 저시력자 사용자를 대상으로 인터뷰를 진행한 결과, 이들은 간단한 기록 과정과 무분별한 시각 정보가 덜한 환경을 선호했습니다.

직관적인 기록 환경

“단순하거나 텍스트로
직관적으로 돼 있으면 좋겠어요”

시각 의존 최소화

“시각을 사용하지 않고서는
접근하기 어려운 콘텐츠 뿐이에요”

즉각적인 접근성

“원하는 소리가 타이밍에 맞춰서
잘 녹음됐으면 좋겠어요”

Key insights

저시력자에게 맞춘 환경과 주요 기능을 제시해요

WCAG 기준 기반 디자인 시스템



큰 폰트, 다크 모드 등으로 시각약자도 편리하게
사용 가능하며, 높은 가독성과 명확성을 보장

02
빠른 기록 접근



온보딩/설정에서 원하는 방식(제스처·버튼 등)을
지정해, 기록하고 싶은 순간 즉시 시작 가능

03
TTS 기반 시각 의존 최소화



모든 버튼과 기능을 음성으로 안내해, 시각 정보
없이도 앱의 전 기능 사용 가능

Hypothesis Setting

저시력자가 시각 대신 청각을 이용하면 편하게 기록할 수 있을 것이다

저시력자는 기록 시 큰 글씨 타이핑, 음성 인식, TTS 등을 사용하지만, 이를 위해 여러 앱을 오가야 하는 불편함이 있었어요. 이러한 사용 패턴을 통해, 이미 익숙한 청각을 활용할 수 있는 서비스를 만든다면 한 앱에서 더 편하게 기록할 수 있을 것이라는 가설을 세웠어요.

Symbol

밑줄(_)은 '연결'을, O는 '녹음'을 상징합니다.
두 요소가 이어져 소리로 세상과 이어지는 Rev_o의 가치를 담았습니다.



깔끔하고 가독성이 높은 프리텐다드

Revo 저시력자를 위한 새로운 SNS 경험 / Regular

Revo 저시력자를 위한 새로운 SNS 경험 / SemiBold

Revo 저시력자를 위한 새로운 SNS 경험 / Bold

Color

Revo는 부드러운 보라색과 기본 다크 모드로 안정적인 몰입감을 주며,
WCAG 대비 기준을 충족해 시각약자도 편하게 사용할 수 있어요.

Main Color
#B780FF

Sub Color
#0A0A0A

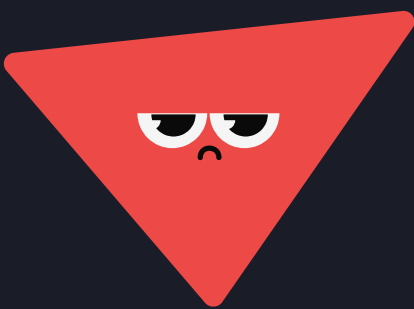
Sub Color
#F5F5F5

Character

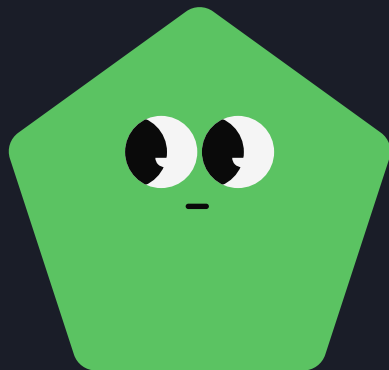
사용자가 목소리로 기록을 남기면, 소리를 분석해 감정이 추출돼요.
이렇게 만들어진 감정 캐릭터는 당시의 분위기와 감정을 한눈에 확인할 수 있게 도와줘요.



