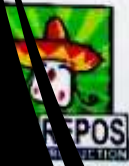


KUIDAS LUUA LAUAMÄNGU: IDEEST MÜÜGINI



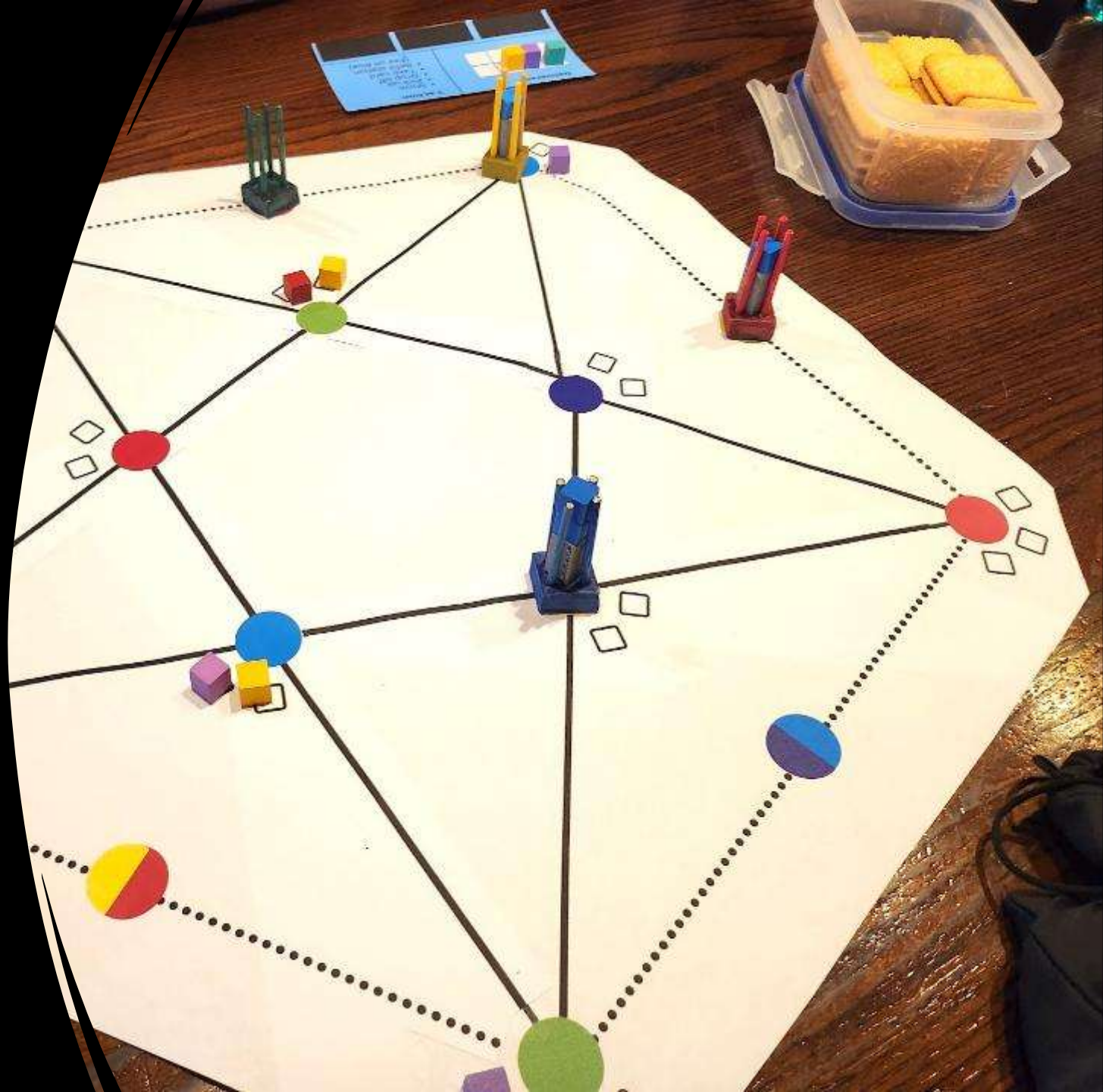
CONCEPT™

-
- A large, stylized number 2 composed of a dense collection of small, colorful icons representing various professions and hobbies, such as a doctor, artist, musician, and athlete.



