

Daniel Sundman

E-post: daniel.sundman@crisp.se
Telefon: +46 73 093 76 95

Webb: <https://www.crisp.se/konsulter/daniel-sundman>
Blog: <http://blog.crisp.se/danielsundman>

github: <https://github.com/danielsundman>
<https://github.com/danielsundman/redis-in-action> (fork, contributor)
<https://github.com/crispab/feedme5> (feedme.yds.se)
<https://github.com/ydsundman/feedme6> (feedme.yds.se)
<https://github.com/danielsundman/grunticon> (fork, contributor)
<https://github.com/crispab/node-rd>



Positiv och driven utvecklare

Jag är en entusiastisk och engagerad person som brinner för att hjälpa företag utveckla mjukvara.

Jag är som ett barn i en godisaffär när det gäller nya tekniker och ramverk. Jag hade länge labbat med [Node.js](https://nodejs.org/) och i mitt senaste uppdrag (Expressen/Bonnier News) var det Node och React för hela slanten. Just nu är det React Native som kittlar mest och när jag får lite tid över så är det där jag just nu spenderar min tid.

Jag hade en gång i tiden en idrottskarriär som medeldistanslöpare med två SM-silver (4x400m och 4x800m) som största framgångar. Några medaljer i U-SM och Skol-SM blev det också. Jag har spelat division 2 innebandy i Uppsala och hockey i Brynäs.

Jag lämnade Sverige för Silicon Valley under några år. Det blev 8 till slut. Jag stannade så länge att jag nu är både svensk och amerikansk medborgare.

Utbildning

- Civilingenjör Teknisk Fysik med inriktning Beräkningsteknik, Uppsala Universitet

Kurser or konferenser

- Fluent (San Francisco) - 2016
- nodesummit (San Francisco) - 2016
- TDD and Refactoring Techniques med [Michael Feathers](#) (2009)
- TDD med [Ron Jeffries](#) och Chet Henderson (2008)
- Certified Scrum Master med [Jeff Sutherland](#) och [Henrik Kniberg](#) (2007)

Tekniker

- JavaScript, Java, [Node.js](#)
- React, Redux, React Native
- MongoDB, elasticsearch
- Redis, Rabbit MQ

- Scrum, XP, TDD
- HTML, CSS
- Spring, IntelliJ
- SQL (Transact-SQL, PL/SQL), MySQL, PostgreSQL
- Tomcat, Apache, GIT
- ...

Anställningar

- 2006 – , Crisp AB (delägare)
- 1999 – 2006, Niku Corporation/Computer Associates, Redwood City, California
- 1998 – 1999, OOCL USA Inc. San Jose, California
- 1997 – 1998, Enea Data AB
- 1994 – 1997, Logica Svenska AB, Konsult
- 1990 – 1992, Future Data AB

Erfarenheter

Utvecklare, mentor

Expressen/Bonier News, 2015 – 2017

Utvecklade en applikation för internt bruk. Vi fick fria tyglar och beslutade oss till slut för React. Vi valde bort Swift, Meteor and AngularJS. Projektet blev långvarigt och växte stadigt. Vi var två konsulter i Stockholm och två i St. Petersburg.

- **Utvecklare.** Mestadels del av ett mobb-team som jobbade med allt.
- **Mentor.** Med mycket tidningserfarenhet bedrog jag med en hel del domänkunskap.

Metodik: Kanban-ish

Tekniker: Node, React, Redux, Mocha, mocha-cakes, MongoDB, elasticsearch, RabbitMQ

Verktyg: IntelliJ, GIT

Utvecklare

Aftonbladet, 2012 – 2014

Del av ett team som utvecklade Aftonbladets Tablet-app.

- **Utvecklare**

Metodik: Scrum

Teknik: Escenic, Java, MySQL

Utvecklare, arkitekt, mentor, Scrum Master och coach

SVTi, 2011 – 2012

Medlem i ett team ansvarig för fundamentala delar av SVTs byte av CMS (Polopoly till Escenic).

- **Utvecklare.** Introducerade Spring MVC för att ersätta hemmabyggt lösning för Escenics Widget-ramverk. Central roll i både tv-tablån och förstasidan.
- **Arkitekt.** Del av det team som har arkitekturansvar.
- **Mentor.** De erfarenheter jag samlat på mig under min tid hos Aftonbladet i relation till Escenic, leder till en hel del mentoring.

Metodik: Scrum

Teknik: Escenic, Spring, Spring MVC

Verktyg: Mercurial, IntelliJ, Maven, Jenkins

Aftonbladet, 2006 – 2011

Anlitades av Aftonbladet i december 2006 för att assistera vid övergången från ett egenutvecklat publicerings-system till ett nytt CMS - [Escenic Content Engine](#). Kontraktet har förlängts ett flertal gånger. Inför tredje kvartalet 2011 valda jag själv att inte förlänga kontraktet för att koncentrera mig på självstudier under några veckor.

