

Was ist das für 1 Hack? Ein Bericht vom ersten Radio Hack Europe

von **Marie-Luise Orendi** am **28. März 2017**

Beim ersten Radio Hack Europe Mitte März in Amsterdam sollten Programmierer, Designer und Radio-Enthusiasten in zwei Tagen Ideen und Innovationen für die Zukunft des Radios entwickeln. Organisiert wurde die Premiere des Radio Hack Europe, von der BLM, dem Media Lab Bayern, den Lokalrundfunktagen und den Radiodays Europe. Marie-Luise Orendi von der BLM konnte sich bis dato nicht viel unter einem Hack vorstellen und hat deshalb einfach mal mitgemacht.

Die Premiere des Radio Hacks Europe

Zugegeben, ich wusste nicht wirklich, auf was ich mich da einlasse. Ich hatte schon von Hacks oder Hackathons – der Wortschöpfung aus „Hack“ und „Marathon“ – gehört, aber wie genau ein Projekt in so kurzer Zeit entstehen soll, war mir ein Rätsel. Zwei Tage lang sollten sich Hacker, d.h. hier Ideenentwickler, aus verschiedenen Nationen bei der Premiere des Radio Hack Europe im Vorfeld der Radiodays Europe zusammenschließen, um an Innovationen fürs Radio zu arbeiten. Aber wie läuft das konkret ab? Vorfreude, Nervosität und absolute Neugier spielten Pingpong in meinem Kopf.

In meiner Vorstellung von einem Hack musste ich an die Jungs aus The Big Bang Theory denken, die mit ihren von Stickern übersäten Laptops eine Art nächtliche „Hack-Party“ veranstalten und nebenher Fast-Food essen. So viel schon mal vorweg, das mit Fast-Food sollte sich auch beim Radio Hack Europe bestätigen. Aber fangen wir von vorne an.

Die besten Voraussetzungen für den Radio Hack Europe gab es in Amsterdam

Bevor es mit dem Hacken – sprich dem Entwickeln und Austüfteln von Ideen – losging, kamen am Vorabend alle Hacker beim Get-Together in dem wohl hipsten und angesagtesten Hotel Amsterdams zusammen, dem Volkshotel im Stadtteil Oost. Das bis ins Detail durchdesignte Hotel, in dem es vor kreativer Inspiration knisterte, hat das schnellste W-LAN von ganz Amsterdam und bot damit die besten Voraussetzungen für den Radio Hack.

Mit dem Laden des Videos akzeptieren Sie die Datenschutzerklärung von YouTube.
Mehr erfahren

Video laden

YouTube immer entsperren

Insgesamt waren 45 Hacker aus 12 verschiedenen Nationen gekommen: Von Kanada und den USA, über Frankreich, Großbritannien, Deutschland und Polen bis Griechenland. Bei Drinks, Burgern und veganem Quinoa-Salat tauschten wir uns über die geplanten Ideen für den Radio Hack aus. Und Ideen es gab jede Menge. Diese wurden beim „Pitch of Ideas“ am nächsten Morgen vorgestellt.

Vom Pitch of Ideas übers Team-Building hin zu den Hacker Teams

Jeder Hacker mit einer Idee stellte diese kurz in der Runde vor und sagte, welche Team-Mitglieder er zur

Umsetzung benötigte: Entwickler, die Programmieren können, Designer, die am Layout arbeiten oder Radio-Enthusiasten, die das journalistische Know-How mitbringen und vielleicht auch ein bisschen darauf achten, dass sich die Projekte nicht zu weit vom Radio entfernen, schließlich war es ein Radio Hack.

Nach dem Pitch of Ideas war Teambildung angesagt. Dabei kristallisierten sich von mehr als 10 Ideen letztendlich sieben Projekte bzw. Hacker-Teams heraus: Data Driven Radio, Elasti-cast, Media Intracr, Newscall, Share.radio, Radiofication und Resync Radio mit einer Fülle von verschiedenen Ideen.

Ich schloss mich intuitiv dem Team „Data Driven Radio“ an, bei der eine Art „Roboter-Radio“ mit Audio-Push-Meldungen, User-Content in Bild und Ton und Text-to-Speech Elementen erschaffen werden sollte, das ganze am Beispiel eines Fußballspiels.

Let's hack! 30 Stunden Zeit, um eine Software, eine App oder einen Prototypen zu entwickeln

Um 10:30 Uhr am Samstagvormittag hieß es dann „Let's hack“: 30 Stunden Zeit, um aus einer Idee eine Software oder App oder zumindest einen Prototypen zu entwickeln. Am Sonntag sollten die Ergebnisse der sechsköpfigen Jury vorgestellt werden. Mit dabei waren Ina Tenz (Antenne Bayern), James Cridland (Radio futurologist, Australien), Matthieu Beauval (Radio France), Paula Cordeiro (Radio scientist and digital strategy, Portugal), Michael Wittmann (David Systems) und Stefan Sutor (BLM). Dem Sieger-Team winkte die besondere Ehre, seine Idee beim Abschluss der Radiodays vor der internationalen Radioindustrie vorzustellen.

