



Ladbon Fragari

Mjukvaruutvecklare

Ladbon är en senior fullstackutvecklare med djup kompetens inom .NET, C#, och Angular, samt gedigen erfarenhet av arkitekturfrågor i komplexa systemmiljöer. Han har arbetat i flera teknikintensiva projekt där han tagit ett ledande ansvar för såväl backendlösningar som integrationer med industriella system och realtidskomponenter. Genom sitt arbete med system som kräver hög tillförlitlighet, t.ex. brand- och larmsystem, har han utvecklat en god förståelse för robust mjukvarudesign och kommunikationsprotokoll som Modbus. Han är van att arbeta i agila team och trivs i samarbeten där teknisk förankring och tydlig kommunikation är centralt.

Uppdrag i fokus

Full-stack Utvecklare

Trebor Software | 2024

Ansvarig för utvecklingen av Trebor Groups produkt Fire Visualizer (Firevis), med fokus på att skapa och underhålla drivrutiner samt implementera nya funktioner för brand- och larmsystem.

Arbetade specifikt med: Drivrutinsutveckling: Skapade och underhöll drivrutinen för Consilium, samt utvecklade funktionalitet för att stödja Modbus-protokollet.

System Utvecklare

FLINTAB AB | 2016 - 2018

FLINTAB AB är ett ledande företag inom industriell vägning i Sverige. De utvecklar och marknadsför vågar och vägningssystem för industrin. Jag arbetade som fullstack-utvecklare, främst för vägningssystemet VIKTORIA2. Jag arbetade även som konsult för integrationer mellan VIKTORIA2 och andra affärssystem som EDP, Hogia,

Tekniker

- Programming: HTML
- Javascript programmering
- PHP-programmering
- HTML5
- Rest(ful)
- C# programmering
- Responsive design
- Node.js
- Web applikationer
- Javascript
- Backendutveckling
- Programmering
- Programming languages
- Pythonutveckling
- Javascript (ESS/ES6)
- React
- .NET

Roller

- Front-end-programmering

Metoder och processer

- Systemutveckling

Verktyg

- Git

Verksamhet och funktion

- Webbutveckling

Projekt och uppdrag

mars 2025 - pågående
Uppsala

Edge AI & Private LLM systems

Prevas

□ Lokal AI-stack & LLM-integrationer

Jag har på egen hand byggt upp en komplett lokal AI-miljö baserad på:

- Open WebUI för interaktiv chatt-UI
- Ollama som motor för att hantera och köra modeller som Gemma, Mistral och GPT4All
- PrivateGPT för att implementera ett RAG-system som bara svarar utifrån PDF-filer och svensk lagtext (offline)
- TorToiSe-TTS och Whisper/Faster-Whisper för syntetiskt tal och transkribering med hög kvalitet
- Caddy som reverse proxy med lokal HTTPS via ai.lan-domän och DNS via Pi-hole
- Docker, Cloudflare Tunnels och CI/CD för att köra allt lokalt med möjlighet till säker fjärråtkomst

Syftet var att skapa en AI-plattform för säkert och kontrollerat användande, optimerat för CPU och äldre GPU (1080 Ti), utan molnberoende.

Tortoise Sub

Tortoise SVN

Pythonutveckling

Docker container

Generative Pretrained Transformer

Large Language Models (LLM)

Flask API

Ollama

Caddy

OpenAI Whisper

JSONL

okt. 2024 - pågående
Uppsala

SaaS developer

Prevas

Jag utvecklade ett öppet källkods-API för tvåfaktorsautentisering (2FA), hantering av JWT, användarregistrering och profilförvaltning. Bland annat byggde jag:

- TokenCleanupService: Rensar föråldrade tokens och sessioner.
- AuthController: Hanterar inloggning, registrering och verifiering av användare.
- JwtHelper: Skapar och validerar JWT-tokens med anpassade claims.
- PasswordHelper: Hashar och verifierar lösenord, inklusive saltning.
- QrCodeHelper: Genererar QR-koder för 2FA-autentisering.
- TokenHelper & GuidHelper: Genererar säkra tokens och unika ID:n.
- DateTimeHelper: Håller reda på giltighetstider för tokens och sessioner.

