



## **Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 完全リファレンス ガイド**

リリース 9.1(1)

改訂：2013 年 3 月

**【注意】シスコ製品をご使用になる前に、安全上の注意**  
([www.cisco.com/jp/go/safety\\_warning/](http://www.cisco.com/jp/go/safety_warning/))をご確認ください。

本書は、米国シスコ発行ドキュメントの参考和訳です。リンク情報につきましては、日本語版掲載時点で、英語版にアップデートがあり、リンク先のページが移動/変更されている場合がありますことをご了承ください。  
あくまでも参考和訳となりますので、正式な内容については米国サイトのドキュメントを参照ください。

また、契約等の記述については、弊社販売パートナー、または、弊社担当者にご確認ください。

このマニュアルに記載されている仕様および製品に関する情報は、予告なしに変更されることがあります。このマニュアルに記載されている表現、情報、および推奨事項は、すべて正確であると考えていますが、明示的であれ黙示的であれ、一切の保証の責任を負わないものとします。このマニュアルに記載されている製品の使用は、すべてユーザ側の責任になります。

対象製品のソフトウェア ライセンスおよび限定保証は、製品に添付された『Information Packet』に記載されています。添付されていない場合には、代理店にご連絡ください。

The Cisco implementation of TCP header compression is an adaptation of a program developed by the University of California, Berkeley (UCB) as part of UCB's public domain version of the UNIX operating system. All rights reserved. Copyright © 1981, Regents of the University of California.

ここに記載されている他のいかなる保証にもよらず、各社のすべてのマニュアルおよびソフトウェアは、障害も含めて「現状のまま」として提供されます。シスコおよびこれら各社は、商品性の保証、特定目的への準拠の保証、および権利を侵害しないことに関する保証、あるいは取引過程、使用、取引慣行によって発生する保証をはじめとする、明示されたまたは黙示された一切の保証の責任を負わないものとします。

いかなる場合においても、シスコおよびその供給者は、このマニュアルの使用または使用できないことによって発生する利益の損失やデータの損傷をはじめとする、間接的、派生的、偶発的、あるいは特殊な損害について、あらゆる可能性がシスコまたはその供給者に知られていても、それらに対する責任を一切負わないものとします。

Cisco and the Cisco logo are trademarks or registered trademarks of Cisco and/or its affiliates in the U.S. and other countries. To view a list of Cisco trademarks, go to this URL: [www.cisco.com/go/trademarks](http://www.cisco.com/go/trademarks). Third-party trademarks mentioned are the property of their respective owners. The use of the word partner does not imply a partnership relationship between Cisco and any other company. (1110R)

このマニュアルで使用している IP アドレスは、実際のアドレスを示すものではありません。マニュアル内の例、コマンド出力、および図は、説明のみを目的として使用されています。説明の中に実際のアドレスが使用されていたとしても、それは意図的なものではなく、偶然の一致によるものです。

*Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) Release 9.x 完全リファレンス ガイド*  
© 2013 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.



## CONTENTS

	はじめに	i
	対象読者および使用	i
	表記法	i
	Cisco Unity Connection のマニュアル	ii
	Cisco Unified Communications Manager Business Edition に関するマニュアル リファレンス	ii
	マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート	ii
	シスコ製品のセキュリティ	ii
<hr/>		
CHAPTER 1	<b>Connection 9.1(1) 以降の Cisco Unity Connection SRSV の概要</b>	1-1
	Connection SRSV の使用	1-1
	サポートされる SRSV トポロジ	1-2
	Cisco Unity Connection SRSV のワークフロー	1-4
<hr/>		
CHAPTER 2	<b>互換性マトリクス、ソフトウェア要件、およびライセンス要件</b>	2-1
	Cisco Unity Connection SRSV および Cisco Unified SRST のサポートされているバージョンの組み合わせ	2-1
	ソフトウェア要件：管理者ワークステーション（Cisco Unity Connection SRSV）	2-2
	Cisco Unity Connection SRSV のライセンス要件	2-2
<hr/>		
CHAPTER 3	<b>Cisco Unity Connection SRSV でサポートされているプラットフォームのリスト</b>	3-1
	Cisco Unity Connection SRSV でサポートされているハードウェア	3-1
	Cisco Unity Connection SRSV 9.1(1) でサポートされている仮想プラットフォーム ハードウェアの仕様	3-2
<hr/>		
CHAPTER 4	<b>Cisco Unity Connection SRSV システムをインストールするための必須タスクの概要</b>	4-1
	Cisco Unity Connection SRSV をインストールするためのタスク リスト	4-1
	第 1 部：Cisco Unity Connection SRSV サーバのインストールと設定	4-2
	第 2 部：管理者のワークステーションの設定	4-4
	第 3 部：電話システムとの連動の設定	4-5
<hr/>		
CHAPTER 5	<b>Cisco Unity Connection SRSV 9.1 バージョンへのアップグレード</b>	5-1
	Connection SRSV 9.1 へのアップグレードについて	5-1
	Connection SRSV 9.1 へのアップグレード中の Connection 機能のステータス	5-2

Connection SRSV 9.1 バージョンにアップグレードするためのタスク リスト 5-2

Connection SRSV 9.1 ソフトウェアから出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンへのローカル DVD からのアップグレード 5-3

Connection SRSV 9.1 ソフトウェアから出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンへのネットワーク ロケーションからのアップグレード 5-4

CHAPTER 6

**Cisco Unity Connection 9.1(1) 以降での Cisco Unity Connection SRSV の設定の設定 6-1**

プロビジョニングとボイスメールのアップロードの方法 6-1

SRSV ユーザの設定 6-2

Connection SRSV ユーザを作成するためのタスク リスト 6-2

ブランチ登録 6-3

ブランチの新規作成 6-3

ブランチの編集 6-4

ブランチの同期結果 6-5

Cisco Unity Connection 9.1(1) のブランチの管理 6-6

CHAPTER 7

**Cisco Unity Connection SRSV の管理 : ユーザ設定インターフェイス 7-1**

管理者の検索 7-1

管理者の新規追加 7-2

管理者の基本設定の編集 7-2

パスワードの変更 7-3

役割の編集 7-4

管理者アカウントの追加 7-4

ユーザの検索 7-5

CHAPTER 8

**Cisco Unity Connection SRSV の管理 : テンプレート設定インターフェイス 8-1**

コールハンドラ テンプレートの検索 8-1

コールハンドラ テンプレートの新規作成 8-2

コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 8-3

コールハンドラ テンプレートの転送ルール 8-5

コールハンドラ テンプレートの転送ルールの編集 8-5

コールハンドラ テンプレートの発信者入力 8-8

コールハンドラ テンプレートの発信者入力の編集 8-9

コールハンドラ テンプレートのグリーティング 8-11

コールハンドラ テンプレートのグリーティングの編集 8-11

コールハンドラ テンプレートのメッセージ設定 8-15

**CHAPTER 9****Cisco Unity Connection SRSV でのシステム同報リストの管理 9-1**

- 同報リストの検索 9-1
- 同報リストの基本設定の編集 9-1

**CHAPTER 10****Cisco Unity Connection SRSV の管理 : コール管理設定インターフェイス 10-1**

- コールハンドラの検索 10-1
- コールハンドラの新規作成 10-2
- コールハンドラの基本設定の編集 10-3
- コールハンドラの転送ルール 10-4
- コールハンドラの転送ルールの編集 10-4
- コールハンドラの発信者入力 10-7
- コールハンドラの出信者入力の編集 10-8
- コールハンドラのグリーティング 10-11
- コールハンドラの出グリーティングの編集 10-11
- コールハンドラの出メッセージ設定 10-14
- ディレクトリハンドラの検索 10-15
- ディレクトリハンドラの出基本設定の編集 10-16
- ディレクトリハンドラの出発信者入力 10-19
- ディレクトリハンドラの出グリーティング 10-22

**CHAPTER 11****Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの管理 11-1**

- Cisco Unity Connection SRSV のデフォルトコールハンドラの概要 11-1
- Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail でのコールハンドラテンプレートの出作成、変更、および削除 11-2
- Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの出作成 11-4
- Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの出変更 11-5
- Cisco Unity Connection SRSV のコールハンドラの出グリーティングの概要 11-6
- Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの出グリーティングの管理 11-7
- Cisco Unity Connection SRSV でのグリーティング中の出発信者入力の管理 11-8
  - コールハンドラグリーティング中のワンタッチダイヤルの提供 11-8
  - システム転送の提供 11-9
  - 短縮内線 : 出発信者が入力した内線の出先頭への数字追加 11-10
- Cisco Unity Connection SRSV での出電話言語設定の变更 11-10
- Cisco Unity Connection SRSV での出メッセージの取得 11-11
- Cisco Unity Connection SRSV での出コールの転送 11-11
- Cisco Unity Connection SRSV での出コールハンドラの出削除 11-12

CHAPTER 12

**Cisco Unity Connection SRSV の管理 : ネットワーキング設定インターフェイス 12-1**

中央サーバの設定 12-1

Cisco Unity Connection SRSV での中央サーバの設定 12-1

CHAPTER 13

**Cisco Unity Connection SRSV の管理 : システム設定インターフェイス 13-1**

スケジュールの検索 13-1

スケジュールの新規作成 13-2

スケジュールの基本設定の編集 13-2

スケジュールの詳細の新規作成 13-2

スケジュールの詳細の編集 13-3

カンパセーションの設定 13-4

エンタープライズ パラメータ 13-5

プラグインの検索 13-5

CHAPTER 14

**Cisco Unity Connection SRSV でのシステム設定の管理 14-1**

Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの管理 14-1

Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの作成 14-1

Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの変更 14-2

Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの削除 14-3

Cisco Unity Connection SRSV でのカンパセーション設定の設定 14-3

Cisco Unity Connection SRSV のエンタープライズ パラメータの設定 14-3

Cisco Unity Connection SRSV での Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズ パラメータの設定 14-4

Cisco Unity Connection SRSV のエンタープライズ パラメータの説明 14-4

Cisco Unity Connection SRSV でのプラグインのインストール 14-7

CHAPTER 15

**Cisco Unity Connection SRSV の管理 : テレフォニー連動設定インターフェイス 15-1**

電話システムの検索 15-1

電話システムの基本設定 15-2

ポート グループの検索 15-3

ポート グループの新規作成 15-4

ポート グループの基本設定 15-5

サーバの編集 15-6

詳細設定の編集 15-8

コーデックのアダプタイズ編集 15-9

ポートの検索 15-9

ポートの新規作成 15-10

ポートの基本設定	15-11
ポート証明書の表示	15-12
ルート証明書の表示	15-13
SIP 証明書の検索	15-13
新規 SIP 証明書	15-14
SIP 証明書の編集	15-15
SIP セキュリティ プロファイルの検索	15-15
新規 SIP セキュリティ プロファイル	15-16
SIP セキュリティ プロファイルの編集	15-16

**CHAPTER 16****Cisco Unity Connection SRSV の電話システム連動の管理 16-1**

Cisco Unity Connection SRSV の電話システムの管理	16-1
新しい電話システム連動の追加	16-1
電話システム連動の削除	16-2
電話システムの設定変更	16-2
コール ループ検出設定の変更	16-3
Cisco Unity Connection SRSV のポート グループの管理	16-3
ポート グループの追加	16-4
ポート グループの削除	16-4
ポート グループの設定の変更	16-5
Cisco Unity Connection SRSV がコールに使用するオーディオ形式の変更	16-5
セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加	16-6
Cisco Unified Communications Manager サーバの削除	16-7
Cisco Unified Communications Manager サーバ設定の変更	16-7
TFTP サーバの追加	16-8
TFTP サーバの削除	16-8
TFTP サーバの設定変更	16-9
SIP サーバの追加	16-9
SIP サーバの削除	16-10
SIP サーバの設定変更	16-10
ポート グループの詳細設定の変更	16-11
正規化の有効化または無効化	16-11
Cisco Unity Connection SRSV のポートの管理	16-12
ポートの追加	16-12
ポートの削除	16-13
ポート設定の変更	16-13
ポート証明書の表示	16-15

Cisco Unity Connection SRSV のセキュリティ (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ) 16-16

Cisco Unity Connection SRSV ルート証明書の表示 16-16

Cisco Unity Connection SRSV ルート証明書のファイルとしての保存 16-16

SIP 証明書の追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ) 16-17

SIP 証明書の削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ) 16-18

SIP 証明書の変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ) 16-18

SIP セキュリティ プロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ) 16-19

SIP セキュリティ プロファイルの削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ) 16-19

SIP セキュリティ プロファイルの変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ) 16-19

CHAPTER 17

Cisco Unity Connection SRSV ツールの設定 17-1

カスタム キーパッド マッピングの検索 17-1

カスタム キーパッド マッピングの編集 17-2

Cisco Unity Connection SRSV のカスタム キーパッド マッピング ツールの使用 17-3

キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン 17-3

Cisco Unity Connection SRSV でカスタマイズ可能なカンバセーション メニュー 17-4

メイン メニュー タブ 17-4

[メッセージ再生 (Message Playback)] メニュー タブ ([メッセージ ヘッダー (Message Header)] タブ、[メッセージ本文 (Message Body)] タブ、[メッセージ フッター (Message Footer)] タブ) 17-5

[メッセージ後 (After Message)] メニュー タブ 17-8

CHAPTER 18

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail 9.1(1) での接続のセキュリティ保護 18-1

自己署名証明書に基づいたアクセスの使用 18-1

中央の Connection サーバと Connection SRSV の間の接続の保護 18-2

Connection SRSV の管理と Connection SRSV の間の接続の保護 18-2

Microsoft 証明書サービスのインストール (Windows Server 2003 の場合のみ) 18-5

ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 (Microsoft 証明書サービスの場合のみ) 18-6

CHAPTER 19

Cisco Unity Connection SRSV の PIN とパスワードの保護 19-1

Cisco Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密 19-1

Cisco Unity Connection SRSV ユーザ PIN の変更 19-1

## CHAPTER 20

### Cisco Unity Connection SRSV サービスの管理 20-1

Cisco Unity Connection SRSV サービス 20-1

コントロール センターでのサービスの管理 20-3

### 電話からの Cisco Unity Connection SRSV へのアクセス 21-1

内容 21-1

Connection SRSV のカンバセーションについて 21-1

Connection SRSV のカンバセーションでの電話のキーパッドの使用 21-2

ボイスメールの基本 21-2

Cisco Unity Connection SRSV の呼び出し 21-2

ボイス メッセージの送信 21-2

受信確認の管理 21-2

メッセージ ジャンプ オプションを使用したメッセージの検索 21-3

削除されたメッセージの管理 21-4

削除されたメッセージについて 21-4

削除済みメッセージの完全な削除 21-4

電話のキーパッドを使用したメッセージの完全削除 21-4

削除済みメッセージのチェック 21-4

電話のキーパッドを使用した削除されたメッセージの確認 21-5

緊急連絡先番号の変更 21-5

再生設定について 21-5

個々のメッセージの再生音量の変更 21-5

電話のキーパッドを使用した個々のメッセージの再生音量の変更 21-6

個々のメッセージの再生速度の変更 21-6

Connection カンバセーションの再生音量の変更 21-6

Connection カンバセーションの再生速度の変更 21-7

Cisco Unity Connection の電話メニュー 21-7

クラシック カンバセーション用電話メニュー 21-7

メイン メニューとショートカット (クラシック カンバセーション) 21-7

メッセージ再生中のメニューとショートカット (クラシック カンバセーション) 21-7

メッセージ再生後のメニューとショートカット (クラシック カンバセーション) 21-8

録音メニュー (クラシック カンバセーション) 21-9

メッセージ再生後のメニューとショートカット (代行キーパッド マッピング N) 21-9

録音メニュー (代行キーパッド マッピング N) 21-9

CHAPTER 22

**Connection 9.1(1) における Cisco Unity Connection SRSV のトラブルシューティング 22-1**

- Connection とブランチの接続をテストするとエラー メッセージが表示される 22-1
- 中央の Connection サーバに証明書の不一致エラーが表示される 22-2
- Cisco Unity Connection SRSV の管理 にログインできない 22-2
- ブランチ ユーザがテレフォニー ユーザ インターフェイス (TUI) 経由でログインできない 22-2
- プロビジョニングのステータスが長時間 [ 処理中 (In Progress) ] のままである 22-3
- 中央の Connection サーバからブランチへのプロビジョニングが機能しない 22-3
- プロビジョニングのステータスが [ 一部成功 (Partial Success) ] である 22-3
- プロビジョニング / ボイスメールのアップロードが長時間 [ スケジュール済み (Scheduled) ] 状態のままである 22-4
- テレフォニー ユーザ インターフェイス (TUI) 経由でブランチ ユーザに到達できない 22-4
- WAN の障害時に、ブランチ ユーザにボイス メッセージを送信できない 22-4
- [ ブランチの同期結果 (Branch Sync Results) ] ページにエラー メッセージが表示される 22-4
- ログがクリアされていない、または SRSV 機能が正しく動作しない 22-5
- ブランチのバックアップ / 復元操作を実行できない 22-5
- 中央の Connection サーバが [ 違反 (Violation) ] 状態に移行する 22-5
- 中央の Connection サーバでの不達確認 (NDR) 22-5

CHAPTER 23

**アラーム カテゴリ : イベント 23-1**

- アラーム名 : EvtBranchNotReachable 23-1
- アラーム名 : EvtBranchProvisioned 23-1
- アラーム名 : EvtBranchProvisioningFailed 23-2
- アラーム名 : EvtBranchProvisioningFailedMaxRetries 23-2
- アラーム名 : EvtBranchProvisioningFailedMaxWait 23-2
- アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUpload 23-3
- アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUploadFailed 23-3
- アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUploadPartial 23-3
- アラーム名 : EvtCentralNotReachable 23-3

CHAPTER 24

**Cisco サバイバブル リモート サイト ボイスメール (SRSV) API 24-1**

- ブランチの一覧表示 24-1
- 個々のブランチのデータの表示 24-3
- ブランチの作成 24-5
- ブランチの更新 24-6

- ブランチの削除 24-7
- ブランチへのユーザの割り当て 24-8
- ブランチのユーザの削除 24-8
- 特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示 24-8
- ブランチのコールハンドラの作成 24-9

---

**CHAPTER 25****Cisco サバイバブル リモート サイト ボイスメール (SRSV) の制限事項と制約事項 25-1**

- ボイスメールの制限事項と制約事項 25-1
- 自動アテンダントの制限事項 25-2
- ネットワーク アドレス変換 (NAT) の制限事項 25-2
- バックアップと復元の制限事項 25-2
- 同報リスト 25-3





