

G06N 特定の計算モデルに基づく計算装置

3/00 生物学的モデルに基づく計算装置 [2023.01]

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）

3/004 ・人工生命、すなわち生命体をシミュレートする計算装置 [2023.01]

3/006 ・シミュレートされた仮想的な個人または集合生命体に基づくもの、すなわち社会シミュレーションまたは粒子群最適化 [PSO][2023.01]

3/008 ・知的生命体を再現するためにシミュレートされた知性によって制御された物理的な実体に基づくもの、例、ペットまたは人間の外見または行動を再現したロボットに基づくもの [2023.01]

3/02 ・ニュ - ラルネットワーク [2006.01]

3/04 ・ア - キテクチャ、例、網構造 [2023.01]

3/04 100 ・・グラフニュ - ラルネットワーク [2023.01]

3/042 ・・知識ベ - スニュ - ラルネットワーク; ニュ - ラルネットワークの論理的表現 [2023.01]

3/043 ・・ファジ - 論理、ファジ - メンバシップまたはファジ - 推論に基づくもの、例、適応型ニュ - ロファジ - 推論システム [ANFIS][2023.01]

3/044 ・・リカレントネットワーク、例、ホップフィールド・ネットワーク [2023.01]

3/044 100 ・・・リザ - バコンピュ - ティング [2023.01]

3/0442 ・・・メモリまたはゲ - トに特徴を有するもの、例、長・短期記憶 [LSTM] またはゲ - ト付き回帰型ユニット [GRU][2023.01]

3/045 ・・ネットワークの組み合わせ [2023.01]

3/0455 ・・・オ - トエンコ - ダネットワーク; エンコ - ダ・デコ - ダネットワーク [2023.01]

3/0464 ・・畳み込みネットワーク [CNN,ConvNet][2023.01]

3/047 ・・確率的または確率論的ネットワーク [2023.01]

3/0475 ・・生成ネットワーク [2023.01]

3/048 ・・活性化関数 [2023.01]

3/049 ・・時間的なニュ - 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 [2023.01]

3/0495 ・・量子化されたネットワーク; スパ - ス化されたネットワーク; 圧縮されたネットワーク [2023.01]

3/0499 ・・フィ - ドフォワードネットワーク [2023.01]

3/06 ・物理的な実現、すなわちニュ - 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 [2023.01]

3/065 ・・・アナログ手段 [2023.01]

3/067 ・・光学的手段を用いるもの [2006.01]

3/08 ・学習方法 [2023.01]

3/082 ・・ア - キテクチャを変更するもの、例、ノ - ドまたは結合を追加、削除または無効化するもの [2023.01]

3/084 ・・バックプロパゲ - ション、例、勾配降下法を用いるもの [2023.01]

3/086 ・・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または遺伝的プログラミング [2023.01]

3/088 ・・教師なし学習、例、競合学習 [2023.01]

3/0895 ・・弱教師あり学習、例、半教師あり学習または自己教師あり学習 [2023.01]

3/09 ・・教師あり学習 [2023.01]

3/091 ・・能動学習 [2023.01]

3/092 ・・強化学習 [2023.01]

3/094 ・・敵対的学習 [2023.01]

3/096 ・・転移学習 [2023.01]

3/098 ・・分散学習、例、連合学習 [2023.01]

3/0985 ・・ハイパ - パラメ - タ最適化; メタ学習; 学習方法の学習 [2023.01]

3/10 ・・インタ - フェイス、プログラミング言語またはソフトウェアの開発キット、例、ニュ - ラルネットワークをシミュレートするためのもの [2006.01]

3/12 ・遺伝的モデルを用いるもの [2023.01]

3/123 ・・DNA コンピュ - ティング [2023.01]

3/126 ・・進化的アルゴリズム、例、遺伝的アルゴリズムまたは遺伝的プログラミング [2023.01]

5/00 知識ベ - スモデルを利用する計算装置 [2023.01]

5/01 ・動的探索法; ヒュ - リスティック; ダイナミックツリ - ; 分枝限定法 [2023.01]

5/02 ・知識表現; シンボル表現 [2023.01]

5/022 ・・知識工学; 知識獲得 [2023.01]

5/025 ・・デ - タからの規則の抽出 [2023.01]

5/04 ・推論モデル [2023.01]

5/043 ・・分散型エキスパ - トシステム; ブラックボ - ドシステム [2023.01]

5/045 ・・推論の説明; 説明可能な人工知能 [XAI]; 解釈可能な人工知能 [2023.01]

5/046 ・・前向き推論; プロダクションシステム [2023.01]

5/047 ・・パタ - ンマッチングネットワーク; Rete ネットワーク [2023.01]

5/048 ・・ファジ - 推論 [2023.01]

7/00 特定の数学的モデルに基づく計算装置 [2023.01]

7/01 ・確率的グラフィカルモデル、例、確率ネットワーク [2023.01]

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 - タシステム G06N3/00; 知識ベ - スモデルを利用したコンピュ - タシステム G06N5/00） [2006.01]

7/02 130 ・・ファジ - システムのパラメ - タの学習またはチュ - ニング

7/02 160 ・・ファジ - システムのパラメ - タを入力するための開発ツ - ル

7/04 ・物理的な実現 [7]

7/06 ・汎用コンピュ - タでのシミュレ - ション [7]

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]

10/00	量子コンピューティング, すなわち量子力学的現象に基づく情報処理 [2022.01]
10/20	・量子コンピューティングモデル, 例. 量子回路または汎用量子コンピュータ [2022.01]
10/40	・量子ビットを操作, 例. 量子ビットの結合または制御, するための量子プロセスまたは構成要素の物理的な実現またはアキテクチャ [2022.01]
10/60	・量子アルゴリズム, 例. 量子最適化, 量子フーリエまたはアダマール変換に基づくもの [2022.01]
10/70	・量子誤り訂正, 検出または防止, 例. 表面符号またはマジック状態蒸留 [2022.01]
10/80	・量子プログラミング, 例. 量子コンピュータ上で実行可能なプログラムを作成または処理するためのインタフェース, 言語またはソフトウェア開発キット; 量子コンピュータをシミュレートするまたは量子コンピュータにアクセスするためのプラットフォーム, 例. クラウドベースの量子コンピューティング [2022.01]
20/00	機械学習 [2019.01]
20/00 130	・教師あり学習
20/00 160	・教師なし学習
20/10	・カーネル法を用いるもの, 例. サポートベクターマシン [SVM][2019.01]
20/20	・アンサンブル学習 [2019.01]
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]
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)
99/00 180	・解探索
