

# 20/25

---

**INTERNETO SVETAINĒS  
KŪRIMO TERMINAI**

**AD  
FA  
CE**

# IVADAS

Interneto svetainių kūrimas – tai procesas, kuriame sąveikauja kūrybiškumas ir funkcionalumas. Siekiant sklandžiai bendradarbiauti su dizaineriais ir programuotojais, svarbu suprasti pagrindines sąvokas. Dažnu atveju, nesusikalbėjimas tampa kliūtimi sklandžiam darbui ir sėkmingam rezultatui.

**Jūsų patogumui pateikiame svarbiausius svetainių kūrimo terminus** su aiškiais jų apibrėžimais ir pavyzdžiais. Nuo UX ir UI dizaino subtilybių iki HTML, CSS ar JavaScript pagrindų – žodynas padės lengviau suprasti svetainės kūrimo procesą ir efektyviau dalyvauti projekto komunikacijoje.

**20 dizaino terminų** atskleidžia, kaip kuriama patogi ir vizualiai patraukli vartotojo patirtis, o **25 programavimo terminai** paaiškina, kaip šie sprendimai įgyvendinami praktiškai. Pavyzdžiui, sužinosite, kuo skiriasi „wireframe“ nuo „mock up“, kas yra „responsive design“, ar kaip veikia „API“ ir „framework“. Šis žodynas puikiai tinka verslo savininkams, projektų vadovams ar marketingo specialistams. **Atraskite 45 svarbiausius interneto svetainės kūrimo terminus ir palengvinkite savo darbą kartu su kūrybinėmis komandomis!**

# 20 SVARBIAUSI INTERNETO SVETAINĖS DIZAINO TERMINAI

---

1. **UX/UI** – tai sąvoka, apimanti vartotojo patirties (UX) ir vartotojo sąsajos (UI) dizainą, kurie kartu kuria sklandžią, patogią ir patrauklią vartotojo sąveiką su produktu ar paslauga, dažniausiai skaitmeninėje aplinkoje, (pvz.: interneto svetainėje ar mobilijoje programėlėje).
2. **Vartotojo patirtis (angl. UX - User Experience)** – rūpinasi tuo, kaip vartotojas jaučiasi naudodamasis interneto svetaine – ar lengva rasti informaciją, atlikti veiksmus (pvz., pirkti prekę), ir ar visa patirtis yra sklandi bei maloni.
3. **Vartotojo sąsaja (angl. UI - User Interface)** – orientuojasi į tai, kaip svetainė atrodo: dizainas, spalvos, šriftai, mygtukų formos ir kiti vizualiai elementai, kurie padeda sukurti patrauklią ir funkcionalią vartotojo sąsają.
4. **Prototipas (angl. Wireframe)** – ankstyvas vizualus dizaino eskizas, kuris parodo interneto svetainės ar programos struktūrą, išdėstymą ir pagrindinius elementus be detalaus dizaino (pvz., spalvų ar stiliaus).
5. **Svetainės medis (angl. Website Sitemap)** – tai svetainės struktūros schema, rodanti, kaip visi svetainės puslapiai yra tarpusavyje susiję ir kaip jie yra išdėstyti hierarchiškai.
6. **Raginimas veikti (CTA angl. Call-to-Action)** – yra aiškus kvietimas vartotojui atlikti tam tikrą veiksmą, mygtukas arba nuroda, raginanti vartotojus imtis veiksmo (pvz.: registruotis, įsigyti).
7. **Iššokantis langas (angl. Pop up)** - tai iššokantis langas interneto svetainėje, kuris pasirodo virš pagrindinio turinio ir paprastai skirtas atkreipti vartotojo dėmesį į svarbią informaciją (pvz.: prisiregistruokite naujienlaiškiui; gaukite 10% nuolaidą).
8. **Naršymo meniu (angl. Navigation Menu)** – tai interneto svetainės dalis, paprastai esanti puslapio viršuje, šone ar apačioje, kuri suteikia vartotojui greitą prieigą prie svarbiausių svetainės sekcijų ar puslapių.

