Atitit 知识是什么？如何展现

目录

[1. 知识有多种定义 1](#_Toc8549)

[2. 知识的阶层图： 2](#_Toc27676)

[3. OECD分类 世界经合组织（OECD） why what how 知识分类法 2](#_Toc29207)

[4. SECI模型 3](#_Toc30452)

[5. 知识的存储位置 3](#_Toc2147)

[5.1. 我们的大脑 和互联网 google效应 3](#_Toc1718)

[6. 知识的表现形式 3](#_Toc31689)

[6.1. 文本 图像 音频 音乐 视频 等 3](#_Toc29851)

[7. 知识的结构化 4](#_Toc18803)

[7.1. Rdf标准化 数据库 表 4](#_Toc30384)

[7.2. 文件元数据 mp3等 4](#_Toc28318)

[8. 知识的查找 4](#_Toc16151)

[8.1. 查找语言 索引机制等 4](#_Toc16207)

[9. Atitit 知识管理的艺术 艾提拉著作 4](#_Toc23146)

# 知识有多种定义

知识是方法的结果总和

知识（knowledge）是指信息的拥有，或快速定位信息的能力

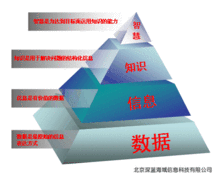
“知识有两种：我们自己知道一个问题的答案，或我们知道在哪儿我们可以找到这个问题的答案。”

　在哲学中，知识（knowledge）的理论被称为认识论，它用于处理有多少知识来源于经历或来源于天生的推理能力；知识是否需要经过确认，还是可以被简单的使用；以及当关于同一事实集的新思想产生时知识如何改变的；诸如此类的问题。

从类型学看，知识可分为简单知识和复杂知识、独有知识和[共有知识](https://baike.baidu.com/item/%E5%85%B1%E6%9C%89%E7%9F%A5%E8%AF%86" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%9F%A5%E8%AF%86/_blank)、具体知识和抽象知识、[显性知识](https://baike.baidu.com/item/%E6%98%BE%E6%80%A7%E7%9F%A5%E8%AF%86" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%9F%A5%E8%AF%86/_blank)和[隐性知识](https://baike.baidu.com/item/%E9%9A%90%E6%80%A7%E7%9F%A5%E8%AF%86" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%9F%A5%E8%AF%86/_blank)等。20世纪50年代，世界著名的科学学大师迈克尔⋅波兰尼（卡尔⋅波兰尼的弟弟）发现了知识的隐性维度，并认为是他一生中最重要的发现。 [1]

知识就是结构化的信息 半结构化信息

# 知识的阶层图：

[](https://baike.baidu.com/pic/%E7%9F%A5%E8%AF%86/74245/0/a8ad9413e035f1fbf7039e1b?fr=lemma%26ct=single)知识阶层递进图

在这里我们可以看到，知识的五种演进层次，可以双向演进。从噪音中分拣出来数据，转化为信息，升级为知识，升华为智慧。这样一个过程，是信息的管理和分类过程，让信息从庞大无序到分类有序，各取所需。这就是一个知识管理的过程，也是一个让信息价值升华的过程。

# OECD分类 **世界经合组织（OECD） why what how 知识分类法**

**世界经合组织（OECD）**在1996年的年度报告**《以知识为基础的经济》**中将知识分为四大类

（a） 知道是什么的知识( Know - what) ，主要是叙述事实方面的知识；

（b）知道为什么的知识(Know - why) ，主要是自然原理和规律方面的知识；

（c）知道怎么做的知识(Know - how) ，主要是指对某些事物的技能和能力；

（d）知道是谁的知识(Know - who) ，涉及谁知道和谁知道如何做某些事的知识。

**Davenport & Prusak**整合了知识的形态、组成元素、主要作用和存储主体等元素，从以下方面描述了知识的定义：

（1）知识的形态：知识是一个流动、动态的混合体，随着刺激和学习随时改变、更新；

（2）组成元素：包括经验、价值观、情景信息和专业洞察力；

（3）主要功能：它提供了一个参考结构来评估和整合新刺激所产生的信息与经验，形成新的结构并可以指导决策和行为；

（4）存储主体：它有知者（knower）的[心智](https://baike.baidu.com/item/%E5%BF%83%E6%99%BA" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%9F%A5%E8%AF%86/_blank)产生并被利用，在组织中知识不仅仅存在于文件与知识库中，更存在于例行的工作、流程、实践与文化中。

