



Elias Elfarri

Elias er en mobilutvikler med fire års erfaring fra både native-utvikling i Swift og Kotlin og kryssplattform med Flutter/Dart. Han har bygget opp mobilteam, ledet utviklingen av skalerbare kodebaser og publisert syv apper på App Store og Google Play. Med erfaring som spenner fra BLE, kamera og sanntids grafer til widgets og spesialisert hardware-integrasjon, behersker han hele spekteret av mobilutvikling. Han er kjent som initiativrik, reflektert og har gode pedagogiske evner. Elias leder Flutter Meetup-nettverket i Oslo/Norge med over 500 medlemmer, hvor han arrangerer samlinger, kurs og hackathons. Dette engasjementet gjør ham til en pådriver som både løfter prosjekter og kolleger.

ERFARING

2022 – d.d	Fink AS, Mobil utvikler
2023 – 2025	Fink AS, Fagansvarlig Mobilutvikling
2021 – 2022	DNV, Frontend utvikler
2019 – 2020	Jenteprosjektet Ada, Prosjekt assistent
2018 – 2022	SIT, Team leder
2017 – 2018	NVFT AS, Promotør
2015 – 2016	Oslo Kommune, Hjelpepleier

UTDANNING

2017 – 2022	Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Master i kybernetikk og robotikk, Sivilingeniør
2017 – 2017	Université de Caen Normandie, Utveksling
2016 – 2017	Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Årsstudium i Fransk språk og litteratur

KUNDER

DNV, InlineX, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

ROLLER

Tech lead, Mobil utvikler, Frontend utvikler, Fagansvarlig

VERV

2023 – d.d Flutter Oslo Meetup gruppe, Arrangør og leder
2024 – d.d Flutter and Friends Conference Stockholm, Arrangør
2018 – 2019 ISFiT, Dialog koordinator

PROSJEKTER

InlineX
Modningsfasen
Jan.2024 - Des.2024

Prosjekt: tekst kommer

Rolle:

Kompetanser:

InlineX
Restruktureringsfasen
Jan.2023 - Des.2023

Prosjekt: I 2023 fortsatte Elias arbeidet med InlineX Mobile og tok initiativ til å restrukturere kodebasen til et monorepo for å støtte utviklingen av flere enterprise nivå applikasjoner. Han utviklet blant annet Insitu Sync, en applikasjon med robust online/offline-synkronisering, og bygde opp et enkelt designsystem i Figma inspirert av Material 3 og Atomic Design for gjenbruk av komponenter på tvers av web og mobil. Dette la grunnlaget for at teamet kunne levere nye produkter raskere og med høyere kvalitet. Samtidig tok Elias en nøkkelrolle i selskapets organisatoriske transformasjon. Han fikk ledelsen med på å hente inn nye roller – en ekstra utvikler, en designer og en prosjektleder (på kortere oppdrag) – noe som gjorde det mulig å etablere en mer moden produktutviklingskultur. Prosjektet markerte et vendepunkt der InlineX beveget seg fra prosjektorienterte fossefallsleveranser til å bygge en produktavdeling basert på agile prosesser, kontinuerlig discovery og tverrfaglig samarbeid.

Rolle: Elias var både utvikler, arkitekt og endringsagent. Han tok initiativ til å etablere moderne arbeidsprosesser, fasiliterte retrospektiver og bidro aktivt til at selskapet innførte standups, sprintarbeid, OKRs, continuous discovery-trioer og stakeholder management. Han tok ansvar for å koble utvikling tettere på produkt- og forretningssiden, og sørget for at teamet hadde verktøyene og prosessene som trengtes for å skalere.

Kompetanser: Flutter, Dart, Kotlin, Swift, Melos (monorepo), Widgetbook, Mason, Drift ORM/SQLite, RxDart, Freezed, Build Runner, Firebase Crashlytics, Azure DevOps (Git, Pipelines), VS Code, Android Studio, Xcode, Figma (Material 3, Atomic Design), Slack, Confluence, Jira, Monday, WebSockets, gRPC, stakeholder management, delivery management, OKRs, continuous discovery, fasilitering av retrospektiver, innføring av agile prosesser, produktstrategi og endringsledelse.

InlineX Startupfasen Aug.2022 - Des.2022	<p>Prosjekt: Elias ble hentet inn som konsulent for å utvikle en kryssplattform applikasjon for iOS, Android og Linux, til bruk innen energi- og offshore-sektoren. Oppdraget startet som en hasteløsning for kunder uten internett, men utviklet seg til å bli et strategisk produkt for selskapet. Elias besluttet å ta i bruk Flutter, og leverte allerede første måned en proof of concept, "InlineX Mobile", som fortsatt brukes i produksjon i dag. Løsningen ble tatt i bruk på installasjoner i blant annet Australia, Malaysia, Saudi-Arabia, Equinor Kollsnes, Nyhavna og Angola. Prosjektet markerte en av de første gangene Flutter antageligvis ble benyttet i oljebransjen.</p> <p>Rolle: Da Elias startet, bestod selskapet av kun åtte ansatte – uten etablert produktutviklingskultur, uten designer, og med kun to utviklere totalt, inklusiv Elias. Han ble derfor ikke bare mobilutvikler, men også arkitekt, strateg og pedagog. Elias hadde en sentral rolle i å forme både teknologivalg, utviklingspraksis og produktstrategi, og han konsulterte ledelsen i hvordan selskapet burde bevege seg fra ren bestillingsbasert utvikling til et moderne produkthus med egen produktavdeling. Han etablerte infrastruktur, innførte smidige utviklingsmetoder, og bygde opp grunnlaget for et bærekraftig produktmiljø. Over tid gikk han fra konsulent til å bli en nøkkelperson i selskapets teknologisatsning, med ansvar for leveranser og veiledning av andre utviklere.</p> <p>Kompetanser: Flutter, Dart, Kotlin, Swift, Android, iOS, Linux, Figma, Azure DevOps (Git, Pipelines), Firebase Crashlytics, SQLite, Riverpod, BLoC pattern, WebSockets, REST, RxDart, gRPC, KeyChain, MDM, Material Design 3, Widgetbook, Melos, Mason, Drift ORM, Shorebird, Pigeon, FFIgen, SwiftUI, Live Activities, Dynamic Island, TestFlight, Google Play Console, C++, BLE, Docker, Kubernetes, Maestro (integrasjonstesting), CI/CD, moderne produktutvikling og arkitektur.</p>
DNV Maritime Cybernetics Advisory 2021 – 2022	<p>Prosjekt: Elias har utviklet nye funksjoner i DP-CAP og DYN-CAP applikasjonene, brukt til beregninger og sertifisering av dynamisk posisjonering av skip. Han utviklet i Python/OpenCV basert på Watershed-metoden, som reduserte manuelt arbeid fra flere dager til sekunder, og som ble kritisk for sertifiseringsanalyser bestilt av kunder som Equinor. Dette økte lønnsomheten av disse rapportene massivt, med en fastpris på 100 000 NOK så tok det et par klikk å levere samme analyse som kunne ta opp til en uke før.</p> <p>Rolle: Systemutvikler, backend, frontend, bildebehandlingsingeniør.</p> <p>Kompetanser: TypeScript, React, ClojureScript, Reframe, Clojure, Java, Python (OpenCV), bildebehandling/Computer Vision, PID-regulator, DP-posisjonering, Watershed algoritmen og klassisk bildebehandling.</p>