



netidee

PROJEKTE

Hyper 8 Video System

Endbericht | Call 19 | Projekt #7229

Lizenz: CC0

Inhalt

1 Einleitung.....	3
2 Projektbeschreibung.....	3
3 Verlauf der Arbeitspakete.....	4
3.1 Arbeitspaket 1 - Projektstart.....	4
3.2 Arbeitspaket 2 - Features.....	4
3.3 Arbeitspaket 3 – Desktop Applikation.....	5
3.4 Arbeitspaket 4 – Layout und Design.....	5
3.5 Arbeitspaket 5 – Dokumentation und PR.....	6
4 Liste Projektendergebnisse.....	7
5 Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis.....	9
6 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung.....	10
7 Eigene Projektwebsite.....	12
8 Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende.....	12
9 Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte.....	13

1 Einleitung

Von Jänner bis November 2025 wurde in diesem netidee Projekt die bereits existierende Software «Hyper 8 Video System» - ein Tool zum unabhängigen und nachhaltigen Publizieren von Videos im Web – deutlich im Funktionsumfang erweitert und in die Desktopumgebungen der wichtigsten Betriebssysteme (Windows, macOS, Linux) integriert. In diesem Dokument berichte ich über den Verlauf, die Ergebnisse, und die bisherigen Erkenntnisse.

2 Projektbeschreibung

Das primäre Ziel im Projekt war, die Software einer größeren, diverseren Zielgruppe niederschwellig zugänglich zu machen. Hyper 8 hat schon vor Beginn des Projekts eine grafische Benutzungsoberfläche geboten - eine zentrale Anforderung für niederschwellige Zugänglichkeit - allerdings war diese lediglich verwendbar wenn die Benutzer_innen diese zuvor aus einer Kommandozeilenumgebung heraus gestartet haben – was wiederum diametral gegen die niederschwellig Zugänglichkeit arbeitet. Über die Desktopintegration, also Installierbarkeit der Software über die für die Plattform gewöhnliche Installationsweise (z.b. ein Installer unter Windows oder ein .app Bundle unter macOS) sowie die Abrufbarkeit der Applikation direkt über die Desktopumgebung wurde dieses Ziel im Projekt umgesetzt.

Komplementär zu diesem primären Ziel wurden auch weitere Maßnahmen umgesetzt: Erstens, die Implementierung fundamentaler Features (z.b. Streaming von Videos als Audio, Untertitelunterstützung, Video Embeds) um die Nutzbarkeit zu erhöhen und in den meisten Bereichen Featureparität mit den bekannten Plattformen (wie z.b. Youtube) herzustellen. Zweitens, die Weiterentwicklung in den Bereichen Layout, Design, Branding, Usability und Accessibility, um Nutzer_innen eine möglichst gute User Experience zu bieten und Hyper 8 auch in diesem Bereich als überzeugende Alternative zu Youtube und anderen Plattformen zu positionieren.

Nicht zuletzt wurde auch viel Arbeit in die Dokumentation gesteckt: Ein neues Tutorial für den Einstieg – augmentiert mit eigens produzierten Schritt-für-Schritt Videos, ein komplett überholtes und erweitertes “Online Handbuch”, eine generalüberholte Website zur klaren und überzeugenden Präsentation, usw.

3 Verlauf der Arbeitspakete

3.1 Arbeitspaket 1 - Projektstart

Hier wurde der Projektplan aufgesetzt und sämtliche Startformalitäten erfolgreich abgewickelt. Retrospektiv betrachtet haben die gewählten Arbeitspakete eine gute Balance aus Flexibilität und konkret definierten Rahmenbedingungen ermöglicht.

3.2 Arbeitspaket 2 - Features

In diesem Paket wurden große, eigenständige Featureneuentwicklungen durchgeführt: Unterstützung für Untertitel, RSS/Podcast Feeds, Video Embeds, FTP Deployment, sowie Unterstützung für rein audio-basierte Streamingformate und deren Transkodierung.

Zum größten Teil verlief die Entwicklungsarbeit geradlinig und reibungslos, lediglich beim FTP Deployment sah ich mich länger als erwartet mit sehr komplexen Fehlerfällen konfrontiert, die auch in vielschichtiger Wechselwirkung mit der Testumgebung (FTP Server von verschiedenen Providern mit variierender Implementierung der offiziellen Standards) standen. Als positives Nebenresultat dieser Bemühungen konnte aber z.B. eine Verbesserung der Dokumentation und Anwendungsbeispiele der verwendeten FTP Softwarebibliothek, sowie ein Bugfix in ebendieser, erzielt werden – so hatte die Arbeit an diesem Paket positive Effekte in einem größeren Open Source Kontext, weit über Hyper 8 hinaus.

