

Дніпропетровський національний університет залізничного транспорту імені академіка В. Лазаряна
 відповідно до Закону України «Про вищу освіту»
оголошує конкурс на заміщення посад
 наукових та науково-педагогічних працівників, які набувають статусу вакантних по закінченні терміну призначення

Посада, підрозділ	Кількість
3 01.07.2016	
Завідувач аспірантури (докторантури)	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Військова підготовка спеціалістів»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (0,5 ставки)
Факультет «Мости та тунелі»	
Декан	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Графіка»	
Завідувач кафедри	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Мости»	
Завідувач кафедри	1 штатна одиниця (1 ставка)
Професор	1 штатна одиниця (0,2 ставки)
Доцент	1 штатна одиниця (0,75 ставки)
Кафедра «Тунелі, основи та фундаменти»	
Завідувач кафедри	1 штатна одиниця (0,6 ставки)
Доцент	3 штатні одиниці (1,9 ставки)
Факультет «Електрифікація залізниць»	
Кафедра «Електрорухомий склад»	
Доцент	2 штатні одиниці (2 ставки)
Кафедра «Електропостачання залізниць»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Доцент	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Електротехніка та електромеханіка»	
Доцент	1 штатна одиниця (0,8 ставки)
Кафедра «Теплотехніка»	
Доцент	1 штатна одиниця (1 ставка)
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Факультет «Механічний»	
Кафедра «Будівельна механіка»	
Доцент	3 штатні одиниці (2,2 ставки)
Старший викладач	2 штатні одиниці (1,45 ставки)
Кафедра «Вагони та вагонне господарство»	
Старший викладач	3 штатні одиниці (3 ставки)
Доцент	2 штатні одиниці (2 ставки)
Кафедра «Локомотиви»	
Доцент	3 штатні одиниці (1,25 ставки)
Старший викладач	3 штатні одиниці (3 ставки)
Кафедра «Прикладна механіка»	
Асистент	3 штатні одиниці (2,2 ставки)
Доцент	2 штатні одиниці (1,8 ставки)
Кафедра «Теоретична механіка»	
Доцент	2 штатні одиниці (1,85 ставки)
Кафедра «Технологія матеріалів»	
Доцент	1 штатна одиниця (0,93 ставки)
Факультет «Управління процесами перевезень»	
Кафедра «Безпека життєдіяльності»	
Асистент	3 штатні одиниці (2,25 ставки)
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Станції та вузли»	
Доцент	3 штатні одиниці (3 ставки)

(Продовження на с. 2)

(Продовження. Початок на с. 1)

Посада, підрозділ	Кількість
Кафедра «УЕР»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Фізичне виховання»	
Викладач	3 штатні одиниці (2,25 ставки)
Старший викладач	3 штатні одиниці (3,5 ставки)
Факультет «Організація будівництва залізниць»	
Кафедра «Вища математика»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Професор	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Проектування і будівництво доріг»	
Завідувач кафедри	1 штатна одиниця (1 ставка)
Доцент	2 штатні одиниці (2 ставки)
Старший викладач	2 штатні одиниці (2 ставки)
Кафедра «Фізика»	
Доцент	2 штатні одиниці (1,8 ставки)
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Факультет «Промислове та цивільне будівництво»	
Декан	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Будівельні конструкції»	
Доцент	1 штатна одиниця (0,45 ставки)
Кафедра «Управління проектами, будівлі та будівельні матеріали»	
Доцент	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Хімія та інженерна екологія»	
Доцент	2 штатні одиниці (2 ставки)
Економіко-гуманітарний факультет	
Кафедра «Економіка та менеджмент»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Доцент	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Іноземні мови»	
Старший викладач	2 штатні одиниці (2 ставки)
Викладач	2 штатні одиниці (1,56 ставки)
Кафедра «Облік, аудит та інтелектуальна власність»	
Старший викладач	2 штатні одиниці (1,15 ставки)
Доцент	2 штатні одиниці (1,85 ставки)
Професор	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Фінанси та банківська справа»	
Доцент	1 штатна одиниця (0,5 ставки)
Кафедра «Українознавство»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Доцент	1 штатна одиниця (1 ставка)
Кафедра «Філологія та переклад»	
Старший викладач	2 штатні одиниці (2 ставки)
Викладач	1 штатна одиниця (0,9 ставки)
Доцент	2 штатні одиниці (1,8 ставки)
Кафедра «Філософія та соціологія»	
Доцент	1 штатна одиниця (1 ставка)
Факультет «Технічна кібернетика»	
Кафедра «Автоматика, телемеханіка та зв'язок»	
Доцент	2 штатні одиниці (2 ставки)
Асистент	3 штатні одиниці (2,5 ставки)
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Професор	1 штатна одиниця (0,75 ставки)
Кафедра «Електронні обчислювальні машини»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (0,9 ставки)
Асистент	1 штатна одиниця (0,4 ставки)
Кафедра «Комп'ютерні інформаційні технології»	
Доцент	2 штатні одиниці (2 ставки)
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
Асистент	1 штатна одиниця (0,5 ставки)
Кафедра «Прикладна математика»	
Завідувач кафедри	1 штатна одиниця (0,93 ставки)
Доцент	2 штатні одиниці (1,78 ставки)
Львівська філія	
Кафедра «Рухомий склад та колія»	
Доцент	2 штатні одиниці (1,7 ставки)
Кафедра «Транспортні технології»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)