## はじめに

## 対象読者および使用

『Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail ガイド』には、Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail の使用に関する情報と手順が記載されています。

## 表記法

表 1 『Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 完全リファレンス ガイド』の表記法

表記法	説明
太字	次の場合は太字を使用します。 <ul style="list-style-type: none"><li>ユーザが入力する情報。(例：[ユーザ名 (User Name) ] ボックスに <b>Administrator</b> を入力します)。</li></ul>
<> (山カッコ)	ユーザが値を指定するパラメータを囲むために使用します。(例：ブラウザで、 <b>https://&lt;Cisco Unity Connection サーバの IP アドレス&gt;/cuadmin</b> に移動します)。
- (ハイフン)	同時に押す必要があるキーを表します。(例：Ctrl-Alt-Delete を押します)。
> (右向きの山カッコ)	Cisco Unity Connection の管理のナビゲーション バーで選択する順序を表します。(例：Cisco Unity Connection の管理で、[連絡先 (Contacts) ]> [システム連絡先 (System Contacts) ]を展開します)。

『Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail ガイド』では、次の表記法も使用します。



(注)

「注釈」です。役立つ情報や、このマニュアル以外の参照資料などを紹介しています。



ヒント

「問題解決に役立つ情報」です。

**注意**

「要注意」の意味です。機器の損傷またはデータ損失を予防するための注意事項が記述されています。

## Cisco Unity Connection のマニュアル

Cisco.com にある Cisco Unity Connection のマニュアルの説明と URL については、『*Documentation Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このマニュアルは Connection に同梱されており、次の URL から入手できます。

[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/8x/roadmap/8xcucdg.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/8x/roadmap/8xcucdg.html)

## Cisco Unified Communications Manager Business Edition に関するマニュアル リファレンス

この製品は、バージョン 8.0 以前では Cisco Unified Communications Manager Business Edition という名称ですが、バージョン 8.5 以降では Cisco Unified Communications Manager Business Edition 5000 に変更されています。

『Cisco Unity Connection 8.x』マニュアルセットの Cisco Unified Communications Manager Business Edition および Cisco Unified CMBE に関するリファレンスは、Business Edition バージョン 8.0 および Business Edition 5000 バージョン 8.5 以降の両方に適用されます。ただし Business Edition 6000 には適用されません。

## マニュアルの入手方法およびテクニカル サポート

マニュアルの入手方法、サービス要求の送信方法、およびその他の有用な情報の収集については、次の URL で、毎月更新される『*What's New in Cisco Product Documentation*』を参照してください。シスコの新規および改訂版の技術マニュアルの一覧も示されています。

<http://www.cisco.com/en/US/docs/general/whatsnew/whatsnew.html>

『*What's New in Cisco Product Documentation*』は Really Simple Syndication (RSS) として購読できます。また、リーダー アプリケーションを使用してコンテンツがデスクトップに直接配信されるように設定することもできます。RSS フィードは無料のサービスです。シスコは現在、RSS バージョン 2.0 をサポートしています。

## シスコ製品のセキュリティ

本製品には暗号化機能が備わっており、輸入、輸出、配布および使用に適用される米国および他の国での法律を順守するものとします。シスコの暗号化製品を譲渡された第三者は、その暗号化技術の輸入、輸出、配布、および使用を許可されたわけではありません。輸入業者、輸出業者、販売業者、およびユーザは、米国および他の国での法律を順守する責任があります。本製品を使用するにあたっては、関係法令の順守に同意する必要があります。米国および他の国の法律を順守できない場合は、本製品を至急送り返してください。

米国の輸出規制の詳細については、[http://www.access.gpo.gov/bis/ear/ear\\_data.html](http://www.access.gpo.gov/bis/ear/ear_data.html) で参照できます。



# CHAPTER 1

## Connection 9.1(1) 以降の Cisco Unity Connection SRSV の概要

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (Connection SRSV) は、WAN の障害時にボイス メッセージを受信できるバックアップ ボイスメール ソリューションです。Cisco Unified Survivable Remote Site Telephony (SRST) と連携して機能して、中央の Connection ボイスメール サービスとの接続が失われたときにブランチにボイスメール サービスを提供します。

Connection SRSV は、複数のブランチ オフィスや小規模なサイトがある、集中型 Cisco Unified Communications Manager および Cisco Unity Connection 環境で使用されます。これは、中央の Connection ボイスメール サービスと同期されたままになる限定されたボイスメールおよび自動アテンダント機能を提供し、WAN の停止や障害が発生したときに、Connection SRSV ソリューションがブランチのユーザにボイスメール サービスを提供できるようにします。ただし、ネットワークが復元されるとすぐに、ブランチのユーザが受信したボイスメールはすべて、中央の Connection ボイスメール サーバに自動的にアップロードされます。

Connection SRSV ソリューションには次の 2 つのコンポーネントが必要です。

- Cisco Unity Connection : 中央サイトに Cisco Unified CM とともに配置され、強力な統合メッセージングおよびボイスメール サービスを提供します。
- Connection SRSV : SRSV コンポーネントは、ネイティブに Cisco Unified CM Express または Cisco Unified Survivable Remote Site Telephony (SRST) とともにブランチ サイトに配置される Connection の一部です。Connection SRSV は、Service Ready Engine Virtualization を使用して Cisco Integrated Service Routers Generation 2 (ISR G2) プラットフォームでホストされます。

次の項を参照してください。

- [「Connection SRSV の使用」 \(P.1-1\)](#)
- [「Cisco Unity Connection SRSV のワークフロー」 \(P.1-4\)](#)

## Connection SRSV の使用

Connection SRSV は、WAN の障害時にアクティブになり、ブランチ サイトのボイス メッセージング システムのバックアップとして機能します。これで、ブランチ オフィスのユーザが WAN の障害時にボイス メッセージを受け取ることができます。

Connection 9.1(1) では、Connection SRSV は、Connection を SRSV モードで実行するために、コマンドライン インターフェイス (CLI) を介した Connection のプロビジョニングに関与します。

SRST/E-SRST リファレンス Cisco Unified Communications Manager、および SRSV 関連のすべての機能 (ユーザ プロビジョニングやボイスメールのアップロードなど) は、中央の Connection サーバによって管理されます。Connection SRSV システム全体を配置してプロビジョニングすると、ブランチ サイトでアイドル状態になり、SRST システム (SRST または CUCME-as-SRST) からのコールを受信

できる状態になります。SRST コンポーネントもアイドル状態となり、IP フォンが登録されるのを待ちます。WAN の障害が発生すると、中央の Cisco Unified Communications Manager に登録されているブランチ オフィスの IP フォンが接続の切断を検出して、SRST にリホームします。これで、ブランチへのすべての着信コールが SRST によって処理されます。無応答コールまたはビジー回線に届いたコールについては、SRST はそのコールを CUC-SRSV のボイスメール サーバに転送して、発信者がブランチ ユーザにボイス メッセージを残せるようにします。その結果、セントラル オフィスのボイスメール システムに到達不能な WAN の障害時にブランチ オフィスのボイスメールがサポートされます。

ただし、WAN 接続が復元すると、IP フォンは中央の Cisco Unified Communications Manager に自動的にリホームされます。その後、すべてのコールは Cisco Unified Communications Manager によって管理され、無応答または話中コールは中央の Connection ボイスメール システムに転送されます。ブランチに保存されているすべてのボイスメールは、中央の Connection ボイスメールと自動的に同期されます。

## サポートされる SRSV トポロジ

Connection SRSV は、ルータの設定に基づき複数のトポロジをサポートしています。元の SRST または CUCME-as-SRST (SRST フォールバック モードとも呼ばれる) をブランチに配置できます。



(注)

ブランチ サイトで SRST を実行している場合、E-SRST 機能も配置することはできません。

次の図は、Connection SRSV でサポートされている 3 つのトポロジを示しています。

図 1-1 : SRST がブランチ サイトに配置されているトポロジを示しています。WAN 障害が発生、または PSTN がダウンした場合、ブランチ サイトの Connection SRSV は、フェールオーバー モードで限定されたボイスメールのサポートを提供します。

図 1-2 : CUCME-as-SRST (SRST フォールバック モードとも呼ばれる) がブランチ サイトでコール制御を提供しているトポロジを示しています。

図 1-3 : 複数の CUCME-as-SRST および SRSV-CUE デバイスが存続可能なブランチ サイトのロード バランシングのためにペア化されているトポロジを示しています。このシナリオでは、管理者は Cisco Unified Communications Manager を使用して、CUCME-SRST-1 と CUCME-SRST-2 間でブランチ ユーザを分割します。中央の Connection サーバがそれを検出し、ブランチ サイトの SRSV-1 および SRSV-2 に適切な設定を送信します。WAN 障害時には、各 SRSV デバイスは、ペア化された CUCME-as-SRST デバイスから送信されるコールを処理します。

図 1-1 トポロジ 1

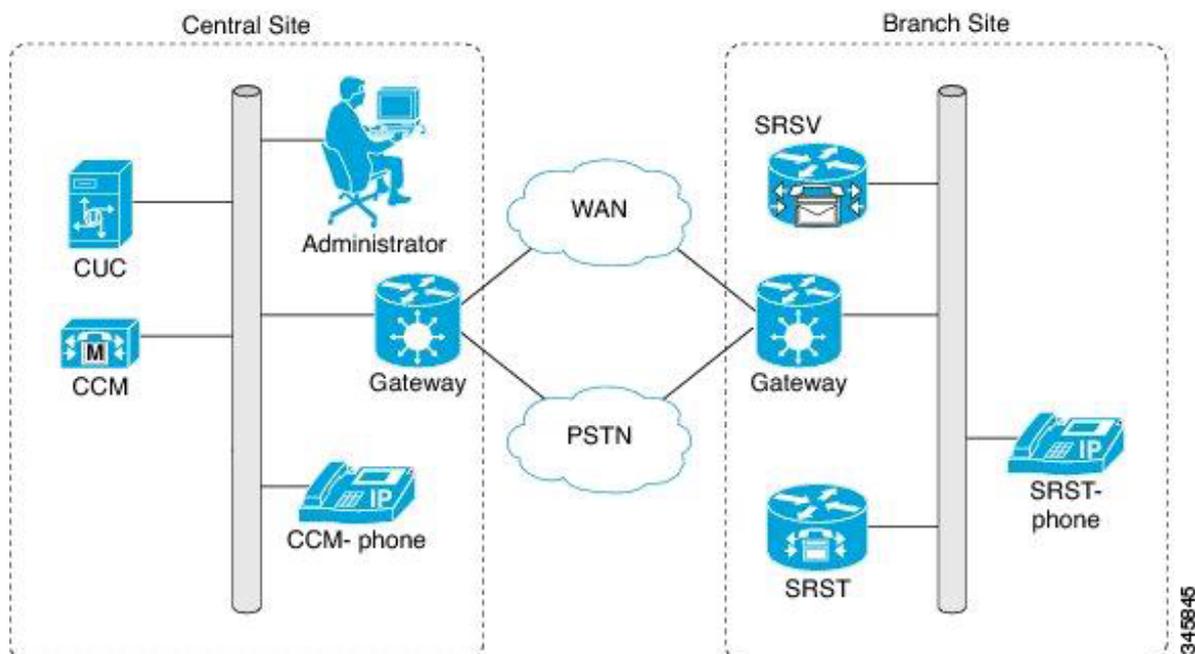


図 1-2 トポロジ 2

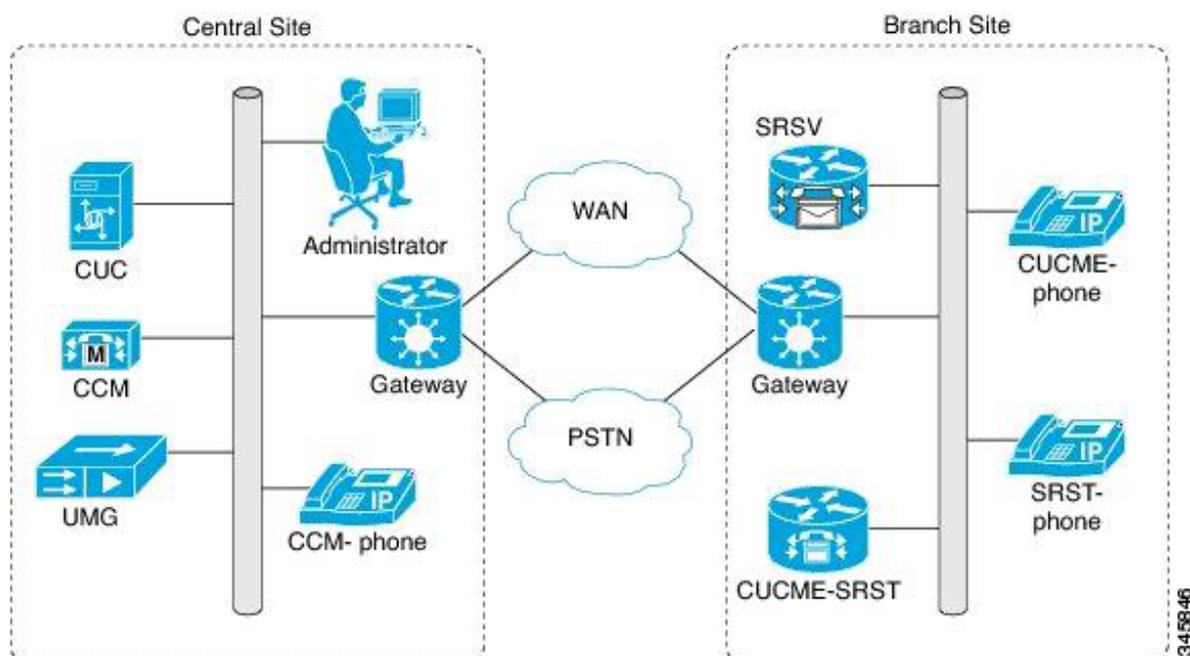
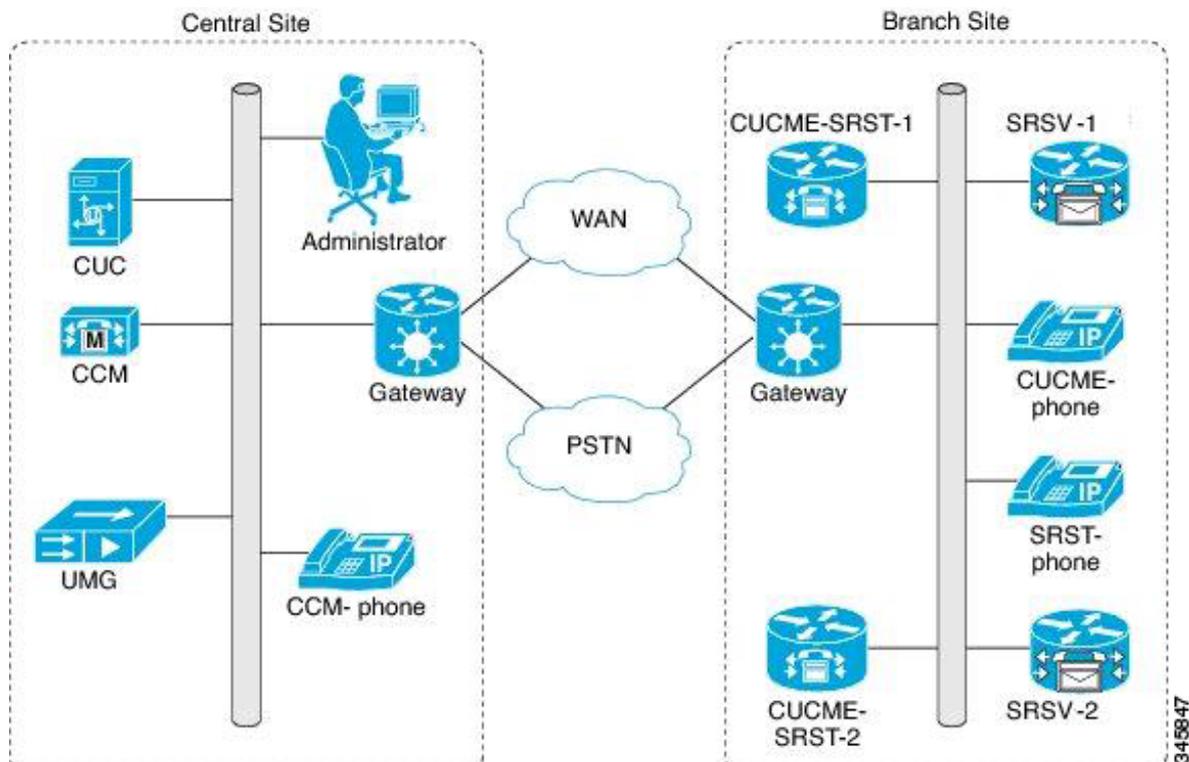


図 1-3 トポロジ 3



## Cisco Unity Connection SRSV のワークフロー

1. 管理者が SRE-900/SRE-910 シリーズ ブレードまたは MCS 7845/MCS 7825 に Cisco Unity Connection をインストールします。
2. Connection がデモ モードで起動します。CLI コマンド `utils cuc activate CUSRSV` を実行して、スタンドアロンの Connection サーバを Connection SRSV サーバに変換します。Connection SRSV のインストールの詳細については、このマニュアルの「[Connection 9.1\(1\) 以降の Cisco Unity Connection SRSV の概要](#)」の章を参照してください。
3. Connection SRSV サーバでは、Connection のコンポーネントの一部が無効にされ、Connection の次コンポーネントのみ Connection SRSV の管理に表示されます。
  - ユーザとブランチの管理者およびユーザのリスト。Connection SRSV のユーザ設定の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection SRSV の管理：ユーザ設定インターフェイス](#)」の章を参照してください。
  - テンプレート（コールハンドラ テンプレートのみ）。Connection SRSV のテンプレート設定の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection SRSV の管理：テンプレート設定インターフェイス](#)」の章を参照してください。
  - 同報リスト（システム同報リストのみ）。同報リストの詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection SRSV の管理：テンプレート設定インターフェイス](#)」を参照してください。

