

LEPING

Ettevõtlusküla kaubamärgi ning õpiotstarbeliste mängude kasutamine
Tallinna Ettevõtlusküla opereerimiseks perioodil 2026 - 2028

Tallinna Huvikeskus Kullo (reg kood 75016486), keda esindab direktor **Mihkel Tikerpalu**, (edaspidi *Linnaku pidaja*) ühelt poolt, **Bizplay OÜ** (reg kood 12527787) keda esindab juhatuse liige **Mehis Pärn** (edaspidi *Litsentsi andja*) ning **Ettevõtlusküla MTÜ** (reg kood 80331231) keda esindab juhatuse liige **Evelin Rätsep** (edaspidi *Kaubamärgi omanik*) keda nimetatakse eraldi *Pool* ja koos *Poolteks*, sõlmivad käesoleva lepingu (edaspidi *Leping*) alljärgnevas:

1. Lepingu eesmärk ja rollid

1.1 Lepingu eesmärgiks on Poolte koostöö Kullo Ettevõtlusküla (edaspidi *Linnak*) igapäevase töö korraldamisel ning arendamisel.

1.2 Poolte koostöös:

Linnaku pidaja korraldab Kullo Ettevõtlusküla igapäevast tegevust.

Litsentsi andja tagab Linnaku pidajale Linnaku tegevuseks vajalikud **litsentsid** ja **materjalid** ning tagab **kasutajatoe** Linnaku rajamisel ning igapäevasel korraldamisel.

Kaubamärgi omanik lubab Linnaku pidajal **kasutada Ettevõtlusküla nime ja kaubamärki**.

1.3 Linnaku eesmärgiks on ettevõtlus- ja finantshariduse edendamine ja õppeprogrammide pakkumine Tallinnas. Ettevõtlusküla eripäraks on rollimängudel põhinevad õppemeetodid.

2. Lepingu ese ning mõisted

2.1 Käesolev Leping hõlmab järgmisi objekte ja mõisteid, mis koos moodustavad lepingu eseme:

Linnak - füüsiline asukoht koos kontseptsiooniga, mida valdab Linnaku pidaja. Hõlmab füüsilise asukohaga ruumi, sisekujundust, tehnilist varustust jms. Linnaku kontseptsiooniks on tegutsemist, koostööd ning loovust soosiv koolitusruum.

- Linnaku asukohaks on Tallinna Huvikeskus „Kullo”, Mustamäe tee 59, Tallinn ning ajutiseks asukohaks on Tallinna Ülikooli Räägu õppehoone Räägu 49, Tallinn.
- Linnaku tegevuspiirkonnaks loetakse Tallinn ja Harjumaa

Õppemängud – Litsentsi andja poolt välja töötatud õppeotstarbelised programmid, mida viiakse läbi Linnakus ning mille eesmärgiks on programmides osalejate koolitamine. Käesolev leping hõlmab järgmisi õppeprogramme:

- **Minu Raha** - Isikliku raha kasutamise oskused (5-9 aastastele) bizplay.ee/minu-raha
- **Ettevõtlik Pere** - Ettevõtluse ja pere majandamise põhimõtted, säästmine, perefirma toimimine. (9+ aastastele) bizplay.ee/ettevotlik-pere
- **Ettevõtlik Kodanik** - Ettevõtluse alused, maksud ja majandus. (13+ aastastele) bizplay.ee/ettevotlik-kodanik
- **Ärilahing** - Võistluslik ärimäng, kus pannakse proovile meeskonnatöö ja suhtlemisoskused. (13+ aastastele) bizplay.ee/arilahing
- Muud programmid, mille Litsentsi andja käesoleva lepingu raames Linnaku pidajale või avalikuks kasutuseks kättesaadavaks teeb.

Kaubamärk - Ettevõtlusküla kaubamärk, mis on Eesti turul tuntud ja kaitstud ning mille järgi tuntakse nii Linnaku kui ka õppemängude kontseptsiooni Eesti turul.

Õppevahendid - Litsentsi andja poolt välja töötatud õppeprogrammide läbiviimiseks vajalikud füüsilised ja digitaalsed õppevahendid.

Kasutajatugi – Litsentsi andja tugi Linnaku haldajale Linnaku käivitamisel ning igapäevaste protsesside korraldamisel, sh nõustamine, konsultatsioon, koolitamine, materjalid, tarkvarad jms.

