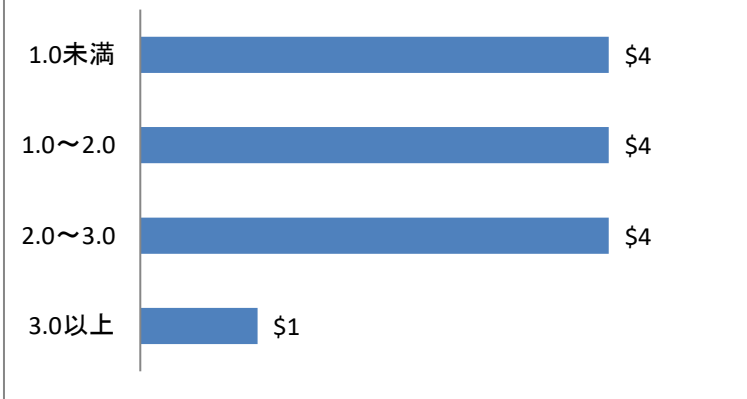


客観的な指標に基づく成績の分布を示す資料

2022年度

デジタルデザインテクノロジー科昼間Ⅱ部

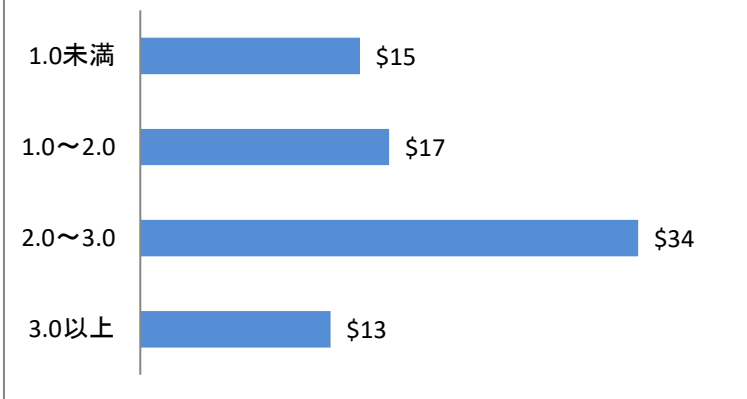


3.0以上	1名
2.0～3.0	4名
1.0～2.0	4名
1.0未満	4名

下位4分の1: GPA0.7以下3名

2022年度

e-sports & ゲームCG科昼間Ⅰ部

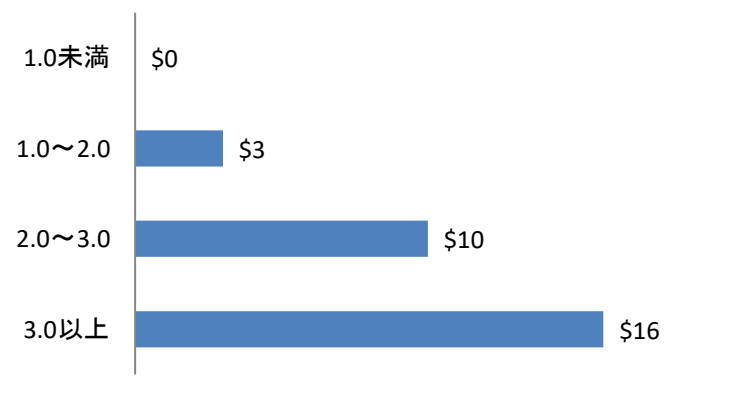


3.0以上	13名
2.0～3.0	34名
1.0～2.0	17名
1.0未満	15名

下位4分の1: GPA2.3以下19名

2022年度

アニメ総合テクノロジー科昼間Ⅱ部

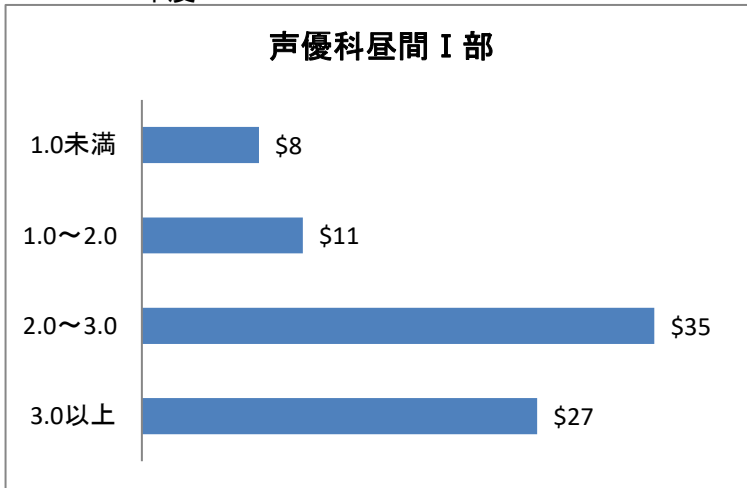


3.0以上	16名
2.0～3.0	10名
1.0～2.0	3名
1.0未満	0名

下位4分の1: GPA2.3以下7名

