10 nye nye Talking Statues med kunstig intelligens

Ansøgning til Kultur- og Fritidsforvaltningen

Ansøger

Talking Statues Association
CVR: 38222856
Islands Brygge 3
2300 København S
www.talkingstatues.com

Kontaktperson:
David Peter Fox
Skaber af Talking Statues
Producer og tv-tilrettelægger

Kære medlemmer af Kultur- og Fritidsforvaltningen

Forestil jer, at man står foran en statue i København. Man tager sin telefon frem, scanner en QR-kode og spørger:

“Hvad var du mest bange for?”

“Hvorfor traf du det valg?”

“Hvordan var København på din tid?”

Og så svarer statuen.

Ikke med en fast indspillet monolog, men i en samtale, hvor det næste svar afhænger af det næste spørgsmål.

Talking Statues begyndte her i København i 2013 som det første sted i verden. Nu ønsker vi at tage projektet et vigtigt skridt videre med 10 AI-baserede talende statuer placeret rundt om i byen.

Projektet skal gøre Københavns historie mere levende, personlig og tilgængelig. Københavnerne, skoleeleverne og byens gæster skal ikke bare læse om historiske personer. De skal kunne stille dem spørgsmål.

Hver statue får sin egen historisk funderede personlighed, stemme og dialogramme. Indholdet udvikles på baggrund af research og kvalitetssikres i samarbejde med relevante historikere, forfattere, museer og kulturinstitutioner.

Teknologien skal ikke erstatte historisk formidling. Den skal skabe en ny indgang til den.

Brugerne skal samtidig tydeligt kunne forstå, hvad der er historisk dokumentation, og hvad der er en AI-baseret fortolkning. Det er afgørende for projektets troværdighed. Statuerne må gerne føles levende, men de må ikke foregive, at historien ved mere, end kilderne faktisk fortæller os.

Projektet formidles gennem hjemmesiden, sociale medier, pressearbejde, skoler og uddannelsesinstitutioner, museer, kulturinstitutioner, turistaktører og relevante samarbejdspartnere.

Ved hver statue opsættes et enkelt og synligt skilt med en QR-kode. Her skal det stå klart, at man kan tale med statuen. Det kan for eksempel være med opfordringen:

“Tal med H.C. Andersen.”

Eller ganske enkelt:

“Stil mig et spørgsmål.”

14 talende statuer i København i dag

Talking Statues http://www.talkingstatues.com/ begyndte i København i 2013. København var den første by i verden, hvor statuer ringede til forbipasserende og fortalte deres historier. Siden har projektet vakt interesse både herhjemme og internationalt.
https://talkingstatues.com/copenhagen/

I dag findes der 14 talende statuer i København. De københavnske statuer omfatter blandt andre:

- H.C. Andersen ved Københavns Rådhus
- H.C. Andersen i Kongens Have
- Søren Kierkegaard
- Adam Oehlenschläger
- Grevinde Danner
- Frederik V
- Ludvig Holberg
- H.C. Ørsted
- Tycho Brahe
- Tras Shevchenko,
- B&W Arbedjeren

- Anker Jørgesen
- Grønlands Monumentet (afventer lancering)
- *Konen med hundene* – (afventer lancering)

De talende statuer giver københavnere, skoleelever og turister mulighed for at møde byens historie dér, hvor den udspillede sig. Ved at scanne en QR-kode kan den besøgende høre statuen fortælle sin historie på sin egen mobiltelefon.

Projektet har allerede en stærk tilstedeværelse i København. Ansøgningen handler derfor ikke om at begynde fra bunden, men om at bygge videre på et kendt og afprøvet københavnsk koncept.

De eksisterende statuer fortæller indspillede historier. Med 10 nye AI-baserede talende statuer tager projektet det næste skridt: Statuerne skal ikke længere kun fortælle. De skal også kunne lytte, besvare spørgsmål og føre en samtale med den besøgende.

