

Zusammenfassung

Der OggStreamer ist ein Gerät, welches es auf eine sehr einfache Weise ermöglicht analoge Audiosignale in einen digitalen komprimierten AudioStream zu wandeln. Zum Starten der Übertragung genügt ein Knopfdruck.

Das inspirierende vom Umfeld, des sich Anfang 2010 gerade neugegründeten Offenen Technologie Labors, kurz OTELO, war sicherlich mit ein Grund warum ich mit der Entwicklung dieses Gerätes begonnen habe. Das Radionest Vöcklabruck, ein Außenstudio des Freien Radios Salzkammergut, zog damals in die Räumlichkeiten des OTELO ein und daraus entstand eine Perspektive, dass solch eine Gerät tatsächlich von einem realen Nutzen für die freien Radios in Österreich und über die Grenzen hinaus sein kann. Als zusätzliche Motivation kam hinzu das die Firma Lantronix 2010 einen internationalen Design-Wettbewerb gestartet hat. Der OggStreamer war Mitte 2010 nichts mehr als eine Lochraster-Platine. Zusammen mit einem Projekt-Bericht wurde es beim Wettbewerb eingereicht und erlangte den zweiten Platz – das Preisgeld von 3000 USD war willkommenes Startkapital um mit der Entwicklung fortzufahren.

Im Laufe der nächsten 2 Jahre konnte mit Hilfe von vielen Menschen aus dem OTELO-Netzwerk, Kontakte zu meinem früheren Arbeitgebern und der Firma meines Vaters (EMV Consulting) ein Gerät entwickelt werden, welches schon in die Richtung eines fertigen Produkts gegangen ist. Allerdings merkte ich 2011 wie sowohl meine Motivation am Projekt zu schwinden begann als auch, dass dieses Vorhaben als ein Hobby etwas hoch-gegriffen ist. Ende 2011 begann ich damit einen Entwicklungs-Blog (<http://oggstreamer.wordpress.com>) einzurichten um meine Tätigkeiten aus dem „stillen Kämmerlein“ hinaus in die Welt zu tragen. Über den Blog bekam ich einige Hinweise und Tipps von interessierten Menschen aus der „Community“, was mich motivierte mit dem Projekt vorzufahren. Nach ein paar Monaten und einer kritischen Selbstreflexion musste ich mir erneut eingestehen, dass ich mich mit diesem Hobby auf einem Weg der Selbstzerstörung befand. Der Abschluß des Projekts stand auf Messerschneide, denn entweder ich würde mit diesem Hobby gänzlich aufhören oder es würde sich ein Weg finden lassen für zumindest einen Teil der aufgewandten Stunden entschädigt zu werden. Hier kam die NetIdee ins Spiel, von der ich ebenfalls über das OTELO-Netzwerk erfahren habe. In einem Gespräch erwähnte ein Freund das AlpenRouter Projekt, welches von NetIdee gefördert wurde und sich ebenfalls mit Hardware beschäftigte.

Da es mir von Anfang an ein Anliegen war das Projekt als OpenHardware unter Lizenzen zu stellen die es anderen ermöglicht auf meiner Arbeit aufzubauen und diese auch kommerziell zu verwerten zu können war mir schnell klar, dass NetIdee für dieses Vorhaben ein interessanter Fördergeber sein kann. Die Förderung durch die NetIdee 2012 ermöglichte es dieses Projekt zu einem richtigen Produkt weiterzuentwickeln und eine Kleinserie von 54 Stück zu fertigen. Dazu musste eine Reihe von Unterprojekten abgearbeitet werden damit aus einer ersten Hardwareversion ein abgestimmtes Gerät samt Beschriftung und bestandener EMV-Prüfung werden konnte. Weiters mussten die Designfiles und Sourcen der Software so aufbereitet werden, dass interessierte Menschen aus der Community damit etwas anfangen können. Diese sind unter CC-BY-SA 3.0 (für Hardware) und GPLv2 (für Software) lizenziert und auf Sourceforge gehostet:

<http://sourceforge.net/p/oggstreamer/list/git> - Für einen schnellen Einstieg in die Software-Entwicklung wird ein SDK bereitgestellt die Installationsanleitung dazu findet man im WIKI auf: <http://sourceforge.net/p/oggstreamer/wiki/OggStreamer%20XportPro%20SDK%20RC1/> Durch die Veröffentlichung und Lizenzierung als OpenHardware und OpenSourceSoftware wurde mit diesem Projekt ein Grundstein für weitere Entwicklungen gelegt auf die sowohl Individuen als auch Firmen zurückgreifen können, möglicherweise wird es bald eine OpenHardware Videostreaming-Lösung geben. Das Gerät in seiner jetzigen Form wird eventuell einmal im Rahmen eines Smartphone Konferenzsysteme verwendet werden und auch andere Anwendungen sind denkbar. Abschließend möchte ich darauf hinweisen, dass OpenHardware viele positive Potentiale in sich birgt, welche erforscht und in der wirtschaftlichen Praxis ausprobiert werden sollen.