

【学生の成績順位付け方法】

各科目の成績は、期末考査、小テスト、課題評価、平常の授業態度、出席状況等の資料によって総合的に評価する。

<成績基準> a.成績は「A、B、C、D」の4段階とする。

b.基準は概ね次の通りである。

A 評価：成績が「優」である。 B 評価：成績が「良」である。

C 評価：成績が「可」である。 D 評価：成績が不合格である。

上記のように各科目の成績が A~D で評価されるため、A を 3 点、B を 2 点、C を 1 点、D を 0 点と置き換え、その点数を合計する。その合計値の高い方から順位付けを行う。

例)

分類	科目名	履修時数	単位数	成績	分類	科目名	履修時数	単位数	成績
一般科目	現代倫理	6 4	4	A	専門科目				
	コンピュータ数学 1	3 2	2	A					
	コンピュータ数学 2	3 2	2	A					
	コンピュータ英語 1	3 2	2	★					
	コンピュータ英語 2	3 2	2	★					
	ビジネス文書技法	6 4	2	C					
	企画書作成技法	6 4	2	★					
	企業研究 1	6 4	4	A					
	企業研究 2	6 4	4	★					
	小計	2 5 6	1 4						
専門科目	ゲーム開発基礎	1 2 8	4	B	関連科目	小計	5 7 6	1 8	
	ゲーム開発応用	6 4	2	A		プロゼミ	1 9 2	6	A
	ゲームプログラミング基礎	1 2 8	4	A		ゼミナール	1 6 0	5	★
	ゲームプログラミング応用	1 2 8	4	A		職業とキャリア	3 2	1	★
	3 D C G 基礎	6 4	2	B		インターンシップ	6 4	2	★
	3 D C G 応用	6 4	2	B					
	実践ゲーム開発	6 4	2	★					
	ウェブシステム設計	6 4	2	★					
	ウェブシステム開発	6 4	2	★					
	オブジェクト指向設計	9 6	3	★					
	オブジェクト指向開発	9 6	3	★		小計	1 9 2	6	
	卒業研究	1 9 2	6	★	備考	※ 1 時数（1 時間）は 4 5 分間。			
						※ 講義は 1 5 時数で 1 単位、			
						演習・実習・実験は 3 0 時数で 1 単位、			
						校外の実習は原則として 4 0 時数で 1 単位			
						総履修時数 1 0 2 4 時間			
						総修得単位数 3 8 単位			

A が 8 個、B が 3 個、C が 1 個、D が 0 個の場合、

$$3 \times 8 + 2 \times 3 + 1 \times 1 + 0 \times 0 = 31 \text{ となる。}$$

クラス全学生の成績を点数化し、その点数の順位により成績の順位付けを行う。