



**Professor für Interface- und User Experience-Design an der
Bergischen Universität Wuppertal
Experte für Technik, Internet, Telekommunikation**

Fabian Hemmert ist Designforscher und Professor für Interface- und User Experience-Design an der Bergischen Universität Wuppertal. Er entwirft eine Zukunft, die sich nicht nur verstehen, sondern auch spüren lässt.

Wie fühlt sich Technik an? Wie kann sie intuitiv, greifbar und menschlich werden? Prof. Dr. Fabian Hemmert beschäftigt sich mit der Frage, wie sich unsere digitale Welt durch gutes Design körperlich und sinnlich erleben lässt. Sein Ziel: Technologie so zu gestalten, dass sie nicht nur funktional, sondern auch fühlbar wird – durch Haptik, Form und Interaktion. Hemmert entwickelt Prototypen, die zeigen, wie Design unsere Beziehung zu Technik verändern kann.

Fabian Hemmert studierte Mediengestaltung und Interface-Design an der Universität Bielefeld und der Fachhochschule Potsdam. Während des Studiums arbeitete er u.a. für Nintendo Europe und Marvel Comics. Für seine Promotion an der Universität der Künste Berlin forschte er gemeinsam mit den Deutsche Telekom Laboratories zur Frage: Wie kann Technik körperlicher und menschlicher werden? Anschließend lehrte und forschte er am Design Research Lab der UdK mit Fokus auf unsichtbare Kommunikation. 2014 war er Gastprofessor an der Muthesius Kunsthochschule Kiel, seit 2016 ist er Professor in Wuppertal.

Fabian Hemmert ist international gefragter Speaker – u.a. auf der TED Global, TEDxBerlin, CeBIT, Lift Conference, dem Chaos Communication Congress und dem EuroVision TV Gipfel. In seinen Vorträgen spricht er nicht über Technik, sondern über unsere Beziehung zu ihr. Er öffnet neue Perspektiven, inspiriert mit greifbaren Beispielen und berührt sein Publikum nachhaltig. Sein Anspruch: Nicht nur informieren, sondern transformieren.

Themen (Auswahl):

- Undenkbar? Eine kurze Geschichte der Unmöglichkeit – und davon, wie Innovation unser Leben verändert
- Künstliche Intelligenz: Ein Auto für den Geist? Denken auf der Überholspur – oder der Weg zu geistiger Fettleibigkeit?
- Spielen: Ein Werkzeug für Bildung, Kommunikation und Innovation