



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

Fabian Hemmert hat das Ziel, die sich stetig weiter entwickelnde Technik einfach und intuitiv bedienbar zu machen und zeigt, dass durch Design die Interaktion mit der digitalen Welt auch um eine haptische Dimension erweitert werden kann. Fabian Hemmert ist Professor für Interface und User Experience-Design in der Abteilung Industrial Design an der Bergischen Universität Wuppertal.

An der Universität Bielefeld und an der Fachhochschule Potsdam studiert Fabian Hemmert Mediengestaltung und Interface-Design. Während des Studiums arbeitet er für Nintendo Europe und Marvel Comics. Für seine Doktorarbeit an der Universität der Künste in Berlin forscht er in Kooperation mit Deutsche Telekom Laboratories. Das Thema der Arbeit umfasst die Frage, wie die heutige Technik körperlicher und somit menschlich erlebbar werden kann. Seine anschließende Forschung am Design Research Lab der Berliner Universität der Künste konzentriert sich vor allem auf „unsichtbare“ Kommunikation. Teilweise verrückte Ideen zeigen dabei die Wichtigkeit von Masse, Form und Haptik elektronischer Geräte. Im Sommersemester 2014 ist er als Vertretungsprofessor für Interface-Design an der Muthesius Kunsthochschule in Kiel tätig und seit 2016 ist er Professor für Interface- und User Experience-Design an der Bergischen Universität Wuppertal.

Der Wuppertaler Wissenschaftler ist ein gerngesehener Gastredner auf diversen Events wie TED Global, CeBIT, TEDxBerlin, TEDxSalzburg, TEDxInnsbruck, Lift Conference, dem EuroVision TV Gipfel und auf dem Chaos Communications Congress. In seinen Vorträgen will Fabian Hemmert nicht Information, sondern Transformation vermitteln, sein Publikum berühren und ihm viele neue Gedanken mitgeben, die noch lange nachhallen.

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