



## サイレント

---

Do Not Disturb (DND; サイレント) 機能を使用すると、着信コールの呼び出し音をオフにすることができます。DND を有効にした場合は、着信コールを示す手段として、Cisco Unified IP Phone でブープ音を鳴らすか、点滅させることもできます。ユーザは、Cisco Unified IP Phone またはユーザオプション Web ページから直接 DND を設定できます。

この章では、サイレントに関する次の情報を提供します。

- [サイレント機能の概要 \(P.16-2\)](#)
- [サイレントのアーキテクチャの概要 \(P.16-3\)](#)
- [サイレント機能のシステム要件 \(P.16-3\)](#)
- [インタラクション \(P.16-4\)](#)
- [サイレント機能のインストールとアクティブ化 \(P.16-5\)](#)
- [サイレント機能の設定 \(P.16-6\)](#)
- [サイレント機能の使用方法 \(P.16-9\)](#)
- [サイレント機能のトラブルシューティング \(P.16-13\)](#)
- [関連項目 \(P.16-14\)](#)

## サイレント機能の概要

DND が有効の場合、通常優先順位の新しい着信コールはすべて、デバイスの DND 設定に従います。Cisco Emergency Responder (CER) コールや Multi-Level Precedence & Preemption (MLPP) を使用したコールなど、高優先順位のコールが着信した場合は、デバイスで呼び出し音が鳴ります。また、DND を有効にすると、自動応答機能が無効になります。

ユーザは、次のいずれかの方法で、DND の有効と無効を切り替えることができます。

- ソフトキー
- 機能回線キー
- Cisco Unified Communications Manager ユーザ オプション ページ

また、システム管理者は、Cisco Unified Communications Manager の管理ページで、電話機ごとに DND の有効と無効を切り替えることができます。

DND を有効にすると、Cisco Unified IP Phone に「サイレントはアクティブです」というメッセージが表示されます。また、DND 回線ボタンアイコンが中空の円に変わり、DND がアクティブになるとランプがオレンジ色に点灯します。

## 着信呼警告の設定

DND の [呼出音オフ] が有効の場合、着信呼警告がユーザにどのように表示されるかは、[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] の設定によって決まります。次のリストに、利用可能なオプションを示します。

- [無効]: このオプションは、コールについてのビープ音と点滅による通知を両方とも無効にします。ただし、着信コールの情報は表示されます。
- [ビープ音のみ]: このオプションの場合、コールが着信すると、Cisco Unified IP Phone ではビープ音だけが再生されます。
- [フラッシュのみ]: このオプションの場合、コールが着信すると、Cisco Unified IP Phone では点滅による警告だけが表示されます。

[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] は、デバイスごとに設定できます。また、グループごとに設定する場合は、[共通の電話プロファイル (Common Phone Profile)] ウィンドウで設定することもできます。デバイス レベルで設定しない場合は、[共通の電話プロファイル (Common Phone Profile)] の設定が使用されます。

## サイレントのアーキテクチャの概要

この項では、SIP デバイスと SCCP デバイスの両方を対象に、DND のアーキテクチャの概要について説明します。次のトピックについて取り上げます。

- [SIP デバイスの DND ステータス通知 \(P.16-3\)](#)
- [SCCP デバイスの DND ステータス通知 \(P.16-3\)](#)

### SIP デバイスの DND ステータス通知

Cisco Unified Communications Manager は、SIP デバイスまたは Cisco Unified Communications Manager デバイスが開始するサイレントをサポートしています。DND ステータスの変更信号が SIP デバイスから Cisco Unified Communications Manager に送信される場合は、SIP PUBLISH メソッド (RFC3909) が使用されます。DND ステータスの変更信号が Cisco Unified Communications Manager から SIP デバイスに送信される場合は、`dndupdate Remote-cc REFER` 要求が使用されます。また、Cisco Unified Communications Manager では、デバイスのサイレント ステータスを、デバイスのビジー ステータスおよびアイドル ステータスと一緒に発行することもできます。

### SCCP デバイスの DND ステータス通知

Cisco Skinny Client Control Protocol (SCCP) は、SCCP デバイスまたは Cisco Unified Communications Manager デバイスが開始するサイレント要求をサポートしています。DND ステータスの変更信号が SCCP デバイスから Cisco Unified Communications Manager に送信される場合は、SCCP メッセージが使用されます。