MIKS JUST LAUAMÄNG?

- ▶ Kiire ja odav prototüüp



MIKS JUST LAUAMÄNG?

- ▶ Kiire ja odav prototüüp
- ▶ Käegakatsutav toode



MIKS JUST LAUAMÄNG?

- ▶ Kiire ja odav prototüüp
- ▶ Käegakatsutav toode
- ▶ Vähem ekraaniaega*



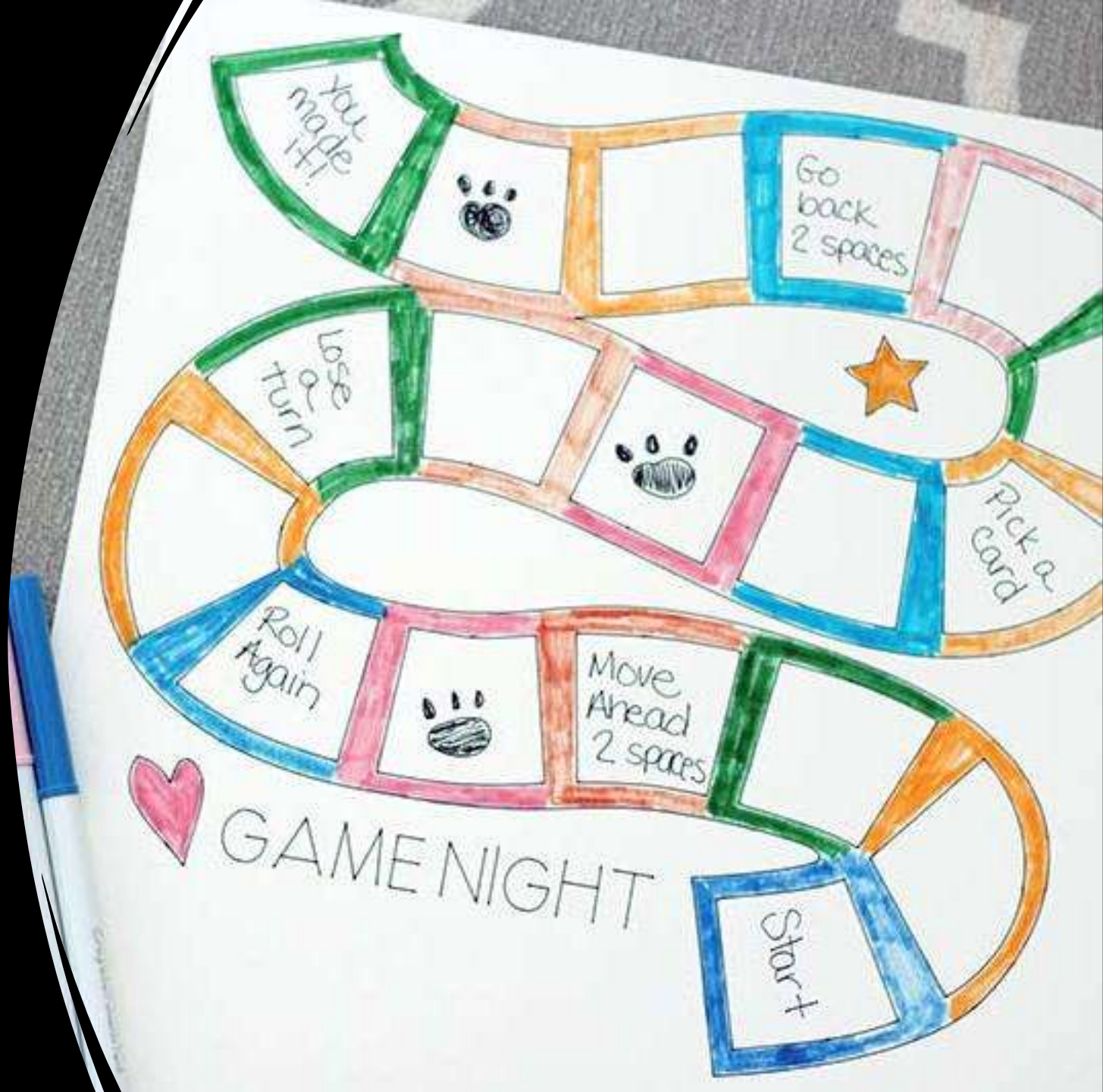
MIKS JUST LAUAMÄNG?

