

이력서

개인 정보

이름 홍민희 (洪民憲)

이메일 hong@minhee.org

웹사이트 <https://hongminhee.org/>

전화 +82 10-3229-7392

개요

1995년에 컴퓨터와 인터넷을 처음 접한 뒤, 중학생이던 2000년부터 코딩을 시작했습니다. 고등학생이던 2014년부터 프리랜서로 조금씩 소프트웨어 제작 의뢰를 받기 시작하다가, 2017년부터 전업 소프트웨어 엔지니어로 여러 기업에서 일해 왔습니다. 자유·오픈 소스 소프트웨어 활동은 학생 때부터 현재까지 이어오고 있습니다. 단순히 기술에만 천착하는 것이 아니라, 일로서의 소프트웨어 개발을 인식하며 동료와의 협업을 중요시 합니다. 복잡한 상황을 잘 정리하고, 여러 대립되는 의견들을 잘 수용하여 합의점을 도출하는 데에 뛰어나다는 평가를 동료들로부터 듣는 것이 제가 내세울 수 있는 장점입니다.

관심사

- 자유·오픈 소스 소프트웨어: 다양한 F/OSS 프로젝트를 만들거나 기여함
- 탈중앙 시스템: P2P 네트워크, 비잔틴 합의, 블록체인
- 네트워크 프로그래밍: 비동기 이벤트 드리븐 서버 및 클라이언트 구현
- 도메인 특화 언어: DSL 설계 및 구현
- 함수형 프로그래밍: 불변 자료 구조, 재귀, 결정적 함수, 추상 자료형(ADT), 정적 타입 언어에 익숙함
- 테스트 자동화: 단위 테스트, 프로퍼티 기반 테스트, 통합 테스트
- 소프트웨어 국제화 및 현지화: 번역, 유니코드, 유니코드 CLDR, 유니코드 한자 데이터베이스, CJK 전반
- 기술 글쓰기: 레거시 코드의 설계서 작성과 문서화 (한국어 및 영어)

기술

- 언어: 한국어 (모어), 영어, 일본어
- 프로그래밍 언어: Haskell, C#, Python, TypeScript, Bash, SQL
- 플랫폼: .NET/Mono, Deno

- 데이터베이스: PostgreSQL, SQLite, RocksDB
- 기타: Linux, Git, Mercurial, Docker

직무 경력

2018-2023 Planetarium P2P 멀티플레이어 온라인 게임을 만들기 위한 오픈 소스 라이브러리 Libplanet 개발.

사용한 기술: C#, .NET (Core), Mono, NetMQ (ZeroMQ), Unity, TypeScript.

2014-2018 Spoqa 태블릿 기반 오프라인 매장을 위한 멤버십 및 마케팅 솔루션 Dodo 개발.

사용한 기술: Python, Flask, SQLAlchemy, PostgreSQL.

2013 The Beatpacking Company 음악 라디오 앱 Beat 개발. (2016년 네이버에 인수됨.)

사용한 기술: Java (Android), Python, Flask, SQLAlchemy, PostgreSQL.

2011-2012 StyleShare 패션 사진 공유 소셜 네트워크 서비스.

CTO로 근무.

사용한 기술: Python, Flask, SQLAlchemy, PostgreSQL.

2010 CDNNetworks CDN 서비스 제공.

약 일만대 이상의 서버 노드를 관리하는 인하우스 규모 가변적 분산 모니터링 시스템 개발.

사용한 기술: Python, Tokyo Cabinet, PostgreSQL.

2007-2010 Nielsen Korea 글로벌 마케팅 및 광고 리서치 기업 Nielsen Company의 한국 지사.

인터넷 사용자, 광고, 동영상, UCC, 전자상거래, 이용 행태 등의 측정 및 분석을 제공하는 KoreanClick 개발.

인터넷 검색 마케팅을 위한 키워드 추천, 키워드 광고 플랫폼 분석, 키워드 게재 측정을 제공하는 Searchian 개발.

산업 기능 요원으로 대체 병역 복무.

사용한 기술: PHP, Pro*C, Oracle DBMS, Python.

2006-2007 Olaworks 얼굴 인식 기술 기반의 사진 공유 소셜 네트워크 서비스 Olalog 개발.

병역 때문에 퇴사.

사용한 기술: Ruby, Rails, MySQL.

멘토링

2010-2014 지식 경제부 주관 소프트웨어 마에스트로 과정 멘토.

2007, 2008 Winter of Code 멘토.

학력

2004-2007 선린인터넷고등학교

자유·오픈 소스 소프트웨어

2018- **Libplanet** 중앙 서버 없이 동등한 노드로 이뤄진 P2P 네트워크로 플레이하는 분산 멀티플레이어 온라인 게임을 만드는 .NET 라이브러리. 내부적으로는 블록체인 기술의 많은 요소들(예: 디지털 서명, BFT 합의, 데이터 리플리케이션 등)을 채용.

C#으로 작성.

2016-2018 **Nirum** 마이크로서비스를 위한 인터페이스 기술 언어 컴파일러 및 RPC·분산 객체 프레임워크.

Haskell로 작성.

2014- **Geofront** SSH로 접속할 서버 및 `authorized_keys` 목록을 관리해주는 SSH 키 관리 서비스.

Python 3로 작성.

2012- **libsass-python** Sass/SCSS의 Python 패키지.

C와 Python으로 작성

2011-2018 **Wand** ImageMagick의 `ctypes` 기반 Python 바인딩.

Python으로 작성.

위 목록은 제 대표적인 프로젝트만 뽑은 것입니다. 모든 오픈 소스 활동은 제 GitHub 및 Bitbucket 페이지에서 볼 수 있습니다.

발표

- 파이썬과 다이나스포라: 25여 년간의 다른 언어들이 파이썬에 준 영향, 파이콘 한국 2017 (기조 연설)
- RPC 프레임워크 제작 삼질기, PyCon APAC 2016
- All docs lead to Sphinx (영어), SphinxCon JP 2015
- Geofront 개발 후기: Python 2와 작별하고 Python 3 개발하기, 파이콘 한국 2014

위 목록은 좋은 반응을 얻은 것만 뽑은 것입니다. 모든 발표 자료는 Speaker Deck에서 찾을 수 있습니다.