

# Від коду до дизайну: *мій процес зі скілами для Claude Code*

Я встановила шість скілів, прогнала через них реальний блок свого сайту і порівняла «до» і «після». Що спрацювало, що виявилось зайвим і з чого почати вам.

ЧИТАТИ 9 ХВ **ДЛЯ** ДИЗАЙНЕРІВ, МАРКЕТОЛОГІВ І ТИХ, ХТО РОБИТЬ САЙТИ З АІ

## МІЙ ЛАНЦЮЖОК СКІЛІВ

Design DNA

розібрати референси

Impeccable

критика структури

Three.js

лише якщо 3D додає сенс

GSAP

рух і сценарій

Motion Design

характер руху

Genjutsu

дрібні взаємодії

6

скілів у процесі

5

перевірила на практиці

1

реальний блок сайту GENTERRA

2%

межа для акцентного кольору

## Сайт працював, але виглядав дешево

Свій сайт GENTERRA я зробила разом із Claude. Він швидкий, адаптивний, усе клікається. Але в якийсь момент я подивилася на нього очима клієнта і зрозуміла: багато блоків виглядають як шаблон. Однакові картки, дрібний текст, ніде не зачепитися оком.

Claude чудово пише код, але робоча сторінка ще не означає добре спроектована. Тому я встановила скіли, які додають моделі методику дизайнера й моушн-дизайнера, і перевірила їх на одному реальному блоці: «Дев'ять цехів — один конвеєр» зі сторінки контент-заводу.

*Скіли не роблять дизайн гарним автоматично. Вони дають моделі методику. Мету, смак і бренд задаю я.*

## Не магічна кнопка, а інструкція фахівця

Скіл (англ. skill) — це папка з файлом `SKILL.md`: правила, прийоми й іноді допоміжні скрипти. Коли задача відповідає темі скіла, Claude відкриває інструкцію і працює за нею — як дизайнер, що спирається на власну методичку.

Як я ставила:

- ✓ **Claude Code:** скопіювати папку скіла в `~/claude/skills/` (для всіх проєктів) або в `.claude/skills/` у проєкті. Після перезапуску Claude бачить його сам.
- ✓ **Застосунок Claude (Cowork):** завантажити архів скіла чи плагіна в налаштуваннях. Так я поставила GSAP і Three.js.

### Перед установкою прочитайте SKILL.md

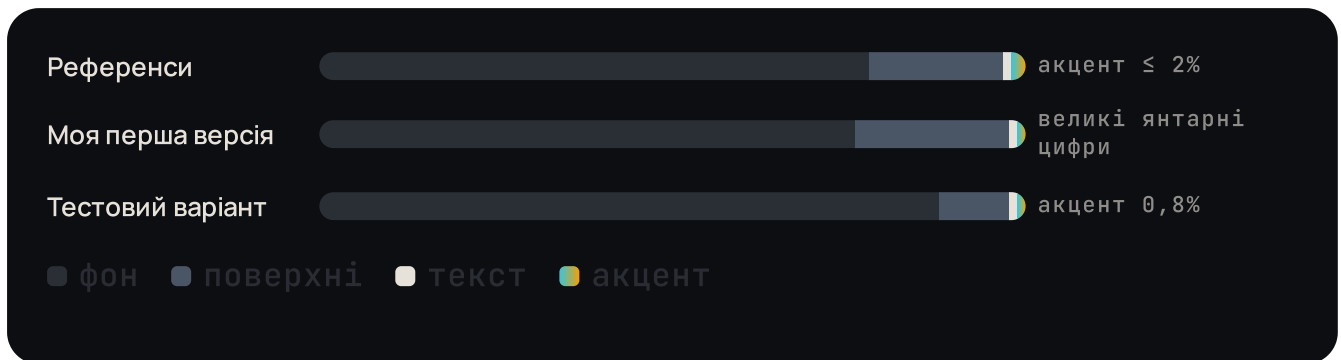
Більшість скілів — це репозиторії спільноти. Скіл може запускати скрипти на вашому комп'ютері, тому спершу відкрийте файл і подивіться, що саме він робить. Я так роблю з кожним.