## サイレント機能のシステム要件

次の項では、サイレントのソフトウェア要件とハードウェア要件について説明します。

### ソフトウェア要件

サイレント機能が動作するには、次のソフトウェア コンポーネントが必要です。

- Cisco Unified Communications Manager Release 6.0(1) 以降

### ハードウェア要件

次の Cisco Unified IP Phone は、サイレント機能をサポートしています。

- SIP 電話機と SCCP 電話機 : 7906、7911、7931、7937、7941、7941G-GE、7942、7945、7961、7961G-GE、7962、7965、7970、7971、7975
- SCCP 電話機 : 7940、7960



(注)

Cisco Unified SIP Phone 7940 および 7960 は、サイレントに関する独自の低位互換性を実装していません。この設定は、[SIP プロファイル (SIP Profile)] ウィンドウで行います。

## インタラクション

次の各項では、サイレント機能が Cisco Unified Communications Manager のアプリケーションおよびコール処理とどのように通信するかを説明します。

- [パーク復帰 \(P.16-4\)](#)
- [ピックアップ \(P.16-4\)](#)
- [保留復帰とインターコム \(P.16-4\)](#)
- [MLPP と CER \(P.16-4\)](#)
- [コールバック \(P.16-4\)](#)
- [ピックアップ通知 \(P.16-5\)](#)
- [ハントリスト \(P.16-5\)](#)
- [エクステンション モビリティ \(P.16-5\)](#)

### パーク復帰

ローカルでパークされたコールについては、DND よりもパーク復帰が優先されます。DND が有効になっている電話機 A がコールをパークしている場合、電話機 A に対するパーク復帰は通常どおりに処理され、電話機 A で呼び出し音が鳴ります。

リモートでパークされたコールについては、パーク復帰よりも DND が優先されます。DND が有効になっている電話機 A が電話機 B と回線を共有している場合、電話機 B がコールをパークしているときは、電話機 A でパーク復帰が行われても、呼び出し音は鳴りません。この場合は、DND 設定に従います。

### ピックアップ

ローカルで開始されたピックアップ要求については、DND よりもピックアップが優先されます。DND が有効になっている電話機 A が何らかのピックアップを開始した場合、ピックアップ コールは通常どおりに表示され、電話機 A で呼び出し音が鳴ります。

リモートで開始されたピックアップ要求については、ピックアップよりも DND が優先されます。DND が有効になっている電話機 A が電話機 B と回線を共有している場合、電話機 B がピックアップを開始したときは、電話機 A に対するピックアップ コールによって呼び出し音が鳴ることはありません。この場合は、DND 設定に従います。

### 保留復帰とインターコム

保留復帰とインターコムは、DND よりも優先されます。したがって、コールは通常どおりに表示されます。

### MLPP と CER

MLPP コールと CER コールは、DND よりも優先されます。MLPP コールと CER コールは通常どおりに表示され、電話機で呼び出し音が鳴ります。

### コールバック

コールバックは DND よりも優先されます。電話機で DND の [呼出音オフ] モードを有効にした場合でも、コールバック通知（音声と表示の両方）はユーザに表示されます。

## ピックアップ通知

DND の [呼出音オフ] を有効にした場合は、表示によるピックアップ通知だけがユーザに表示されます。

## ハント リスト

ハント リスト内の電話機で DND の [呼出音オフ] を有効にした場合でも、ハント リストへのコールは電話機に表示されます。ただし、[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] を設定した場合は、この設定がコールに適用されます。

## エクステンション モビリティ

エクステンション モビリティでは、デバイス プロファイルの設定には、[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] と DND ステータスが含まれます。ユーザがログインし、DND を有効にすると、[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] と DND ステータスの設定が保存されます。これらの設定は、ユーザが再度ログインしたときに使用されます。



(注)

エクステンション モビリティにログインしているユーザが [DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] と DND ステータスの設定を変更しても、実際のデバイス設定には影響しません。

## サイレント機能のインストールとアクティブ化

サイレントは、Cisco Unified Communications Manager ソフトウェアに標準で搭載されているシステム機能です。この機能は、特にインストールする必要はありません。

## サイレント機能の設定

この項では、サイレント機能の設定手順について説明します。

- サイレント機能の設定チェックリスト (P.16-6)
- サイレントのサービスパラメータの設定 (P.16-6)
- DND のソフトキーの設定 (P.16-7)
- DND の機能キーの設定 (P.16-7)
- DND に関するデバイスパラメータの設定 (P.16-7)
- 共通の電話プロファイルへの DND の追加 (P.16-8)