# SECI模型

野中郁次郎和竹内广孝（1991）还并提出了“[知识创造](https://baike.baidu.com/item/%E7%9F%A5%E8%AF%86%E5%88%9B%E9%80%A0" \t "https://baike.baidu.com/item/%E7%9F%A5%E8%AF%86/_blank)”的完整模型——SECI模型

数据、信息、知识的区别和联系（Michael Earl）

野中郁次郎提出，在企业创新活动的过程中隐性知识和显性知识二者之间互相作用、互相转化，[知识转化](https://baike.so.com/doc/7542067-7816160.html" \t "https://baike.so.com/doc/_blank)的过程实际上就是[知识创造](https://baike.so.com/doc/7577489-7851583.html" \t "https://baike.so.com/doc/_blank)的过程。知识转化有四种基本模式--潜移默化(Socialization)、外部明示 (Externalization)、汇总组合(Combination)和内部升华 (Internalization)，即著名的SECI模型。[[1]](https://baike.so.com/doc/6952541-7174942.html" \l "refff_6952541-7174942-1)

# 知识的存储位置

## 我们的大脑 和互联网 google效应

# 知识的表现形式

## 文本 图像 音频 音乐 视频 等

# 知识的结构化

## Rdf标准化 数据库 表

## 文件元数据 mp3等

# 知识的查找

## 查找语言 索引机制等

# Atitit 知识管理的艺术 艾提拉著作

这个实际上涉及到知识的管理（获取 ，存储，索引，查找等方法

目录

1. 记不住的本质 2

1.1. 真的没有记住 2

1.2. 暂时没有搜索到，可能是没有好好组织索引 2

2. 知识的获取 3

2.1. 常见的互联网 app ， 3

2.2. 会议交流等，书籍等其他方式 3

2.3. 知识，只要能通过某种方法找到它就行了 3

3. 知识的存储（内部存储，即存放在大脑中 3

3.1. 会面临几个问题存储容量，稳定性问题（遗忘），，性能问题（存储速度）， 3

3.2. 人脑的存储容量约200M左右，所有知识必须压缩到此容量 3

3.3. 存储稳定性（记忆牢固性），需要多处存储，提升稳定性 3

3.4. 存储速度，需要进行知识分类打包成块，才能快速存储 3

3.5. 空间碎片问题 4

4. 认识人脑的存储机制 4

4.1. 存储运作原理 神经元存储机制 4

4.2. 存储分区（概念区 图像区 音频区 联系存储区 4

4.3. 存储分代 时间分代法（ 新生代 老年代 第0代、第1代和第2代 4

4.4. 大内容 小内容 体积分代法 loh 5

4.5. 数据算法一体化 5

5. 知识的压缩加工 6

5.1. 有损压缩（知识摘要，关键词摘要 6

5.1.1. 提取重要信息，忽略非重点信息 6

5.1.2. 目录抽取 6

5.1.3. 中心思想抽取与转换 6

5.1.4. 体系化压缩法 6

5.1.5. 属性表格化 6

5.2. Groupby 统计 分组法 6

5.3. Tree索引压缩法 体系树 6

5.4. 结构化法（包括半结构化，方便索引查找 6

5.5. 无损压缩 7

5.5.1. 统一概念比如httpclint 7

5.5.2. 转换法 转换写法 7

5.5.3. 格式转换可视化等方法 7

5.5.4. 置换法，最频繁的使用最小缩写代替 7

5.5.5. 打包压缩法 7

5.5.6. 缩写法 比如jpg 7

6. 知识的索引建立（ 7

6.1. 体系树索引btree索引 7

6.2. 表格结构化索引 位图索引 7

6.3. 关键词索引 全文索引 专题索引 hash索引 7

7. 知识的搜索查找（回忆 8

7.1. 扫描法（无需索引 8

7.2. 索引查找法 8

7.3. 关键词索引 专题索引 8

7.4. 分类树形索引 8

7.5. 结构化知识数据的查询法 dsl 8

8. 知识的外部存储（略 8

8.1. 内外部存储swap交互机制 8

8.2. 外层记忆空间（external memory Google效应” 8

9. 知识存储的gc 机制 遗忘机制 10

10. 附录 10

10.1. Atitit 可视化 展示法 10

11. Ref 11