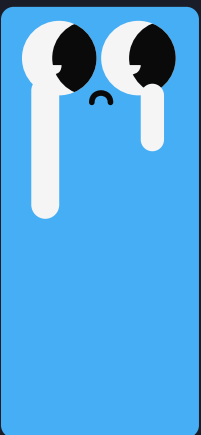
행복



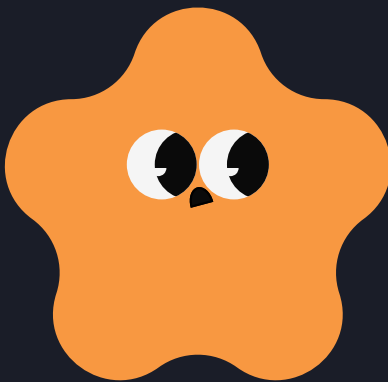
화남



평범



슬픔



놀람



흥분

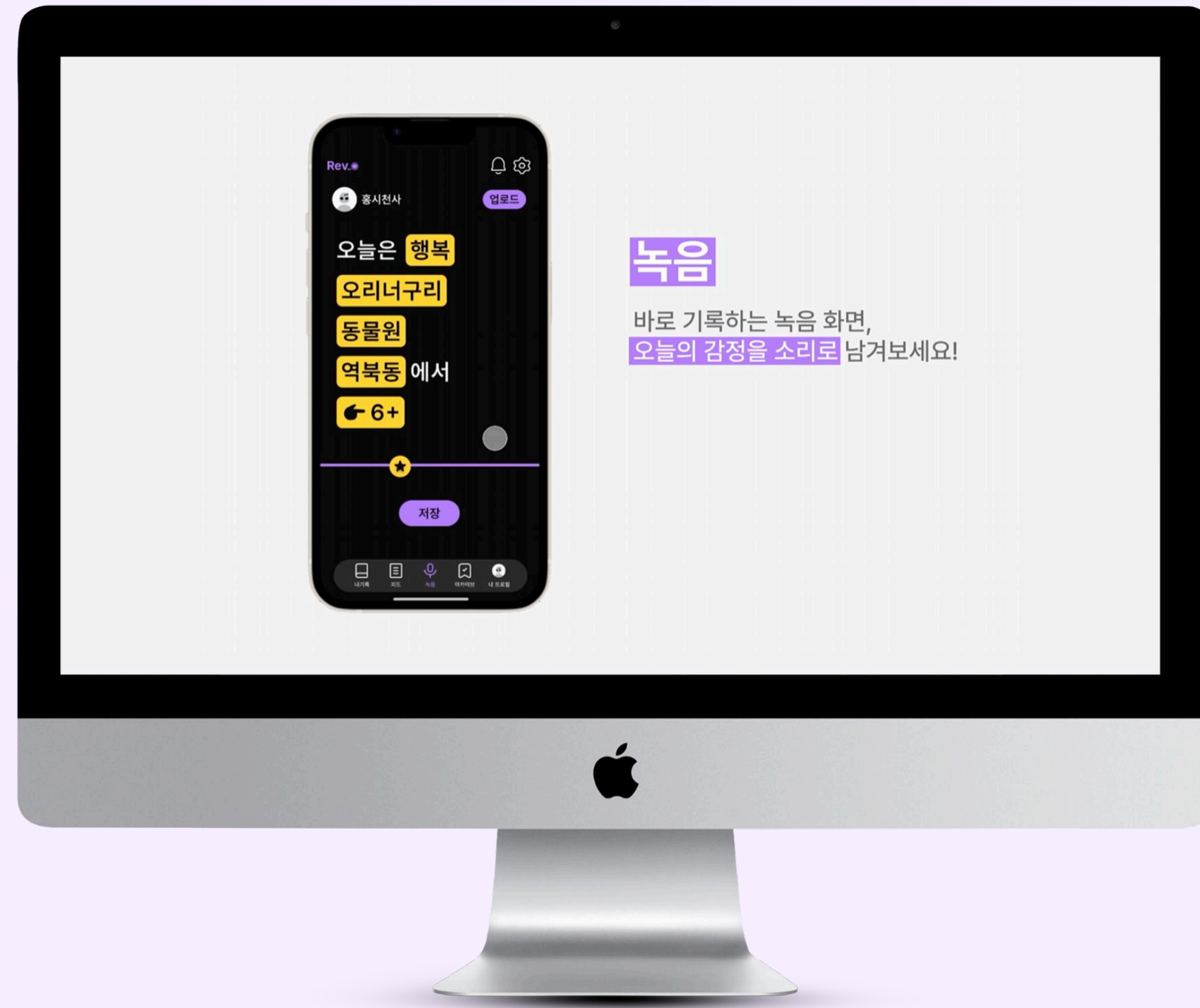
실제 앱 사용 흐름을 프로토타입으로 구현했습니다.

글보다 진솔하고, 화면보다 자유로운 기록 방식은 저시력자뿐 아니라 모든 사용자에게 새로운 경험을 제안합니다.
소리로 하루를 기록하는 새로운 방식, Revo를 경험해보세요.



