

دوره آموزش تولید محتوای متنی با استفاده از هوش مصنوعی مولد

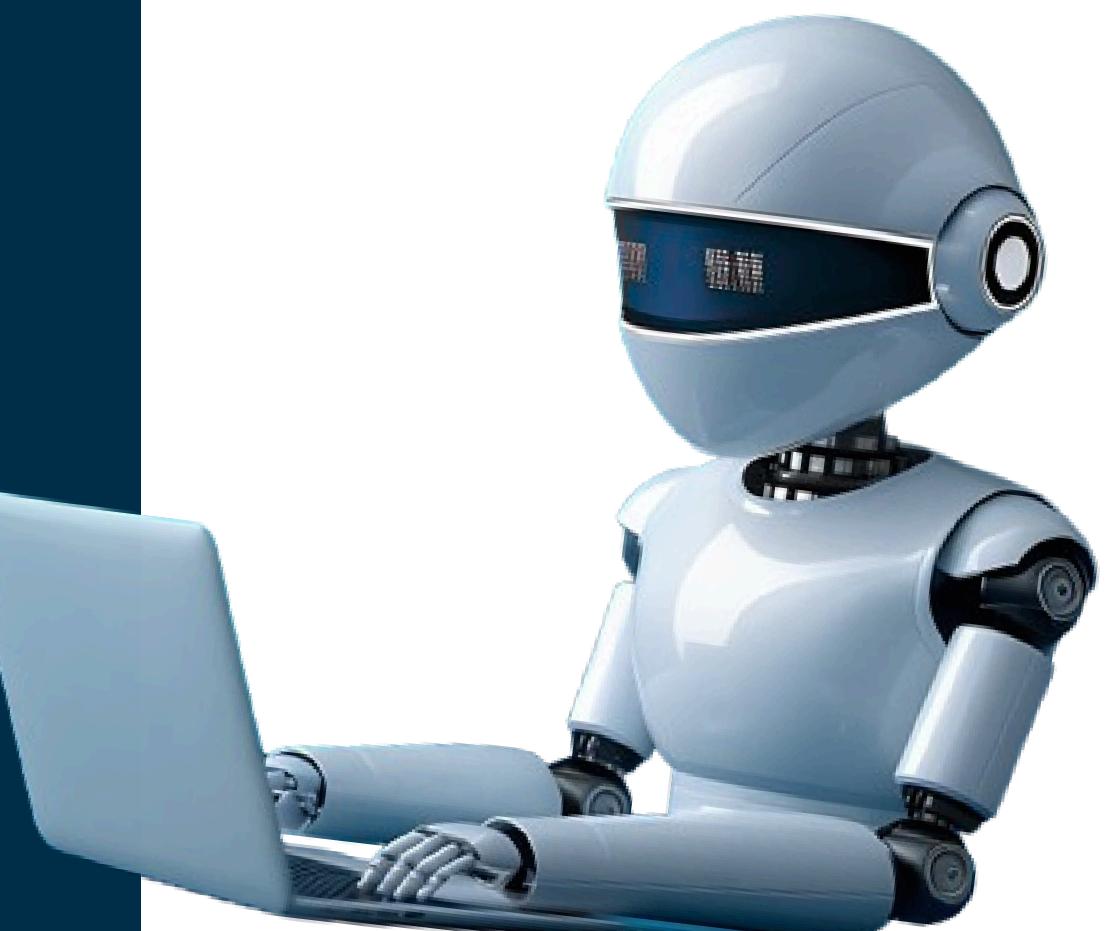
فصل چهارم بخش دوم - Prompt Patterns

مرکز آموزش فناوری اطلاعات شهرستان گرگان

مدرس دوره : مهندس مصطفی صادقی



سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور



Few-Shot Examples



Few-Shot Prompting

Few-Shot Prompting روشی است که در آن شما با دادن چند مثال ورودی و خروجی به مدل زبانی، به آن «الگو» یاد می‌دهید.
به جای این که فقط بگویید «این کار را انجام بده»، شما:
چند بار به مدل نشان می‌دهید:

وقتی ورودی این است → خروجی درست این است.

بعد یک ورودی جدید می‌دهید و از مدل می‌خواهید همان الگورا ادامه بدهد.
یعنی در واقع، داخل خود پرامپت دارید به مدل یک مهارت/الگو یاد می‌دهید،
بدون این که مرحله به مرحله قوانین را توضیح دهید.

