

Fredrik Lindgren

Crisp AB



Födelseår: 1972

I branschen sedan: 1998

Roller: Systemutvecklare, Arkitekt, Utvecklarmentor, Agil Coach

Utbildning: Civilingenjör, Industriell Ekonomi, KTH

*Erfaren utvecklare, arkitekt och coach
med passion för agil mjukvaruutveckling*

fredrik.lindgren@crisp.se

+46 709 36 89 52

Sammanfattning

Fredrik är en erfaren systemutvecklare, arkitekt och utvecklarmentor med teknisk specialistkompetens inom Java, mobilitet, distribuerade system, REST-baserad arkitektur och mikrotjänster. Han har också lång erfarenhet av Agila metoder, både vad gäller tekniska *practices* som TDD och i rollen som agil coach eller Scrum Master.

Fredrik har en god analytisk förmåga och rör sig obehindrat mellan analys av övergripande affärskrav och systemdesign, både på arkitekturell nivå och detaljdesign av mjukvara och protokoll. Han har lång erfarenhet av att hjälpa kunder och systemägare att tillsammans med utvecklingsteamet bryta ner affärs- och användarbehov till *stories* för systemutvecklingen, gärna med hjälp av metoder som *Impact Mapping* och *User Story Mapping*.

I rollen som arkitekt engagerar Fredrik övriga teammedlemmar och andra intressenter i samarbete kring arkitektur och design. Han deltar också gärna aktivt som systemutvecklare i implementationen av systemet.

Som Scrum Master kan Fredrik hjälpa team att förbättras, både som mentor för individuella utvecklare i teamet och genom sin erfarenhet inom agil metodik för att stärka samarbetet och leveransförmågan för teamet som helhet. Fredrik brinner för arbetet med ständiga förbättringar, både vad gäller de system han är med och utvecklar och vad gäller själva utvecklingsarbetet.

Som agil coach kan Fredrik hjälpa team och organisationer att komma igång med eller förbättra sina agila utvecklingsprocesser, till exempel genom att coacha Scrum Masters eller facilitera återblickar och planeringsmöten.

Projekt

SBAB, aug 2017 –, senior utvecklare

Projekt: Generationsskifte av den övergripande arkitekturen och byte av centrala banksystem.

Roll: Senior utvecklare och lösningsarkitekt. Design och implementation av mikrotjänster för att hantera låneansökning och beviljande.

Projekt: API-design och utveckling av mikrotjänster för publika bank-APIer och stöd för SBABs mobilapp

Roll: Senior utvecklare och lösningsarkitekt. Design och implementation av mikrotjänster för att exponera funktionalitet mot mobilapp och för externa integratörer.

Teknik: Java 8, REST, Dropwizard, Spring Boot, JAX-WS, JAX-RS, Netflix Zuul, Mockito, AssertJ, Wiremock, Lombok, Docker Swarm, IntelliJ IDEA, Jenkins, JIRA, Prometheus, Grafana.

Metod: Kanban/Scrum, testdriven utveckling, CI/CD.

Travellink AB, jan 2015 – aug 2017, senior utvecklare, lösningsarkitekt, mentor, rådgivare

Projekt: Generationsskifte för integration av hotellbokning i Travellinks onlineresebyrå för företag. Projektet syftar till att gå från en legacylösning som närmar sig end-of-life till en modern lösning med mikrotjänster körandes i Amazon's molnmiljö. Efter ett tidigare försök att bygga den nya lösningen kring ett generellt ramverk i Ruby on Rails har en partiell omstart gjorts med en nedskalad REST-lösning med Dropwizard i backend, frontad av en *single page application* med React. Driftsättning sker automatiskt till produktion med continuous delivery.

Roll: Utvecklande lösningsarkitekt och mentor. Design av nytt REST-protokoll mellan backend och frontend. Design och implementation av backenddelen av den nya lösningen i java. Mentor i modern javautveckling och testautomatisering för övriga teamet. Deltagande utvecklare på frontend. Rådgivare till produktägare och utvecklingschef gällande agila metoder i allmänhet.

