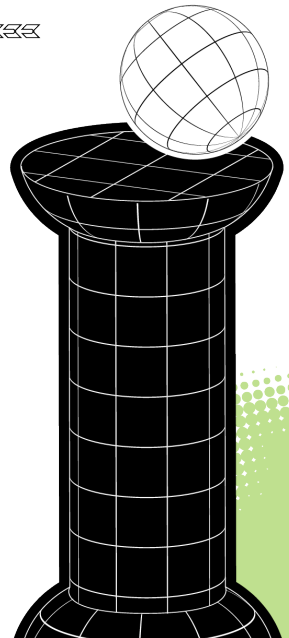
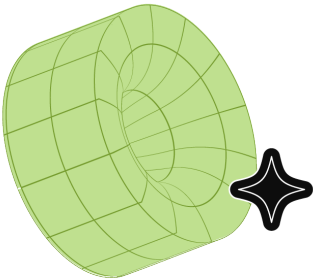




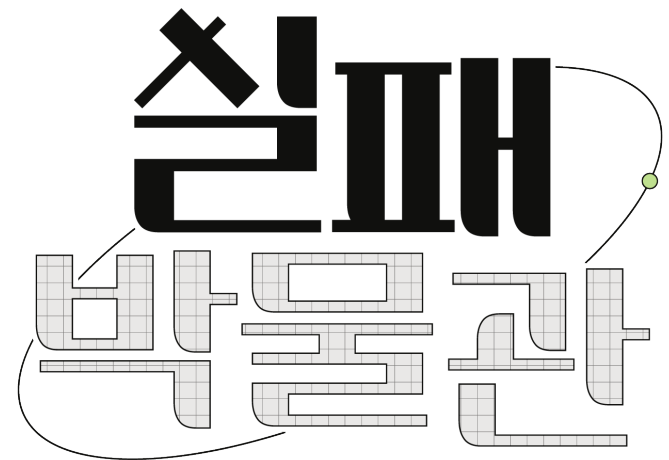
2026 아산 유스프러너 데모데이

실패 박물관

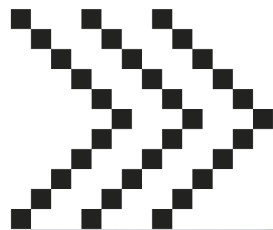
Fail Forward Museum



2026 아산 유스프러너 데모데이



Fail Forward Museum



목차

	인사말	10
prologue	실패 이어가기	14
	01 만들고, 또 만들고	18
	02 부딪치고, 또 부딪치고	30
	03 묻고, 또 묻고	44
	04 앞으로, 또 앞으로	56
epilogue	실패, 무한한 가능성의 길목	68



ASAN
YOUTH PRENEUR
아산 유스프렌너 데모데이
꿈은 Infinite

인간의 잠재력은 무한하다
이 통창만 인간의 잠재력은 누구에게나
무한한 가능성을 내포하고 있는 것이다.
특히나 대한 선상에 도달하고 이에
필요한 노력은 용이무용한
누구라도 무한할 수 있다.

The exhibition hall is filled with various booths and displays. Key visible elements include:

- Booths:** Numerous booths with colorful backdrops and informational panels. Some booth names visible include "아주커나", "Love Earth", "네스도원", "해강중학교", "클리어보이스", "SCINOVATOR", and "패티너 부스".
- Displays:** Many booths feature digital screens showing images and text. Some have physical models or interactive elements.
- Crowd:** A large number of people, mostly young adults, are walking through the aisles and interacting at the booths.
- Structural Elements:** The hall has a high ceiling with exposed beams and large windows on the upper level. The floor is a light-colored, polished surface.







인사말

청소년에게 실패는 유난히 무겁습니다. 한 번의 어긋남이 곧 자신의 능력에 대한 평가로 되돌아온다고 느낄 때, 학생들은 도전 자체를 주저하게 됩니다. 아산나눔재단은 청소년들이 이러한 두려움을 넘어, 실패를 성장의 발판으로 삼는 주도적인 경험을 쌓는 것이 무엇보다 중요하다고 생각합니다. 스스로 다시 일어서는 힘, 그것이야말로 자신의 삶을 주도적으로 그려나가는 기업가정신의 핵심이기 때문입니다. 재단의 기업가정신 교육이 단순한 성공을 위한 기술 습득에 그치지 않고, 뜻대로 되지 않는 순간에도 배움을 찾아내고 다시 나아가는 ‘회복탄력성(resilience)’을 기르는 데 집중하는 것도 바로 이 때문입니다. 청소년 기업가정신 축제 ‘아산 유스프러너 데모데이’ 속 ‘실패 박물관’은 이러한 교육적 지향점에서 출발했습니다.

올해 데모데이의 주제인 ‘무한(Infinite)’은 한계를 스스로 정하지 않고 배움을 통해 끊임없이 확장해 나가는 청소년들의 태도를 담고 있습니다. 이에 실패 박물관에서도 학생들은 빛나는 결과물 대신 틀어졌던 시제품과 어긋난 실험 과정을 당당히 전시했습니다. 나아가 실패를 ‘단백질 보충제’나 ‘성장을 위한 오답 노트’라고 다시 이름 붙이며, 그 의미를 새롭게 정의했습니다. 자신의 실패를 숨기지 않고 꺼내어 본 경험, 그리고 그 이야기가 부끄러움이 아닌 응원과 관심으로 되돌아오는 경험이 학생들의 성장을 위한 단단한 토대가 되었으리라 생각합니다.

특히 올해 실패 박물관은 작년 첫해보다 한 걸음 더 나아갔습니다. 단순히 실패를 전시하는 것을 넘어, 학생들이 자신이 어디에서, 왜 넘어졌는지를 관람객에게 직접 설명하는 방식으로 바뀌었고, 관람객이 저마다의 실패를 적어 남기는 참여형 공간으로 채웠습니다. 실패를 이야기하는 일이 전시하는 학생만의 몫이 아니라, 그 자리에 함께한 모두의 경험이 되길 바랐기 때문입니다.

아산나눔재단은 2016년부터 「아산 유스프러너」를 통해 청소년들이 문제를 발견하고 해결책을 만들어가는 경험을 쌓도록 도와왔습니다. 올해도 650여 개의 학생 팀이 저마다의 프로젝트에 도전했고, 데모데이에는 약 3천명의 학생과 관계자가 값진 성공과 실패의 기록을 나눴습니다.

재단이 해마다 이 이야기를 도록으로 묶는 이유는 분명합니다.

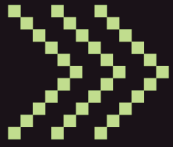
실패를 이야기할 수 있는 분위기는 학생의 기질이 아니라, 그를 둘러싼 환경이 만드는 것이기 때문입니다. 교실과 가정, 사회에서 실패가 어떤 시선으로 다뤄지는지가 학생들이 다시 일어설 수 있는 폭을 결정합니다. 재단은 이 도록이 그 환경을 변화시키는 작은 마중물이 되기를 바랍니다. 이 도록을 펼쳐보는 모든 학생들에게는 ‘넘어져도 괜찮다’는 위로를, 곁에서 지켜보는 선생님과 부모님께서는 청소년들의 시행착오를 성장의 기회로 함께 마주하는 지혜를 전해주시기를 기대합니다.

이번 전시와 도록 발간에는 많은 분들의 도움이 있었습니다.

