

【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、評価項目を元に評価を与える。

成績評価は下記の通りである。

成績評価	合 格				不合格
	A	B	C	D	E
評 点	100～90点	89～80点	79～70点	69～60点	59点以下

成績評価・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

全学年を対象に学校長、教務部長、学科責任者、学科担任が参加し、シラバスに記載されている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。

成績評価はポイントに換算し GPA を算出する。

成績評価	A	B	C	D	E
ポイント	4	3	2	1	0

【GPA 計算方法】

各科目（単位数×ポイント）の合計÷総取得単位数とする。

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	44名	33名	6名	4名	1名	0名	11名
		75.0%	13.6%	9.1%	2.3%	0.0%	
ゲームプランナー学科	19名	6名	8名	5名	0名	0名	5名
		31.6%	42.1%	26.3%	0.0%	0.0%	
ゲーム・アニメ3DCG学科	38名	0名	21名	15名	0名	2名	13名
		0.0%	55.3%	39.5%	0.0%	5.3%	
アニメーション学科	35名	7名	11名	2名	4名	1名	9名
		20.0%	31.4%	5.7%	11.4%	2.9%	
キャラクターデザイン学科	65名	48名	10名	2名	3名	2名	17名
		73.8%	15.4%	3.1%	4.6%	3.1%	
マンガイラスト学科	31名	0名	21名	4名	3名	3名	8名
		0.0%	67.7%	12.9%	9.7%	9.7%	
ノベルス文芸学科	34名	10名	9名	6名	6名	3名	9名
		29.4%	26.5%	17.6%	17.6%	8.8%	
声優学科	157名	2名	19名	61名	51名	24名	44名
		1.3%	12.1%	38.9%	32.5%	15.3%	

(2021年3月末)