- ▶ Kiire ja odav prototüüp
- ▶ Käegakatsutav toode
- ▶ Vähem ekraaniaega*
- ▶ Sotsiaalne interaktsioon*



1 VISION

- ▶ Teema / Mehaanika / õppe-eesmärk
- ▶ Kellele see on (sihtrühm)?
- ▶ Mis teeb selle teistsuguseks?



MÄNGUMEHAANIKAD

- ▶ Kuidas mängijad tegutsevad?
 - ▶ täringu veeretamine (Imagidice!)
 - ▶ kaartide mängimine
 - ▶ joonistamine (Catch Sketch)
 - ▶ koostöö (Ainult üks, TEAM3)
 - ▶ mõistatamine (Exit)
 - ▶ deduktsioon (Codenames)
 - ▶ tükide laotamine (Scrabble)
 - ▶ justustamine (Dixit)



2

MÄNGUMEHAANIKAD

- ▶ Kuidas mängijad tegutsevad?
 - ▶ täringu veeretamine (Imagidice!)
 - ▶ kaartide mängimine
 - ▶ joonistamine (Catch Sketch)
 - ▶ koostöö (Ainult üks, TEAM3)
 - ▶ mõistatamine (Exit)
 - ▶ deduktsioon (Codenames)
 - ▶ tükide laotamine (Scrabble)
 - ▶ justustamine (Dixit)



2

MÄNGUMEHAANIKAD

- ▶ Kuidas mängijad tegutsevad?
 - ▶ täringu veeretamine (Imagidice!)
 - ▶ kaartide mängimine
 - ▶ joonistamine (Catch Sketch)
 - ▶ koostöö (Ainult üks, TEAM3)
 - ▶ mõistatamine (Exit)
 - ▶ deduktsioon (Codenames)
 - ▶ tükkide laotamine (Scrabble)
 - ▶ justustamine (Dixit)



2

MÄNGUMEHAANIKAD

- ▶ Kuidas mängijad tegutsevad?
 - ▶ täringu veeretamine (Imagidice!)
 - ▶ kaartide mängimine
 - ▶ joonistamine (Catch Sketch)
 - ▶ koostöö (Ainult üks, TEAM3)
 - ▶ mõistatamine (Exit)
 - ▶ deduktsioon (Codenames)
 - ▶ tükide laotamine (Scrabble)
 - ▶ justustamine (Dixit)



2

MÄNGUMEHAANIKAD

- ▶ Kuidas mängijad tegutsevad?
 - ▶ täringu veeretamine (Imagidice!)
 - ▶ kaartide mängimine
 - ▶ joonistamine (Catch Sketch)
 - ▶ koostöö (Ainult üks, TEAM3)
 - ▶ mõistatamine (Exit)
 - ▶ deduktsioon (Codenames)
 - ▶ tükide laotamine (Scrabble)
 - ▶ justustamine (Dixit)



2

MÄNGUMEHAANIKAD

- ▶ Kuidas mängijad tegutsevad?
 - ▶ täringu veeretamine (Imagidice!)
 - ▶ kaartide mängimine
 - ▶ joonistamine (Catch Sketch)
 - ▶ koostöö (Ainult üks, TEAM3)
 - ▶ mõistatamine (Exit)
 - ▶ deduktsioon (Codenames)
 - ▶ tükide laotamine (Scrabble)
 - ▶ justustamine (Dixit)



3 PROTOTÜÜP

Minimaalne vajadus!