## サイレント機能の設定チェックリスト

表 16-1 に、サイレント機能を設定するためのチェックリストを示します。

表 16-1 サイレントの設定チェックリスト

	設定手順	関連手順と関連項目
ステップ 1	DND のサービスパラメータを設定します。	P.16-6 の「サイレントのサービスパラメータの設定」を参照してください。
ステップ 2	DND のソフトキーを設定します。	P.16-7 の「DND のソフトキーの設定」を参照してください。
ステップ 3	DND の機能回線キーを設定します。	P.16-7 の「DND の機能キーの設定」を参照してください。
ステップ 4	デバイススペースの DND パラメータを設定します。	P.16-7 の「DND に関するデバイスパラメータの設定」を参照してください。
ステップ 5	電話プロファイルを設定します。	P.16-8 の「共通の電話プロファイルへの DND の追加」を参照してください。

## サイレントのサービスパラメータの設定

Cisco Unified Communications Manager には、サイレントに関するシステム全体のサービスパラメータである BLF Status Depicts DND が用意されています。このパラメータは、BLF (Busy Lamp Field) ステータスの計算において DND ステータスを考慮するかどうかを指定します。パラメータは [True] または [False] に設定できます。

- BLF Status Depicts DND に [True] を指定した場合は、DND がデバイスでアクティブになり、デバイスの BLF ステータスインジケータまたはラインアピアランスに DND の状態が反映されます。
- BLF Status Depicts DND に [False] を指定した場合は、DND がデバイスでアクティブになり、デバイスの BLF ステータスインジケータまたはラインアピアランスに実際のデバイス状態が反映されます。

BLF Status Depicts DND をクラスタに対して有効または無効にした場合、クラスタの設定は、DND をサポートするクラスタ内の電話機すべてに適用されます。



(注) このサービスパラメータを設定するには、[システム] > [サービスパラメータ] に移動し、設定するサーバの [Cisco CallManager] サービスを選択します。[Clusterwide Parameters (System - Presence)] ペインで、[BLF Status Depicts DND] の目的の状態を指定します。

## DND のソフトキーの設定

デフォルトのソフトキー テンプレートでは、DND のソフトキーは使用可能になりません。DND のソフトキーを追加するには、[デバイス] > [デバイスの設定] > [ソフトキーテンプレート] に移動し、[ソフトキーテンプレートの設定 (Softkey Template Configuration)] ウィンドウでソフトキーテンプレートにソフトキーを追加し、テンプレートをデバイスに関連付けます。

DND のソフトキーは次の状態で使用可能になることに注意してください。

- 接続時
- 接続時（会議打診）
- 接続時（転送打診）
- オフフック
- オフフック（機能使用時）
- 保留
- リモートで使用中
- オンフック
- 呼び出し
- リングアウト
- 先頭桁入力後

## DND の機能キーの設定

DND の機能キーを設定するには、[デバイス] > [デバイスの設定] > [電話ボタンテンプレート] に移動し、[電話ボタンテンプレートの設定 (Phone Button Template Configuration)] ウィンドウで [Do Not Disturb] を追加します。

## DND に関するデバイス パラメータの設定

DND を特定の Cisco Unified IP Phone に対して設定するには、[デバイス] > [電話] に移動し、設定する電話機を選択します。[電話の設定 (Phone Configuration)] ウィンドウの [サイレント (Do Not Disturb)] ペインで、表 16-2 に示されているパラメータを設定します。

表 16-2 DND のデバイス パラメータ

フィールド	説明
[サイレント (Do Not Disturb)]	電話機でサイレントを有効にするには、このチェックボックスをオンにします。
[DND オプション (DND Option)]	[サイレント (Do Not Disturb)] をオンにした場合に電話機の呼び出し音を無効にするには、ドロップダウンリストから [呼出音オフ] を選択します。
[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)]	このパラメータは、DND の [呼出音オフ] オプションを有効にした場合に、Cisco Unified IP Phone でコールがどのように表示されるかを指定します。  ドロップダウンリストから、次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• [無効]：このオプションは、コールについてのピープ音と点滅による通知を両方とも無効にします。ただし、着信コールの情報は表示されます。</li> <li>• [ピープ音のみ]：このオプションの場合、コールが着信すると、電話機ではピープ音だけが再生されます。</li> <li>• [フラッシュのみ]：このオプションの場合、コールが着信すると、電話機では点滅による警告だけが表示されます。</li> <li>• [なし]：このオプションの場合、コールが着信すると、デバイスは [共通の電話プロファイル (Common Phone Profile)] の設定を使用します。</li> </ul>

