**REGULI DE JOC**

1. **SUGESTII PENTRU ACTIVITATEA INDIVIDUALĂ A STUDENŢILOR**

Pe parcursul semestrului, studenţii realizează activităţi individuale, care includ:

1. studiul literaturii obligatorii conform listei surselor bibliografice prezentate în curriculă;
2. elaborarea **sarcinilor individuale a lucrării de an** în conformitate cu tema selectată și în conformitate cu structura aprobată;
3. realizarea temelor pentru acasă, propuse în cadrul lucrărilor de laborator;

Pe parcursul semestrului, studenţilor li se propune tematica de lucru pentru elaborarea referatelor la seminarii în scopul aprofundării cunoştinţelor teoretice, după cum urmează:

1. Modelarea datelor. Concepte si problematica. Modelul relațional. Proiectarea BD,
2. Proiectarea BD. Limbajul SQL. Gestiunea schemelor. Crearea tabelelor. Modificarea datelor. Alte obiecte ale bazei de date.
3. Proiectarea BD. Limbajul SQL. Cereri SQL pe o tabela. Cereri SQL pe mai multe tabele. Funcții statistice si grupuri. Subcereri. Optimizarea cererilor.
4. Proiectarea BD, MYSQL. HTML. Elemente de programare în HTML. Elemente de programare în PHP. Conexiune HTML+PHP+MySQL. Scripturi. JavaScript.
5. Proiectarea BD, Utilizarea paradigmei MVC pentru dezvoltarea aplicațiilor.
6. Proiectarea BD, Utilizarea paradigmei MVC pentru dezvoltarea aplicațiilor.
7. Proiectarea BD, PHP, MVC..
8. **EVALUAREA UNITĂȚII DE CURS**
9. **Evaluarea**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Curentă | | Media la teste și atestari la seminarii | Media la teste fulgere | Proiect de an | Examen final |
| Evaluarea periodică 1 | Evaluarea periodică 2 |
| 10% | 10% | 10% | | 30% | 40% |
| Standard minim de performanţă | | | | | |
| Prezenţa şi activitatea la prelegeri şi seminarii;  Obţinerea notei minime de „5” la fiecare atestare fulger în timpul prelegerilor;  Obţinerea notei minime de „5” la fiecare dintre atestări şi la seminarii;  Obţinerea notei minime de „5” la proiectul de an;  Obţinerea notei minime de „5” la proiectul de an al cursului BD. | | | | | |