무엇보다, 넘어졌던 순간을 부끄러워하지 않고 꺼내어 준 79명의 학생들에게 감사를 전합니다. 이 가운데 29명의 이야기를 전시와 이 도록에 담았지만, 지면의 한계로 미처 실지 못한 나머지 이야기들도 그 무게와 가치는 결코 덜하지 않습니다. 실패를 이야기하기로 마음먹은 그 순간, 그리고 그 과정을 웃으며 즐겨 준 순간에 이미 이들의 성장은 시작되었습니다. 전시의 방향을 함께 고민해 주신 박소령 재단 이사님과 안혜정 KAIST 실패연구소 교수님, 학생들의 이야기를 세심히 다듬어주신 서진영 작가님께도 깊은 감사를 드립니다.

앞으로도 아산나눔재단은 청소년들이 도전하고, 넘어지고, 다시 일어나는 모든 발걸음을 든든히 응원하겠습니다.

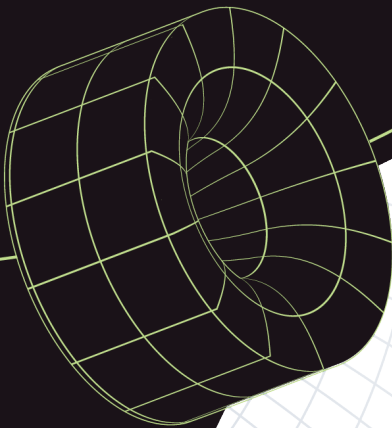
아산나눔재단 드림.



PROLOGUE

실패 이어가기

실패가 결코 '끝'일 수 없는 이유



2026년 아산 유스프러너에는 3천여 명의 학생들이 참여해 650여 개의 기업가정신 팀 프로젝트를 진행했습니다.

처음의 아이디어는 언제나 반짝입니다. 머릿속에서는 분명하고, 화면 위에서는 얼마든 가능해 보이며, 좋은 의도만으로도 충분히 앞으로 나아갈 수 있을 것처럼 느껴집니다.

하지만 프로젝트는 현실에서 다른 얼굴을 보여줍니다. 머릿속에서는 분명했던 아이디어가 재료와 도구 앞에서 흔들리는가 하면, 화면에서는 가능해 보였던 기술이 현실 세계에서는 오류를 일으키고, 좋은 의도에서 출발한 선택이 다른 관점에서서는 충분하지 않다는 사실을 마주하기도 합니다.

결국 구상한 대로 구현하지 못한 시제품, 뜻대로 되지 않은 실험, 어긋난 의도에 이르기까지. 실패는 반갑지 않은 표정으로 우리를 마주합니다. 그 앞에서 우리는 아쉬워하고, 좌절하고, 때로는 스스로를 의심합니다. 그러나 아산 유스프러너들은 우리에게 다른 이야기를 들려주었습니다. 실패가 꼭 끝을 의미하지는 않는다고요.

누군가는 만들고 또 만들며 손끝으로 가능성을 배웠고, 누군가는 현장의 변수에 부딪치며 더 넓은 세계를 알게 되었습니다. 또 누군가는 끊임없이 “왜?” 하고 다시 물으며 방향을 찾아갔고, 누군가는 그 한 번의 실패를 발판 삼아 다음을 기약하고 있다고 말합니다.

올해 아산 유스프러너 데모데이의 주제는 ‘무한(Infinite)’입니다.

우리는 가능성을 단지 않은 실패 고백 속에서 이 무한의 의미를 다시 발견합니다. 다시 만들고, 다시 부딪치고, 다시 묻고, 끝내 한 걸음 더 나아가는 일. 실패라는 디딤돌을 밟고 무한을 향한 길목에 선 유스프러너들의 이야기를 지금 소개합니다.

curator BOARD



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



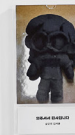
NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



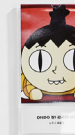
NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



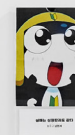
NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



NAME: HAN SOOJIN
DATE: 2023.01.10



만들고, 또 만들고

생각은 손을 거치며 달라졌다!

머릿속에서는 분명했던 아이디어가
재료와 도구를 만나는 순간 달라지기 시작합니다.
만들고, 고치고, 다시 만들며
실패의 흔적을 손끝으로 배운 프로젝트들을 만납니다.

덕원여고

김윤서

두루중

김나희

동산고

김민석

두루중

박강연

솔밭중

김서윤

두루중

서이수

능주고

박형규, 최윤정



졸음을 깨우는 '번쩍향 패치' : 뽁뽁이를 터뜨리려다 속이 터질 뻔했지만

덕원여고 김윤서



시험 기간, 친구들 책상 위에 놓인 수많은 에너지 음료를 보며 생각했다.

‘이걸 마신다고 정말 도움이 될까?’ 우리는 카페인 대신 졸음을 깨울 방법을 찾다가 향기를 활용하기로 했다.

처음에는 피부에 직접 붙이는 방식이나 쿨링 마스크에 접목하는 형태를 고민했지만, 피부 트러블과 강한 향에 대한 우려가 있었다. 그러다 떠올린 게 패치였다. 시중의 모기 퇴치 패치와는 다르게 만들고 싶었고, 그때 나온 아이디어가 뽁뽁이었다. 졸음이 올 때 뽁뽁이를 터뜨리면 안에 담긴 향이 퍼지는 방식이다.

문제는 뽁뽁이에 향기 재료인 에센셜 오일을 넣기가 무지 어려웠다는 것.

별별 방법을 동원한 끝에 주사기를 활용하여 가까스로 성공했지만,

뽁뽁이를 터뜨리자 이번에는 패치가 금방 축축해졌다. **하나를 해결하면**

또 다른 문제가 나타나는 상황의 연속. 뽁뽁이를 터뜨리려다 속이 터질 뻔했다.

완벽한 제품을 만들지는 못했다. 그래도 실망스럽지는 않았다.

여러 번 실패하며 방법을 바꾸고 다시 만드는 동안 알게 됐다.

실패는 문제를 해결해 나가는 과정이라는 걸.

완벽하지 않은 결과를 안에도 다음을 떠올리게 하는 가능성이 있다는 걸.





모기 물린 데 '듀얼 케어 모기 쏙쏙펜' : 기성품도 완벽하진 않아

두루중 김나희



모기에 물려 가려울 때 이를 해결해 줄 수 있는 아이템을 만들고 싶었다.
처음에는 모기침을 흡입하는 장치를 떠올렸는데 시중에 모기침 흡입기가 있었다.

좌절했지만, 가만 보니 기성품이라고 완벽한 것은 아니었다.

모기침을 뺀 후 알로에 겔로 피부를 진정시킬 수 있으면 더 좋지 않을까?

젤을 팝튜브에 담아 짜는 방식은 형태가 잘 잡히지 않고, 재사용도 쉽지 않았다.
여러 방법을 고민한 끝에 3D 프린터로 피스톤 마개를 만들어 젤을 밀어내는
방식으로 바꾸었다. **실패는 나를 힘들게 하기보다 끝까지 해결 방법을 찾게 했다.**



휴대용 위생용품 '크림 비누' : 자르고, 녹이고, 다시 굳혀

동산고 김민석



공중화장실에 비누가 없거나 위생적이지 않다고 느껴질 때 사용할 수 있는
휴대용 비누를 만들고자 했다. 처음에는 고체 비누를 작게 잘라
통에 넣어보았다. 그런데 우리가 생각해도 너무 성의 없어 보였다.
이후 상품성과 편의성을 고민하며 크림 제형의 비누 개발에 도전했다.
비누를 녹이고 농도를 조정하며 다시 굳히는 방식이었다.
결과물은 만들었지만 마음은 복잡했다. 우리는 이미 꽤 편리한 세상에 살고 있었다.
새로운 불편함을 찾고, 그것을 해결할 제품을 만드는 일이 이렇게 어려운 줄은 몰랐다.



