

이 력 서



국문이름	날리 헤르베	영문이름	NTWALI HERVE
생년월일	2003.05.06	국적	르완다 (RWANDA)
휴대전화	010-5669-2622	비자유형	D-2 (유학)
이메일	herventwari2@gmail.com	포트폴리오	notosansdiary.com
주소	경기도 수원시 팔달구 경수대로 672		

학력사항

기간	학위	학교명	지역	전공	상태
2023.03 ~ 2027.02	학사	아주대학교	수원	소프트웨어학과	재학 중
2022.03 ~ 2023.02	어학당	대구대학교	경북	한국어연수과정	수료

관련 경력 및 오픈소스 프로젝트

기간	유형	조직/프로젝트명	부서	직위	주요 업무 및 경험 내용
2024.03 ~ 현재	오픈소스	Quartz (FOSS)	개발	Contributor	대규모 JavaScript 아키텍처 분석 및 기여. 정적 웹 엔진 프로젝트 상에서 사용자의 마크다운 명세 데이터를 대화형 UI 컴포넌트로 파싱하고 동적으로 렌더링하는 커스텀 웹 플러그인 모듈 코딩 완수.

대외활동 및 실무 프로젝트

기간	구분	조직/프로젝트명	역할	주요 업무 내용 및 정량적 성과
2026.07 ~ 현재	오픈소스	FOSSFORALL	활동 멤버	국내 오픈소스 소프트웨어 생태계 활성화 커뮤니티 활동. 리눅스 데스크톱 도구 개발 및 FOSS 기술 세미나 참여, 오픈소스 기술 문서화 및 공유 기여.
2026.01 ~ 현재	오픈소스	Aidoku (Wasm)	개발자	다양한 콘텐츠 소스를 통합하는 정교한 iOS 스트리밍 앱 'Aidoku'를 위해, 메모리 제약 환경에 최적화된 Rust 기반 WebAssembly 모듈 아키텍처와 데이터 추출 파이프라인을 구축/
2025.11 ~ 2026.06	프로젝트	Raychess	개발자	C언어와 raylib 라이브러리를 활용해 실시간 체스 엔진 코어 백엔드를 독자 빌드함. 체스 기물 추적 연산 성능 최적화를 위해 다차원 배열 탐색 알고리즘과 저수준 메모리 수동 제어 구조 설계.
2020.10 ~ 2021.01	대회/CTF	NCL (Fall)	참가자	Cyber Skyline 플랫폼 기반 전미 대학 보안 경진대회 팀 출전. 인프라 취약점 추적 및 로그 분석 데이터를 실시간 공유하는 비동기 협업 시스템을 리드하여 총 95개 팀 중 전미 11위(상위 1%) 기록.

직무 관련 자격 및 기술 교육 수료 현황

취득/수료일	자격 및 교육 과정명	발급 및 교육 기관	상태 및 검증
2026.05.11	AWS Cloud Practitioner Essentials	Amazon Web Services (AWS)	자격증 이수
2026.05.18	Google AI Studio 빌드 및 배포 코스	Coursera (구글 인증 자격)	전문 교육 이수 완료

어학 능력 (글로벌 소통 역량)

취득일자	외국어 및 자격명	공인 발급 기관	구사 수준 및 성적
2023.06.07	TOPIK (한국어능력시험)	국립국제교육원	5급 (고급 비즈니스 소통)
-	English (영어)	-	Fluent
-	French (프랑스어)	-	Native
-	Kinyarwanda (키냐르완다어)	-	Native

컴퓨터 활용 능력 (수행 프로젝트 연동형 스킬)

스킬명	수준	수행 프로젝트 및 학업 기반의 실제 역량
TypeScript / JS	중상 (Upper-Mid)	'Quartz' 오픈소스 메인 데이터 파이프라인 기여를 통해 자바스크립트 비동기 렌더링 제어 흐름과 컴포넌트 단위 구조 설계 방식을 완벽히 파악함.
C / C++	상 (High)	'Raychess' 코어 엔진을 구현하며 바닥부터 구동 원리를 검증함. 포인터 다차원 구조 제어 및 하드웨어 연산 최적화 역량 확보.
Python	중상 (Mid-High)	Google AI Studio 연동 및 대학교 소프트웨어 파싱 과제 진행 시 대용량 정형/비정형 데이터 조작 및 자동화 스크립트 작성에 활용함.
Linux / Git	상 (High)	CLI 환경 기반 서버 제어 및 빌드가 가능하며, GitHub의 Issue 및 PR 기반의 투명한 비동기식 코드 문서화 협업 프로세스를 철저히 준수함.
Figma	중 (Mid)	기획 단계의 요구사항 정의서와 와이어프레임을 완전 분석하여, 미디어 쿼리를 반영한 프론트엔드 반응형 퍼블리싱 레이아웃으로 변환하는 기본기 보유.