- コール管理 (システム コール ハンドラおよびディレクトリ ハンドラのみ)。Connection SRSV のコール管理の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection SRSV の管理 : コール管理設定インターフェイス](#)」の章を参照してください。
  - ネットワーキングと中央サーバの設定。Connection SRSV のユーザ設定の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection SRSV の管理 : ネットワーキング設定インターフェイス](#)」の章を参照してください。
  - システム設定 (スケジュール、カンパセーション、エンタープライズ パラメータ、プラグインのみ)。Connection SRSV のユーザ設定の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection SRSV の管理 : システム設定インターフェイス](#)」の章を参照してください。
  - テレフォニー統合 (電話システム、ポート グループ、ポート、セキュリティのみ)。テレフォニー統合の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection SRSV の管理 : テレフォニー連動設定インターフェイス](#)」を参照してください。
  - ツール (カスタム キーパッド マッピングのみ)。Connection SRSV のユーザ設定の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection SRSV ツールの設定](#)」の章を参照してください。
4. 管理者が [Connection 管理 (Connection Administration) ] ページにログインし、[ブランチ管理 (Branch Management) ] ページに移動します。Connection SRSV の中央の Connection サーバの設定方法の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection 9.1\(1\) 以降での Cisco Unity Connection SRSV の設定の設定](#)」の章を参照してください。
  5. 管理者がブランチの接続ノードの完全修飾ドメイン名 (FQDN)、管理者ユーザ名、およびパスワードを入力します。Connection および Connection SRSV が登録を確認し、ブランチを Connection サーバに関連付けます。Connection SRSV の中央の Connection サーバの設定方法の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection 9.1\(1\) 以降での Cisco Unity Connection SRSV の設定の設定](#)」の章を参照してください。
  6. 中央の Connection サーバからブランチ システムにユーザをプロビジョニングする方法を設定する必要があります。詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection 9.1\(1\) 以降での Cisco Unity Connection SRSV の設定の設定](#)」の章を参照してください。
  7. 管理者がユーザの詳細 (内線番号または電話番号など) を検索して、Connection にすでに存在しているユーザをインポートして、それらのユーザを選択します。Connection SRSV の中央の Connection サーバの設定方法の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection 9.1\(1\) 以降での Cisco Unity Connection SRSV の設定の設定](#)」の章を参照してください。
  8. 管理者が [プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning) ] ボタンを選択して、ユーザを Connection SRSV にプッシュします。プロビジョニングされたステータスが、[Connection SRSV の管理 (Connection SRSV Administration) ] ページに表示されます。Connection SRSV の中央の Connection サーバの設定方法の詳細については、このマニュアルの「[Cisco Unity Connection 9.1\(1\) 以降での Cisco Unity Connection SRSV の設定の設定](#)」の章を参照してください。





## CHAPTER 2

# 互換性マトリクス、ソフトウェア要件、およびライセンス要件

このマニュアルでは、Cisco Unity Connection SRSV および Cisco Unified SRST が SIP トランクまたは SCCP を介して統合される場合にサポートされるバージョンの組み合わせを示します。また、Cisco Unity Connection SRSV のソフトウェア要件およびライセンス要件も記載されています。次のような構成になっています。

- 「Cisco Unity Connection SRSV および Cisco Unified SRST のサポートされているバージョンの組み合わせ」 (P.2-1)
- 「ソフトウェア要件：管理者ワークステーション (Cisco Unity Connection SRSV)」 (P.2-2)
- 「Cisco Unity Connection SRSV のライセンス要件」 (P.2-2)

## Cisco Unity Connection SRSV および Cisco Unified SRST のサポートされているバージョンの組み合わせ

表 1 Cisco Unity Connection SRSV および Cisco Unified SRST のサポートされているバージョンの組み合わせ

Cisco Unity Connection SRSV	Cisco Unified SRST/CME-SRST	Cisco Unified E-SRST
9.1(1)	8.6 以降	8.6 以降

## ソフトウェア要件：管理者ワークステーション (Cisco Unity Connection SRSV)

表 2 Cisco Unity Connection SRSV の管理者ワークステーションでサポートされているオペレーティング システムとブラウザ

管理者ワークステーション上のオペレーティング システム	管理者ワークステーション上のブラウザ
Microsoft Windows Vista (32 ビットおよび 64 ビット)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Internet Explorer 7.0、8.0 および 9.0 (32 ビット)</li> <li>• Mozilla Firefox 3.6、10</li> </ul>
Microsoft Windows XP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Internet Explorer 7.0 および 8.0</li> <li>• Mozilla Firefox 3.6、10</li> </ul>
Mac OS X 10.4 以降	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mozilla Firefox 3.6、10</li> <li>• Safari 5.1</li> </ul>
Red Hat Enterprise Linux	Mozilla Firefox 3.6、10
Microsoft Windows 7 (32 ビットおよび 64 ビット)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Microsoft Internet Explorer 7.0、8.0 および 9.0</li> <li>• Mozilla Firefox 3.6、10</li> </ul>

## Cisco Unity Connection SRSV のライセンス要件

Connection SRSV は、中央の Connection の Enterprise License Manager (ELM) サーバに SRSV 固有のライセンスをインストールする必要があるライセンス済み機能です。ELM サーバでのライセンスのインストールの詳細については、

[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/cucm/elmuserguide/9\\_0\\_1/CUCM\\_BK\\_E596FD72\\_00\\_enterprise-license-manager-user-90.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/cucm/elmuserguide/9_0_1/CUCM_BK_E596FD72_00_enterprise-license-manager-user-90.html) から入手可能な『ELM User Guide』を参照してください。

Connection ユーザおよび Connection SRSV 機能のためにインストールされているライセンスの数は、Cisco Unity Connection の管理の [ライセンス (License)] ページの [CUC\_EnhancedMessaging] タグの下に反映されています。中央の Connection にインストールされているライセンスの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』Release 9.x の「[Managing Licenses in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能です。

中央の Connection ライセンスのステータスが [準拠 (Compliance)] または [違反 (Violation)] の場合、Connection SRSV に関連するすべての機能 (ユーザ プロビジョニングおよびボイスメールのアップロード) は通常のシナリオで期待どおりに機能します。ただし、中央の Connection サーバのライセンス ステータスが [期限切れ (Expire)] の場合、中央の Connection からブランチへのユーザの同期は停止します。ただし、ボイスメールおよび自動アテンダント機能は、そのままブランチで動作します。



# CHAPTER 3

## Cisco Unity Connection SRSV でサポートされているプラットフォームのリスト

この章の内容は、次のとおりです。

- 「Cisco Unity Connection SRSV でサポートされているハードウェア」 (P.3-1)
- 「Cisco Unity Connection SRSV 9.1(1) でサポートされている仮想プラットフォーム ハードウェアの仕様」 (P.3-2)

## Cisco Unity Connection SRSV でサポートされているハードウェア

ここでは、サポートされているハードウェア プラットフォーム、およびハードウェア プラットフォーム Cisco Unity Connection SRSV をサポートするために必要な最小の Cisco IOS ソフトウェア リリースを示します。

表 1 Cisco Unity Connection SRSV の仕様

シスコ プラットフォーム	SM-SRE-900-K9 の Connection SRSV	SM-SRE-910-K9 の Connection SRSV
Cisco 2911	15.1(4)M	15.1(4)M
Cisco 2921		
Cisco 2951		
Cisco 3925	15.1(4)M	15.1(4)M
Cisco 3945		
Cisco 3925E	15.1(4)M	15.1(4)M
Cisco 3945E		



(注)

使用している Cisco Unified Communications Manager Express または Cisco Unified Survivable Remote Site Telephony (SRST) のバージョンによっては、別の Cisco IOS ソフトウェア リリースが必要な場合があります。詳細については、

<http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps4625/index.html> で入手可能な Cisco Unified Communications Manager Express のドキュメントを参照してください。

## Cisco Unity Connection SRSV 9.1(1) でサポートされている仮想プラットフォーム ハードウェアの仕様

ここでは、サポートされているハードウェア プラットフォーム、およびハードウェア プラットフォーム Cisco Unity Connection SRSV をサポートするために必要な最小の Cisco IOS ソフトウェア リリースを示します。

表 2 Cisco Unity Connection SRSV の仕様

	SM-SRE-900-K9	SM-SRE-910-K9	UCS E 140S	UCS E140D、E140DP、E160D、および E160 DP
Connection SRSV の最小バージョン	9.1(1)	9.1(1)	9.1(1)	9.1(1)
vCPU (仮想プロセッサの数) コアおよびコアあたりの速度	Connection 9.1(1) 以降のみ: 1@ 最低 2.0 GHz			
vRAM (仮想 RAM の容量)	4 GB	4 GB	4 GB	4 GB
vDisk (仮想ハードディスクのサイズ)	1 x 160 GB			
使用可能な音声ポートの総数 <sup>1</sup>	8	8	8	8
メールボックスを持つユーザの総数	200	200	200	200
保管されるメッセージの概数、G-711 コーデック、毎分	72,944	72,944	72,944	72,944
パブリック同報リストの数	500	500	500	500
コールハンドラの数	200	200	500	500
サポートされる言語の数	2	2	2	2

1. 8 ポート G.711 または G.729a (結合 TUI または TTS) および 2 ポート iLBC または G.722



## CHAPTER 4

# Cisco Unity Connection SRSV システムをインストールするための必須タスクの概要

Cisco Unity Connection SRSV (ブランチ) は、SRE ブレード (Cisco Unified SRST ルータに搭載)、仮想マシン、および MCS 7845/7825 にインストールできます。SRST ブレードの場合、SRE ブレードを仮想化して、その上にブランチをインストールする必要があります。ブランチの SRE 仮想化のインストールは、VMware ESXi v5.0 でサポートされています。詳細については、SRE 仮想化のマニュアルを参照してください。

次の 3 種類の Cisco Unified SRST 構成がサポートされています。

- SRST : Survivable Remote Site Telephony
- E-SRST : Enhanced SRST
- CME-SRST : Call Manager Express as SRST



(注) 仮想マシンおよび MCS 7845/7825 への Cisco Unity Connection のインストールについては、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/installation/guide/9xcucigx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/installation/guide/9xcucigx.html) から入手可能な『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。

この章は、Cisco Unity Connection SRSV を設定するためのタスク リストで構成されています。

- 「Cisco Unity Connection SRSV をインストールするためのタスク リスト」(P.4-1)

## Cisco Unity Connection SRSV をインストールするためのタスク リスト

Connection クラスタなしで Cisco Unity Connection SRSV システムを正しくインストールするには、この項の概略的なタスク リストを使用します。各タスクは、記載されている『*Installation Guide for Cisco Unity Connection*』Cisco Unity Connection マニュアルの詳細な手順を参照しています。インストールを正常に完了するには、マニュアルに従ってください。



(注) クラスタ セットアップまたはデジタル ネットワーキングの一部として Cisco Unity Connection 9.1(1) をインストールします。



(注) Cisco Unity Connection サーバは ELM サーバにのみ追加する必要があります。Connection SRSV システムは、スタンドアロン構成です。

リストは次の 9 部に分かれています。

- 「第 1 部 : Cisco Unity Connection SRSV サーバのインストールと設定」 (P.4-2)
- 「第 2 部 : 管理者のワークステーションの設定」 (P.4-4)
- 「第 3 部 : 電話システムとの連動の設定」 (P.4-5)

ネットワーキングを使用して複数の Connection サーバに接続している場合は、最初に第 1 部および第 3 部～第 5 部のタスクをすべてのサーバに実行し、第 6 部以降に進みます (第 2 部のタスクは 1 回のみ実行する必要があります)。

タスクの中には、特定の状況にのみ該当するものがあります。その場合には、その具体的な状況を示します。タスクがお客様の状況に該当しない場合は、スキップしてください。



(注) Cisco Unity Connection SRSV は、クラスタにはインストールできません。したがって、ブランチはクラスタのない Connection にのみ作成できます。

## 第 1 部 : Cisco Unity Connection SRSV サーバのインストールと設定

1. 次の要件を確認します。
  - a. Cisco Unity Connection SRSV システムのシステム要件は、Cisco Unity Connection システムのものと同じです。『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』Release 9.x を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/requirements/9xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/requirements/9xcucsysreqs.html) から入手可能です。



**注意** 選択したサーバや選択した Connection SRSV の設定によっては、メモリのアップグレードやハードディスクの交換が必要な場合があります。ご使用のサーバにメモリのアップグレードやハードディスクの交換が必要かどうかを確認するには、『*Cisco Unity Connection 9.x Supported Platforms List*』で該当するサーバ固有の表を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/supported\\_platforms/9xcucspl.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/supported_platforms/9xcucspl.html) から入手可能です。

- b. 電話システムとの連動の要件。該当する Cisco Unity Connection 連動ガイドの「Requirements」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html) から入手可能です。



(注) 英語 (米国) 以外の言語を使用している場合 : インストールする追加の Connection SRSV 言語ファイルをダウンロードします。言語ファイルのインストール手順は、Connection システムの場合と同じです。このマニュアルの「[Installing Additional Languages on the Cisco Unity Connection 9.x Server](#)」の

章の「[Downloading Connection 9.x Language Files](#)」を参照してください。(このタスク リストでは、インストールの後半で言語ファイルをインストールするタイミングが通知されます)。Cisco Unity Connection SRSV システムは 1 つのロケールのみサポートしています。

2. 仮想マシンに *Connection SRSV* をインストールする場合 :『*Cisco Unity Connection 9.x Supported Platforms List*』にある仮想化仕様の表で、ポートの最大数とユーザの最大数に基づき、Connection サーバに展開する VMware 設定を決定します。所定の設定は、Connection SRSV サーバのものと同じです。その設定に対応する VMware OVA テンプレートを書き留めます。この資料は、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/supported\\_platforms/9xcucspl.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/supported_platforms/9xcucspl.html) から入手可能です。
3. 仮想マシンに *Connection SRSV* をインストールする場合 (オプション) :タスク 2 で特定した VMware OVA テンプレートをダウンロードします。該当する『*Release Notes for Cisco Unity Connection*』の「Installing Cisco Unity Connection for the First Time on a Virtual Machine」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_release_notes_list.html) から入手可能です。仮想化を手動で設定することもできます。その場合は、OVA テンプレートは必要ありません。



(注) VMware OVA テンプレートのダウンロードに関する情報は、バージョン 9.x の『*Release Notes for Cisco Unity Connection*』に記載されています。

4. 仮想マシンに *Connection SRSV* をインストールする場合 :『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』*Release 9.x* の「Requirements for Installing a Cisco Unity Connection Virtual Machine」の項の説明に従い、Connection SRSV 仮想マシンをインストールする物理ホストをプロビジョニングします。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/requirements/9xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/requirements/9xcucsysreqs.html) から入手可能です。これらの要件は、Connection SRSV システムのものと同じです。
5. 仮想マシンに *Connection SRSV* をインストールして、タスク 3 で VMware OVA テンプレートをダウンロードした場合 :仮想マシンの作成するテンプレートを展開して、設定します。  
仮想マシンに *Connection SRSV* をインストールして、タスク 3 で VMware OVA テンプレートをダウンロードしていない場合 : Connection SRSV サーバの仮想マシンを作成し、仮想マシンのハードウェア プロパティを設定して、『*System Requirements for Cisco Unity Connection*』*Release 9.x* の「Requirements for Installing a Cisco Unity Connection Virtual Machine」の項の設定に一致させます。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/requirements/9xcucsysreqs.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/requirements/9xcucsysreqs.html) から入手可能です。
6. 仮想マシンに *Connection SRSV* をインストールする場合 : VMware vSphere Client で、independent-persistent モードで Connection SRSV 仮想マシンに割り当てる仮想ディスクを設定します。これによって、最高のストレージ パフォーマンスが提供されます。
7. 仮想マシンに *Connection SRSV* をインストールする場合 :仮想マシンで、仮想マシンが最初に DVD 仮想デバイスから起動し、次に仮想ハードディスクから起動するように BIOS の設定を変更します。このマニュアルの「[Installing the Operating System and Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章の「[Changing the Boot Order of the Cisco Unity Connection 9.x Virtual Machine](#)」を参照してください。Connection の設定は、*Connection SRSV* と同じになります。
8. Cisco Unity Connection SRSV サーバのセットアップと設定を行います。このマニュアルの「[Installing the Operating System and Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章の「[Version 9.x Installation Scenarios](#)」から開始します。

9. 英語（米国）以外の言語を使用している場合：追加の Connection 言語ファイルをインストールします。このマニュアルの「[Installing Additional Languages on the Cisco Unity Connection 9.x Server](#)」の章の「[Installing Connection 9.x Language Files](#)」を参照してください。



(注) Cisco Unity Connection SRSV システムには、1つのロケールのみインストールできます。

10. Cisco Unity Connection SRSV の管理をローカライズするために日本語をインストールしている場合：Cisco Unified Communications Manager の日本語ロケールをダウンロードおよびインストールします。該当する『*Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide*』の「Software Upgrades」の章の「Locale Installation」を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。



(注) Connection SRSV の日本語をインストールする場合は、SRSV 固有の日本語 COP ファイル、uc-locale-SRSV-ja\_JP-9.1.0.1-xx.cop.sgn を必ずインストールしてください。

11. CLI コマンド `utils cuc activate CUSRSV` を実行して、スタンドアロンの Connection サーバを Connection SRSV サーバに変換します。



(注) Connection SRSV の無制限バージョンは、Cisco Unity Connection（中央の Connection）サーバの無制限バージョンとのみ機能します。



**注意** 手動で追加したすべてのデータベース エントリは、前述の CLI コマンドを実行すると失われます。



**警告** Cisco Unity Connection SRSV のインストール後に、Connection に戻すことはできません。

12. 追加の言語をインストールして Cisco Personal Communications Assistant をローカライズする場合：対応する Cisco Unified Communications Manager ロケールをダウンロードおよびインストールします。『*Cisco Unified Communications Operating System Administration Guide*』の「Software Upgrades」の章の「Locale Installation」を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/sw/voicesw/ps556/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

## 第 2 部：管理者のワークステーションの設定

13. 管理者のワークステーションのブラウザを Cisco Unity Connection SRSV Web アプリケーションにアクセスできるように設定します。『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』の「[Configuring the Browser on an Administrator Workstation in Cisco Unity Connection and Cisco Unity Connection SRSV](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能です。

14. 管理者のワークステーションに Real-Time Monitoring Tool ソフトウェアをダウンロードおよびインストールします。『*Cisco Unified Real-Time Monitoring Tool Administration Guide*』の「Installing and Configuring Real-Time Monitoring Tool」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

## 第 3 部 : 電話システムとの連動の設定

15. Cisco Unity Connection SRSV と電話システムとの連動を設定します。  
[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html) で該当する Cisco Unity Connection 連動ガイドを参照してください。
16. Cisco Unity Connection に付属のすべてのソフトウェアを、安全で容易にアクセスできる場所に保管します。