9. **Poraštė (angl. Footer)** – tai interneto svetainės apačioje esanti sekcija, kurioje paprastai pateikiama papildoma informacija ar nuorodos, kurios yra svarbios, bet nebūtinai turi būti pagrindiniame naršymo meniu.
10. **Antraštė (angl. Header)** – tai interneto svetainės viršutinė sekcija, kuri paprastai matoma visose svetainės puslapio dalyse, taip pat ji yra pagrindinė navigacijos bei atpažinimo dalis.
11. **Viršelio vaizdas (angl. Hero image)** – tai didelis, vizualiai įspūdingas vaizdas arba grafika, esanti interneto svetainės viršuje, dažnai pirmoji vartotojo matoma sekcija. Ji naudojama norint perteikti pagrindinę žinutę, patraukti dėmesį ir sukurti stiprų pirmą įspūdį.
12. **Šoninė juosta (angl. Sidebar)** – tai interneto svetainės dalis, paprastai esanti dešinėje arba kairėje pagrindinio turinio pusėje, kur pateikiama papildoma informacija, navigacijos įrankiai ar interaktyvūs elementai.
13. **Interaktyvus dizainas (angl. Responsive Design)** – tai interneto svetainės ar programos dizaino metodas, leidžiantis turiniui automatiškai prisitaikyti prie skirtingų mobiliųjų įrenginių (kompiuterių, planšečių, telefonų) ekranų dydžių, taip užtikrinant patogią vartotojo patirtį.
14. **Tinklelio sistema (angl. Grid System)** – eilučių ir stulpelių sistema tinklalapio turiniui struktūrizuoti.
15. **Neigiamas tarpas (angl. Whitespace)** – tuščia erdvė, naudojama elementams subalansuoti ir aiškumui pagerinti.
16. **Maketas, modelis (angl. Mock up)** – tikroviškas dizaino pateikimas kontekste.
17. **Karuselė (angl. Carousel)** – tai interaktyvus elementas interneto svetainėje, leidžiantis rodyti kelis vaizdus, tekstus ar kitą turinį viename plote, dažnai su slinkimo funkcija (kairėn, dešinėn) arba automatiniais perėjimais.
18. **Tikslinis puslapis (angl. Landing page)** – tai specialiai sukurta interneto svetainės puslapio forma, kurios pagrindinis tikslas – skatinti vartotoją atlikti konkretų veiksma (pvz.: užsiregistruoti, įsigyti prekę, atsisiųsti failą ar sužinoti daugiau apie produktą ar paslaugą).
19. **Vieno puslapio svetainė (angl. One Page)** – tai interneto svetainės tipas, kuriame visa pagrindinė informacija pateikiama viename ilgame puslapyje. Vartotojas gali slinkti žemyn, norėdamas pamatyti visą turinį. Tokia svetainė neturi atskirų puslapių, kaip įprastos

svetainės (pvz., „Apie mus“, „Paslaugos“, „Kontaktai“), o visa informacija išdėstyta nuosekliai vienoje vietoje.

20. **Užvedimo būseną** (angl. **Hover State**) – dizaino pakeitimas, suaktyvinamas, kai vartotojas užveda pelės žymeklį virš elemento ir jis pakeičia savo spalvą, formą.

## 25 SVARBIAUSI INTERNETO SVETAINĖS PROGRAMAVIMO TERMINAI

---

1. **HTML** – programavimo kalba, naudojama tinklalapio turiniui struktūrizuoti.
2. **CSS** – programavimo kalba, naudojama tinklalapių stiliui ir išdėstymui.
3. **JavaScript** – programavimo kalba, naudojama kuriant dinamiškus ir interaktyvius svetainės elementus.
4. **PHP** – serverio pusės scenarijų kalba, naudojama kuriant dinamines svetaines.
5. **Python** – universali programavimo kalba, dažnai naudojama kuriant pagrindinę žiniatinklio dalį.
6. **SQL** – duomenų bazių valdymo ir užklausų pateikimo kalba.
7. **Bootstrap** – CSS sistema, skirta kurti dizainus, prisitaikančius prie mobiliųjų įrenginių.
8. **Frontend** – tinklalapio dalis, kurią mato vartotojas ir į kurią tiesiogiai įsitraukia. Ji kuriama su HTML, CSS ir JavaScript.
9. **Backend** – serverio logika ir duomenų bazių sąveika, kuri maitina svetainę.