København har allerede 14 talende statuer. Nu ønsker vi at give 10 nye statuer mulighed for at svare.

Projektets idé

Statuer står ofte centralt i byen, men mange mennesker ved ikke, hvem de forestiller, eller hvorfor de står netop dér. En navneplade kan give de mest grundlæggende oplysninger, men den skaber sjældent en personlig forbindelse.

Når statuen selv henvender sig til den besøgende, bliver mødet anderledes. Historien får en stemme. De eksisterende Talking Statues afspiller indtalte monologer. Den nye AI-baserede løsning gør det muligt for brugeren selv at stille spørgsmål og vælge, hvilken del af historien han eller hun gerne vil undersøge.

Et barn kan spørge H.C. Andersen, hvilket eventyr han bedst kunne lide. En turist kan spørge, hvor han boede i København. En skoleelev kan spørge Nathalie Zahle, hvorfor uddannelse var så vigtig for kvinder i 1800-tallet. En voksen kan tale med Kierkegaard om valg, ansvar eller angst.

To besøgende vil derfor ikke nødvendigvis få den samme oplevelse. Formidlingen tager udgangspunkt i brugerens spørgsmål, alder, interesser og sproglige behov. Teknologien skal ikke erstatte historisk faglighed eller traditionelle kulturinstitutioner. Den skal gøre det lettere for publikum at gå på opdagelse i historien og stille de spørgsmål, som interesserer dem.

Erfaringer med AI

I september 2026 gennemførte Talking Statues Association en test med en AI-baseret version af H.C. Andersen i Kongens Have i København. Vi gennemførte desuden en test på Times Square i New York.

Begge forsøg gik over forventning. Brugerne forstod hurtigt, hvordan oplevelsen fungerede, og tog godt imod muligheden for selv at stille spørgsmål. Oplevelsen blev vurderet til mellem fire og fem stjerner.

Testene viste, at dialog skaber et andet engagement end en traditionel lydfortælling. Brugerne bliver ikke kun modtagere af en historie. De bliver aktive deltagere og kan selv vælge, hvilke emner de vil undersøge.

Erfaringerne fra testene skal indgå i udviklingen af de 10 nye installationer. Vi vil blandt andet arbejde videre med samtalernes længde, svartider, sprog, stemmer, historisk præcision og brugerens forståelse af teknologien.

Erfaringerne fra testene skal indgå i udviklingen af de 10 nye installationer. Vi vil blandt andet arbejde videre med samtalernes længde, svartider, sprog, stemmer, historisk præcision og brugerens forståelse af teknologien.

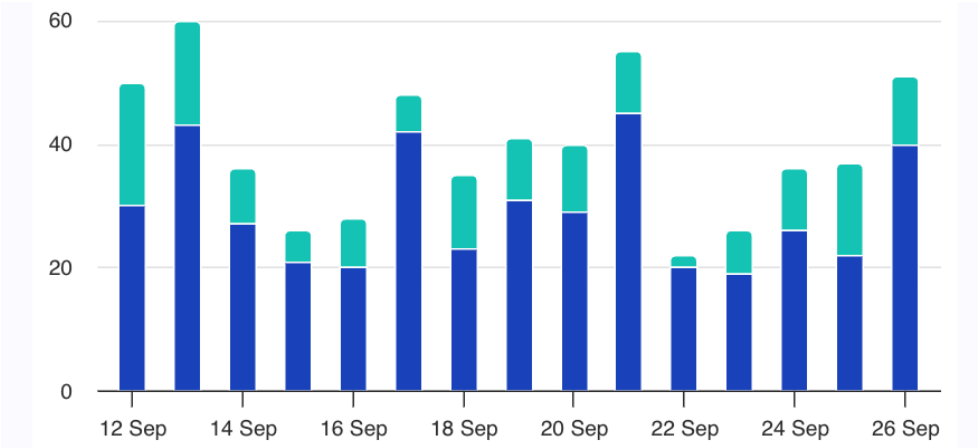
Prøv H.C. Andersen i Kongens Have

I kan selv afprøve den eksisterende AI-oplevelse med H.C. Andersen:

Løsningen kan prøves direkte fra en mobiltelefon.