(Продовження на с. 3)

(Закінчення. Початок на с. 1)

Посада, підрозділ	Кількість
3 21.07.2016	
Кафедра «Будівельне виробництво та геодезія»	
Старший викладач	1 штатна одиниця (1 ставка)
3 30.07.2016	
Кафедра «Гуманітарні дисципліни для іноземців»	
Завідувач кафедри	1 штатна одиниця (0,75 ставки)
3 01.08.2016	
Кафедра «Військова підготовка спеціалістів»	
Старший викладач	3 штатні одиниці (2,5 ставки)
Доцент	1 штатна одиниця (1 ставка)

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;
- 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;

Усі документи мають бути засвідчені у встановленому порядку.

Документи приймаються протягом місяця, з 01.04.2016 по 31.04.2016 за адресою: 49010, м. Дніпропетровськ, вул. Лазаряна, 2, відділ кадрів.

Довідки щодо надання документів та вимог до конкурсантів телефонами: 373-15-55; 374-00-97.

«Штучні споруди транспорту»: результати конференції

28–29 та 31 березня 2016 р. на факультеті «Мости і тунелі» відбулися засідання Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, магістрантів та студентів «Штучні споруди транспорту».

Учасники представили 22 доповіді за напрямком мосто-

доцільність продовження роботи за цими напрямками в наступному навчальному році.

У результаті роботи конференції відзначені найкращі доповіді. Серед них: «Дослідження ефективності методів демонтажу ферм залізничних мостів при реконструкції» (доповідач:

метрів відсічного екрана» (доповідач: аспірант С. Кулаженко; наук. керівник: проф. кафедри «Тунелі, основи та фундаменти» В. Д. Петренко); «Особливості класифікації прогонової будови із наскрізними фермами з їздом поверху при безпосередньому обпиранні мостового полотна на їх верхні пояси» (доповідач: фах. I кат. ГНДЛ ШС Г. Пінчук; наук.

«Дослідження перехідної жорсткості на підходах до залізничних мостів» (доповідач: ст. гр. 141 А. Позняков; наук. керівник: доц. кафедри «Мости» В. В. Марочка).

Доповіді С. Бобошка, Г. Пінчук та М. Сапунжийського рекомендовані до публікації у збірнику наукових праць «Мости та тунелі: теорія, дослідження, практика».



тунелебудування і 11 доповідей за напрямком інженерна графіка, у яких розкрили важливі питання мосто- та тунелебудування, а також сучасні методи графічного підходу до конструкцій інженерних споруд.

Усі доповіді виконані на високому технічному рівні, супроводжувалися відео- чи фотоматеріалами, які демонструвалися на екрані. У доповідях розкриті професійні інтереси майбутніх спеціалістів, вони становлять науковий теоретичний та практичний інтерес.

Порушені теми викликали зацікавленість у присутніх, відбулося їх активне обговорення. Конференція показала

ст. гр. 151-М О. Букреев; наук. керівник: доц. кафедри «Мости» К. І. Солдатов); «Особливості визначення вантажопідйомності металевих прогонових будов з ортотропною плитою баластового корита» (доповідач: ст. гр. 151-М Т. Друзь; наук. керівник: доц. кафедри «Мости» В. І. Соломка); «Визначення вантажопідйомності мостів на вискошвидкісних залізничних магістралях за національними та європейськими нормами» (доповідач: ст. гр. 151-М М. Сапунжийський; наук. керівник: доц. кафедри «Мости» В. І. Соломка); «Обґрунтування пара-



керівник: доц. кафедри «Мости» В. І. Соломка); «Проблеми і перспективи розвитку сейсмостійкого транспортного будівництва в Україні» (доповідач: ст. гр. 151-М С. Бобошко; наук. керівник: доц. кафедри «Мости» В. В. Марочка); «З'єднання елементів металевих конструкцій за допомогою приварних шпильок» (доповідач: ст. гр. 141 О. Адиров; наук. керівник: доц. кафедри «Мости» В. В. Марочка);

Доповіді О. Адирова та А. Познякова рекомендовані до оформлення для участі у Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт.

Усі доповідачі нагороджені грамотами за участь у конференції, автори найкращих доповідей отримали почесні грамоти.

Висловлюємо глибоку вдячність усім учасникам конференції за проведену роботу.