2.2 Lepingu punktides kasutatavad rollide mõisted, mis on Linnaku pidamisega seotud. Iga roll ei eelda vältimatult eraldi füüsilise isiku olemasolu ning üks füüsiline isik võib lepingu tähenduses täita mitut rolli:

Linnaku koordinaator – Linnaku pidaja poolne kontaktisik, kes koordineerib igapäevaselt kogu Linnaku toimimist ja korraldab selle tegevust.

Juhendaja – Linnakus Õppemänge läbi viiv koolitaja, kes vastutab Õppemängu juhendi kohase läbiviimise eest.

Vanemjuhendaja – Linnakus Õppemänge läbi viiv koolitaja, kelle ülesandeks on täiendavalt korraldada Linnakus tegutsevate Juhendajate koolitust ning personaalset arengut, jälgida järjepidevalt Õppemängude läbiviimise kvaliteeti ning toetada Juhendajaid õppekvaliteedi parandamisel ning Õppemängudega seotud uuenduste ning uute Õppemängude kasutusele võtmisel.

3. Linnaku pidaja õigused ja kohustused

3.1 Linnaku pidaja ülesandeks on Linnaku töö igapäevane korraldamine sh:

Linnaku pidaja organiseerib Linnaku rajamise ning halduse.

Võtab enda kanda kõik Linnaku rajamise ning käigus hoidmisega seotud kulutused. N: sisustuse, sisekujunduse, ehituse ja remondi, rendi, kommunaal, side jms kulud.

Korraldab Linnaku igapäevast tegevust sh Õppemängude läbiviimist Linnakus.

Linnaku pidajal on kõik Linnaku kasutamisega seotud õigused.

Linnaku pidajal on õigus kasutada Linnakut ka muudeks tegevusteks peale Litsentsi andja poolt kättesaadavaks tehtud programmide ja Õppemängude läbiviimise koostöölastades need tegevused Litsentsi andjaga, et vältida vastuolusid Kaubamärgi ning Õppeprogrammide ja Linnaku kontseptsiooni tegevuste, maine ning hea nimega.

Linnaku pidajal on kohustus tagada, et Linnaku välimus, seisukord ning selles toimuvad tegevused oleksid kooskõlas Ettevõtliküla Kaubamärgi ning Õppeprogrammide mõtte ja heade tavadega ega rikuks Kaubamärgi head nime ja mainet.

Linnaku pidaja jälgib Kullo Ettevõtliküla turundus- ja müügitegevuses, et need ei läheks vastuollu Litsentsi andja poolt keskselt ning Kaubamärgi tutvustamisel tehtavate tegevustega ega kahjustaks Kaubamärgi head nime ja mainet.

Linnaku pidajal on õigus saada juhiseid ning abi ja tuge Litsentsi andja käest Linnaku rajamise ning pidamisega seotud parimate praktikate, arhitektuuriliste, tehniliste ja disainiliste lahenduste, samuti kasutatava ärimudeli osas.

3.2 Õppemängude läbiviimine Linnakus:

Linnaku pidajal on õigus Õppemänge läbi viia üksnes Linnakus. Väljaspool Linnakut läbi viidavad õppemängud N: turundusüritustena mõeldud näidismängud jms tuleb eelnevalt kooskõlastada Litsentsi andja ning Kaubamärgi omanikuga.

Linnaku pidaja organiseerib igapäevast Õppemängude läbiviimist sh läbiviijate personali värbamist, valikut, tasustamist ning koolitamist.

Tagab, et Õppemänge läbi viivad Juhendajad oleksid nõutaval tasemel koolitatud ning juhendatud.

Organiseerib Linnakus toimuvate õppemängude müügi, turundamise ning registreerimise.

Tagab Õppemängude läbiviimiseks vajalike õppevahendite ja -materjalide olemasolu ning kulumaterjalide piisavuse.

Linnaku pidaja on kohustatud tagama, et Õppemänge korraldav personal järgiks Kaubamärgi ning Õppemängude juhendaja head tava ega rikuks Kaubamärgi head nime ja mainet.

3.3 Linnaku pidajal on õigus kasutada ja esindada “Ettevõtlusküla” kaubamärki nii Linnaku kui ka Õppemängude kontekstis sh:

Nimetada Linnakut “Kullo Ettevõtluskülaks” vms nimetusega, mis toetub ja viitab selgelt Ettevõtlusküla kaubamärgile.

Nimetada läbiviidavaid Õppemänge “Ettevõtlusküla” õppemängudeks.