## 共通の電話プロファイルへの DND の追加

DND を共通の電話プロファイルに追加するには、[デバイス] > [デバイスの設定] > [共通の電話プロファイル] に移動し、変更する電話プロファイルを選択します。[共通の電話プロファイルの設定 (Find and List Common Phone Profiles)] ウィンドウで、表 16-3 に示されている DND のパラメータを設定します。

表 16-3 共通の電話プロファイルにおける DND のパラメータ

フィールド	説明
[DND オプション (DND Option)]	電話機でサイレントを有効にした場合に呼び出し音をオフにするには、[呼出音オフ] を選択します。
[DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)]	DND の [呼出音オフ] オプションを有効にした場合に、電話機でコールがどのように表示されるかを指定するには、次のいずれかのオプションを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• [無効]：このオプションは、コールについてのピープ音と点滅による通知を両方とも無効にします。ただし、着信コールの情報は表示されます。</li> <li>• [ピープ音のみ]：このオプションの場合、コールが着信すると、電話機ではピープ音だけが再生されます。</li> <li>• [フラッシュのみ]：このオプションの場合、コールが着信すると、電話機では点滅による警告だけが表示されます。</li> </ul>



## サイレント機能の使用方法

この項では、サイレントの使用手順や、サイレントに関するさまざまなコールシナリオでの使用例について説明します。

### サイレント機能の使用方法

サイレントは、次のいずれかの方法でアクティブにすることができます。

- ソフトキー
- 機能回線キー
- Cisco Unified Communications Manager ユーザ オプション ページ

DND をアクティブにすると、電話機のステータス行に「サイレントはアクティブです」と表示されます。次に、DND 回線ボタンアイコンが中空の円になり、ランプがオレンジ色に点灯します。電話機は、DND がアクティブであることを通知するトーンを定期的に再生します。

DND をアクティブにしても、電話機で着信コールの通知を受信することができます。この動作は、Cisco Unified Communications Manager の管理ページにある [DND 着信呼警告 (DND Incoming Call Alert)] で指定されたとおりに行われます。ただし、高優先順位のコール (Cisco Emergency Responder コールや MLPP コールなど) が着信した場合を除き、電話機で呼び出し音が鳴ることはありません。

また、電話機で呼び出し音が鳴っているときに DND を有効にすると、呼び出し音は停止します。

### サイレントの使用例

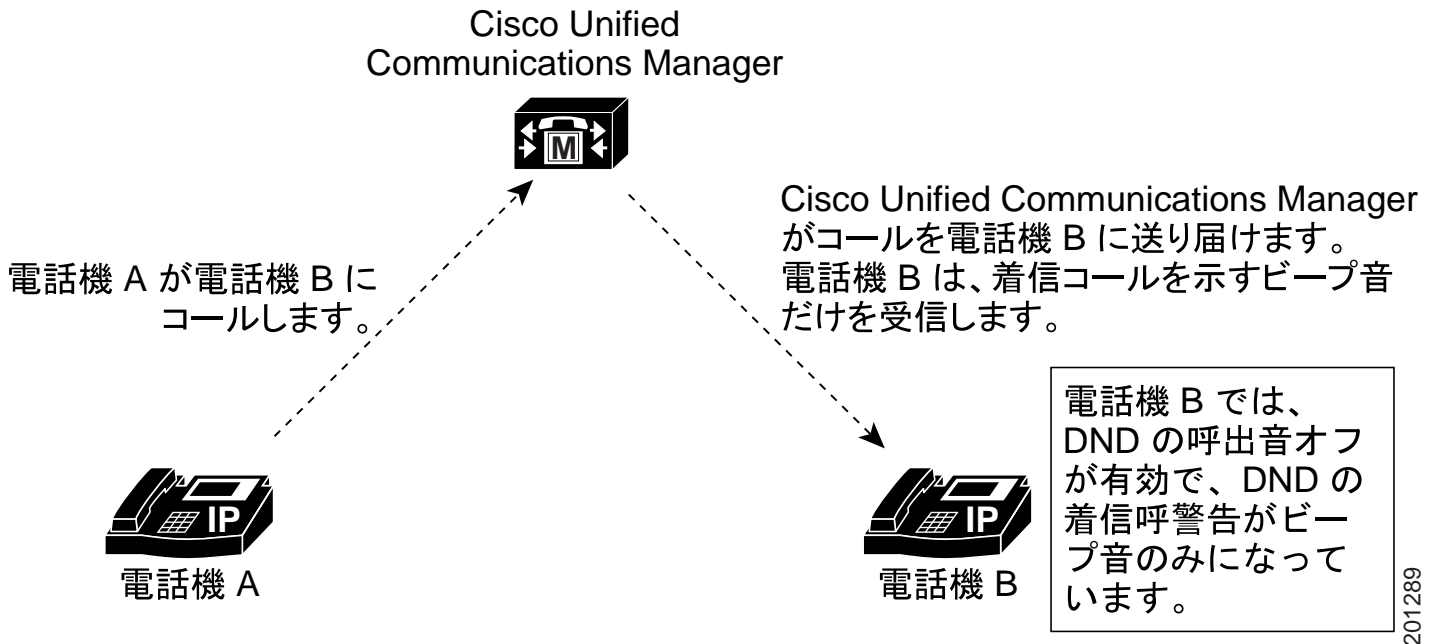
この項では、サイレント機能が有効になっている電話機でコールがどのように表示されるかについての例を示します。

