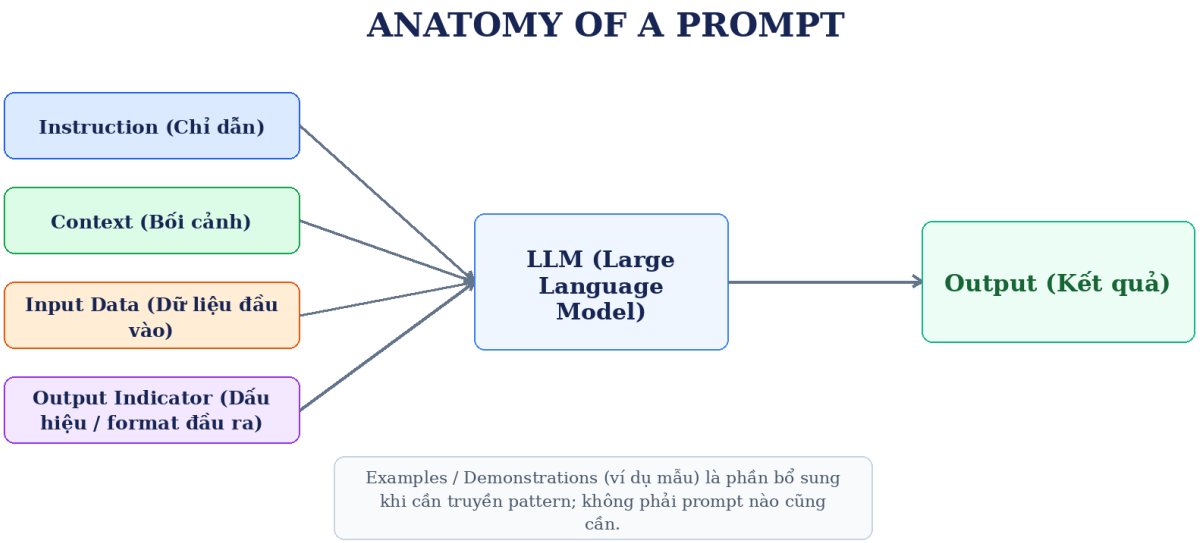
BASICS OF PROMPTING

NỀN TẢNG GIAO TIẾP HIỆU QUẢ VỚI LLM

Sổ tay tiếng Việt - định nghĩa rõ, ví dụ cụ thể, hình minh hoạ trực quan



Hình 1. Các thành phần thường xuất hiện trong một prompt hiệu quả.

Biên soạn dựa trên Prompt Engineering Guide - Basics of Prompting (DAIR.AI)
Bản biên soạn tháng 09/2026

Lời mở đầu

Prompting không phải là “mẹo đặt câu hỏi” đơn thuần. Ở mức cơ bản, prompting là cách chúng ta truyền mục tiêu, bối cảnh và dữ liệu cho Large Language Model (LLM - mô hình ngôn ngữ lớn) để mô hình tạo ra kết quả phù hợp hơn. Chất lượng output (đầu ra) phụ thuộc mạnh vào lượng thông tin cần thiết được cung cấp và cách prompt được cấu trúc.

Tài liệu này hệ thống hoá các nội dung nền tảng từ Prompt Engineering Guide gồm Basics of Prompting, Elements of a Prompt, General Tips for Designing Prompts và Examples of Prompts. Nội dung được biên tập lại bằng tiếng Việt, rút gọn phần trùng lặp và bổ sung ví dụ mới để người đọc có thể áp dụng ngay.

GHI NHỚ: Một prompt tốt không cần dài; nó cần đủ rõ để mô hình biết “làm gì”, “dựa trên gì” và “trả ra theo cách nào”.