Kasutada vastavalt brändi reeglitele Ettevõtlusküla kaubamärgi olulisi tunnuseid ja osiseid nagu logo, slogan, visuaalne identiteet, domeen, jms.

Nimetada oma personali, kes viivad läbi Õppemänge Ettevõtlusküla juhendajateks.

Linnaku pidajal ei ole õigust brändi kasutamist üle anda kolmandatele isikutele ega kasutada Kaubamärgi nime lepinguga mitte seotud tegevustes, kui see pole eelnevalt Kaubamärgi omanikuga kooskõlastatud.

Linnaku pidaja on kohustatud tagama, et Kaubamärgi kasutamisel ja Linnaku turundamisel ei rikutaks Kaubamärgi kasutamise reegleid, häid tavasid ega rikutaks Kaubamärgi head nime ja mainet.

3.4 Linnaku pidajal on õigus saada Litsentsi andjalt nõustamist nii Linnaku kujundamisel, kui

igapäevasel pidamisel ning töö korraldamisel sh tugiprotsesside tagamisel ning ärimudeli arendamisel.

Linnaku pidajal on õigus saada Litsentsi andjalt jooksvat kasutajatuge vähemalt Linnaku koordinaatori ning Vanemjuhendaja tasemel.

Linnaku pidajal on kohustus tagada nende rollide täitjate olemasolu ning kontaktandmete kättesaadavus Litsentsi andjale. Vastavad rollid võivad olla täidetud nii ühes, kui erinevates isikutes.

Linnaku pidajal on kohustus kinni pidada Litsentsi andja poolt kindlaks määratud protsessidest ning kasutada selle tagamiseks süsteeme ning tarkvarasid mis on vältimatult vajalikud teenuse osutamiseks, või selle kvaliteedi tagamiseks.

Linnaku pidajal on õigus saada soovitusi ning kasutada muid Litsentsi andja poolt pakutud tugiprotsesside teostamiseks mõeldud süsteeme ning tarkvarasid.

3.5 Linnaku koordinaator on Maarja Liik, e-posti aadress maarja.liik@kullo.ee, telefon +372 5082399.

4. Litsentsi andja õigused ja kohustused

4.1 Litsentsi andja toetab Linnaku pidajat Linnaku rajamisel ja igapäevase töö korraldamisel:

Litsentsi andja kohustub andma Linnaku pidajale juhised Linnaku kontseptsiooni nõuete suhtes sh: Nõuded Linnaku suurusele, asukohale ning sellega seotud piirangutele; Soovitused ja juhised ruumijaotusele, tehnilisele varustatusele ning sisekujundusele. (Lepingu Lisa 1)

Toetab ja nõustab Linnaku pidajat sobivate ruumide valikul, renoveerimisel ja sisustamisel, tehes ettepanekuid ning vajadusel aidates suhtluses kolmandate osapooltega.

Litsentsi andjal on õigus teha ettekirjutusi ning nõuda Linnaku pidajalt puuduste kõrvaldamist, kui Linnaku välimus, varustus, või seisukord ei vasta kontseptsioonis esitatud nõuetele.

Litsentsi andjal on õigus nõuda Linnaku pidajalt tegevuse peatamist ning Kaubamärgi kasutamise lõpetamist, kui Linnaku välimus, varustus, või seisukord ei vasta kontseptsioonis esitatud nõuetele ning selle tulemusel rikutakse olulisel määral käesoleva Lepingu tingimusi.

4.2 Litsentsi andja tagab Linnaku pidajale Õppemängude läbiviimiseks vajalikud litsentsid ja materjalid sh:

Kohustub tagama ligipääsu Linnaku pidajale ning kõigile Juhendajatele Õppemängudega seotud füüsilistele ja digitaalsetele juhenditele ning õppevahenditele, mis on vältimatult vajalikud õppemängude läbiviimiseks.

Kohustub hoidma Õppemänge ajakohastena ning edastama Linnaku pidajale Õppemänge puudutavad uuendused ning muudatused ja tagama sellekohase täiendava koolituse ja kasutajatoe.

Litsentsi andjal on õigus teha muudatusi ja täiendusi Õppemängudes ning luua täiendavalt juurde uusi õppeprogramme ning anda neid kasutada ka Linnaku pidajale.

Litsentsi andjal on kohustus hoida Linnaku pidajat kursis Õppemängude uuendustega ning kaasata vajadusel Linnaku pidajat õppeprogrammide arenduse protsessi.