#### 非シェアラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている場合の通常優先順位のコール

図 16-1 は、非シェアラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている電話機に対して通常優先順位のコールを発信する場合の DND に関連する手順を示しています。

1. 電話機 B が DND をアクティブにします。電話機 B に「サイレントはアクティブです」と表示されます。
2. 電話機 A が電話機 B にダイヤルします。
3. 電話機 B でビープ音が鳴り、電話機 A が呼び出し音を受信します。

図 16-1 非シェアラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている場合の通常優先順位のコール

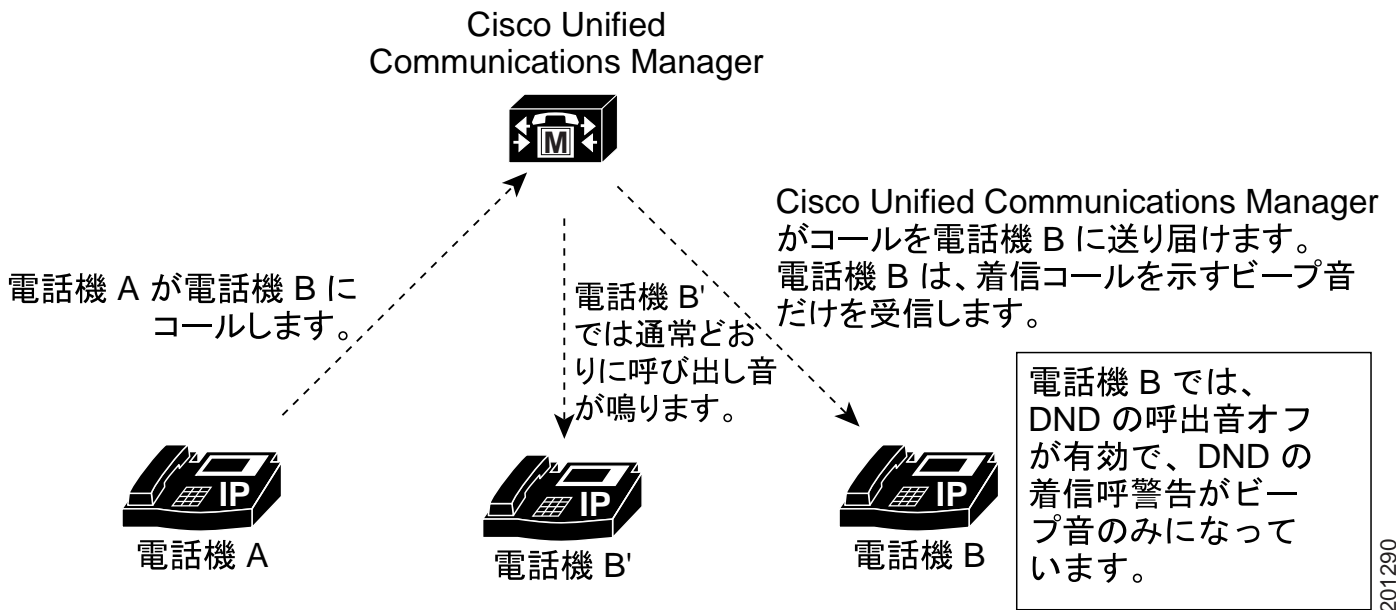


#### シェアラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている場合の通常優先順位のコール

図 16-2 は、シェアラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている電話機に対して通常優先順位のコールを発信する場合の DND に関連する手順を示しています。