Foreløbige erfaringer og statistik

I perioden 13. september -27 september har H.C. Andersen-oplevelsen i Kongens Have haft:



Statistikken giver os mulighed for at forbedre karakterens svar, stemme og vidensbase. Den giver samtidig konkret viden om, hvad publikum er nysgerrige efter at vide.

Besøgende giver oplevelsen. Vi kan se fra vores test at besøgende giver oplevelsen 4 til 5 stjerner gennemsnitligt i Kongens Have i forsøgsperioden.

Sådan oplever gæsten løsningen

Gæsten scanner en QR-kode ved skulpturen med sin egen mobiltelefon.. Linket åbner en webbaseret løsning, så gæsten ikke behøver downloade en app eller oprette en konto.

Skulpturen præsenterer sig kort og inviterer gæsten til at stille et spørgsmål. Gæsten kan tale eller skrive. Det er også muligt at vælge mellem tre foreslåede spørgsmål, hvis gæsten ikke ved, hvor samtalen skal begynde.

Spørgsmålet behandles af et AI-system, som tager udgangspunkt i en afgrænset og fagligt godkendt vidensbase. Svaret afspilles med en stemme, der passer til skulpturens karakter.

Processen er:

Gæstens spørgsmål → talegenkendelse → godkendt vidensbase og AI → Elevenlabs stemme → svar på gæstens mobiltelefon

Svarene skal som udgangspunkt være korte og lette at forstå. Gæsten kan derefter stille et nyt spørgsmål og fortsætte samtalen.

Det skal fremgå tydeligt, at gæsten taler med en AI-baseret fortolkning. Når figuren bruger ordet “jeg”, er det et formidlingsgreb og ikke et historisk vidnesbyrd.

En særskilt karakter til hver skulptur

Hver skulptur får sin egen karakterprofil, stemme og sproglige stil. Figurerne skal ikke lyde som traditionelle lydguider, og de skal heller ikke tale ens.

Karakteren udvikles på baggrund af:

- skulpturens motiv og visuelle udtryk
- den mytologiske, religiøse eller historiske fortælling
- værkets materiale og tilblivelse og årgang

Personligheden skal gøre samtalen levende uden at gå på kompromis med dokumenterede oplysninger. Figuren skal opleves som en troværdig fortolkning, ikke som fri fantasi.

Kommunen deltager i udviklingen og godkender den enkelte karakters personlighed, sprog og stemme før offentliggørelsen.

Sprog
Med denne app kan statuen tale mange sprog. Det spændende er, at sproget automatisk skifter, når gæsten skifter sprog. Spørger man på svensk, svarer statuen på svensk. Spørger man på spansk, får man svar på spansk. Samtalen bliver samtidig vist som tekst på skærmen, og teksten skifter automatisk til det valgte sprog. Man kan frit vælge mellem 10 sprog.

Forudbestemte spørgsmål
Appen indeholder tre-fire forudbestemte spørgsmål, som vises, når samtalen starter. Hvis man er i tvivl om, hvad man skal spørge om, kan man vælge et af spørgsmålene ved blot at trykke på en knap. Herefter bliver spørgsmålet automatisk stillet til statuen.

Statistik og vurdering
Systemet har et indbygget ratingsystem med smileys, så gæsterne kan vurdere deres oplevelse. Der er også mulighed for at skrive kommentarer direkte i appen. Det gør det nemt at vurdere, hvordan systemet fungerer, og hvad gæsterne synes om oplevelsen.

Systemet indsamler desuden statistik, som blandt andet viser, hvor mange gange løsningen er blevet scannet, hvornår den bruges, hvordan samtalerne forløber, og hvor gæsterne kommer fra. Statistikken kan eksempelvis vise, hvilken by i Danmark eller resten af verden den besøgende kommer fra.