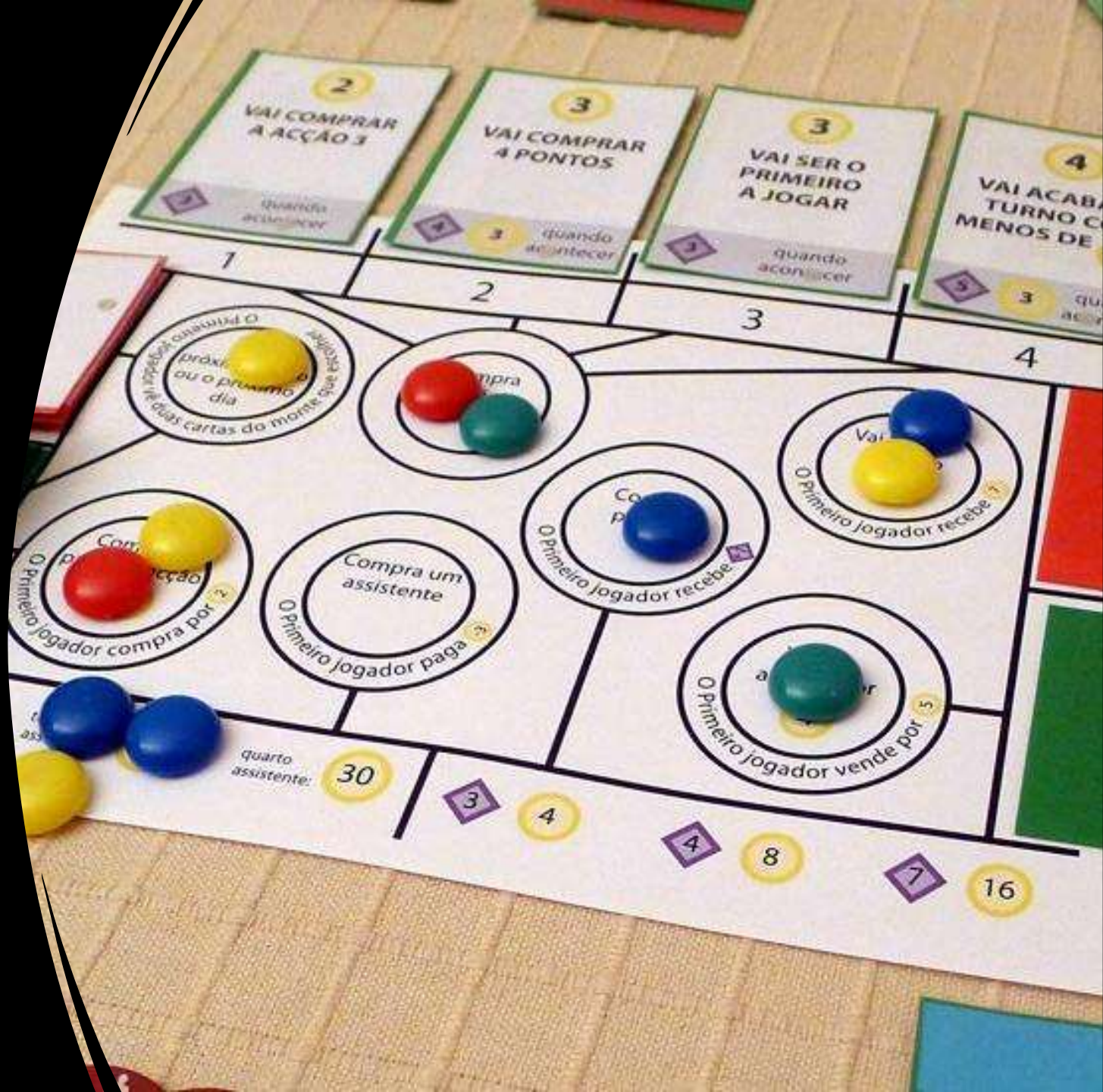
Kiire ja odav!

