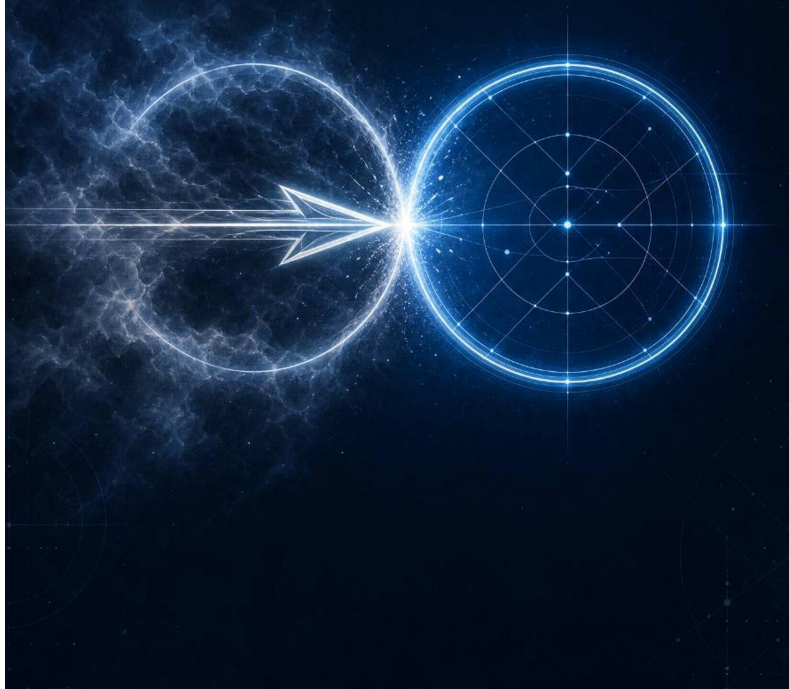


АЛЕКСЕЙ ЩИННИКОВ

ГАРПУН

Графический алгоритм
решения проблем универсальный



Алексей Щинников
ГАРПУН. Графический
алгоритм решения
проблем универсальный

*<https://litres.ru/74379278>
SelfPub; 2026*

Аннотация

Графический метод ГАРПУН превращает хаотичные мысли в ясную схему. Эта книга научит выстраивать точную причинно-следственную цепочку проблемы, находить её истинный корень и получать сильные решения — самостоятельно или вместе с искусственным интеллектом.

Содержание

Введение	4
Глава 1. Универсальный скелет любого метода	8
Глава 2. Графический каркас метода ГАРПУН	12
Конец ознакомительного фрагмента.	15

Алексей Щинников **ГАРПУН. Графический** **алгоритм решения** **проблем универсальный**

Введение

Создание этой книги стало возможным благодаря искусственному интеллекту. В течение ряда лет, с 2019 по 2026 год, автор накопил внушительный массив практических материалов: рабочие черновики, архивные записи, аналитические схемы и десятки презентаций. Нейросети помогли обобщить этот разрозненный опыт, связать воедино теоретические выводы и выстроить их в стройную систему.

Перед вами текст, обладающий двойным назначением. Книгу можно читать последовательно, страница за страницей, осваивая принципы работы с изобретательскими и управленческими задачами.

Однако этим её польза не ограничивается: электронный файл книги можно напрямую загрузить в память языковой модели ИИ. Получив чёткий теоретический фундамент, нейросеть превратится в вашего персонального консультанта.

Достаточно задать выверенный промт, и цифровой помощник начнёт методично вести вас по всем ступеням метода, удерживая рассуждения в строгих логических рамках.

В основу книги легла **Теория общего творческого алгоритма (ТОТА)**. Главная мысль этого подхода предельно ясна: любые способы осмысленной деятельности, включая поиск нестандартных решений, подчиняются законам формальной логики.

Формальная логика служит несущим каркасом любого созидательного процесса. Создание нового знания подчинено строгим мыслительным операциям: работе с понятиями, суждениями и умозаключениями. На пути к решению разум последовательно применяет проверенные приёмы: анализ состава системы, синтез новых связей, обобщение признаков, выявление скрытых проблем и установление строгих причинно-следственных зависимостей.

От соблюдения законов логики напрямую зависят **понятность, объективность и творчество** найденного ответа.

