

グロッサリ

Glossary—グロッサリ—

ヒューリスティックス

必ず正しい答えを導けるわけではないが、ある程度のレベルで正解に近い解を得ることができる方法。（竹之内宏）

メタヒューリスティックス

組合せ最適化問題のアルゴリズムにおいて、特定の計算問題に依存しないヒューリスティックス。（竹之内宏）

免疫アルゴリズム

生物の免疫系の原理やプロセスにヒントを得たコンピュータシステムである人工免疫システムで利用されるアルゴリズム。免疫系の学習と記憶の特性を問題解決に利用する。（竹之内宏）

自己組織化マップ

ニューラルネットワークの一種であり、大脳皮質の視覚野をモデル化したもの。自己組織化写像はTeuvo Kohonenによって提案されたモデルであり、教師なし学習によって入力データを任意の次元へ写像することができる。（竹之内宏）

局所探索法

近似アルゴリズムの中でも最も単純なアルゴリズムの枠組みの1つ。（竹之内宏）

タブーサーチ

メタヒューリスティックスの手法。人工知能の概念に基づいた局所探索法の一般化として認知されている。同じメタヒューリスティックスの手法には、遺伝的アルゴリズムや焼きなまし法のように特定の自然現象を模倣した手法がある。（竹之内宏）

粒子群最適化

群知能の一種。現実の鳥の群れや魚の群れの行動から着想を得た最適化アルゴリズム・フレームワーク。探索の対象となる目的関数が与えられたとき、複数の粒子が互いに情報を共有しながら最適解を求めて探索空間内を動き回る。（竹之内宏）

焼きなまし法

大域的最適化問題への汎用の乱択アルゴリズム。（竹之内宏）

多目的最適化

目的関数が複数存在する最適化問題を解くこと。（竹之内宏）

デジタルサイネージ

表示と通信にデジタル技術を活用して平面ディスプレイやプロジェクタなどによって映像や文字を表示する情報・広告媒体。（竹之内宏）

一対比較評価

複数ある選択肢を1対1で比較していくことで、選択肢の重み付けや距離間を明確にする調査手法。（竹之内宏）