

G06N 特定の計算モデルに基づくコンピュータ・システム [7]

3/00	生物学的モデルに基づくコンピュータ・システム [2006.01]	7/08	・カオスモデルまたは非線形システムモデルを用いるもの [7]
3/00 120	・生体分子計算機, すなわち生体分子, 蛋白質または細胞を用いるもの (DNA を用いるもの G06N3/12 130; ニュ - ロンを用いるもの G06N3/06)	10/00	量子コンピュータ, すなわち量子力学的現象に基づくコンピュータ・システム [2019.01]
3/00 140	・人工生命, すなわち生命体をシミュレートする計算機	20/00	機械学習 [2019.01]
3/02	・ニューラルネットワークモデルを用いるもの [2006.01]	20/00 130	・教師あり学習
3/04	・ア - キテクチャ, 例 . 網構造 [7]	20/00 160	・教師なし学習
3/04 127	・エキスパ - トシステムと組み合わせたもの	20/10	・カ - ネル法を用いるもの, 例 . サポ - トベクタ - マシン [SVM][2019.01]
3/04 136	・ファジ - 論理と組み合わせたもの	20/20	・アンサンブル学習 [2019.01]
3/04 145	・フィ - ドバックネットワーク, 例 . ホップフィ - ルドネットワーク; 連想ネットワーク	99/00	このサブクラスの他のグループに分類されない主題事項 [2019.01]
3/04 154	・多数のニューラルネットワークの組み合わせを用いるもの	99/00 170	・分子コンピュータ, すなわち無機分子を用いるもの (生体分子を用いるもの G06N3/00 120)
3/04 190	・時間的なニューラルネットワーク, 例 . 遅延要素, ニュ - ロン振動またはパルス入力	99/00 180	・解探索
3/06	・物理的な実現, すなわちニューラルネットワーク, ニュ - ロンまたはニュ - ロン構成要素のハードウェア実装 [7]		
3/063	・電子的手段を用いるもの [7]		
3/067	・光学的手段を用いるもの [7]		
3/08	・学習方法 [7]		
3/08 120	・構成を変更するもの, 例 . ニュ - ロンまたはシナプスの追加または削除; 剪定		
3/08 140	・バックプロパゲ - ション		
3/08 160	・進化的アルゴリズムを用いるもの, 例 . 遺伝的アルゴリズム		
3/08 180	・教師なし学習, 例 . 競合学習		
3/10	・汎用コンピュータでのシミュレーション [7]		
3/12	・遺伝的モデルを用いるもの [7]		
3/12 130	・DNA 計算機, すなわち生物学的 DNA を用いる情報処理		
3/12 160	・遺伝的アルゴリズム, すなわち遺伝系のデジタルシミュレーションを用いる情報処理		
5/00	知識ベースモデルを利用したコンピュータ・システム [2006.01]		
5/02	・知識の表現 [2006.01]		
5/02 120	・知識獲得		
5/02 150	・データからの規則の抽出		
5/04	・推論方法または装置 [2006.01]		
7/00	特定の数学的モデルに基づいたコンピュータ・システム [7]		
7/00 150	・確率的ネットワーク		
7/02	・ファジ - 論理を用いるもの (生物学的モデルに基づくコンピュータ・システム G06N3/00; 知識ベースモデルを利用したコンピュータ・システム G06N5/00) [2006.01]		
7/02 130	・ファジ - システムのパラメータの学習またはチューニング		
7/02 160	・ファジ - システムのパラメータを入力するための開発ツール		
7/04	・物理的な実現 [7]		
7/06	・汎用コンピュータでのシミュレーション [7]		

