

## KONSULTPROFIL – Stefan Bindzau

Stefan har fokus på design och implementation av applikationer baserade på C/C++ och Java.

Han är främst inriktad på tekniskt avancerade uppgifter och jobbar både på egen hand och i agila team. Stefan har både gått in i och tagit över pågående projekt och varit med som arkitekt redan i inledningsskedet. Stefan har många års erfarenhet av de olika rollerna inom systemutveckling och kunskap inom flera olika typer av applikationer och miljöer. Han sätter sig lätt och engagerat in i kundens krav.



<b>ROLLER</b>	Systemarkitekt, systemutvecklare		
<b>FÖDD</b>	1975		
<b>INRIKTNING</b>	C/C++, Java, C#		
<b>UTBILDNING</b>	Civilingenjör, Datateknik	KTH, Stockholm	
<b>KURSER</b>	Embedded Linux (Yocto)	Nohau	2014
	Effective C++ in an Embedded Environment	Dr. Scott Meyers	2010
	Avancerad Java	Astrakan	2008
	Embedded Linux	Enea	2007
	Projektledning i RUP	Enea	2001
	Visual C++/MFC Utveckling i Tuxedo	Learning Tree Bea Systems	2000 2000
<b>SPRÅK</b>	Svenska, engelska, tyska, franska		
<b>FRITID</b>	Sport (volleyboll, karate mm), resor		

### KUNSKAPSOMRÅDEN

<b>SPRÅK</b>	C++, C, Java, C#, Python, SQL, PHP, Visual Basic, VRML, Perl, Erlang
<b>RAMVERK</b>	Microsoft.NET 3.5/2.0, J2EE, JSP, EJB
<b>PROGRAMVAROR/ PLATTFORMAR</b>	Visual Studio, Eclipse, Embedded Visual C++, Borland Builder, Emacs, gcc, Qt Windows (NT, XP, CE), Unix, Linux
<b>DATABASER</b>	PostgreSQL, MySQL
<b>ÖVRIGA STANDARDER</b>	STL, BOOST, UML, MFC, ACE

**UPPDRAG**

2009-04 -	<p><b>FLIR Systems AB</b>            Vidareutveckling av mjukvara i IR-kameror. En fortsättning på tidigare uppdrag för att ta fram infraröda kameror med nya egenskaper. Även utveckling av ny plattform för användargränssnittet i kameror.</p> <p>Stefan har varit delaktig i ett Scrum-team med utveckling och felsökning av både den centrala applikationen och det omliggande användargränssnittet.</p> <p><i>Roll:</i> Systemutvecklare  <i>Teknik:</i> C#, Qt, GUI, C++, Windows CE</p>
2009-02 – 2009-04	<p><b>Starmind</b>            Utveckling av serverkod för hantering av inläsning från och export till Excel.</p> <p>Stefan deltog även i att ta fram nya sidor för tillhörande web site.</p> <p><i>Roll:</i> Systemutvecklare  <i>Teknik:</i> C#, ASP</p>
2008-08 - 2008-09	<p><b>FLIR Systems AB</b>            Vidareutveckling av mjukvara i IR-kameror. En kort fortsättning på tidigare uppdrag för att ta fram infraröda kameror med nya egenskaper.</p> <p><i>Roll:</i> Systemutvecklare  <i>Teknik:</i> C++, Windows CE</p>
2008-06 –	<p><b>Anokha AB</b>            Design och Utveckling av betalningslösning för evenemang. Systemet bygger på en databasunderstödd server som kommunicerar med klienter över TCP/IP. Klienterna läser in konfiguration av säljstället från databasen via servern och ställer även frågor om kunder. Kunderna identifieras med hjälp av RFID-taggar och registreras av ett administrationssystem.</p> <p>Stefan stod för större delen av designen och utveckling av både klienter och server. Klienterna är designade enligt MVC (model-view-controller) vilket gör det lätt att välja användargränssnitt mellan Swing och SWT.</p> <p><i>Roll:</i> Systemutvecklare, Systemarkitekt  <i>Teknik:</i> Java, Hibernate, JUnit, PostgreSQL, Eclipse, Swing, SWT, RFID</p>
2007-05 – 2008-05	<p><b>FLIR Systems AB</b>            Utveckling av mjukvara i IR-kameror. Centralt i uppdraget var att utveckla ett enklare system på befintlig plattform. Utmaningen bestod främst i att sätta sig in i en omfattande kodbas skriven i C++. Den nya kameran lanserades på utsatt tid.</p> <p>Andra delprojekt var att implementera stöd för GPS-modul och skriva EXIF-taggar på bilder.</p> <p><i>Roll:</i> Systemutvecklare  <i>Teknik:</i> C++, Windows CE, GPS</p>
2006-11 – 2007-05	<p><b>Westinghouse (Optonova AB)</b>            Uppdraget var att utveckla ett system för avancerad optisk avsyning av kärnbränsleelement och sammankoppla det med ett befintligt system som gjorde dimensionskontroll och tillhörande automatisk utsortering.</p> <p>Stefan hade en sammanhållande roll för utvecklarna och skrev dels det centrala hanteringssystemet och dess gränssnitt med hjälp av Qt och fick även sätta sig in i tidigare kod skriven i Visual Basic 6 för att möjliggöra kommunikation mellan systemen.</p>