Lepingus mitte märgitud õppeprogrammide kasutamine Linnaku pidaja poolt lepitakse kokku eraldi lepingu või käesoleva Lepingu lisaga, kui Litsentsi andja pole andnud õppeprogrammi Linnaku pidajale tasuta ning täiendavate tingimusteta kasutada.

Litsentsi andjal on õigus ühepoolselt peatada või katkestada Linnaku pidaja õigus Õppemängude läbiviimisel, kui Linnaku pidaja tegevus ei vasta Õppemängude juhendites esitatud nõuetele ning selle tulemusel rikutakse olulisel määral käesoleva Lepingu tingimusi, sh rikkudes Kaubamärgi head nime ja mainet.

4.3 Litsentsi andja tagab ligipääsu IT platvormile, mis on lahutamatult vajalik õppemängude läbiviimiseks:

IT platvormi osaks loetakse õppemängude läbiviimiseks mõeldud: **mängurakendust** (game.bizplay.ee), õppeprogrammide juhendajate ja õppijate **e-koolituste platvormi** (my.bizplay.ee).

Litsentsi andja ei rakenda kasutaja- ega mahupõhiseid piiranguid ning lisatasusid Linnaku pidajaga seotud õppemängudele ja kasutajatele.

Litsentsi andja teeb kättesaadavaks funktsionaalsused ja uuendused, mis on Õppemängude läbiviimiseks vajalikud.

Tagab IT platvormi toimivuse, turvalisuse ning andmete säilimise.

Litsentsi andjal on õigus piirata Linnaku pidaja ning tema poolt määratud kasutajate ligipääsu platvormile, kui

- Tasud on maksmata.
- Tuvastatakse IT keskkonna tahtlikku või tahtmatut väärkasutust. N: andmeleke, rünne, privaatsusreeglite rikkumine vms.
- Litsentsi andja on Õppemängude korraldamise peatanud või katkestanud mõnel muul põhjusel.

4.4 Litsentsi andja annab Linnaku pidajale üle kõik füüsilised õppevahendid, mis on lahutamatult vajalikud õppemängude läbiviimiseks:

Füüsilisteks õppevahenditeks loetakse õppemängu spetsiifilisi mängukomplekte.

Õppevahenditeks ei loeta Linnaku inventari jms mida mängude läbiviimisel kasutatakse mänguruumi ilmestamiseks.

Litsentsi andja tagab Ettevõtlik kodanik mängukomplekti **kulumaterjalide** varu vähemalt **40 mängu** läbiviimiseks **aastas**. Kulumaterjalideks loetakse trükitud pabermaterjale, mida ei ole võimalik korduvkasutada. N: ühekordsed blanketid. Kulumaterjaliks ei loeta tavapäraseid kontori- ja kantseleitarbeid (kirjutusvahendid, puhastusvahendid jms).

Litsentsi andja tagab **korduvkasutatavate materjalide** uuendamise **1 korral aastas** mängukomplekti kohta. Korduvkasutatavaks materjaliks loetakse füüsilise mängukomplekti materjale, mida kasutatakse korduvalt, kuid millel esineb kasutamisest tingitud kulumist. N: mängurahad, lamineeritud materjalid.

4.5 Litsentsi andja kohustub pakkuma Linnaku pidajale jooksvat tuge Õppemängude Juhendajate pädevuse arendamisel ning ajakohasena hoidmisel sh.

Jooksvat sidevahendite kaudu pakutavat kasutajatuge seoses tarkvara, õppesisu ja -vahendite kasutamisega tavapärasel tööajal mõistliku reageerimisaja jooksul.

1 kord aastas Litsentsi andja või Linnaku pidaja ruumides läbi viidavat koolitus-/arenduspäeva kogu Linnaku pidaja meeskonnale, mille eesmärgiks on vastavalt vajadusele uuenduste tutvustamine, arendusettepanekute kogumine, täiendava koolituse läbiviimine jms.

Juhiseid ja nõustamist, milliste kriteeriumite alusel Juhendajaid värvata ja valida, milliseid koolitustegevusi läbi viia.

Litsentsi andja ülesandeks on soodustada Juhendajate enesearengut, pakkudes neile võimalust

osaleda suletud suhtlusvõrgustikes teiste Juhendajate ning õppeprogrammide arendajatega. Pakkudes neile täiendavaid vabatahtlikke enesetäiendamise võimalusi õppematerjalide, koolituste, mentordamise jms näol.