Aber hacken in bunt gemischten, internationalen Teams, bei dem man seine Teammitglieder gerade erst kennengelernt hat und man sich meist auf Englisch verständigt, ist schwerer als zunächst angenommen. Auch in unserem Team musste die Idee bzw. das Ziel zunächst konkretisiert werden. Das geht nicht ohne konstruktive Diskussion und Argumentation. Was soll entstehen? Eine Software, eine App oder eine Plattform? Welche Programmierlösungen brauchen wir? Welchen Nutzen bietet die Software oder die App dem Nutzer? Und wie erklärt man das der Jury in einem Vier-Minuten-Pitch?

Während die Entwickler und Designer in unserem Team programmierten, bereitete das Kreativ-Team (, dem ich mich anschloss,) parallel den Jury-Pitch vor, klassischerweise mit einer kleinen Präsentation. Zwischendurch gab's Burger und Snacks gegen den Hunger, ein frisches Pils an der Bar oder eine Auszeit im Hotel-Whirlpool, um den Kopf wieder frei zu bekommen. Gehackt wurde teilweise bis tief in die Nacht.

Das Ziel ist der vierminütige Jury-Pitch

Am Sonntag ging's in den Endspurt. Bis kurz vor dem Jury-Pitch wurde an den Projekten gearbeitet und an den Präsentationen gefeilt. Dann war er da, der Moment, auf den alle Teams hingearbeitet hatten. Jedes Team hatte vier Minuten Zeit, um sein Projekt vor der Jury zu präsentieren. Nur wenige Teams schafften es in dieser Zeit ihre komplette Idee und die technische Umsetzung zu präsentieren. Vielen Teams lief die Zeit buchstäblich davon.

Überzeugen konnten drei Teams: Platz drei ging an das Team „Radiofication“, das Audio, Social Media und Gamification verbunden hat. Das Radioprogramm wird dabei automatisch in teilbare Stücke unterteilt. Diese sogenannten „Snacks“ können über den Web-Feed der Radiostation geteilt und kommentiert werden. Durch spielerische Elemente und Call-to-Action wird der Gamification-Ansatz gestärkt. Die Radiostation kann die Interaktion der Hörer analysieren und auf die Bedürfnisse entsprechend reagieren.

Den zweiten Platz erreichte das Projekt „share.radio“. Das Team ging das Problem an, dass laufende Radioprogramm nicht teilbar ist. Die App „share.radio“ kann Audioinhalte erkennen, bookmarken und mit einem Share-Button über soziale Netzwerke teilen. Das ermöglicht, dass die Radio-Inhalte der Sender im Netz viral werden können.

Geniale Ideen kommen oftmals aus dem eigenen Freundeskreis

Die Sieger des ersten Radio Hack Europe kommen aus Bayern: Team „Newscall“. Die sechs jungen Entwickler und Radio-Enthusiasten aus München schafften es, eine funktionierende App zu entwickeln, die den Nutzer in selbst wählbaren Intervallen auf dem Smartphone anruft, um Radioinhalte wie Nachrichten, Breaking News oder den Endstand eines Fußballspiels au

f das Handy zu pushen. Der Clou dabei: Ein Anruf unterbricht jede laufende Anwendung, wie z.B. einen Musikstream. Nimmt der Nutzer den Anruf an, erhält er z.B. Nachrichten. Möchte der Nutzer in dem Moment keine Nachrichten, weist er den Anruf einfach ab.

Wie kommt man auf so eine einfache und gleichzeitig so geniale Idee? Das Team „Newscall“ hat bemerkt, dass Freunde und Bekannte in ihrem Alter, sprich die junge Zielgruppe zwischen 14 und 25 Jahren, nur noch wenig Radio hört, sondern vermehrt Musik über Streaming-Dienste wie Spotify oder Pandora (USA) konsumiert. Durch „Newscall“ könnte die junge Zielgruppe aber weiterhin mit klassischen Radiobeiträgen und Nachrichten versorgt werden. Eine geniale Idee, die Beifall von allen Hacker-Teams erhielt.

Insgesamt war der erste Radio Hack Europe ein voller Erfolg, nicht nur für das Siegerteam. Es war eine tolle Erfahrung, ein klasse Location und es waren großartige Menschen mit großartigen Ideen dabei. Eine Wiederholung bei den nächsten Radiodays in Wien ist nach der Premiere in Amsterdam fast schon Pflicht.