- zero shot •
- one shot •
- few shot •

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



Few-Shot Simple

در این سطح، مثال‌ها فقط شامل یک ورودی و یک خروجی هستند.

هدف:

آموزش الگو، قالب و نوع خروجی مطلوب فقط با چند نمونه.

سازوکار:

- مدل از روی نمونه‌ها یاد می‌گیرد;
- ساختار ورودی چیست؟
- ساختار خروجی باید چگونه باشد؟
- پاسخ در چه قالبی (کوتاه/بلند/لیستی/برچسبی) تولید شود؛
- چه دامنه‌ای از نتایج مجاز است.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



- متن: "این فیلم افتضاح بود"
• احساس: منفی
- متن: "پر از انرژی و زیبایی بود"
• احساس: مثبت
- متن: "چه پایان ناامیدکننده‌ای داشت"
• احساس: منفی
- متن: "این فیلم عالی بود!"
• احساس: ؟

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g.

غیررسمی: الان می فرستمتش.
رسمی: آن را در اسرع وقت ارسال خواهم کرد.

غیررسمی: میشه اون فایل رو بدم؟
رسمی: ممکن است لطفاً آن فایل را در اختیارم قرار دهید؟

غیررسمی: یکم گیج کننده بود.
رسمی: این موضوع تا حدی مبهم بود.

غیررسمی: باید گزارش رو تا فردا بدی.
رسمی:

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g.

Actions برای Few-Shot

در این سطح، از Few-Shot برای تصمیم‌گیری در موقعیت‌ها استفاده می‌کنیم.

مثال‌ها به مدل یاد می‌دهند:

در یک «وضعیت»
چه «عملی» باید انجام شود.

هدف:

آموزش انتخاب اقدام مناسب بر اساس الگوهای تصمیم‌گیری.
سازوکار:

- مدل از روی مثال‌ها می‌فهمد:
- هر مثال با Situation شروع می‌شود
- خروجی همیشه Action است
- عمل باید کوتاه، دستوری و واضح باشد

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g.

Actions برای Few-Shot

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps

وضعیت: مشتری می‌پرسد چرا سفارش او هنوز ارسال نشده است.
اقدام: وضعیت سفارش را بررسی کن و زمان دقیق ارسال را اطلاع بده.

وضعیت: مشتری می‌گوید کالایی که رسیده با عکس سایت فرق دارد.
اقدام: از او عکس کالا را بخواه و امکان تعویض یا بازگشت کالا را توضیح بده.

وضعیت: مشتری درخواست تخفیف بیشتر می‌کند اما تخفیف‌ها ثابت هستند.
اقدام:



با مراحل میانی Few-Shot

این سطح پیشرفته‌ترین شکل Few-Shot است.

در اینجا مثال‌ها فقط ورودی-خروجی نیستند؛
بلکه روند فکر و تصمیم‌گیری نیز نمایش داده می‌شود.

هدف:

آموزش مدل برای:

- تفکر مرحله‌به‌مرحله
- شبیه‌سازی فرایند حل مسئله
- ارائهٔ پاسخ‌های چندمرحله‌ای و دقیق

سازوکار:

در این ساختار، مثال‌ها معمولاً شامل این بخش‌ها هستند:

- Situation: وضعیت
- Think: تحلیل وضعیت
- Action: اقدام

و این چرخه تکرار می‌شود.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



با مراحل میانی Few-Shot

مسئله: کاربر می‌گوید وارد حساب کاربری نمی‌شود.

فکر: ممکن است رمز را اشتباه وارد کرده باشد.

اقدام: از او بخواه رمز را مجدداً وارد کند یا از گزینه فراموشی رمز استفاده کند.

فکر: می‌گوید رمز جدید هم کار نمی‌کند.

اقدام: بررسی کن آیا ایمیل او تأیید شده یا خیر.

فکر: ایمیل کاربر هنوز تأیید نشده است.

اقدام: لینک تأیید ایمیل را دوباره برایش ارسال کن.

مسئله: کاربر می‌گوید هنگام ورود پیام «حساب شما مسدود شده» دریافت می‌کند.