Litsentsi andjal on õigus hinnata Õppemängude läbiviimise kvaliteeti Linnaku pidaja meeskonna poolt, sh paikvaatluse teel, ning teha ettepanekuid selle parandamiseks.

Viia läbi Juhendajate sertifitseerimist ja taseme hindamist vastavalt eelnevalt teatavaks tehtud juhendile ning nõuetele.

Litsentsi andjal on õigus nõuda Juhendaja kõrvaldamist Õppemängude läbiviimisel, kui esineb jämedaid rikkumisi Õppemängude läbiviimise reeglite vastu ja või Juhendaja oma käitumisega kahjustab või seab ohtu Kaubamärgi hea nime ja maine.

4.6 Litsentsi andja ülesandeks on Linnaku pidaja toetamine ja juhendamine, tugiprotsesside korraldamisel ning ärimudeli arendamisel sh. turundus, müük, registreerimine, juhendajate töökorralduse haldamine, jms.

Litsentsi andja pakub tuge ja nõustamist Linnaku koordinaatorile tugiprotsesside korraldamisel ja ärimudeli arendamisel (sh turundus, müük, registreerimine, juhendajate töökorraldus).

Võimalusel pakub Litsentsi andja Linnaku pidajale vajalikud tööriistad, tarkvarad ning informatsiooni koos sellekohaste juhenditega igapäevatöö sujuvaks ja efektiivseks korraldamiseks N: CRM, online registreerimissüsteem, suhtluskeskkonnad, dokumendihaldus, veebileht jms.

Litsentsi andjal on õigus nõuda Linnaku pidajalt nende tööriistade kasutamisega seotud otsekulude katmist proportsionaalses määras.

Litsentsi andjal on õigus nõuda Linnaku pidajalt kindlate protsesside järgimist ja/või tarkvarade kasutamist, kui see on vältimatult vajalik kvaliteetse teenuse pakkumiseks, efektiivse kommunikatsiooni ja koostöö tagamiseks või Kaubamärgi kasutamiseks. Sellisel juhul eeldatakse, et kaasnevad kulutused katab Litsentsi andja. Lepingu perioodil on sellisteks nõueteks:

- CRM - kontaktide halduse ning efektiivse kliendisuhtluse tagamiseks.
- Linnaku mängude kalender ning broneerimine
- Linnakut külastavate gruppide automaatne eel- ja järelteavituse süsteem
- IM (Instant messaging) ehk vestlustarkvara Juhendajate võrgustiku ning Poolte

omavahelise suhtluse korraldamiseks

4.7 Litsentsi andja esindajaks on **Evelin Rätsep**, e-post: evelin@bizplay.ee, telefon +372 5470 0089.

5. Kaubamärgi omaniku õigused ja kohustused

5.1 Kaubamärgi omanik annab Linnaku pidajale õiguse „Ettevõtlusküla” Kaubamärgi kasutamiseks koos kõigi sellega seotud tunnustega, mis on Linnaku pidajal käesoleva Lepingu raames vajalikud oma kohustuste ja õiguste täitmisel. Seejuures:

seab Kaubamärgi tunnustele ning nende kasutamisele omapoolsed reeglid ja juhised ning teeb need teatavaks ja kättesaadavaks Linnaku pidajale.

teavitab Linnaku pidajat Kaubamärgiga seotud uuendustest ja arendustest ning teeb need samuti Linnaku pidajale kättesaadavaks.

5.2 Kaubamärgi omanik arvestab Kaubamärgi arendamisel ja uuendamisel Linnaku pidaja huvide ning käesoleva Lepinguga ega võta ette tegevusi, mis seaksid ohtu Kaubamärki ja/või Linnaku pidaja tegevusi ja usaldusväarsust seoses Kaubamärgi kasutamisega.

5.3 Kaubamärgi omanikul on õigus teha ettekirjutusi Linnaku pidajale seoses Kaubamärgi väärkasutuse või tegevustega, mis on lähevad Kaubamärgi põhimõtetega vastuollu ning nõuda nende kõrvaldamist.

5.4 Kaubamärgi omanikul on õigus nõuda Linnaku pidajalt Kaubamärgi kasutamise peatamist või lõpetamist, kui tuvastatakse Kaubamärgi oluline väärkasutus või tegevused, mis lähevad Kaubamärgi põhimõtetega vastuollu ning Linnaku pidaja ei ole reageerinud sellesisulistele ettekirjutustele ning sellega seoses ohustatakse olulisel määral Kaubamärgi usaldusväarsust, head nime ja mainet ning väärtust.