Teknik: Java 8, REST, Dropwizard, JAX-WS, JAX-RS, Cucumber, Mockito, Javascript, React, Node.js, AWS, Docker, DynamoDB, ELK-stack, IntelliJ IDEA, Team City, JIRA.

Metod: Kanban, testdriven utveckling, CI/CD, Specification by Example, devOps.

King.com, sep 2013 – dec 2014, Agil coach

Roll: Koordinator för initiativet *agile@king*. Koordination av uppbyggnaden av ett kompetensnätverk för agila coacher och scrum masters mellan de olika utvecklingsavdelningarna i Europa. Studieresor till utvecklingskontoren i Barcelona och London. Rekrutering av agila coacher och scrum masters i Stockholm och London. Utveckling och genomförande av introduktionsutbildning i agile och Scrum för nyanställda på King mellan dec 2013 och okt 2014.

Roll: Agil coach för *Candy Crush Saga*-teamen. Löpande observation av teamarbete och coaching av produktägare och scrum masters i fem team som tillsammans utvecklar spelet. One-on-one coaching av Scrum masters. Facilitering av *Role Expectation Mapping* för att klargöra förväntningar på olika roller. Visualisering på produktnivå av pågående arbete och beroenden. Rådgivare och bollplank till *lead producer* för *Candy Crush Saga* kring organisationsförändringar och processförbättringar. Facilitering av omorganisation till tvärfunktionella featureteam med hjälp av *self-selection*. Facilitering av *Impact Mapping* och *blink estimation* för en marknadsanpassning som krävde ett av teamen i 6 månader.

Roll: Coach och mentor för scrum master och produktägare i plattformsutvecklingen för mobilspel. Rådgivning kring omorganisation av plattformsutvecklingen till flera team för att hantera en tillväxt från 5 till ca 20 personer på kort tid. Workshops kring utmaningar och strategi för organisationsstrukturen. Stöd kring arbetet med produktbacklog och visualisering av arbetet för de nyformade teamen.

Domän: Casual gaming

Metod: Agile, Lean software development, Scrum, Coactive Coaching, Impact Mapping, mötesfacilitering, Role Expectation Mapping, Team Self Selection. Open Space, Teaching from the Back of the Room.

King.com, aug 2013 – sep 2013, Genomlysning av agilt arbetssätt King.com Stockholm

Uppdrag: Analys av hur arbete och kommunikation fungerade i och mellan utvecklingsteamet utifrån ett Lean/Agile perspektiv. Analysen resulterade i en rapport av nuläget med styrkor och svagheter samt ett förslag på handlingsplan för att befästa och stärka agiliteten i organisationen framöver.

Metod: Analysen genomfördes med hjälp av intervjuer med ett tvärsnitt av roller på alla nivåer i organisationen samt observationer av ett urval av teammöten såsom sprintplaneringar och återblickar. Baserat på de styrkor och brister som identifierades i analysen föreslogs åtgärder på kort och lång sikt inom olika fokusområden. Åtgärdsförslagen värderades utifrån förväntad effekt och arbetsinsats och samlades i en rapport som presenterades för ledningsgruppen och även senare för hela organisationen.

Samsung Nanoradio design center, jun 2013, sep 2013, Genomlysning och Scrum-kickoff

Uppdrag: Analys av organisationens nuläge och utmaningar med avseende på introduktion av Scrum som nytt arbetssätt. Introduktionen påbörjades därefter med utbildning i grundläggande Scrum följt av workshops med respektive team för att skapa initial prioriterad backlog och tydliggöra överenskommelser kring arbetssätt.