Video link

<https://vimeo.com/1145578199>



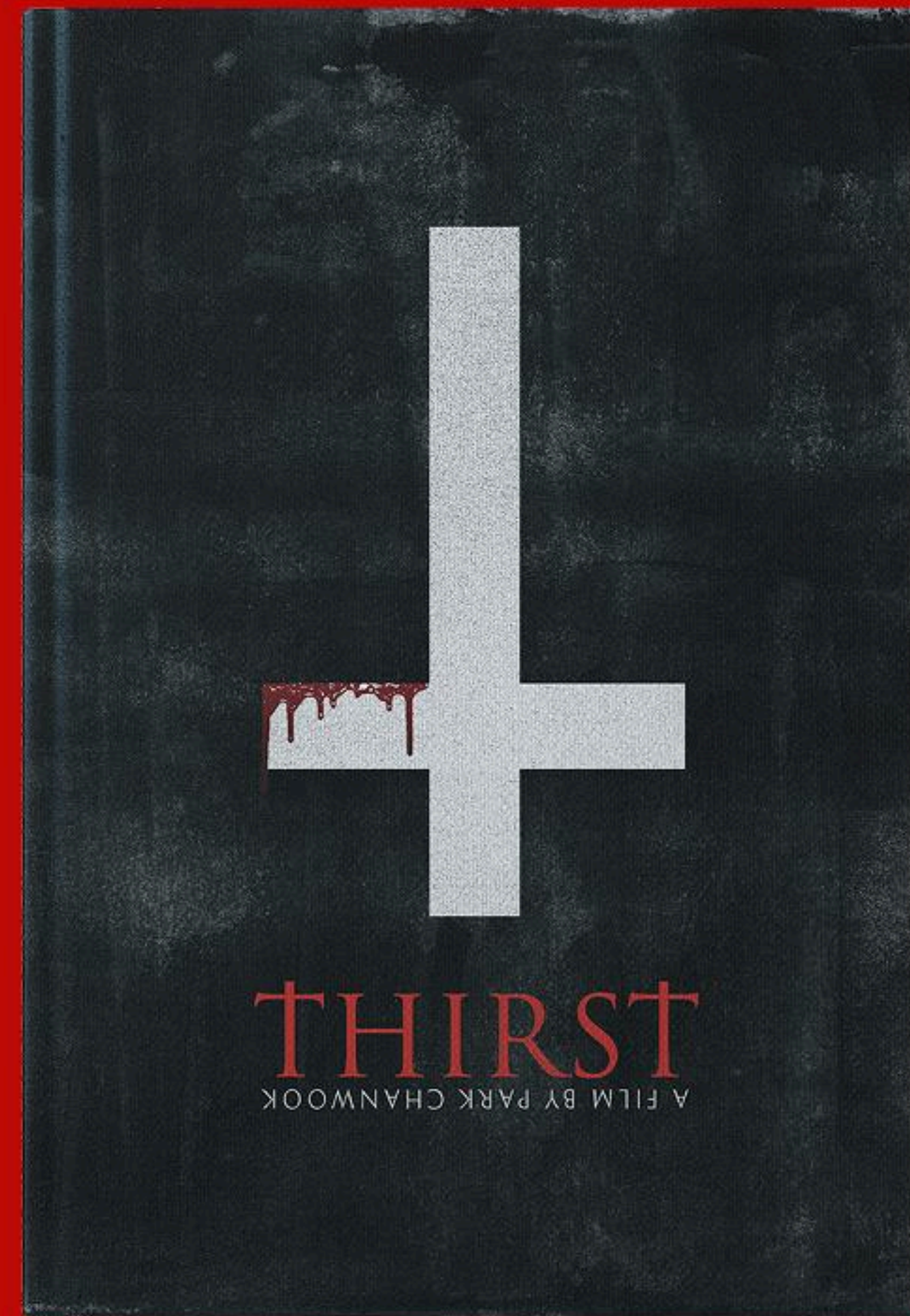
05.

Thirst

<Thirst> Graphic Book

영화 <박쥐>의 장면 구조를 시각화하기 위한 편집디자인 프로젝트입니다.
대본 텍스트, 장면 스틸, 동선과 감정의 흐름을 하나의 페이지로 통합하여
영화를 '읽는 경험'을 그래픽 디자인으로 재해석했습니다.

