



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 kodebasér 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, Mobilutvikler
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, Mobilutvikler, Frontend utvikler, Fagansvarlig

Erfaring

- 2022 – d.d Fink AS, Konsulent
2023 – 2025 Fink AS, Fagansvarlig
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

Prosjekter

- Jan.2026 - Jun.2026 InlineX AS, Scale-up fasen
Jan.2025 - Des.2025 InlineX AS, Produksjonsfaesn
Jan.2024 - Des.2024 InlineX AS, Modningsfasen
Jan.2023 - Des.2023 InlineX AS, Restruktureringsfasen
Aug.2022 - Des.2022 InlineX AS, Startupfasen
Jun.2021 - Jun.2022 DNV, Maritime Cybernetics Advisory
Aug.2021 - Juni.2022 NTNU, Masteroppgave

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

Publikasjoner

- Sep.2025 Konferanseforedrag, Either This or That: Expressive Error-Handling in Dart
Jan.2025 kode24 artikkel, Derfor bør du velge Flutter i 2025!
Nov.2024 kode24 artikkel, Mener det er tull at det ikke satses på Flutter: – Men Dart er en flaskehals
Apr.2023 Publikasjon av masteroppgaven, Artificial Intelligence-Driven Digital Twin of a Modern House Demonstrated in Virtual Reality

PROSJEKTER

InlineX AS

InlineX er en norsk startup/scale-up som utvikler industriell hardware og software som digitaliserer arbeids hverdagen til ventil teknikere i offshore anlegg, prosess anlegg og verksteder. Selskapet har kunder over hele verden med selskaper som Equinor, Aker, SLB, Chevron, Shell og mange flere.

Scale-up fasen

Jan.2026 - Jun.2026

Rolle:

Tech Lead, mobilutvikler, delivery og prosess ledelse.

Kompetanser:

tekst kommer snart

Prosjekt:

Jobbet med en del koordineringsarbeid for å sikre fremdrift, blant annet domenearkitekt og domenemodeller, designere og design system komponenter, utviklere, features og leveranser.

I 2026 gikk selskapet gjennom en omorganisering, og nyansettelse av en produkteier gjorde at jeg fikk onboarding ansvar for lederen. Min erfaring i selskapet var av høyst verdi for å sikre at han forstod hva våre ressurser er, hvilke teknologier vi jobber med og hva våre prosess-messige styrker er og våre koordinerings utfordringer vi har hatt. Blant av mine viktigste bidrag var å løse oppi sirkulær arbeid, hvor domene modell fortsetter å utvikle seg, design følger etter, og utvikling blir tvunget til å holde tritt med endringene. Løsningen var å etablere en lineær prosess hvor alt begynner med versjonering av hvert av de tre stegene; domenemodell, design og utvikling hvor hvert steg blir låst før neste steg blir fullstendig utført. På den måten så bryter vi sirkelen og ny kunnskap i domenet eller bruker feedback i designet blir prioritert som en ny prosess inn i backlogen og dermed kan man bli fullstendig ferdig med features.

Inn mot C-suite av selskapet hadde jeg rapporteringsansvar av fremdrift, risiko, status på det tekniske, techgjeld, kapasitet, ressursbehov og eventuelt prosessmessige, tekniske eller leveransemessige utfordringer og foreslår tiltak.

Produksjonsfasen

Jan.2026 - Jun.2026

Rolle:

Tech Lead, mobilutvikler, delivery og prosess ledelse.

Kompetanser:

Flutter, Dart, Kotlin, Swift, SwiftUI, iOS, Android, CoreBluetooth, Android Bluetooth, ESP32, AVFoundation, CameraX, Objective-C, Java, C, IoT-integrasjon, mobil monorepo-arkitektur, vertical slices, micro-frontends, in-house design system, 400+ custom lint-regler, codegen-verktøy, RxDart, Bluetooth Low Energy, Widgetbook, flutter_blue_plus, Pub workspaces, Melos, Mason, UIKit, Android Settings Intents, DCM, Pigeon, Shorebird, Drift ORM/SQLite, Freezed, Build Runner, Golden testing, Unit Tests, Integration Tests, VSCode, Xcode, Android Studio, CI/CD (Azure DevOps, Fastlane, Maestro, xcodebuild, Fastlane Match, Fastlane Screenshot Automation, Fastlane Beta Deployment), self-hosted Mac Mini agent, TestFlight, Google Play Console, App Store Connect API, Firebase Crashlytics, Firebase Analytics, Firebase Performance Monitoring, Microsoft Clarity, Privacy Manifest, Privacy Policy, GDPR compliance, Google Cloud Console, stakeholder management, teamledelse, onboarding, rekruttering, backlog refinement, delivery management, produktstrategi, continuous discovery & delivery, trio-modellen, Claude Code, Gemini, Copilot, Claude Desktop, ChatGPT Desktop.

