

Health XP

Die Medizin der Zukunft on tour

Im Wissenschaftsjahr 2026 – Medizin der Zukunft geht die Wissenschaft dorthin, wo das Leben stattfindet. Ab Juni macht die interaktive und niedrigschwellige mobile Ausstellung bundesweit auf Marktplätzen und in Ortskernen Station – offen, einladend und kostenfrei. Im Mittelpunkt stehen aktuelle Forschungsansätze rund um personalisierte Medizin, Prävention, Frauengesundheit und Krebs. Themen, die uns alle betreffen, unabhängig von Alter, Herkunft oder Geschlecht. Die Health XP zeigt, wie moderne Medizin entsteht, was sie heute schon leisten kann und welche Möglichkeiten sie für die Zukunft eröffnet. Die Besuchenden erwartet ein spielerischer Rundgang an der Schnittstelle von analoger und digitaler Welt. Die Ausstellung bietet anschauliche Erläuterungen zu komplexen Forschungsthemen und viel Raum für eigene Erfahrungen. Ergänzt wird das Konzept über Veranstaltungsformate.



Die Tour

- Laufzeit: Juni bis Oktober 2026
- Je vier Tage an 12 im ländlichen Raum

Ziele und Zielgruppen

Die Health XP will die Menschen für die Medizin der Zukunft begeistern. Sie will Neugierde wecken, informieren und exzellente Forschung sichtbar machen.

Primäre Zielgruppe:

- Weniger informierte Öffentlichkeit: 14- bis 70-Jährige, Schulklassen, Familien

Sekundäre Zielgruppe:

- Interessiertere Öffentlichkeit: Expertinnen und Experten, Tätige im Gesundheitsbereich, Journalistinnen und Journalisten

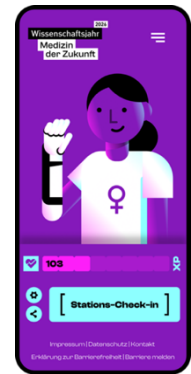
Gestaltung

Die visuelle Identität des Wissenschaftsjahres 2026 wird konsequent auf den Ausstellungsraum übertragen. Digitalität und technologischer Fortschritt werden durch überlagernde, transparente und kontrastreiche Formen inszeniert. Im Innen- wie im Außenbereich kommen die Farben, Schriften

und Piktogramme des Wissenschaftsjahres 2026 zum Einsatz. Die Zelthülle wird gut sichtbar mit den Logos des Wissenschaftsjahres und des BMFTR gebrandet.

Spielprinzip und Erlebnis

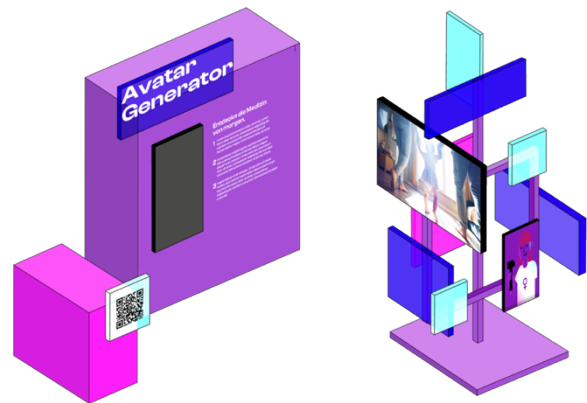
Das Highlight der Health XP sind die Spielestationen in den vier Themeninseln. Mit einem persönlichen Avatar treten die Besuchenden an den Stationen an und erleben, wie Forschung die Medizin von morgen formt. Wer die Spiele erfolgreich absolviert, sammelt Punkte und verbessert die Gesundheit des eigenen Avatars. Eine rahmende Ausstellung ergänzt die Spielestationen. Interaktive Elemente ermöglichen es den Besuchenden, die Schwerpunktthemen, zentrale Konzepte der medizinischen Forschung sowie aktuelle, durch BMFTR-Förderung unterstützte Projekte eigenständig zu entdecken.



Hub

Der Hub ist Dreh- und Angelpunkt der Health XP und gibt den Besuchenden einen schnellen Überblick:

- **Inhaltlich:** Ein zentrales Ausstellungselement mit Bewegtbild-, Bild-, Grafik- und Textelementen führt in die „Medizin der Zukunft“ ein. Im Fokus stehen die Schwerpunktthemen des Wissenschaftsjahres 2026: Personalisierte Medizin, Prävention, Digitalisierung, Partizipation, Frauengesundheit.
- **Methodisch:** Eine Avatar-Station führt in das Spielprinzip ein.
- **Räumlich:** Ein Lageplan bietet Orientierung für die gesamte Ausstellung.
- **Organisatorisch:** Die Health XP wird als Bestandteil des Wissenschaftsjahres 2026 eingeordnet; das BMFTR wird klar als Absender positioniert. Zudem erhalten Besuchende Hinweise auf weitere Beteiligungsmöglichkeiten im Wissenschaftsjahr 2026.



