

Fundamentos para Desarrolladores de RPA

Código: RPA-002

Propuesta de Valor: OTROS CURSOS DE CAPACITACIÓN TECNOLÓGICA

Duración: 39 Horas



Este plan de aprendizaje está diseñado para desarrolladores que desean expandir sus capacidades con la automatización robótica de procesos (RPA) y la plataforma de automatización UiPath. Proporcionará los conocimientos y las habilidades esenciales para crear flujos de trabajo y componentes de automatización listos para la producción.



AUDIENCIA

- Este curso es para cualquier publico en general.



PRE REQUISITOS

- Experiencia básica en programación



OBJETIVOS

- Emplear un amplio conjunto de métodos para manipular diferentes tipos de datos como cadenas, matrices, listas y diccionarios.
- Automatice el envío de entradas y la recepción de salidas de interfaces de usuario en diferentes situaciones.
- Ajuste los selectores utilizados para identificar elementos en las interfaces de usuario.



CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Este curso te prepara para el examen : UiPath Certified RPA Associate (UiRPA).



CONTENIDO

1. EL ROL DEL DESARROLLADOR DE RPA

- 1.1. EL VIAJE DEL DESARROLLADOR
- 1.2. ACERCA DE LA FUNDACIÓN PARA DESARROLLADORES DE RPA
- 1.3. BIENVENIDO A RPA
- 1.4. CONOZCA LA PLATAFORMA UIPATH
- 1.5. SU PRIMER ENCUENTRO CON UIPATH STUDIO
- 1.6. ¿QUÉ ES UN PROCESO EMPRESARIAL?
- 1.7. EL VIAJE DE RPA

2. VARIABLES, TIPOS DE DATOS Y FLUJO DE CONTROL

- 2.1. VARIABLES Y ARGUMENTOS
- 2.2. TIPOS DE DATOS
- 2.3. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL FLUJO DE CONTROL
- 2.4. LA DECLARACIÓN IF
- 2.5. BUCLES
- 2.6. CAMBIAR
- 2.7. PRÁCTICA

3. MANIPULACIÓN DE DATOS

- 3.1. INSTRUMENTOS DE CUERDA
- 3.2. LIZA
- 3.3. DICCIONARIOS
- 3.4. CONSTRUCTOR DE EXPRESIONES REGULARES
- 3.5. PRÁCTICA

4. EXCEL Y TABLAS DE DATOS

- 4.1. ¿QUÉ SON LAS TABLAS DE DATOS?
- 4.2. ACTIVIDADES DE DATATABLE
- 4.3. LIBROS DE TRABAJO Y ACTIVIDADES COMUNES
- 4.4. ALCANCE DE EXCEL Y ACTIVIDADES ESPECÍFICAS
- 4.5. PRÁCTICA

5. INTERACCIONES DE UI

- 5.1. ACCIONES Y MÉTODOS DE ENTRADA
- 5.2. ACCIONES Y MÉTODOS DE SALIDA
- 5.3. TRABAJAR CON ELEMENTOS DE LA INTERFAZ DE USUARIO
- 5.4. PRÁCTICA

6. SELECTORES

- 6.1. INTRODUCCIÓN A LOS SELECTORES
- 6.2. EL EXPLORADOR DE IU
- 6.3. TIPOS DE SELECTORES
- 6.4. SINTONIA FINA
- 6.5. MANEJO DE SITUACIONES DIFÍCILES
- 6.6. PRÁCTICA

7. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

- 7.1. ¿CÓMO ELEGIR EL MEJOR DISEÑO DE PROYECTO?
- 7.2. ¿CÓMO ROMPER UN PROCESO COMPLEJO?
- 7.3. ¿CÓMO REUTILIZAR PARTES DE UN PROYECTO?
- 7.4. ¿CÓMO ADMINISTRAR VERSIONES DEL MISMO PROYECTO?
- 7.5. ¿CÓMO PREVENIR Y SOLUCIONAR EXCEPCIONES?
- 7.6. MEJORES PRÁCTICAS
- 7.7. PRÁCTICA

8. MANEJO DE ERRORES Y EXCEPCIONES

- 8.1. EXCEPCIONES COMUNES
- 8.2. TRATA DE ATRAPARLO
- 8.3. ALCANCE DE REINTENTO
- 8.4. CONTINUEONERROR PROPIEDAD
- 8.5. CONTROLADOR DE EXCEPCIONES GLOBAL
- 8.6. PRÁCTICA

9. DEPURACIÓN

- 9.1. FUNCIONES BÁSICAS DE DEPURACIÓN
- 9.2. FUNCIONES DE DEPURACIÓN AVANZADAS
- 9.3. PRÁCTICA

10. AUTOMATIZACIÓN DE PDF

- 10.1. EXTRAYENDO DATOS DE PDF
- 10.2. EXTRACCIÓN DE UNA SOLA PIEZA DE DATOS
- 10.3. LA ACTIVIDAD DE LA BASE DE ANCLAJE
- 10.4. PRÁCTICA

11. AUTOMATIZACIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO

- 11.1. INTERACTUAR CON CORREOS ELECTRÓNICOS
- 11.2. MANDANDO CORREOS ELECTRÓNICOS
- 11.3. PRÁCTICA

12. ORQUESTADOR PARA DESARROLLADORES

- 12.1. INTRODUCCIÓN A ORCHESTRATOR

12.2. ROBOTS Y ENTORNOS

12.3. EJECUCIÓN DE PROCESOS EN ORCHESTRATOR

12.4. PRÁCTICA 1

12.5. ACTIVOS

12.6. COLAS

12.7. PRÁCTICA 2

13. DESCRIPCIÓN GENERAL DE REFRAMEWORK

13.1. PROCESAMIENTO DE TRANSACCIONES

13.2. EL REFRAMEWORK

13.3. DESPACHADOR Y EJECUTANTE

★ BENEFICIOS

- Al finalizar el curso el estudiante podrá organizar proyectos para lograr eficiencia y fácil mantenimiento.