Nedan följer ett axplock av projekt som jag varit delaktig i under tiden på Aftonbladet.

Scrum Master, Mobil utveckling, 2010 - 2011

Scrum Master för utvecklingsteamet ansvarigt för Aftonbladets mobilsajt och mobil apputveckling.

- **Utvecklare.** En hel del utveckling, framför allt för att förbättra arkitekturen.
- **Arkitekt.** Som den mest seniora medlemmen i teamet har jag ett ansvar för beslut av arkitektatur.
- **Mentor.** De erfarenheter jag samlat på jag under min tid hos kunden, framför allt i relation till Escenic, leder till en hel del mentoring.

Metodik: Scrum

Teknik: Spring, Struts2, Hibernate

Operativsystem: Mac OS X, Ubuntu Linux

Verktyg: Subversion, IntelliJ, Maven, Nexus

Sportbladet for iPad, 2010

Medlem i ett team som utvecklade Aftonbladets första iPad-app — [Sportbladet for iPad](#).

- **Utvecklare.** Inblandad i allting utom den slutliga klient-applikationen. Implementerade delar av den webb-baserade administrationsapplikationen som implementerades med Groovy, Grails och JavaScript (HTML5 Canvas).
- **Arkitekt.** Inblandad i många arkitekturbeslut tidigt i projektet.
- **Mentor.** Tillhandahöll tekniskt stöd inom områden som: JavaScript, YUI, HTML5, Maven, Escenic, Struts2 och Java

Metodik: Scrum

Teknik: JavaScript, YUI 3, HTML5, Groovy, Grails, Java, Hibernate, Spring, Struts2, Escenic, MySQL

Verktyg: Firebug, Subversion, IntelliJ, Maven

Superlive, 2010

Aftonbladet.se lanserade Superlive under finalen av den svenska melodifestivalen 2010. Superlive innebär att innehåll uppdateras automatiskt utan att läsaren behöver ladda om sidan. Superlive är en [mashup](#) av flera tjänster ([Cover It Live](#), [Shoot It Live...](#)) men den redaktionella delen bygger tekniskt på Elitserien Live som med hjälp av asynkron kommunikation hämtar data med konfigurerbar regelbundenhet.

- **Utvecklare.** Implementerade stora delar av lösningen.
- **Arkitekt.** Erfarenheterna från Elitserien Live var centrala då Superlive i grundläggande tekniska avseenden bygger på Elitserien Live.

Metodik: Scrum

Tekniker: JavaScript, YUI 2, Java, REST, Escenic

Verktyg: Firebug, Subversion, IntelliJ, Maven

Allt om Stockholm, 2008 – 2009

Tekniskt ansvarig för Allt om Stockholms övergång till Escenic. Ledde ett team som gjorde om Allt om Stockholm från grunden. Allt om Stockholm hade under flera år en bedrövlig uptime-statistik. En total omskrivning med Escenic som CMS har vänt på detta och numera har Allt om Stockholm nära 100% uptime.

- **Utvecklare.** Då teamet var litet innebar projektet stora mängder utveckling.
- **Arkitekt.** Ansvarig för den övergripande designen.
- **Mentor.** Det relativt unga teamet behövde stöd med allt från Java, JavaScript, Escenic och Spring till Subversion, Maven och Eclipse.
- **Scrum Coach.** Teamet var ovana vid Scrum och behövde en hel del stöd.

Metodik: Scrum

Tekniker: Escenic, Java, JSP, Spring, JavaScript, YUI 2

Verktyg: Subversion, Eclipse (MyEclipse), Maven

"Kudos, om du fortfarande läser. Jag har ju jobbat med det här ett tag. Det är nog bättre om vi träffas så kan jag berätta mer."

Elitserien Live, 2007 – 2008

Totalansvar för hela lösningen som utvecklades i Java (Spring MVC) och JavaScript. Hade också rollen som produktägare på grund av bristande hockey-kompetens i utvecklingsteamet och på sportredaktionen.

- **Utvecklare.** Jag var i princip ensam utvecklare.
- **Arkitekt.** Ansvarig för den övergripande designen.

Tekniker: JavaScript, YUI 2, Java, Spring MVC, XSL, XPath, XML

Verktyg: Firebug, Subversion, Eclipse (MyEclipse), Maven

CMS-migration, 2006 – 2007

Aftonbladet bytte under den här tiden publiceringssystem från ett baserat Vignette Story Server till Escenic Content Engine. Projektet var kraftigt försenat och behövde hjälp med framför allt data-migration från det gamla till det nya systemet.