■ Cisco Unity Connection SRSV をインストールするためのタスク リスト



## CHAPTER 5

# Cisco Unity Connection SRSV 9.1 バージョンへのアップグレード

この章の内容は、次のとおりです。

- 「[Connection SRSV 9.1 へのアップグレードについて](#)」 (P.5-1)
- 「[Connection SRSV 9.1 へのアップグレード中の Connection 機能のステータス](#)」 (P.5-2)
- 「[Connection SRSV 9.1 バージョンにアップグレードするためのタスク リスト](#)」 (P.5-2)
- 「[Connection SRSV 9.1 ソフトウェアから出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンへのローカル DVD からのアップグレード](#)」 (P.5-3)
- 「[Connection SRSV 9.1 ソフトウェアから出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンへのネットワーク ロケーションからのアップグレード](#)」 (P.5-4)

## Connection SRSV 9.1 へのアップグレードについて

アップグレードの開始時に、非アクティブなパーティションを再起動するかどうかを選択します。再起動する場合は、アップグレード完了後に、Connection SRSV が自動的に再起動し、Connection SRSV のアップグレード後のバージョンが実行されます。再起動しない場合は、アップグレード完了後に、手でアップグレード後のバージョンに切り替える必要があります。

Connection SRSV のバージョン 9.1 へのアップグレードについては、次の考慮事項に注意してください。

- Connection SRSV を初めてアップグレードする場合は、アップグレード時に新しいバージョンが空のパーティションにコピーされます。
- Connection SRSV 9.1 へのアップグレードには、約 4 時間かかります。
- アップグレードしたソフトウェアへの切り替えには約 2 時間かかります。
- Cisco Unity Connection SRSV のバージョンの切り替え中は、中央の Cisco Unity Connection の自動プロビジョニング/vmupload 機能は停止することを推奨します。



(注)

自動プロビジョニング/vmupload 機能を停止するには、Cisco Unity Connection の管理の [ ブランチ登録 (Branch Listing) ] ページで [ 有効 (Enabled) ] チェックボックスをオフにします。

## Connection SRSV 9.1 へのアップグレード中の Connection 機能のステータス

アップグレードしたソフトウェアへのバージョンの切り替え中は、すべての電話ユーザ インターフェイス（タッチトーン カンバセーション）機能および Web 機能は約 1 時間完全に無効になります。

## Connection SRSV 9.1 バージョンにアップグレードするためのタスク リスト

Connection クラスタが設定されていない場合に、既存の Connection SRSV 9.1 から出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンにアップグレードするには、次のタスクを実行します。

1. *Cisco MCS 7825-H3* サーバまたはそれと同等である *HP DL320G5* で *Connection SRSV* をアップグレードする場合：128 GB 以上の USB フラッシュ ドライブまたは外部ハードディスクを確保します。

アップグレード中に、Connection サーバのディスク ドライブはハードウェアベースの RAID からソフトウェアベースの RAID に変換されます。RAID の変換の前に、USB ドライブが再フォーマットされ、Connection サーバのデータおよび音声メッセージがドライブにコピーされます。RAID が再設定されると、データおよび音声メッセージが Connection サーバのディスク ドライブに復元されます。



### 注意

保存したいデータが含まれる USB ドライブは使用しないでください。アップグレード中に、USB ドライブは再フォーマットされ、ドライブにある既存のデータはすべて消去されます。

2. アップグレード中は、無効化または制限されている機能のリストを確認します。「[Connection SRSV 9.1 へのアップグレード中の Connection 機能のステータス](#)」(P.5-2) を参照してください。
3. *Connection SRSV 9.1* から *Connection SRSV 9.1* にアップグレードする場合: CLI コマンド **run cuc preupgrade test** を実行して前提条件を確認してから、アップグレードを実行します。
4. 出荷されているバージョンへのアップグレードに関するその他の情報については、該当するバージョンの『*Release Notes for Cisco Unity Connection*』を参照してください。特に、「Installation and Upgrade Information」の項の情報に注意してください。リリース ノートは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_release\\_notes\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_release_notes_list.html) から入手可能です。
5. 交換するハードディスクまたは交換するサーバのバックアップがない場合：Disaster Recovery System を使用して、サーバのバックアップを行います。詳細については、該当する『*Disaster Recovery System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』([http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html)) を参照してください。
6. Connection SRSV ソフトウェアをアップグレードします。該当する項を参照してください。
  - 「[Connection SRSV 9.1 ソフトウェアから出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンへのローカル DVD からのアップグレード](#)」(P.5-3)
  - 「[Connection SRSV 9.1 ソフトウェアから出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンへのネットワーク ロケーションからのアップグレード](#)」(P.5-4)



(注)

Connection サーバに日本語ロケールをすでにインストールしている場合は、デフォルトの日本語 COP ファイル、uc-locale-ja\_JP-9.1.0.1-xx.cop.sgn をアンインストールしてから、Connection SRSV サーバをアップグレードしてください。Connection SRSV サーバをインストール後、SRSV 固有の日本語 COP ファイル、uc-locale-SRSV-ja\_JP-9.1.0.1-xx.cop.sgn をインストールして、日本語ロケールを設定できます。

7. Connection SRSV のアップグレードしたソフトウェアに切り替えます。『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』の「[Switching to the Upgraded Version of Connection 9.x Software](#)」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/upgrade/guide/9xcucrugx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/upgrade/guide/9xcucrugx.html) から入手可能です。

## Connection SRSV 9.1 ソフトウェアから出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンへのローカル DVD からのアップグレード

ローカル DVD を実行して Connection SRSV をアップグレードするには、次のいずれかの方法を実行します。

- シスコから発送された DVD を使用する。
- Cisco.com から署名済みの .iso ファイルをダウンロードし、ダウンロードしたソフトウェアのディスク イメージを作成する。ダウンロードした .iso ファイルからディスク イメージを抽出し、それを DVD に書き込む。

CLI インターフェイスを使用したアップグレードプロセスの詳細については、『*Command Line Interface Reference Guide for Cisco Unified Communications Solutions*』 ([http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html)) の `utils system upgrade` コマンドを参照してください。

### ローカル DVD から Connection SRSV 9.1 バージョンにアップグレードする方法

- ステップ 1** Connection SRSV が収録された DVD を Connection SRSV のディスク ドライブに挿入します。
- ステップ 2** Cisco Unified オペレーティング システムの管理にログインします。
- ステップ 3** [ソフトウェア アップグレード (Software Upgrades)] メニューから、[インストール/アップグレード (Install/Upgrade)] を選択します。
- ステップ 4** [ソフトウェアのインストール/アップグレード (Software Installation/Upgrade)] ページの [ソース (Source)] フィールドで、[DVD/CD] を選択します。
- ステップ 5** [ディレクトリ (Directory)] フィールドに、スラッシュ (`/`) を入力します。
- ステップ 6** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 7** インストールするアップグレード バージョンを選択し、[次へ (Next)] を選択します。アップグレードファイルが Connection SRSV のハード ディスクにコピーされます。ファイルがコピーされると、画面にチェックサム値が表示されます。
- ステップ 8** チェックサムを確認します。
- ステップ 9** 次のページで、アップグレードの進行状況をモニタします。

このステップの途中でリモート サーバとの Connection SRSV が失われた場合、またはブラウザを閉じた場合は、[ソフトウェアのインストール/アップグレード (Software Installation/Upgrade)] ページを再度表示しようとする、次のメッセージが表示されることがあります。

Warning: Another session is installing software, click Assume Control to take over the installation.

アップグレードのモニタリングを継続する場合は、[制御の取得 (Assume Control)] を選択します。

Real-Time Monitoring Tool でアップグレードをモニタすることもできます。

**ステップ 10** [次へ (Next)] を選択します。



(注)

- Connection クラスタがない場合は、手動のバージョン切り替えまたは自動のバージョン切り替えオプションを選択できます。
- Connection クラスタの場合は、手動のバージョン切り替えオプションを選択する必要があります。

アップグレードの初期フェーズで、Cisco Unified オペレーティング システムの管理の [インストール ログ (Installation Log)] テキスト ボックスがアップグレードの処理に関する情報で更新されますが、サーバの初回自動再起動後、更新は行われなくなります。アップグレードが完了したかどうかを確認するには、コンソールで Connection SRSV を確認します。コンソール画面にインストールの完了を示すメッセージが表示され、コマンドライン インターフェイスのログイン プロンプトが表示されます。

**ステップ 11** アップグレードの成功を確認するには、CLI コマンド、**show cuc version** を実行します。アクティブなパーティションにアップグレードされたバージョンがあり、アクティブでないパーティションに古いバージョンがある場合は、アップグレードが成功しています。

## Connection SRSV 9.1 ソフトウェアから出荷されている Connection SRSV 9.1 バージョンへのネットワーク ロケーションからのアップグレード

ネットワーク ロケーションから Connection SRSV をアップグレードするには、Cisco.com から署名済みの .iso ファイルをダウンロードし、その .iso ファイルを FTP または SFTP サーバにコピーします。Connection SRSV では、シスコから発送された DVD の内容や、ダウンロードした .iso ファイルから抽出した内容を FTP または SFTP サーバにコピーすることはできません。これは、改ざんされたソフトウェアを使用したアップグレードを予防するためです。

CLI インターフェイスを使用したアップグレードプロセスの詳細については、『*Command Line Interface Reference Guide for Cisco Unified Communications Solutions*』 ([http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html)) の `utils system upgrade` コマンドを参照してください。

### ネットワーク ロケーションから Connection SRSV 9.1 バージョンにアップグレードする方法

**ステップ 1** Connection SRSV がアクセスできる FTP または SFTP サーバ上のフォルダにアップグレード ファイルをコピーします。

**ステップ 2** Cisco Unified オペレーティング システムの管理にログインします。

**ステップ 3** [ソフトウェア アップグレード (Software Upgrades)] メニューから、[インストール/アップグレード (Install/Upgrade)] を選択します。

- ステップ 4** [ソフトウェアのインストール/アップグレード (Software Installation/Upgrade) ] ページの [ソース (Source) ] フィールドで、[リモート ファイルシステム (Remote Filesystem) ] を選択します。
- ステップ 5** [ディレクトリ (Directory) ] フィールドに、アップグレード ファイルを格納したフォルダのパスを入力します。
- アップグレード ファイルが Linux または UNIX サーバ上にある場合は、フォルダ パスの先頭にスラッシュ (/) を入力する必要があります (たとえば、アップグレード ファイルが upgrade フォルダにある場合は、/upgrade と入力する必要があります)。
- アップグレード ファイルが Windows サーバ上にある場合は、次のように FTP または SFTP サーバに適切な構文を使用する必要があります。
- パスの記述はスラッシュ (/) で開始し、その後のパスの区切りにもスラッシュを使用します。バック スラッシュ (\) は使用しません。
  - パスの先頭部分は、サーバ上の FTP または SFTP のルート フォルダにする必要があります。したがって、ドライブ文字 (C: など) で始まる Windows の絶対パスは入力できません。
- ステップ 6** [サーバ (Server) ] フィールドにサーバ名または IP アドレスを入力します。
- ステップ 7** [ユーザ名 (User Name) ] フィールドに、リモート サーバにログインするときに使用するエイリアスを入力します。
- ステップ 8** [ユーザ パスワード (User Password) ] フィールドに、リモート サーバにログインするときに使用するパスワードを入力します。
- ステップ 9** [転送プロトコル (Transfer Protocol) ] フィールドで、適切な転送プロトコルを選択します。
- ステップ 10** [次へ (Next) ] を選択します。
- ステップ 11** インストールするアップグレード バージョンを選択し、[次へ (Next) ] を選択します。アップグレード ファイルが Connection SRSV サーバのハード ディスクにコピーされます。ファイルがコピーされると、画面にチェックサム値が表示されます。
- ステップ 12** チェックサムを確認します。
- ステップ 13** 次のページで、アップグレードの進行状況をモニタします。
- このステップの途中でリモート サーバとの Connection SRSV が失われた場合、またはブラウザを閉じた場合は、[ソフトウェアのインストール/アップグレード (Software Installation/Upgrade) ] ページを再度表示しようとする、次のメッセージが表示されることがあります。
- Warning: Another session is installing software, click Assume Control to take over the installation.
- アップグレードのモニタリングを継続する場合は、[制御の取得 (Assume Control) ] を選択します。
- Real-Time Monitoring Tool でアップグレードをモニタすることもできます。
- ステップ 14** [次へ (Next) ] を選択します。



(注)

- Connection クラスタがない場合は、手動のバージョン切り替えまたは自動のバージョン切り替え オプションを選択できます。
- Connection クラスタの場合は、手動のバージョン切り替えオプションを選択する必要があります。

アップグレードの初期フェーズで、Cisco Unified オペレーティング システムの管理の [インストール ログ (Installation Log)] テキスト ボックスがアップグレードの処理に関する情報で更新されますが、サーバの初回自動再起動後、更新は行われなくなります。アップグレードが完了したかどうかを確認するには、コンソールで Connection SRSV を確認します。コンソール画面にインストールの完了を示すメッセージが表示され、コマンドライン インターフェイスのログイン プロンプトが表示されます。

- ステップ 15** アップグレードの成功を確認するには、CLI コマンド、**show cuc version** を実行します。アクティブなパーティションにアップグレードされたバージョンがあり、アクティブでないパーティションに古いバージョンがある場合は、アップグレードが成功しています。
-



## CHAPTER 6

# Cisco Unity Connection 9.1(1) 以降での Cisco Unity Connection SRSV の設定の設定

次の項を参照してください。

- 「プロビジョニングとボイスメールのアップロードの方法」 (P.6-1)
- 「SRSV ユーザの設定」 (P.6-2)
- 「ブランチ登録」 (P.6-3)
- 「ブランチの新規作成」 (P.6-3)
- 「ブランチの編集」 (P.6-4)
- 「ブランチの同期結果」 (P.6-5)
- 「Cisco Unity Connection 9.1(1) のブランチの管理」 (P.6-6)

## プロビジョニングとボイスメールのアップロードの方法

Connection 9.1(1) は、Connection と Connection SRSV 間でのプロビジョニングとボイスメールのアップロードの方法を 2 つサポートしています。次のいずれかの方法を使用して、中央の Connection サーバからブランチ システムにユーザをプロビジョニングできます。

- **プロビジョニングの手動同期**：ブランチ システムのユーザを手動でプロビジョニングするには、Cisco Unity Connection の管理 (CUCA) で [ブランチ管理 (Branch Management)] > [ブランチの編集 (Edit Branch)] を選択して、[プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning)] を選択します。
- **プロビジョニングの自動同期**：ユーザのプロビジョニングを自動的に有効にするには、Cisco Unity Connection の管理 (CUCA) で [ツール (Tools)] > [タスク管理 (Task Management)] を選択して、[ブランチ プロビジョニング同期タスク (Branch Provisioning Synchronization Task)] をスケジュールします。タスクのスケジュール設定の詳細については、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』 Release 9.x ガイドの「Cisco Unity Connection 9.x Tool Settings」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/gui\\_reference/guide/9xcucgrgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/gui_reference/guide/9xcucgrgx.html) から入手可能です。

次の方法のいずれかを使用して、ブランチ システムから中央の Connection サーバにボイスメールをアップロードできます。

- **ボイスメール メッセージの手動同期** : ブランチから中央の Connection サーバにボイスメールを手動でアップロードするには、Cisco Unity Connection の管理 (CUCA) で [ ブランチ管理 (Branch Management) ] > [ ブランチの編集 (Edit Branch) ] を選択して、[ ボイスメールのアップロード (Voicemail Upload) ] を選択します。
- **ボイスメール メッセージの自動同期** : ブランチから中央の Connection サーバへのボイス メッセージのアップロードを自動的に有効化するには、Cisco Unity Connection の管理 (CUCA) で [ ツール (Tools) ] > [ タスク管理 (Task Management) ] を選択して、[ ブランチ ボイスメール ポーリング タスク (Branch Voice mail polling task) ] をスケジュールします。タスクのスケジュール設定の詳細については、『*Interface Reference Guide for Cisco Unity Connection Administration*』 Release 9.x ガイドの「Cisco Unity Connection 9.x Tool Settings」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/gui\\_reference/guide/9xcucgrgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/gui_reference/guide/9xcucgrgx.html) から入手可能です。

## SRSV ユーザの設定

新規ユーザを作成するか、または既存のユーザを更新して、SRSV 機能へのアクセスを提供できます。SRSV ユーザを作成する前に、必要なすべてのサービス (Connection REST サービスや Connection Branch Sync Service など) が、中央の Connection サーバおよびブランチ システムで開始していることを確認してください。SRSV 機能に必要なサービスの詳細については、『*Administration Guide for Cisco Unity Connection Serviceability*』 Release 9.x を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/serv\\_administration/guide/9xcucservagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/serv_administration/guide/9xcucservagx.html) から入手可能です。

## Connection SRSV ユーザを作成するためのタスク リスト

### Connection SRSV ユーザの作成方法

- 
- ステップ 1** **パーティションの作成** : Connection サーバのパーティションを作成します。パーティションの作成方法の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』 Release 9.x ガイドの「Managing Partitions and Search Spaces in Cisco Unity Connection 9.x」の章の「[Managing Partitions in Cisco Unity Connection 9.x](#)」を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能です。
- ステップ 2** **ブランチの作成** : Cisco Unity Connection SRSV サーバの詳細を使用して、Connection サーバに、上記で作成したパーティションに対応するブランチを作成します。ブランチの作成方法の詳細については、「[Cisco Unity Connection 9.1\(1\) のブランチの管理](#)」 (P.6-6) を参照してください。
- ステップ 3** **新規ユーザの作成または既存のユーザへのパーティションの割り当て** : 上記で作成したパーティションを既存のユーザに割り当てるか、または新規ユーザを作成してパーティションを割り当てて、ユーザに SRSV 機能へのアクセスを提供します。ユーザの作成方法の詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 Release 9.x ガイドの「Adding Cisco Unity Connection 9.x Accounts Individually」の章の「[Creating Cisco Unity Connection 9.x User Accounts in Cisco Unity Connection Administration](#)」を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/user\\_mac/guide/9xcucmacx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html) から入手可能です。
-

## ブランチ登録

表 6-1 [ブランチ登録 (Branch Listing)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(表示専用) ブランチの名前が表示されます。
サーバアドレス (Server Address)	(表示専用) ブランチの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN) が表示されます。
有効 (Enabled)	(表示専用) ブランチがアクティブかどうかが表示されます。
ステータス (Status)	(表示専用) ブランチが中央の Connection サーバに接続されているかどうかが表示されます。

