

.3 *Intelligence artificielle et calcul naturel

Ajouter les subdivisions communes pour l'intelligence artificielle et le calcul naturel étudiés ensemble ou pour l'intelligence artificielle étudiée seule

Classer ici les agents intelligents, l'intelligence informatique, les ouvrages généraux sur l'intelligence artificielle et sur les sciences cognitives, les systèmes de questions-réponses, les systèmes multi-agents

Classer l'intelligence en essaim à 006.3824 ; classer la robotique à 629.892

Pour les sciences cognitives, voir 153

Voir aussi 005.115 pour la programmation logique ; aussi 006.4 pour la reconnaissance de formes non utilisée comme outil de l'intelligence artificielle

Voir Guide 006.3 vs 153

.31 *Apprentissage automatique

Pour l'apprentissage automatique dans les systèmes à base de connaissances, voir 006.331

Indice transféré à 006.3823 pour les algorithmes génétiques, la programmation génétique

.312 *Exploration des données [précédemment aussi 005.74]

.32 *Réseaux neuronaux

Y compris les perceptrons

Classer ici le connexionnisme, les ordinateurs neuronaux

.33 *Systèmes à base de connaissances

Classer ici les systèmes experts

Indice transféré à 005.74015113 pour les bases de données logiques, les bases de données déductives

.331 *Acquisition des connaissances

.332 *Représentation des connaissances

Classer ici l'ingénierie de la connaissance

.333 *Déduction, résolution de problèmes, raisonnement

[.336–.338] Programmation, langages de programmation, programmes pour les systèmes à base de connaissances

Indice abandonné ; classer à 006.33

.35 *Traitement du langage naturel

Classer ici la linguistique informatique [précédemment 410.285]

Voir Guide 006.35 vs 410.285

- .37 *Vision par ordinateur
 Voir aussi 006.42 pour la reconnaissance optique de formes
 Voir Guide 006.37 vs 006.42, 621.367, 621.391, 621.399
- .38 *Calcul naturel
 Pour le traitement de l'information dans la nature, voir 570
- .382 *Modèles inspirés par la nature et techniques de calcul
 Ajouter les subdivisions communes pour chaque partie ou pour l'ensemble de l'intitulé
 Y compris le calcul amorphe
 Classer ici l'informatique bio-inspirée
 Pour les réseaux neuronaux, voir 006.32 ; pour l'informatique avec des matériaux naturels, voir 006.384
- .382 2 *Automates cellulaires
- .382 3 *Algorithmes évolutionnaires
 Classer ici les algorithmes génétiques, la programmation génétique [les deux précédemment à 006.31], la programmation évolutionnaire
- .382 4 *Intelligence en essaim
 Y compris les algorithmes de colonies de fourmis, l'optimisation par essaims particulaires
- .382 5 *Systèmes immunitaires artificiels
 Classer ici l'immuno-informatique
- .382 6 *Vie artificielle
- .384 *Informatique avec des matériaux naturels
- .384 2 *Informatique moléculaire
 Variantes du nom : informatique biomoléculaire, bio-informatique
 Classer ici l'informatique biochimique, l'informatique à ADN
- .384 3 *Informatique quantique