

PROMPT-FIRST DESIGN ЯК МЕТОДОЛОГІЧНИЙ ПІДХІД ДО СТВОРЕННЯ ВЕБІНТЕРФЕЙСІВ ЗАСОБАМИ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Чеботарьова І.Б., старший викладач, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Крячко М.О., бакалавр, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Анотація. В роботі розглянуто методологічний підхід *prompt-first design* до створення вебінтерфейсів засобами штучного інтелекту. Виокремлено сутність підходу, структуру якісного промпта, роль мультимодальних референсів і особливості ітераційного циклу. Обґрунтовано вибір цього підходу для розроблюваного вебсайту з історії кафедри Медіасистем та технологій ХНУРЕ.

Ключові слова: *prompt-first design*, штучний інтелект, промпт, вебінтерфейс, мультимодальність, ітерація.

Стрімкий розвиток генеративного штучного інтелекту впродовж 2024-2026 років суттєво змінив інструментарій та логіку проєктування вебінтерфейсів. У класичній моделі робота вибудовувалася за схемою «аналітика – макетування – передача розробнику», тоді як нові генеративні системи дозволяють дизайнеру отримати функціональний інтерфейс безпосередньо з текстового опису – промпта. Інструменти на основі штучного інтелекту автоматизують значну частину рутинних операцій і дають змогу зосередитися на концептуальних рішеннях [1]. На цьому ґрунті формується новий методологічний підхід – *prompt-first design*. Цей підхід є особливо актуальним для розроблюваного вебсайту з історії кафедри Медіасистем та технологій ХНУРЕ.

Сутність *prompt-first design* полягає у зміщенні центру проєктної діяльності зі статичного макета на формування якісного промпта. Промпт у цьому підході виступає не допоміжною командою, а центральним проєктним артефактом, який частково перебирає функції технічного завдання, дизайн-концепції та специфікації поведінки інтерфейсу [2]. Відповідно змінюється і роль фахівця: дизайнер з виконавця окремих графічних операцій перетворюється на куратора, який задає рамку, перевіряє результат і керує циклом уточнень. Чим точніше зафіксовано в промпті мету сторінки, тип користувача, перелік компонентів і характер композиції, тим вищою є ймовірність отримати придатний до використання результат.

Ефективний промпт для генерації вебінтерфейсу доцільно будувати як багатокомпонентну структуру. Сучасні рекомендації з *prompt engineering* сходяться в тому, що якісний запит має містити чітко окреслене завдання, контекст, тон, детальні правила виконання та явні критерії результату [3]. У вебдизайні це означає, що промпт повинен описувати мету інтерфейсу (наприклад, освітній лендинг або історичний архів), цільову аудиторію, структуру сторінки (hero-блок, навігація, картки, таймлайн, галерея, футер тощо), візуально-стильові параметри, поведінкові й адаптивні вимоги, а також обмеження якості – читабельність, контрастність, цілісність стилю. Без такої структурованості результат генерації стає непередбачуваним.

Окрему роль у *prompt-first design* відіграють візуальні референси – скріншоти, фрагменти існуючих макетів або зображення, які доповнюють текстовий опис. У мультимодальному підході вони виконують функцію уточнення значення запиту. Словесна характеристика на кшталт «сучасний, чистий, академічний інтерфейс» може

бути інтерпретована системою дуже широко, тоді як референс звужує поле варіантів та конкретизує композиційні рішення, відступи, співвідношення тексту й зображень тощо. Поєднання текстових та візуальних інструкцій дозволяє істотно знизити неоднозначність промпта.

Prompt-first design є за своєю природою ітераційним процесом. Перший згенерований результат зазвичай не є фінальним і має розглядатися як інтерактивна чорнова версія, на основі якої проводиться оцінювання: наскільки інтерфейс відповідає поставленій меті, чи коректно вибудована інформаційна ієрархія, чи зручно ним користуватися тощо. Так формується цикл «генерація – перевірка – уточнення промпта – повторна генерація». Циклічна модель дозволяє раніше виявляти слабкі місця композиції та сценаріїв навігації, замість того щоб залишати важливі рішення замороженими на рівні статичного макета. Дизайнер працює одночасно з формою і логікою взаємодії, що особливо важливо для ресурсів зі складною інформаційною структурою.