Oplysningerne indsamles på lovlig vis og uden indgreb i gæsternes privatliv. Det opkald, som gæsten oplever, bruger heller ikke vedkommendes telefonnummer. Opkaldet er en illusion, der skabes ved hjælp af det, vi kalder en webview-løsning.

Faglig præcision og kontrol
Løsningen baseres på en afgrænset vidensbase for hvert værk.

Systemet instrueres i at besvare spørgsmål på baggrund af det godkendte materiale. Hvis et svar ikke findes i vidensbasen, skal figuren sige det tydeligt frem for at opfinde en forklaring.

Kommunen får mulighed for at:

- udvælge og godkende det faglige materiale
- godkende figurernes personligheder, stemmer og sprog
- gennemgå introduktioner, standardsvar og eksempel samtaler
- fastlægge emner, som figurerne ikke skal udtale sig om
- teste løsningen før offentliggørelsen

Generativ AI kan i enkelte tilfælde give uventede eller upræcise svar. Derfor indbygges der faglige afgrænsninger, sikkerhedsregler, test og mulighed for løbende justering.

Stemmer
Skulpturernes stemmer produceres med ElevenLabs eller en tilsvarende tjeneste til syntetisk tale. Stemmerne vælges, så de passer til karaktererne og er tydelige på en almindelig mobiltelefon.

Ved hver af de **10 statuer** placeres et diskret og vejrbestandigt skilt med en QR-kode. Når brugeren scanner koden med sin smartphone, åbnes den digitale oplevelse.

Brugeren vælger sprog og bliver derefter kontaktet af statuen på sin telefon. Statuen præsenterer sig i første person og fortæller kort, hvem den er. Herefter kan brugeren stille spørgsmål ved at tale eller skrive og føre en kort samtale med den historiske person.

Oplevelsen:

- kræver ingen særlig app
- fungerer på almindelige smartphones med internetforbindelse
- er gratis for brugeren
- kan benyttes på dansk og engelsk
- kan udvides med flere sprog på et senere tidspunkt.

Den fysiske installation består kun af QR-skiltet. Den øvrige teknologi ligger i skyen. Der skal derfor ikke opsættes skærme, højttalere eller andet teknisk udstyr i byrummet.

Efter samtalen kan brugeren få adgang til yderligere indhold på hjemmesiden, eksempelvis historiske tekster, billeder, lyd- og videomateriale samt forslag til andre talende statuer i nærheden.

Forslag til 10 statuer

Den endelige udvælgelse foretages i dialog med Københavns Kommune, relevante myndigheder, museer og fagpersoner. Vi foreslår følgende 10 statuer og historiske personer:

1. Dronning Caroline Amalie – Kongens Have

Caroline Amalie kan fortælle om sit sociale arbejde, kongehuset og kvinders liv i 1800-tallet.

Brugerne kan spørge til hendes rolle som dronning, hendes velgørende arbejde og de sociale forhold i København. Hun kan også fortælle om de muligheder og begrænsninger, kvinder havde i hendes samtid.

2. Prinsesse Marie af Orléans – Langelinie

Prinsesse Marie af Orléans kan fortælle om sit liv som fransk prinsesse i Danmark, sin kunstneriske interesse og sit sociale engagement.

Hendes fortælling giver mulighed for at tale om mødet mellem fransk og dansk kultur, identitet, tilhørsforhold og livet som udenlandsk kongelig i Danmark.

3. Dronning Margrete I – Christiansborg

Margrete I kan fortælle om Kalmarunionen, politisk magt og sin rolle som kvindelig regent.

Brugerne kan spørge hende, hvordan hun samlede Danmark, Norge og Sverige, hvordan magt blev udøvet i middelalderen, og hvilke udfordringer hun mødte som kvinde i en mandsdomineret politisk kultur.

4. Dronning Dagmar – København

Dronning Dagmar kan fortælle om sin opvækst som dansk prinsesse og sit senere liv som kejserinde af Rusland.