## ブランチの新規作成

表 6-2 [ブランチの新規作成 (New Branch)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ブランチの名前を入力します。
サーバアドレス (Server Address)	ブランチの IP アドレスまたは FQDN を入力します。
ユーザ名 (User Name)	ブランチの管理者のユーザ名を入力します。
パスワード (Password)	ブランチの管理者のパスワードを入力します。
SMTP ドメイン (SMTP Domain)	ブランチの完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。
PAT ポート番号 (PAT Port Number)	中央の Connection サーバがブランチとの通信に使用する PAT ポート番号を入力します。このポート番号は、ブランチとの通信用のポート 443 にさらにマッピングされる、NAT のパブリック側のポートを指定します。
パーティション (Partition)	ドロップダウン リストからブランチに割り当てるパーティションを選択します。  (注) 複数のブランチに同じパーティションを割り当てることはできません。
オペレータ (Operator)	WAN の障害時にブランチで受信したオペレータ メッセージを管理するために、オペレータとして使用される必要があるユーザを選択します。
<b>プロビジョニング同期オプション</b>	
ユーザの音声名の同期 (Sync voice name for users)	中央の Cisco Unity Connection からブランチにブランチ ユーザの録音された音声名を同期するには、このチェックボックスをオンにします。
ユーザのグリーティングの同期 (Sync greetings for users)	中央の Connection からブランチにブランチ ユーザのグリーティングを同期するには、このチェックボックスをオンにします。

## ■ ブランチの編集

表 6-2 [ブランチの新規作成 (New Branch) ] ページ (続き)

フィールド	説明
保存 (Save)	指定した設定でブランチを保存するには、このオプションを選択します。
	 <p>(注) ブランチの詳細を保存するとすぐに、[プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning) ] や [ボイスメールのアップロード (Voicemail Upload) ] などのボタンが表示されます。詳細については、「<a href="#">ブランチの編集</a>」(P.6-4) を参照してください。</p>

## ブランチの編集

表 6-3 [ブランチの編集 (Edit Branch) ] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	ブランチのプロビジョニングとボイスメールのアップロード操作を有効、つまりアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
表示名 (Display Name)	ブランチの名前を入力します。
サーバアドレス (Server Address)	ブランチの IP アドレスまたは FQDN を入力します。
ユーザ名 (User Name)	ブランチの管理者のユーザ名を入力します。
パスワード (Password)	ブランチの管理者のパスワードを入力します。
SMTP ドメイン (SMTP Domain)	ブランチの完全修飾ドメイン名 (FQDN) を入力します。
PAT ポート番号 (PAT Port Number)	中央の Connection サーバがブランチとの通信に使用する PAT ポート番号を入力します。このポート番号は、ブランチとの通信用のポート 443 にさらにマッピングされる、NAT のパブリック側のポートを指定します。
パーティション (Partition)	ドロップダウン リストからブランチに割り当てるパーティションを選択します。
	 <p>(注) 複数のブランチに同じパーティションを割り当てることはできません。</p>
オペレータ (Operator)	WAN の障害時にブランチで受信したオペレータ メッセージを管理するために、オペレータとして使用される必要があるユーザを選択します。
<b>プロビジョニング同期オプション</b>	
ユーザの音声名の同期 (Sync voice name for users)	中央の Connection からブランチにブランチ ユーザの録音された音声名を同期するには、このチェックボックスをオンにします。
ユーザのグリーティングの同期 (Sync greetings for users)	中央の Connection からブランチにブランチ ユーザのグリーティングを同期するには、このチェックボックスをオンにします。
保存 (Save)	指定した設定でブランチを保存するには、このオプションを選択します。
削除 (Delete)	ブランチを削除するには、このオプションを選択します。
テスト (Test)	中央の Connection サーバとブランチとの接続をチェックするには、このオプションを選択します。

表 6-3 [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページ (続き)

フィールド	説明
プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning)	<p>中央の Connection サーバで作成したユーザをブランチと同期させるには、このオプションを選択します。</p> <p> (注) ユーザのプロビジョニングを開始する前は、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページのプロビジョニングの状態は [アイドル (Idle)] のままです。[プロビジョニングの同期 (Sync Provisioning)] オプションを選択するとすぐに、状態が [スケジュール済み (Scheduled)] に変わり、次に [処理中 (In Progress)] に変わります。プロビジョニングが完了すると、プロビジョニングの状態が再び [アイドル (Idle)] に変わります。</p>
ボイスメールのアップロード (Voicemail Upload)	<p>ブランチから中央の Connection サーバにユーザのボイスメールをアップロードするには、このオプションを選択します。</p> <p> (注) 中央の Connection サーバでボイスメールのアップロードを開始する前は、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページのボイスメールのアップロードの状態は [アイドル (Idle)] のままです。[ボイスメールのアップロード (Voicemail Upload)] オプションを選択するとすぐに、状態が [スケジュール済み (Scheduled)] に変わり、次に [処理中 (In Progress)] に変わります。ボイスメールのアップロードが完了すると、ボイスメールのアップロードの状態が再び [アイドル (Idle)] に変わります。</p>

## ブランチの同期結果

表 6-4 [ブランチの同期結果 (Branch Sync Results)] ページ

フィールド	説明
ブランチ (Branch)	(表示専用) ブランチの名前が表示されます。
同期の種類 (Sync Type)	(表示専用) ブランチで実行される同期アクティビティのタイプ (ボイスメールのアップロードやプロビジョニングなど) が表示されます。
結果 (Result)	<p>(表示専用) 実行された同期アクティビティのステータスや結果が表示されます。同期の結果は、次のいずれかになります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[処理中 (In Progress)] : 同期アクティビティが進行中であることを示します。</li> <li>[成功 (Success)] : 同期アクティビティが正常に完了したことを示します。</li> <li>[一部成功 (Partial Success)] : 同期アクティビティが部分的に成功したことを示します。たとえば、中央の Connection からブランチへのユーザの同期を開始した場合、同期する必要がある 4 人のユーザの内、2 人のユーザだけが正常に同期され、他の 2 人は失敗することがあります。このような場合は、エラー ログをチェックして失敗の原因を確認し、適切な処理を実行して問題を解決する必要があります。トラブルシューティングの詳細については、『<i>Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection</i>』Release 9.x の「<i>Troubleshooting Cisco Unity Connection SRSV in Connection SRSV 9.x</i>」の章を参照してください。</li> <li>[失敗 (Failed)] : 同期アクティビティが失敗したことを示します。失敗の原因をチェックするには、エラー ログを参照してください。</li> </ul>
開始日 (Start Date)	(表示専用) 同期アクティビティの開始日時が表示されます。

表 6-4 [ブランチの同期結果 (Branch Sync Results)] ページ (続き)

フィールド	説明
終了日 (End Date)	(表示専用) 同期アクティビティの終了日時が表示されます。[終了日 (End Date)] のテキストはハイパーリンクとして表示されます。ハイパーリンクをクリックすると、[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] ポップアップ ウィンドウが表示され、同期アクティビティの詳細なステータスが示されます。たとえば、[詳細 (Details)] カラムの説明が「 <b>Total=1 Processed=1 Success=1 Failed=0</b> 」で、同期アクティビティが「 <b>Voicemail</b> 」の場合、同期対象のボイスメールが 1 つだけあり、処理されて正常に同期されていて、エラーがないことを示しています。

## Cisco Unity Connection 9.1(1) のブランチの管理

SRSV の機能へのアクセス権があるユーザのパーティションと関連付けられるブランチを Cisco Unity Connection の管理に作成できます。

### ブランチの作成方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[ネットワーク (Networking)] > [ブランチ管理 (Branch Management)] を展開して、[ブランチ (Branches)] を選択します。
- ステップ 2** [ブランチ登録 (Branch Listing)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** [ブランチの新規作成 (New Branch)] ページで、適切な基本設定を入力します。(フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] を選択してください)。



(注) \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。

- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで、該当する設定の入力を続けます。
- ステップ 6** [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで設定の入力が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。



# CHAPTER 7

## Cisco Unity Connection SRSV の管理 : ユーザ設定インターフェイス

次の項を参照してください。

- 「管理者の検索」 (P.7-1)
- 「管理者の新規追加」 (P.7-2)
- 「管理者の基本設定の編集」 (P.7-2)
- 「パスワードの変更」 (P.7-3)
- 「役割の編集」 (P.7-4)
- 「管理者アカウントの追加」 (P.7-4)
- 「ユーザの検索」 (P.7-5)

### 管理者の検索

[管理者の検索 (Search Administrators)] ページには、Cisco Unity Connection SRSV の管理にログインできる管理者のリストが表示されます。このリストから特定の管理者名を検索することもできます。デフォルトでは、検索結果には、すべての管理者の詳細が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウンリストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、名前のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 7-1 [管理者の検索 (Search Administrators)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	管理者に固有のテキスト名。 管理者に固有のページに移動するには、[エイリアス (Alias)] を選択します。

## ■ 管理者の新規追加

表 7-1 【管理者の検索 (Search Administrators)】ページ (続き)

フィールド	説明
名 (First Name)	(表示専用) 管理者の名。
姓 (Last Name)	(表示専用) 管理者の姓。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 管理者の名前。
選択項目の削除 (Delete Selected)	管理者の表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。複数の管理者を同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	管理者を追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しい管理者に該当するデータを入力します。

## 管理者の新規追加

表 7-2 【管理者の新規追加 (Add New Administrator)】ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	管理者に固有のテキスト名。
名 (First Name)	管理者の名。
姓 (Last Name)	管理者の姓。
表示名 (Display Name)	管理者の識別に役立つ名前を入力します。

## 管理者の基本設定の編集

表 7-3 【管理者の基本設定の編集 (Edit Administrator Basics)】ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	管理者に固有のテキスト名。
名 (First Name)	(任意) 管理者の名。
姓 (Last Name)	(任意) 管理者の姓。
表示名 (Display Name)	(任意) 管理者の識別に役立つ名前を入力します。
イニシャル (Initials)	(任意) 管理者のイニシャルを入力します。
タイトル	(任意) 管理者の役職を入力します。
従業員 ID (Employee ID)	(任意) 管理者の ID を入力します。
アドレス (Address)	(任意) 管理者のアドレスを入力します。
建物	(任意) 管理者が居るビル名を入力します。
市区町村郡 (City)	(任意) 市を入力します。
都道府県	(任意) 都道府県を入力します。

表 7-3 [管理者の基本設定の編集 (Edit Administrator Basics) ] ページ (続き)

フィールド	説明
郵便番号 (Postal Code)	(任意) 郵便番号を入力します。
国 (Country)	(任意) 国を入力します。
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	ブランチで、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
タイムゾーン (Time Zone)	管理者に必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone) ] チェックボックスをオンにします。デフォルトタイムゾーンは、ブランチに設定されているタイムゾーンです。管理者の居場所が Connection SRSV サーバとは別のタイムゾーンにある場合にのみ、この設定を変更してください。
言語 (Language)	カンバセーションで管理者への指示が再生されるときに言語を選択します。[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language) ] を選択するか、リストから言語を選択します。この設定は、音声認識カンバセーションには適用されないことに注意してください。 (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。
部署名 (Department)	(任意) 管理者の部署名を入力します。
マネージャ (Manager)	(任意) マネージャの名前を入力します。
課金 ID (Billing ID)	(任意) アカウンティング情報、部署名、プロジェクトコードなどの組織固有の情報に使用できる課金 ID。この情報は、ユーザレポートに含めることができます。

## パスワードの変更

表 7-4 [パスワードの変更 (Change Password) ] ページ

フィールド	説明
パスワード (Password)	Web アプリケーションパスワードを入力します。英数字と特殊文字 (~!@#\$%^&*()-_+={} ]:"';<>?/\.,) の任意の組み合わせを使用できます。 不正アクセスや不正通話から Cisco Unity Connection を保護するには、長くて推測されにくいパスワード (8 桁以上) を入力します。 パスワードの最大長は 80 文字です。
パスワードの確認 (Confirm Password)	新しいパスワードを再度入力して、入力を確認します。

## 役割の編集

表 7-5 [役割の編集 (Edit Roles)] ページ

フィールド	説明
割り当て済みの役割 (Assigned Roles)	<p>[使用可能な役割 (Available Roles)] の設定とともに使用して、ブランチを管理するユーザに役割を割り当てます。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに該当する役割を移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>オーディオ テキスト管理者 (Audio Text Administrator)</li> <li>監査管理者 (Audit Administrator)</li> <li>グリーティング管理者 (Greeting Administrator)</li> <li>ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator)</li> <li>リモート管理者 (Remote Administrator)</li> <li>システム管理者 (System Administrator)</li> <li>専門技術者</li> <li>ユーザ管理者 (User Administrator)</li> </ul>
使用可能な役割 (Available Roles)	<p>[割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] の設定とともに使用して、ブランチを管理するユーザに役割を割り当てます。上矢印と下矢印を選択して、[使用可能な役割 (Available Roles)] ボックスから [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] ボックスに該当する役割を移動します。</p> <p>あらかじめ定義されている次の役割から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>オーディオ テキスト管理者 (Audio Text Administrator)</li> <li>監査管理者 (Audit Administrator)</li> <li>グリーティング管理者 (Greeting Administrator)</li> <li>ヘルプ デスク管理者 (Help Desk Administrator)</li> <li>リモート管理者 (Remote Administrator)</li> <li>システム管理者 (System Administrator)</li> <li>専門技術者</li> <li>ユーザ管理者 (User Administrator)</li> </ul>

## 管理者アカウントの追加

### 管理者アカウントの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[ユーザ (Users)] > [管理者 (Administrators)] を選択します。
- ステップ 2** [管理者の検索 (Search Administrators)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。[管理者の新規作成 (New Administrator)] ページが開きます。
- ステップ 3** [エイリアス (Alias)] フィールドに、アカウントのエイリアスを入力します。

- ステップ 4** 必要に応じて、オプション フィールドに情報を入力します (フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] を選択してください。
- 値を入力しなかった場合は Connection でエイリアスを使用して SMTP アドレスが生成されるという意味で、[SMTP アドレス (SMTP Address)] フィールドはオプションであることに注意してください。ただし、SMTP アドレスには非 ASCII 文字を含めることができません。そのため、ユーザ エイリアスに非 ASCII 文字が含まれていた場合は、受け入れ可能な SMTP アドレスを入力する必要があります。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。管理者アカウントが作成され、[管理者の編集 (Edit Administrator)] ページが開きます。
- ステップ 6** [管理者の編集 (Edit Administrator)] ページで、必要に応じて、追加の情報を入力します。ページ上で設定を変更した場合は、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 7** [編集 (Edit)] メニューで、[役割 (Roles)] を選択します。
- ステップ 8** [役割の編集 (Edit Roles)] ページの [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドまたは [使用可能な役割 (Available Roles)] フィールドで、役割名を選択してから、上矢印または下矢印を選択して役割を該当するフィールドに移動します。
- ステップ 9** [割り当て済みの役割 (Assigned Roles)] フィールドに管理者に適用可能なすべての役割が表示されたら、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 10** [編集 (Edit)] メニューで、[パスワードの変更 (Change Password)] を選択します。
- ステップ 11** [パスワードの変更 (Change Password)] ページの [パスワード (Password)] フィールドに、パスワードを入力します。パスワードは、パスワードの複雑さに関する次の要件を満たしている必要があることに注意してください。
- 最大長要件 ([認証規則の編集 (Edit Authentication Rule)] ページの [最小クレデンシャル長 (Minimum Credential Length)] フィールドで設定されたように)
  - 次のカテゴリの中から 1 つ以上の文字を含めること : 大文字、小文字、数字、および記号 (~!@#\$%^&\*"'',.:;?-\_() [ ] <> { } + = \ |)
  - 同じ文字が 4 つ以上連続しないこと (たとえば、aaaaB1C9 は無効です)
  - 管理者のエイリアスまたは名前を含めないこと
- ステップ 12** [パスワードの確認 (Confirm Password)] フィールドにもう一度パスワードを入力します。
- ステップ 13** [保存 (Save)] を選択します。

## ユーザの検索

[ユーザの検索 (Search Subscribers)] ページには、Cisco Unity Connection SRSV で利用可能なユーザのリストが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、Cisco Unity Connection SRSV にアクセスできるすべてのユーザの詳細が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、名前フィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)

## ■ ユーザの検索

- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 7-6 [ユーザの検索 (Search Subscribers) ] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	ユーザに固有のテキスト名。 ユーザに固有のページに移動するには、[エイリアス (Alias) ] を選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) ユーザの内線番号。
名 (First Name)	(表示専用) ユーザの名。
姓 (Last Name)	(表示専用) ユーザの姓。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ユーザの名前。

ブランチのユーザの関連情報は編集できません。ユーザ情報を更新する必要がある場合は、中央の Connection ロケーションで行う必要があります。



## CHAPTER 8

# Cisco Unity Connection SRSV の管理：テンプレート設定インターフェイス

次の項を参照してください。

- 「コールハンドラ テンプレートの検索」 (P.8-1)
- 「コールハンドラ テンプレートの新規作成」 (P.8-2)
- 「コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集」 (P.8-3)
- 「コールハンドラ テンプレートの転送ルール」 (P.8-5)
- 「コールハンドラ テンプレートの転送ルールの編集」 (P.8-5)
- 「コールハンドラ テンプレートの発信者入力」 (P.8-8)
- 「コールハンドラ テンプレートの発信者入力の編集」 (P.8-9)
- 「コールハンドラ テンプレートのグリーティング」 (P.8-11)
- 「コールハンドラ テンプレートのグリーティングの編集」 (P.8-11)
- 「コールハンドラ テンプレートのメッセージ設定」 (P.8-15)

## コールハンドラ テンプレートの検索

[コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページには、管理者が作成したコールハンドラ テンプレートの総数が表示されます。

管理者は、HTML 通知の送信に使用されるコールハンドラ テンプレートを検索できます。デフォルトでは、検索結果には、デフォルト テンプレートとカスタム テンプレートを含むすべてのテンプレートが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、テンプレート名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 8-1 [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates) ] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[すべて (All) ] : 検索結果が属する Cisco Unity Connection SRSV のロケーションやパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。</li> <li>[パーティション (Partition) ] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is) ] リストからパーティションの名前を選択します。</li> <li>[ロケーション (Location) ] : (Cisco Unity Connection SRSV の設定だけに適用可能) 特定の Connection のロケーションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is) ] リストからロケーションの名前を選択します。</li> </ul>
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>コールハンドラ テンプレートを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。複数のコールハンドラ テンプレートを同時に削除できます。</p>
表示名 (Display Name)	<p>コールハンドラ テンプレートの名前。 コールハンドラ テンプレートに固有のページに移動するには、表示名を選択します。</p>

