



РЕПУБЛИКА СРБИЈА
УНИВЕРЗИТЕТ У НИШУ

МАШИНСКИ ФАКУЛТЕТ У НИШУ

На основу члана 33. став 3. Правилника о основним академским студијама

О Б А В Е Ш Т А В А

да ће студент **АЛЕКСА ДИМИТРИЈЕВИЋ**

дана 14.10.2026. са почетком у 12,00 часова, у лабораторији ЦИМ ТТЦ

Машинског факултета у Нишу, бранити дипломски рад под називом:

ТЕМА	Процена ризика видео игара новије генерације
-------------	---

пред комисијом у саставу:

Ментор	доц. др Саша Ранђеловић
Члан	проф. др Милош Мадих
Члан	проф. др Милош Тасић

РЕЗИМЕ

У раду је извршена процена ризика видео игара новије генерације, са посебним освртом на ризике којима су изложени корисници и компаније које развијају и пласирају видео игре. Циљ рада је идентификација, анализа и процена најзначајнијих ризика, као и дефинисање мера за њихово смањење.

У теоријском делу рада анализиране су карактеристике савремених видео игара, укључујући онлине и мултиплауер функционалности, примену савремених технологија, вештачке интелигенције, микротрансакција и различитих модела монетизације. Такође су обрађени основни принципи управљања ризиком и процес идентификације, анализе, процене и третирања ризика. У практичном делу примењене су методе и алати за процену ризика, укључујући матрицу ризика, ФМЕА методу и анализу вероватноће и последице, како би се ризици систематски идентификовали, проценили и међусобно упоредили. Посебно су анализирани ризици који директно утичу на корисника и ризици који утичу на компанију, уз разматрање њихових међусобних веза. Практична процена спроведена је на примеру видео игре Леагуе оф Легендс и компаније Риот Гамес. На основу резултата дефинисане су мере за смањење ризика и процењен је преостали ризик. Резултати потврђују значај систематског управљања ризиком за заштиту корисника, квалитет производа и стабилност пословања компаније.

Кључне речи: видео игре, ризик, матрица, анализа, корисник, компанија.

Ниш, 12.10.2026.год.