

【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	27名	10名	11名	4名	1名	1名	6名
		37.0%	40.7%	14.8%	3.7%	3.7%	
ゲームプログラマー学科	24名	8名	8名	1名	0名	7名	6名
		33.3%	33.3%	4.2%	0.0%	29.2%	
ゲーム・アニメ3DCG学科	43名	2名	18名	8名	4名	11名	10名
		4.7%	41.9%	18.6%	9.3%	25.6%	
アニメーション学科	48名	9名	23名	7名	2名	7名	12名
		18.8%	47.9%	14.6%	4.2%	14.6%	
キャラクターデザイン学科	74名	34名	13名	7名	1名	19名	18名
		45.9%	17.6%	9.5%	1.4%	25.7%	
マンガイラスト学科	26名	9名	9名	2名	0名	6名	6名
		34.6%	34.6%	7.7%	0.0%	23.1%	
ノベルス文芸学科	36名	9名	12名	4名	3名	8名	9名
		25.0%	33.3%	11.1%	8.3%	22.2%	
声優学科	173名	2名	59名	67名	18名	27名	43名
		1.2%	34.1%	38.7%	10.4%	15.6%	

(2023年3月末)