Type	Edit / Graphic Visualization
Scope	Editorial Design, Graphic Design, Visual Storytelling, Print Production
Role	개인작업, 100%
Tools	Illustrator, Photoshop, Indesign
Date	2024.09 – 2024.12



Design Process

각본 (총 2412자)

Scene 27. 부엌 (밤)

턴테이블에 돌아가는 LP판, 이난영의 [선창에 올라왔다] 흐른다. 식탁 아래 막작 멤버들의 발, 폭신평신했던 펠트천으로 만든 실내화들을 신었다. 더운지 숨이 올랐는지 얼굴들이 벌겋다. 목에는 스카프를 두르고 무릎에는 핫팩을 올려놓은 채 연신 코를 훌쩍거리는 강우. 이난영이 탄식조로 ‘생각을 말어이지...’ 할 적마다 따라한다. 남자들과 라여사, 패를 나눈다. 식탁 옆에 앉은뱅이 발상을 놓고 마주 앉아 묵묵히 김밥을 마는 태주와 이블린, 놀이 차이 때문에 하녀들 같아 보인다. 자기가 알아서 찬장에서 그릇도 꺼내오는 등, 이블린은 이 집에 한두 번 드나든 게 아닌 눈치다. 남들 다 와인 마시는데 혼자만 보드카를 훌쩍이는 라여사, 벌써 좀 취했다.

라여사
우리 신부님 기도해주신 얘기, 내가 했던가?
(아무도 대답이 없자, 자기 오른편을 가리켜 보이며)
내가 신부님이랑 이렇게 옆에 앉아 있었거든요.
근데 여기 정수리에서부터 뜨거운 기운이 내려오더니
손끝이며 발끝이며 막 저릿저릿 하는 거야, 누가 막 바늘로 찌르는 것처럼.
(이미 들은 얘기인 듯, “어-”, “저런” 하고 건성으로 반응하며 마작에 열중하는 사람들.
라여사, 명치끝을 누르며)
그때 애가 그러더라고, 얼마 나 여기가 뜨거워.
(뜸 들이느라고 술잔을 꼭 비우더니, 자못 선언조로)
....그러구 나서 중앙이 없어졌잖아요.

상현
(혼자 놀라)
중앙이 없어져요?

강우
(제 패만 들여다보며, 무성의하게)
얼마 원래 저릿저릿하잖아, 혈압 때문에.
혹시나 해서 조직검사 해봤는데 만성 위험으로 나온 거야.

라여사
(상현이 약간 실망하는 기색을 눈치 채고 항변)
처음 내시경 했을 때 분명히 ‘식도 중앙’이라고 써 있었잖아!

승대
여자는 수면내시경하면 안돼, 의사들이 몰래 성추행하거든.
(패를 맞추어 넣고)
났어요! 당요에 삼양고!

느끼하게 태주를 보며 킬킬대는 승대, 썰쭉해지는 라여사. 다들 패를 모아 섞는다. 승대 시선을 외면하는 태주. 허탈한 표정으로 손부채 부치는 영두.

영두
여사님, 보일러 좀 줄이면 안될리나요?

강우
(코를 훌쩍이며)
추워요.

라여사
(태주를 향해 신경질적으로)
강우 졸린다!

태주, 강우의 핫팩을 거칠게 잡아채서 물 냄비에 넣고 가스를 켜다. 발갈게 상기되어, 블라우스 단추를 하나 툰다. 땀에 젖은 머리카락이 목덜미에 붙었다. 안 보는 척하면서 태주 몸을 힐끔거리는 상현, 승대도 탐욕스럽게 바라보다, 초조하게 승대와 태주를 번갈아 보는 라여사. 흘쳐보지 않으려고 애쓰느라 일부러 강우에게 말을 거는 상현.

상현
어머님 모시고 병원 한번 와, 혈압 좀 재드리게.

승대의 시선을 눈치 채고 신경 쓰던 강우, 갑자기 태주의 허리를 확 잡아끌어 무릎에 앉힌다.

강우
자, 핫팩 대신!

