



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

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
Produksjonsfasen
Jan.2026 - Jun.2026

Prosjekt: tekst kommer

Rolle:

Kompetanser:

InlineX
Produksjonsfasen
Jan.2025 – Des.2025

Prosjekt: I 2025 gikk InlineX inn i produksjonsfasen av Stream-prosjektet. Selskapet hadde vokst til 21 ansatte og etablert seg som en scale-up med fokus på å redusere kostnader ved å erstatte dedikerte hardware-enheter med native mobilapper og BLE-baserte IoT-løsninger.

Rolle: Som Native Platforms Tech Lead hadde Elias det overordnede ansvaret for monorepo-arkitekturen, teknisk kvalitet og strategiske beslutninger for mobilplattformen. Han sørget for at InlineX Stream nådde versjon 1.0.0 i slutten av Q3, akkurat som planlagt, noe som banet vei for at salgsteamet kunne starte kommersialiseringen og rulle ut løsningen til betalende kunder.

På den tekniske siden videreutviklet han iOS-plattformen med Swift Charts, en AVFoundation-basert kameramodul, og forbedret BLE-stabilitet gjennom CoreBluetooth. Han satte opp en selvhostet CI/CD-pipeline på Mac Mini for bygg, signering og distribusjon til TestFlight og Google Play, samt for å kjøre tunge E2E-tester med Maestro. Gjennom dette arbeidet bidro Elias til å redusere bygg- og distribusjonstiden, forbedre testdekning og sikre høy leveransequalitet.

I tillegg etablerte han agentisk AI-infrastruktur med verktøy som Claude Code, Copilot og Gemini, slik at utviklerne kunne jobbe raskere med bedre kontekststøtte og automatisert dokumentasjon. Han samarbeidet også tett med jurister for å sikre GDPR- og privacy-compliance, og veiledet alle i teamet inklusiv designerne og produkteiere slik at utrulling til appstores skulle skje smidig og med minimalt av feedback fra Apple og Google. App launch ble akseptert inni appstores innen 5 dager takket være alle disse forberedelsene.

Elias sitt arbeid hadde stor innvirkning på både kvalitet og lønnsomhet. Produktionskostnadene per enhet ble redusert fra om lag 2 MNOK til 150 000 kroner, samtidig som utviklingstempoet økte og vedlikeholdskostnadene falt. Han bidro også til å bygge opp mobilteamet gjennom rekruttering, opplæring og teknisk ledelse, og var en sentral drivkraft i selskapets videre skalering og profesjonalisering av produktutviklingen.

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.

InlineX

Modningsfasen

Jan.2024 - Des.2024

Prosjekt: I 2024 ledet Elias oppstarten av InlineX Stream, selskapets hittil største iOS-prosjekt, samtidig som han hadde ansvar for drift og videreutvikling av Insitu Sync. Prosjektet skulle digitalisere verktøyene til verkstedsteknikere som jobbet med sikkerhetsventiler.

Stream-prosjektet kombinerte mobilutvikling med IoT og hardware-integrasjon, og hadde som mål å erstatte industrielle enheter til en verdi av rundt 2 MNOK med en løsning basert på mobilapp og ESP32 Bluetooth-krets. Løsningen skulle støtte sanntidsstreaming, datainnsamling og fjernkontroll av utstyr – og samtidig redusere behovet for kostbare dedikerte enheter slik det var idag.

Rolle: Som Native Platforms Tech Lead hadde Elias det overordnede ansvaret for tre applikasjoner, den tekniske retningen for mobilutviklingen og veiledning av en juniorutvikler. Han ledet rekruttering, opplæring og tekniske beslutninger, og fungerte som bindende mellom produkt, design og ledelse. Han bygde Stream-appen som en native iOS-løsning i Swift og SwiftUI med dyp BLE-integrasjon via CoreBluetooth. Løsningen hadde en tredelt arkitektur med Swift-plugins, egen GATT-protokoll og et dedikert UI/UX-lag, utviklet innenfor en monorepo-struktur for deling av moduler og designkomponenter på tvers av plattformer. Elias var sentral også i prosesser for retrospektiver, OKRs og stakeholder management, og var sentral i å utvikle InlineX til et continuous discovery-orientert scale-up med tverrfaglige trioer og et felles Domain Driven Design-rammeverk. Arbeidet hans reduserte produktionskostnadene per enhet fra rundt 2 millioner til 150 000 kroner, og reduserte både drift og vedlikeholdskostnader med nesten 80%.

