



Дніпропетровський національний університет залізничного транспорту імені академіка В. Лазаряна відповідно до Закону України «Про вищу освіту» оголошує конкурс на заміщення вакантних посад завідувачів знову утворених шляхом реструктуризації кафедр та посад науково-педагогічних працівників, які набувають статусу вакантних з 01.07.2016 року

Посада, підрозділ	Кількість
Кафедра «Мости та тунелі»	
Завідувач кафедри	1 посада
Професор	1 посада
Кафедра «Теоретична та будівельна механіка»	
Завідувач кафедри	1 посада
Доцент	1 посада
Кафедра «Прикладна механіка та матеріалознавство»	
Завідувач кафедри	1 посада
Професор	1 посада
Кафедра «Будівельне виробництво та геодезія»	
Завідувач кафедри	1 посада
Професор	1 посада
Кафедра «Українознавство та гуманітарна підготовка іноземних студентів»	
Завідувач кафедри	1 посада
Доцент	1 посада

Вимоги до претендентів:

- громадянство України;
- вільне володіння державною мовою;
- повна вища освіта профільного спрямування;
- науковий ступінь; вчене звання відповідно до кваліфікаційних вимог щодо посади.

Особи, які бажають взяти участь у конкурсі, подають такі документи:

- заява про участь у конкурсі, написана власноруч;
- особовий листок з обліку кадрів та автобіографію;
- список друкованих наукових, науково-методичних праць та винаходів;
- документи, які підтверджують підвищення кваліфікації протягом останніх п'яти років;
- звіт про роботу за попередній період незалежно від посади, яку займає претендент в університеті;
- програму розвитку кафедри на наступні п'ять років – надає претендент на посаду завідувача кафедрою.

Усі документи мають бути засвідчені у встановленому порядку.

Документи приймаються протягом місяця, з 18.04.2016 по 18.05.2016 за адресою: 49010, м. Дніпропетровськ, вул. Лазаряна, 2, відділ кадрів.

Довідки щодо надання документів та вимог до конкурсантів телефонами: 373-15-55; 47-10-97.

Внутренний мир книги

Вопросы, вопросы, сложные вопросы во время чтения книги... А кто из вас задумывался, дорогие читатели, откуда они берутся? Попробуем проникнуть во внутреннюю философию книги.

В прошлой статье («Читать – это модно!») говорилось, что книги из нас делают «рабов своих». Попытаюсь со своей стороны разобраться в этом вопросе, а может, это поможет и вам.

Книга – это иллюзия мира, в которую мы с удовольствием окунаемся. Увлеченно, беззаботно и порой даже не замечаю

времени, врываемся в этот мир, добывая в него себя. Я уверена, что большинство хоть раз представляли себя на месте героя книги, будь он добрым или злым персонажем, мысленно

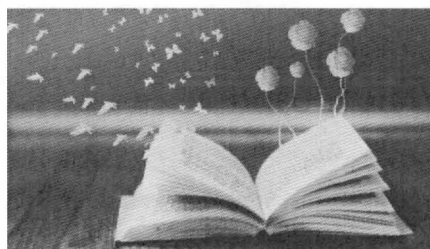
проживали хотя бы один день, как он. А все почему? Потому что книга нас забирает и помещала в себя.

Книга довольно-таки не простая вещь. Всем известно, что,

как правило, писатели – очень хорошие философы. Каждый из них через собственный внутренний мир, художественный стиль пытается донести читателям свои мысли и желания. Отдельными деталями, описаниями, фразами показать нам мир по-новому, вызвать у нас ответные чувства, желание найти ответы на волнующие вопросы.

Понетине, книга – это источник вдохновения; самый сильный вид художественного наркотика.

Анастасия Кравченко, гр. 915



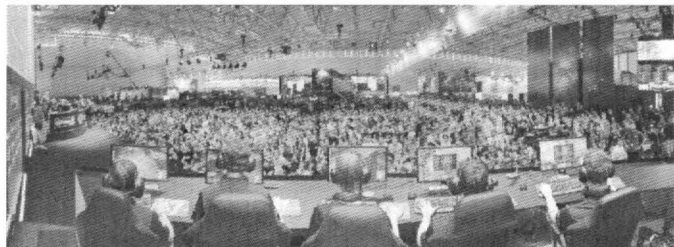
О киберспорте

Частую киберспортсмен вообще не интересуется компьютерными играми за исключением своей дисциплины. Киберспортсмен сегодня – это успешный молодой человек, увлекающийся традиционными видами спорта, пользующийся успехом у девушек. Дисциплины киберспорта развивают не только скорость реакции, а она действительно впечатляет – 130 мс по сравнению с 200 мс обычного человека. Такая реакция дает киберспортсмену возможность сделать около 300 осознанных нажатий на клавиатуру в минуту. Насколько она хороша? Тренируемый киберспортсмен способен среагировать на поставленный удар профессионального боксера или среагировать на подачу Серены Уильямс. Обыкновенному человеку это практически недоступно. Кроме развития реакции киберспорт вырабатывает привычку принятия оптимального, в игровой ситуации, решения. В этом аспекте некоторые игры можно сравнить с быстрыми шахматами. Кроме того, киберспорт дает возможность молодым людям найти новых друзей, реализовать себя в жизни, выиграть солидные денежные призы, а также стать настоящей суперзвездой.