Mục lục

1. Prompting một LLM: khái niệm nền tảng

2. Các thành phần thông tin trong một prompt

3. Chat roles: system, user, assistant

4. Vì sao instruction rõ ràng làm output tốt hơn

5. Prompt Formatting: Question, Instruction và QA

6. Zero-shot Prompting

7. Few-shot Prompting và In-context Learning

8. Few-shot Classification: ví dụ hoàn chỉnh

9. Nguyên tắc thiết kế prompt hiệu quả

10. Các dạng tác vụ prompt phổ biến

11. Quy trình thực hành Prompt Engineering

12. Checklist thực hành nhanh

13. Glossary và tóm tắt cuối chương

1. Prompting một LLM: khái niệm nền tảng

Prompt *(lời nhắc/yêu cầu đầu vào)*: là nội dung người dùng đưa cho mô hình để yêu cầu mô hình tạo một response (phản hồi). Prompt có thể rất ngắn, nhưng cũng có thể chứa instruction, context, input và examples.

Prompting *(quá trình đưa prompt cho mô hình)*: là hành động tương tác với LLM bằng prompt để nhận output.

Prompt Engineering *(kỹ thuật thiết kế prompt)*: là quá trình thiết kế và tinh chỉnh prompt để mô hình thực hiện một tác vụ mong muốn một cách ổn định và dễ đánh giá hơn.

Một LLM sinh phản hồi dựa trên context (ngữ cảnh) mà nó nhận được. Vì vậy, một câu mở đầu quá ngắn có thể dẫn đến nhiều cách hoàn thành hợp lý khác nhau; mô hình không tự biết mục tiêu cụ thể của người dùng nếu prompt chưa nói rõ.

VÍ DỤ - Prompt tối giản

Prompt: Hôm nay trời...

Output minh hoạ: ...rất đẹp và mát mẻ.

Điểm cần nhớ: Mô hình có thể tiếp tục câu hợp lý, nhưng chưa biết bạn muốn mô tả thời tiết, viết thơ hay tạo caption.

VÍ DỤ - Prompt có mục tiêu rõ

Prompt: Hoàn thành câu sau bằng một câu mô tả thời tiết, tối đa 15 từ: “Hôm nay trời...”

Output minh hoạ: Hôm nay trời trong xanh, có nắng nhẹ và gió mát.

Điểm cần nhớ: Instruction giúp thu hẹp không gian đáp án và làm kết quả phù hợp hơn.



Hình 2. Sự khác biệt giữa prompt mơ hồ và prompt có instruction rõ ràng.

GHI NHỚ: LLM không “đọc ý nghĩ” của người dùng. Mục tiêu càng rõ, xác suất nhận đúng loại output càng cao.

2. Các thành phần thông tin trong một prompt

Một prompt có thể chứa bốn thành phần cốt lõi dưới đây. Không phải tác vụ nào cũng cần đủ cả bốn; mục tiêu là dùng đúng thành phần giúp giảm mơ hồ và kiểm soát đầu ra.

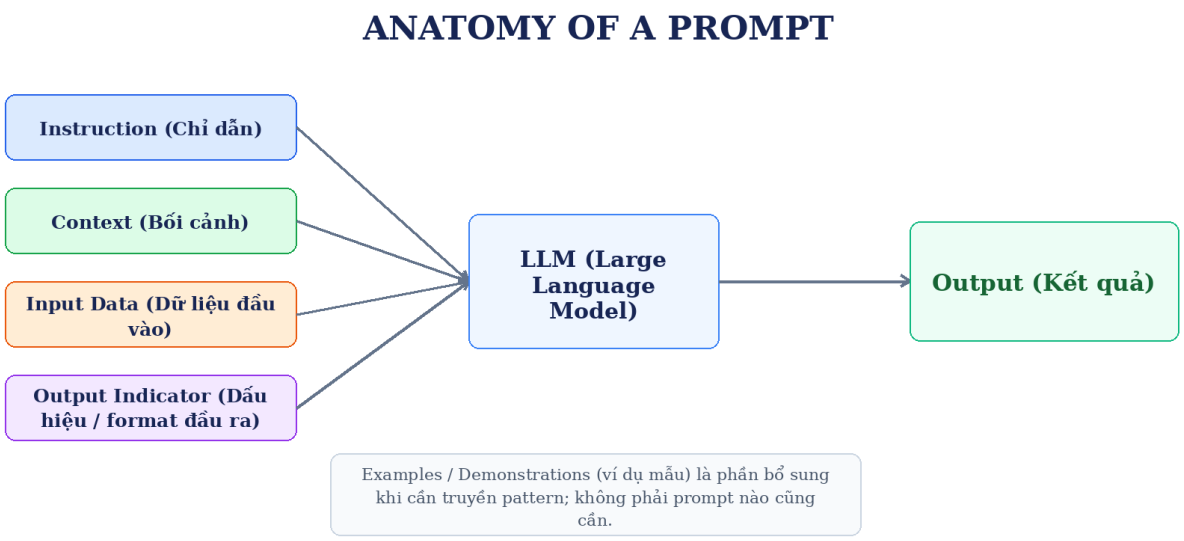
Instruction (chỉ dẫn): nói rõ mô hình cần làm gì, ví dụ tóm tắt, phân loại, dịch, trích xuất hoặc viết lại.

