

【成績評価制度とGPAについて】

(評価項目)

出席率・筆記試験・レポート提出等による学習成果の確認をおこない、履修状況や授業への取り組みを踏まえて科目担当講師が評価をおこなっている。評価の内訳は授業計画書(シラバス)に記載している。科目担当講師の評価結果を基に、成績判定会議による履修認定を実施している。

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

成績判定・卒業認定・進級認定は、下記の会議で評価を決定する。

1、成績判定会議の実施

1・2 年生対象に前期終了時に教務部長・学科責任者・学科担任等が参加し、シラバスに記載されている評価基準（授業への出席率、課題の提出状況、作品評価、授業態度など）を元に単位認定および成績評価をおこなう。成績不良の学生には、補講授業を実施し学生フォローをおこなっていく。

2、卒業認定会議

2 月中旬に学校長・教務部長、学科担任が出席し、卒業に向けた単位取得状況を確認し、卒業認定をおこなう。卒業認定ができない学生（卒業単位未修得者）は、未修得の単位取得に向けた補講授業の設定など学生へのフォローおこなっていく。

3、進級認定会議

3 月中旬に学校長・教務部長、学科担任が出席し、進級に向けた単位取得状況を確認し、進級認定をおこなう。進級認定ができない学生は、補講授業の設定など学生へのフォローおこなっていく。

【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。

2 年次進級 G P A

学 科	学生数	A (4~3.5)	B (3.49~3)	C (2.99~2.5)	D (2.49~2.0)	E (1.99~0)	下位1/4の人数
ゲームクリエイター学科	18名	6名	5名	6名	0名	1名	4名
		33.3%	27.8%	33.3%	0.0%	5.6%	
ゲームプログラマー学科	44名	19名	14名	3名	2名	6名	11名
		43.2%	31.8%	6.8%	4.5%	13.6%	
ゲーム・アニメ3DCG学科	34名	12名	10名	4名	4名	4名	8名
		35.3%	29.4%	11.8%	11.8%	11.8%	
アニメーション学科	45名	21名	14名	3名	3名	4名	11名
		46.7%	31.1%	6.7%	6.7%	8.9%	
キャラクターデザイン学科	85名	44名	17名	1名	4名	19名	21名
		51.8%	20.0%	1.2%	4.7%	22.4%	
マンガイラスト学科	19名	10名	3名	1名	3名	2名	4名
		52.6%	15.8%	5.3%	15.8%	10.5%	
ノベルス文芸学科	33名	14名	5名	3名	1名	10名	8名
		42.4%	15.2%	9.1%	3.0%	30.3%	
声優学科	189名	18名	50名	61名	28名	32名	47名
		9.5%	26.5%	32.3%	14.8%	16.9%	

(2022年3月末)