客観的な指標に基づく成績の分布を示す資料

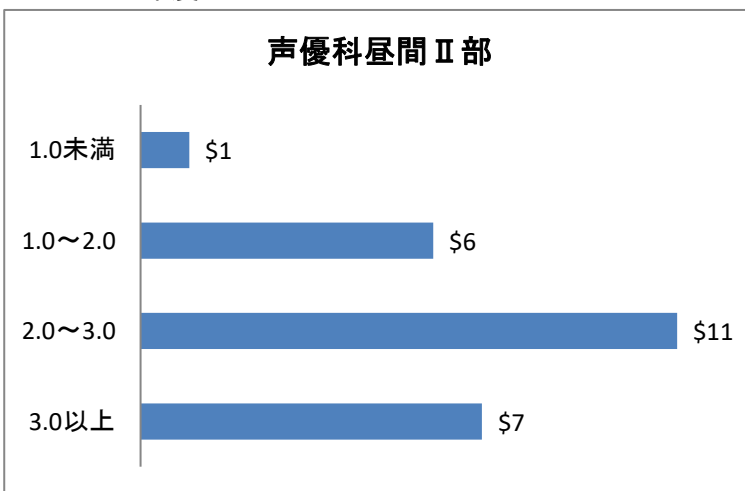
2022年度



3.0以上	27名
2.0~3.0	35名
1.0~2.0	11名
1.0未満	8名

下位4分の1: GPA2.06以下20名

2022年度

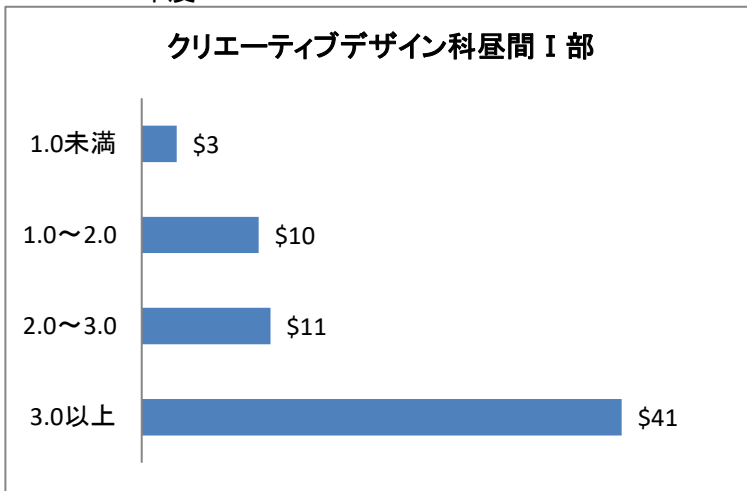


3.0以上	7名
2.0~3.0	11名
1.0~2.0	6名
1.0未満	1名

下位4分の1: GPA1.93以下6名

客観的な指標に基づく成績の分布を示す資料

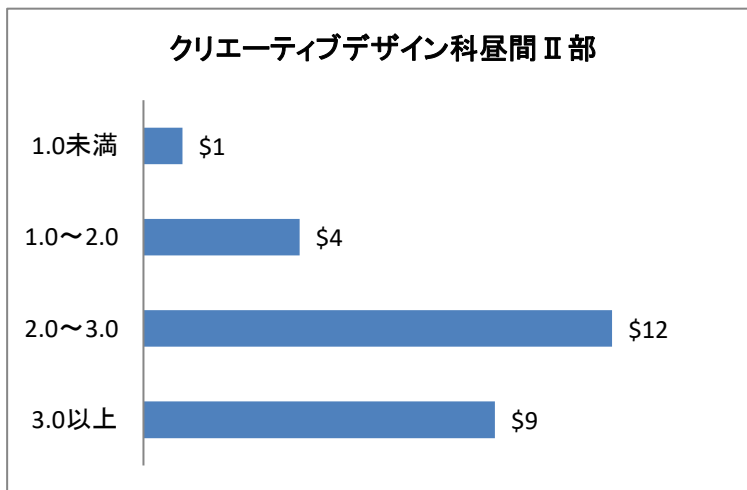
2022年度



3.0以上	41名
2.0~3.0	11名
1.0~2.0	10名
1.0未満	3名

下位4分の1: GPA2.43以下16名

2022年度



3.0以上	9名
2.0~3.0	12名
1.0~2.0	4名
1.0未満	1名

下位4分の1: GPA2.2以下6名