# Design DNA

## Розібрати референси на правила, а не «зробити так само»

Найслабший запит у дизайні з AI — «зроби дорожче» або «зроби як на цьому сайті». Модель мусить здогадуватися, що саме мені подобається. Design DNA розкладає референс на систему: кольори, шрифти, відступи, форми, ефекти.

Я дала йому сім своїх референсів — темні технологічні схеми. Найцінніше, що кольори він не вгадує «на око», а міряє скриптом по пікселях. Ось що вийшло:



Правила, які я забрала з референсів:

- ✓ майже чорний фон займає 60–86% кадру;
- ✓ кожен яскравий колір — не більше 2% кадру, і лише в лініях, точках і світінні, без заливок;
- ✓ одна схема — головний герой, тексту близько 1%;
- ✓ підписи дрібні й прості, жодних великих декоративних цифр.

Тестовий варіант кільця збігся з референсами за фоном майже ідеально: різниця кольору 1,45 — оком її не видно.

## МІЙ ЗАПИТ

Проаналізуй ці референси і витягни їхню Design DNA: кольори (виміряй по пікселях), шрифти, відступи, форми, ефекти.  
Не копіюй. Сформулуй 4–5 правил, які я застосую до свого блоку з брендовими кольорами GENTERRA.

до

«Зроби дорожче» і  
вгадування на око



скіл

Design DNA: заміри  
кольорів по  
пікселях у 7  
референсах

після

4 чіткі правила:  
фон, акцент  $\leq 2\%$ ,  
одна схема, дрібні  
підписи



ВИСНОВОК

Залишаю.  
Перетворює  
«подобається» на  
правила

Репозиторій: [github.com/zanwei/design-dna](https://github.com/zanwei/design-dna)

# Impeccable

## Не анімуйте слабкий дизайн. Спершу виправте структуру

Impeccable — скіл для критики й шліфування інтерфейсу. Я попросила його розібрати старий блок: сітку з дев'яти плиток. Він запустив дві незалежні перевірки — дизайнерський огляд і автоматичний детектор — і повернув звіт.

Головна знахідка була позначена як серйозна (P1): **форма не відповідає змісту**. Контент — це цикл, де аналітика повертається в дослідження. А сітка-«змійка» закінчується на останній плитці й нікуди не повертається. Ще він знайшов:

- ✓ дев'ять однакових плиток без головного елемента;
- ✓ нумерацію зигзагом — око стрибає;
- ✓ текст 10–12 рх, який ледве читається;
- ✓ градієнтні цифри, які детектор позначив як шаблонний прийом.

Тобто скіл незалежно прийшов до тієї ж ідеї, що і я: цикл можна показати кільцем.

## Nine workshops

### One pipeline

Each workshop hands its output to the next — from market analysis and positioning to production, distribution and the funnel. Every stage works as one system.

#### WORKSHOP 00

##### Market research

Analyses your niche, competitors, trends and the topics your audience already responds to.

9

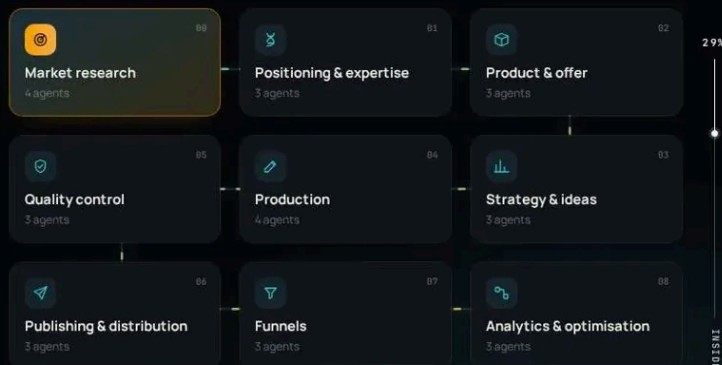
workshops

29

AI agents

1 → 5

formats from one idea



29%

INSIDE THE FACTORY

## Nine workshops

### One pipeline

Each workshop hands its output to the next — from market analysis and positioning to production, distribution and the funnel. Analytics closes the loop and feeds the next cycle.