10. **Kelių naršyklių suderinamumas (angl. Cross-Browser Compatibility)** – užtikrinimas, kad svetainė veiktų nuosekliai įvairiose naršyklėse.
11. **Versijų valdymas (angl. Version Control)** – kodo pakeitimų stebėjimas (pvz.: naudojant Git).
12. **Lazy Loading** – turinys įkeliamas tik tada, kai jis tampa matomas vartotojui.
13. **SSL** – saugos protokolas, skirtas šifruoti duomenų perdavimą svetainėse.
14. **Figma** – projektavimo ir prototipų kūrimo įrankis, dažnai naudojamas frontend perdavimui.
15. **Pixel Tag** – nedidelė kodo dalis, skirta sekti vartotojo veiksmus ir skelbimų našumą (pvz.: facebook Pixel).
16. **Konversijų stebėjimas (angl. Conversion tracking)** – scenarijai, naudojami rinkodaros kampanijų sėkmei įvertinti, paprastai integruoti su tokiomis platformomis kaip „Google Ads“.
17. **Konversijų rodiklio optimizavimas (CRO)** – programavimo strategijos, kuriomis siekiama padidinti vartotojų veiksmus (pvz.: pirkimus, prisiregistravimus).
18. **Peržiūros srities metažyma (angl. Viewport Meta Tag)** – žyma, naudojama mobiliųjų įrenginių išdėstymui ir mastelio keitimui valdyti.
19. **JavaScript Frameworks** – įrankiai, tokie kaip jQuery arba D3.js, supaprastinantys interaktyvių funkcijų kūrimą.
20. **Aplikacijų programavimo sąsaja (angl. application programming interface, API)** – tai sąsaja, kurią suteikia kompiuterinė sistema, biblioteka ar programa tam, kad programuotojas per kitą programą galėtų pasiekti jos funkcionalumą ar apsikeistų su ja duomenimis.
21. **SEO (angl. Search Engine Optimization)** – procesas, kurio metu optimizuojamas tinklapis, kad jo turinys būtų matomas paieškos sistemose.
22. **Serveris** – specialios paskirties kompiuteris ar programa, skirta kitų kompiuterių (klientų) aptarnavimui.

23. **Papildinys** (angl. **Plugin**) – programinės įrangos komponentas arba priedas, kuris pagerina esamos programos, programos ar platformos funkcionalumą.
24. **Turinio valdymo sistema (TVS)** – tai aplinka leidžianti vartotojui kurti, administruoti ir keisti turinį svetainėje be papildomų techninių (programavimo) žinių.
25. **Programavimo kalba** – dirbtinė kalba, skirta programoms užrašyti.

# ŠALTINIAI

1. Lietuvių kalbos žodynas (2024). Interneto prieiga: <http://www.lkz.lt/>
2. Clica digital (2024). Top 100 Marketing Abbreviations & Digital Advertising Acronyms. Interneto prieiga: <https://clictadigital.com/top-100-common-digital-advertising-acronyms-abbreviations/>
3. Mūsų komandos asistentas – dirbtinis intelektas.
4. DigitalStar (2024). Interneto prieiga: <https://www.digitalstar.lt/reklamos-terminu-zodynas/adsence/>
5. AMP (2024). Interneto prieiga: <https://useamp.com/>



**AD  
FACE  
CE**

[www.adface.it](http://www.adface.it) | [info@adface.it](mailto:info@adface.it) | +370 677 56 162