개성을 더한 필기구 '필앤픽스 샤프' : 정답은 하나가 아니다

두루중 박강연

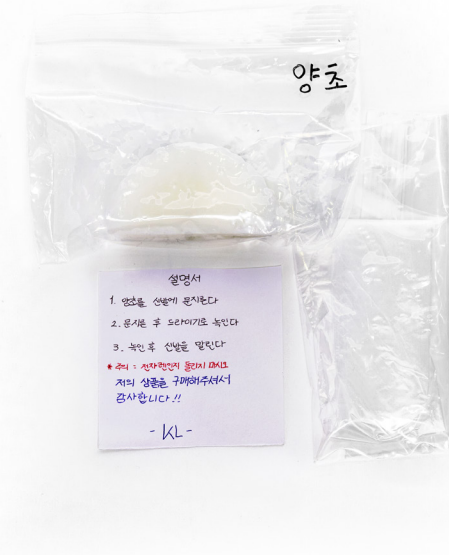


샤프 뒤에 달린 지우개가 실용적이면서도 예쁠 수는 없을까? 금방 닳아버리기도 하고, 닳으면 보기 싫기도 한 샤프 꼭지에 달린 지우개를 원하는 디자인으로 바꿔 끼울 수 있게 만들고 싶었다. 그런데 디자인을 살린 지우개는 쉽게 모양이 깨졌고, 샤프에 끼우는 데도 어려움을 겪었다. **여러 번 디자인하고, 송곳으로 뚫어 쥐고, 샤프에 끼워보고, 다시 고치며 형태를 계속 바꿔야 했다.** 우리는 이 과정을 통해 **정답은 하나가 아니라는 걸, 실패를 거듭하며 복수정답을 찾아갈 수 있다는 걸 배웠다.**



신발 방수 솔루션 '클슈' : 비에 젖지 않으려다 땀에 젖었다

솔밭중 김서윤



비 오는 날 신발이 젖는 불편을 해결하기 위해 신발용 방수 제품을 만들고자 했다. 처음에는 방수 스프레이를 생각했지만 재료 확보가 쉽지 않았다. 조사 끝에 발견한 재료는 양초였다. 양초를 문지른 후 뜨거운 바람으로 녹이니 방수가 됐다. 그런데 양초의 색깔이 신발에 묻어나기도 하고, 신발 소재나 크기에 따라 얼마나 문질러야 하는지도 달라졌다. **신발을 덜 젖게 하려던 시도는 우리를 계속해서 땀에 젖게 만들었다. 우리는 이 과정을 '경험'이라 부르기로 했다.**



자전거 끼임 방지 '라이더 슬랙스 가드': 흠집과 자국이 남긴 것들

두루중 서이수



자전거를 탈 때 바지가 기어에 걸리는 문제를 해결하고 싶었다. 여러 자전거를 살펴보고 기어 구조를 확인하고, 설계에 들어갔다. 처음에는 캔, 옷걸이 등 재활용 재료를 활용해 만들었지만 상품성이 떨어졌다. 이후 3D 프린터를 활용하려 했지만 제작 시간이 너무 오래 걸렸다. 아이디어가 현실에 걸릴 때마다 우리는 빠르게 손을 움직여야만 했다. 선생님의 응원에 힘을 얻어 다시 손에 든 것은 아크릴판이었다. 내구성과 장식미라는 두 마리 토끼를 모두 잡으려 했던 **최종 결과물에는 흠집과 접착 자국이 선명했다.** **하지만 그 흔적들은 포기하지 않고 한계에 부딪쳐 본 흔적이기도 했다.**

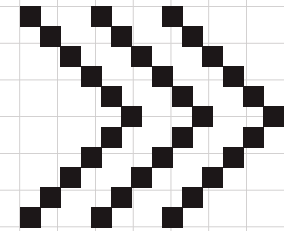
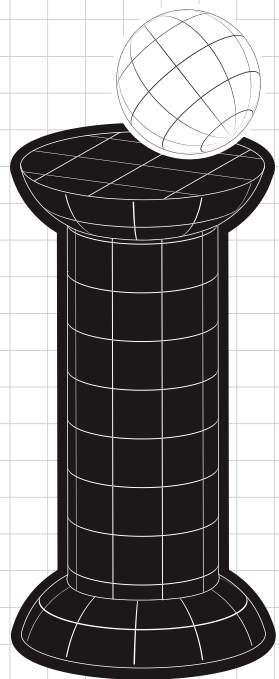


교통 약자를 위한 키링 '온도(ONDO)': GPS는 옵션, 협력은 기본

능주고 박형규, 최윤정

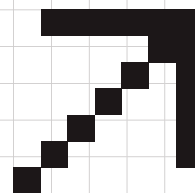


우리는 아이와 노약자의 안전한 이동을 돕는 자석형 키링을 구상했다. 자동차 전조등을 반사하는 안전 소재에 GPS 태그를 더하려 했지만, 구매한 GPS가 예상보다 커 키링 안에 들어가지 않았다. **생각대로 되지 않아 짜증도 났지만, 어떻게든 해보고 만다는 마음이 생겼다.** 결국 구조를 바꿔 별도의 천 주머니를 만들었고, 부족한 재료는 다른 팀의 도움으로 해결했다. 이후 “가격이 비싸다”는 피드백을 받아 GPS를 선택형 옵션으로 바꾸었다. 막막했던 문제도 하나씩 지나고 보니 영원한 어려움은 아니었다. 우리에게 이 실패는 앞으로의 더 큰 도전에 앞서 작은 단계와 방법을 연습해본 시간이었다.



실수는 누구나 할 수 있는데,
중요한 것은 한순간 실수했다고 해서 그 실수 때문에
그때까지의 모든 것을 포기해서는 안 된다는 것이다.
일을 해나가는 데 있어 어떤 실수보다
치명적인 실수는 일을 포기해버리는 것이다.

- 아산 정주영 현대 창업자





부딪치고, 또 부딪치고

될 줄 알았는데, 현장은 달랐다!

화면에서는 가능해 보였고, 이론으로는
설명될 것 같았지만 실제 환경은 달랐습니다.
기술과 실험, 데이터와 현장의 변수에
맞닥뜨린 프로젝트들을 소개합니다.

성문중	김예람
대전대신고	정의영
대구제일여상	김지윤
청담고	우승빈
성문중	김수빈
대전대신고	노지율, 배준용
인천아라고	이승재
덕원여고	기효정, 김도은, 임해은
대전대신고	김선민



KBO 정보를 한눈에 'KBO 대시보드' : 홈런 치려다 번트에 그친 사연

성문중 김예람



우리는 야구 덕후들을 위해 QR 코드를 찍으면 실시간 경기 정보를 한눈에 살펴볼 수 있는 KBO 라이브 대시보드를 만들기로 했다. 코딩 경험을 살려 차근차근 만들었지만, 처음 만든 버전은 동일한 와이파이 환경에서만 접속할 수 있었다. 이후 2주간 공부해 누구나 접속할 수 있는 배포 방식을 찾아 웹사이트를 만들 수 있었다.