Metod: Intervjuer och värdeströmsanalys, Utbildning, Workshopfacilitering

Ericsson Broadcast Solutions, maj 2013 – sep 2013, Kanban kickstart & coaching

Uppdrag: Introduktion av Kanban som nytt arbetssätt i organisationen. Initial utbildning i Kanban följt av workshoppar med ett par team för att analysera värdeströmmar och designa kanbantavlor. Återkommande coaching för att hjälpa teamen att befästa det nya arbetssättet.

Metod: Kanban, Lean software development, Workshopfacilitering

Klarna AB, nov 2012 – mar 2013, Agil coach

Roll: Coach och mentor i agil mjukvaruutveckling för scrum masters, produktägare och gruppchefer i flera olika utvecklingstam. Till exempel kring analys och planering, effektiva återblickar, teamutveckling och kompetensutveckling. Rådgivare och bollplank kring förändringsledning och processförbättringar. Facilitator för större workshops kring processförbättringar för hela utvecklingsavdelningen. Process- och metodcoaching för Klarnas produktägare. Introduktion av Impact Mapping som verktyg i produktutvecklingsarbetet.

Domän: Internethandel, Fakturahantering, Kredittjänster

Metod: Agile, Lean software development, Coactive Coaching, Product Discovery, Impact Mapping, facilitering

Klarna AB, maj 2012 – dec 2012, Scrum Master

Roll: Scrum master för två nybildade utvecklingsteam. Stöd för gruppchefen i införandet av en strukturerad utvecklingsprocess enligt scrum. coaching av teamen för att utvecklas som team och ta gemensamt ansvar för sina åtaganden. Coaching av produktägaren och introduktion av agil estimering och planering. Facilitering av strukturerade återblickar för kontinuerlig förbättring. Facilitering av design- och arkitekturworkshops med teamen. Coaching av gruppchefen för att kunna lämna över rollen som scrum master i slutet på uppdraget.

Domän: Internethandel, Fakturahantering, Kredittjänster

Teknik: Erlang, Git, Jenkins, JIRA

Metod: Scrum, agil coaching, agil estimering & planering, agila återblickar, mötesfacilitering

Midasplayer AB (king.com) , apr 2011 – , lösningsarkitekt, systemutvecklare, Scrum Master

Projekt: Integration av extern kasinospelstjänst och spelklient med Midasplayers spelplattform och website för den italienska reglerade spelmarknaden. Lösningen bygger på web services med SOAP för konto och plånbokshantering samt en single-sign-on lösning för att integrera spelklienterna. Utmaningen i projektet har varit att integrera system från flera organisationer med skillnader i företagskultur och utvecklingsmetodik. Parallellt med kasinoprojektet har utvecklinsteamet underhållit och vidareutvecklat den existerande funktionaliteten på italienska king.com

Roll: Utvecklande lösningsarkitekt. Ansvar för att tillsammans med kravställare i Italien och arkitektteamet hos Dragonfish designa integrationslösningen samt implementationsplanen. Övergripande ansvar för teknisk design och implementation av kasinodelen för italienska king.com. Scrum Master för utvecklingsteamet.

Teknik: Java EE, Spring 3.0 MVC, JSP, Hibernate, SOAP, Javascript, Subversion, Ant, IntelliJ IDEA, Jenkins, JIRA

Metod: Scrum, agil estimering & planering, testdriven utveckling, CI

Appear Networks, aug 2010 – mar 2011, chefsarkitekt, systemutvecklare

Projekt: Utveckla nästa generation av RailPocket. RailPocket är en applikationsplattform för handdatorer som används av ca 8000 lokförare, konduktörer och andra anställda på den holländska järnvägsoperatören NS. Lösningen bygger på Appear Networks middleware Appear IQ. Projektet syftar bland annat till att modularisera plattformen med hjälp av en serviceorienterad arkitektur på handdatorn. Kommunikationsstrategin för klienterna byts från synkronisering över WiFi på stationerna till en mer kontinuerlig kommunikation över mobilt Internet.