WORKSHOPS

09

AI AGENTS

29

FORMATS / IDEA

1 → 5



Перетягніть повзунок. Задача: показати цикл. Що змінилося: сітка → кільце, опис активного цеху всередині, номери на кільці. Чому краще: один головний елемент і зрозумілий порядок. [Відкрити живу версію ↗](#)

## МІЙ ЗАПИТ

Переглянь цей блок як арт-директор. Анімацію поки не додавай.

Перевір ієрархію, шрифти, відступи, композицію, зайві рамки, повтори і головний фокус.

Чи відповідає форма змісту? Спершу структурні зміни, потім деталі стилю.

до

Сітка з 9 однакових  
плиток



скіл

Impeccable: критика  
+ автоматичний  
детектор

після

Кільце з одним  
головним  
елементом



ВИСНОВОК

Залишаю. Знайшов  
головну проблему  
ще до анімації

Репозиторій: [github.com/pbakaus/impeccable](https://github.com/pbakaus/impeccable)

# Three.js

## 3D — лише коли воно додає сенс

Скіли Three.js потрібні не кожному сайту. Я перевірила їх на окремому концепті — 3D-банці напою для портфоліо: метал, світло, обертання на скролі. Там простір і є ідеєю, тож 3D виправдане.

Для схеми цехів я Three.js не підключала. Кільце, лінії й світіння зроблені звичайною векторною графікою (SVG) — легко, швидко й чітко. 3D тут додало б лише вагу сторінці.

ЦІНА РІШЕННЯ ДЛЯ ЦЬОГО БЛОКУ

|                     |                        |                                          |
|---------------------|------------------------|------------------------------------------|
| Кільце на SVG       | <div><div></div></div> | ≈ 8 КБ коду блоку                        |
| Бібліотека GSAP     | <div><div></div></div> | 72 КБ, на сайті вже є                    |
| Бібліотека Three.js | <div><div></div></div> | понад 500 КБ — і нічого нового для схеми |

*Хороший процес — це не лише вибір потрібного скіла, а й відмова від зайвого.*

ДО

Плоска схема цехів

→ СКІЛ

Three.js: оцінка «чи додає 3D сенс»

ПІСЛЯ

Залишила SVG, 3D — тільки для концепту банки

→ **ВИСНОВОК**

**За потреби. Тут зайвий**

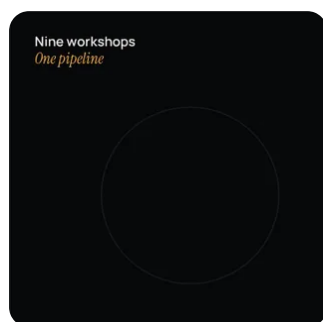
Репозиторій: [github.com/CloudAI-X/threejs-skills](https://github.com/CloudAI-X/threejs-skills)

# GSAP

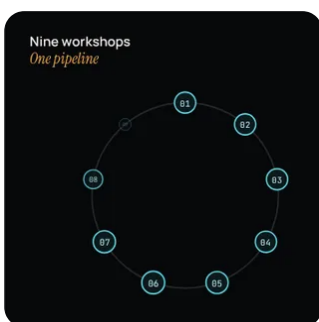
## Не набір ефектів, а один режисований сценарій

Коли блок працює статично, можна додавати рух. Скіли GSAP — від авторів цієї бібліотеки — дають методику: часові шкали, запуск від скролу, по чергову появу елементів, повагу до налаштування «зменшити рух».

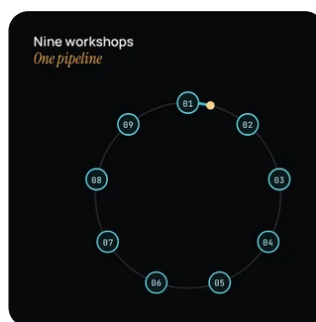
Порівняйте самі. Ліворуч усе з'являється разом, як буває без сценарію. Праворуч — одна послідовність: заголовок, потім кільце, потім цехи по черзі, і сигнал біжить по колу.



