

客観的な指標に基づく成績の分布状況を示す資料

【GPAについて】

1. GPAの算出方法(計算式)判定

判定	標語	評点	GP	評価基準
	A	100点-90点	4.00	目標を十分に達成し、極めて優秀な成績を収めている。
	B	89点-80点	3.00	目標を十分に達成し、優れた成績を収めている。
合格	C	79点-70点	2.00	目標を概ね達成している。
	D	69点-60点	1.00	目標を最低限達成している。
不合格	E	59点-0点	0.00	目標を達成していない。授業の出席が総時間数の85%に満たない。

①成績の評価に対して次の各号に掲げるグレード・ポイント(以下「GP」という。)を設定し合格の授業科目を含めて履修科目のグレード・ポイント(GP)の平均(GPA)を算出し、総合成績評価を行う。

②GPAの算出は、次のとおりとする。GPAは(Aの授業数×4+Bの授業数×3+Cの授業数×2+Dの授業数×1)の合計を、各生徒が履修済みの不合格を含めた総授業数で除した数として求めることによって算出する。

2. GPAの算出時期

各学期末に次のGPAの算出をする。

1 年度GPA(当該年度のGPA)

2 学期GPA(当該年度の全ての学期のGPA)

※前期GPA算出時には後期分のGPAについては算出しない。

3. GPAの活用状況

GPAは、成績の分布状況及び学生個人の学修状況の把握を通じて、本学学生の就学金受給の判定基準及び学修指導、就職活動において活用している。

2025度1年生GPA分布図

イラストデザイン学科

客観的な指標の算出方法					
学科名	イラストデザイン	学年	1	学生数	29
成績の分布					
指標の数値	GPA1.0未満	GPA1.0以上 2.0未満	GPA2.0以上 3.0未満	GPA3.0以上	
人数	0名	0名	21名	8名	
下位1/4に該当する人数		8名			
下位1/4に該当する指標の数値		2.6			

客観的な指標の算出方法					
学科名	eスポーツ	学年	0	学生数	0
成績の分布					
指標の数値	GPA1.0未満	GPA1.0以上 2.0未満	GPA2.0以上 3.0未満	GPA3.0以上	
人数	0名	0名	0名	0名	
下位1/4に該当する人数		0名			
下位1/4に該当する指標の数値		0			

DXビジネス学科

客観的な指標の算出方法					
学科名	イラストデザイン	学年	1	学生数	1
成績の分布					
指標の数値	GPA1.0未満	GPA1.0以上 2.0未満	GPA2.0以上 3.0未満	GPA3.0以上	
人数	0名	0名	1名	0名	
下位1/4に該当する人数		0名			
下位1/4に該当する指標の数値		0			

通信制学科

客観的な指標の算出方法					
学科名	イラストデザイン	学年	1	学生数	30
成績の分布					
指標の数値	GPA1.0未満	GPA1.0以上 2.0未満	GPA2.0以上 3.0未満	GPA3.0以上	
人数	1名	6名	10名	13名	
下位1/4に該当する人数		8名			
下位1/4に該当する指標の数値		2			