자기소개서

본 서류에 기재된 학업적 기본기와 프로젝트 수행 이력은 사실과 다름없음을 서약합니다.

1. 자기소개 및 전공 역량 (Self-Introduction & Major Competency)

안녕하세요, 르완다에서 온 대한민국 정부초청장학생(GKS)이자 아주대학교에서 소프트웨어 공학을 전공하고 있는 4학년 발리 헤르베(Ntwali Hervé)입니다. 곧 졸업을 앞둔 지금, 한국 기업들이 어떻게 이토록 빠른 속도로 기술을 혁신하고 제품을 만들어 내는지 직접 경험하지 못한 채 고국으로 돌아간다면 유학의 진정한 목적을 다 이루지 못하는 것이라 생각합니다. 한국은 핵심 인프라 구축과 산업화가 절실한 고국 르완다가 직면한 과제들을 이미 30년 전에 성공적으로 해결한 국가입니다. 저는 귀사에 입사하여 뛰어난 선배 엔지니어분들과 함께 일하며, 현업의 혁신 과정과 치열한 실행력을 현장에서 직접 체득하고 싶습니다.

이러한 목표를 안고 교과 과정에만 머물지 않으려 실제 구동되는 시스템을 직접 개발하며 엔지니어링 역량을 키워왔습니다. 2025년에는 macOS 환경에서 작동하는 실시간 체스 엔진 'Raychess'를 C언어로 초기 아키텍처 설계부터 직접 구현했습니다. 단순히 화면에 기물을 띄우는 것을 넘어, 수많은 경우의 수를 탐색하며 사람이거나 다른 AI와 대등하게 겨룰 수 있는 수준의 인공지능 평가 로직을 설계하는 데 집중했습니다. 또한, 국내 오픈소스 생태계를 이끄는 'FOSSFORALL Korea'의 멤버로 활동하며 리눅스 데스크톱 환경 개선에 기여하고 있습니다. 더불어 유연한 모듈형 아키텍처를 갖춘 정교한 iOS 만화 스트리밍 앱 'Aidoku' 프로젝트에 참여해, Rust 기반의 WebAssembly 데이터 추출 모듈을 개발하며 확장 가능한 시스템 구축을 경험했습니다.

향후 AI와 머신러닝 분야를 깊이 있게 연구하여, 훗날 조국이 직면한 기술적 문제를 해결하는 데 기여하는 것이 궁극적인 비전입니다. 귀사에 입사한다면 그동안 쌓아온 소프트웨어 개발 역량을 바탕으로 팀의 목표 달성에 기여하고, 한국 기업 특유의 문제 해결 능력과 혁신적인 문화를 스펀지처럼 흡수하며 성장하는 엔지니어가 되겠습니다.

2. 지원동기, 직무상 강점 및 협업 태도 (Motivation, Strengths & Teamwork)

제 가장 큰 강점은 팀 프로젝트 과정에서 발생하는 문제를 숨기지 않고 투명하게 공유하여 함께 해결책을 찾아가는 소통 능력입니다.

2020년 10월, 미국 전미 대학 사이버 보안 경진대회(NCL) CTF에 팀장으로 참가했을 당시의 일입니다. 초반에는 각자 자신의 모듈에만 집중하느라 다른 팀원이 어떤 부분에서 막혀 있는지 알 수 없어 전체적인 진행 속도가 매우 더뎠습니다. 이 문제를 해결하고자 즉시 비동기 협업 시스템을 구축하고, 모든 팀원이 각자의 분석 데이터는 물론 실수나 막힌 부분까지 투명하게 공유하도록 규칙을 정했습니다.

팀장인 제가 먼저 비밀번호 크래킹 모듈에서 겪고 있는 오류를 공유하자, 팀원들도 주저 없이 서로의 문제를 나누기 시작했습니다. 각자의 시각에서 해결책을 제시하며 문제 해결 속도가 급격히 빨라졌고, 최종적으로 957개 팀 중 전미 11위(상위 1%)라는 좋은 성과를 거두었습니다. 개인전에서도 전국 상위 1%의 성적을 기록하며 맡은 역할을 다했습니다.

반면, 여러 업무가 한 번에 몰릴 때 우선순위를 정하는 데 시간이 다소 걸리는 편입니다. 이를 보완하고자 새로운 업무가 주어지면 즉시 관련 담당자와 마감 기한 및 중요도를 확인하고, 이를 문서화하여 중요한 일부터 차근차근 처리하는 습관을 들이고 있습니다. 귀사에 입사한 후에도 이러한 투명한 소통과 체계적인 일정 관리를 바탕으로 팀의 목표 달성에 든든하게 기여하겠습니다.