자신감을 얻은 우리는 축구 종목도 추가하기로 했다. 그런데 시를 활용해 코드를 수정하던 중 모든 데이터가 날아갔다. 데이터를 불러오는 과정에서 생기는 오류를 바로잡으며 부지런히 만들었는데, 순간 책상을 쿵쾅 내리칠 만큼 속상하고 막막했다. 시간도 부족했다. 사이트를 알리려고 QR 코드가 달린 키링을 제작했는데, 어쩌다보니 웹사이트보다 키링 제작에 더 많은 시간을 쓰게 됐다.

결국 밤을 새워가며 다시 웹사이트를 만들었는데, 정작 더 인기를 끈 건 굿즈인 키링이었다. 홈런을 치려 했는데 번트에 그친 기분이 들었다.

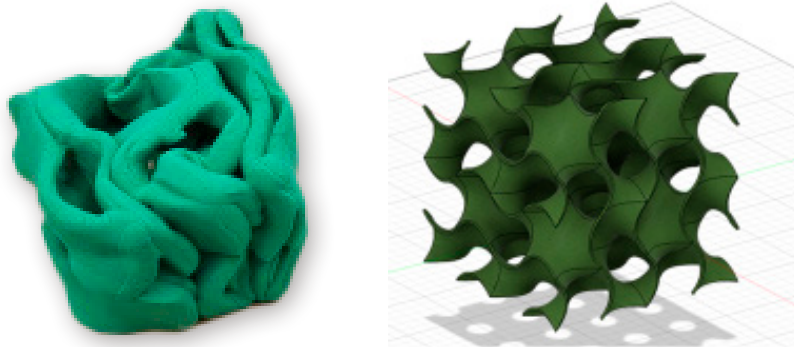
완벽한 결과물을 만들지는 못했다. 하지만 데이터가 어디서 오고, 어떤 환경에서 열리고, 사용자가 어떤 기기로 접속하는지까지 연결되어야 비로소 하나의 서비스가 완성된다는 것을 배웠다. 그리고 우리가 만들고 싶은 것과 실제 사용자가 좋아하는 것이 다를 수 있다는 것도 배웠다. **실패하지 않았다면 몰랐을 것을 배웠다.**





페어망 재활용 채묘기 '그물이어라': 변수에 대처하는 자세

대전대신고 정의영



바닷가에 버려지는 페어망 문제가 심각하다. 우리는 페어망을 3D 프린터에 쓰이는 필라멘트로 재활용할 수 있다는 사실을 알게 됐다. 여기에서 한 단계 더 나아가, 그 소재로 만든 제품이 다시 쓸모를 얻게 된다면 더 의미 있지 않을까?
3D 프린터 출력 시 서포트가 필요 없는 자이로이드 구조를 접한 우리는 이를 활용해 양식장 채묘기를 설계했다. 문제는 모델링한 제품을 일정에 맞춰 출력해 줄 곳을 찾지 못했다는 것. 결국 시제품이 아닌 클레이로 모형을 만들어 아이디어를 설명해야 했다.
통제할 수 없는 변수에 발목을 잡혔지만, 우리는 포기하지 않고 프로젝트를 완수했다. 우리에게 실패는 단백질 보충제와 같았다.



우산 보관 파우치 'ACUA POUCH': 평범한 기성품이 달리 보인다

대구제일여상 김지윤



장마철을 맞아 비 오는 날 버스 바닥이 미끄러워지는 문제를 발견했다. 기사님들에게 의견을 구해 바닥재 교체나 발매트 설치를 고려했지만 버스회사가 나서지 않으면 힘든 일이었다. 승객들이 실천할 수 있는 방법으로 떠올린 아이템은 우산 파우치. 방수와 빠른 건조, 필통 겸용, 교통카드 부착 등 다양한 기능을 고려해 디자인했다. 그런데 기능성 원단은 너무 비쌌고, 우리의 디자인을 구현해 줄 수선집을 찾는 것도 힘들었다. **우리 손으로 어렵게 완성한 결과물은 기성품과 크게 다르지 않았다. 평범해 보이는 제품도 얼마나 많은 고뇌 끝에 만들어졌을지 감도 오지 않는다.**



환경 애니메이션 제작기 : AI보다 든든했던 팀원들

청담고 우승빈



환경 문제의 심각성을 더 많은 사람에게 알리고 싶어 동영상을 만들기로 했다. AI 영상 제작 도구를 활용하면 쉽게 구현할 수 있을 줄 알았다. 그러나 실제 제작 과정에서 지켜야 할 정책이 있었고, 사용하는 소스의 출처도 확인해야 했다. AI에 대한 이해와 애니메이션 제작 역량이 부족한 상황에서 팀원 간의 오해까지 쌓였다. 결국 나는 울음을 터뜨리고 말았는데, 그 일을 계기로 팀원들과 솔직하게 이야기하며 다시 프로젝트를 이어갈 수 있었다. **AI에 기대 영상을 만들려 했지만, 마지막까지 믿고 의지할 수 있었던 건 팀원들이었다.**



1인 가구 맞춤 배달앱 '머니핑' : 배달비 대신 기능만 줄었다

성문중 김수빈

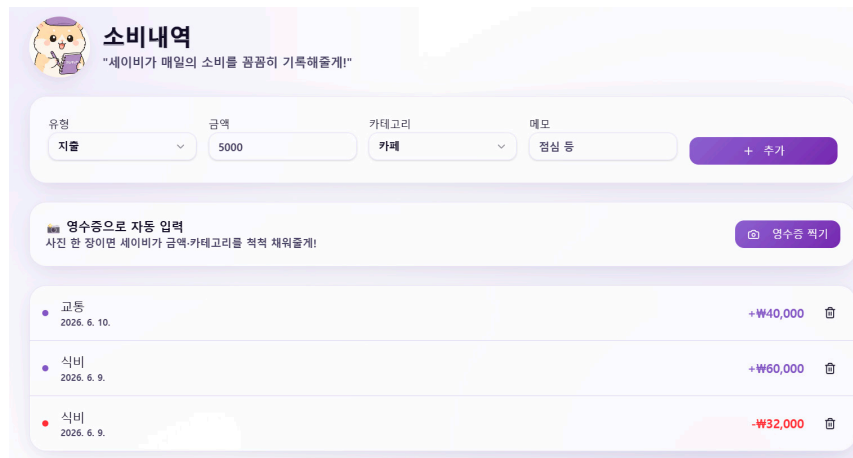


1인 가구 맞춤 배달앱을 구상했다. 함께 주문할 사람을 찾아 배달비를 아낄 수 있도록 돕는 앱이었다. 처음에는 랜덤 돌림판을 돌려 최소 주문 금액을 정하고, 그 금액에 맞춰 주문을 하면 포인트를 적립해주는 기능을 넣으려고 했다. 그런데 돌림판은 잘 구현됐지만, 포인트 적립 기능은 구현되지 않았다. 수정 작업을 위해 새로운 프롬프트를 입력했는데, 한순간 돌림판 기능까지 모두 사라지고 말았다. 결국 프로젝트는 아이디어를 설명하는 것으로 마무리됐다. **구현해야 할 기능은 복잡했지만, 이를 뒷받침할 데이터도, 우리의 기술력도 부족했다.** 배달비를 줄이고 싶었는데 기능만 줄이고 말았다.



청소년 경제 앱 'SAVE UP' : 반갑다, 변수야!