Context (bối cảnh): cung cấp thông tin nền cần thiết để mô hình hiểu tình huống, đối tượng đọc hoặc giới hạn của nhiệm vụ.

Input Data (dữ liệu đầu vào): nội dung cụ thể mà mô hình cần xử lý, chẳng hạn một đoạn văn, email, bảng dữ liệu hoặc câu hỏi.

Output Indicator (dấu hiệu/định dạng đầu ra): cho mô hình biết kiểu kết quả mong muốn, ví dụ "Sentiment:", "Answer:", JSON hoặc bảng 3 cột.

Examples / Demonstrations (ví dụ mẫu/minh hoạ) là phần bổ sung hữu ích khi cần truyền pattern, label hoặc format khó mô tả chỉ bằng lời. Đây không phải thành phần bắt buộc của mọi prompt.



Hình 3. Bốn thành phần cốt lõi của prompt; Examples/Demonstrations là phần bổ sung khi cần.

VÍ DỤ - Kết hợp các thành phần

Prompt: Context: Đây là phản hồi khách hàng sau giao dịch.
Instruction: Phân loại cảm xúc thành positive, neutral hoặc negative.
Text: "Dịch vụ khá ổn, không có gì nổi bật."
Sentiment:

Điểm cần nhớ: Context tạo nền; Instruction xác định việc phải làm; Text là Input Data; "Sentiment:" đóng vai trò Output Indicator.

GHI NHỚ: Một prompt tốt không cần đủ mọi thành phần. Chỉ thêm phần giúp mô hình hiểu đúng nhiệm vụ hoặc tạo đúng định dạng đầu ra.