Über die definierten Must-have Ziele hinaus wurde hier auch ein nennenswertes Bonusziel erreicht, nämlich die Entwicklung von Transkriptfunktionalität basierend auf Untertiteln, d.h. letztere, wenn vorhanden, können neben dem Video in einem seitlich platzierten Interfacelement interaktiv durchsucht werden, und jede Stelle in den Untertiteln kann durch Klick auf den Timecode direkt im Videoplayer aufgerufen werden.

Als Erkenntnis aus diesem Arbeitspaket werde ich in Zukunft wahrscheinlich eine explizite "Nachbearbeitungsphase" für besonders komplexe Komponenten (wie z.B. in diesem Fall die FTP Unterstützung) erwägen, um schon planerisch zu antizipieren dass ab einer gewissen Prozesskomplexität eine Nachbereitung über das übliche Ausmaß an Fehlerkorrektur erforderlich sein kann - selbst wenn sehr sauber gearbeitet wird und eine sichere Programmierumgebung wie Rust verwendet wird – denn die Herausforderungen stammten hier vordergründig aus der Wechselwirkung mit externen Faktoren, nicht aus der Umsetzung an sich.

3.3 Arbeitspaket 3 – Desktop Applikation

Als zentrales Element dieses netidee Projekts wurde in diesem Arbeitspaket die bereits existierende grafische Benutzungsoberfläche von Hyper 8, sowie die Applikation an sich (im Sinne der Distributions- und Installationsweise), in die Desktop Umgebungen unter Windows, macOS und Linux integriert. Der Integration selbst ging ein Recherche und Planungsprozess voraus in dem evaluiert wurde welche Technologiebasis für die Integration vielversprechend und langfristig nachhaltig sein könnte – die Entscheidung fiel dabei auf Tauri (<https://tauri.app/>), einem sehr weit entwickelten, vielgenutzen Framework mit einer soliden institutionellem Basis. Trotz einer vorrausichtlich stabilen Zukunftsperspektive wurde die Integration bewusst schlank gehalten, um sicherzustellen dass eine zu starke Abhängigkeit und daraus entstehende Risiken von vornherein vermieden werden können. Langfristig kann die Integration somit weiterhin evaluiert und je nach Entwicklung vertieft, adaptiert oder sogar ersetzt werden, falls dies jemals notwendig sein sollte. Als Bonus in der Umsetzung des Pakets, wurde die Bereitstellung von Hyper 8 über einen Windows Installer umgesetzt. Da das Anbieten einer Desktop Applikation mit grafischer Oberfläche natürlich auch stark eine Zielgruppe anspricht die traditionell vor allem mit Windows arbeitet, war es ein logischer Schritt diese Umgebung auch miteinzubeziehen (obwohl sie formal nicht im Projektplan stand).

3.4 Arbeitspaket 4 – Layout und Design

Dieses Paket zieht seinen Impact aus einer großen Anzahl verschiedenster, eigenständiger Entwicklungen die umgesetzt wurden: Die komplett überarbeitete „Baumansicht“ (links) im Editor mitsamt den neuen Unterseiten, das neue besser zugängliche Untertitelmenü, der neue Anfangs- und Endscreen im Videoplayer (ersterer wurde in regem Austausch mit der Community weiterentwickelt), die neuen Tastaturkürzel samt eigenem Hilfedialog, verbessertes „Responsive Behavior“ an allen Stellen, die generalüberholte Auflistung von Hintergrundberechnungen, das neue „Stöbern“ Menü sowie die neue Suche, grundsätzliche Designarbeiten am Editor, neue und verbesserte Icons, die neue Playlist Seitenleiste, usw.

Drei fundamentale Entwicklungen sind zudem quer durch diese einzelnen Aufgaben passiert: 1. Die (nun) vollständige Übersetzung der grafischen Benutzungsoberfläche (deutsch/englisch), 2. Das Verbessern, bzw. wo nötig auch das Schaffen von

grundlegenden Rahmenbedingungen für WCAG Compliance (bessere Accessibility), sowie 3. Die Weiterentwicklung und Schärfung des Brandings.