Hendes historie forbinder Danmark med europæisk storpolitik og det russiske kejserrige. Samtalen kan blandt andet handle om familie, ægteskab, livet ved hoffet og de politiske forandringer i Europa.

5. Nathalie Zahle – Ørstedsparken

Nathalie Zahle kan fortælle om kvinders adgang til uddannelse og kampen for større frihed og selvstændighed.

Hun kan tale med brugerne om, hvorfor uddannelse var så vigtig for kvinder i 1800-tallet, og hvilke barrierer piger og kvinder mødte. Hendes historie er særlig relevant for skoleelever og kan knyttes til aktuelle samtaler om ligestilling og uddannelse.

6. Absalon – Højbro Plads

Absalon kan fortælle om Københavns tidlige historie og byens udvikling i middelalderen.

Han kan beskrive byen, som den så ud i hans samtid, og fortælle om handel, kirke, kongemagt og Københavns udvikling fra mindre bebyggelse til en by med større politisk og økonomisk betydning.

7. Georg Brandes – Kongens Have

Georg Brandes kan fortælle om litteratur, religion, kønsroller og kampen for en fri offentlig debat.

Han kan tale om Det Moderne Gennembrud, sin kritik af samtidens normer og litteraturens betydning for samfundsdebatten. Brugerne kan spørge ham om ytringsfrihed, moral og de konflikter, hans synspunkter skabte.

8. Niels Juel – Holmens Kanal

Niels Juel kan fortælle om søkrig, København som flådeby og livet til søs.

Hans historie kan give brugerne indblik i Danmarks rolle som søfartsnation, de militære konflikter i 1600-tallet og hverdagen for de mennesker, der levede og arbejdede omkring flåden.

9. Frederik V – Amalienborg Slotsplads

Frederik V kan fortælle om Frederiksstaden, Amalienborg og Københavns bymiljø i 1700-tallet.

Brugerne kan høre om opførelsen af Frederiksstaden, kongemagtens rolle og de arkitektoniske og sociale forandringer, der prægede København i perioden.

de mennesker og perspektiver, der ofte har været underrepræsenteret i den danske historiefortælling.

10. Natalie Zahle – Ørstedsparken

Natalie Zahle kan fortælle om kvinders adgang til uddannelse, pædagogik og kampen for større frihed og selvstændighed.

Hun kan tale med brugerne om, hvorfor uddannelse var så vigtig for kvinder i 1800-tallet, og hvilke barrierer piger og kvinder mødte. Hendes historie er særlig relevant for skoleelever og kan knyttes til aktuelle samtaler om ligestilling, uddannelse og muligheder.

Den endelige sammensætning afhænger blandt andet af tilladelser, faglig vurdering, geografisk spredning og mulighederne for samarbejde med relevante institutioner.

Formidling

Projektet formidles gennem:

- hjemmesiden
- sociale medier
- pressearbejde
- skoler og uddannelsesinstitutioner
- museer og kulturinstitutioner
- turistaktører
- relevante samarbejdspartnere

På skiltene skal det fremgå tydeligt, at man kan tale med statuen. En enkel opfordring som **"Tal med H.C. Andersen"** skal gøre funktionen let at forstå.

Vi ønsker også at synliggøre de institutioner og fonde, der støtter projektet. Bidragsydere vil efter aftale blive nævnt på hjemmesiden og i relevant kommunikationsmateriale.

Tidsplan

Projektet gennemføres i fem faser.

Fase 1: Forberedelse og aftaler

Vi udvælger statuerne, indhenter de nødvendige tilladelser og etablerer samarbejder med relevante fagpersoner og institutioner.

Fase 2: Research og indholdsproduktion

Vi indsamler og kvalitetssikrer det historiske materiale. På den baggrund udvikler vi personlighed, stemme, dialogramme og sproglige versioner for hver statue.

Fase 3: Teknisk udvikling og test

Vi opsætter AI-systemet, udvikler de danske og engelske versioner, etablerer sikkerhedsrammer og gennemfører brugertest.