Prosjekt:

I 2025 gikk InlineX inn i produksjonsfasen av Stream-prosjektet. Selskapet har blitt en scale-up og har vokst til å være 21 ansatte. Målet med prosjektet var å videreutvikle selskapets native prosjekter for iOS og Android, redusere kostnader ved å erstatte dedikerte hardware-enheter med mobilapper og BLE-baserte IoT-løsninger, samt gjøre distribusjon og vedlikehold mer effektivt. InlineX Stream ble bygget for å digitalisere testing av sikkerhetsventiler (0–400 bar) i energi- og offshore-sektoren, og innen Q4 2025 ble løsningen lansert til betalende kunder. Som Tech Lead for mobil hadde jeg det overordnede ansvaret for monorepo-arkitekturen, programvarekvalitet og tekniske beslutninger. Prosjektet inkluderte videreutvikling av mobil monorepoen med tre apper, 20+ interne pakker, tre first-party plugins, og et stadig mer moden in-house designsystem.

Jeg etablerte en vertical slices og micro-frontends arkitektur for å gjøre det enkelst mulig for nye utviklere å komme i gang og bidra i den etterhvert voksende native infrastrukturen. Dette gjorde at utviklere på teamet kunne jobbe på

spesifikke features isolert fra alle andre kontekster, og dermed øke produktiviteten. Jeg sikret arkitekturens robusthet gjennom 400+ custom lint-regler, codegen-verktøy og dokumentasjon. Dette sikret at teamet kunne komfortabelt skrive kode de var trygge på, enten med Flutter/Dart, rent Native med Kotlin/Swift eller annen relevant teknologi. Teamet var blitt et Native Platforms team.

I tillegg så fikk jeg på plass en del agentisk AI infrastruktur (relevant MCP-kontekst, MD-dokumentasjon, subagenter, etc) som gjorde det enkelt å tilrettelegge for utviklerne og bruke verktøyet de likte best (Claude Code, GitHub Copilot, Gemini m.fl.).

Jeg fikk også på plass SwiftUI-baserte grafer, en egen AVFoundation/CameraX-plugin for kamera, og videre modning av CoreBluetooth- og Android BLE-koden for stabilitet i produksjon. Som leder for mobilteamet hadde jeg ansvar for onboarding, ressursplanlegging, stakeholder management og leveranser. Jeg bidro i over 20 tekniske intervjuer for mobil, embedded og cloud-roller, og bidro aktivt i selskapets oppskalering. Jeg satte opp en self-hosted CI/CD-agent (M4 Mac Mini) for signering og distribusjon til TestFlight og Google Play, samt for å kjøre tunge E2E-tester (Maestro) som ikke kunne håndteres på Microsofts hosted agenter. Jeg samarbeidet med jurister om privacy policy og GDPR compliance, flyttet appene fra privat appstore til offisielle appstores for å redusere kostnader, og sikret samtidig at InlineX Stream og de andre applikasjonene kunne drives og videreutvikles trygt i en produksjonssetting.

Modningsfasen

Jan.2024 - Des.2024

Rolle:

Som App Tech Lead hadde jeg overordnet ansvar for tre apper, teknisk retning for mobilavdelingen og ledelse av en annen juniorutvikler. Jeg drev rekruttering, opplæring, tekniske beslutninger og fungerte som bindeledd mellom produkt, design og ledelse. Jeg fasiliterte retroer, jobbet med OKRs, kvartalsvis estimater, stakeholder management og leveranser, samt bidro til selskapets produktstrategi og navnearbeid. I samarbeid med ledelsen bidro jeg til å transformere selskapet videre til et continuous discovery-produkt scale-up, hvor man organiserte arbeidet i trioer (produkteier, designer, tech lead) og bidro i å etablere et Domain Driven Design-rammeverk for felles begrepsbruk på tvers av organisasjonen.

Kompetanser:

Flutter, Dart, Kotlin, Swift, SwiftUI, Jetpack Compose, Objective-C, Android, iOS, Linux, ESP32, CoreBluetooth, Android Bluetooth API, BLE-arkitektur, gRPC, WebSockets, SQLite, Drift ORM, RxDart, Freezed, BLoC, Melos, Mason, Widgetbook, Azure DevOps, CI/CD, Figma, Figjam, Slack, stakeholder management, delivery management, OKRs, continuous discovery, trio-modellen, domain driven design modellering, teamledelse, rekruttering og produktstrategi.