## コールハンドラ テンプレートの新規作成

表 8-2 [コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	<p>コールハンドラ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。</p>
メッセージ受信者 (Message Recipient)	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。</p> <p>同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコールハンドラのメッセージを受信します。</p> <p>テンプレートから作成したすべてのコールハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコールハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。</p> <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery) ] チェックボックスをオンにします。ディスパッチメッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。</p>
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	<p>リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Connection SRSV によるアクションを指定します。</p>

表 8-2 [コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template) ] ページ (続き)

フィールド	説明
パーティション (Partition)	(表示専用) オブジェクトが属するパーティションが表示されます。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Connection SRSV と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。  内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	Connection SRSV で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。  このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
タイムゾーン (Time Zone)	[ システム設定 (System Settings) ] > [ 全般設定 (General Configuration) ] ページに定義されているシステムのデフォルトタイムゾーンを使用するように Connection SRSV を設定するには、コールハンドラに必要なタイムゾーンを選択するか、[ システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone) ] チェックボックスをオンにします。  コールハンドラのタイムゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。
言語 (Language)	Connection SRSV から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。  <ul style="list-style-type: none"> <li>[ システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language) ] : では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。</li> <li>[ 発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller) ] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [ 継承 (Inherited) ] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。</li> </ul> <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p> <p>TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection SRSV のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音用および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。</p>

## コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集

表 8-3 [コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Template Basics) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	コールハンドラ テンプレートの識別に役立つ名前を入力します。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用) コールハンドラ テンプレートが作成された日時を表示します。

表 8-3 [コールハンドラ テンプレートの基本設定の編集 (Edit Call Handler Template Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
電話システム (Phone System)	(表示専用) テンプレートを使用する電話システムを選択します。
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Connection SRSV によるアクションを指定します。
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	Connection SRSV で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
タイムゾーン (Time Zone)	[システム設定 (System Settings)] > [全般設定 (General Configuration)] ページに定義されているシステムのデフォルトタイムゾーンを使用するように Connection SRSV を設定するには、コールハンドラに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)] チェックボックスをオンにします。 コールハンドラのタイムゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。
言語 (Language)	Connection SRSV から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] : Connection SRSV では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。</li> <li>[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。</li> </ul> または、リストから特定の言語を選択することもできます。 <b>(注)</b> ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。 TTY 言語を使用すると、TTY ユーザが Connection SRSV のプロンプトを読み、TTY デバイスを使用してメッセージを録音することができます。TTY 機能がサポートされるのは、メッセージの録音および格納用のコーデックとして、G.711 がシステム全体にわたって選択されている場合だけです。
パーティション (Partition)	(表示専用) オブジェクトが属するパーティションが表示されます。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection SRSV と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。 内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。
検索範囲 (Search Scope)	発信者がコールハンドラからダイヤルした内線番号と、特定の検索範囲内のオブジェクトとのマッチングを行うために適用する検索範囲を次の中から選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[検索スペース (Search Space)] : リストから特定の検索スペースを選択します。</li> <li>[コールから検索スペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによってコールに適用された検索スペースを使用するには、このオプションを選択します。</li> </ul>

## コールハンドラ テンプレートの転送ルール

表 8-4 コールハンドラ テンプレートの [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	1 つまたは複数の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
ルール名 (Rule Name)	転送ルールの名前。 転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
終了日 (End Date)	(表示専用) ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。

## コールハンドラ テンプレートの転送ルールの編集

表 8-5 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
ルール名 (Rule Name)	(表示専用) 転送ルールの名前。
ステータス (Status)	(表示専用) 転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効です。</li> <li>[終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。</li> <li>[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] : Connection SRSV で、指定の日時になるまで選択した転送オプションが実行されます。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] を選択し、Connection で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。</li> </ul> <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p>
コールの転送先 (Transfer Calls To)	次のいずれかの設定を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。</li> <li>コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。</li> </ul> </li> <li>[内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。</li> </ul>

表 8-5 コールハンドラ テンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
転送タイプ (Transfer Type)	<p>Connection SRSV による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイス メッセージ システムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [スイッチへリリースする (Release to Switch)] : Connection SRSV は自動的に発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は電話システムからユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection SRSV で着信コールをより迅速に処理できます。[スイッチへリリースする (Release to Switch)] 設定は、電話システムで着信転送が有効である場合に限り使用してください。</li> <li>• [転送を管理する (Supervise Transfer)] : Connection SRSV が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection SRSV からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。</li> </ul> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
待機する呼出回数 (Rings to Wait For)	<p>Cisco Unity Connection SRSV でユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値は 3 以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送される可能性があるときは、5 以上の値に設定することは避けてください。発信者が、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されているか、[スイッチへリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt)	<p>転送の実行中に、Cisco Unity Connection SRSV から発信者に対して「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>

表 8-5 コールハンドラテンプレートの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)	<p>電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection SRSV による通話の処理方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[ 発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voicemail) ] : 通話中グリーティングが Connection SRSV によって再生されます。発信者は、ボイスメッセージを残すことができます。</li> <li>[ 発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking) ] : Connection SRSV が発信者を自動的に保留にします。</li> <li>[ 保留して良いかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold) ] : 保留にするかどうかを Connection SRSV が発信者に問い合わせます。</li> </ul> <p>[ スイッチへのリリース (Release to Switch) ] が選択されているか、[ コールの転送先 (Transfer Calls To) ] が [ グリーティング (Greeting) ] オプションに設定されている場合、これらのオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
通話接続時に通知する (Tell Me When the Call Is Connected)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection SRSV で「おつなぎしております (transferring call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[ スイッチへのリリース (Release to Switch) ] が選択されているか、[ コールの転送先 (Transfer Calls To) ] が [ グリーティング (Greeting) ] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection SRSV で「&lt;ユーザまたはコールハンドラの録音名&gt; の方にお電話がはいっています (call for &lt;recorded name of user or call handler&gt;)」または「&lt;ダイヤルされた内線番号&gt; の方にお電話がはいっています (call for &lt;dialled extension number&gt;)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[ スイッチへのリリース (Release to Switch) ] が選択されているか、[ コールの転送先 (Transfer Calls To) ] が [ グリーティング (Greeting) ] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

## ■ コールハンドラ テンプレートの発信者入力

表 8-5 コールハンドラ テンプレートの [ 転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules) ] ページ (続き)

フィールド	説明
電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call)	<p>通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection SRSV からユーザに問い合わせるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[ スイッチへのリリース (Release to Switch) ] が選択されているか、[ コールの転送先 (Transfer Calls To) ] が [ グリーティング (Greeting) ] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	<p>Cisco Unity Connection SRSV から発信者に対して名前を言うよう要求するようにするには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection SRSV から通話が転送される前に「...様からのお電話です (Call from...)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>[ スイッチへのリリース (Release to Switch) ] が選択されているか、[ コールの転送先 (Transfer Calls To) ] が [ グリーティング (Greeting) ] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

## コールハンドラ テンプレートの発信者入力

表 8-6 コールハンドラ テンプレートの [ 発信者入力 (Caller Input) ] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーを選択します。該当するキーの [ 発信者入力の編集 (Edit Caller Input) ] ページが開きます。
アクション	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。キーに [ 無視する (Ignore) ] や [ メッセージの録音を開始する (Take Message) ] などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンバセーション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[ 発信者の送信先 (Send Caller To) ] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ ターゲット (Target) ] フィールドに表示されます。
ターゲット (Target)	(表示専用) コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレクトリハンドラ、カンバセーション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
ステータス (Status)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection SRSV で追加入力が許可されるか ([ ロックされていない (Unlocked) ] )、無視されるか ([ ロックされている (Locked) ] ) を示します。

表 8-6 コールハンドラテンプレートの [ 発信者入力 (Caller Input) ] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ____ Milliseconds)	<p>ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection SRSV が追加入力を待機する時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Connection SRSV によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。</p> <p>この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。</p> <p>(注) このオプションは、[ グリーティング (Greetings) ] ページで [ 発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input) ] が有効になっている場合は使用できません。</p> <p>デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒</p>
[ ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions) ] : [ 有効にする (Enable) ]	<p>コールハンドラおよびユーザメールボックスで先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、このチェックボックスをオンにします。これらの数字を定義すると、コールハンドラまたはユーザメールボックスのグリーティングが再生されているときに、発信者がダイヤルした任意の内線の先頭に追加されます。</p> <p>Cisco Unity Connection SRSV は、まず、先頭に数字を追加した内線にコールをルーティングします。数字を追加した内線が有効でない場合、Connection SRSV は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングします。</p> <p>たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。Sales コールハンドラのグリーティングの再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Connection SRSV は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Connection SRSV は内線 1000 にコールをルーティングします</p>
先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)	<p>発信者がユーザまたはコールハンドラのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。</p>

## コールハンドラテンプレートの発信者入力の編集

表 8-7 コールハンドラテンプレートの [ 発信者入力の編集 (Edit Caller Input) ] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	<p>(表示専用) このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。</p>
追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection SRSV で無視されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。Connection SRSV では、キーに割り当てられているアクションが実行されます。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[ グリーティングの編集 (Edit Greeting) ] ページにある [ 発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input) ] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 8-7 コールハンドラ テンプレートの [発信者入力編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
アクション	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection SRSV によって打ち切られます。</li> <li>- [無視する (Ignore)] : キー入力は Connection SRSV によって無視され、グリーティングが引き続き再生されます。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。</li> <li>- [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : グリーティングが Connection SRSV によって最初から再生されます。</li> <li>- [次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : コールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、Connection SRSV が以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection SRSV による通話の処理が継続されます。</li> <li>- [グリーティングをスキップする (Skip Greeting)] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Connection SRSV によって実行されます。</li> <li>- [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。</li> <li>- [緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number)] : [内線番号 (Extension)] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に Connection SRSV によって通話が転送されます。Connection SRSV で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかどうかを指定することもできます。転送タイプとして [転送を管理する (Supervise Transfer)] を選択している場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Connection SRSV による転送の試みが終了します。</li> </ul> </li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [サインイン (Sign-In)] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンバセーション。</li> <li>- [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンバセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul>

## コールハンドラテンプレートのグリーティング

表 8-8 コールハンドラテンプレートの [グリーティング (Greetings)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	グリーティングを無期限に有効にするには、このチェックボックスをオンにして [保存 (Save)] を選択します。  グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection SRSV によって、終了日時に達するまで (終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで) 状況に応じたグリーティングが再生されます。
グリーティング (Greeting)	(表示専用) グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリーティングの名前を選択します。
終了日 (End Date)	(表示専用) 特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。
ソース (Source)	(表示専用) グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[なし (Blank)] : 発信者に何も再生されません。</li> <li>[録音メッセージ (Recording)] : ユーザの録音したグリーティングが発信者に再生されます。</li> <li>[システム (System)] : システム デフォルト グリーティングが発信者に再生されます。</li> </ul>

## コールハンドラテンプレートのグリーティングの編集

表 8-9 コールハンドラテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ

フィールド	説明
ステータス (Status)	選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。</li> <li>[終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。</li> <li>[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection SRSV によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] を選択し、Connection でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。</li> </ul>

表 8-9 コールハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
再生されるメッセージ (Callers Hear)	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection SRSV によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、&lt;ユーザ名&gt; はただいま電話に出ることができません (Sorry, &lt;user name&gt; is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection SRSV によって再生されます。グリーティングが有効になっているが、録音されていない場合は、Connection SRSV で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。</li> </ul> <p>(注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。</li> <li>[なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection SRSV によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されます。</li> </ul>
「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the "Record Your Message at the Tone" Prompt)	<p>発信音を待つてメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection SRSV を設定するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>

表 8-9 コールハンドラテンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング中 (During Greeting)	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <p>[ 発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input) ] : グリーティングの再生中に発信者の入力を無視するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection SRSV ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われます。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> </li> <li> <p>[ ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可する (Allow Transfers to Numbers Not Associated with Users or Call Handlers) ] : 他のユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない内線番号への転送を発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。発信者の入力した番号が [ デフォルトのシステム転送 (Default System Transfer) ] 規制テーブルで許可されている場合に限り、Connection SRSV によってリリース転送が試みられます。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> </li> <li> <p>[ 発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller) ] : Connection SRSV から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection SRSV から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection SRSV によって、[ 発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To) ] フィールドで選択したアクションが実行されます。</p> <p>デフォルト設定 : ゼロ (0)</p> </li> <li> <p>[ 再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts) ] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。</p> <p>デフォルト設定 : 2 秒</p> </li> </ul>

表 8-9 コールハンドラ テンプレートの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング後 (After Greeting)	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。発信者は、予期しないときに通話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。</li> <li>- [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection SRSV によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。</li> <li>- [次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection SRSV による通話の処理が継続されます。</li> <li>- [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。</li> </ul> </li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。</li> <li>- [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection SRSV ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul>

# コールハンドラテンプレートのメッセージ設定

表 8-10 コールハンドラテンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ

フィールド	説明
最大メッセージ長 (Maximum Message Length)	<p>識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p>(注) 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンパセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定 : 300 秒</p>
発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイスメッセージポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>
メッセージの緊急性 (Message Urgency)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection SRSV によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。</li> <li>[緊急にする (Mark Urgent)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカルサポートの通話に役立てることができます。</li> <li>[発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection SRSV から識別できない発信者に問い合わせます。</li> </ul>
プライベートメッセージ (Message Sensitivity)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection SRSV によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。</li> <li>[プライベートにする (Mark Private)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。</li> <li>[発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Connection SRSV から識別できない発信者に問い合わせます。</li> </ul>
[メッセージセキュリティ (Message Security)] : [セキュアにする (Mark Secure)]	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection SRSV でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします (識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。</p>

表 8-10 コールハンドラ テンプレートの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ受信者 (Message Recipient)	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。</p> <p>同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコールハンドラのメッセージを受信します。</p> <p>テンプレートから作成したすべてのコールハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコールハンドラを作成するとき必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。</p> <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにします。ディスパッチメッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。</p>
メッセージ後のアクション (After Message Action)	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。</li> <li>- [次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection SRSV による通話の処理が継続されます。</li> </ul> </li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのルーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。</li> <li>- [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection SRSV ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul>



## CHAPTER 9

# Cisco Unity Connection SRSV でのシステム同報リストの管理

システム同報リストは、ボイスメッセージを複数のユーザに送信するために使用されます。システム同報リストのメンバーは、通常、定期的に関心のある情報を必要とするユーザ（たとえば、ある部署の従業員やチームメンバー）です。ブランチでは、同報リストへのメッセージ送信は、同報リストがコールハンドラの [メッセージ受信者 (Message Recipient)] プロパティで選択されている場合のみサポートされます。

同報リストにメッセージを送信すると、メッセージが同報リストに送信されたことを確認する通知を受信します。ただし、同報リストのメンバーは、WAN の障害が回復し、中央の Connection サーバにメッセージが正常にアップロードされて初めてメッセージを受信します。



(注) ブランチでは、宛先が同報リストである新規メッセージの作成はサポートされていません。

## 同報リストの検索

表 9-1 [同報リストの検索 (Search Distribution Lists)] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	(表示専用) 同報リストに固有のテキスト名。 同報リストに固有のページに移動するには、エイリアスを選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 同報リストの名前。

## 同報リストの基本設定の編集

[同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics)] ページの各フィールドについては、[表 9-2](#) を参照してください。

表 9-2 [同報リストの基本設定の編集 (Edit Distribution List Basics) ] ページ

フィールド	説明
エイリアス (Alias)	(表示専用) 同報リストのテキスト名が表示されます。
表示名 (Display Name)	(表示専用) 同報リストの識別に役立つ名前が表示されます。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムが同報リストへの接続に使用する内線番号が表示されます。
パーティション (Partition)	(表示専用) オブジェクトが属するパーティションが表示されます。



# CHAPTER 10

## Cisco Unity Connection SRSV の管理 : コール管理設定インターフェイス

次の項を参照してください。

- 「コールハンドラの検索」 (P.10-1)
- 「コールハンドラの新規作成」 (P.10-2)
- 「コールハンドラの基本設定の編集」 (P.10-3)
- 「コールハンドラの転送ルール」 (P.10-4)
- 「コールハンドラの手送ルールの編集」 (P.10-4)
- 「コールハンドラの発信者入力」 (P.10-7)
- 「コールハンドラの手信者入力の編集」 (P.10-8)
- 「コールハンドラの手グリーティング」 (P.10-11)
- 「コールハンドラの手グリーティングの編集」 (P.10-11)
- 「コールハンドラの手メッセージ設定」 (P.10-14)
- 「ディレクトリハンドラの検索」 (P.10-15)
- 「ディレクトリハンドラの手基本設定の編集」 (P.10-16)
- 「ディレクトリハンドラの手基本設定の編集」 (P.10-16)
- 「ディレクトリハンドラの手発信者入力」 (P.10-19)
- 「ディレクトリハンドラの手グリーティング」 (P.10-22)

### コールハンドラの検索

[コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページには、使用可能なすべてのコールハンドラのリストが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべてのコールハンドラが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウンリストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、コールハンドラ名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)

## ■ コールハンドラの新規作成

- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 10-1 [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers) ] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [すべて (All)] : 検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。</li> <li>• [パーティション (Partition)] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is)] リストからパーティションの名前を選択します。</li> </ul>
表示名 (Display Name)	<p>コールハンドラの名前。</p> <p>コールハンドラに固有のページに移動するには、[表示名 (Display Name)] を選択します。</p>
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでコールハンドラへの接続に使用される内線番号。
選択項目の削除 (Delete Selected)	<p>コールハンドラを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数のコールハンドラを同時に削除できます。</p> <p>デフォルトのシステムコールハンドラは削除できません。</p>
新規追加 (Add New)	コールハンドラを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新しいコールハンドラに適用するデータを入力します。

## コールハンドラの新規作成

表 10-2 [コールハンドラの新規作成 (New Call Handler) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	コールハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
内線番号 (Extension)	電話システムでコールハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。
コールハンドラ テンプレート (Call Handler Template)	新規コールハンドラのベースとなるテンプレートを選択します。このテンプレートは、ほとんどのコールハンドラの設定に影響します。