Fase 4: Produktion og opsætning

Vi fremstiller QR-skiltene, færdiggør hjemmesiden og installerer skiltene ved statuerne.

Fase 5: Lancering og evaluering

Projektet lanceres offentligt og formidles gennem relevante kommunikationskanaler. Herefter indsamler vi brugerfeedback og evaluerer projektet på baggrund af brugstal og praktiske erfaringer.

Den konkrete tidsplan fastlægges i samarbejde med Københavns Kommune. Vi forventer, at projektet kan gennemføres inden for **10–12 måneder** fra bevillingen er modtaget, og de nødvendige tilladelser foreligger.

Evaluering

Projektets resultater dokumenteres gennem anonymiserede brugstal, oplysninger om sprogvalg og frivillige brugervurderinger.

Vi vil blandt andet undersøge:

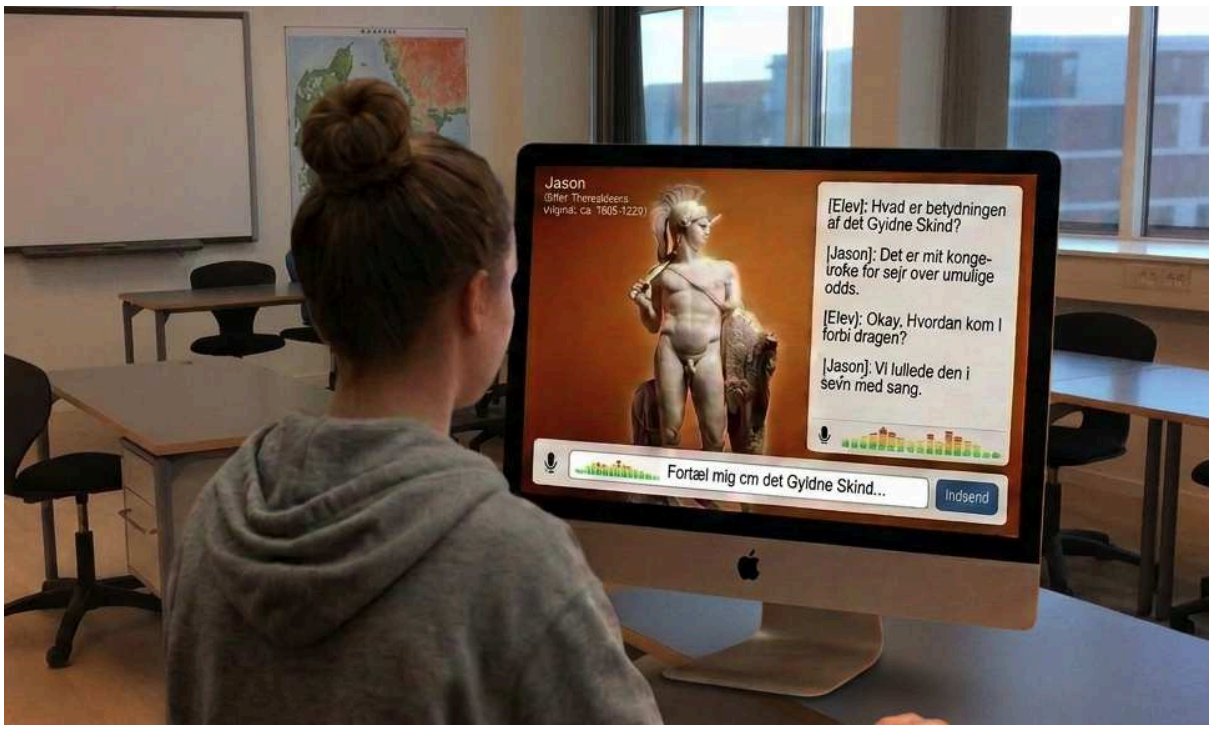
- hvor mange der bruger de enkelte statuer
- hvor længe samtalerne varer
- hvilke sprog brugerne vælger
- hvordan brugerne vurderer oplevelsen
- hvilke spørgsmål og temaer brugerne interesserer sig for
- hvor mange skoler der anvender undervisningsmaterialet
- om brugerne besøger flere statuer via det digitale kort
- hvordan brugerne forstår forskellen mellem historisk dokumentation og AI-baseret formidling

Erfaringerne samles i en kort evaluering, som kan deles med Kultur- og Fritidsforvaltningen og projektets øvrige samarbejdspartnere.

