

## 【成績評価制度とGPAについて】

(評価項目)

授業への出席の状況

課題の提出の状況

課題・制作作品の評価

授業への取り組み姿勢など

(詳細については科目のシラバスに記載)

定められた授業に出席し、評価項目を元に学期または学年の終わりに評価が与えられます。成績評価の基準は次の通りです。

成績評価	合格				不合格
	A	B	C	D	E
評点	100～90点	89点～80点	79～70点	69～60点	59点～

成績会議・進級判定・卒業認定は、下記の会議で評価を決定する。

### ・成績会議

教務部長、学科責任者、学科担任が参加し、評価項目を元に評価を決定する。ただし、成績不良の学生には、補講授業の設定などで学生のフォローをおこなっていく。

### ・進級判定会議

1年生を対象に学校長、教務部長、学科責任者、学科担任が参加し、1年間の取得単位を元に進級判定をおこなう。成績不良の学生には、補講授業を設定し、進級へのフォローをおこなっていく。成績の状況によっては、2年生への仮進級の措置を取ることもある。

### ・卒業認定会議

2年生を対象に学校長、教務部長、学科責任者、学科担任が参加し、2年間の単位取得状況を確認し、卒業判定をおこなう。成績不良の学生には、補講授業を設定し、卒業へのフォローをおこなっていく。学生の状況によっては、卒業判定が延期されることもある。

## 【GPA 制度】

GPA とは、Grade Point Average の略称。科目ごとの成績を平均値化したものである。  
下記の表を元に成績評価と積算して算出する。

評 価	合格				不合格
	A	B	C	D	E
評 点	4点～3.5点	3.4点～3点	2.9～2.5	2.4～2.0	1.9～1

学 科	学生数	A(4～3.5)	B(3.4～3)	C(2.9～2.5)	D(2.4～2.0)	E(1.9～1)	下位1/4の人数
ゲームプログラマー学科	43名	15名	16名	2名	7名	3名	11名
		34.9%	37.2%	4.7%	16.3%	7.0%	
ゲームプランナー学科	24名	8名	10名	4名	2名		6名
		33.3%	41.7%	16.7%	8.3%	0.0%	
ゲームグラフィックデザイナー学科	32名	0名	5名	13名	8名	6名	8名
		0.0%	15.6%	40.6%	25.0%	18.8%	
アニメーション学科	42名	18名	11名	6名	5名	2名	10名
		42.9%	26.2%	14.3%	11.9%	4.8%	
キャラクターデザイン学科	43名	23名	9名	4名	4名	3名	10名
		53.5%	20.9%	9.3%	9.3%	7.0%	
マンガイラスト学科	24名	6名	5名	8名	3名	2名	8名
		25.0%	20.8%	33.3%	12.5%	8.3%	
ノベルス文芸学科	39名	17名	14名	4名	4名	0名	9名
		43.6%	35.9%	10.3%	10.3%	0.0%	
声優学科	180名	71名	82名	20名	7名	0名	45名
		39.4%	45.6%	11.1%	3.9%	0.0%	

(2019年4月2年生)