1. 電話機 B が DND をアクティブにします。電話機 B に「サイレントはアクティブです」と表示されます。
2. 電話機 A が電話機 B のシェアラインにダイヤルします。
3. 電話機 B でビープ音が鳴ります。一方、回線を共有している電話機 B' では通常どおりに呼び出し音が鳴ります。
4. 電話機 A が呼び出し音を受信します。

図 16-2 シェアドラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている場合の通常優先順位のコール

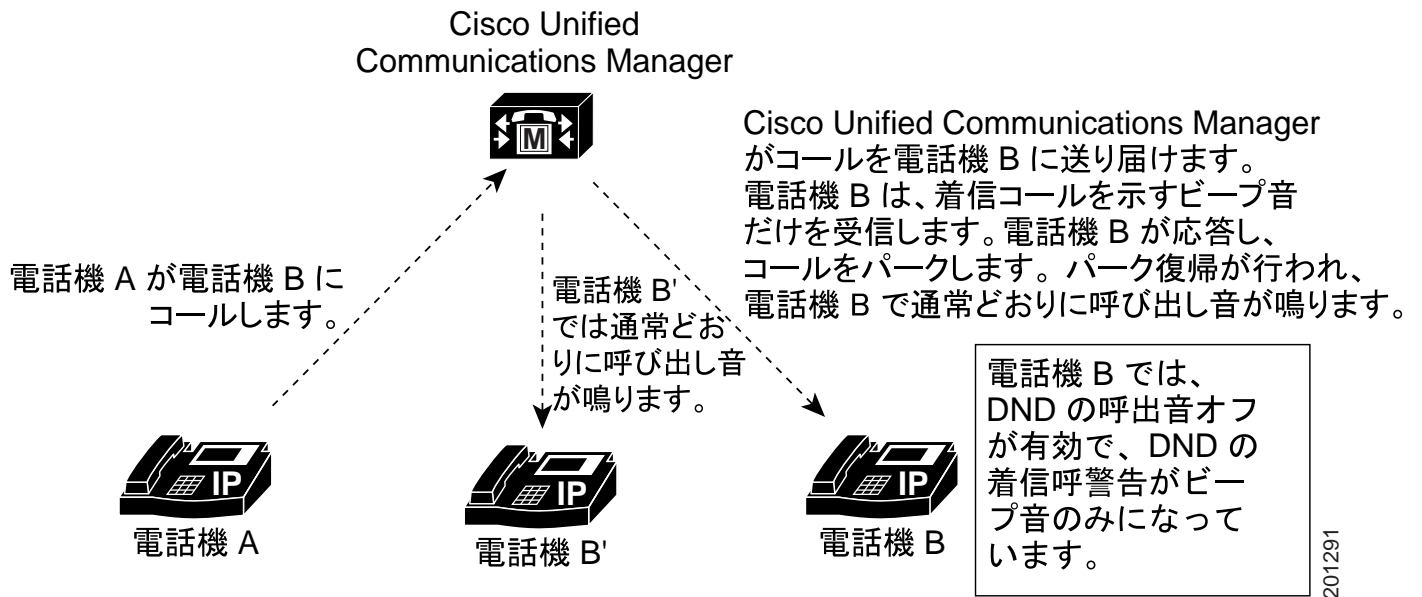


#### シェアラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている場合の高優先順位のコール

図 16-3 は、シェアラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている電話機に対して高優先順位のコールを発信する場合の DND に関連する手順を示しています。

1. 電話機 B が DND をアクティブにします。電話機 B に「サイレントはアクティブです」と表示されます。
2. 電話機 A が電話機 B のシェアラインにダイヤルします。
3. 電話機 B でビープ音が鳴ります。一方、回線を共有している電話機 B' では通常どおりに呼び出し音が鳴ります。
4. 電話機 A が呼び出し音を受信します。
5. 電話機 B が応答し、コールをパークします。
6. パーク復帰が行われ、電話機 B で通常どおりに呼び出し音が鳴ります。