## コールハンドラの基本設定の編集

表 10-3 [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	コールハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用) コールハンドラが作成された日時が表示されます。
電話システム (Phone System)	(表示専用) コールハンドラを使用する電話システムを選択します。
アクティブなスケジュール (Active Schedule)	リストからスケジュールを選択して、標準および時間外グリーティングを再生する日時と、グリーティングの後の Cisco Unity Connection SRSV によるアクションを指定します。
システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone)	Cisco Unity Connection SRSV で、アクティブなスケジュールで選択した時間にシステムのデフォルトタイムゾーンが適用されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。 このチェックボックスをオフにした場合は、リストからタイムゾーンを選択します。
タイムゾーン (Time Zone)	[システム設定 (System Settings) ] > [全般設定 (General Configuration) ] ページに定義されているシステムのデフォルトタイムゾーンを使用するように Connection SRSV を設定するには、コールハンドラに必要なタイムゾーンを選択するか、[システムのデフォルトタイムゾーンを使用 (Use System Default Time Zone) ] チェックボックスをオンにします。  コールハンドラのタイムゾーンの設定が選択したアクティブなスケジュールに適用されて、発信者に標準グリーティング、時間外グリーティング、および祝日グリーティングを再生する日時と、標準または時間外転送ルールを適用する日時が決定します。  ユーザのタイムゾーン設定を変更した場合でも、標準グリーティングおよび時間外グリーティングは、設定されているタイムゾーンを使って再生されます。
言語 (Language)	Connection SRSV から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。  <ul style="list-style-type: none"> <li>[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language) ] : Connection SRSV では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。</li> <li>[発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller) ] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited) ] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。</li> </ul> または、リストから特定の言語を選択することもできます。  (注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。
内線番号 (Extension)	電話システムでコールハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。

表 10-3 [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
パーティション (Partition)	<p>オブジェクトが属するパーティションを選択します。パーティションはグループ化されてサーチスペースになります。サーチスペースは、ユーザまたは外部発信者が Connection SRSV と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数のサーチスペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
録音名 (Recorded Name)	<p>これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。</p>
検索範囲 (Search Scope)	<p>発信者がコールハンドラからダイヤルした内線番号と、特定の検索範囲内のオブジェクトとのマッチングを行うために適用する検索範囲を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[サーチスペース (Search Space)] : リストから特定のサーチスペースを選択します。</li> <li>[コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによってコールに適用されたサーチスペースを使用するには、このオプションを選択します。</li> </ul>

## コールハンドラの転送ルール

表 10-4 コールハンドラの [転送ルール (Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	1 つまたは複数の転送ルールを有効または無効にするには、このチェックボックスをオンまたはオフにして、[保存 (Save)] を選択します。設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。
ルール名 (Rule Name)	<p>転送ルールの名前。</p> <p>転送ルールに固有のページに移動するには、ルール名を選択します。</p>
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでオブジェクトへの接続に使用される内線番号。
終了日 (End Date)	(表示専用) ルールが特定の終了日まで有効である場合に、ルールが無効になる日時を示します。

## コールハンドラの転送ルールの編集

表 10-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ

フィールド	説明
ルール名 (Rule Name)	(表示専用) 編集中の転送オプション。

表 10-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
ステータス (Status)	<p>転送オプションが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : 転送オプションは無効です。</li> <li>[終了日時設定なしで有効にする (Enabled With No End Date and Time)] : 転送オプションは、無効にするまで有効です。</li> <li>[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] : Connection SRSV で、指定の日時になるまで選択した転送オプションが実行されます。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] を選択し、Connection SRSV で自動的に転送オプションを無効にする月、日、年、および時刻を選択します。</li> </ul> <p>(注) 設計上、標準転送ルールは無効にすることができません。</p>
コールの転送先 (Transfer Calls To)	<p>次のいずれかの設定を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[グリーティング (Greeting)] : このオプションを選択した場合、通話は次の宛先に転送されます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>ユーザ設定の場合 : ユーザ グリーティング (ユーザの電話機で呼び出し音は鳴りません)。</li> <li>コールハンドラ設定の場合 : コールハンドラ グリーティング。</li> </ul> </li> <li>[内線番号 (Extension)] : 通話の転送先となる内線番号を入力します。</li> </ul>
転送タイプ (Transfer Type)	<p>Cisco Unity Connection SRSV による通話の転送方法を選択します。この設定は、電話機およびボイスメッセージシステムに及ぼされる影響を理解している場合に限り、慎重に使用してください。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] : Connection SRSV は自動的に発信者を保留にし、内線番号をダイヤルして、通話を電話システムにリリースします。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は電話システム (Connection SRSV ではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。この転送タイプを使用すると、Connection SRSV で着信コールをより迅速に処理できます。[スイッチヘリリースする (Release to Switch)] 設定は、電話システムで着信転送が有効である場合に限り使用してください。</li> <li>[転送を管理する (Supervise Transfer)] : Connection SRSV が電話受付係の役割を果たして、転送を処理します。回線が通話中であるか応答しない場合、通話は Connection SRSV (電話システムではない) からユーザまたはハンドラのグリーティングに転送されます。監視転送は、通話の転送を電話システムで実行するかどうかにかかわらず使用できます。</li> </ul> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [パーソナル グリーティング (My Personal Greeting)] オプションに設定されている場合は、[転送タイプ (Transfer Type)] オプションを使用できません。</p> <p>転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>

表 10-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
待機する呼出回数 (Rings to Wait For)	<p>Cisco Unity Connection SRSV でユーザまたはハンドラのグリーティングを再生する前に、内線番号を呼び出す回数を選択します。</p> <p>ユーザが応答できるようにするには、この値は 3 以上に設定します。特に通話が別の内線番号に転送される可能性があるときは、5 以上の値に設定することは避けてください。発信者が、転送先でも所定の呼び出し回数に達するまで待機しなければならない場合があります。転送コールの場合は、この回数を電話システムの設定値よりも 2 回以上少なくする必要があります。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されているか、[スイッチへリリースする (Release to Switch)] が選択されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
「お電話を転送しております」のプロンプトを再生 (Play the "Wait While I Transfer Your Call" Prompt)	<p>転送の実行中に、Cisco Unity Connection SRSV から発信者に対して「お電話を転送しております (Wait while I transfer your call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[着信コールの転送 (Transfer Incoming Calls)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>
内線が通話中の場合 (If Extension Is Busy)	<p>電話が使用中である場合の Cisco Unity Connection SRSV による通話の処理方法を示します。通話を保留にしている間はポートが使用されるため、保留のオプションは必要以上に使用しないことをお勧めします。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[発信者をボイスメールへ送信する (Send Callers to Voicemail)] : 通話中グリーティングが Connection SRSV によって再生されます。発信者は、ボイス メッセージを残すことができます。</li> <li>[発信者を保留にする (Put Callers on Hold Without Asking)] : Connection SRSV が発信者を自動的に保留にします。</li> <li>[保留して良いかを発信者に問い合わせる (Ask Callers to Hold)] : 保留にするかどうかを Connection SRSV が発信者に問い合わせます。</li> </ul> <p>[スイッチへのリリース (Release to Switch)] が選択されているか、[コールの転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、これらのオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p>
通話接続時に通知する (Tell Me When the Call Is Connected)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection SRSV で「おつなぎしております (transferring call)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチへのリリース (Release to Switch)] が選択されているか、[コールの転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p><b>(注)</b> 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 10-5 コールハンドラの [転送ルールの編集 (Edit Transfer Rules)] ページ (続き)

フィールド	説明
通話の宛先を通知する (Tell Me Who the Call Is For)	<p>ユーザが電話に応答したときに Cisco Unity Connection SRSV で「&lt;ユーザまたはコールハンドラの録音名&gt;」の方にお電話がはいっています (call for &lt;recorded name of user or call handler&gt;)」または「&lt;ダイヤルされた内線番号&gt;」の方にお電話がはいっています (call for &lt;dialled extension number&gt;)」というプロンプトが再生されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。この設定は、電話機を複数のユーザで共有している場合、またはユーザがダイヤルされた複数の内線番号の通話を受け付ける場合に使用します。</p> <p>[スイッチへのリリース (Release to Switch)] が選択されているか、[コールの転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
電話を取るか確認する (Ask Me If I Want to Take the Call)	<p>通話を転送する前に、通話を受け付けるかどうかを Cisco Unity Connection SRSV からユーザに問い合わせるようにするには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>[スイッチへのリリース (Release to Switch)] が選択されているか、[コールの転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
発信者に自分の名前を録音してもらう (Ask for Caller's Name)	<p>Cisco Unity Connection SRSV から発信者に対して名前を言うよう要求するようにするには、このチェックボックスをオンにします。ユーザが電話に出ると、Connection SRSV から通話が転送される前に「...様からのお電話です (Call from...)」というプロンプトが再生されます。</p> <p>[スイッチへのリリース (Release to Switch)] が選択されているか、[コールの転送先 (Transfer Calls To)] が [グリーティング (Greeting)] オプションに設定されている場合、このオプションは使用できません。</p> <p>(注) 転送オプションは間接的な通話だけに適用されます。識別できない発信者や別のユーザが直接ユーザの内線番号をダイヤルした場合、転送オプションは適用されません。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

## コールハンドラの発信者入力

表 10-6 コールハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	発信者入力の設定を編集するには、該当するキーを選択します。該当するキーの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページが開きます。

表 10-6 コールハンドラの [ 発信者入力 (Caller Input) ] ページ (続き)

フィールド	説明
アクション (Action)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。キーに [ 無視する (Ignore) ] や [ メッセージの録音を開始する (Take Message) ] などの通話アクションが設定されている場合は、そのアクションが表示されます。コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレトリハンドラ、カンパセッション、またはユーザに通話を送信するように設定されているキーの場合は、[ 発信者の送信先 (Send Caller To) ] が表示され、通話を受信するオブジェクトが [ ターゲット (Target) ] フィールドに表示されます。
ターゲット (Target)	(表示専用) コールハンドラ、インタビューハンドラ、ディレトリハンドラ、カンパセッション、またはユーザに通話を送信するようにキーが設定されている場合、通話を受信するオブジェクトを示します。その他の場合、このフィールドは空白になります。
ステータス (Status)	(表示専用) 発信者がこのキーを押したときに、Cisco Unity Connection SRSV で追加入力が許可されるか ([ ロックされていない (Unlocked) ])、無視されるか ([ ロックされている (Locked) ]) を示します。
追加入力待機時間 ____ ミリ秒 (Wait for Additional Digits ____ Milliseconds)	ロックされていないキーを発信者が 1 つ押した後、Cisco Unity Connection SRSV が追加入力を待機する時間の長さを示します。この時間以内に入力がなかった場合、Connection SRSV によってそのキーに割り当てられているアクションが実行されます。  この値は、1,500 ミリ秒 (1.5 秒) にすることをお勧めします。  <b>(注)</b> このオプションは、[ グリーティング (Greetings) ] ページで [ 発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input) ] が有効になっている場合は使用できません。  デフォルト設定 : 1,500 ミリ秒
[ ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions) ] : [ 有効にする (Enable) ]	コールハンドラおよびユーザメールボックスで先頭に追加される数字を使用して短縮内線番号をシミュレートするには、このチェックボックスをオンにします。これらの数字を定義すると、コールハンドラまたはユーザメールボックスのグリーティングが再生されているときに、発信者がダイヤルした任意の内線の先頭に追加されます。  Cisco Unity Connection SRSV は、まず、先頭に数字を追加した内線にコールをルーティングします。数字を追加した内線が有効でない場合、Connection SRSV は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングします。  たとえば、Sales というコールハンドラに追加用の数字 123 が設定されているとします。Sales コールハンドラのグリーティングの再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Connection SRSV は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Connection SRSV は内線 1000 にコールをルーティングします
先頭に追加する数字 (Digits to Prepend)	発信者がコールハンドラのグリーティングを聞いている間にダイヤルした内線番号に対して、先頭に追加される数字を入力します。

## コールハンドラの発信者入力の編集

表 10-7 コールハンドラの [ 発信者入力の編集 (Edit Caller Input) ] ページ

フィールド	説明
キー (Key)	(表示専用) このページの設定が適用される電話キーパッドのキーを示します。

表 10-7 コールハンドラの [発信者入力の編集 (Edit Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked))	<p>発信者がキーを押した後の追加入力を Cisco Unity Connection SRSV で無視されるようにするには、このチェックボックスをオンにします。Connection SRSV では、キーに割り当てられているアクションが実行されます。効率的な発信者入力メニューを作成するには、システム上の内線番号で先頭の文字となっているキーを除いて、すべてのキーをロックします。また、キーをロックすると、そのキーで始まる内線番号への通話をブロックすることもできます。</p> <p>すべてのキーの操作をロックするには、[グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページにある [発信者の入力を無視する (Ignore Caller Input)] チェックボックスをオンにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>

表 10-7 コールハンドラの [ 発信者入力編集 (Edit Caller Input) ] ページ ( 続き )

フィールド	説明
アクション (Action)	<p>次のいずれかを選択して、発信者が該当するキーを押したときに Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [ コールアクション (Call Action) ] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [ 通話を切断する (Hang Up) ] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話が Connection SRSV によって打ち切られます。</li> <li>- [ 無視する (Ignore) ] : キー入力は Connection SRSV によって無視され、グリーティングが引き続き再生されます。特定のキー入力だけに応答する場合に使用します。</li> <li>- [ グリーティングを再開する (Restart Greeting) ] : グリーティングが Connection SRSV によって最初から再生されます。</li> <li>- [ 次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule) ] : コールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、Connection SRSV が以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection SRSV による通話の処理が継続されます。</li> <li>- [ グリーティングをスキップする (Skip Greeting) ] : グリーティングがスキップされ、グリーティング再生後のアクションが Connection SRSV によって実行されます。</li> <li>- [ メッセージの録音を開始する (Take Message) ] : 発信者からのメッセージが録音されます。</li> <li>- [ 緊急連絡先番号へ転送 (Transfer to Alternate Contact Number) ] : [ 内線番号 (Extension) ] フィールドで指定された電話番号 (携帯電話やその他の外線番号など) に Connection SRSV によって通話が転送されます。Connection SRSV で通話を転送する場合に通話を電話システムにリリースするか、転送を管理するかどうかを指定することもできます。転送タイプとして [ 転送を管理する (Supervise Transfer) ] を選択している場合は、呼び出し回数も指定できます。この回数を過ぎると、Connection SRSV による転送の試みが終了します。</li> </ul> </li> <li>• [ コールハンドラ (Call Handler) ] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ ディレクトリハンドラ (Directory Handler) ] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [ カンバセーション (Conversation) ] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [ サインイン (Sign-In) ] : ID と暗証番号を入力するよう発信者に要求するカンバセーション。</li> <li>- [ ユーザシステム転送 (User System Transfer) ] : ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにするカンバセーション。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection SRSV ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーの電話機や組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul>

## コールハンドラのグリーティング

表 10-8 コールハンドラの [グリーティング (Greetings)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	グリーティングを無期限に有効にするには、このチェックボックスをオンにして [保存 (Save)] を選択します。  グリーティングが有効になっている場合、Cisco Unity Connection SRSV によって、終了日時に達するまで（終了日時が指定されていない場合は、グリーティングを無効にするまで）状況に応じたグリーティングが再生されます。
グリーティング (Greeting)	(表示専用) グリーティングの名前。このグリーティングに固有のページに移動するには、グリーティングの名前を選択します。
終了日 (End Date)	(表示専用) 特定の終了日まで有効になっているグリーティングが、無効となる日時を示します。
ソース (Source)	(表示専用) グリーティング再生中に発信者に再生される録音のタイプを示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[なし (Blank)] : 発信者に何も再生されません。</li> <li>[録音メッセージ (Recording)] : ユーザの録音したグリーティングが発信者に再生されます。</li> <li>[システム (System)] : システム デフォルト グリーティングが発信者に再生されます。</li> </ul>

## コールハンドラのグリーティングの編集

表 10-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ

フィールド	説明
ステータス (Status)	選択したグリーティングが有効になっているかどうか、およびその有効期限を示します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[無効 (Disabled)] : 該当するグリーティングは無効になっています。</li> <li>[終了日時設定なしでグリーティングを有効する (Greeting Enabled with No End Date and Time)] : グリーティングは、無効にされるまで有効です。</li> <li>[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] : Cisco Unity Connection SRSV によって、指定された日時に達するまで該当するグリーティングが再生されます。[次の日時まで有効にする (Enabled Until)] を選択し、Connection SRSV でグリーティングを自動的に無効にする月、日、年、および時刻を選択します。</li> </ul>

表 10-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
再生されるメッセージ (Callers Hear)	<p>選択したグリーティングのソースを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] : あらかじめ録音されているシステム デフォルト グリーティングを使用する場合に選択します。Cisco Unity Connection SRSV によって、あらかじめ録音されているグリーティングとともにユーザの録音名が再生されます (「申し訳ありませんが、&lt;ユーザ名&gt; はただいま電話に出ることができません (Sorry, &lt;user name&gt; is not available)」など)。ユーザに録音名がない場合は、代わりにユーザの内線番号が Connection SRSV によって再生されます。グリーティングが有効になっているが、録音されていない場合は、Connection SRSV で事前に録音されたシステム グリーティングが再生されます。</li> </ul> <p>(注) グリーティングは、録音するだけでは有効になりません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[パーソナル レコーディング (My Personal Recording)] : ユーザのパーソナル レコーディングを使用する場合に選択します。</li> <li>[なし (Nothing)] : 録音がない場合に選択します。グリーティングのソースが空白のままになっている場合、Connection SRSV によってすぐにグリーティング再生後のアクションが実行されます。</li> </ul>
「発信音の後にメッセージを録音してください」のプロンプトを再生 (Play the "Record Your Message at the Tone" Prompt)	<p>発信音を待つてメッセージを録音するようユーザに指示するように Cisco Unity Connection SRSV を設定するには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスは、[グリーティング後 (After Greeting)] フィールドで [コール アクション (Call Action)] が [メッセージの録音を開始する (Take Message)] に設定されている場合のみ有効になります。オプションが [システム デフォルト グリーティング (System Default Greeting)] に設定されている場合は、チェックボックスはオンになっていても無効のままです。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>
グリーティング中 (During Greeting)	<p>グリーティングの再生中に Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[発信者の入力を見捨てる (Ignore Caller Input)] : グリーティングの再生中に発信者の入力を見捨てるには、このチェックボックスをオンにします。このチェックボックスがオフになっている場合、Connection SRSV ではグリーティングの再生中に発信者が入力したキーに応じた処理が行われます。</li> </ul> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[発信者に再入力を求める回数 (Times to Re-Prompt Caller)] : Connection SRSV から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection SRSV から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection SRSV によって、[発信者が終了する場合 : 送信先 (If Caller Exits Send To)] フィールドで選択したアクションが実行されます。</li> </ul> <p>デフォルト設定 : ゼロ (0)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[再入力を求める間隔 (Delay Between Re-Prompts)] : 発信者に入力を求めた後、入力を再度求めるまで Connection が待機する秒数を示します。</li> </ul> <p>デフォルト設定 : 2 秒</p>

