

■ UiPath入門コース内容

目 目 目	はじめに	<ul style="list-style-type: none"> ・ UiPathとは ・ UiPathのビジョン ・ 速習プログラム概要 ・ 学習目標
	1. RPAと私たちの働き方の未来	<ul style="list-style-type: none"> ・ RPAとは ・ ロボットは私たちの仕事を奪うのでしょうか ・ ロボットと人間はパートナーシップを結びます ・ RPAにより成し得るもの
	2. RPAができること	<ul style="list-style-type: none"> ・ RPAに適した業務 ・ 事例-入力業務 ・ 事例-転記業務 ・ 事例-照合業務 ・ 事例-モニタリング業務 ・ 事例-送付業務 ・ 事例-集約・加工業務
	3. UiPath RPAの特徴	<ul style="list-style-type: none"> ・ UiPath RPAの特徴
	4. 多岐にわたる業界や部門における自動化	<ul style="list-style-type: none"> ・ 導入業界例 ・ 導入部門例 ・ 導入効果 ・ Exercise
	5. UiPath製品概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ UiPathの主要製品 ・ 2つのロボットタイプ
	6. RPA開発までの流れ	<ul style="list-style-type: none"> ・ RPE専門(CoE)チームを作る ・ RPAジャーニー ・ 導入準備 ・ 業務選定 ・ 要件定義 ・ 開発・テスト ・ 運用・管理 ・ Exercise
	UiPath速習プログラム 入門 開発ハンズオンテキスト2.0	
	1. UiPath Studioの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> ・ UiPath Studioの起動方法 ・ 新規プロジェクト作成 ・ UiPath Studioの言語設定 ・ UiPath Studioの拡張機能設定 ・ UiPath Studioの名称と役割
	2. UiPath Studioでの開発イメージ	<ul style="list-style-type: none"> ・ UiPath Studioでの開発イメージ ・ 開発を体験してみましょう
	3. ワークフローの構成	<ul style="list-style-type: none"> ・ フローチャート ・ シーケンス
	4. 制御フロー	<ul style="list-style-type: none"> ・ 制御フロー(制御構造) ・ 順次構造 ・ 分岐構造 ・ 反復構造
	5. 変数とデータ型	<ul style="list-style-type: none"> ・ 変数とデータ型 ・ 変数の作成方法 ・ 変数の命名規則 ・ データの種類と変数の型 ・ 演習
	6. データ操作	<ul style="list-style-type: none"> ・ 使用可能な規定メソッドの確認 ・ メソッドを使用した文字列データの操作方法 ・ 演習

■ UiPath入門コース内容

二 日 目	7. レコーディング	<ul style="list-style-type: none"> レコーディング機能の種類 自動レコーディングと手動レコーディング 演習 レコーディング内容の変更 演習
	8. セレクター	<ul style="list-style-type: none"> ユーザーインターフェースとセレクター セレクターの確認方法 セレクターの構造 [UI Explorer]と[セレクターエディター(Selector Editor)] 完全セレクターと部分セレクター 安定したセレクターの作成方法
	9. 演習問題	<ul style="list-style-type: none"> Exercise 1 Exercise 2
	10. Excel・データテーブル	<ul style="list-style-type: none"> Excelとは データテーブルとは Excel操作を行う代表的なアクティビティ データテーブル操作を行う代表的なアクティビティ Excel・データテーブル操作を使用したデータ操作方法
	11. データスクレイピング	<ul style="list-style-type: none"> 構造化データとは パターン化された構造のデータスクレイピング方法 表形式データをデータスクレイピングする方法
	12. ロボットによる自動化プロセスの実行	<ul style="list-style-type: none"> パブリッシュとは パブリッシュ方法 ロボットによるプロセスの実行方法 自動化プロセスのアップデート
	13. 頻出アクティビティのまとめ	参考
	14. リソースガイド	参考