Prosjekt:

I 2024 ledet jeg oppstarten av InlineX Stream, selskapets hittil største mobilprosjekt, samtidig som jeg hadde ansvar for drift av Insitu Sync. Stream-prosjektet kombinerte mobilutvikling med IoT og hardware-integrasjon, og hadde som formål å erstatte tidligere industrielle enheter til en verdi av rundt 2 millioner NOK med en løsning basert på app + Bluetooth-krets (ESP32). Resultatet var en reduksjon i produksjonskostnader til 150 000 NOK per enhet, lavere vedlikeholdskostnader og enklere hardware stack. På dette tidspunktet består teamet av en stadig voksende produktavdeling med folk på embedded, cloud, mobil, design og prosjektleddelse. På teknisk side bygges den nye "Stream" appen av et inhouse design komponent bibliotek, first party native plugins og mange andre pakker takket være en monorepo arkitektur. Den viktigste featuren blir en tredelt BLE-løsning (native plugins i Swift/Kotlin, businesslogikk med egen GATT-protokoll, og UI/UX-lag).

Restruktureringsfasen

Jan.2023 - Des.2023

Rolle:

Jeg var både utvikler, arkitekt og endringsagent. Jeg 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. Jeg tok ansvar for å koble utvikling tettere på produkt- og forretningsiden, 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.

Prosjekt:

I 2023 fortsatte jeg arbeidet med InlineX Mobile og tok initiativ til å restrukturere kodebasen til et monorepo for å støtte utviklingen av flere enterprise nivå applikasjoner. Jeg 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 jeg en nøkkelrolle i selskapets organisatoriske transformasjon. Jeg 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.

Startupfasen

Aug.2022 - Des.2022

Rolle:

Da jeg startet, bestod selskapet av kun åtte ansatte – uten etablert produktutviklingskultur, uten designer, og med kun to utviklere totalt, inklusiv meg selv. Jeg ble derfor ikke bare mobilutvikler, men også arkitekt, strateg og pedagog. Jeg hadde en sentral rolle i å forme både teknologivalg, utviklingspraksis og produktstrategi, og jeg konsulterte ledelsen i hvordan selskapet burde bevege seg fra ren bestillingsbasert utvikling til et moderne produkthus med egen produktavdeling. Jeg etablerte infrastruktur, innførte smidige utviklingsmetoder, og bygde opp grunnlaget for et bærekraftig produktmiljø. Over tid gikk jeg fra konsulent til å bli en nøkkelperson i selskapets teknologisatsning, med ansvar for leveranser og veiledning av andre utviklere.

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.

Prosjekt:

Jeg 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. Jeg 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.

DNV

Det Norske Veritas er et norsk, internasjonalt selskap som jobber med kvalitetssikring, sertifisering og risikostyring.

Maritime Cybernetics Advisory

Juni.2021 – Juni.2022

Rolle:

Systemutvikler, backend, frontend, bildebehandlingsingeniør.

Kompetanser:

TypeScript, React, ClojureScript, Reframe, Clojure, Java, Python (OpenCV), Leiningen, Jenkins, bildebehandling/Computer Vision, PID-regulator, Watershed algoritmen og klassisk bildebehandling, dynamisk posisjonering, sertifisering av DP-systemer, maritim domeneforståelse, General Arrangement tegninger.

Prosjekt:

Jeg har utviklet nye funksjoner i DP-CAP og DYN-CAP applikasjonene, brukt til beregninger og sertifisering av dynamisk posisjonering av skip. Jeg 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.

NTNU

5 årig sivilingeniørutdanning i kybernetikk og robotikk ved Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet (NTNU) med fordypning i kunstig intelligens, maskinlæring og digitale tvillinger.

Masteroppgave

2021 – 2022

Kompetanser:

Digital Twin, Kunstig intelligens (ML, RNN, LSTM, ensemblemetoder), IoT & sensor teknologi, Virtuell virkelighet (Unity, Oculus Quest 2), 3D-modellering (Revit, 3DS Max), Python, C#, Datadrevet modellering, Prediksjon og simulering, Xgboost/Catboost/LightGBM, Tensorflow/Keras, Pandas, Numpy, Matplotlib, TwinMotion, Blender, SolidWorks, Unreal Engine 4, Anaconda, Jupyter Notebook, Scikit, CUDA, ARIMA, LSTM, JavaScript, Express.js, Node.js, Philips Hue, Neatmo Weather Station, Disruptive Technologies Sensorer.

Prosjekt:

I masteroppgaven utviklet jeg en komplett digital tvilling av en bygning, kombinert med sensor teknologi, kunstig intelligens og virtuell virkelighet. Prosjektet demonstrerte flere modenheitsnivåer av digitale tvillinger – fra standalone, beskrivende og diagnostiske modeller, til prediktive og preskriptive modeller. Løsningen inkluderte blant annet 3D-modellering (Revit/3DS Max), Unity-integrasjon med sanntidsdata fra IoT-sensorer, maskinlæringsbaserte prediksjonsmodeller, samt VR-grensesnitt for interaktive demonstrasjoner. Oppgaven ble belønnet med Tekna-stipend, omtalt i Teknas magasin, og videre publisert som vitenskapelig artikkel i IEEE.