Jag arbetade mot .NET Core 9, C#, Entity Framework, och experimenterade med Docker samt planerad frontend med Angular 19.

C#
programmering

Azure services

Git Hub

Docker

Two factor authentication

.NET

JWT Autentisering

Qrcode

feb. 2024 - nov. 2024
Uppsala

Full-stack Utvecklare

Trebor Software

Ansvarig för utvecklingen av Trebor Groups produkt Fire Visualizer (Firevis), med fokus på att skapa och underhålla drivrutiner samt implementera nya funktioner för brand- och larmsystem.

Arbetade specifikt med: Drivrutinsutveckling: Skapade och underhöll drivrutinen för Consilium, samt utvecklade funktionalitet för att stödja Modbus-protokollet.

Funktionalitet och förbättringar: Implementerade flera nya funktioner för drivrutiner och smarta system, tillsammans med diverse "Quality of Life"-förbättringar för att optimera användarupplevelsen.

Systemkomplexitet: Hanterade flera drivrutiner samtidigt och säkerställde att de betedde sig enhetligt för att underlätta kontroll för användaren.

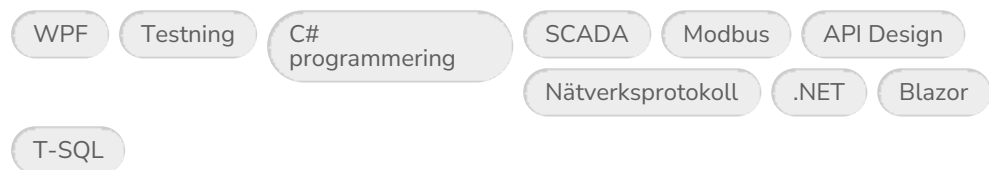
Nätverkskommunikation: Arbetade med GRPC-baserade server- och klientnätverk för att hantera brandcentraler och larmfunktioner.

Kundnära arbete: Samarbetade direkt med en kravställare för att säkerställa att projektets funktionalitet mötte både tekniska och affärsrelaterade krav.

Lanseringar och releaser: Ansvarig för att planera och genomföra flera framgångsrika produktlanseringar och uppdateringar.

Under projektets gång arbetare jag mot brandcentraler, larmsystem och de tekniska utmaningar som uppstår vid utveckling av drivrutiner för kritiska säkerhetssystem.

Nyckelord: C#, .NET, API, T-SQL, Modbus, WPF, Blazor, WCF



apr. 2023 - jan. 2024
Stockholm

Senior Utvecklare

Singula AB

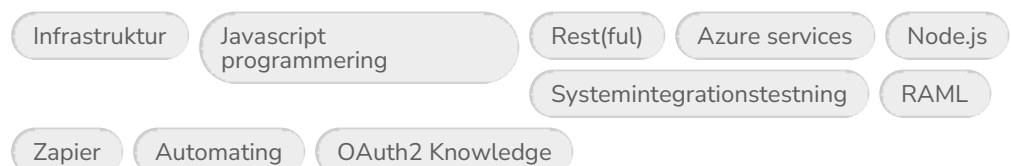
Ansvarig för att integrera och utveckla autonoma nyckelkomponenter för konsultföretaget. Arbetade med Zapier med Node.js, JavaScript och REST API:er för att bygga vår webbportal.

OAuth2-flöden: Implementerade OAuth2-integration via Zapier för externa tjänster. Konfigurerade auktorisationskodflöde, hantering av client_id, client_secret och omdirigerings-URI.

API-design och dokumentation: Designade och konstruerade säkra slutpunkter. Dokumenterade interna och externa anslutningar och etablerade bästa praxis för tokenhantering.

DevOps och CI/CD: Använde Azure DevOps pipelines för automatiserade byggnationer och utgåvor, inklusive en förenklad testsvit.