Ansøgt beløb

Talking Statues Association ansøger Kultur- og Fritidsforvaltningen om støtte på **85.000 kr.** til udvikling og etablering af **10 AI-baserede talende statuer i København** samt en tilhørende hjemmeside, et digitalt kort og undervisningsmateriale.

Budgettet omfatter udvikling, produktion, lancering og evaluering af projektet. AI-drift og hosting er inkluderet i en periode på tre år.



Der er mulighed for samarbejde med skoler og uddannelsesinstitutioner

Publikumsdata og læring

Talking Statues AI kan give Kommunen et bedre indblik i, hvordan gæsterne bruger den digitale formidling.

Afhængigt af den tekniske opsætning og gældende databeskyttelsesregler kan løsningen blandt andet registrere eller vise:

- hvor mange gange de enkelte QR-koder bliver scannet
- hvilke skulpturer der får flest samtaler
- Hvor gæsterne komme fra geografisk
- hvor længe gæsterne bruger oplevelsen
- hvilke sprog der anvendes
- hvilke emner og spørgsmål der går igen
- brugernes geografiske fordeling på et overordnet niveau, for eksempel efter land

Oplysningerne behandles som anonymiseret eller aggregeret statistik

Dataene kan give Kommunen et konkret grundlag for at vurdere:

- hvilke værker der skaber størst interesse
- hvilke spørgsmål gæsterne oftest stiller
- hvilke sprog og målgrupper der benytter løsningen
- om gæsterne bliver længere ved værkerne

- om brugerne klikker videre til åbningstider, billetter eller aktuelle udstillinger
- hvilke værker, sprog og målgrupper der bør prioriteres i en senere udvidelse

Statistikken kan også sammenholdes med gæsternes vurderinger og skriftlige kommentarer. På den måde får Københavns Kommune både kvantitative data om brugen og kvalitative oplysninger om publikums oplevelse.

Data og privatliv

Projektet tilrettelægges i overensstemmelse med gældende databeskyttelsesregler. Gæsterne skal informeres klart om, hvilke oplysninger der behandles, hvorfor de behandles, og hvor længe de opbevares. Statistikken præsenteres på et anonymiseret eller aggregeret niveau, så den ikke bruges til at identificere enkeltpersoner.

Der skal som udgangspunkt ikke kræves navn eller konto for at benytte løsningen. Indsamlingen af personoplysninger begrænses mest muligt, og det afklares før lanceringen, hvilke tekniske leverandører der behandler data.

Den konkrete ansvarsfordeling, databehandleraftaler, opbevaringsperioder og regler for brug af samtaledata beskrives i den endelige projektaftale.

Vi håber at medlemmerne af Kultur og Fritidsforvaltningen vil tage positivt imod forslaget, som vil være en af de første af sin art i verden, så vores statuer i København kan komme tættere på både nuværende og kommende generationer.

Med venlig hilsen
David Peter Fox
Producer og tv-tilrettelægger
Talking Statues Association
Islands Brygge 32
2300 København S
www.talkingstatues.com

BUDGETSKABELON, PROJEKTTILSKUD

Ansøgning om tilskud fra Kultur-, Fritids- og Borgerserviceudvalget

Center for Kultur- og Fritidsaktiviteter

Kultur-, Fritids- og Borgerserviceforvaltningen

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes projekttilskud at tilskudsmodtager udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet skal godkendes af Kultur-, Fritids- og Borgerserviceforvaltningen.

