

# 이력서

## 개인 정보

이름: 홍민희 (洪民熹)  
이메일: [hong.minhee@gmail.com](mailto:hong.minhee@gmail.com)  
웹사이트: <https://hongminhee.org/>  
전화: +82 10-3229-7392

## 개요

### 관심사

- 자유·오픈 소스 소프트웨어: 다양한 F/OSS 작성
- 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
- 기술 글쓰기: 레거시 코드의 설계서 작성과 문서화 (한국어 및 영어)

### 기술

- 언어: Python, Haskell, C#, Bash, SQL
- 프레임워크 및 라이브러리: Flask, Werkzeug, SQLAlchemy
- 데이터베이스: PostgreSQL, Redis, SQLite
- 기타: Neovim, Git, Mercurial

## 직무 경력

2018– [Planetarium](#)

P2P 멀티플레이어 온라인 게임을 만들기 위한 오픈 소스 라이브러리 [Libplanet](#) 개발.

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

2014–2018 [Spoqa](#)

테블릿 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.

2012–2013 Crosspop

만화 공유 소셜 플랫폼 Crosspop 창업 및 개발.

사용한 기술: Python, Flask, [SQLAlchemy](#), PostgreSQL.

2011–2012 [StyleShare](#)

패션 사진 공유 소셜 네트워크 서비스.

CTO로 근무.

사용한 기술: Python, Flask, [SQLAlchemy](#), PostgreSQL.

2011 [Olaworks](#)

얼굴 인식 기술 및 서비스에 초점을 둔 컴퓨터 비전 기반의 기업. (2012년 Intel에 인수됨.)

증강 현실 기술 기반의 소셜 네트워크 서비스 [ScanSearch](#) 개발.

사용한 기술: PHP, MySQL.

2010 [CDNetworks](#)

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](#)

[ImageMagick](#)의 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 삽질기](#), 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 Deck](#)에서 찾을 수 있습니다.