Teknisk arkitektur: Planerade en mikrotjänststruktur för delar av systemet, övervakade skalnings- och autentiseringsbehov.



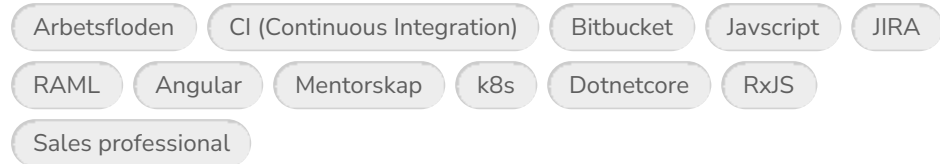
nov. 2022 - mars 2023
Solna

Front-End Lead

Arbetsförmedlingen

Ledde moderniseringen av tolkningsprojektet inom digitala tjänster, med användning av Angular och .Net Core. Mentorskapade teamet, dokumenterade arbetsflöden, etablerade front-end CI/CD. Projektet avbröts på grund av långvariga Covid-19-symptom.

Nyckelord: Ledarskap, REST API, Angular15, Jira, Bitbucket, Atlassian, CI/CD, Kubernetes, Typescript, RxJS



jan. 2022 - nov. 2022
Danderyd

Utvecklare

Megger

Ansvarig för utvecklingen av Megger AB:s produkt Egil200, med fokus på att implementera nya funktioner för analysator för effektbrytare.

Arbetade specifikt med: Visualisering av testsekvenser, en webportal, ökade coverage av testningen för projektet, samt tidredovisningen.

Funktionalitet och förbättringar: Byggde en unik tidsredovisning för produkten samt en automatisering att uppdatera sig efter produkten ansluter sig till en dator. Visualiserade den mest avancerade testsekvensen Egil200 kunde göra och byggde en responsiv webbportal för att hantera testdata online.

Systemkomplexitet: Produkten hade en unik upplösning samt kontroller med touch så användaren behöver uppleva att det går fortfarande enhetligt vad du än gör.

Kundnära arbete: Samarbetade direkt med kravställare och backend för att se till produkten jobbade enligt kraven.

Lanseringar och releaser: Arbetet avslutades med en standardrelease för produkten samt den första release av webbversionen.

Nyckelord: Vanilla Javascript, Gitlab, Webcomponent, REST API, Visual Studio Code, Atlassian, Responsive design, NGINX, ES6



jan. 2020 - feb. 2022
Stockholm

Webbutvecklare

EPIQ

EPIQ, en konsultbyrå för utvecklare, behövde en webbplatsöversyn.

Genom att använda WordPress CMS ändrade jag layouten, redesignade webbplatsen och lade till responsiv kod för olika skärmstorlekar.

Som den enda bidragsgivaren till projektet tog jag även på mig grafisk design. Genom att utnyttja den befintliga webbplatsen och en ny vision gick projektet effektivt framåt.

Nyckelord: WordPress, PHP, HTML, responsiv design

Content Management Systemer

Programming: HTML

PHP-programmering

CMS WordPress

Responsive design

Grafisk formgivning

jan. 2020 - dec. 2021

Front-end Angular utvecklare

Xylem , Inc

Deltog för utvecklingen av Flygt MyConnect HMI Display för Xylem.

Arbetade specifikt med: Design och frontend samt ansvarade för junior utvecklaren.

Funktionalitet och förbättringar: Byggde ett reaktivt valideringsystem, en drös med QoL funktioner, förbättrade touch upplevelsen samt lade ner designregler för att upprätthålla en enhetlig UX.

Systemkomplexitet: Arbetade första gången med reaktiv programmering inom frontend då jag lärde mig något nytt samtidigt som jag lärde någon annan programmering.

Kundnära arbete: Som den enda designern deltog jag i möten med kravställarna, var den enda rösten för frontend, och ledde frontend för halva utvecklingsteamet.

Lanseringar och releaser: Mitt arbete avslutades innan release då jag tog pappaledigt.