Mit letzterem Punkt bin ich über die ursprünglichen Erwartungen heraus zufrieden, denn eigentlich hatte ich prognostiziert dass er mich bis spät ins Projekt beschäftigen würde (in Anbetracht dessen das Branding selten so deterministisch abläuft wie technische Arbeiten). Tatsächlich ging dies aber durch einen nur punktuell tiefergehenden, gut über das Projekt verteilten Prozess sehr leicht von der Hand.

In punkto der Accessibility-Verbesserungen ist mein Fazit in zukünftigen Projekten idealerweise die Durchführung externer Audits einzuplanen (ein Prozess den ich von anderen Projekten schon kenne), da dies hilft mehr Vertrauen in die Robustheit der WCAG-spezifischen Verbesserungen zu schaffen. Erfahrung macht bereits viel aus, „Selbstkontrolle“ durch Auditierungstools ist auch möglich (und habe ich in diesem Projekt auch verwendet), aber externe Validierung (am besten durch tatsächliche Nutzer_innen von assistiver Technologie) ist am Ende dennoch der Goldstandard (wenn auch: zeitaufwändig und mit signifikantem Mehraufwand verbunden).

3.5 Arbeitspaket 5 – Dokumentation und PR

Zunächst zur PR: Ich habe Anfang des Projekts bei zwei Konferenzen einen Vortrag zu Hyper 8 eingereicht: In Österreich bei den Grazer Linuxtagen, sowie international beim Libre Graphics Meeting (2025 in Nürnberg). In Graz wurde der Talk leider nicht ins Programm genommen, dafür hat es beim LGM geklappt – im noch folgenden Punkt 6 (Öffentlichkeitsarbeit/Vernetzung) gehe ich noch näher auf diese sehr erfreuliche Konferenzteilnahme ein.

In punkto Dokumentation wurde in diesem Punkt das „Online Handbuch“ von Hyper 8 komplett überarbeitet – es bietet jetzt einen eigenen, großen Abschnitt zum Thema „Desktop Applikation“ und teilt den Inhalt so auf, dass Benutzer_innen nicht unabsichtlich, ohne entsprechenden Hinweis, in den „technischeren“ Abschnitten des Handbuchs landen. Weiters wurde die Website laufend, und vor allem noch einmal nach dem 1.0 Release, aktualisiert – sie deckt nun das erweiterte Featurespektrum nach Projektende ab, ist übersichtlicher, grafisch besser aufbereitet, und beinhaltet auch Screenshots und Links von einigen existierenden Hyper 8 Seiten als Showcase. Auch Teil der neuen Website ist das neue Tutorial, welches Schritt für Schritt, und mit Unterstützung von Video Screencasts, durch den Start mit Hyper 8 führt. Ebenfalls im Tutorial inkludiert ist ein finaler Teil der sich exklusiv dem Hosting von Hyper 8 Seiten widmet – also wie man einen geeigneten Provider findet, was für Kosten einen

erwarten, welche Features man benötigt, und zu guter Letzt, wie sich eine generierte Hyper 8 Website über Hyper 8 oder einen FTP Client deployen lässt.

Abschließend: Den Aspekt „Kommunikation mit Community“ behandle ich im noch folgenden Abschnitt 6 des Endberichts (Öffentlichkeitsarbeit/Vernetzung).

4 Liste Projektergebnisse

1	Projektwischenbericht	CC0	https://www.netidee.at/hyper-8-video-system
2	Projektendbericht (dieses Dokument)	CC0	https://www.netidee.at/hyper-8-video-system
3	<p>Die Dokumentation für Entwickler_innen teilt sich grob in vier Bereiche:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eine explizite Systemübersicht (plus gesammelte Anmerkungen zu architektonischen Entscheidungen) unter ARCHITECTURE.md (im Repository) 2. Anleitungen fürs kompilieren/builden/packagen unter BUILD.md (im Repository) 3. Das „Handbuch“, in dem die Funktionsweise des Systems vollumfänglich (sowohl für Nutzer_innen wie Entwickler_innen – z.b. durch die Spezifikation des „Backends“) beschrieben ist. 4. Zahlreiche detaillierte Inline-Kommentare im Code selbst, die auch als generierte Codedokumentation (über das „cargo doc“ System) zur Verfügung stehen. (im Repository) 	CC0	<p>Repository (1./2./4.): https://codeberg.org/simonrepp/hyper8</p> <p>„Handbuch“ (3.): https://simonrepp.com/hyper8/docs/</p>
4	<p>Die Dokumentation für Anwender_innen ist folgendermaßen angelegt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Website präsentiert und erklärt das 	CC 0	<p>Website (1./2.): https://simonrepp.com/hyper8</p> <p>Videoguides (3.):</p>