فکر:

اقدام:

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



Few-Shot Prompting

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps

۱. چرا Few-Shot مهم‌تر از دستور نوشتن مستقیم است؟

مدل‌ها در تقلید الگو بسیار بهتر عمل می‌کنند تا پیروی از قوانین پیچیده.

اگر به مدل بگویید «این کار را انجام بده»، ممکن است خروجی غیرقابل پیش‌بینی باشد.

اما وقتی چند مثال شفاف می‌دهید، خروجی پایدار، قابل کنترل و قابل پیش‌بینی می‌شود.

این اساساً همان چیزی است که Few-Shot را قدرتمند می‌کند.



e.g.

Few-Shot Prompting

۲. کیفیت مثال‌ها مهم‌تر از تعداد مثال‌هاست
دو مثال خوب بهتر از ده مثال متوسط است.

مثال‌ها باید:

- کوتاه
- دقیق
- بدون ابهام
- از نظر ساختار یکسان باشند
- مدل باید بتواند الگورا سریع تشخیص دهد.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g

Few-Shot Prompting

۳. پیشوندها (Prefixes) نقش کلیدی دارند
پیشوندهایی مثل:

Input •

Output •

Situation •

Action •

Think •

این‌ها به مدل کمک می‌کنند ساختار را سریع بیاموزد.
هر جا پیشوندها دقیق و تکرارپذیر باشند، مدل سریع‌تر و بهتر الگورا ادامه می‌دهد.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps

Few-Shot Prompting

۴. دامنه خروجی با مثال‌ها محدود می‌شود

در few-shot ساده، مثال‌ها تعیین می‌کنند:

- چه نوع خروجی مجاز است
- چه کلمه‌هایی باید استفاده شود
- چه قالبی باید حفظ شود

مثلاً اگر مثال‌های Sentiment فقط سه برجسب داشته باشند:

Positive •

Negative •

Neutral •

مدل معمولاً خارج از این سه جواب نمی‌دهد.

این یعنی رهبری خروجی از طریق نمونه‌ها.



e.g.

Few-Shot Prompting

ابزارهای Intermediate Steps و Action .5 متفاوتی هستند

Action Prompting

- برای پاسخ سریع
- برای تصمیم‌گیری تک مرحله‌ای
- برای سناریوهای کوتاه

Intermediate Steps

- برای حل مسئله
 - برای برنامه‌ریزی
 - برای پشتیبانی فنی
 - برای تصمیم‌گیری‌های پیچیده
- این دو ساختار را نباید با هم اشتباه گرفت.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g

Few-Shot Prompting

Few-Shot .6 را می‌توان برای ساخت دیتاست آموزشی هم به کار برد
این یک نکتهٔ بسیار ارزشمند برای کارهای حرفه‌ای است:

- ابتدا تعداد کمی مثال خوب می‌نویسید
- مدل صدها مثال مشابه تولید می‌کند
- شما آن‌ها را بازبینی و اصلاح می‌کنید

این مجموعه تبدیل می‌شود به دیتاست آموزشی
بعد می‌توانید همین دیتاست را دوباره برای آموزش مدل‌های دیگر استفاده کنید

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g.

Few-Shot Prompting

جایگزین دستور نیست؛ جایگزین «تعریف قواعد» است. Few-Shot در مهم‌ترین چیز این است: Prompt Engineering به جای گفتن اینکه «چه کار کند»، نشان دهید «چگونه باید انجام دهد». و این دقیقاً نقش Few-Shot است.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g.

Few-Shot Prompting

1. استفاده از پیشوندهای دقیق و غیرمبهمن
2. ارائه مثال‌های واضح و دارای اطلاعات کافی
3. فراهم کردن زمینه لازم برای تصمیم‌گیری در ورودی
4. مشخص کردن محدودیت‌های خروجی
5. جلوگیری از مثال‌های گمراه کننده یا بیش از حد ساده
6. تعداد مناسب و کافی نمونه‌های Few-Shot
7. اضافه کردن دستور یا توضیح کوتاه قبل از مثال‌ها (در صورت نیاز)
8. شفاف بودن ورودی نهایی و داشتن جزئیات کافی
9. معیار انسانی: مثال‌ها باید برای انسان هم روشن باشند
10. تصمیم‌گیری درست بین توضیح دادن در بالای پرامپت یا داخل مثال‌ها

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps

Game Play Pattern



Game Play Pattern

یعنی تبدیل یادگیری یک موضوع به یک بازی تعاملی که:

- ChatGPT نقش Game Master را برعهده دارد.
- قوانین بازی را خودش تعیین می‌کند (یا تو قوانین اولیه را می‌دهی و بقیه را خودش می‌سازد).
- وظیفه اش این است که در هر مرحله یک چالش مرتبط با موضوع مورد نظر ارائه کند.
- شما باید تلاش کنید چالش را حل کنید و ChatGPT خروجی را بررسی و بازخورد می‌دهد.