Как и в любом традиционном виде спорта, успешные команды и игроки являются примером для подражания, обладающим определенным числом болельщиков (фанбазы). Среднее число болельщиков киберспортивного клуба в Североамериканском регионе около 500 000, в Азии более 1 000 000. Среднее число подписчиков в соц. Сети Facebook среди популярных игроков киберспортивных дисциплин Counter Strike: Global Offensive и DOTA 2 составляет 200 000 человек, что вполне сопоставимо со звездами NBA и NHL.

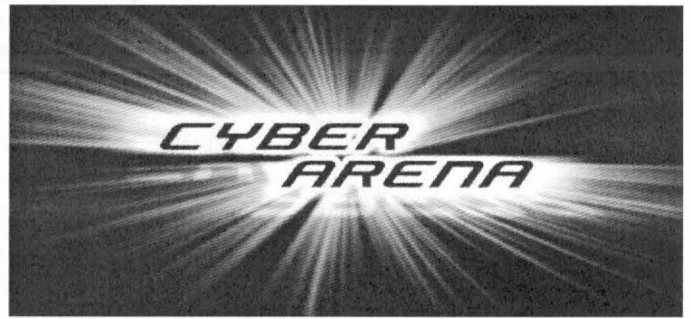
Конечно, путь к известности и славе нелегок и небыстр. Как и в традиционном спорте требуется несколько лет ежедневных упорных тренировок, прежде чем игрок становится профессиональным киберспортсменом и сможет претендовать на участие в команде. При этом не приходится жертвовать жиз-

ню для достижения успеха. Скорее приходится структурировать жизнь, вносить в нее элементы организованности. Действительно, продолжительность тренировок должна составлять 3-4 часа в день. Это конечно много, но примерно столько же тренируются футболисты. Другие виды спорта так же требуют продолжительных тренировок, но в отличие от них киберспорт имеет ряд преимуществ. Он стимулирует изучение английского языка для понимания игровой терминологии и правил. При правильной организации киберспорт хорошо сочетается с традиционным учебным процессом. Киберспорт не травматичен. Вероят-



ность получения травмы на киберспортивном турнире – нулевая. Киберспорт не вводит человека в агрессивное состояние, как игрока, так и болельщиков. Более чем за 15-ти летнюю практику турниров не было зафиксировано ни одного случая драки между игроками или болельщиками. И так же немало важно – к концу спортивной карьеры, здоровье киберспортсменов в порядке, чего не скажешь о здоровье традиционных спортсменов.

Среди современной молодежи вопрос профессионального отношения к киберспорту стоит очень актуально. Для многих это альтернатива рабочей неделе в офисе продолжительностью в 41 час, при этом они занимаются действительно любимым делом. Выход на профессиональный уровень позволяет спортсмену не просто посвящать себя любимому занятию, но дает возможность получать заработную плату и конечно выиграть огромные призы. В течение нескольких лет призовые фонды турнира The International выросли с 1 600 000 до 18 400 000 долларов. Одним



из победителей The International 5 стал 15-ти летний пакистанец Самуил Хасан, заработавший в турнире 1 280 000 долларов, что для рядового жителя данного региона является чем-то несбыточным.

Индустрия киберспорта, как и традиционный спорт, сейчас становится ярким красочным

вести команду своего университета в чемпионы СНГ по League of Legends? Бесценно!

В программе Студенческих гильдий могут участвовать все студенты высших (университеты, институты, академии) и средних специальных (колледжи, техникумы) учебных заведений вне зависимости от ступени (специалитет, бакалавриат, магистратура, аспирантура) и формы (очная, вечерняя, заочная) обучения.

Так же хочу отметить, что в нашем университете немало студентов, которые могут объединиться по своим дисциплинам, и по возможности принести победы нашему ДИИТУ.

А теперь о будущем и перспективах киберспорта.

В будущем, прежде всего, может возрасти глобализация киберспорта благодаря его доступности. Для участия нужен лишь компьютер и интернет – то без чего современный человек себя уже не представляет. Киберспорт не признает государственных границ. В одной комнате могут играть игроки разных национальностей и стран. В нем нет ограничений по возрасту, физическому состоянию, вероисповеданию. Он с легкостью ломает все языковые барьеры. Политическая ситуация, времена года и погодные условия не являются преградой, поэтому можно смело говорить, что в будущем киберспорт станет сверхглобальной индустрией.

Уже сейчас можно сделать однозначный вывод что киберспорт – это не просто игры на компьютерах и соревнования между кучкой энтузиастов, это современный мир цифровых развлечений, находящийся на стыке традиционного спорта, компьютерной и мультимедийной индустрий.

Николай Подгорный, гр.511

ОГОЛОШЕННЯ

У зв'язку зі святами вважати вихідними днями: 1, 2, 3, 7, 8, 9 травня 2016 р.

Засновник і видавець – Дніпропетровський національний університет залізничного транспорту імені академіка В. Лазаряна
Газета виходить щонеділя українською і російською мовами
Редактор: Марценюк П. В. (редактор), Гончаренко О. М. (комп'ютерна верстка), Брубілевська О. М. (коректор)

Адреса редакції та видавця: к. 1201, вул. Лазаряна, 2, м. Дніпропетровськ, 49010
Контактні телефони: +380964636009

E-mail: today@dit.edu.ua

Свидетство про державну реєстрацію суб'єкта видавничого справи ДП № 1071 від 24.08.2003 р.
Тираж 500 прим.
Газета випускається на благодійних засадах, пропонується за безкоштовно.