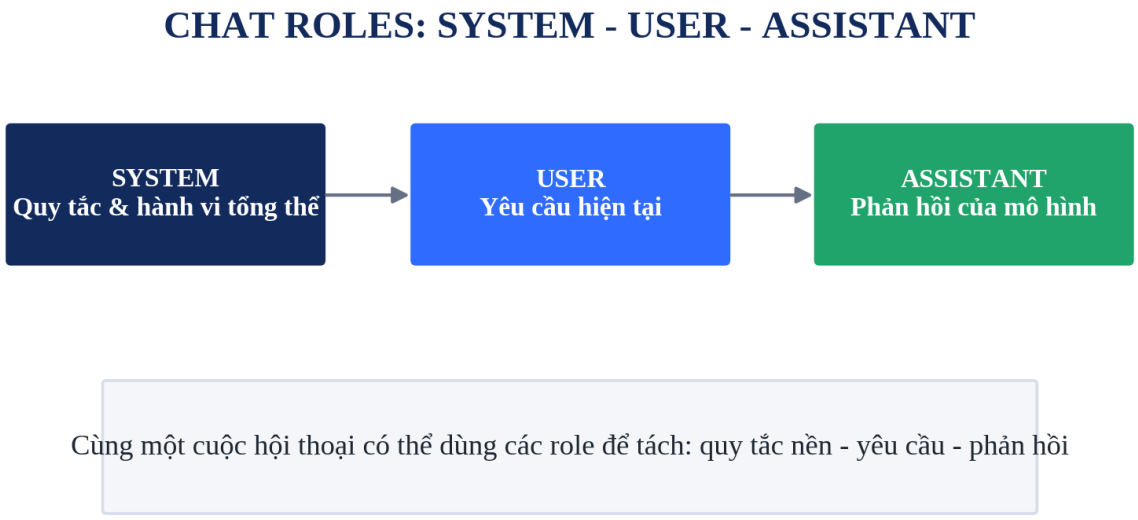
3. Chat roles: system, user, assistant

Trong nhiều chat-based LLM (mô hình hội thoại), prompt có thể được tổ chức theo các role (vai trò) khác nhau. Cách đặt tên và mức ưu tiên có thể khác giữa nền tảng, nhưng mô hình phổ biến là system - user - assistant.

System message *(thông điệp hệ thống)*: đặt hành vi, quy tắc hoặc bối cảnh tổng thể cho assistant. Trong một số hệ thống, system message là lớp hướng dẫn cấp cao.

User message *(thông điệp người dùng)*: chứa yêu cầu trực tiếp ở lượt hiện tại.

Assistant message *(thông điệp trợ lý)*: là phản hồi của mô hình; trong một số cấu trúc prompt, assistant messages trước đó cũng có thể được dùng như demonstrations.



Hình 4. Ba role thường gặp trong chat-based prompting.

VÍ DỤ - Tách role rõ ràng

Prompt: System: Bạn là gia sư Toán, giải thích ngắn gọn và không bỏ qua bước quan trọng.
User: Giải thích vì sao 2/3 lớn hơn 3/5 cho học sinh lớp 6.

Output minh hoạ: Assistant: Có thể quy đồng hai phân số: 2/3 = 10/15 và 3/5 = 9/15, nên 2/3 lớn hơn 3/5.

Điểm cần nhớ: System xác lập cách hành xử; User xác lập nhiệm vụ cụ thể; Assistant tạo câu trả lời.

GHI NHỚ: Role giúp phân tách "quy tắc nền" khỏi "yêu cầu hiện tại", nhất là trong hội thoại nhiều lượt.

4. Vì sao instruction rõ ràng làm output tốt hơn

Một mô hình có thể tiếp tục văn bản theo nhiều hướng hợp lý. Instruction (chỉ dẫn) giúp biến một chuỗi chữ mở thành một task (tác vụ) cụ thể. Đây là nền tảng của Prompt Engineering.

Task specification *(đặc tả tác vụ)*: là cách mô tả rõ hành động mong muốn, phạm vi và tiêu chí output.

- Dùng động từ hành động rõ: “tóm tắt”, “so sánh”, “phân loại”, “trích xuất”, “viết lại”.
- Nêu đối tượng đọc khi cần: “cho người mới”, “cho CEO”, “cho học sinh lớp 6”.
- Nêu giới hạn có thể kiểm tra: số gạch đầu dòng, độ dài, format, trường dữ liệu.
- Đưa input tách biệt khỏi instruction để tránh nhầm lẫn.

VÍ DỤ - Từ yêu cầu mơ hồ sang đặc tả tốt

Prompt: Mơ hồ: “Giải thích blockchain.”
Rõ hơn: “Giải thích blockchain cho người không có nền tảng kỹ thuật, tối đa 180 từ, dùng một phép so sánh đời thường và không dùng công thức.”

Điểm cần nhớ: Phiên bản thứ hai định nghĩa audience, độ dài, phong cách và ràng buộc đầu ra.



Hình 5. Instruction rõ giúp mô hình bám task thay vì tự suy đoán mục tiêu.

GHI NHỚ: Cải thiện prompt thường bắt đầu từ việc làm rõ task, không phải từ việc dùng từ ngữ “thông minh” hơn.