보란 듯이 거칠게 아내를 다루는 강우. 태주, 저항하다 균형을 잃고 나뒹군다. 치마가 훌렁 뒤집어져 허벅지가 다 드러난다. 폭소를 터뜨리는 라여사. 상현과 눈이 마주치자 격렬한 수치심에 휩싸인 태주, 얼른 일어나 강우를 때리려고 손을 치켜든다. 말간 콧물을 대롱대롱 달고 강아지 같이 천진한 눈으로 올려보는 강우. 입술 깨무는 태주, 얼굴을 붙잡고 티슈로 거칠게 콧물을 닦아준다. 황급히 계단으로 가며 누구에게할 것도 없이 변명하듯 웅얼웅얼한다.

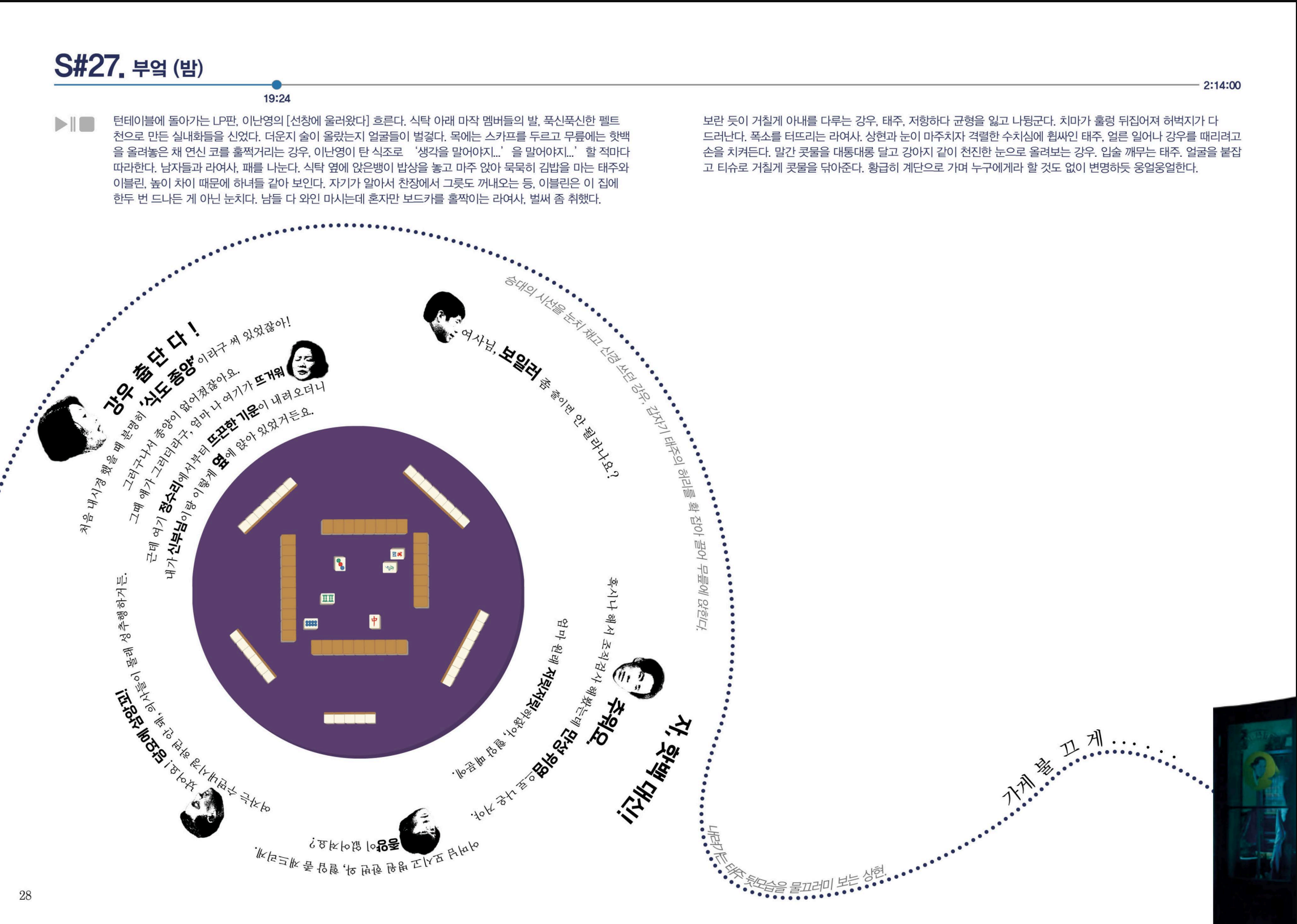
태주
가게 볼 끄게....