Kompetanser: Swift, SwiftUI, MMVM, Objective-C, ESP32, CoreBluetooth, gRPC, WebSockets, SQLite, Azure DevOps, CI/CD, Figma, Figjam, Slack, stakeholder management, delivery management, OKRs, continuous discovery, trio-modellen, domain driven design modellering, team-ledelse, rekruttering og produktstrategi

InlineX

Restruktureringfasen

Jan.2023 - Des.2023

Prosjekt: I 2023 fortsatte Elias arbeidet med InlineX Mobile og tok initiativ til å restrukturere kodebasen til en monorepo-arkitektur for å støtte utviklingen av flere enterprise-nivå applikasjoner. Arkitekturen ble bygget med Flutter som monorepo-orkestratør, slik at flere apper kunne dele felles byggellosser og logikk, samtidig som de ble utviklet med native komponenter i Swift og SwiftUI. Elias fortsatte arbeidet på Insitu Sync. Han etablerte starten på et designsystem i Figma inspirert av Material 3, som la til rette for gjenbruk av komponenter på tvers av plattformer. Dette bidro til raskere leveranser, høyere kvalitet og en mer konsistent brukeropplevelse. Samtidig tok Elias en nøkkelrolle i selskapets organisatoriske transformasjon. Han fikk ledelsen med på å utvide teamet med en ekstra utvikler, en designer og en prosjektleder, noe som gjorde det mulig å etablere en mer moden produktutviklingskultur. Prosjektet markerte et vendepunkt der InlineX gikk fra prosjektbasert leveranse til en produktavdeling med agile prosesser, kontinuerlig discovery og tett samarbeid mellom utvikling og design.

Rolle: Elias fungerte som iOS-utvikler, arkitekt og teknisk leder. Han tok initiativ til å etablere moderne arbeidsprosesser, faciliterte retrospektiver og bidro til at selskapet innførte standups, sprintarbeid, OKRs, continuous discovery-trioer og stakeholder management. Han hadde ansvar for å knytte utviklingen tettere til produkt- og forretningsmål, og sørget for at teamet hadde struktur, verktøy og prosesser for å kunne skalere effektivt.

Kompetanser: Swift, SwiftUI, UIKit, Combine, Core Data, SQLite, URLSession, JSONDecoder/Codable, Keychain, Fastlane, XCTest, XCTest UI, TestFlight, App Store Connect, Firebase Crashlytics, Azure DevOps (Git, Pipelines), Xcode, Figma, Material 3, Slack, Confluence, Jira, Monday, WebSockets, gRPC, stakeholder management, delivery management, OKRs, continuous discovery, facilitering av retrospektiver, innføring av agile prosesser, produktstrategi og endringsledelse.

InlineX

Startupfasen

Aug.2022 - Des.2022

Prosjekt: Elias ble hentet inn som konsulent for å utvikle en applikasjon med hovedfokus på iOS, til bruk innen energi- og offshore-sektoren. Oppdraget startet som en hasteløsning for kunder uten internett, men utviklet seg raskt til å bli et strategisk produkt for selskapet. Allerede første måned leverte han en proof of concept som senere ble videreført til en fullverdig produksjonsløsning brukt på installasjoner i blant annet Australia, Malaysia, Saudi-Arabia, Equinor Kollsnes, Nyhavna og Angola.

Rolle: Da Elias startet, bestod selskapet av kun åtte ansatte – uten etablert produktutviklingskultur, uten designer og med bare ham og én annen utvikler. Han tok derfor ansvaret for alle tekniske valg knyttet til mobilutviklingen. Allerede første måned leverte Elias en fungerende iOS-applikasjon til TestFlight, tilpasset bruk i offshore-miljøer uten internetttilgang. Løsningen gjorde det mulig å hente og lagre data lokalt offshore, og deretter synkronisere automatisk når enheten koblet seg på nett onshore. Dette reduserte behovet for kostbar satellittbasert internettforbindelse og førte til betydelige besparelser. Der man tidligere kunne betale mellom 300 000 og 900 000 kroner per måned i internett-kostnader per installasjon, gjorde Elias sin app, Insitu Sync, det mulig å arbeide fullstendig offline. Bidraget hadde dermed direkte økonomisk effekt for selskapet og ble et sentralt fundament for videreutviklingen av produktet og selskapets teknologisatsning.

Kompetanser: Swift, iOS, SwiftUI, UIKit, Combine, URLSession, WebSockets, JSONDecoder/Codable, Keychain, Figma, Azure DevOps (Git, Pipelines), Firebase Crashlytics, Live Activities, Dynamic Island, TestFlight, XCTest, XCTest UI, Fastlane, Docker, Kubernetes, Monday

DNV

Maritime Cybernetics Advisory

2021 – 2022

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.

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 domene-forståelse, General Arrangement tegninger.

NTNU

2021 – 2022

Prosjekt: I masteroppgaven utviklet Elias en komplett digital tvilling av en bygning, kombinert med sensorteknologi, kunstig intelligens og virtuell virkelighet. Prosjektet demonstrerte flere modenhetsnivåer 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 sanntids-data 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.

Kompetanser: Digital Twin, Kunstig intelligens (ML, RNN, LSTM, ensemblemetoder), IoT & sensorteknologi, 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, Netatmo Weather Station, Disruptive Technologies Sensorer.