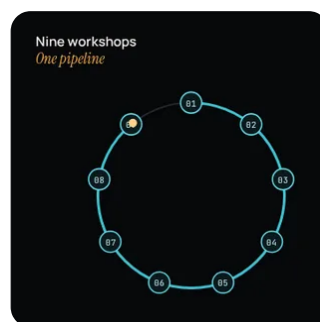
0,3 с  
заголовок і контур



1,1 с  
цехи по черзі



1,7 с  
старт сигналу



3 с  
коло замкнулося

до  
Усе з'являється  
разом

→ СКІЛ  
GSAP: одна часова  
шкала + запуск від  
скролу

після  
Сценарій:  
заголовок → кільце  
→ цехи → сигнал

→ **ВИСНОВОК**  
Залишаю. Рух  
пояснює процес

### МІЙ ЗАПИТ

Зроби стриману систему руху для цього блоку на GSAP.  
Одна часова шкала: заголовок → кільце → цехи по черзі → сигнал по колу.  
Запуск, коли блок на екрані. Врахуй налаштування «зменшити рух».

Репозиторій: [github.com/greensock/gsap-skills](https://github.com/greensock/gsap-skills)

# Motion Design

## Як рух має відчуватися

GSAP відповідає на питання «як це технічно анімувати». Motion Design від LottieFiles — на питання «яким має бути характер руху»: темп, плавність, зайвий відскок, вага.

### Статус: ще тестую

Цей скіл у мене поки не встановлений. Чесне порівняння «до/після» зроблю, коли прожену через нього ту саму анімацію кільця без змін у макеті.

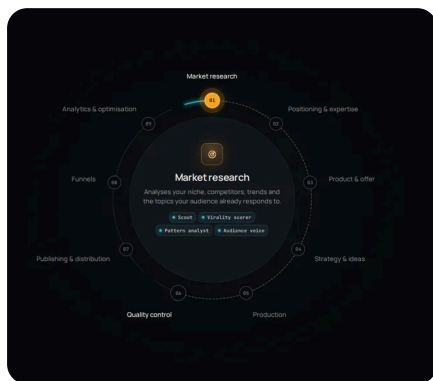
Репозиторій: [github.com/LottieFiles/motion-design-skill](https://github.com/LottieFiles/motion-design-skill)

# Genjutsu

## Дрібні взаємодії, які пояснюють, а не прикрашають

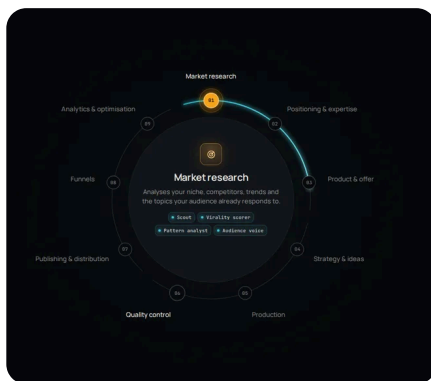
Genjutsu дивиться на взаємодії як на систему: наведення, натискання, фокус, зміна стану. Перед кодом він вимагає одне речення-задум, яке я маю затвердити. Я затвердила — і ось що з'явилося в кільці:

- ✓ **Наведення на номер** — номер трохи збільшується, підпис цеху світлішає, а від активного цеху до нього проступає тонкий пунктир: видно, куди піде сигнал.
- ✓ **Клік** — сигнал не стрибає, а біжить по кільцю до вибраного номера, і опис у центрі змінюється, коли він прибуває.
- ✓ **Клавіатура** — чіткий фокус на номері, стрілки ← → перемикають цехи.



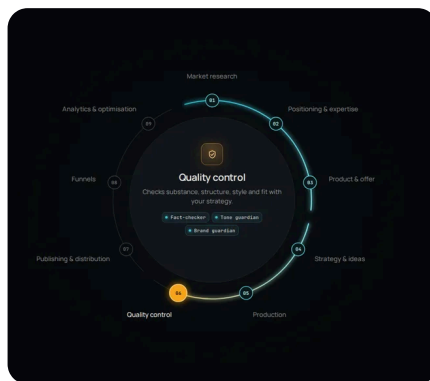
### Наведення

пунктир показує шлях сигналу



### Клік

сигнал біжить по кільцю



### Прибуття

опис змінюється в центрі

до

Клік миттєво перемикав цех, без підказки

→ СКІЛ

Genjutsu: задум → затвердження → код

після

Видно шлях, сигнал рухається, працює з клавіатури

→ **ВИСНОВОК**

Залишаю для фінального шліфування

Усе на коротких переходах 150–200 мс і з повагою до налаштування «зменшити рух». Спробуйте самі в [живій версії блоку](#).