대전대신고 노지율, 배준용



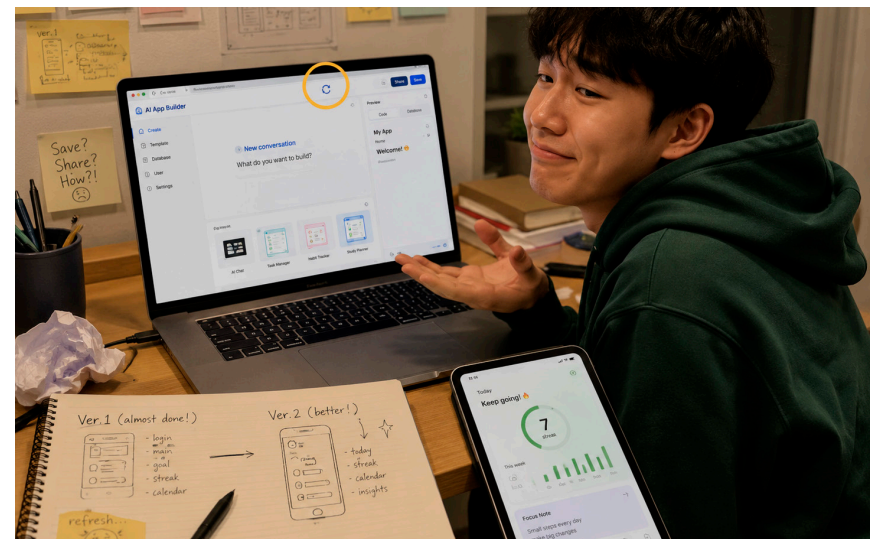
청소년들이 자신의 소비 습관을 AI 분석을 통해 확인하고, 금융 리터러시를 향상시킬 수 있는 앱을 만들려 했다. 그런데 **금융 서비스와 연결하기 위해서는 법적 절차도 필요하고, 보안 문제도 해결해야 했다.**

현실에 맞춰 우리는 사용자가 직접 지출과 수입을 기록하는 시스템으로 변경했다. 이는 자신의 경제 상황을 직접적으로 파악할 수 있다는 장점이 있는 반면 번거롭다는 한계가 있었다. **아이디어를 금융 서비스와 직접 연결하지는 못했지만 우리는 여러 변수에 대처하며 프로젝트를 이어갔고, 그 과정 자체를 즐겼다.** 변수는 결코 장애물이 아니었다.



라이더 지킴이 앱 : 저장하지 못한 앱, 하지만 감각은 저장됐다

인천아라고 이승재

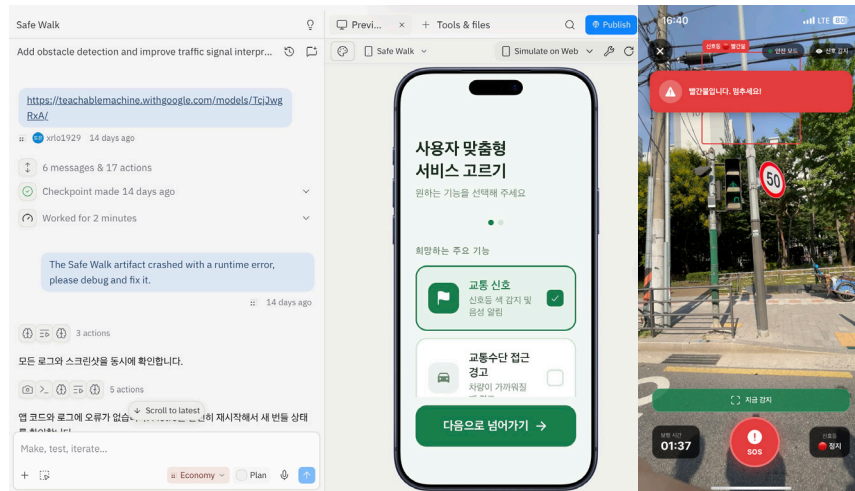


폭염 사각지대에 놓인 배달 라이더들을 위해 라이더가 쉴 수 있는 공간이나 물을 제공하는 가게를 확인할 수 있는 앱을 기획했다. 원하는 기능과 콘셉트를 말하면 화면에 구현되는 바이브 코딩은 신기했고, 우리는 빠르게 앱을 만들 수 있었다. 그런데 **실수로 새로고침을 실행시켜 한순간 모든 자료가 초기화됐다.** 완전히 망했다고 생각했지만 가만히 있을 순 없었다. 처음부터 다시 시작했고, 거기에 반전이 있었다. 한 번 만들어 본 덕분에 우리는 더 효율적으로 프롬프트를 작성할 수 있었다. **앱은 저장하지 못했지만, 우리의 감각은 저장되어 있었던 것이다.**



교통 약자를 위한 앱 : AI도 어떻게 쓰느냐에 따라 달라진다

덕원여고 기호정, 김도은, 임해은

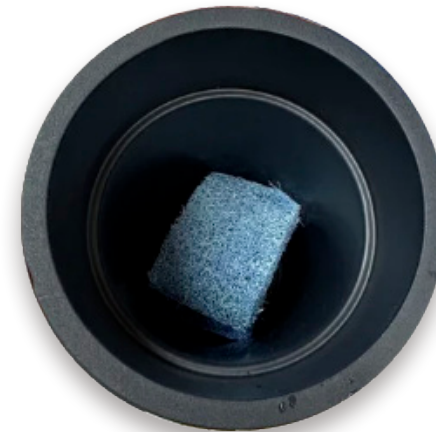


교통약자가 더 안전하게 이동할 수 있도록 돕는 앱을 만들고 싶었다. 처음에는 장애물과 차량을 인식하고, 신호등의 불빛을 음성이나 진동으로 알려주는 기능을 구상했다. 하지만 앱을 만들어 본 적 없는 우리에게 기술적 한계가 있었다. 우리는 신호등 안내 기능부터 구현해 보기로 했다. Teachable Machine으로 빨간불과 파란불, 신호등이 아닌 것, 그리고 장애물 등을 학습시켰다. 그런데 실제 거리로 나가자 상황은 달랐다. 멀리 있는 신호등은 카메라에 희미하게 잡혔고, 나무를 초록불로 인식하는 오류도 생겼다. 휴대전화 기종에 따라 화면 구현도 달라졌다. **AI도 결국 어떤 환경에서 어떻게 학습시키고 활용하느냐에 따라 전혀 다른 결과를 낸다는 걸 알게 됐다.**



바이오패드 : 실험과 현실은 달랐다

대전대신고 김선민



학교 쓰레기통에 버려진 음료는 악취와 끈적임을 만든다. 우리는 EM 용액 속 미생물이 음료의 당분을 분해할 수 있다는 가능성에 주목했다. EM 용액을 흡수시킨 바이오패드를 쓰레기통 안에 부착하면 악취를 줄일 수 있지 않을까? 액체만 쓰레기통 바닥에 모이도록 내부에 체를 받치기도 했다. 설탕물을 이용해 농도 실험도 진행했다. 그 결과 설탕물 농도가 감소하긴 했지만 기대한 만큼은 아니었다. EM 용액의 희석 농도와 온도, 숙성 기간 등 조건을 달리하며 여러 방법을 모색했다. 그러나 **실제 쓰레기통 속 환경은 실험처럼 단순하지 않았다.** 기대했던 만큼의 변화는 없었지만, 원인을 찾고 변수를 바꿔가며 실험하는 과정은 탐구의 재미를 알려줬다.





묻고, 또 묻고

좋은 마음만으로 충분할까?

좋은 의도에서 출발했지만
앞으로 나아갈수록 새로운 질문이 생겨났습니다.
정말 필요한가, 처음의 목적과 맞는가를 되물으며
방향을 찾아간 프로젝트들을 모았습니다.