Roll: Utvecklande chefsarkitekt för Appear Networks. Ansvar för att tillsammans med kundens arkitektteam ta fram lösningar, APIer och protokoll för integration med både applikationer på handdatorn och bakomliggande informationssystem. Konsekvensanalys för affärsbeslut om ny funktionalitet ska integreras i Appear Networks produkt eller om de skall utvecklas och hanteras som separata kundanpassningar. Stöd för produktägaren med kravanalys och specifikation samt för teamet med design, testautomatisering och utveckling. Metodstöd för teamets Scrum Master och produktägare.

Teknik: .Net CF, C#, Rhino Mocks, Java EE, JBoss, Spring 3.0, JPA, JMS, Mockito, Apache Camel, Subversion, HTTP, REST, XML, Ant, Ivy, IntelliJ IDEA, Visual Studio, TeamCity

Metod: Scrum, user stories, agil estimering & planering, testdriven utveckling, CI

Appear Networks, apr 2009 – apr 2010, chefsarkitekt, scrum master, produktägare, utvecklare

Projekt: Utveckling och anpassning av Appear IQ för SITA MMS. Tillsammans med partnern SITA, som erbjuder IT-tjänster till flygbolag över hela världen, utvecklas en SaaS-plattform för mobila lösningar baserad på Appear IQ. Projektet syftar till att SITA snabbt och kostnadseffektivt ska kunna driftsätta nya kundprojekt utan att behöva installera ett separat system. Ambitionen för lösningen är att i så hög grad som möjligt erbjuda generell funktionalitet och göra kundanpassningar i form av konfiguration i stället för kundspezifisk mjukvara.

Roll: Utvecklande chefsarkitekt för Appear Networks. Som chefsarkitekt ansvarig för att med SITAs arkitektteam ta fram systemarkitektur och delmål för implementationen utifrån produktens existerande egenskaper och SITAs planering för produktifiering av plattformen. Agerade också scrum master för utvecklingsteamet under första halvan av projektet. Fick därefter avsluta projektet i rollen som produktägare. Deltog löpande i projektet som senior utvecklare.

Teknik: Java EE, Jboss 5, Spring 3.0, JPA, JMS, JMX, Mockito, Apache Camel, HTTP, REST, XML, XQuery, Oracle XML DB, .Net CF, C#, Rhino Mocks, Concoction, Ant, Ivy, IntelliJ IDEA, Visual Studio, TeamCity

Metod: Scrum, user stories, agil estimering & planering, testdriven utveckling, CI

Befattningar

Crisp AB, 2010 - , konsult.

Appear Networks, 2008 – 2010, chefsarkitekt

- Ansvarig för att leda arkitekturarbetet i produktutvecklingen, se ovan.
- Ansvarig för att ta fram arkitekturplan i relation till produktplaneringen och kommunicera denna inom bolaget och till externa partners och kunder.
- Stöd för systemingenjörerna i arbetet med lösningsarkitektur för kundprojekt.

Appear Networks, 2002 – 2008, mjukvaruarkitekt

- Ansvarig för mjukvaruarkitektur och design. Coachat teamet inom designprinciper som SOLID.
- Ansvarig för utvecklingsmetodik. Introducerat Scrum som utvecklingsmetod för produktutvecklingen. Introducerat XP-tekniker som TDD, parprogrammering och CI.
- Agerat metodstöd för agil kravhantering, specifikation, estimering och planering.
- Designat och implementerat ett ramverk för dependency injection för .Net Compact Framework.
- Aktiv medlem i utvecklingsteamet med fokus på enterprise Java, XML och webbt teknik.

Hi3G Access, 2002, mjukvaruarkitekt

- Arbetade med krav och leveransverifiering av applikationsplattformen för mobiltjänster. Samarbetade med utvecklingsorganisationen i Storbritannien.

