**Designern bakom Minecraft – konsten att ha dåliga idéer**

Tidigare designchef på Mojang som drivit designen för ett av världens mest populära spel någonsin - Minecraft. Han var den tredje designern som anställdes på Spotify och han har varit utvecklare och produktdesigner på GitHub i San Francisco. På MishMash föreläser Tobias Ahlin om hur vi med rätt tankesätt fattar bättre beslut inom innovation och kreativitet.

Idag sitter Tobias i juryn för Svenska Designpriset, är en frekvent föreläsare på acceleratorer, företag och skolor runtom i landet och han jobbar dagligen med de tekniker som driver den digitala revolutionen framåt.

—*Efter att ha jobbat med Minecraft och Spotify så har jag tagit med mig en magkänsla av att allt är möjligt, och det spelar ingen roll att Sverige är ett litet obskyrt land i norr, där det finns mer skog än människor. Här sprudlar det av innovation och kreativitet. Många drömmer om att åka till San Francisco eller Silicon Valley för att komma nära en innovativ miljö, men innovationen finns ju redan här i vårt avlånga land. Vi får inte underskatta hur mycket vi kan åstadkomma, säger Tobias.*

Tobias Ahlin har under de senaste åren fångat en internationell publik genom sina föreläsningar där han bland annat talat för The New York Times i New York och på Facebooks högkvarter i Tel Aviv.

I och med digitaliseringen har Tobias arbete haft en central roll i hur vi lever, arbetar och tänker. Digitaliseringen har gjort det möjligt för företag att ändra sättet att arbeta på, vi har möjligheten till att själva välja när och var vi arbetar på ett sätt som främjar kreativiteten eller kvaliteten av arbetet. Tobias Ahlins föreläsning på MishMash kommer att handla om hur man bygger en innovativ kultur som sprudlar av kreativa och nytänkande idéer samtidigt som man genom en iterativ process uppmuntrar till kritiskt tänkande och realism

— *GitHub är det mest agila företaget jag har jobbat på, i agilitetens sanna mening. En arbetsdag är inte fylld av satta processer och hårda ramar, utan är full av självstyrning, eget ansvar, och flexibla roller. Man tar ansvar för hur man spenderar sin tid, och det spelar ingen roll exakt hur mycket man arbetar—det som spelar någon roll är vad man levererar. Att man gör skillnad, säger Tobias.*

Tobias förhållande till innovation beskriver han som skräckblandad förtjusning.

* *Det är något av det mest uppfyllande och meningsfulla jag spenderar min tid på, men jag blir ofta rädd för vad innovationen som vi släpper lös får för oväntade konsekvenser. Innovation är lite som att leka med en tam isbjörn—det är jättegulligt, och vi vill gärna krama och leka med det, men det är i slutändan en isbjörn, och det kan slita sig loss när vi minst anar det. Det är totalt oförutsägbart.*

**Gränsöverskridande innovation helt fundamentalt för att lyckas**Temat på konferensen MishMash är gränsöverskridande innovation mellan olika branscher och forskningsområden, något som Tobias menar är helt fundamentalt om man ska lyckas med sitt innovationsarbete.

* *Vi kommer inte innovera bättre än någon annan om vi har samma erfarenheter som alla andra. Det mesta effektiva sättet att skapa grupper med distinkta erfarenheter och sätt se på världen är att skapa grupper där vi möts mellan branscher och forskningsområden.*

Tobias talar på dag två under konferensen MishMash.

**Om MishMash**

MishMash är en innovationskonferens och mötesplats för nyfikna och innovativa människor. Här blandas de senaste trenderna med framtidens möjligheter. Det blir två inspirerande dagar med högintressanta talare som kommer att ge dig och ditt företag nya perspektiv och nya insikter. Våra skickliga talare ger dig en blandning av djupt motiverande personliga resor och praktiska affärsfall. MishMash bjuder på idel spännande namn, bland andra Minecraftdesignern Tobias Ahlin, trend och omvärldsanalytikern Anna ”Robot-Anna” Frankzen Starrin och Per Naroskin, känd från Spanarna i P1. Om framtid och utveckling är något som kittlar dig är MishMash något du inte bör missa. MishMash arrangeras av projektet Intersective Innovation som drivs av Piteå Science Park, Skellefteå Science City och Research Instituts of Sweden med finansiering från Europeiska regionala utvecklingsfonden, Region Norrbotten, Region Västerbotten, Piteå kommun, Skellefteå kommun och Sparbanken Nord.

 **När:** 15-16 Oktober

**Var:** Piteå Science Park, Kunskapsallén 14, 941 63 Piteå

**Mer information:** Mish.nu

**kontakt:** anna.mard@piteasciencepark.se