5.5 Kaubamärgi omaniku esindajaks on **Evelin Rätsep**, e-post: evelin@ettevotluskyla.ee, telefon +372 5470 0089.

6. Turundus, müük ja konkurents

6.1 Pooled korraldavad vähimisi oma põhitegevusega seotud müügi- ja turundustegevusi iseseisvalt.

6.2 Pooled deklareerivad, et teevad igakülgset koostööd müügi ja turunduse alasel ning tegutsevad kooskõlastatult, et:

vältida infomüra ühistele klientidele saadetes sõnumites ning klienditeeninduses;

tekitada sünergia toodete ja teenuste ühisturundusel ning ristmüügil;

toetada Kaubamärgi üldist tuntuks, usaldusväärsust ning head nime ja mainet;

6.3 Konkurentsipiirangud:

Linnaku pidaja:

- ei loo ise, ega kasuta Linnakus oma või kolmanda osapoole õppeprogramme, mille eesmärk, formaat ning kontseptsioon on Litsentsi andja Õppemängudele väga sarnane ning mille eesmärk on otsene konkureerimine Litsentsi andja Õppemängudega.

- ei konkureeri teadlikult Linnakus Õppemängude läbiviimise nimel väljaspool oma tegevuspiirkonda, kui selles piirkonnas on olemas piirkondlik Linnaku pidaja.

Konkurentsipiirangu rikkumiseks ei loeta üksikuid teenuse pakkumisi, mis on saanud alguse kliendi poolsest soovist ja algatusest. Samuti olukordi, kus piirkondlik Linnaku pidaja ei suuda (N: ületäituvus vms) või ei taha (N: konkreetne kliendisegment, kellele ei orienteeruta) teenust kohapeal pakkuda.

- ei raja Linnakut oma tegevuspiirkonnast väljapoole.
- ei raja Linnakule sarnase eesmärgi, formaadi ning kontseptsiooniga keskust oma tegevuspiirkonnas ega väljaspool seda, eesmärgiga konkureerida Litsentsi andja, Kaubamärgi omaniku või mõne teise Linnaku pidajaga.

Litsentsi andja:

- ei raja ise ega anna litsentsi alusel kolmandale osapoolele õigust rajada sarnast Linnakut Linnaku haldaja tegevuspiirkonda.
- lähtub Linnaku pidajate tegevuspiirkondade määramisel õiglase konkurentsi põhimõttest, kohtleb Linnaku pidajaid Linnaku pidamise tingimustes võrdselt, ega eelista üht piirkondlikku Linnaku pidajat teisele.
- ei loo Õppemänge ega muud õppesisu, mis teadlikult konkureerib Linnaku pidaja poolt Linnakus läbiviidavate Õppemängudega ja teeb seejuures takistusi Linnaku pidajale nende kasutusele võtuks või eelistab teadlikult kolmandat osapoolt nende kasutamisel.

7. Intellektuaalne omand

7.1 Pooled on kokku leppinud, et autoriõigused koostöö tulemusena loodavatele võimalikele teostele ja nende modifikatsioonidele kuuluvad Litsentsi andjale.

7.2 Ühise uue õppesisu arenduse korral võrdsel alustel lepivad pooled kokku eraldi lepinguga varaliste õiguste osad ja proportsioonid, kasutamise ja edasi litsentseerimise ning tasustamise tingimused.

8. Tasud ning maksumus

8.1 Linnaku pidaja tasub perioodiliselt Litsentsitasu:

12 500 €/aastas + km kui tasutakse 1 maksega hiljemalt I kvartali lõpuks.

või 1 250 €/kuus + km kui tasutakse igakuiselt hiljemalt jooksva kuu 15. kuupäevaks

8.2 Litsentsitasu sisaldab:

Punktis 2.1 nimetatud Õppemängude litsentse

Punktis 4.3 nimetatud IT platvormide ligipääse.

Punktis 4.4 nimetatud mahus Õppevahendeid. Füüsiliste materjalide kulu, mis ületab punktis 4.4 nimetatud limiite tasustatakse vastavalt Litsentsi andja hinnakirjale.

