

【令和7年度 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)を元に出席率による学習意欲の評価をおこなう。出席不良の学生には、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、学科担任等が出席し、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をおこなっていく。

3、進級認定会議

3月中旬に学校長・教務部長、学科担任等が出席し、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をおこなっていく。

【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。

2024年度入学生 2年次進級時GPA

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数値	下位1/4の人数
ゲームクリエイター学科	21名	6名	4名	5名	2名	4名	2.1	5名
		28.6%	19.0%	23.8%	9.5%	19.0%		
ゲームプログラマー学科	36名	24名	5名	1名	1名	5名	3.2	9名
		66.7%	13.9%	2.8%	2.8%	13.9%		
ゲーム・アニメ3DCG学科	36名	2名	3名	10名	10名	11名	1.4	9名
		5.6%	8.3%	27.8%	27.8%	30.6%		
動画・配信クリエイター学科	31名	13名	4名	7名	1名	6名	2.14	7名
		41.9%	12.9%	22.6%	3.2%	19.4%		
アニメーション学科	49名	2名	10名	12名	11名	14名	1.84	12名
		4.1%	20.4%	24.5%	22.4%	28.6%		
キャラクターデザイン学科	89名	45名	19名	3名	7名	15名	2.48	22名
		50.6%	21.3%	3.4%	7.9%	16.9%		
マンガイラスト学科	26名	5名	3名	3名	7名	8名	1.19	6名
		19.2%	11.5%	11.5%	26.9%	30.8%		
ノベルス文芸学科	34名	7名	11名	8名	3名	5名	2.39	8名
		20.6%	32.4%	23.5%	8.8%	14.7%		
声優学科	139名	6名	32名	54名	17名	30名	2.11	34名
		4.3%	23.0%	38.8%	12.2%	21.6%		

(2024年4月~2025年3月)