این پترن یک روش عمیق و بسیار قوی برای تسلط بر یک مهارت است (مثل پرامپت‌نویسی، برنامه‌نویسی، ریاضی، زبان و...)

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g.

Game Play Pattern

چرا این پترن قدرتمند است؟
در بازی:

- تو وظیفه طراحی سؤال را نداری؛ مدل خودش تولید می‌کند.
- مدل از کل داده‌های آموزشی اش برای ساختن مراحل بازی و محتوا کمک می‌گیرد.
- یادگیری تبدیل می‌شود به تمرین مهارتی، با بازخورد فوری.

بازی قابلیت سفارشی‌سازی بی‌نهایت دارد:
می‌توانی بگویی:

- « فقط مسائل منطقی بدھ ۵ »
- « فقط مسائل ریاضی بدھ ۵ »
- « فقط تمرین‌های مربوط به Template Pattern بدھ ۵ » و ...

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



Game Play Pattern

To use this pattern, your prompt should make the following fundamental contextual statements:

1. Create a game for me around X OR we are going to play an X game
2. One or more fundamental rules of the game

You will need to replace "X" with an appropriate game topic, such as "math" or "cave exploration game to discover a lost language". You will then need to provide rules for the game, such as "describe what is in the cave and give me a list of actions that I can take" or "ask me questions related to fractions and increase my score every time I get one right."

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



ساختار اصلی Gameplay Pattern

۱) تعریف نقش‌ها

بازی همیشه چند نقش دارد (۲ یا ۳ نقش).
هر نقش وظیفه مشخص دارد.

مثال‌ها:

→ توضیح + سؤال → Teacher

→ ارزیابی + بازخورد → Critic

→ تمرین → Trainer

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



ساختار اصلی Gameplay Pattern

2) قوانین بازی

قوانین تعیین می‌کنند:

- ترتیب نقش‌ها
 - لحن
 - شرط توقف
 - عدم ادامه بدون پاسخ
 - شاخص پیشرفت (مثل LP یا SP یا ستاره)
- این قوانین ریتم و سبک بازی را می‌سازند.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



ساختار اصلی Gameplay Pattern

(3) حلقه‌ی هر مرحله (Game Loop)

- نقش اول → توضیح + سؤال
 - کاربر → پاسخ
 - نقش دوم → ارزیابی
 - نقش سوم → تمرین
- رفتن به مرحله بعد

(تا زمانی که کاربر بگوید «توقف/تمام»)

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



ساختار اصلی Gameplay Pattern

4) شروع بازی (Initialization)

مرحله اول با یک دستور کنترل شده شروع می شود:

- «فقط Teacher را اجرا کن.»
- «فقط سؤال اول را بپرس.»

این باعث می شود بازی از نقطه درست شروع شود و مدل سردرگم نشود.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps

Template Pattern



Template Pattern

یکی از جذاب‌ترین ویژگی‌های مدل‌های زبانی بزرگ (LLM) این است که می‌توانند انواع مختلفی از محتوا را تولید کنند؛

اما همین ویژگی، یک چالش مهم نیز ایجاد می‌کند: چطور خروجی را دقیقاً در همان قالبی که می‌خواهیم تحويل بگیریم؟ گاهی یک محتوای عالی دریافت می‌کنیم اما

- ساختار درست نیست

- بخش‌ها جایه‌جا شده‌اند

- استاندارد تعریف شده رعایت نشده

- یا لازم است ده‌ها نسخه مشابه بسازیم و مدل هر بار قالب را تغییر می‌دهد در این شرایط، به الگویی نیاز داریم که فرم خروجی را کاملاً تحت کنترل ما قرار دهد. اینجا Template Pattern وارد می‌شود.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



Template Pattern

یک روش حرفه‌ای در پرامپت‌نویسی است که به شما امکان می‌دهد:

- یک قالب کاملاً مشخص تعریف کنید
- بخش‌های قابل تغییر را به صورت جای خالی (Placeholder) تعیین کنید
- مدل را موظف کنید فقط همان قالب را حفظ کند
- و محتوا را دقیقاً در جای خالی‌ها قرار دهد
- این دقیقاً همان کاری است که با یک دستیار حرفه‌ای انجام می‌دهید:
فرم می‌دهید، جای خالی تعریف می‌کنید، و انتظار دارد فرم دقیقاً همین‌گونه کامل شود.