Ole leidlik!

Ole valmis muutusteks!



- ▶ Esimese versiooni jaoks:
 - ▶ kartong: mängulaud
 - ▶ paber: kaardid ja reeglid
 - ▶ legod või muud kodused esemed: nupud jne
- ▶ Kirjuta esimesed reeglid
 - ▶ komponentide nimekiri
 - ▶ eesmärk (võidutingimus)
 - ▶ algus
 - ▶ mängukäik
 - ▶ millal mäng läbi saab?



4

TESTIMINE JA TAGASISIDE

- ▶ Testi varakult ja tihti.
- ▶ Erinevad grupid
- ▶ Lase mängida inimestel, kes ei tunne reegleid.
- ▶ Ole valmis oma ideid muutma.
- ▶ Kas mäng on lõbus?
- ▶ Testi veel!



5

DISAIN JA TOOTMINE

- ▶ Nimi ja kujundus, mis toetavad mängu sisu ja teemat.
- ▶ Visuaalne keel.
- ▶ Mängukomponendid
 - ▶ vajadus vs maksumus



- ▶ **10 mängu:** Tee ise
- ▶ **Väike seeria:** Kui soovid kuni 500 koopiat, saad trükkida materjalid kohalikus trükikojas ja panna ise kokku.
- ▶ **Hulgitoomine:** suurema koguse puhul tuleks leida tootmispartner, mis eeldab ka suuremat alginvesteeringut (miinimum 500–1000 koopiat).
- ▶ Pöördu kirjastaja poole



6

TURUNDUS, MÜÜK JA LEVITAMINE

- ▶ Kes maksab?
 - ▶ Koolid/Keeleõpetajad: Keskendu sellele, kuidas mäng toetab õppekava.
 - ▶ Lapsevanemad: Keskendu sellele, et õppimine toimub mänguliselt.
 - ▶ Õpilased ise: Keskendu sotsiaalsusele ja väljakutsele.
- ▶ Turunduskanalid
 - ▶ Sotsiaalmeedia: Loo lühikesi, kaasahaaravaid videoid (TikTok, Instagram), mis näitavad, kuidas mängu mängitakse.
 - ▶ Koolide külastamine: Paku õpetajatele tasuta proovikoopiaid või korralda demonstratsioone.
 - ▶ Veebipood: Loo lihtne e-pood (nt Shopify, Shoproller, Voog).



7

MÜÜGIKÕNE ehk "ELEVATOR PITCH"

- ▶ Loo lühike, 30-sekundiline kõne enda mängust, võimalusel arvesta kuulaja huvidega:
 - ▶ Probleem: Keeleõpe on sageli igav ja igapäevaelust eraldatud.
 - ▶ Lahendus: Meie mäng muudab keele õppimise lõbusaks ja sotsiaalseks.
 - ▶ Kasulikkus: Õpetajad säästavad aega ja õpilased õpivad 30 uut sõna 15 minutiga.



KOKKUVÕTE

- ▶ **Visioon:** Otsusta, mis on sinu mängu üks ja ainus keeleline õppeeesmärk.
- ▶ **Mustand:** kirjuta esialgsed reeglid, loo prototüüp ja testi seda.
- ▶ **Kas on lõbus?** Keskendu mängu kaasahaaravuse parandamisele, keeleõpe on esialgu teisejärguline.
- ▶ **Täiuslikkus:** Alusta disaini ja lõplike reeglite viimistlemist.
- ▶ **Alusta kohe! Võta paber ja joonista esimene kaardi/mängulaua idee.**