Nyckelord: Angular 9, Rxjs, Visual Studio Code, Jira, Bitbucket, Typescript, Figma, Debian, Angular Material

Testning

Front-end-programmering

Responsive design

Bitbucket

Javascript

JIRA

Programmering

Linux Debian

Adobe in design

Angular

VSCode

RxJS

Figma &

Material UI

Design development

jan. 2020 - feb. 2020
Uppsala

Webutvecklare

Entire PiQture

En progressiv webbapp som visar mitt portfolio. Projektet använder den senaste Angular (9) och kan installeras på smartphones och datorer som en app (PWA).

Målet var att presentera en produkt som kunde existera både online och i en appbutik samtidigt.

Projektet krävde att sidan var oberoende av webbläsare och enhet, responsiv, snabb, tillgänglig offline, säker, sökbar av sökmotorer, installerbar och delbar. Visual Studio Code tillsammans med Github, Firebase clouding, Node.js och Angular 9 användes för att bygga sidan.

Canva och Adobe Color användes för att uppnå rätt färgpalett. FontAwesome och Google Fonts valdes för typsnitt och ikoner. Hero Patterns användes för SVG-bakgrunder för att optimera prestanda. Mockups skapades med Photopea.

Nyckelord: Angular 9, Visual Studio Code, Firebase, NodeJs, JavaScript, Typescript, Github

Javascript
programmering

Front-end-programmering

App Store

Node.js

Git Hub

Web applikationer

Javascript

Sökmotor

Firestore

Angular

VSCode

Adobe

Mockups

Product Portfolio development

Fonts

jan. 2019 - jan. 2020
Stockholm

Front-end Angularjs Utvecklare

Visma Advantage AB

Visma Advantage är specialiserade på rabatterade B2B-erbjudanden. Prenumeranter får rabatterade avtal från lämpliga leverantörer via en webbplats byggd med Angular, Episerver och C#.

Arbetade specifikt med: Som utvecklare var min huvudsakliga roll inriktad på AngularJS, JavaScript och Episerver, med tillfälligt deltagande i C#. Huvudfokus låg på att konvertera webbplatsen till en responsiv mobilversion och planering för en uppgradering från Angular till Angular II.

Funktionalitet och förbättringar: Förbättrade integreringar med olika api:er, arbetade med att implementera nya sidor, och uppdatera befintliga.

Systemkomplexitet: Arbetade första gången med angularjs samt behövde jonglera kunskapen mellan deras integreringar.

Kundnära arbete: Arbetade väldigt nära kravställaren samt hela avdelningen för att säkerställa att hemsidan var både bakåtkompatibel men också kändes modern.

Lanseringar och releaser: Mitt arbete var pågående för en produktionshemsida. Arbetet avslutades med pappaledighet.

Nyckelord: Angular, Episerver, C#, NodeJs, Javascript

Visma

Javascript
programmering

Front-end-programmering

C#
programmering

Angular 1.x

Node.js

Webbutveckling

Optimizely (fd Episerver)

Angular

juni 2018 - jan. 2019

IT infrastruktur och DevOps Support

Skandia AB

Stöd (Uppdrag) -> EpiQ

Skandia arbetar på ett agilt sätt med Kanban och är i processen att implementera projekt inom SAFe-ramverket. Projektledning sker med Team Foundation Server (TFS)/Azure DevOps Services.

Som IT-utvecklare assisterade jag två TFS-specialister inom infrastrukturavdelningen, en gren av DevOps. Mina ansvarsområden inkluderade att underhålla den befintliga utvecklingsmiljön inom TFS, SonarQube, ServiceNow, VisualStudio och GIT. Jag skapade och underhöll även en Wikipedia för Skandias anställda.

Detta innebar att hantera användarfel, byggproblem, licens-/behörighetsproblem, upprätta utvecklingsmiljöer och vidarebefordra serverproblem till specialister. Lärde mig felsökning, utvecklingsstöd, devops, infrastruktur i allmänhet, hur SAFe fungerar, och detta var första gången jag var mentor åt någon.