جای خالی = PlaceHolders

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



Template Pattern

برای اینکه مدل به صورت کامل از قالب تبعیت کند، چهار اصل وجود دارد:

۱. اعلام وجود قالب

به مدل می‌گوییم:
من یک قالب به تو می‌دهم.

این جمله مسیر ذهنی مدل را روشن می‌کند.

۲. تعریف جای خالی‌ها

کلماتی که با حروف بزرگ نوشته می‌شوند نقش Placeholder دارند:

PRODUCT_NAME

PRICE

CTA_TEXT

مدل می‌فهمد این بخش‌ها باید با خروجی واقعی جایگزین شوند.

۳. دستور پر کردن بخش‌ها

با یک جمله شفاف:
جای خالی‌ها را با محتوای مناسب پر کن.

۴. اجبار به حفظ قالب

برای جلوگیری از تغییر ناخواسته ساختار:
قالب را بدون هیچ‌گونه تغییر حفظ کن.
این مرحله قلب Template Pattern است.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



Template Pattern

To use this pattern, your prompt should make the following fundamental contextual statements:

- I am going to provide a template for your output
- X is my placeholder for content
- Try to fit the output into one or more of the placeholders that I list
- Please preserve the formatting and overall template that I provide
- This is the template: PATTERN with PLACEHOLDERS

You will need to replace "X" with an appropriate placeholder, such as "CAPITALIZED WORDS" or "<PLACEHOLDER>". You will then need to specify a pattern to fill in, such as "Dear <FULL NAME>" or "NAME, TITLE, COMPANY".

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps



چگونه Template Pattern را حرفه‌ای تر کنیم؟

۱. استفاده از Markdown

عنوان‌ها، بولت‌ها، بخش‌ها و تیترها را می‌توانید با آن کنترل کنید.

۲. تعیین محدودیت‌های روشن

وقتی بگویید:

- یک جمله
- یک پاراگراف
- ۴ مورد
- ۸ هشتگ
- لحن رسمی

مدل دقیق‌تر عمل می‌کند.

۳. تعریف قالب ثابت اما عنوان‌های پویا

این یک تکنیک پیشرفته است:

- قالب ثابت
 - اما مدل عنوان‌ها را هر بار عوض می‌کند
- به این روش Dynamic-Headlined Template Pattern می‌گوییم.

۴. سطح‌بندی جای خالی‌ها

می‌توانید جای خالی‌ها را چندلایه کنید:

- ۳ بولت واقعی + تمرکز بر نیاز مشتری (BENEFITS_LIST)
- سؤال مشارکتی، غیرکلیشه‌ای (INTERACTION_PROMPT)
- (محترمانه، کوتاه، اقدام‌محور) CTA_TEXT

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Learning



Recipe Pattern



Alternative Apps

Meta Learning Pattern



Meta Language Learning Pattern

در بسیاری از تعاملات ما با مدل‌های زبانی بزرگ، توضیح کامل خواسته‌ها با جملات طولانی و صریح، هم زمان بر است و هم امکان بروز ابهام را افزایش می‌دهد. درست مانند دنیاًی واقعی که افراد حرفه‌ای در هر حوزه یک زبان تخصصی یا شورت‌هند برای سرعت و دقیق‌تر دارند، ما نیز می‌توانیم یک زبان جدید برای تعامل با مدل خلق کنیم.
این زبان جدید باعث می‌شود:

- ورودی‌ها کوتاه‌تر و فشرده‌تر شوند
 - تکرار کاهش یابد
 - ساختار ثابت و بدون ابهام ایجاد شود
 - فرآیندهای پیچیده با صرف انرژی بسیار کمتر اجرا شوند
- این دقیقاً جوهره پترن Meta Language Creation است.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps



Meta Language Learning Pattern

Meta Language Creation Pattern تکنیکی است که طی آن مایک زبان جدید، فشرده و رسمی تعریف می‌کنیم و سپس این زبان را به مدل آموزش می‌دهیم. پس از آموزش، مدل ورودی‌های ما را در این زبان به درستی تفسیر و پردازش خواهد کرد. این زبان می‌تواند شامل موارد زیر باشد:

- نمادها
- ساختارهای کوتاه
- کدگذاری‌های اختصاصی
- اختصارهای استاندارد شده
- نحو (Syntax) مخصوص

ما ابتدا قواعد زبان را توضیح می‌دهیم، سپس مثال ورودی → تفسیر ارائه می‌کنیم، و در نهایت با این زبان با مدل کار می‌کنیم.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps



Meta Language Learning Pattern

این پترن یک فرآیند سه مرحله‌ای دارد:
گام 1) تعریف زبان

شامل:

ساختار کلی
نمادها

اجزای قابل استفاده
معنی دقیق هر بخش

گام 2) آموزش با مثال (Translation Demonstration)

در این مرحله می‌گوییم:

"وقتی می‌گوییم $A, B \rightarrow C, D$ منظورم این است که ..."

این مانند few-shot prompting است، با این تفاوت که هدف آن آموزش یک زبان جدید است.

گام 3) استفاده عملی

مدل از این پس ورودی‌ها را به زبان شما دریافت می‌کند و خروجی را بر اساس قواعد شما ایجاد می‌کند.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps



مزایا و کاربردهای Meta Language Creation

- 1) کاهش زمان و هزینه تعامل به جای نوشتن جملات طولانی، یک کد کوتاه کافی است.
- 2) استانداردسازی در سازمان‌ها باعث می‌شود همه یک جور اطلاعات وارد کنند و نتایج سازگارتر باشد.
- 3) کاهش ابهام وقتی زبان به صورت رسمی تعریف شود، مدل مطابق همان استاندارد پاسخ می‌دهد.
- 4) امکان پردازش سریع سناریوهای پیچیده مثلاً یک مسیر سفر چند مرحله‌ای را در یک خط بیان می‌کنید.
- 5) کاربرد در حوزه‌های مختلف :
 - برنامه‌ریزی محتوا
 - مدیریت پروژه
 - تحلیل داده
 - روان‌شناسی و تشخیص الگو
 - آموزش
 - بازاریابی
 - طبقه‌بندی
 - تولید محتوا
 - تولید گزارش
 - طراحی سیستم

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps

Recipe Pattern



Recipe Pattern

الگوی دستور العمل زمانی استفاده می‌شود که بخشی از راه حل یا فرآیند را می‌دانیم، اما برای تکمیل آن به کمک نیاز داریم. این الگو شبیه به ارائه یک دستور غذا با مواد اولیه و مراحل کلی است و از مدل می‌خواهد جزئیات و مراحل missing را تکمیل کند.

mekanizm kar

- **تعريف هدف:** ابتدا هدف کلی را مشخص می‌کنیم.
- **ارایه اجزای معلوم:** بخش‌هایی از راه حل که می‌دانیم را ارائه می‌دهیم.
- **تعیین جای خالی:** مکان‌های ناشناخته را با علائمی مثل "... مشخص می‌کنیم.
- **تکمیل توسط مدل:** از مدل می‌خواهیم با درک زمینه، جای خالی‌ها را پر کند.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps



Recipe Pattern

کاربردهای عملی

- برنامه‌ریزی پروژه: وقتی مراحل کلی را می‌دانید اما جزئیات را نه
- طراحی فرآیند: تکمیل workflow‌های ناقص
- حل مسئله: وقتی بخشی از راه حل را می‌دانید
- آموزش و راهنمایی: ایجاد دستورالعمل‌های گام به گام

مزایا

- کاهش بار شناختی: نیازی به دانستن تمام جزئیات نیست.
- خلاقیت کنترل شده: مدل در چارچوب تعیین شده خلاقیت به خرج می‌دهد.
- انعطاف‌پذیری: می‌تواند با سطوح مختلف از دانش اولیه کار کند.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g

Recipe Pattern

To use this pattern, your prompt should make the following fundamental contextual statements:

- I would like to achieve X
- I know that I need to perform steps A,B,C
- Provide a complete sequence of steps for me
- Fill in any missing steps
- (Optional) Identify any unnecessary steps

