

# Ole Martin Larsen

[ole@omlarsen.no](mailto:ole@omlarsen.no) | [linkedin.com/in/omlarsen](https://www.linkedin.com/in/omlarsen) | [www.omlarsen.no](http://www.omlarsen.no)

## ERFARING

---

### Netcompany

Oslo

*IT-konsulent/Senior IT-konsulent (promotert Jan 2024)*

*Aug 2021 – Nåværende*

- I SAFEST-prosjektet var oppgaven å etablere en kilde til strukturert legemiddelinformasjon som møter sykehusenes behov. Denne informasjonen skulle gjøres elektronisk tilgjengelig via et API for bruk i kliniske systemer. Netcompany og DMP hadde ansvaret for å designe og implementere en løsning for de regionale helseforetakene i Norge.
- Arbeidet tett med kunde for å analysere og utforme et komplekst prosjekt. Gjennomførte detaljerte kravanalyser for å identifisere og løse utfordringer knyttet til publisering av legemiddelinformasjon, for å møte kundens spesifikke behov.
- Implementerte prosesser for datauttrekk fra DMPs legemiddeldatabase, hvor informasjonen som ble hentet ut, ble beriket med data fra eksterne kilder. Dataene ble deretter transformert til Fast Healthcare Interoperability Resources (FHIR)-standarden. Transformasjonen av data ble gjennomført ved bruk av SESAM dataplattformen og distribuert til et tilgangsstyrt API.
- Utviklet et testrammeverk i Scala for å assistere de regionale helseforetakene med testing av FHIR API-et. Testene verifiserte informasjonen som ble publisert opp mot eksterne kilder, og at transformasjonene utført i systemet var korrekte i henhold til avtalte forretningsregler. Disse testene spilte en viktig rolle for å forbedre datakvaliteten og øke pasientsikkerheten.
- Implementerte og vedlikeholdt flere CI/CD pipelines i Azure DevOps, inkludert automatisering av testing ved bruk av det utviklede testrammeverket.

### Computas

Oslo

*Sommer Internship*

*Jun 2020 – Jul 2020*

- Utviklet frontend og spilldesign for et AI-basert spill, som er en del av en utstilling til Teknisk Museum for å formidle AIs bruksområder og mekanismer.
- Brukte Angular, Socket.IO, og RxJS for å bygge spillapplikasjonen.
- Anvendte Agile-metodikker for smidig prosjektstyring og iterativ utvikling.
- Spillet ble vellykket implementert og brukt som en interaktiv del av utstillingen på Teknisk Museum.

## FERDIGHETER

---

**Språk:** Scala, Data Transformation Language, SQL, (Java)

**Rammeverk og biblioteker:** ScalaTest, Play, Logback

**Teknologier og verktøy:** JVM, sbt, Sesam.io, Git, GitHub, Azure, Azure DevOps, IntelliJ

## UTDANNING

---

### Høgskolen Kristiania

Oslo

*Master i Applied Computer Science with Specialization in Software Integration*

*Aug 2019 – Jun 2021*

### Høgskolen Kristiania

Oslo

*Bachelor i Frontend- og mobilutvikling*

*Aug 2016 – Jun 2019*

## VERV

---

### After Dark

*Sosialkomité i Netcompany*

- Organiserte flere arrangementer og sosiale sammenkomster.
- Hadde ansvaret for planleggingen av månedlige kinovisninger, åpne for alle ansatte i bedriften.