내려가는 태주 뒷모습을 물끄러미 보는 상현.

각본에 해당하는 영화 장면 (2분 가량)



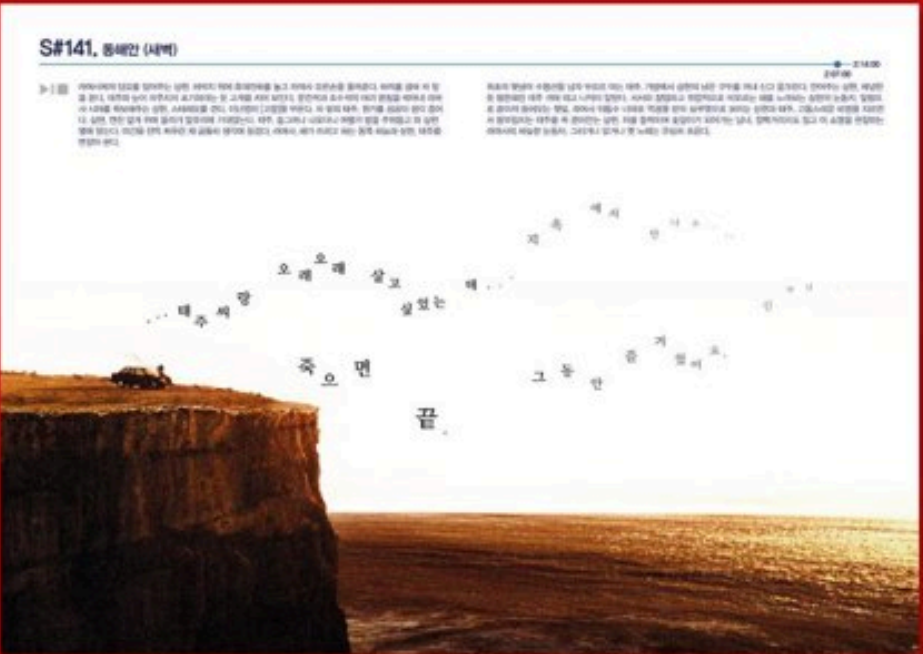
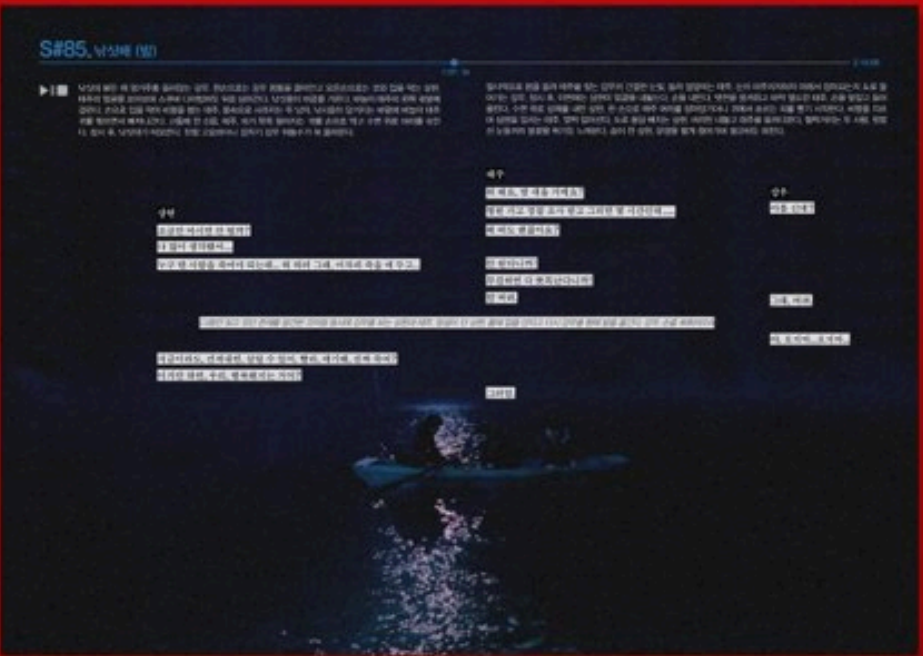
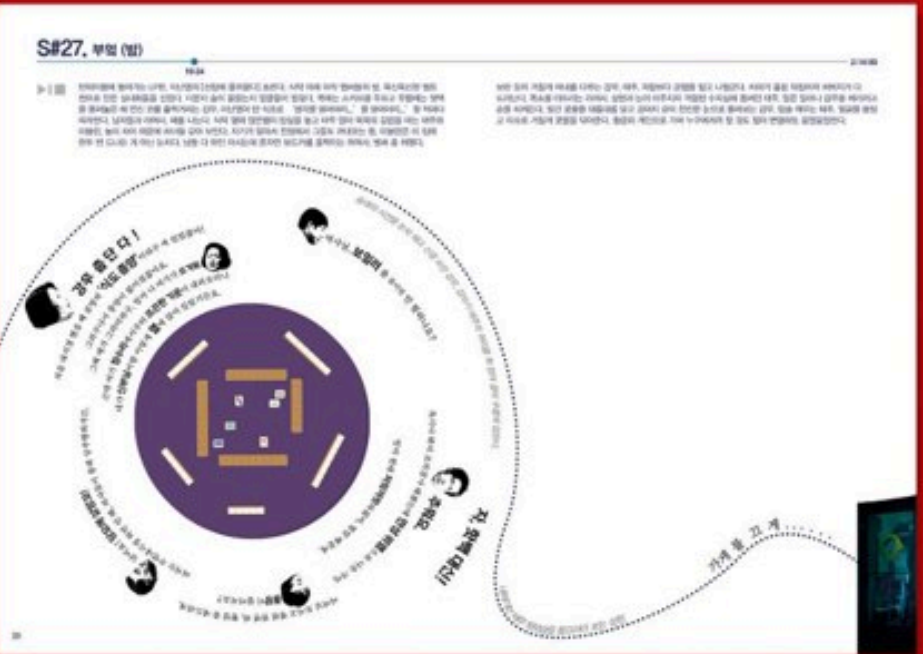
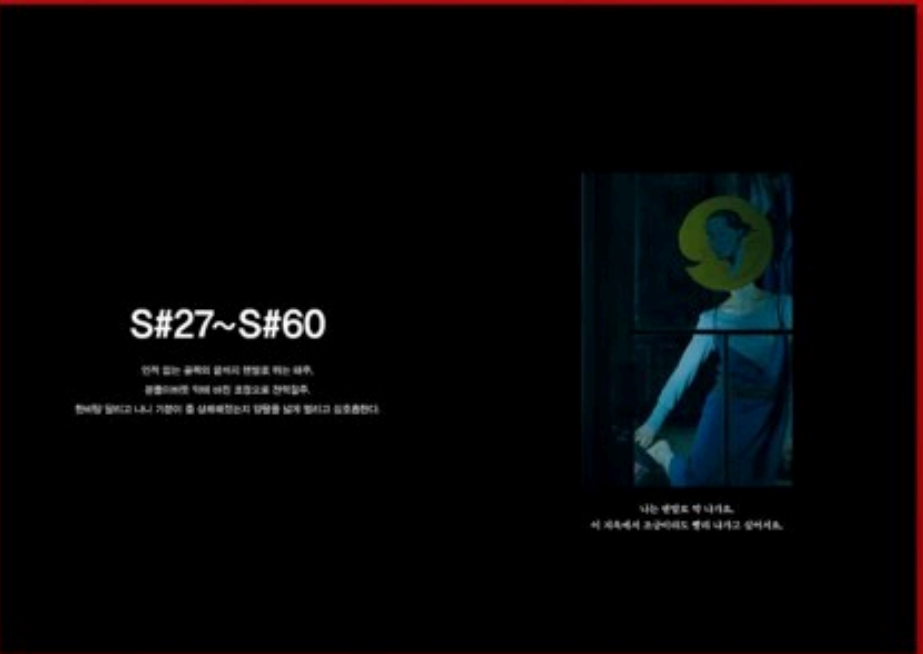