Каждый метод в человеческой практике представляет собой упорядоченный путь к намеченному результату. В элементарном виде он выражается связкой «Субъект — Действие — Объект». Человек берёт инструмент, воздействует им на предмет и меняет его характеристики ради поставленной цели.

Необходимость в изобретательском поиске возникает лишь тогда, когда на этом пути вырастает преграда, а готово-

го средства для её преодоления нет под рукой. В такой ситуации остаётся всего три пути: устранить саму преграду, создать принципиально новый инструмент или осознанно изменить цель.

Именно эту логическую основу показывает метод ГАР-ПУН. Алгоритм был создан в 2019 году Алексеем Щинниковым, а существенную помощь и весомый вклад в его доработку внесли Вячеслав Кучеров и Дмитрий МIRONENKO.

Образ гарпуна точно передаёт суть метода: он позволяет захватить истинную причину затруднения, вытащить её на поверхность и преобразовать в надёжное решение.

Вместо бессистемного перебора догадок человек строит **графическую схему** из пересекающихся кругов. В ней желаемая польза сопоставляется с неизбежной расплатой за её достижение.

Главный принцип метода гласит: фактор, который породил проблему, должен послужить ключом к её преодолению.

На страницах книги мы подробно пройдем весь путь рассуждений на одном сквозном примере — реальной задаче об оплате чаевых заправщикам на автозаправочной станции через цифровой код. Шаг за шагом, от выявления скрытых проблем до получения красивого ответа с дополнительной пользой, вы увидите логику работы каждого шага метода.

Законы правильного мышления действуют безотказно в любых областях. Понимание единой логической структуры

превращает поиск сильных решений из непредсказуемой лотереи в понятное, надёжное и доступное каждому ремесло.

Глава 1. Универсальный скелет любого метода

Слово «метод» восходит к древнегреческому языку и означает путь исследования или упорядоченный способ познания. В прикладной деятельности под этим термином понимают выверенную последовательность действий, гарантирующую получение намеченного результата.

В фундаменте любой осознанной работы лежит элементарная связка: **субъект совершает действие над объектом.**

Человек строгает брус, повар шинкует зелень, станок обрабатывает деталь. Субъект направляет усилие на выбранный предмет, вызывая в нём определённый физический отклик. Сама по себе эта тройка отражает лишь факт механического взаимодействия.

Полноценным методом она становится тогда, когда над связкой появляется вопрос цели «зачем?», а само действие вместе с используемым инструментом превращается в средство, отвечающее на вопрос «чем?».

Цель в строгом логическом смысле выражается в **изменении конкретных свойств объекта**. Каждая вещь материального мира обладает набором характеристик, имеющих название и текущую величину. Деревянная заготовка име-

ет шероховатость и длину, жидкость в резервуаре — объём и температуру, а стоящий у заправочной колонки автомобиль — пространственные координаты. Когда столяр обрабатывает доску рубанком, задача заключается не в самом движении рук, а в снижении шероховатости поверхности до нужного значения. Перемещение человека из квартиры в кабинет меняет координату его местонахождения. Достижение цели всегда подтверждается переходом **свойств** объекта в новое, заранее заданное **значение**.

При отсутствии помех процесс укладывается в прямую цепочку шагов. Необходимость в поиске нестандартных решений возникает в тот момент, когда на пути вырастает **преграда**.

Помеха может проявиться из-за скрытых качеств самого объекта либо под воздействием внешней среды: подвижка грунта повреждает опору, порыв ветра кренит конструкцию, обрабатываемый сплав оказывается прочнее резца.

Привычный инструмент не может помочь достичь цели, и возникает **конфликт между желанием получить результат и невозможностью сделать это старым путём**.

Из подобного тупика ведут **три выхода**: устранить внешнюю помеху, найти принципиально новое средство воздействия или пересмотреть саму цель.

Как это проявляется в реальной практике?

Руководство сети автозаправочных станций столкнулось с трудностями при организации работы персонала. С массо-

вым переходом водителей на банковские карты и мобильные приложения наличные деньги вышли из широкого обихода.

В результате сотрудники на заправке перестали получать чаевые от клиентов, что ухудшило мотивацию работников и снизило качество обслуживания. Администрация решила внедрить систему перевода вознаграждения через цифровой графический код (QR-код).