	<p>För att klara de avancerade beräkningarna inom hårda tidskrav utvecklades ett distribuerat system med beräkningsdatorer.</p> <p><i>Roll:</i> Systemarkitekt, systemutvecklare  <i>Teknik:</i> C++, Qt, PostgreSQL, BOOST, ACE, Visual Basic 6</p>
2006-09 – 2006-12	<p><b>Spectrogon AB (Optonova AB)</b>  Som ersättning för ett åldrande avsyningssystem för tillverkade gitter utvecklades ett nyare system för Windows med databaskoppling. Det blev ett litet projekt där Stefan utvecklade användargränssnitt och databas medan en kollega tog hand om maskinstyrning via DSP.</p> <p><i>Roll:</i> Systemarkitekt, Systemutvecklare  <i>Teknik:</i> C++, MFC, PostgreSQL</p>
2006-01 – 2006-07	<p><b>Prestando AB (Optonova AB)</b>  Vidareutveckling av avsyningssystem för motordetaljer. Det tidigare systemet var utvecklat i Visual Basic 6 vilket gjorde att även de nya delarna var tvungna att kopplas till detta system. En nödvändighet var att införa trådning för att få ett mer responsivt system, men Visual basic 6 har känt dålig trådhantering . Stefan löste detta genom att lägga till dll:er skrivna i C++ med internt egna trådar.</p> <p><i>Roll:</i> Systemutvecklare  <i>Teknik:</i> Visual Basic, C++</p>
2005-01 - 2006-09	<p><b>Ego Golf USA (Optonova AB)</b>  Design och utveckling av golfhjälpmedel för den amerikanska marknaden. Stefan fick här möjlighet att vara med redan från början i projektet och bestämma mycket av den grundläggande designen. Utmaningen var att få ett system som var följsamt för även mindre tekniskt intresserade spelare men ändå medförde fördelar i form av spelstatistik och informationssamlade för golfklubben.</p> <p>Under Stefans tid infördes ett testsystem på plats i Florida innan projektet togs över - efter tekniköverföring - av ett för ändamålet nystartat bolag.</p> <p>Förutom ren utveckling av användarapplikationen på dedikerad hårdvara så utarbetade Stefan den övergripande systemarkitekturen med kollegor, domänexperter och beställare.</p> <p><i>Roll:</i> Systemarkitet, systemutvecklare  <i>Teknik:</i> C++, MFC, MySQL, GPS, Radio, Windows CE</p>
2004-03 - 2005-01	<p><b>Reachin Technologies AB</b>  Utveckling och kundsupport av haptiska applikationer (känslåterkopplade/force feedback). Detta var en återanställning efter avslutat examensarbete på området.</p> <p><i>Roll:</i> Systemutvecklare  <i>Teknik:</i> haptik, C++, Python, VRML</p>
2001-01 – 2003-03	<p><b>Reachin Technologies AB</b>  Utveckling av simulatorer för kirurgiska ingrepp. Ett långsiktigt projekt med inriktning mot att utbilda kirurger på tithålskirurgi med hjälp av haptiska (force feedback) simulatorer. En stor del av utvecklingen var av forskningskaraktär och bedrevs i samarbete med kirurger.</p> <p><i>Roll:</i> Systemutvecklare  <i>Teknik:</i> haptik, C++, Python, VRML, Zope, medicinsk teknik</p>
2000-01 - 2001-01	<p><b>BancTec AB.</b>  Utveckling av dokumenthanteringssystem för Rikspolisstyrelsen. Systemet var avsett att sammanföra de olika polismyndigheternas system för vapenlicenshantering vilket gjorde</p>

att det ställdes krav på såväl det juridiska som samordning av olika arbetssätt. Stefan fick här tidigt gå in och ta ansvar för utvecklingen av användargränssnittet skrivet i C++ vilket var lärorikt främst i fråga om kravfångst och designarbete.

*Roll:* Systemutvecklare

*Teknik:* C, C++, MFC, Tuxedo, Unix