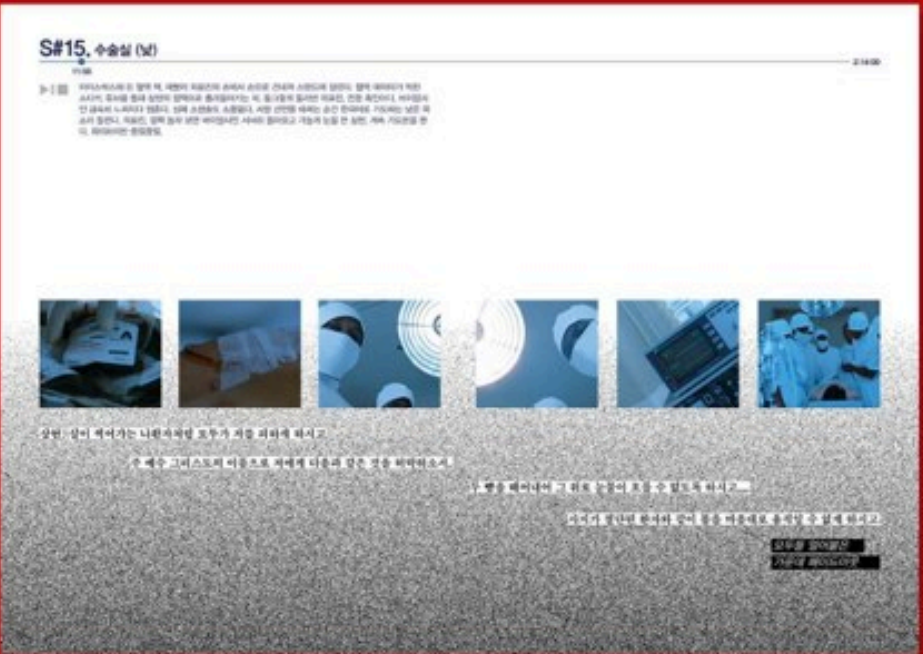
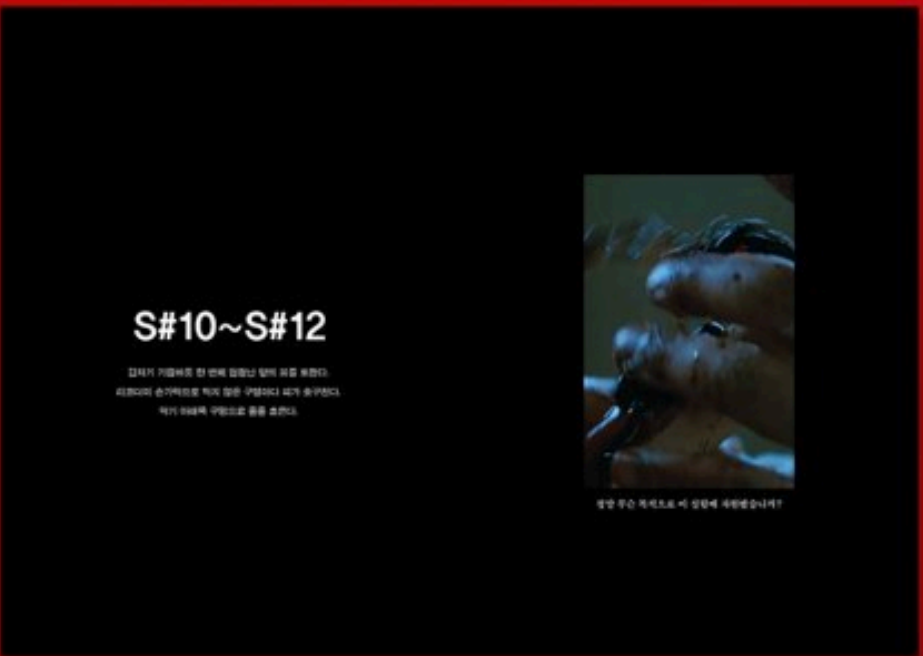
1 페이지 디자인 작업



2412자의 지문과 2분 분량의 장면을 한 페이지로 시각화하기 위해, 대본의 지문을 추출해 상단에 배치했습니다. 마작 테이블 위에서 오가는 대화는 원형 레이아웃으로 흐름을 표현하고, 대화 밖에 머무는 인물은 외곽의 선과 타이포그래피로 분리해 감정 변화가 이어지도록 구성했습니다.

Full Page

전체 책은 #1부터 #141까지의 장면을 다루며, 모든 스프레드에 걸쳐 영화의 전체 감정선과 상황을 시각화합니다.



BX/Graphic Designer

Yura Lee

CONTACT

eyura.lee@gmail.com

(+82) 10.3772.2676



Creating better experiences
through humanity and creativity