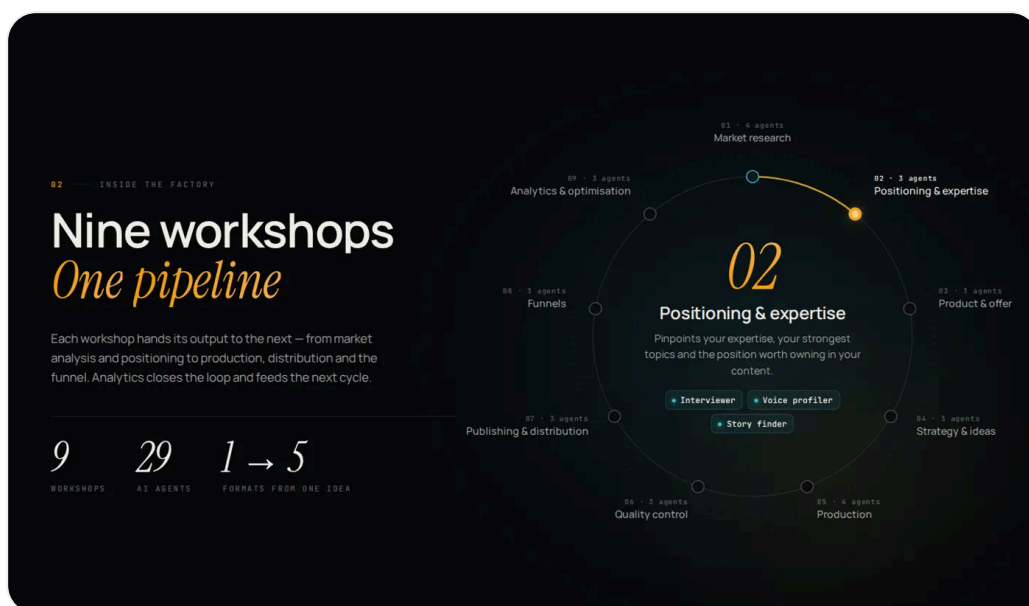
Репозиторій: [github.com/AThevon/genjutsu](https://github.com/AThevon/genjutsu)

## Три версії одного експерименту

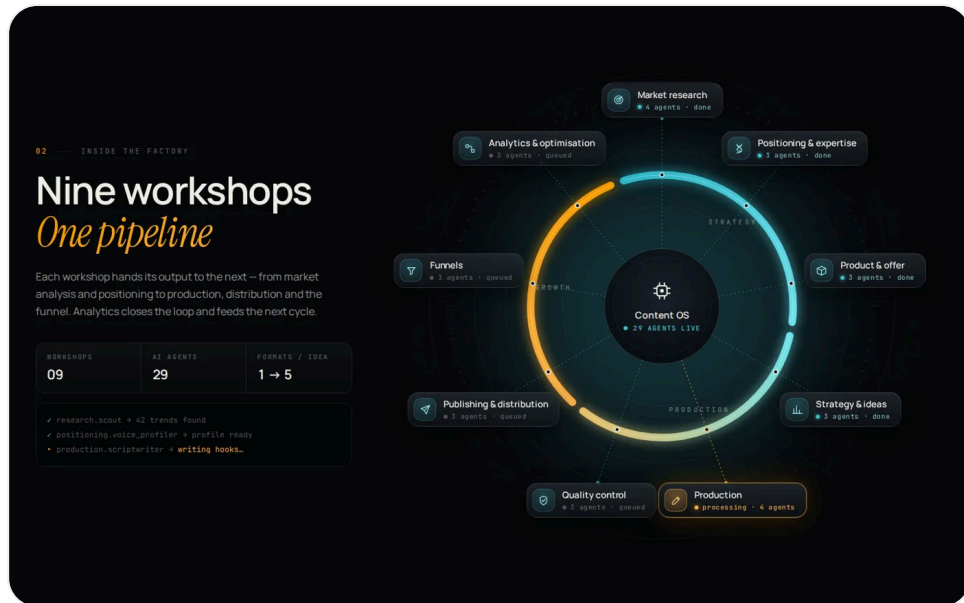
Скіли не дали ідеальний результат з першого разу. Вони допомогли швидше зрозуміти, що саме не так. Ось шлях:

### Важливо

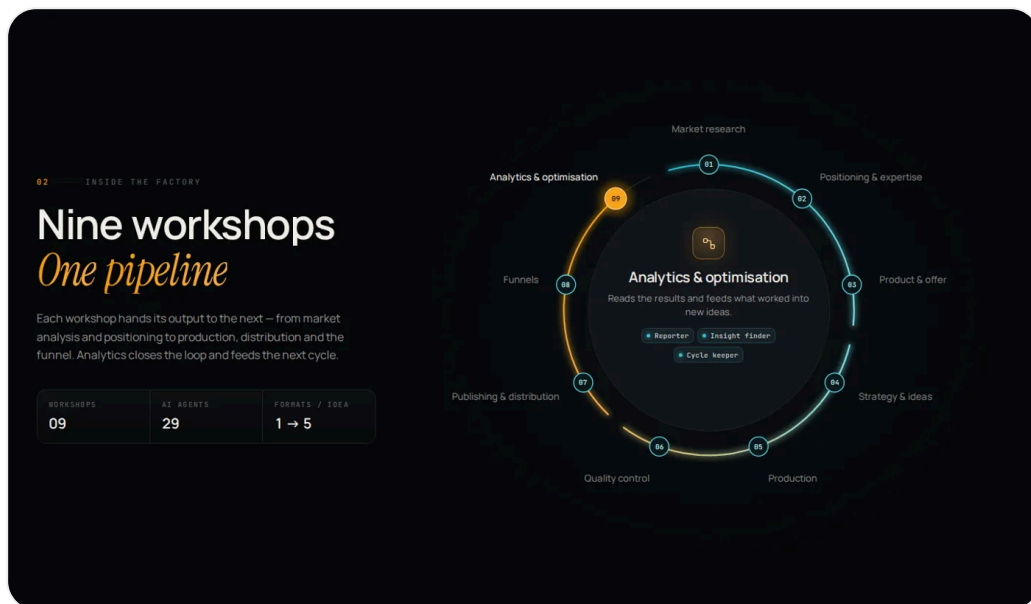
На сайті поки що лишився попередній блок із плитками. Кільце — це експеримент: як цей блок може виглядати. Рішення, чи переносити його на сайт, я ще не ухвалила.



**1. Ідея правильна, візуал ні.** Кільце замість сітки, але великі курсивні цифри — це журнальний стиль, а не технологічний.



**2. Технологічно, але важко.** Складіть плашки навколо кільця. Опис винесено назовні, кадр перевантажений.



**3. Варіант, який я тестую.** Тонке кільце, номери на ньому, опис активного цеху в центрі, світло лише на бігунку.

## Мінімум, який реально покращує результат

|                            |                            |            |                 |
|----------------------------|----------------------------|------------|-----------------|
| Проста сторінка під заявки | Impeccable                 |            |                 |
| Корпоративний лендинг      | Design DNA                 | Impeccable | GSAP            |
| Запуск продукту            | Design DNA                 | Impeccable |                 |
|                            | Three.js, якщо 3D потрібне | GSAP       |                 |
| Експериментальне портфоліо | увесь ланцюжок             | + Genjutsu | + Motion Design |

Мета — не зібрати найбільший набір інструментів, а підключити мінімум експертизи, яка робить конкретний результат кращим.

# Мій вердикт після експерименту

ЗАЛИШАЮ

**Design DNA ·  
Impeccable · GSAP ·  
Genjutsu**

Правила з референсів,  
критика до анімації,  
режисований рух і точні  
дрібні взаємодії. Це  
ядро мого процесу.

ЗА ПОТРЕБИ

**Three.js**

Лише там, де простір і є  
ідеєю. Для схем і карток  
— зайве.

ЩЕ ТЕСТУЮ

**Motion Design**

Характер руху: темп і  
плавність. Результат  
допишу, коли встановлю  
скіл.

Так я тепер роблю сайти й лендинги для клієнтів. Подивитися роботи можна на сторінці [Сайти](#).



**Ольга Пристінська**

Маркетинг-стратег, 15+ років у B2B, IT і digital. Будує маркетингові системи з AI-агентами для експертів і брендів засновників.