Nyckelord: Team Foundation Server 2017/2018, Kanban, SAFe, ServiceNow, SonarQube, Active Directory, Visual Studio 2015/2017, GIT för Windows



jan. 2016 - dec. 2018

System Utvecklare

FLINTAB AB

FLINTAB AB är ett ledande företag inom industriell vägning i Sverige. De utvecklar och marknadsför vågar och vägningssystem för industrin. Jag arbetade som fullstack-utvecklare, främst för vägningssystemet VIKTORIA2. Jag arbetade även som konsult för integrationer mellan VIKTORIA2 och andra affärssystem som EDP, Hogia, Dynamics och Navision. Jag skapade lagrade procedurer, designade rapporter med SSRS, etablerade och underhöll en wiki, anpassade gränssnittsdbaser och skapade SQL-vyer och lagrade procedurer.

I backend-miljön arbetade jag med .NET (C#), skapade händelselyssnare och uppdaterade integrationsmoduler. Använde testdriven utveckling och genomförde dagliga system- och integrationstester med ett kontinuerligt integrationsansats. Lärde mig att vara serviceinriktad i en B2B-miljö, systemteknik, databaser och integrationer.

Nyckelord: C#, .NET, SQL, T-SQL, SQL Server Reporting Services, Report builder, VS, VMware, Web



feb. 2018 - nov. 2018

Grundare

Promenads Simulator

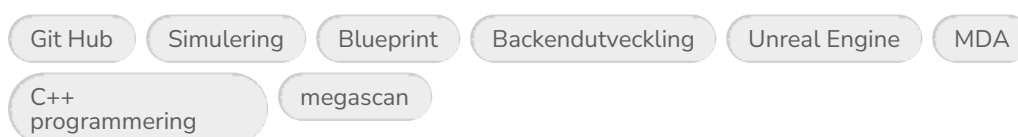
En ultrarealistisk VR-upplevelse som låter användare utforska en återskapad del av Linnéstigen i Uppsala.

Designad som en potentiell turistattraktion för kommande marknader.

Ett sidoprojekt genomfört med mitt eget företag och en programmeringspartner.

Min roll fokuserade huvudsakligen på backend-utveckling, att skapa spelmekanik och att konceptualisera projektet.

Nyckelord: C++, MDA, Github, Unreal Engine, Blueprint, Angel script



aug. 2013 - maj 2017

Spelutvecklare

Zifan Games

OMNI Grundare 2016

Ett turordningsbaserat brädspel med magnetkontroller och en digital komponent. Jag konceptualiserade den ursprungliga idén och tillsammans med en partner slutförde vi spelets utveckling. Hanterade kärnmekanikerna och designade de grundläggande reglerna, sedan samarbetade vi för att färdigställa spelet. Jag tog en mer ledande roll mot slutet, hanterade programmering, marknadsundersökningar och marknadsföring, medan min partner hanterade design och grafik. Lärde mig hur man startar och avslutar en produkt, PR, BI och entreprenörskap.

Nyckelord: C, Javascript, html5, GameMaker, enhetstestning

Naar Utveckling och design 2015

En 3D-plattformsspel där en ande måste lösa mysteriet med sin identitet. Jag arbetade som AI-programmerare i C++, skapade fiender med beteendeträd och designade och programmerade plattformsmekanik, inklusive protagonistens rörelser och fiendens beteende. Lärde mig AI, Unreal och korrekt felsökning i c++.

Nyckelord: C++, Unreal Engine, enhetstestning, Sourcetree

Accelerera Utveckling och design 2014

Ett 4-spelares racing arkadspel. Som designer och utvecklare programmerade jag racingsmekanik, highscore-tabeller och hårdvaran med anpassade joysticks kopplade till en PCB-kontrollmodul. Anpassade och optimerade spelet för Xbox-kontroller. Utmaningen var att skapa ett racingspel med bara en joystick. Fordon accelererade automatiskt och kollisioner med väggar eller andra fordon ledde till förlust av acceleration baserat på position i racet. Du kunde trycka andra mot väggar. Lärde mig Unity, inbäddad spelutveckling och snabb prototypframställning.

