

A user interface for a game-based protocol verification tool

Laud, Peeter; Tšahhirov, Ilja Formal Aspects in Security and Trust : 6th International Workshop : FAST 2009, Eindhoven, Netherlands, November 5-6, 2009 : Revised Selected Papers 2010 / p. 263-278 : ill <https://research.cyber.ee/~peeter/research/fast09.pdf>

ALIASE meistriks! : [sõnaseletusmängu turniirist]

Mente et Manu 2007 / 31. okt., lk. 4 https://www.ester.ee/record=b1242496*est

Blue Sea Fish Game

Kitt, Moonika; Koster, Ragne; Kurgjärv, Sigrid Stratos Futuris [Electronic resource] : Business Model Innovation Conference, 19 January 2012 2012 / 32 p. : ill. [CD-ROM] http://www.ester.ee/record=b4451043*est

Clean global sea : the business model to save the ocean : course teamwork paper [Electronic resource]

Tiitmaa, Helen; Kester, Alina; Ahven, Kristjan Stratos Futuris [Electronic resource] : Business Model Innovation Conference, 19 January 2012 2012 / 35 p. : ill. [CD-ROM] http://www.ester.ee/record=b4451043*est

Critical risk factors in business model and IS innovations of a cloud-based gaming company : case evidence from Scandinavia

Nahar, Nazmun; Huda, Najmul; Tepandi, Jaak 2012 Proceedings of PICMET '12 : Technology Management for Emerging Technologies 2012 / p. 3674-3680 <https://ieeexplore.ieee.org/document/6304382>

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/>

Elulised mängumudelid

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

Geo peidus

Grossfeldt, Gaia; Valgma, Ingo; Kolats, Margit XXIV aprillikonverents "Maapõuekasutus ja keskkonnahoid" : teesid 2016 / lk. 34-35 : ill http://www.ester.ee/record=b4567760*est

High-level specification of games

Henno, Jaak Towards Intelligent Engineering and Information Technology 2009 / p. 307-322 https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-03737-5_22

How digital immigrants learned to make games for digital natives

Henno, Jaak; Jaakkola, Hannu MIPRO 2009 32nd International Convention May 25-29, 2009, Opatia, Croatia : European Year of Creativity and Innovativity : proceedings. Vol. IV, CE Computers in Education 2009 / p. 191-194

Infotehnoloogia ja innovatsioonimängud

Penjam, Jaan Õpetajate Leht 1999 / 24. sept., lk. 5: ill https://artiklid.elnet.ee/record=b2328202*est

Instructional objectives and implementation of the course "Game Development and Virtual Environments"

Henno, Jaak; Jaakkola, Hannu MIPRO 2006 : 26th International Convention : Rijeka, Croatia : proceedings. Vol. IV 2006 / p. 178-180

Investment Game - investeeeri oma tulevikku : [virtuaalsest investeerimismängust aktsiaturul]

Mente et Manu 2006 / 8. märts, lk. 3 https://www.ester.ee/record=b1242496*est

Juhtimismäng "Ettevõtte juhtimine"

1981 https://www.ester.ee/record=b4148836*est

Koduküberneetikutele

Võhandu, Leo Horisont 1974 / lk. 43 https://www.ester.ee/record=b1072243*est <https://www.digar.ee/arhiiv/et/periodika/69738>

Koroonaviirus jõudis TalTechi meeskonda

Postimees 2021 / Lk. 20 <https://dea.digar.ee/article/postimees/2021/02/04/16.6>

Külasta sel suvel-sügisel oma valla või linna kõiki raamatukogusid! : üleskutse

Tõiste, Tuuliki postimees.ee 2024 [Külasta sel suvel-sügisel oma valla või linna kõiki raamatukogusid! : üleskutse](#)

Maailmamäng Tantrix

Võhandu, Leo A & A 2003 / 1, lk. 59-62

Mänge läbi sajandite

Võhandu, Leo Horisont 1974 / lk. 43 https://www.ester.ee/record=b1072243*est <https://www.digar.ee/arhiiv/et/periodika/69746>

Mängust ja elust

Võhandu, Leo Arvutustehnika ja Andmetöötlus 1997 / 6, lk. 34-38

Mängust, elust ja arvutimudelitest

Võhandu, Leo Arvutustehnika ja Andmetöötlus 1997 / 4, lk. 40-45; 5, lk. 54

On structure of games

Henno, Jaak EJC 2009 : proceedings of the 19th European-Japanese Conference on Information Modelling and Knowledge Bases : Maribor, Slovenia, June 1-5, 2009 2009 / ? p https://www.researchgate.net/publication/221013911_On_Structure_of_Games

Specification of games

Henno, Jaak Proceedings of the 20th European-Japanese Conference on Information Modelling and Knowledge Bases : Jyväskylä, Finland, May 31-June 4, 2010 2010 / p. 234-256 https://www.researchgate.net/publication/221014104_Specification_of_Games

Specification of games

Henno, Jaak Information modelling and knowledge bases XXII 2011 / p. 226-246
https://www.researchgate.net/publication/221014104_Specification_of_Games

The four faces of creative industries : visualising the game industry ecosystem in Helsinki and Tokyo

Lehtonen, Miikka J.; **Ainamo, Antti**; Harviainen, Tuomas J. Industry and innovation 2020 / p. 1062-1087 : ill
<https://doi.org/10.1080/13662716.2019.1676704> [Journal metrics at Scopus](#) [Article at Scopus](#) [Journal metrics at WOS](#) [Article at WOS](#)

Tootearenduse tudengite megaväljakutse Robotexil : tooteid testivad koolilapsed!

Tähemaa, Toivo Robotex erileht 2019 2019 / Lk. 4-5

Uus sari Krambambus paneb tudengid teles trikke tegema : [tudengimängudes osaleb ka TTÜ]

Raadik, Egle Üliõpilasleht 2004 / 8. märts, lk. 4 : portr

Visualizing ecosystems: Evidence from the game industry in Helsinki and Tokyo

Lehtonen, Miikka J.; **Ainamo, Antti**; Harviainen, Tuomas J. Industry and innovation 2020 / p. 1062-1087
<https://doi.org/10.1080/13662716.2019.1676704>

Väljakutse ärihuvilistele - Peak Time 2005 : [Stockholmi Kõrgema Majanduskooli Riias korraldatavast majandusmängust Baltikumis]

Mallene, Heidi Mente et Manu 2005 / 6. apr., lk. 7 https://www.ester.ee/record=b1242496*est

Критические коалиции в монотонных играх

Mullat, Jossif 1977

Устойчивые коалиции в монотонных играх

Mullat, Jossif Автоматика и телемеханика 1979 / с. 84-94 <http://www.mathnet.ru/links/1e2fe841a2fa99bb453b97f22abba9a1/at9551.pdf>
https://www.ester.ee/record=b1515055*est