

| 教科 | 学年 | | 1 年 | 学年 | | 2 年 | 3 年 | |
|---------------------------|----------------|-----|---|---------------------------|-----|-----|-----|-------|
| | 科目・標準単位数 | 類型 | | 科目・標準単位数 | 類型 | | | |
| 商業 | ビジネス基礎 | 2~4 | 3 | ビジネス基礎 | 2~6 | | | |
| | 課題研究 | 2~4 | | 課題研究 | 2~6 | | 3 | |
| | 総合実践 | 2~4 | | 総合実践 | 2~6 | | 2 | |
| | ビジネス・コミュニケーション | 2~4 | | ビジネス実務 | 2~6 | 3 | | |
| | マーケティング | 2~4 | | マーケティング | 2~6 | 3 | | |
| | 観光ビジネス | 2~4 | | 商品開発 | 2~6 | | | |
| | ビジネス法規 | 2~4 | | 広告と販売促進 | 2~6 | | 3 | |
| | 簿記 | 2~4 | 5 | 経済活動と法 | 2~6 | | | |
| | 財務会計 I | 2~4 | | 簿記 | 2~6 | | | |
| | 原価計算 | 2~4 | | 財務会計 I | 2~6 | 4 | | |
| | 情報処理 | 2~4 | 3 | 原価計算 | 2~6 | | | 3 |
| | ソフトウェア活用 | 2~4 | | 情報処理 | 2~6 | | 4 | |
| | プログラミング | 2~4 | | ビジネス情報 | 2~6 | 4 | | 3 |
| | ネットワーク活用 | 2~4 | | 電子商取引 | 2~6 | | | 2 |
| | | | プログラミング | 2~6 | 4 | | | |
| | | | ○観光実践 | 2 | | | 2 | |
| 各学科に共通する各教科・科目の計 | | | 18 | 各学科に共通する各教科・科目の計 | | | 15 | 19~24 |
| 主として専門学科において開設される各教科・科目の計 | | | 11 | 主として専門学科において開設される各教科・科目の計 | | | 14 | 5~10 |
| 学校設定教科に関する科目の計 | | | 0 | 学校設定教科に関する科目の計 | | | 0 | 0 |
| 総合的な探究の時間 (名称) | 3~6 | 0 | 総合的な探究の時間 (名称) | 3~6 | 0 | 0 | 0 | |
| 合計 | | | 29 | 合計 | | | 29 | 29 |
| 特別活動 | ホームルーム活動 | 1 | 特別活動 | ホームルーム活動 | 1 | 1 | 1 | |
| 備 考 | | | 1 総合的な探究の時間は、「課題研究」で代替 2 情報 I は、「情報処理」代替 | | | | | |

注 用紙の大きさは、日本産業規格A列4番縦型とする。