

Creating randomness with games

Henno, Jaak; Jaakkola, Hannu; Mäkelä, Jukka Acta Polytechnica Hungarica : journal of applied sciences at Budapest Polytechnic Hungary 2019 / p. 193-212 : ill http://acta.uni-obuda.hu/Henno_Jaakkola_Makela_96.pdf <https://doi.org/10.12700/APH.16.9.2019.9.11> [Journal metrics at Scopus](#) [Article at Scopus](#) [Journal metrics at WOS](#) [Article at WOS](#)

Disain kohtub Teadusega: millised on Eesti mängutööstuse võimalused ja väljakutsed?

geenius.ee 2025 <https://ari.geenius.ee/blogi/ettevotlusinkubaatori-blogi/disain-kohtub-teadusega-millised-on-eesti-mangutoostuse-voimalused-ja-valjakutsed/>

Educational computer game for cyber security : game concept [Online resource]

Sõmer, Tiia Proceedings of the 1st Interdisciplinary Cyber Research Workshop 2015 : 18th of July 2015, Tallinn University of Technology 2015 / p. 17-19 <http://cybercentre.cs.ttu.ee/en/icr2015/>

Eesti kõige suurem võrgupidu : [arvutimängude võistlus Digifest TTÜ aulas]

Mets, Martin Arvutimaailm 2011 / 11, lk. 28-33 : fot

Elulised mängumudelid

Võhandu, Leo Arvutustehnika ja Andmetöötlus 1997 / 7/8, lk. 29-31

A game programming course

Henno, Jaak; Jaakkola, Hannu; Linna, Petri MIPRO 2011 : 34th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics : May 23-27, 2011, Opatija, Croatia : proceedings 2011 / p. 1156-1159 : ill

Game programming course - creative design and development

Henno, Jaak; Jaakkola, Hannu MIPRO 2008 : 31th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics : May 26-30, Opatija, Croatia : proceedings. IV 2008 / p. 86-88
https://www.researchgate.net/publication/26584724_Game_Programming_Course_-_Creative_Design_and_Development

Game programming course - creative design and development

Henno, Jaak; Jaakkola, Hannu International journal of emerging technologies in learning (iJET) 2008 / MIPRO2008, p. 14-17

Game programming coursebook

Henno, Jaak 2011 http://www.ester.ee/record=b2777189*est

Information and information security

Henno, Jaak Third Workshop on Software Quality Analysis, Monitoring, Improvement and Applications SQAMIA 2014 : Lovran, Croatia, September 19-22, 2014 : proceedings 2014 / p. 23-28 : ill <https://ceur-ws.org/Vol-1266/SQAMIA2014Proceedings.pdf> [Conference proceedings at Scopus](#) [Article at Scopus](#)

In-game content purchase motivations (IGCPMs) : Conceptualization, scale development, and validation

Hussain, Ali; **Hollebeek, Linda Desiree**; Marder, Ben; Ting, Ding Hooi Information and management 2025 / art. 104207
<https://doi.org/10.1016/j.im.2025.104207>

Küberolümpial selgus parim arvutisüsteemide kaitsja Eestis

Director. Inseneeria 2017 / lk. 135 : fot http://www.ester.ee/record=b1519314*est https://artiklid.elnet.ee/record=b2824252*est

Learning business through simulation games. Survey among students who played developed games

Õun, Kandela; Mägi, Merle; **Noppel, Airi** Perspectives on computer gaming in higher education 2016 / p. 89-102 : ill

Lisamoodulid XV, XVI, XVII, XVIII

Luberg, Ago; Antoi, Meelis; Kivisalu, Einar; **Lorenz, Birgy** Tarkvaraarendus : informaatika valikkursus ja valikmoodulid gümnaasiumile 2023 <https://web.htk.tlu.ee/digitaru/tarkvara2/>

Mängude programmeerimine

Henno, Jaak 2009 http://www.ester.ee/record=b2484056*est

On structure of games

Henno, Jaak Information modelling and knowledge bases XXI 2010 / p. 344-361

Otse Tallinnast: oma ala tipud kompavad TalTech'i seminaril paralleelreaalsuse piire [Võrguväljaanne]

geenius.ee 2021 ["Otse Tallinnast: oma ala tipud kompavad TalTech'i seminaril paralleelreaalsuse piire"](https://ari.geenius.ee/blogi/ettevotlusinkubaatori-blogi/otse-tallinnast-oma-ala-tipud-kompavad-taltech-i-seminaril-paralleelreaalsuse-piire)

Public administration studies : the digital trajectory

Drechsler, Wolfgang Transylvanian review of administrative sciences 2022 / p. 40-51 <https://doi.org/10.24193/tras.SI2022.4> [Journal metrics at Scopus](#) [Article at Scopus](#) [Journal metrics at WOS](#) [Article at WOS](#)

Second Life õppe- ja teaduskeskkonnana

Tammemäe, Kalle A & A 2008 / lk. 27-34 : ill https://artiklid.elnet.ee/record=b1022654*est

TalTechi IT-tudengid korraldavad Eesti suurima mänguloome võistluse

digi.geenius.ee 2024 [TalTechi IT-tudengid korraldavad Eesti suurima mänguloome võistluse](#)

TTÜ e-Sport 2009 : [arvutimängude võistlus]

Laanemets, Ullabritt Studioosus 2009 / märts, lk. 10 https://www.ester.ee/record=b1558644*est

TTÜ e-sport 2012

Studioosus 2012 / lk. 28-29 https://www.ester.ee/record=b1558644*est

TTÜ e-sport 2012 : [võrgupidu arvutimänguhuvilistele]

Pukk, Mihkel Inseneeria 2012 / lk. 34-35 : fot https://artiklid.elnet.ee/record=b2490418*est

TTÜs oli võrgupidu : [arvutimängude võistlused, seminarid ja õpitoad : lühisõnum]

Mente et Manu 2012 / lk. 6 https://www.ester.ee/record=b1242496*est

Using multiplayer games to create secure communication

Henno, Jaak; Jaakkola, Hannu; Mäkelä, Jukka Eighth Workshop on Software Quality Analysis, Monitoring, Improvement, and Applications : SQAMIA 2019 : Ohrid, North Macedonia, 22 - 25. 09. 2019 : proceedings 2019 / p. 4-4:13 : ill <https://perun.pmf.uns.ac.rs/pracner/download/sqamia2019/sqamia2019-proc.pdf>

Vanad mängud uues kuues : informaatika- ja mängurõõmu aastavahetuseks

Võhandu, Leo A & A 1998 / 6, lk. 29-34

Videogames-as-a-service : converting freemium- to paying-users through pop-up advertisement value

Hussain, Ali; Abbasi, Amir Zaib; **Hollebeek, Linda Desiree**; Schultz, Carsten D.; Ting, Ding Hooi; Wilson, Bradley Journal of services marketing 2022 / p. 398–415 : ill <https://doi.org/10.1108/JSM-05-2020-0164> [Journal metrics at Scopus](#) [Article at Scopus](#) [Journal metrics at WOS](#) [Article at WOS](#)

Школьники Эстонии теперь смогут изучать естественные науки с помощью игры Minecraft [Online resource]

Boitsova, A. rus.err.ee 2021 ["Школьники Эстонии теперь смогут изучать естественные науки с помощью игры Minecraft "](#)