	<p>Projekt für die Öffentlichkeit und breiteste Zielgruppe (das „Was“, „Für Wen“ und „Wodurch“), hier werden außerdem sämtliche weiteren Ressourcen prominent verlinkt</p> <p>2. Das Video-augmentierte Tutorial (ebenfalls auf der Website) bietet den niederschwelligsten Zugang zum Einstieg (das „Wie“)</p> <p>3. Die Videoseite (selbst eine Hyper 8 Seite) enthält die Videos zum Tutorial, sowie weitere Videoguides (z.b. zu spezifischen Themen/Releases)</p> <p>4. Das „Handbuch“ ist ein komplette, text-basierte Anleitung zu allen Nutzungsformen und Konzepten in Hyper 8 (z.b. GUI Nutzung, Kommandozeilennutzung, Beispiele, etc.)</p>		<p>https://simonrepp.com/video/hyper8/</p> <p>„Handbuch“ (4.): https://simonrepp.com/hyper8/docs/</p>
5	Veröffentlichungsfähiger Einseiter / Zusammenfassung	CC0	https://www.netidee.at/hyper-8-video-system
6	Dokumentation Externkommunikation zur Erreichung Sichtbarkeit /Nachhaltigkeit	CC0	Siehe Abschnitt 6 in diesem Endbericht
7	Sämtliche Softwareresultate (AP 2-4)	AGPL3 +	<p>Sourcecode (Repository): https://codeberg.org/simonrepp/hyper8</p> <p>Packages (Website): https://simonrepp.com/hyper8</p>
8	Sämtliche Resultate im Bereich Dokumentation (AP 5 und begleitende Dokumentation im Rahmen von AP 2-4).	CC0	<p>Website: https://simonrepp.com/hyper8</p> <p>Handbuch: https://simonrepp.com/hyper8/docs/</p> <p>Videoguides: https://simonrepp.com/video/hyper8/</p> <p>Dokumente in der Codebase</p>

			(Repository): https://codeberg.org/simonrepp/hyper8
--	--	--	--

5 Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis

Durch 2025 hindurch sind bereits parallel zu den laufenden Entwicklungen und Zwischenveröffentlichungen zahlreiche mit Hyper 8 erstellte Webseiten online gegangen. Folgend eine Auflistung derer auf die ich aufmerksam wurde. (Da Hyper 8 seine Nutzer_innen prinzipiell nicht trackt könnten viele weitere existieren die außerhalb meiner Wahrnehmung, oder gar nicht öffentlich, publiziert wurden):

- <https://www.christianpacaud.com/video/> (Christian Pacaud, Komponist/Musiker, Kanada)
- <https://dorninger.servus.at/videos-hyper8-stimulates-my-desire-for-a-video-archive> (Wolfgang Dorniger, Künstler, Musiker, Radiomacher, Linz)
- <https://videos.nham.co.uk/> (NHAM, Internationales Online-Magazin von und für unabhängige Musiker_innen)
- <https://durad.xyz/projects/pohofusion/videos/> (Pohofusion, Netlabel, Serbien)
- <https://www.contemplatorband.com/video/> (Contemplator, Instrumentale Progressive Metal Band, Kanada)
- <https://video.key13.uk/> (Keith Marshal, Musiker, Grossbritannien)
- <https://video.lminiero.it/> (Lorenzo Miniero, Musiker, Italien)
- <https://kristinsson.dk/videos/> (Jón Kristinsson, Motion Graphics Designer, Island/Dänemark)
- <https://madskjeldgaard.dk/othereyes/> (Mads Kjeldgaard, Soundkünstler/Komponist, Dänemark)
- <https://www.spacefun.ch/vids/> (Lioh Möller, Künstler_in, Schweiz)
- <https://arnaold.org/videos/> (arnaold, Lehrer, Frankreich)
- <https://daveriedstra.com/video> (Dave Riedstra, Komponist/Musiker, Kanada)
- <https://tv.wolnepszczoly.org/> (Imkereiverband Wolne Pszczoly, Polen)

Eine aktuell laufende Befragung unter Nutzer_innen und denen die das Projekt aktiv verfolgen, zeigt bisher folgende Tendenzen:

- Knapp ein Viertel der Befragten verwenden Hyper 8 bereits aktiv
- Ein weiteres knappes Viertel hat Hyper 8 ausprobiert und plant es zukünftig zu verwenden
- Weit über ein Viertel hat grundsätzliches bis großes Interesse Hyper 8 auszuprobieren bzw. zu verwenden
- Die verbleibenden ~18% haben aktuell keinen Usecase bzw. Plan zur Verwendung - zwei Drittel davon haben Hyper 8 aber zumindest schon ausprobiert

Mein aktueller Schluss daraus ist dass es wesentlich mehr Menschen mit starker Bereitschaft oder Intention zur Nutzung von Hyper 8 zu geben scheint, als es die momentane Zahl publizierter (und mir bekannter) Seiten widerspiegelt. Da die meisten Menschen wohl nicht einfach so nebenbei mal ihre eigene Videoseite eröffnen – dies geschieht in der Regel mit einer gewissen Vorlaufzeit von Idee zu Umsetzung - macht dieses Bild auch Sinn.

Eine letzte spannende Anmerkung zu den Befragungsdaten: Ganze 41% merkten an dass für sie privates Videosharing mit Freund_innen und Familie ein sehr relevanter Usecase ist. Ebenso haben 23% geantwortet dass internes Teilen/Präsentieren von Videos in einem Teamkontext für sie eine sehr relevante Nutzung darstellt. Diese Zahlen haben mich persönlich überrascht, und sie könnten bedeuten dass eine nicht zu vernachlässigende Anzahl an Hyper 8 Seiten existieren (oder zukünftig existieren) könnten - Seiten die niemals öffentlich aufscheinen werden, und dennoch, im Verborgenen, großen Nutzen für viele Menschen bringen könnten.

6 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Ende Mai 2025 war ich mit Hyper 8 im Gepäck Vortragender und Besucher beim Libre Graphics Meeting 2025 in Nürnberg (<https://libregraphicsmeeting.org/2025/>), einem kleinen aber wichtigen Dreh und Angelpunkt der Free-Software-Szene im Grafik, Bild und Videobereich. In meinem ca. 20-minütigen Vortrag hab ich einem internationalen, fachlich sehr diversen Fachpublikum Hyper 8 vorgestellt, und dort auch sehr gutes Feedback bekommen. Die Videoaufzeichnung des Vortrags findet sich (unter

anderem) auf meiner eigenen Hyper 8 Seite:

<https://simonrepp.com/video/hyper8/lgm-2025/>

Durch das ganze netidee Projekt hindurch habe ich die Resultate des Projekts laufend in neuen Softwarereleases veröffentlicht – acht mal insgesamt. Jeder Release wurde zuvor gut aufbereitet und dokumentiert und dann primär auf meinem persönlichen Social Media Kanal im Fediverse - zuletzt mit zirka 1400 Abonnent_innen – geteilt. Je nach Resonanz zum jeweiligen Release wurden die Posts dann auch rege weitergeteilt und erreichten auf diesem Wege jeweils bis zu mehrere tausend Menschen. Die gesammelten Releaseposts über den Projektverlauf:

<https://post.lurk.org/@freebliss/115385046469190771> (1.0, 16. Oktober 2025)

<https://post.lurk.org/@freebliss/115271459745169199> (0.24, 26. September 2025)

<https://post.lurk.org/@freebliss/115107348405041083> (0.23, 28. August 2025)

<https://post.lurk.org/@freebliss/115027732279351385> (0.22, 14. August 2025)

<https://post.lurk.org/@freebliss/114863889836517449> (0.21, 16. Juli 2025)

<https://post.lurk.org/@freebliss/114552184533234467> (0.20, 22. Mai 2025)

<https://post.lurk.org/@freebliss/114478799355004109> (0.19, 9. Mai 2025)

<https://post.lurk.org/@freebliss/114150310036193336> (0.18, 12. März 2025)

Auch zwischen den Releases habe ich im Fediverse laufend über aktuelle Arbeiten berichtet, mich mit Nutzer_innen ausgetauscht, etc. Dies ist auch ein wichtiger Kanal für mich um mitzubekommen wenn Nutzer_innen neue Hyper 8 Seiten veröffentlichen und ankündigen.