Оргкомітет конференції

О киберспорте

В наши дни спортивная индустрия, индустрия развлечений, шоу-бизнеса и компьютерных технологий развиваются просто невероятными темпами. На стыке таких, разных на первый взгляд, составляющих современной культуры появилась ультрамодное и необычайно перспективное явление – киберспорт. Вы наверняка слышали о баснословных гонорарах подростков, которые просто играют в игрушку, о многомиллионных инвестиционных контрактах, о турнирах по компьютерным играм на огромных аренах и стадионах где обычно все привыкли видеть концерты известных музыкальных исполнителей и масштабные спортивные соревнования.

Давайте попробуем разобраться, почему популярность киберспорта растет в геометрической прогрессии? Откуда в нем такие деньги? Чем жертвуют и что приобретают профессиональные игроки? Что же вообще собой представляет это понятие «киберспорт»? И самое главное, почему за ним будущее?

Если обратиться к Википедии, то мы узнаем, что киберспорт это соревнования с использованием компьютерных технологий, где компьютер моделирует виртуальное пространство, внутри которого происходит состязание. Больше похоже на сюжет фантастического фильма, но где же заканчивается фантастика и начинается реальность? Где заканчивается игра и начинается спорт? Такой вопрос справедлив для любого игрового вида спорта, футбол, к примеру, или шахматы. Можно играть для удовольствия, а можно поставить часы и придерживаться четких регламентов, тогда игра превращается в соревнования.

Киберспортивные соревнования имеют четкие отличия от так называемых казуальных компьютерных игр:

1. Не каждая игра подходит для киберспорта. Ее математическая модель должна быть свободна от случайных событий. Все участники соревнований должны быть в одинаковых условиях. Правила игры должны стимулировать состязание. Есть очень популярные компьютерные игры, такие как Minecraft, GTA, но они не имеют отношения к киберспортивным играм, так как для них нет определенных правил, на основании которых в разумный

период времени можно было бы выявить победителя.

2. Второе принципиальное отличие – состязание происходит между спортсменами, людьми. Роль компьютера сводится к созданию некоего пространства, арены, на которой происходит соревнования. Спортсмены в рамках соревнования поставлены в одинаковые условия. Крупные турниры проводятся в формате LAN (Local Area Network), где участникам предоставляются совершенно одинаковые компьютеры и программное обеспечение. Из собственного оборудования спортсмен может использовать только компьютерную мышь и клавиатуру. Компьютерная игра в киберспорте определяет лишь правила, одинаковые для всех. Далее победа в состязании



зависит от мастерства и умения спортсмена и его команды.

Не каждая игра может быть ареной киберспортивных соревнований.

Киберспортивные игры делятся на несколько дисциплин, которые включают в себя несколько категорий:

1. First Person Shooter (FPS) – стрелялка от первого лица, симуляция ведения боя между группами (командами) игроков, при этом одна команда выполняет задание, другая ей препятствует. Наиболее известные дисциплины этой категории Counter Strike: Global Offensive и Call of Duty.

2. Real Time Strategy (RTS) – стратегия в реальном времени. В игре происходит сражение между армиями игроков при одновременном развитии сторон. Постройка базы, наем армии и добыча ресурсов. Цель игры – разгромить армию противника. Это дисциплины Star Craft II и War Craft III.



3. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) – буквально, многопользовательская онлайн-новая боевая арена. Суть игры заключается в командных поединках 5 на 5 человек. В них каждый игрок управляет 1-м героем, развивает его для выполнения общей цели – пробиться на вражескую базу и уничтожить ее. Примерами этих дисциплин служат: DOTA 2 и League of Legends

географии, то компьютерный спорт получил официальное признание в Китае, Южной Корее, Монголии, Вьетнаме, Тайване, Мальдивах, Египте, Иране, Арабских эмиратах, Каур, Намибии, Грузии, Казахстане, Азербайджане, Таджикистане.

Более чем в 50-ти странах существует национальная организация компьютерного спорта, 43 из них состоят в международной федерации компьютерного спорта.

Киберспорт в современном мире это целая индустрия. В ее основе создатели и разработчики игр. Такие компании как Blizzard, Riot, Valve, War gaming и другие. Именно они создают игры, по которым проводятся состязания. Организуют соревнования киберспортивные лиги, например, ESL и Sports League – лига «e» спорта, так называют киберспорт на западе, и Major League Gaming – главная игровая лига, которая собирает киберспортивные команды на турниры. Далее в работу включаются студии, которые комментируют состязания и создают так называемый тематический контент: интервью с игроками команд, документальные фильмы, обучающее гайды для новичков и конечно контент нужно показать и здесь на помощь приходит видеостриминговые каналы, такие как Twitch, Azubu. Повторно посмотреть видео материалы можно на YouTube. Еще нужно упомянуть организации, создающие форму для команд и сувенирную продукцию для их многомиллионной армии болельщиков. Как и в традиционных видах спорта, игроки и команды занимают основное место. В мире существует тысячи команд различных киберспортивных дисциплин.

Так кто же они талантливые киберспортсмены? И как они попадают в киберспорт? Об этом – в следующих выпусках.

Н. Подгорный,
зр. 511

(Продолжение будет)