대전대신고

능주고

성문중

한울고

덕원여고

대구제일여상

강윤찬

남현서

김건우

심유경

방예린

이아린



물기 제거용 우산 커버 : 우산을 펼치자 질문도 펼쳐졌다

대전대신고 강윤찬



비 오는 날 젖은 우산을 들고 다니는 불편함을 해결하고 싶었다. 우리는 이 문제를 해결하기 위해 처음에는 우산 커버를 만들고자 했다. 젖은 우산을 간편하게 감싸 물기가 흐르지 않도록 하면 일상의 작은 불편을 줄일 수 있을 것 같았다.

물기를 잘 막으면서도 가볍고, 저렴하고, 사용하기 쉬운 재료를 찾는 일은 만만치 않았다.

좋은 아이디어라고 생각했지만, 그것이 실제로 쓰이는 제품이 되기까지는 생각보다

많은 조건이 필요했다. 샘플을 만들어 보았지만 수익을 내기는 어려울 것 같았다.

우리는 우산이 필요한 순간 손쉽게 대여하고 반납할 수 있는 공유 플랫폼으로 방향을 바꿨다. 그러나 이후에도 질문은 끊이지 않았다. 대여소는 누가 관리하지?

앱은 어떻게 만들어? 지도 연동이 가능할까? 수익 구조는? 사업화하려면

넘어야 할 산들이 너무 많았다. **불편을 발견하는 일만큼이나 중요한 것은,**

그 불편을 어떤 방식으로 해결할지 끝까지 묻는 일이었다.

우리는 계속 물으며 프로토타입을 제시했고, 질문은 아직 끝나지 않았다.



물기 제거용 우산 커버 : 우산을 펼치자 질문도 펼쳐졌다

대전대신고 강윤찬

비 오는 날 젖은 우산을 들고 다니는 불편함을 해결하고 싶었다. 우리는 이 문제를 해결하기 위해 처음에는 우산 커버를 만들고자 했다. 젖은 우산을 간편하게 감싸 물기가 흐르지 않도록 하면 일상의 작은 불편을 줄일 수 있을 것 같았다.

물기를 잘 막으면서도 가볍고, 저렴하고, 사용하기 쉬운 재료를 찾는 일은 만만치 않았다. **좋은 아이디어라고 생각했지만, 그것이 실제로 쓰이는 제품이 되기까지는 생각보다**

많은 조건이 필요했다. 샘플을 만들어 보았지만 수익을 내기는 어려울 것 같았다.

우리는 우산이 필요한 순간 손쉽게 대여하고 반납할 수 있는 공유 플랫폼으로 방향을 바꿨다. 그러나 이후에도 질문은 끊이지 않았다. 대여소는 누가 관리하지? 앱을 어떻게 만들어? 지도 연동이 가능할까? 수익 구조는? 사업화하려면 할 산들이 너무

많았다. **불편을 발견하는 일만큼이나 중요한 것은, 그 불편을 어떤 방식으로 해결할지 끝까지 묻는 일이었다.**

우리는 계속 물으며 프로토타입을 제시했고, 질문은 아직 끝나지 않았다.

2026 아산 유스프리카 대안데이





위치 추적 키링 : 필요한 것과 갖고 싶은 것은 달라

능주고 남현서

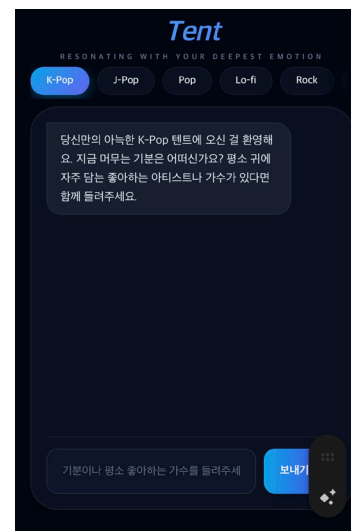


시각장애인이거나 어린이, 노약자가 더 안전하게 이동할 수 있도록 돕고 싶었다. 처음에는 길 안내 기능을 떠올렸지만, 현실적으로 구현하기 어려워 휴대하며 위치를 확인할 수 있는 키링 형태로 방향을 바꾸었다. 그런데 사용자의 반응은 기대와 달랐다. 디자인이 아쉽다, 가격이 비싸다, 개인정보가 걱정된다는 말이 돌아왔다. 만드는 입장에서는 시간과 노력이 많이 들어간 제품이지만, 사용자의 입장은 달랐다. 그간 우리가 쌓아온 과정을 몰라봐주는 것 같아 슬펐다. 하지만 **좋은 의도와 사용자의 마음 사이에서 우리는 다시 질문해야 했다.**



'TENT' 브랜드 굿즈 : 질문이 바뀌자 결과물도 달라졌다

성문중 김전우



팀원들의 공통 관심사인 음악에서 출발했다. 처음에는 얼굴 인식으로 사용자의 감정을 파악해 음악을 추천하는 서비스를 만들려 했지만, 기술적 한계에 부딪혔다. 방향을 바꿔 대화형 AI 음악 추천 서비스를 시도했다. 그런데 질문이 생겼다. **이걸 사람들이 좋아할까? 사람들이 원하는 건 뭘까?** 질문을 거듭한 끝에 우리는 소비자를 만족시킬 수 있는 브랜드 굿즈 제작으로 방향을 전환해 키캡을 만들었다. 팀원들의 참여도는 전보다 높아졌고, 소비자 반응도 좋았다. 질문이 바뀌자 결과물도 달라졌다. 음악 추천 서비스를 완성하는 데에는 실패했지만, 그 **실패 덕분에 우리는 소비자를 다시 바라보게 됐다.**



친환경 픽업 플랫폼 '접시가용' : 답은 현장에 있다

한울고 심유경

일회용 플라스틱을 줄이기 위해 다회용기 순환 시스템을 구상했다.
그런데 용기 제작과 회수, 세척에 필요한 비용은 누구의 몫일까?
아이디어를 구체화할수록 현실적인 한계에 부딪혔다. 막막해 하던 어느 날,
어머니와 함께 떡볶이를 다회용기에 담아 포장해 온 경험이 떠올랐다.
이후 주변 매장을 직접 찾아다니며 다회용기 포장이 가능한지 물었다.
많은 매장에서 반겼다. 우리는 방향을 전환해 다회용기 사용 가능 매장과
음식에 맞는 용기를 추천하는 친환경 픽업 플랫폼 '접시가용'을 기획했다.
'우리가 너무 책상에서만 고민하고 있었구나' 하는 생각이 들었다.
현장에서 물고 상황을 파악하는 것이 해결책을 만드는 것보다 먼저였다.



바이오 KIT : 무엇을 위한 일인지 잊지 않기

덕원여고 방예린



환경 문제에 대한 인식을 개선할 수 있는 키트를 기획했다.
바이오 보팅, 씨앗 재배, 양말목 만들기 등 여러 미션을 담아 상자를 하나씩 열어가는
방식으로 구성했다. 하지만 만들수록 질문이 생겼다. 환경 보호를 말하는 키트가
또 다른 쓰레기를 만들고 있는 건 아닐까? 우리는 플라스틱 구성품과 경품을
줄이는 방향으로 키트를 재구성했다. 배송이 늦어지고 테스트 일정이 밀릴 때마다
계획을 수정해야 했다. 결국 완성도 높은 상품을 만드는 데에는 실패했지만,
그 과정에서 배웠다. **실패는 프로젝트가 끝나는 순간이 아니라,**
우리가 왜 이 일을 시작했는지 다시 묻는 계기가 될 수 있다는 것을.