図 16-3 シェアドラインで DND の [呼出音オフ] が有効になっている場合の高優先順位のコール



#### 非シェアラインで DND および無応答時転送が有効になっている場合の通常コール

次の手順は、DND と Call Forward No Answer (CFNA; 無応答時転送) の両方がアクティブになっている電話機に対して発信するコールのコールフローを示しています。

1. 電話機 B が、電話機 C にコールを転送するように無応答時転送を設定します。
2. 電話機 B が DND をアクティブにします。
3. 電話機 A が電話機 B にコールします。
4. 電話機 B でビープ音が鳴りますが、コールには応答しません。
5. コールが電話機 C に転送され、電話機 C で通常どおりに呼び出し音が鳴ります。

## サイレント機能のトラブルシューティング

この項では、SIP および SCCP の両方の Cisco Unified IP Phone に関するトラブルシューティングについて説明します。

### DND のエラーに関するトラブルシューティング

表 16-4 は、DND のトラブルシューティングに関する症状とアクションを示しています。

表 16-4 DND のトラブルシューティングに関する症状とアクション

症状	アクション
DND の機能キーが表示されない	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Unified Communications Manager のバージョンをチェックし、6.0 以降になっていることを確認します。</li> <li>• この電話機のボタン テンプレートに DND の機能キーが含まれていることを確認します。</li> <li>• スニファ トレースをキャプチャし、電話機が正しいボタン テンプレートを取得することを確認します。</li> <li>• 電話機が 8.3(1) 以降のロードを実行していることを確認します。</li> </ul>
DND のソフトキーが表示されない	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Unified Communications Manager のバージョンをチェックし、6.0 以降になっていることを確認します。</li> <li>• この電話機のソフトキー テンプレートに DND が含まれていることを確認します。</li> <li>• スニファ トレースをキャプチャし、電話機が正しいソフトキー テンプレートを取得することを確認します。</li> <li>• 電話機が 8.3(1) 以降のロードを実行していることを確認します。</li> </ul>
BLF 短縮ダイヤルに DND ステータスが表示されない	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cisco Unified Communications Manager のバージョンをチェックし、6.0 以降になっていることを確認します。</li> <li>• エンタープライズ パラメータで BLF DND が有効に設定されていることを確認します。</li> <li>• スニファ トレースをキャプチャし、電話機が正しい通知メッセージを取得することを確認します。</li> <li>• 電話機が 8.3(1) 以降のロードを実行していることを確認します。</li> </ul>

### SCCP Cisco Unified IP Phone の DND に関するトラブルシューティング

SCCP Cisco Unified IP Phone で DND が期待どおりに動作しない場合は、次の例に示すように、SCCP ステーション コードによって管理される設定が、ユーザの考えと一致しているかどうかを確認します。

#### DND の切り替えによる DND ステータスの確認

ソフトキーまたは回線ボタンを使用して DND ステータスを切り替えると、回線制御に送信される LmFeatureInd メッセージに新しいステータスが表示されます（新しいステータスは、以前のステータスとは反対のものになっています）。後で、以前のステータスに切り替えることもできます。

LmFeatureInd SDL トレースには、次の 2 つのフィールドがあります。

- *feature* : 値が 4 の場合は DND を示します。
- *featureState* : 値が 0 の場合はオンを示し、値が 1 の場合はオフを示します。

### 電話機のリセットによるすべての DND 設定の確認

電話機をリセットすると、すべての DND 設定が詳細な SDI トレースに出力されます。次に例を示します。

```
StationD: (xxxxxxx) DND settings from TSP:  
status=a, option=b, ringSetting=d
```

変数の意味は、次のとおりです。

- *a* は 0 (DND オフ) または 1 (DND オン)
- *b* は 1 (DND の呼出音オフ オプション。1 は呼出音オフを示す)
- *d* は 1 (呼出音オフ)、2 (フラッシュのみ)、または 5 (ビーブ音のみ)

## 関連項目

- [サイレント \(P.16-1\)](#)
- [サイレント機能の概要 \(P.16-2\)](#)
- [インタラクション \(P.16-4\)](#)
- [サイレント機能のインストールとアクティブ化 \(P.16-5\)](#)
- [サイレント機能の設定 \(P.16-6\)](#)
- [サイレント機能の使用方法 \(P.16-9\)](#)
- [サイレント機能のトラブルシューティング \(P.16-13\)](#)