Themeninseln

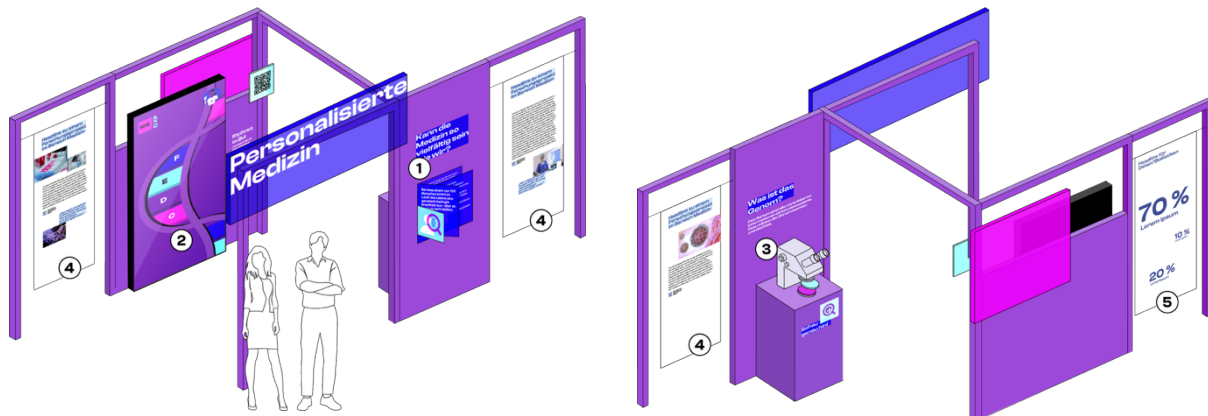
Vier Themeninseln geben den Besuchenden Raum, die Schwerpunktthemen der Health XP eigenständig zu entdecken – jeweils mit einer Spielestation sowie interaktiven Ausstellungselementen. Alle Inseln folgen einer einheitlichen Struktur mit mehreren Informationsebenen. So können die Besuchenden selbst entscheiden, wie tief sie in ein Thema einsteigen möchten.

Hinweis: Auf den folgenden Seiten sind die Themeninseln Personalisierte Medizin, Prävention und Frauengesundheit dargestellt. Die Themeninsel Krebs wird von der Nationalen Dekade gegen Krebs konzipiert. Bei den Darstellungen handelt es sich um vorläufige Skizzen. Bauliche Änderungen vorbehalten.



Personalisierung

- (1) Interaktives Element mit Informationen zu personalisierter Medizin: Besucherinnen und Besucher können verschiedene Informationsebenen erschließen. Jede Ebene bietet vertiefende Details und anschauliche Beispiele zur personalisierten Medizin und zur zugrundeliegenden Forschung.
- (2) Spielestation: Am Bildschirm und mit eigenem Smartphone spielen Besuchende „Rhythmus im Blut“ zum Thema Genomsequenzierung. Dabei werden individuelle Abfolgen aus Farben und Tönen vorgegeben, die auf dem Handy nachgetippt werden. Mit jeder Runde werden die Sequenzen länger. Wer möglichst viele Runden fehlerfrei absolviert, sammelt entsprechend mehr Punkte.
- (3) Interaktives Element mit Informationen zum Genom: Durch den Wechsel von Petrischalen oder des Objektivs am Mikroskop erkunden Besuchende unterschiedliche Informationsebenen.
- (4) Vorstellung ausgewählter, vom BMFTR geförderter Forschungsprojekte im Bereich der personalisierten Medizin.
- (5) Zahlen & Fakten: Übersicht mit spannenden Kennzahlen und Fakten rund um personalisierte Medizin.



Vorderseite

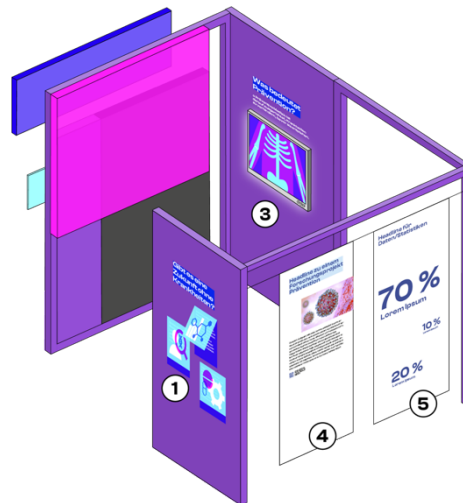
Rückseite

Prävention

- (1) Interaktives Element mit Informationen zu Prävention: Besucherinnen und Besucher können verschiedene Informationsebenen erkunden. Jede Ebene bietet vertiefende Details und Beispiele zur Prävention sowie zu dazugehörigen Forschung.
- (2) Spielestation: Im „Jump-n-Run“-Spiel „Lebenslauf“ steuern Besuchende ihren Avatar per Bewegung oder mit den Pfeiltasten. In einer virtuellen Welt sammelt der Avatar gesundheitsfördernde Objekte (z. B. Gemüse, Sportschuhe) und weicht gesundheitsgefährdenden Objekten aus (z. B. Zigaretten, Fast Food, alkoholischen Getränke). Je mehr positive Objekte eingesammelt werden, desto mehr Punkte erhalten die Besuchenden.
- (3) Interaktives Vertiefungsexponat: Durch Einschalten des Röntgenbildbetrachters bzw. Wechseln der Bilder lassen sich unterschiedliche Informationsebenen erschließen.
- (4) Vorstellung ausgewählter, vom BMFTR geförderter Forschungsprojekte im Bereich der Prävention.
- (5) Zahlen & Fakten: Übersicht mit spannenden Kennzahlen und Fakten rund um Prävention.