Nyckelord: C++, C#, Unity Engine, enhetstestning, Github, PCB

Lonely Road

Utveckling och design 2013

Ett twin-stick shooter-spel i en steampunk-värld där spelare skjuter banditer och samlar poäng. Som designer fokuserade jag på kärnmekanik och belöningssystem. Designade med höga poäng som valuta för ett enkelt slut eller ett bättre resultat. Utvecklade högpöängssystem och in-game-butiken med SFML, C++ i VS Pro. Arbetade med C++ och SFML API i Visual Studio. Det lärde mig C++ och grundläggande spelutveckling.

Nyckelord: C++, Visual Studio, Github



jan. 2010 - dec. 2016
Uppsala

Tekniker och support

Mediamarkt Saturn

Tillhandahöll tekniskt stöd, felsökte, hanterade buggar och skötte releaser. Teamledare.
Det lärde mig att vara stressresistent, serviceinriktad, bli organiserad och professionell.

Tekniksupport

juli 2007 - dec. 2008
Cork

Support Agent och Senior support Agent

Apple Inc

jobbade som tier 1 och tier 2 support.
Världsomfattad support med fokus på Skandinavien.

Arbetsgivare

Prevas AB Konsult	nov. 2024 - pågående
Trebor Software AB Mjukvaruutvecklare	feb. 2024 - nov. 2024
Singula AB Consultant and Partner	jan. 2022 - jan. 2024
Entire PiQture AB Consultant	maj 2018 - jan. 2022
FLINTAB AB Systemutvecklare	nov. 2016 - apr. 2018

Utbildning

Bachelor's Degree in Programming and Game Design (Bachelor) Uppsala University (Uppsala)	2013 - 2016
Kandidatprogrammet i speldesign och programmering är en akademisk utbildning som ger dig som student goda kunskaper i spelutveckling och mer specifika färdigheter i de tekniska delarna, dvs. programmeringen av spel. Du kommer att utveckla din förståelse för hur spel fungerar och påverkar såväl användarna som samhället i stort.	

Kurser och certifieringar

KICKSTART FOR NEW LEADERS Ett startkit för nya chefer. Täckte självledarskap	2023
---	------

Build Web Apps with Vue JS 3 & Firebase
Udemy

2023

Learn Vue JS 3 & Firebase by creating & deploying dynamic web apps (including Authentication).

the Complete Guide 2023 (incl. React Router & Redux)
Udemy

2023

Dive in and learn React.js from scratch! Learn React, Hooks, Redux, React Router, Next.js, Best Practices and way more!

Ultimate Courses (Angular, Rxjs, Nest, Typescript)
Ultimate Courses

2023

Modern Angular v16 best-practices and patterns from years of evolution. Scalable architecture, immutable data structures, state services and brand new Standalone Components. Build an app start-to-finish whilst fast-tracking your Angular skills.

Apple hardware, Apple Software (OS X)
Apple

2008

Kompetenser

5 Expert inom området

Agila metoder

Agila metoder - Kanban

HTML5

Javascript (ESS/ES6)