AU-System, 2001 - 2002, datakonsult

- Arbetade med kravanalys och design av mobiltjänster

Goyada, 1999 - 2001, utvecklare, chefsarkitekt

- Design och utveckling av SMS-baserade mobiltjänster
- Arkitekt för andra generationen tjänsteplattform. Introducerade enhetstestning och parprogrammering.
- Designade system för försäljningsstatistik och intäktsdelning för Goyadas kontantkortsladdningstjänst
- Som chefsarkitekt ansvarig för övergripande arkitektur och design

Upright Technology, 1998 - 1999, datakonsult

- Utvecklade övervakning- och administrationssystem för kund inom oljeindustrin
- XML-evangelist och konsult inom XML-lösningar, framför allt inom teknisk dokumentation

Utbildning & kurser

Civilingenjör Industriell Ekonomi med inriktning teleinformatik, KTH 1997.

- Playing Chess with Companies, Simon Wardley, may 2018
- Product Discovery, Martin Christensen & Marcus Castenfors, jan 2018
- Cynefin Masterclass, Dave Snowden, nov 2017
- Backlog Refinement Practitioner: *Successful Agile Requirements Analysis*, Ellen Gottesdiener, nov 2016
- Certified LeSS Practitioner, Craig Larman, jun 2016
- Scrum@Scale, Jeff Sutherland, oct 2015
- Coaching Beyond the Team, Esther Derby & Don Gray, may 2015
- #NoEstimates and Mob programming, Woody Zuill, oct 2014
- The Agile Facilitator, Lyssa Adkins & Leslie Stein, sep 2014
- Cynefin & sense-making, Dave Snowden, dec 2013
- Training from the BACK of the Room!, Sharon Bowman, nov 2013
- Problem Solving Leadership (PSL), Jerry Weinberg, Esther Derby & Johanna Rothman, apr 2013
- Accelerated Agile, Dan North, feb 2013
- Creating Result Based Teams, Christopher Avery, nov 2012
- Comaking Products People Love, Jeff Patton, sep 2012
- Specification by Example, Gojko Adzic, apr 2012
- The Coaching Stance, Lyssa Adkins & Cynthia Loy Darst, apr 2012
- Management 3.0, Jurgen Appelo, feb 2012
- Fast Track to Akka, Viktor Klang & Fredrik Ekholdt, oct 2011
- Coaching Agile teams, Lyssa Adkins & Michael Spayd, oct 2011
- Advanced Agile, Alistair Cockburn, sep 2011
- Kanban Applied, Henrik Kniberg & Mattias Skarin, mar 2011
- Advanced Retrospectives workshop, Diana Larsen & Esther Derby, mar 2011
- Scala: Object-Oriented Meets Functional, Martin Odersky, feb 2011.
- Certified Scrum Developer, Chet Hendrickson & Henrik Kniberg, dec 2010.
- Leading Lean Software Development, Mary Poppendieck & Henrik Kniberg, mar 2009
- Certified Scrum Product Owner, Mike Cohn, jun 2008
- Certified Scrum Master, Jeff Sutherland & Henrik Kniberg, feb 2008

Teknisk kompetens

Arkitektur

REST, API design, Micro services, Evolutionary Architecture

Java

Dropwizard, Servlets, JAX-RS, JAX-WS, JSP, JMS, Spring Boot, Spring framework, Spring MVC, JPA, JUnit, TestNG, Mockito, Wiremock, *Cucumber-jvm*, *Webdriver*, *Hibernate*

Webb och XML

HTTP, REST, XML, Xpath, Relax NG, HTML 4, CSS, JavaScript, WS-*, XSLT, HTML 5

Cloud Computing

AWS, DynamoDB, SES

Utvecklingsmetodik

Lean & Agil mjukvaruutveckling, Scrum(CSM,CSPO,CSD), LeSS, XP, devOps, CI, CD, SOLID OO design, CRC-baserad analys/design, TDD, ATDD/*BDD*, *DDD*, *user stories*, Impact Mapping, User Story Mapping.

Windows Mobile & .Net

C#, .Net Compact Framework, Nunit, Rhino Mocks, *Windows Mobile*, *LINQ*