Zirka alle 2 Monate habe ich auch über meinen persönlichen Newsletter

(<https://simonrepp.com/newsletter/>), sowie an meine RSS Abonnent_innen kurze Updates zu Hyper 8 ausgesendet – der Newsletter wird bisher von zirka 100 Leuten gelesen, der RSS Feed hatte zuletzt im Monat des 1.0 Release von Hyper 8 über 5000 Views (was nicht direkt als Leserzahl zu interpretieren ist aber zumindest besagt dass ihn einige bis viele Menschen aktiv mitverfolgen).

Ebenfalls alle 2-3 Monate habe ich natürlich über meinen netidee Projektblog berichtet, zuletzt Anfang/Mitte November: <https://www.netidee.at/hyper-8-video-system/hyper-8-projektjournal-5-10-und-die-zukunft>

Den Aufwand und Nutzen der einzelnen Maßnahmen betrachtend bin ich im Großen und Ganzen zufrieden. Den größten Aufwand stellten für mich die laufenden Releaseprozesse und deren Kommunikation dar, und da dies für mich eine allgemeine

Problemstellung durch alle meine Open Source Projekte hindurch darstellt habe ich im Laufe des Jahres privat auch eine Entwicklung angestoßen (Ankündigung: <https://post.lurk.org/@freebliss/114631198105328899>) um sowohl meine Releasekommunikation zu vereinfachen wie auch gleichzeitig deren Qualität zu erhöhen. Das bisherige Resultat daraus ist seit der Hyper 8 0.21 Veröffentlichung im Einsatz und hier ersichtlich: <https://simonrepp.com/hyper8/changes/> (kurz gesagt handelt es sich um eine einfach verlinkbare, multimedial aufbereitete, wartungsfreie, über RSS abonnierbare, git-basierte Versionshistorie). Zukünftig möchte ich dieses Tool für die Allgemeinheit als Open Source Software zur Verfügung stellen (sobald es meine eigenen finanziellen/zeitlichen Ressourcen ermöglichen).

7 Eigene Projektwebsite

Das Projekt wird auf <https://simonrepp.com/hyper8> vollumfänglich präsentiert, erklärt, dokumentiert, beworben, etc. Unter <https://simonrepp.com/video/hyper8/> publiziere ich zudem Videos rund um das Projekt.

8 Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende

Etwa ein Monat nach der Veröffentlichung des hauptsächlichen Projektergebnats (im Zuge der Version 1.0) wurde eine Nutzer_innenbefragung publiziert (die zur Zeit des Verfassens noch im Gange ist). Daraus sollen erste Schlüsse gezogen werden in welche Richtung sich das Projekt (mit der Perspektive der Nutzer_innen) weiterentwickeln könnte. Allgemein ist geplant kleinere Entwicklung nach Möglichkeit und Interesse durch die Community zu finanzieren (Punktueller Crowdfunding bzw. langfristig auch durch laufende Spenden), und so sich größere Entwicklungen anbieten, zu versuchen diese nach Maßgabe auch wieder durch spezifische Förderungen zu finanzieren. Meine persönliche Wunschliste besteht in der baldigen Entwicklung von SSH-basiertem Deployment (was als Bonusziel im Raum stand aber sich im Rahmen des Projekts leider nicht mehr ausging), da ich dies für einen sehr wichtigen Baustein in der langfristigen Grundfunktionalität von Hyper 8 halte (zudem ist es eine gute Komplementäroption zum technisch etwas fragilen FTP Standard).

9 Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

In den letzten Tagen habe ich über Social Media eine Unterhaltung mitverfolgt in der Hyper 8 zweimal als technische Lösung für die Anforderung einer unabhängigen Filmmacherin, eine Dokumentation persönlich online zu vertreiben, genannt wurde. Zwar erfüllt Hyper 8 aktuell noch nicht die genauen Anforderungen dieser Person, aber das Beispiel deutet auf eine Nutzung und gewissermaßen "Weiterentwicklung" des Projekts hin die ich aktuell am stärksten begrüße und auch durchaus prognostiziere: Dass (vor allem) unabhängige Medienproduzent_innen das Tool entdecken, sich zu Nutze machen, und dann in ihren spezifischen Usecases die Grenzen dessen was damit möglich ist ausloten, und durch kreative Ansätze auch erweitern. Der dabei entstehende Feedbackloop mit der laufenden Entwicklung kann dann als Versuchslabor und Katalysator dienen, und nebenbei auch durch den öffentlichen Diskurs die weitere Finanzierung (ob jetzt durch die Community oder durch Förderstellen) ermöglichen.