반려견 배변 처리기 '온새미로스쿱': 완성도를 높이는 질문들

대구제일여상 이아린

STEP 1

얼음스쿱+ 석고틀



얼음스쿱위에 석고봉대를 넣어 틀을 만든 후 안에 실리콘 물액을 넣어 맞춤형으로 제작하려 했으나 석고와 스킵을 분리하는 과정에서 어려움을 겪고 실패함

STEP 2

실리콘 + 3단조절봉



3단 조절봉을 분리하고 실리콘 몰딩과 하나로 만들었음
통 길에 스프레이 공병을 달았을 하지만 실제로 사용하면
어려움이 있고 완성도가 떨어진다는 점에서 실패함

STEP 3

제미나이 구상



스쿱을 집게형으로 구상하여 더욱 사용하기 편리하게 하고
집게 안에 PVA 수용성 비닐 소재를 넣어
처리하기 간편하게 만들

반려견 산책 중 배변 처리의 불편함과 일회용 비닐 사용 문제를
함께 해결하고 싶었다. 얼음 스쿱에 석고봉대를 씌워보기도 하고,
실리콘 물병에 3단봉을 연결해보기도 했지만 퀄리티가 떨어진다는 평이 따라왔다.

소재와 구조, 비용 문제가 계속 발생했고, 그때마다 질문이 생겼다.

이 제품이 정말 필요한가? 사용하기 편한가? 친환경적인가? 이후 우리는 AI를 활용해

PVA 소재 수용성 비닐을 적용한 집게형 스쿱을 설계할 수 있었다.

비록 시제품을 완성하지는 못했지만, 계속 질문하는 동안 제품의 방향은

조금씩 분명해졌다. **우리의 실패는 완성을 향해 가는 질문이 되었다.**

시각장애인이나 어린이, 노약자가 더 안전하게 이동할 수 있도록 돕고 싶었다.
처음에는 길 안내 기능을 떠올렸지만, 현실적으로 구현하기 어려워 휴대하며 위치를
확인할 수 있는 키링 형태로 방향을 바꾸었다. 그런데 사용자의 반응은 기대와 달랐다.
디자인이 아쉽다, 가격이 비싸다, 개인정보가 걱정된다는 말이 돌아왔다. 만드는
입장에서는 시간과 노력이 많이 들어간 제품이지만, 사용자의 입장은 달랐다. 그간
우리가 쌓아온 과정을 몰라봐주는 것 같아 슬펐다. 하지만 **좋은 의도와 사용자의 마음**
사이에서 우리는 다시 질문해야 했다.







앞으로, 또 앞으로

실패는 다음을 데려왔다!

아쉬움과 좌절이 끝은 아니었습니다.

프로젝트 과정에서의 실패뿐 아니라

일상에서 마주한 시행착오도 다음 무대, 다음 시도,
다음 관계로 이어질 수 있습니다.

한 번의 실패를 다시 앞으로 나아가는 힘으로 바꾸며
저마다의 가능성을 넓혀간 이야기를 만납니다.

장안여중

대전대신고

장안여중

남성고

박소율

김영건

김세희

강태욱



청소년 정서 케어 프로그램 '마음다락방' : 오답은 정답을 찾는 과정

장안여중 박소율

지난해 교내에서 진행한 창업경진대회에 도전했다.

학업과 관계 문제로 어려움을 겪는 청소년들을 위한 아이템으로 자신의

감정 상태를 기록할 수 있는 웨어러블 시계 '안아드림'과 기록된 데이터를 기반으로

솔루션을 제공하는 앱 '감싸드림'을 구상했다. **그러나 결과는 탈락.**

아이디어의 목적은 분명했지만 어떻게 구현할지를 제시하지 못했기 때문이다.

속상했다. 그때 함께했던 언니들이 "이 아이디어를 가지고 꼭 다시 무대에 서달라"고

응원을 해줬다. 그 말에 힘을 얻은 나는 올해 새로 팀을 꾸렸고,

학생들이 실제 학교 안에서 감정을 표현하고 위로받을 수 있는 공간과 프로그램

'마음다락방'으로 창업경진대회에 다시 도전했다. 결과는 전국 대회 중등부 3위!

안아드림의 실패는 마음다락방이라는 다음 무대를 데려왔다. 나는 이 경험을

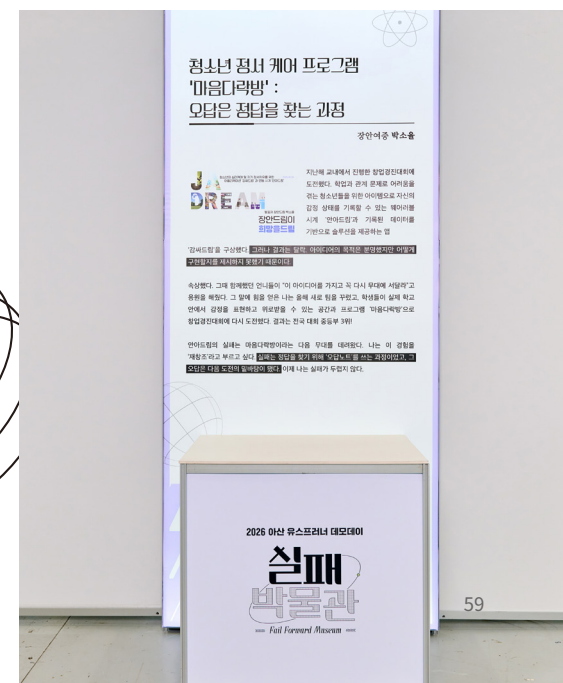
'재창조'라고 부르고 싶다. **실패는 정답을 찾기 위해 '오답노트'를 쓰는 과정이었고,**

그 오답은 다음 도전의 밑바탕이 됐다. 이제 나는 실패가 두렵지 않다.



발표자 장안드림 박소율

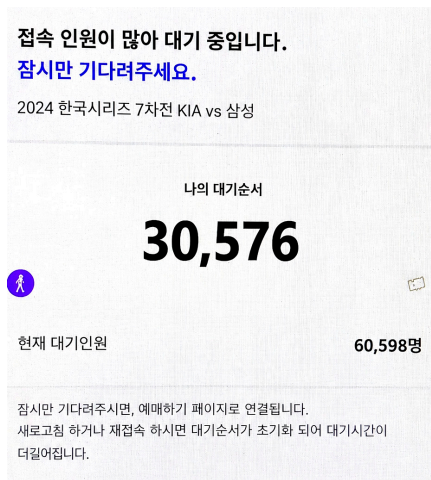
장안드림이
희망을드림





KBO 티켓팅 도전기 : 실패한 클릭도 추억이 된다

대전대신고 김영진



재작년 내가 응원하는 프로야구팀 KIA 타이거즈가 7년 만에 한국시리즈에 진출했다. 꼭 경기장에서 보고 싶었다. 티켓팅을 위해 친구와 조퇴를 하고 PC방으로 갔다. 반응 속도 테스트도 하고, 티켓팅 전용 시계까지 세팅했지만 화면에 뜬 건 3만 번대 대기 순번. 좌석은 빠르게 사라졌다. 이후 티켓팅 고수들의 팁을 찾아봤다. ‘새로고침 하지 말 것’ 같은 나름의 비법이 있었다. 이를 참고해 이듬해 프로야구 올스타전 티켓팅에 도전했고, 이번에는 성공! 그런데 되돌아보면 티켓팅에 실패한 일도 그리 나쁜 것만은 아니었다. 그 실패마저 가장 기억에 남는 추억이 되었으니까. 얼마든 다시 도전할 생각이다.