Alle felter markeret med gult skal udfyldes. Der må gerne tilføjes linjer, under såvel indtægter som udgifter. Såfremt I ikke har indtægter fra eksempelvis fonde, honorarer eller billetindtægter, skriver i 0 i feltet ud for.

Tilskudsmodtager skal agere økonomisk forsvarligt i alle dispositioner, som påvirker tilskuddet fra kommunen. Det indebærer at berettigede indtægter oppebæres og, at der ikke påføres udgifter, som kunne være undgået gennem en sparsommelig, produktiv og effektiv ressourceanvendelse.

Aflyses eller ændres væsentlige dele af projektet, fx overordnet program, lokation, afholdelsesperiode eller organisering, skal ændringerne og et revideret budget godkendes af Kultur-, Fritids- og Borgerserviceforvaltningen. Ændringerne og det reviderede budget skal godkendes af Kultur-, Fritids- og Borgerserviceforvaltningen.

Tekst i kursiv er vejledningstekst.

Tilskudsmodtagers navn:	Talking Statues Association		
CVR:	38222856		
Projektets navn:	10 AI Talking Statues i København		
Projektperiode start (dd.mm.åååå):	15. jan 2027.		
Projektperiode slut (dd.mm.åååå):	15. marts 2027		
Projektperioden er lig med udgiftsperioden, dvs. den starter når de første udgifter afholdes og slutter, når den sidste udgift er afholdt.			

Budgettet vedrører budgetår (åååå):	2026
Dato for indsendelse af budget (dd.mm.åååå):	1/10/2026

Indtægter	**Samlet budget**	**Budget året før (hvis der er givet tilskud)**	*Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget.*
Ansøgt tilskud fra Kultur-, Fritids- og Borgerserviceudvalget	**85,000.00 kr.**		*Ansøgt*
Øvrige tilskud, specificeret *(herunder øvrige tilskud fra Københavns Kommune, fra fonde, sponsorer mm.):*	0.00 kr.	0.00 kr.	
a)	0.00 kr.	0.00 kr.	
b)	0.00 kr.	0.00 kr.	
c)	0.00 kr.	0.00 kr.	
Honorarer	0.00 kr.	0.00 kr.	
Billetindtægter	0.00 kr.	0.00 kr.	
Øvrige indtægter, specificeret	0.00 kr.	0.00 kr.	
a)	0.00 kr.	0.00 kr.	
b)	0.00 kr.	0.00 kr.	
c)	0.00 kr.	0.00 kr.	
INDTÆGTER I ALT	**85,000.00 kr.**	**0.00 kr.**	

Udgifter	Samlet budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud)
Posterne er eksempler, der kan ændres efter behov, men I skal oplyse til hvad I ønsker at anvende det ansøgte tilskud til.		
Løn og honorarer	45,000.00 kr.	
Konsulentudgifter	8,000.00 kr.	
Materialeudgifter		
Transportudgifter		
Opholdsudgifter		
Fortæring, herunder møder		
Diverse repræsentation		
PR og markedsføring	2,000.00 kr.	
Kontorhold (telefon, porto mv.)		
Revisionshonorar		
Øvrige udgifter, specificeret:		
a) Valæuring	1,500.00 kr.	
b) Brugertest	2,500.00 kr.	
c) Oversætttelse	4,000.00 kr.	
d) Ai drift og hosting	10,000.00 kr.	
e) Hjemmeside	7,000.00 kr.	
f) produktion af skilte	5,000.00 kr.	
UDGIFTER I ALT	**85,000.00 kr.**	**0.00 kr.**

RESULTAT	Samlet budget	Budget året før (hvis der er givet tilskud)
I ALT	**85,000.00 kr.**	**0.00 kr.**

Kommentarer/forbehold:
Projektet er gratis at bruge. Vi har ikke søgt om projektet tidligere. Vi søger ikke fonde eller andet. Projekt kører i tre år minimum