- **Utvecklare.** Primär utvecklare för importen.
- **Mentor.** Flera i teamet var ovana Java- och JSP-utvecklare och behövde en hel del stöd.

Metodik: Scrum

Tekniker: Escenic, Java, XML, JSP, MySql

Verktyg: Subversion, Eclipse (MyEclipse)

Utvecklare, arkitekt, utvecklingschef, mentor

Niku Corporation/Computer Associates (CA), Redwood City, California, 1999 – 2006

Anställdes på Niku i augusti 1999 och hade ett antal positioner genom åren. I stort sett alla positioner har gällt den webb-applikation, [Clarity](#), som till slut blev Nikus flaggskepp, eller dess föregångare Niku 6. Clarity är en webb-applikation som är baserad på Java EE (Servlets, JSP, XML, XSL, JDBC,...).

I slutet av 2005 köptes Niku upp av Computer Associates (CA).

Fellow, 2006

Hade under 2006 en fri roll att förbättra valda delar av Clarity. Det ledde bland annat till en helt ny implementation av Claritys portlet-infrastruktur som blev Ajax-baserad. Ajax innebar en markant förbättring av denna funktionalitet eftersom en portlet nu kunde uppdateras utan att hela sidan laddas om. En sida kan ha ett stort antal portlets av godtycklig komplexitet så värdet av att inte behöva ladda om hela sidan är stort.

- **Utvecklare.** Ensam utvecklare för lösningen.
- **Arkitekt.** Ensam arkitekt för lösningen

Tekniker: Java, Ajax, JavaScript, XML, XSLT

Verktyg: Emacs, Subversion, Venkman

Director, Development, 2005

Under första delen av 2005 var jag chef för Nikus infrastrukturgrupp – CTG (Common Technology Group). CTG var ansvarig för stora delar av Claritys arkitektur. Som CTG-chef hade jag ansvar för CTGs projekt i Clarity och dessutom som medlem av Claritys styrgrupp ett helhetsansvar för produkten. Positionen innebar också en hel del kundkontakter.

Även som chef hade jag fortfarande implementationsansvar för stora delar av Claritys infrastruktur.

Architect, 2003 – 2004

Under de här åren var jag systemarkitekt med ansvar för stora delar av CA Clarity™ Studio. I mer detalj innebar det bland annat följande:

- **Portlet-infrastruktur**

Jag var chefsdesigner för Claritys portlet-infrastruktur vilken låter både utvecklare och Clarity-kunder bygga sina egna portlets. Clarity Studio Portlets är Excel-liknande tabeller eller grafer. "Uppfann" NSQL som är en syntax överlagrad SQL som gör det möjligt att beskriva meta-data om en SQL-fråga. Jag var också ansvarig för stora delar av implementationen.

- **ODF (Object Description Framework)**

Hjärnan bakom ODF, som bland annat är ett inskjutet lager mellan de logiska abstraktionerna i Clarity (Projekt, Resurs, Process,...) och dess implementationer. Av historiska skäl använde dessa implementationer helt olika teknologier. ODF gjorde det möjligt att på ett generellt, objektorienterat sätt arbeta med dessa abstraktioner.

Med ODF fick kunder också möjlighet att konfigurera en stor del av Claritys användargränssnitt. Notera att ODF senare kallades PowerMods i Claritys marknadsföringsmaterial. Jag är osäker på vad det kallas idag.

Tekniker: Java, SQL, SVG, XML, XSLT

Verktyg: Emacs, Subversion

Technical Lead, 1999 – 2002

Under de första åren hjälpte jag en relativt omogen utvecklingsorganisation med diverse problem.

- Det snabbt växande Niku hade spenderat en hel del tid på en kodgenerator som var behäftad med så stora brister att det enda som rimligtvis kunde hända var att den togs ur bruk. Jag ledde utvärderingen av kodgeneratoren.
- Del av den grupp som utvecklade och designade den arkitektur som kom att ligga till grund för Claritys föregångare, Niku 6. Denna arkitektur kan ses som en föregångare till dagens uppsjö av J2EE-ramverk som till exempel Spring eller Struts.
- Designade och implementerade version 1.0 och 2.0 av det persistensramverk som fortfarande används i Clarity.
- Introducerade JUnit och nattliga byggen av all kod.

Tekniker: Java, SQL, JDBC, XML, XSLT

Utvecklare

OOCL USA Inc. 1998 – 1999, San Jose, California

Del av ett högklassigt team som designade och implementerade en optimeringsapplikation för container-trafik.

Tekniker: Java, RMI, JUnit, iContract, GemStone/J



Konsult

Enea Data AB, 1997 – 1998

Konsult

Logica Svenska AB, 1994 – 1997

Examensarbete, 1994

Ericsson Radio Systems, 1994

Utvecklare, 1990 – 1992

Future Data AB