Kasutajatuge kuni Punktis 4.5 nimetatud jooksva kasutajatoe mahus kuni 2 tundi kalendrikuus. Ning Punktis 4.6 nimetatud tuge ja nõustamist tugiprotsesside korraldamisel ja ärimudeli arendamisel kuni 2 tundi kalendrikuus. Piirmahtusid ületavad teenused tasustatakse järgmiselt:

- Koolitus & nõustamistund **90 €/h + km**
- Täiendav koolitus-/arenduspäev Litsentsi andja või Linnaku pidaja ruumides kogu Linnaku pidaja meeskonnale **1 150 € + km**

8.3 Kaubamärgi kasutamise eest Linnaku pidajale täiendavaid tasusid ei rakendu.

8.4 Tasude maksmine toimub Litsentsi andja poolt esitatud arvete alusel maksetähtajaga vähemalt 14 päeva.

9. Lepingu periood ja kehtivus.

9.1 Käesoleva lepingu alguseks loetakse 01.01.2026

9.2 Lepingu kehtivus on 3 aastat. Tähtajaga 31.12.2028

9.3 Pooltel on õigus Leping ühepoolset ennetähtaegselt lõpetada võlaõigusseaduses sätestatud alustel.

10. Vaidlused.

10.1 Kõik käesolevast lepingust tekkivad vaidlused lahendatakse läbirääkimiste teel. Kokkuleppe mittesaavutamisel lahendatakse vaidlus Eesti Vabariigi seadusandluses ettenähtud korras.

11. Force Majeure.

11.1 Pooled ei vastuta käesoleva lepingu mittetäitmise või mittenõuetekohase täitmise eest juhul,

kui selle tingisid erakorralised asjaolud (loodusõnnetus, tulekahju jne.), mille tekkimise eest pool ei vastuta ning mille tekkimist pool ei saanud ega pidanudki saama ära hoida ega ette näha.

12. Muud tingimused.

- 12.1 Käesolev leping on konfidentsiaalne ega kuulu avaldamisele kolmandatele isikutele.
- 12.2 Kõik käesolevas lepingus tehtavad muudatused on kehtivad juhul, kui need on vormistatud eraldi lepingu lisadena ja alla kirjutatud poolte volitatud esindajate või poolte poolt.
- 12.3 Käesolev leping on allkirjastatud digitaalselt.

13. Poolte rekvisiidid

LINNAKU PIDAJA:

Tallinna Huvikeskus Kullo
Reg. Nr 75016486
Aadress: Mustamäe tee 59, Tallinn 10621
Tel. +372 6646 100
mihkel.tikerpalu@kullo.ee

Mihkel Tikerpalu
Direktor

LITSENTSI ANDJA:

Bizplay OÜ
Reg. Nr 12527787
Aadress: Rebase tn 5-31, Tartu, 50104
Tel. +372 5081715
info@bizplay.ee

Mehis Pärn
Juhatuse liige

KAUBAMÄRGI OMANIK:

Ettevõtlusküla MTÜ
Reg. Nr 80331231
Aadress: Rebase 5-31 Tartu 50104
Tel. +372 55 591 486
info@ettevotluskyla.ee

Evelin Rätsep
Juhatuse liige

LISA 1

Nõuded ja soovitused Linnaku ruumidele ja varustusele

Ruum

Kuna Linnaku ruumide funktsiooniks on olla koolitusruum, peab ruum ja sisustus vastama kõigile tavapärastele koolitusruumile kohanduvatele õigusaktidest tulenevatele nõuetele - valgustus, temperatuur, ruumi suurus, õhuvahetus, ohutus jms.

Linnaku ruumi ligipääs, suurus ja ruumijaotus peab olema sobiv Õppemängude läbiviimiseks ja teenindamiseks ca 20-30 suurustele õpilaste gruppidele. Tungivalt soovituslikud on ka samal pinnal või vahetus ligipääsetavuses asuvad sanitaarruumid, võimalused üleriie hoiustamiseks samuti väike laopind mitte kasutuses olevate vahendite, mööbli, rekvisiitide jms turvaliseks hoiustamiseks ning vajadusel seadmete laadimiseks, väljaspool Õppemängude läbiviimise ala.

Ruumijaotus peaks võimaldama vähemalt ühte ruumi või ala, kus kogu külastav grupp mahub terves koosseisus mugavalt kokku kas U või O kujul istuma ning Juhendajat kuulama. Selles ruumis on nõutav ka suure ekraani kasutamise võimalus.