Практична цінність prompt-first design проявляється передусім у проектах, що виконуються невеликою командою або одним фахівцем. Раніше навіть нескладний вебсайт вимагав співпраці дизайнера й розробника. Один створював макет, інший реалізовував його у вигляді функціональної сторінки. Prompt-first design дозволяє скоротити цей цикл та перенести значну частину рутинних операцій на штучний інтелект, тоді як дизайнер зосереджується на змістових та структурних рішеннях. Завдяки цьому стає можливою реалізація проектів, що раніше виходили за межі компетенції одного фахівця.

Описаний підхід обрано як методологічну основу для розроблюваного вебсайту з історії кафедри Медіасистем та технологій ХНУРЕ. Проект має кілька принципових обмежень. Він виконується одним студентом-дизайнером з базовими навичками програмування, проте передбачає створення не статичного макета, а повноцінного публічно доступного ресурсу. В таких умовах prompt-first design дозволяє залишатися в дизайн-домені та водночас отримувати функціональний результат.

Опорними елементами вихідного промпта в проекті є загальний намір (освітній наратив про кафедру МСТ від моменту її заснування до сьогодення), цільова аудиторія, структура багатосторінкового ресурсу з докладним описом головних екранів та візуальними референсами, фірмова колірна палітра, типографіка та загальна стилістика інтерфейсу, а також вимоги до адаптивності інтерфейсу під різні пристрої, інтерактивної поведінки елементів і базової вебдоступності.

Перша генерація містить плейсхолдери – стокові зображення та згенеровані тексти-замінники, які слугують лише для перевірки композиції й логіки сторінок. Заміна цих елементів на реальний контент (архівні фотографії, біографічні довідки, описи ключових подій тощо) відбувається на наступних ітераціях трьома способами: уточнювальними промптами, прямим редагуванням окремих елементів на полотні та ручним редагуванням коду. Перший спосіб ефективніший для масових текстових заміन і переформулювання описів у потрібному стилі, коли штучний інтелект самостійно опрацьовує одразу кілька однотипних блоків. Другий застосовується для швидкого

редагування властивостей конкретного елемента безпосередньо в інтерфейсі дизайн-інструмента – зміни тексту, гарнітури, кольору, накреслення, розміру шрифту тощо. Третій використовується для точних правок, які зручніше та швидше виконати безпосередньо в коді.

Водночас prompt-first design має низку обмежень, які треба враховувати на практиці. Якість результату безпосередньо залежить від точності постановки завдання. Нечіткий або перевантажений промпт призводить до поверхневого та стилістично нестабільного інтерфейсу. Також навіть за умови сильного первинного результату зберігається потреба в експертному втручанні – редагуванні композиції, уточненні текстів, заміні зображень, оптимізації адаптивної поведінки окремих компонентів тощо. Крім того, дизайнер має навчитися документувати не лише фінальний макет, а й логіку послідовних уточнень, оскільки саме вона забезпечує відтворюваність результату. Окремої уваги потребують питання авторського права на згенерований візуальний контент [4, 5].

Таким чином, prompt-first design є перспективним методологічним підходом, значення якого зростатиме у міру розвитку генеративних моделей та поширення мультимодальних дизайн-інструментів. Він знижує поріг входу для самостійних дизайнерських проєктів, прискорює перехід від концепції до робочого інтерфейсу й формує нову культуру взаємодії дизайнера зі штучним інтелектом, у якій ключовою компетенцією стає не виконання окремих графічних операцій, а свідоме формулювання задачі. Саме тому prompt-first design обрано як методологічну основу для розроблюваного вебсайту з історії кафедри Медіасистем та технологій ХНУРЕ.

Література.

1. Козачок, А. О., & Хмелівський, Ю. С. (2024). Використання штучного інтелекту у вебдизайні. Вісник студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса, 1(16), 131–134. <https://jvestnik-sss.donnu.edu.ua/article/view/15811>.
2. Бібліотека Бердянського державного педагогічного університету. (2024). Що таке промпт і як створити ефективний запит?. <https://library.bdpu.org.ua/ai-for-education-and-research/prompt>.
3. Raney, J. (2025). The power of the first prompt. Medium. <https://medium.com/@jonathanaraney/the-power-of-the-first-prompt-8140f0955e74>.
4. Атланов, В. (2025). Prompt engineering: ключова компетенція сучасного дизайнера. Матеріали наукових конференцій Чорноморського національного університету імені Петра Могили. Серія «Дизайн, комп'ютерні технології», (1), 15-18. <https://doi.org/10.34132/mspc2025.01.06.01>.
5. Kaluhin, N., Vovk, O., & Chebotarova, I. (2024). The impact of artificial intelligence on future of humanity. Jóvenes en la ciencia, (26). <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/4235/3716>.