성적표 앞에서 : 실패라는 계단을 딛고 앞으로

장안여중 김세희



내게는 꿈이 있다. 이 꿈을 이루기 위해서는 학업 성적이 매우 중요하다. 열심히 공부하고 있지만 등수를 올리는 건 쉽지 않다. 노력이 부족한 걸까? 나는 딴짓하는 시간을 줄이고, 불필요하게 늦게 잠들지 않으려 노력하고 있다. 평균 점수는 꾸준히 오르고 있지만 아직 등수에는 변화가 없다. 이 과정에서 나는 스스로를 믿고 노력하면 목표와의 거리를 줄일 수 있다는 걸 알게 됐다. 실패는 나를 주저앉히는 결과가 아니라 더 또렷하게 목표를 바라보게 하는 계기가 됐다. 나는 오늘도 꿈을 향해 한 계단 한 계단 오르고 있다.



기능성 의류 '스위치 투인원' : 실패에 대한 두려움이 열정으로

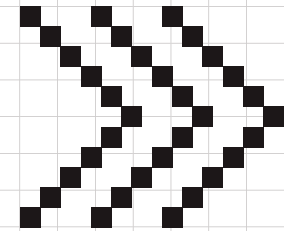
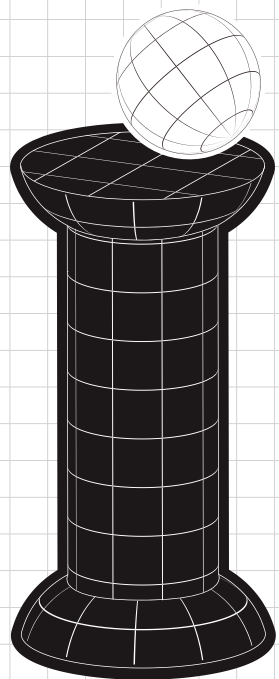
남성고 강태욱



지난해 커스텀 펜 ‘쓰고싶’으로 유스프러너에 도전했지만 실패했다.
계획, 소통, 재료, 시간 모든 게 서툴렀다. 그러나 어디서 무너졌는지 알고 있었기 때문에
올해 다시 도전할 수 있었다. 이번에는 실내 온도에 따라 반팔로도, 긴팔로도
입을 수 있는 의류 ‘스위치 투인원(Switch Two-in-One)’을 만들었다.
수선집에서 구조가 복잡하다고 거절당했을 땐 불안감이 밀려오기도 했다.
하지만 팀원들과 그 마음을 나누었고, 불안감은 점점 열정으로 바뀌었다.
이번에도 완벽히 성공하진 못했지만, 나는 실패가 성장의 기회라는 걸 알게 됐다.
최근에는 세대 간 소통을 돕는 앱 ‘당음’을 개발하고 있다.

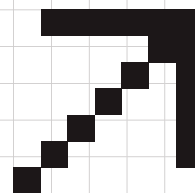


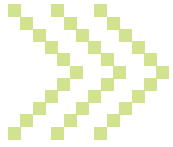




내가 실패라고 생각하지 않는 한
이것은 실패가 아니다.
낙관하자. 긍정적으로 생각하자.

- 아산 정주영 현대 창업자





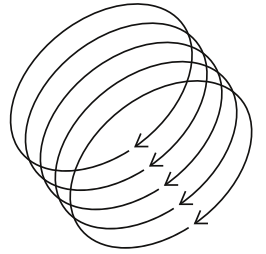
EPilogue

실패, 무한한 가능성의 길목

“인간의 잠재력은 무한하다.

목표에 대한 신념이 투철하고 이에 상응한 노력만 쏟아부으면
누구라도 무슨 일이든 할 수 있다.”

아산 정주영 현대 창업자

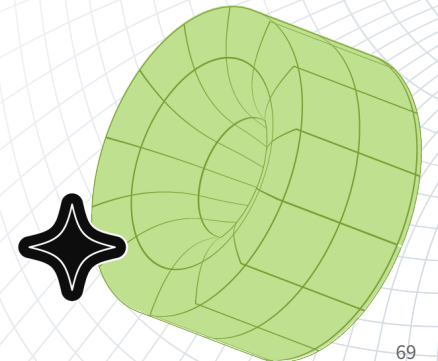


실패박물관에서 우리는 여러 장면을 만났습니다.
뽕뽕이를 활용하려다 오히려 속이 터질 뻔했던 찰나,
밤을 새워 만든 웹사이트보다 굿즈인 키링이 더 주목받았던 때,
무엇이든 해결해줄 것 같았던 AI가 오류를 일으키고,
좋은 마음으로 시작한 일이 예상하지 못한 질문으로 돌아왔던 순간까지.

그런데 우리가 이 숱한 실패에서 주목할 수밖에 없었던 것은
실패 다음의 이야기입니다. 완벽하지 않았기에 고쳐 만들 수 있었고,
뜻대로 되지 않았기에 더 깊이 물을 수 있었고, 멈춰 섰던 순간이 있었기에
다시 나아갈 수 있었다는 고백. 그 실패를 누군가는 ‘단백질 보충제’라 불렀고,
누군가는 ‘오답 노트를 쓰는 과정’이라 불렀습니다.
또 누군가는 ‘추억 상자’에 고이 담아 두고두고 보겠다고 이야기합니다.

한 번의 실패로 한계를 단정하지 않는 마음, 이것이 끝이 아니라고 믿는 태도,
오늘의 시행착오를 또 한 번의 시작점으로 되짚는 용기.
유스프러너들이 보여준 것처럼 실패는 끝을 알리는 마침표가 아니라,
무한한 가능성을 향해 다시 숨을 고르는 쉼표일 수 있습니다.

기꺼이 자신의 실패담을 꺼내든 모든 유스프러너들에게 감사의 인사를 전하며,
실패를 통과해 그 너머로 이어질 다음 도전을 응원합니다.





아산나눔재단

아산나눔재단은 고(故) 아산 정주영 현대 창업자의 서거 10주기를 기념해 2011년 10월 출범한 공익재단입니다. 아산의 창조 정신을 계승한 ‘기업가정신(起業者精神·Entrepreneurship)’을 우리 사회 전반에 확산하기 위해 다양한 지원사업을 진행하고 있습니다.

아산나눔재단은 더 나은 세상으로의 변화를 이끄는 사람과 기관을 양성하고 이들이 사회발전을 이룰 수 있도록, 청년 창업가와 사회혁신가가 도전하고, 성장하고, 나누는 기반을 만듭니다. 이를 위해 기업가정신 교육, 청년창업 지원, 사회혁신 지원, 혁신생태계 조성 등의 사업을 펼치고 있습니다.

아산나눔재단	홈페이지	www.asan-nanum.org
	유튜브	youtube.com/asannanumfoundation
	블로그	blog.naver.com/asan_nanum
	인스타그램	@asannanum_official
	링크드인	linkedin.com/company/asan-nanum-foundation
MARU	홈페이지	www.maru.org
	인스타그램	@maru180_360
정주영 창업경진대회		startup.asan-nanum.org
아산 기업가정신 스쿨		www.asanschool.org
아산 기업가정신 리뷰		www.asan-aer.org

2025 실패 박물관
도록 보러 가기





 아산나눔재단