Ruumi sisekujundus ja rekvisiidid peaks looma võimalikult realistliku ettekujutuse linnast või asulast, näiteks tänavast, platsist vms mille ääres paiknevad erinevad ettevõtted. Soovituslik on 5-7 eriliigilist ettevõtet, mis haakuvad oma tegevusalalt Õppemängudes kasutatavate ettevõtetega. Oluline, et esindatud oleksid nii füüsilisi kaupu, kui teenuseid pakkuvaid ettevõtteid ning avaliku- ja erasektori asutused. Tungivalt soovituslik on, et eraldi oleks Pank või seda sobivalt imiteeriv finantsasutus.

Soovituslikult paikneksid ettevõtteid keskse platsi ümber eraldi ruumides või eristuvates alades. Alade suurused peaksid võimaldama ca 5-8 liikmelistel gruppidel grupitööna koguneda ja teistest eralduda ilma teineteist häirimata. Ettevõtteid imiteerivad ruumid või alad peaksid sisekujunduslikult ja kasutatavate rekvisiitide abil looma võimalikult realistliku ettekujutuse seda tüüpi ettevõttest või asutusest. Asutused võivad olla multifunktsionaalsed, ehk täita erinevaid võimalikke rolle, mida päriselus ei pruugi eksisteerida, aga mis võimaldab sama ruumi kasutada Õppemängudes erinevat tüüpi ettevõtete simuleerimiseks.

Ruumide paiknemisel arvestada, et Õppemängud on kärarikkad ning kui ruumid ei ole piisavalt isoleeritud, võidakse nende käigus häirida teisi inimesi samas hoones.

Näiteid võimalikust ruumidest ning nende disainist ja rekvisiitidest:

- Ilusalong/Kohvik – peegliga buduaari nurk. Fototapeet nt juuksurist, kus peeglid reas ja pikk peenike laud asjade paigutamiseks. Kohvinurk, saialett ning kovimasin.
- Tootmine/Tankla – Fototapeet mingite masinatega – nt trükimasinad, tootmisliin vms. Välisfassaadile foto tankurist või päris voolik tankimispüstoliga, ja seinas kinnitamise koht. Laes võivad paista ka torud jms, ei häiriks ja oleks teemakohane.
- Meedia/Tehnikapood – helipult ja suure ekraani juhtimiskeskus. (nähtaval, aga mitte osalejatele ligipääsetav) Sisustada nagu pressikeskus või raadiostuudio, fototapeedil telestuudio vms. Tabloo.
- Pood – snäkiautomaat, poelett ja riiul, kassaaparaat, triipkoodi lugeja, (toidu ja riidepood) stange riitele. Fototapeet – vaade riiulite vahele.
- Meditsiin – opilamp, miniversioon ratastega voodist, või ratastega pink (kiirabiautos oleva voodi moodi) rohukapp, süstlad, mõõdulint seinal, kaal, silmakontroll, esmaabi kapp, suur punane rist seinal, seinad valged ja põrandal linoleum
- Pank – seif, fototapeet või pilt pangasaalist tellerite laudadega, sularaha automaat, järjekorra automaat.
- Linnavalitsus – raekoja pilt seinal, ametlik kirjutus- või nõupidamise laud, linna kaart, presidendi portree seinal.

Tehniline varustatus

Linnaku ruumides peab olema tagatud internetiühendus ning vähemalt 1 fikseeritud või liigutatav (eelistatult tahvel- või sülearvuti) internetti ühendatud seade osaleva meeskonna kohta mängurakenduse kasutamiseks.

Soovitav on internetiühendus lahendada eraldi Wifi abil, mis ei sõltu ülejäänud hoone/ruumide/... kasutusest ning tagada võrgu ühtlane ja piisav kvaliteet kogu linnaku ulatuses ning arvestusega, et iga ruumis osaleja kasutab oma isiklikku seadet internetti ja mängurakendusse pääsemiseks.

Tehnilistest vahenditest peab olema tagatud lisaks suure ekraani kasutamise ja selle juhtimise võimalus Juhendaja poolt kogu külastavale grupile ning valge tahvli ja/või pabertahvli kasutamise võimalus.

Ettevõtete aladel või ruumides peab olema grupitööks sobiv laud ja tool. Täiendav ekraan ja valge- või pabertahvel on tungivalt soovitatud.

Ei ole nõutud, kuid täiendavalt on soovitatavad:

- Üle linnaku toimiv mikrofonidega varustatud helisüsteem
 - Lisaks tavapärase ka vähemalt 1-2 peamikrofoni kasutamise võimalus
- Sisetelefonide süsteem erinevate ruumide vahel suhtlemiseks
- Keskelt eri ruumidesse audio ja ekraanide juhtimine
- videokonverentsi võimekus erinevatest ruumidest