You will need to replace "X" with an appropriate task. You will then need to specify the steps A, B, C that you know need to be part of the recipe / complete plan.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps

Alternative Approach Pattern



Alternative Approaches Pattern

این پترن یک چارچوب ساختاریافته برای استفاده از مدل‌های زبانی بزرگ (مثل ChatGPT) به عنوان هم‌فکر و مشاور خلاق در حل مسئله است. هدف اصلی آن، شبیه‌سازی یک جلسه طوفان فکری (Brainstorming) با مدل است تا چندین راه حل یا زاویه دید متفاوت برای یک تکلیف خاص تولید کند.

ماهیت پترن:

به جای درخواست یک پاسخ مستقیم، از مدل می‌خواهید که:

- ابتدا چندین "رویکرد جایگزین" برای حل مسئله یا انجام یک کار پیشنهاد دهد.
- این رویکردها را مقایسه و تحلیل کند (مزایا، معایب، تناسب با موقعیت‌های مختلف).
- در نهایت از شما بپرسد کدام یک را ترجیح می‌دهید تا بر اساس آن پیش برود.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps



Alternative Approaches Pattern

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps

- فواید و کاربردهای این پترن:**
- گسترش افق فکری:** مدل با استفاده از دانش گسترده‌ای که از متون مختلف آموخته، می‌تواند رویکردهایی کاملاً نو و خارج از کادر فکری شما پیشنهاد دهد (مثل پیشنهاد "قالب مطالعه موردی" برای خلاصه‌سازی ایمیل، که ممکن است به ذهن کاربر نیاید).
 - صرفه‌جویی در زمان و انرژی:** به جای صرف زمان برای ایده‌پردازی انفرادی، می‌توانید به سرعت چندین ایده ساختاریافته دریافت کنید.
 - یادگیری ضمنی:** با دیدن نحوه تحلیل و تفکیک مدل، می‌توانید اصطلاحات، قالب‌ها و استراتژی‌های جدیدی برای حل مسئله یاد بگیرید (مثل استفاده از پترن "شخصیت" در یک پرامپت).
 - تصمیم‌گیری آگاهانه:** مقایسه و تضاد (Compare & Contrast) که مدل ارائه می‌دهد، به شما کمک می‌کند با در نظر گرفتن مزايا و معایب هر روش، گزینه مناسب‌تری برای زمینه خاص خود انتخاب کنید.



Alternative Approaches Pattern

- نیاز به تخصص کاربر:** خروجی مدل لزوماً درست یا عملی نیست. شما به عنوان کاربر باید بر محتوا مسلط باشید تا ایده‌های نامربوط، نادرست یا خطرناک را فیلتر کنید. این پtern یک "دستیار ایده‌پرداز" است، نه یک "حل‌کننده خودکار و بی‌خطا".
- ویژه‌سازی بهتر است:** هرچه دستورالعمل (پرمیت اولیه) شما خاص‌تر و غنی‌تر باشد، خروجی مرتبط‌تر خواهد بود. مثلاً به جای "همیشه رویکردهای جایگزین بگو"، بگویید "برای این مسئله بازاریابی خاص، سه استراتژی جایگزین با ذکر نقاط قوت و ضعف هر کدام پیشنهاد کن".
- تکرارپذیری و آزمون:** ایده‌های تولیدشده نقطه شروع هستند. باید آنها را آزمون کنید، بازخورد بگیرید و اصلاح کنید.
- ارزیابی جداگانه:** برای ارزیابی کیفیت رویکردهای تولیدشده، بهتر است از مدل در یک مکالمه جداگانه بخواهید نقش یک ارزیاب را بازی کند. این از "سوگیری تایید خودی" (که مدل صرفاً بگوید همه ایده‌هایش خوب هستند) جلوگیری می‌کند.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps



e.g.

Alternative Approaches Pattern

To use this pattern, your prompt should make the following fundamental contextual statements:

- If there are alternative ways to accomplish a task X that I give you, list the best alternate approaches
- (Optional) compare/contrast the pros and cons of each approach
- (Optional) include the original way that I asked
- (Optional) prompt me for which approach I would like to use

You will need to replace "X" with an appropriate task.

Few Shots



Game Play



Template Pattern



Meta Creation



Recipe Pattern



Alternative Apps