Замысел казался простым. Требовалось обеспечить считывание кода камерой смартфона, не заставляя водителя отстёгивать ремень, открывать дверь или выходить на улицу в ненастную погоду.

Руководство выбрало привычный инструмент: впереди по ходу движения, на краю территории АЗС, смонтировали большой уличный рекламный щит на высокой металлической стойке. Конструкцию намеренно разместили в отдалении от заправочных колонок, чтобы не загромождать узкий проезд для транспорта.

Первая же проверка выявила полную непригодность решения. Водители наводили камеры смартфонов сквозь лобовое стекло, однако мобильные программы упорно отказывались распознавать изображение из-за внушительной дистанции. Дорогой щит стоял на положенном месте, топливо поступало в бак, но переводы заправщикам не проходили.

Возник типичный конфликт: цель поставлена, инструмент задействован, однако физическое препятствие разрушает ожидаемую пользу. Попытки принудить людей выхо-

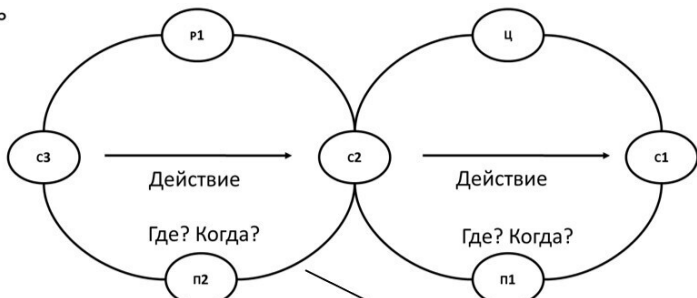
доть из машины или идеи сделать щит ещё крупнее лишь множили расходы.

Чтобы распутать этот клубок, необходимо составить строгую схему взаимодействия элементов, к чему мы и перейдём далее.

Глава 2. Графический каркас метода ГАРПУН

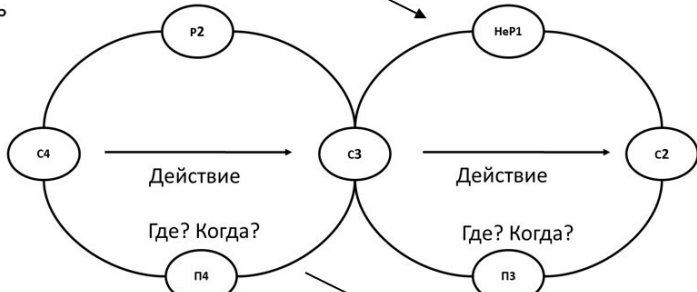
N ленты ∞

1



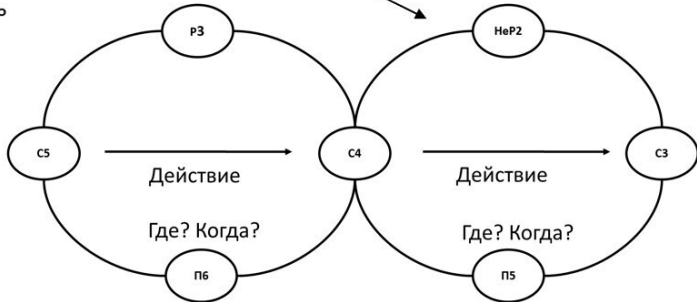
N ленты ∞

2



N ленты ∞

3



Когда человек сталкивается со сложной задачей, мысли

обычно мечутся между разрозненными фактами, догадками и сиюминутными эмоциями. Чтобы преодолеть этот хаос, метод ГАРПУН предлагает перенести рассуждения на бумагу в виде строгой графической схемы.

Схема обнажает скрытые связи между предметами и заставляет разум подчиняться правилам формальной логики, где каждый элемент занимает строго отведённое ему место.

Вносить данные на схему можно в совершенно любом порядке. В практической работе мысли редко идут строго по пунктам: внимание легко переключается с возникшей помехи на место действия или детали самого события. Строгая очерёдность записей здесь не обязательна. Достаточно вносить известные факты в подходящие круги по мере размышлений, а **правильная цепочка причин и следствий сложится сама собой.**

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.