

## 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 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 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 [ P S O ] [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/02 ・ニューラルネットワーク [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
- 3/04 ・アーキテクチャ、例、網構造 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/042 ・知識ベースニューラルネットワーク；ニューラルネットワークの論理的表現 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/043 ・ファジー論理，ファジーメンバーシップまたはファジー推論に基づくもの，例，適応型ニューロファジー推論システム [ A N F I S ] [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/0442 ・メモリまたはゲートに特徴を有するもの，例，長・短期記憶 [ L S T M ] またはゲート付き回帰型ユニット [ G R U ] [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/045 ・ネットワークの組み合わせ [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/0455 ・オートエンコーダネットワーク；エンコーダ・デコーダネットワーク [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/0464 ・畳み込みネットワーク [ C N N , C o n v N e t ] [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/047 ・確率的または確率論的ネットワーク [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/0475 ・生成ネットワーク [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/048 ・活性化関数 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/049 ・時間的なニューラルネットワーク，例，遅延要素，ニューロン振動またはパルス入力 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/0495 ・量子化されたネットワーク；スパース化されたネットワーク；圧縮されたネットワーク [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/0499 ・フィードフォワードネットワーク [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/06 ・物理的な実現，すなわちニューラルネットワーク，ニューロンまたはニュー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 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/065 ・アナログ手段 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/067 ・光学的手段を用いるもの [ 7 ]
- 3/08 ・学習方法 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/082 ・アーキテクチャを変更するもの，例，ノードまたは結合を追加，削除または無効化するもの [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/084 ・バックプロパゲーション，例，勾配降下法を用いるもの [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/088 ・教師なし学習，例，競合学習 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/09 ・教師あり学習 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/091 ・能動学習 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/092 ・強化学習 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/094 ・敵対的学習 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/096 ・転移学習 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/098 ・分散学習，例，連合学習 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/0985 ・ハイパーパラメータ最適化；メタ学習；学習方法の学習 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/10 ・インターフェイス、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，ニューラルネットワークをシミュレートするためのもの [ 2 0 0 6 . 0 1 ]
- 3/12 ・遺伝的モデルを用いるもの [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 3/123 ・DNA コンピューティング [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 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 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 5/00 知識ベースモデルを利用する計算装置 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 5/01 ・動的探索法；ヒューリスティック；ダイナミックツリー；分枝限定法 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 5/02 ・知識表現；シンボル表現 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 5/022 ・知識工学；知識獲得 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 5/025 ・データからの規則の抽出 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 5/04 ・推論モデル [ 2 0 2 3 . 0 1 ]
- 5/043 ・分散型エキスパートシステム；ブラックボードシステム [ 2 0 2 3 . 0 1 ]

## G 0 6 N

5/045	・ ・ 推論の説明；説明可能な人工知能 [ X A I ] ; 解釈可能な人工知能 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]	ない主題事項 [ 2 0 1 9 . 0 1 ]
5/046	・ ・ 前向き推論；プロダクションシステム [ 2 0 2 3 . 0 1 ]	
5/047	・ ・ ・ パターンマッチングネットワーク；R e t e ネットワーク [ 2 0 2 3 . 0 1 ]	
5/048	・ ・ ファジー推論 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]	
7/00	特定の数学的モデルに基づく計算装置 [ 2 0 2 3 . 0 1 ]	
7/01	・ 確率的グラフィカルモデル，例．確率ネットワーク [ 2 0 2 3 . 0 1 ]	
7/02	・ ファジー論理を用いるもの（生物学的モデルに基づく計算装置 G 0 6 N 3 / 0 0 ；知識ベースモデルを利用した計算装置 G 0 6 N 5 / 0 0 ) [ 2 0 0 6 . 0 1 ]	
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 ]	
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 [ 2 0 2 2 . 0 1 ]	
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 [ 2 0 2 2 . 0 1 ]	
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ッサまたは構成要素の物理的な実現またはアーキテクチャ [ 2 0 2 2 . 0 1 ]	
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 [ 2 0 2 2 . 0 1 ]	
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 [ 2 0 2 2 . 0 1 ]	
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ーフェース，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 [ 2 0 2 2 . 0 1 ]	
20/00	機械学習 [ 2 0 1 9 . 0 1 ]	
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 [ S V M ] [ 2 0 1 9 . 0 1 ]	
20/20	・ アンサンブル学習 [ 2 0 1 9 . 0 1 ]	
99/00	このサブクラスの他のグループに分類され	