MDA

Tekniksupport

TypeScript 6/10

TypeScript Proficiency

4 Mycket hög kompetens

.NET

Angular

C#
programmering

CMS WordPress

Game development

Git Hub

Javascript
programmering

Operativa system

Programming languages

Programming: HTML

Responsive
web

SQL Server Management Studio

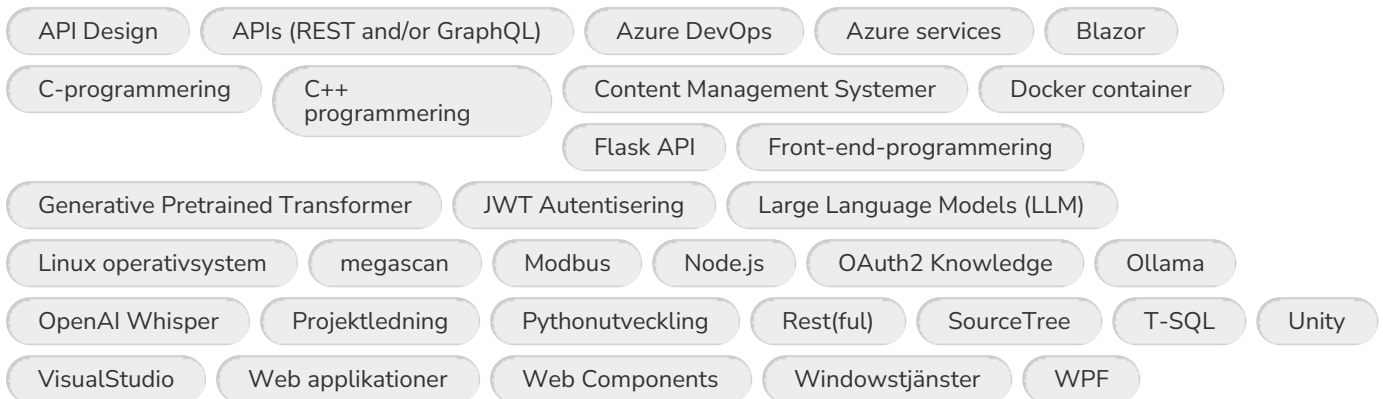
Visual Studio

Webbutveckling

3

Hög

kompetens



2

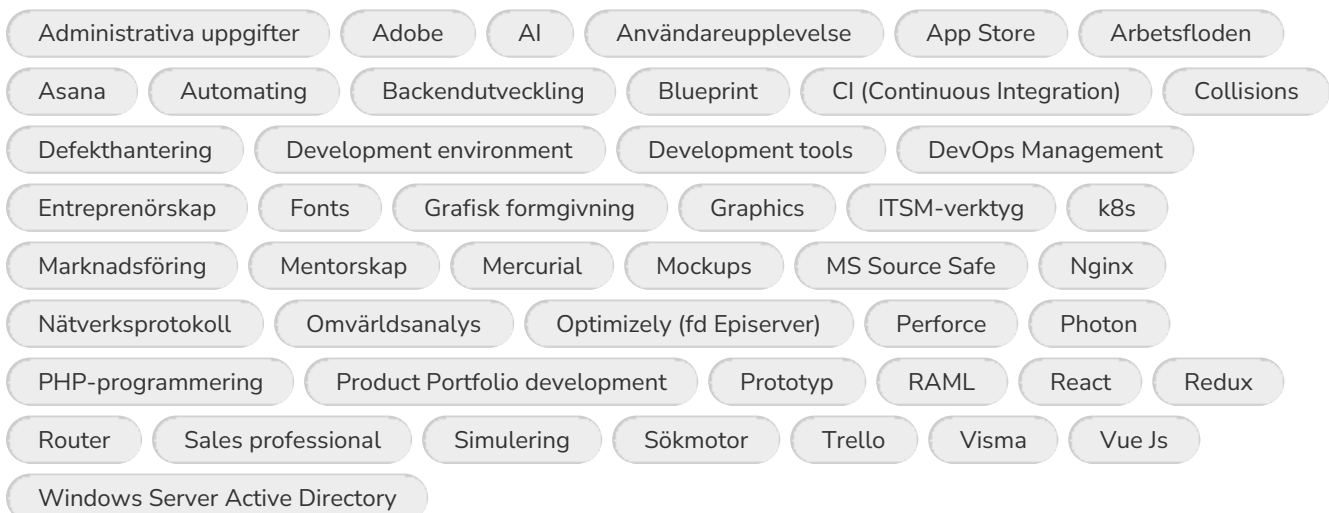
Medelkompetens



1

Grundläggande

kompetens



Språk

Svenska	Modersmål
Engelska	Flytande

Åtaganden och publikationer

How the Online Disinhibition Effect Affects the Online Video Game Industry	2016
--	------