

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	AIシステム科(3年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	4	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	1	0	0	3	0
下位1/4に該当する人数			1			
下位1/4に該当する指標の数値			1.9以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	AIシステム科(2年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	9	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	1	2	6
下位1/4に該当する人数			1			
下位1/4に該当する指標の数値			1.9以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	情報システム科(3年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	12	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	3	2	3	4
下位1/4に該当する人数			3			
下位1/4に該当する指標の数値			1.9以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	情報システム科(2年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	36	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	7	11	7	11
下位1/4に該当する人数			11			
下位1/4に該当する指標の数値			1.9以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	ゲームクリエイター科(3年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	73	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	3	22	28	20
下位1/4に該当する人数			17			
下位1/4に該当する指標の数値			1.9以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	ゲームクリエイター科(2年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	9	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	1	2	1	2	3
下位1/4に該当する人数			4			
下位1/4に該当する指標の数値			1.9以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	キャラクターデザイン科(3年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	15	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	1	8	6
下位1/4に該当する人数			2			
下位1/4に該当する指標の数値			2.3以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	キャラクターデザイン科(2年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	15	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	3	3	9
下位1/4に該当する人数			5			
下位1/4に該当する指標の数値			2.3以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	eスポーツ科(3年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	10	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～0.9	1.0～1.4	1.5～1.9	2.0～2.4	2.5～3.0
人数	0	0	1	0	3	6
下位1/4に該当する人数			3			
下位1/4に該当する指標の数値			2.4以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	eスポーツ科(2年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	22	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	1	1	3	2	15
下位1/4に該当する人数			6			
下位1/4に該当する指標の数値			2.4以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	CG・Webクリエイター科(3年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	13	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	1	0	12
下位1/4に該当する人数			2			
下位1/4に該当する指標の数値			2.7以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	CG・Webクリエイター科(2年制)					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	30	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	1	3	26
下位1/4に該当する人数			7			
下位1/4に該当する指標の数値			2.7以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	IT総合学科および情報ビジネス大学科システム専攻					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	14	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	1	4	5	4
下位1/4に該当する人数			2			
下位1/4に該当する指標の数値			1.9以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	IT総合学科および情報ビジネス大学科ゲーム専攻					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	10	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	2	2	6
下位1/4に該当する人数			2			
下位1/4に該当する指標の数値			1.9以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	IT総合学科および情報ビジネス大学科キャラクターデザイン専攻					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	9	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	0	2	7
下位1/4に該当する人数			0			
下位1/4に該当する指標の数値			2.3以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	IT総合学科および情報ビジネス大学科eスポーツ専攻					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	4	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	0	0	4
下位1/4に該当する人数			0			
下位1/4に該当する指標の数値			2.4以下			

客観的な指標の算出方法						
・成績評価(A～D)を点数化(A=3、B=2、C=1、D=0)し、 全科目の合計点の平均を算出する。						
学科名	IT総合学科および情報ビジネス大学科CG・Web専攻					
対象期間	令和7年度	学年	1	学生数	7	
成績の分布						
指標の数値	0～0.4	0.5～1.0	1.1～1.5	1.6～2.0	2.1～2.5	2.6～3.0
人数	0	0	0	0	1	6
下位1/4に該当する人数			1			
下位1/4に該当する指標の数値			2.7以下			