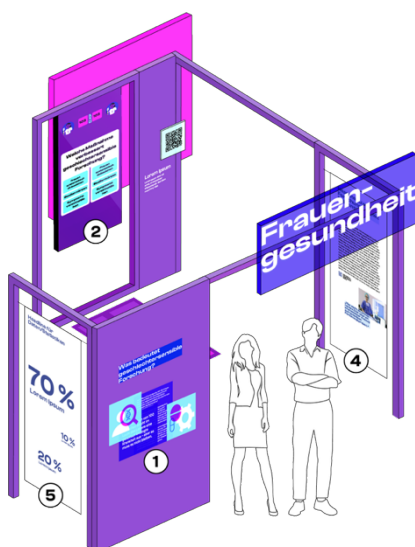
Vorderseite



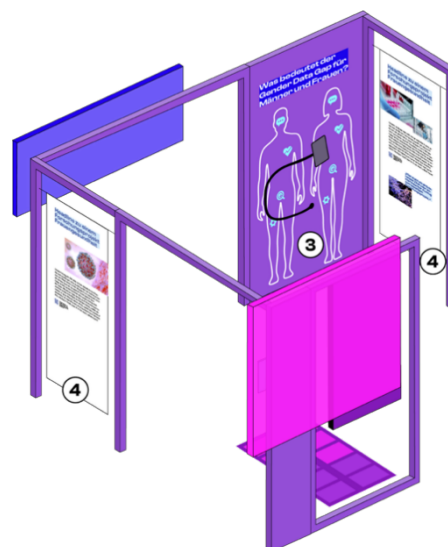
Rückseite

Frauengesundheit

- (1) Interaktives Informationselement zur Frauengesundheit: Besucherinnen und Besucher können verschiedene Informationsebenen erkunden. Jede Ebene liefert vertiefende Details und Beispiele zur Frauengesundheit sowie zur zugrunde liegenden Forschung.
- (2) Spielestation: Am Bildschirm und mit dem eigenen Smartphone spielen Besuchende „Frauengesundheit Schritt für Schritt“. Dabei beantworten sie Multiple-Choice-Fragen zu Forschungsbereichen, die dazu beitragen, den „Gender Health Gap“ zu reduzieren. Für jede richtige Antwort gibt es Punkte und die Spielenden rücken auf dem Spielfeld ein Feld vor und „schließen“ die Lücke so im wahrsten Sinne des Wortes.
- (3) Interaktives Vertiefungselement: Ein Exponat beleuchtet einen Teilaspekt der Frauengesundheit. Durch das Bewegen eines Tablet-Computers wie bei einem Ultraschall-Sensor lassen sich unterschiedliche Informationsebenen erschließen.
- (4) Vorstellung ausgewählter, vom BMFTR geförderter Forschungsprojekte im Bereich Frauengesundheit
- (5) Zahlen & Fakten: Übersicht mit spannenden Kennzahlen und Fakten rund um Frauengesundheit.



Vorderseite



Rückseite

Krebsforschung

- (1) Interaktives Element mit Informationen zur Krebsforschung: Das Element lädt Besucherinnen und Besucher dazu ein, den Weg der Krebsforschung zu erkunden und zu verstehen, wie vielfältig die aktuellen Forschungsansätze sind, um den vielen unterschiedlichen Gesichtern von Krebs zu begegnen.
- (2) Spielestation: Ein interaktives Exponat aus 100 leuchtenden Figuren – stellvertretend für 100 % der Bevölkerung – macht in einem Prozent-Ratespiel sichtbar, wie sehr unsere Wahrnehmung von krebsbezogenen Zahlen von der Realität abweicht und zeigt spielerisch die Fortschritte moderner Krebsforschung.
- (3) Interaktives Vertiefungsexponat: „Wer kann dein Risiko für bestimmte Krebsarten um bis zu 90 Prozent senken?“ – Eine provokante Frage führt Besucherinnen und Besucher dazu, eine Wandklappe zu öffnen und im Spiegel zu entdecken, dass sie selbst – durch eine HPV-Impfung – ihr Risiko deutlich reduzieren können. Begleitet von ergänzenden Audio-Infos über Kopfhörer, von einer Krebsforscherin, einem Arzt und einer prominenten Person, die HPV-geimpft ist.
- (4) Übersicht zur Nationalen Dekade gegen Krebs
- (5) Meet the scientist Möglichkeit zu ausgewählten Zeiten