

## 【令和6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。

### 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	17名	5名	5名	6名	0名	1名	4名
		29.4%	29.4%	35.3%	0.0%	5.9%	
ゲームプログラマー学科	48名	14名	7名	6名	5名	16名	12名
		29.2%	14.6%	12.5%	10.4%	33.3%	
ゲーム・アニメ3DCG学科	43名	1名	9名	9名	6名	18名	10名
		2.3%	20.9%	20.9%	14.0%	41.9%	
アニメーション学科	50名	10名	11名	14名	2名	13名	12名
		20.0%	22.0%	28.0%	4.0%	26.0%	
キャラクターデザイン学科	70名	30名	17名	5名	2名	16名	17名
		42.9%	24.3%	7.1%	2.9%	22.9%	
マンガイラスト学科	18名	5名	2名	3名	0名	8名	4名
		27.8%	11.1%	16.7%	0.0%	44.4%	
ノベルス文芸学科	35名	11名	9名	2名	2名	11名	8名
		31.4%	25.7%	5.7%	5.7%	31.4%	
声優学科	116名	7名	34名	30名	18名	27名	29名
		6.0%	29.3%	25.9%	15.5%	23.3%	

(2024年3月末)