表 10-9 [コールハンドラのグリーティングの編集 (Edit Call Handler Greeting)] ページ (続き)

フィールド	説明
グリーティング後 (After Greeting)	<p>グリーティングの再生後に Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。             <ul style="list-style-type: none"> <li>- [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。このオプションは慎重に使用してください。発信者は、予期しないときに通話を切断された場合、無礼だと感じる可能性があります。</li> <li>- [グリーティングを再開する (Restart Greeting)] : Connection SRSV によってグリーティングが繰り返されます。このオプションは通常、エラー グリーティングに使用されます。</li> <li>- [次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection SRSV による通話の処理が継続されます。</li> <li>- [メッセージの録音を開始する (Take Message)] : 発信者からのメッセージが録音されます。メッセージが録音されることについて、グリーティングの中で通知する必要があります。</li> </ul> </li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。             <ul style="list-style-type: none"> <li>- [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。</li> <li>- [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul>
録音 (Recordings)	<p>Cisco Unity Connection SRSV に複数の言語がインストールされている場合、グリーティングは複数の言語で録音することができます。[録音言語 (Recorded Languages)] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。</p> <p>ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生/録音 (Play/Record)] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] を選択します。</p> <p>グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。言語は、コールハンドラの [コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics)] ページにある言語設定を介して設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] オプションを選択すると、最後に処理されたコールのコールルーティングルールまたはコールハンドラによって設定された言語に基づき、Connection SRSV によって通話単位で使用する言語が決定されます。(コールを処理するすべてのルールおよびハンドラの言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合にコールがコールハンドラのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応したグリーティングが再生されます)。</p>

## コールハンドラのメッセージ設定

表 10-10 コールハンドラの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ

フィールド	説明
最大メッセージ長 (Maximum Message Length)	<p>識別できない発信者が残すことのできるメッセージの録音時間を、秒単位で設定します。</p> <p>ユーザは、識別できない発信者からのメッセージについて長さを制限することが必要になる場合があります。カスタマー サービスなど、部署によっては長めのメッセージを許可する必要があります。</p> <p>このオプションを有効にすると、発信者に対して、最大メッセージ長に達する前に警告音が再生されます。</p> <p><b>(注)</b> 他のユーザが残すメッセージについて録音時間の上限を設定するには、該当する [サービスクラスの編集 (Edit Class of Service)] ページを使用します。ユーザが録音するブロードキャストメッセージについて録音時間の上限を設定するには (録音を許可する場合)、[システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンバセーション (Conversations)] ページを使用します。</p> <p>デフォルト設定 : 300 秒</p>
発信者がメッセージを編集できる (Callers Can Edit Messages)	<p>発信者がメッセージを再生、追加、再録音、または削除できるようにするプロンプトを再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>メッセージを編集するための追加の制御権を発信者に与えますが、ボイスメッセージポートが使用される期間も長くなります。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。</p>
メッセージの緊急性 (Message Urgency)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection SRSV によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、緊急のマークを付けません。</li> <li>[緊急にする (Mark Urgent)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージに緊急のマークを付けます。この設定は、営業やテクニカルサポートの通話に役立てることができます。</li> <li>[発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージに緊急のマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。</li> </ul>
プライベートメッセージ (Message Sensitivity)	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがメッセージを残した場合に、Cisco Unity Connection SRSV によって許可されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[通常にする (Mark Normal)] : 識別できない発信者が残したメッセージに対して、プライベートのマークを付けません。</li> <li>[プライベートにする (Mark Private)] : 識別できない発信者が残したすべてのメッセージにプライベートのマークを付けます。</li> <li>[発信者が選択できる (Ask Callers)] : メッセージにプライベートのマークを付けるかどうかについて、Connection から識別できない発信者に問い合わせます。</li> </ul>
[メッセージセキュリティ (Message Security)] : [セキュアにする (Mark Secure)]	<p>識別できない発信者または明示的にサインインしていないユーザがこのユーザに残したメッセージに対して、Cisco Unity Connection SRSV でセキュアのマークを付けるには、このチェックボックスをオンにします (識別できるユーザのメッセージング機能が有効な場合)。</p>

表 10-10 コールハンドラの [メッセージ設定 (Message Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
メッセージ受信者 (Message Recipient)	<p>コールハンドラに残されたメッセージを受信するユーザまたは同報リストを選択します。アプリケーション ボタンを選択することによって受信者タイプを選択し、使用可能なオプションをリストから選択します。</p> <p>同報リストを選択すると、リストの各メンバーがコールハンドラのメッセージを受信します。</p> <p>テンプレートから作成したすべてのコールハンドラに同一のメッセージ受信者を設定しない限り、個々のコールハンドラを作成するときに必ずこの情報を入力してください。同一のメッセージ受信者を設定する場合は、テンプレートにこの情報を入力できます。</p> <p>メッセージがディスパッチメッセージとして同報リストに送信されるようにするには、[ディスパッチ配信のマークを付ける (Mark for Dispatch Delivery)] チェックボックスをオンにします。ディスパッチメッセージとして送信する場合、メッセージに対処する必要があるのはグループ内の 1 ユーザだけです。</p>
メッセージ後のアクション (After Message Action)	<p>発信者がメッセージを残した後に Cisco Unity Connection SRSV によって実行されるアクションを示します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– [通話を切断する (Hang Up)] : 発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。</li> <li>– [次のコールルーティングルールからルーティング (Route from Next Call Routing Rule)] : 適切なコールルーティングテーブル (通話を電話システムから受信したときの方法に応じて、直接コールルーティングまたは転送コールルーティング) に基づいて、以前通話に適用されたルールの次のルールから、Connection SRSV による通話の処理が継続されます。</li> </ul> </li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>– [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。</li> <li>– [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul>

## ディレクトリハンドラの検索

[ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers)] ページには、使用可能なすべてのディレクトリハンドラのリストが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべてのディレクトリハンドラが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウンリストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、ディレクトリハンドラ名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

■ ディレクトリハンドラの基本設定の編集

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 10-11 [ディレクトリハンドラの検索 (Search Directory Handlers) ] ページ

フィールド	説明
検索の対象を制限 : (Limit Search To)	<p>検索結果の表示を制限する条件を次の中から選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [すべて (All) ] : 検索結果が属するパーティションに関係なく、すべての検索結果を表示します。</li> <li>• [パーティション (Partition) ] : 特定のパーティションに属する結果だけを表示します。このオプションを選択した場合は、[名前 (Where Name Is) ] リストからパーティションの名前を選択します。</li> </ul>
表示名 (Display Name)	(表示専用) ディレクトリハンドラの名前。
内線番号 (Extension)	(表示専用) 電話システムでディレクトリハンドラへの接続に使用される内線番号。
音声を有効にする (Voice Enabled)	(表示専用) ディレクトリハンドラが音声対応であるかどうかを示します。音声対応のディレクトリハンドラの場合、発信者は到達先の Cisco Unity Connection SRSV ユーザの姓名を発音します。

## ディレクトリハンドラの基本設定の編集

表 10-12 [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ディレクトリハンドラの識別に役立つ名前を入力します。
作成時刻 (Creation Time)	(表示専用) ディレクトリハンドラが作成された日時が表示されます。
言語 (Language)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外)。Cisco Unity Connection SRSV から発信者に対してハンドラのシステムプロンプトを再生するときの言語を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language) ] : Connection SRSV では、組織に電話を掛けてきた発信者に対してシステムのデフォルト言語が使用されます。</li> <li>• [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller) ] : 以前のコールハンドラまたはルーティングルールによって発信者に適用された言語を使用するには、このオプションを選択します。コールを処理するすべてのルールおよびハンドラについて、言語が [継承 (Inherited) ] に設定されている場合、システムプロンプトはシステムのデフォルト言語で再生されます。</li> </ul> <p>または、リストから特定の言語を選択することもできます。</p> <p>(注) ライセンスの設定によっては、米国英語を使用できない場合があります。</p>

表 10-12 [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
内線番号 (Extension)	電話システムでディレクトリハンドラへの接続に使用される内線番号を入力します。
パーティション (Partition)	<p>(表示専用) オブジェクトが属するパーティションが表示されます。パーティションはグループ化されて検索スペースになります。検索スペースは、ユーザまたは外部発信者が Cisco Unity Connection SRSV と対話しているときに到達できるオブジェクト (たとえば、ユーザや同報リスト) の範囲を定義するために使用されます。ほとんどのオブジェクトは 1 つのパーティションにしか属することができませんが、例外的にユーザは 1 つのパーティションにプライマリ内線番号、別のパーティションに代行内線番号を持つことができます。パーティションは、複数の検索スペースに所属できます。</p> <p>内線番号はパーティション内で固有である必要があります。パーティションには、内線番号が関連付けられていないオブジェクト (連絡先やシステム同報リストなど) が存在する場合があります。</p>
すべての名前を再生する (Play All Names)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) スペルによる名前の検索を発信者に要求するのではなく、発信者が選択できるようにディレクトリ内のユーザ名を再生するには、このチェックボックスをオンにします。</p> <p>Cisco Unity Connection SRSV 次のいずれかの条件を満たしている場合、ディレクトリ内のすべてのユーザの名前が再生されます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>5 つのユーザ名のいずれかがディレクトリに登録されている場合。</li> <li>ディレクトリに登録されているすべての名前を再生するように発信者が選択した場合。ディレクトリに 6 つ以上 (50 以下) のユーザ名が登録されている場合、Connection SRSV のカンバセーションで発信者はディレクトリ内のユーザ名をスペルで検索することも、ディレクトリに登録されているすべての名前を再生するように Connection に指示することもできます。</li> </ul> <p>ディレクトリハンドラに 50 を超えるユーザ名が含まれている場合、発信者はユーザ名をスペルで検索するよう Connection SRSV から要求されます。</p> <p>ディレクトリにユーザ名が登録されていない場合、Connection SRSV によって発信者は [ 発信者入力 (Caller Input) ] ページに指定されたコールハンドラに送信されます。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
録音名 (Recorded Name)	<p>これはユーザ、連絡先、同報リスト、またはハンドラの録音名です。ここで名前を録音できますが、ユーザは、自己登録カンバセーション、設定オプション、または Cisco Unity Connection Messaging Assistant を使用して名前を録音することもできます。</p> <p>ここで名前を録音するには、Media Master を使用します。Media Master の [ オプション (Options) ] メニューにある [ ファイルを開く (Open File) ] オプションを使用し、あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用します。</p>

表 10-12 [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
検索範囲 (Search Scope)	ディレクトリハンドラの検索範囲を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[サーバ全体 (Entire Server)] : ディレクトリハンドラの検索対象を、発信者がダイヤルした Cisco Unity Connection サーバ全体に関連付けられているユーザと連絡先に制限します。</li> <li>[サービスクラス (Class of Service)] (音声対応のディレクトリハンドラは適用外) : ディレクトリハンドラの検索対象を、ローカルの Connection サーバで選択されたサービスクラスに割り当てられているユーザに制限します。</li> <li>[システム同報リスト (System Distribution List)] (音声対応のディレクトリハンドラは適用外) : ディレクトリハンドラの検索対象を、選択したシステム同報リストのメンバーに制限します。Connection ユーザではないメンバーが登録されている可能性のあるリストなど、あらゆるシステム同報リストが表示されることに注意してください。</li> <li>[サーチスペース (Search Space)] : ディレクトリハンドラの検索対象を、選択したサーチスペースのメンバーであるパーティションに関連付けられたユーザと連絡先に制限します。</li> <li>[コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] : ディレクトリハンドラの検索対象を、コールのサーチスペースのメンバーであるパーティションに関連付けられたユーザと連絡先に制限します。コールのサーチスペースは、コールルーティングルールによって、またはディレクトリハンドラに到達する前に通話を受信するコールハンドラによって設定することができます。</li> </ul> デフォルト設定 : [サーバ全体 (Entire Server)]
検索条件の順序 (Search Criteria Order)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者がユーザ名の入力に使用する方法を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[名、姓 (First Name, Last Name)] : たとえば、発信者が Kelly Bader に到達するには、535 (KEL) と押します。</li> <li>[姓、名 (Last Name, First Name)] : たとえば、発信者が Kelly Bader に到達するには、223 (BAD) と押します。</li> </ul> 発信者をこのディレクトリハンドラにルーティングするコールハンドラのグリーティングには、選択した検索方法を反映する手順が含まれるようにします。                     デフォルト設定 : [姓、名 (Last Name, First Name)]
一意に一致した場合に自動的にルーティングする (Route Automatically on a Unique Match)	このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection SRSV によって、ユーザに割り当てられた内線番号に通話がルーティングされます。発信者に一致の確認が求められることはありません。 <p> (注) 音声対応ディレクトリハンドラの場合、[一意に一致した場合に自動的にルーティングする (Route Automatically on a Unique Match)] オプションがサポートされています。</p>
発信者入力を常に要求する (Always Request Caller Input)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) このオプションを選択すると、指定のユーザの内線番号に発信者が送信される前に、Cisco Unity Connection SRSV から発信者に対して一致の確認が求められます。
一致した名前を内線番号形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Extension Format)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection SRSV から発信者に対して、一致するユーザの名前と内線番号がアナウンスされます。たとえば、「Pat Amos の場合は 123 を、Gerry Anderson の場合は 104 を押してください。(For Pat Amos, press 123. For Gerry Anderson, press 104.)」のように案内します。発信者は、内線番号を入力してユーザを選択します。 <p>この機能は、ディレクトリハンドラの [検索範囲 (Search Scope)] が [サーチスペース (Search Space)] または [コールからサーチスペースを継承する (Inherit Search Space from Call)] に設定されている場合に限りサポートされます。</p>

表 10-12 [ディレクトリハンドラの基本設定の編集 (Edit Directory Handler Basics)] ページ (続き)

フィールド	説明
一致した名前をメニュー形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Menu Format)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) このオプションを選択すると、Cisco Unity Connection SRSV から発信者にユーザのメニューが提供されます。たとえば、「Pat Amos の場合は 1 を、Gerry Anderson の場合は 2 を押してください。(For Pat Amos, press 1. For Gerry Anderson, press 2.)」のように案内します。発信者は、メニューの番号を入力してユーザを選択します。</p> <p>発信者にユーザの内線番号を提供するには、[各名前とともに内線番号をアナウンスする (Announce Extension with Each Name)] チェックボックスもオンにします。すると、Connection SRSV によってユーザの内線番号を含むユーザのメニューが提供されます。たとえば、「Pat Amos の内線 123 でよろしければ、1 を押してください。内線番号 104 の Gerry Anderson の場合は、2 を押してください。(For Pat Amos at extension 123, press 1. For Gerry Anderson at extension 104, press 2.)」のように案内します。</p>
各名前とともに内線番号をアナウンスする (Announce Extension with Each Name)	<p>ユーザの内線番号を含むユーザのメニューを提供するように Cisco Unity Connection SRSV に指示するには、このチェックボックスをオンにします。発信者は、メニューの番号を入力してユーザを選択します。たとえば、「Pat Amos の内線 123 でよろしければ、1 を押してください。Gerry Anderson の内線番号 104 でよろしければ、2 を押してください。(For Pat Amos at extension 123, press 1. For Gerry Anderson at extension 104, press 2.)」のように案内します。発信者はユーザの内線番号を書き留めておくこと、次回発信するときに企業ディレクトリの使用を省略することができます。</p> <p>音声に対応していないディレクトリハンドラの場合、この機能は、[一致した名前をメニュー形式でアナウンスする (Announce Matched Names Using Menu Format)] も選択されている場合に限りサポートされます。</p> <p>デフォルト設定：チェックボックスはオンです。</p>
最大一致数 (Maximum Number of Matches)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者のキー入力に複数のユーザが一致する場合に、発信者に表示する一致名の最大数を示します。</p> <p>デフォルト設定：8 つの一致</p>

## ディレクトリハンドラの発信者入力

表 10-13 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ

フィールド	説明
入力がない場合のタイムアウト (Timeout If No Input)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者が入力するまで Cisco Unity Connection SRSV が待機する秒数を入力します。発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection によって、[発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで選択したアクションが実行されます。</p> <p>デフォルト設定：5 秒</p>
最後の入力後のタイムアウト (Timeout After Last Input)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者入力の後、入力によって指示されたアクションを実行するまで Cisco Unity Connection SRSV が待機する秒数を入力します。</p> <p>デフォルト設定：4 秒</p>
名前を入力要求の反復回数 (Times to Repeat Request for Name Entry)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外)。Cisco Unity Connection SRSV から発信者に再入力を求める回数を入力します。再入力を求められた後に発信者がキーを入力しない場合、発信者は Connection SRSV から、まだ通話中であることの確認を求められます。応答がない場合、Connection SRSV によって、[発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで選択したアクションが実行されます。</p> <p>デフォルト設定：1 回</p>

表 10-13 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
発信者が * キーを使用して終了することを許可する (Allow Caller to Exit Using * Key)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 電話機の * キーを押して終了することを発信者に許可するには、このチェックボックスをオンにします。Cisco Unity Connection SRSV 発信者はただちに、[発信者が終了する場合 (If Caller Exits)] フィールドで指定した宛先に送信されます。
発信者が終了する場合 (If Caller Exits)	発信者が名前入力プロンプトに回答しない場合の、通話の送信先を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。</li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。</li> <li>- [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul>
入力がない場合 (If No Input)	(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者が名前入力プロンプトに回答しない場合の、通話の送信先を選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。</li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステム コールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、ID を入力するよう発信者に要求します。</li> <li>- [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul> デフォルト設定 : 終了案内のコールハンドラ。

表 10-13 ディレクトリハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページ (続き)

フィールド	説明
選択されていない場合 (If No Selection)	<p>(音声対応のディレクトリハンドラは適用外) 発信者が名前入力プロンプトに回答しない場合の、通話の送信先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。</li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。                         <ul style="list-style-type: none"> <li>– [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。</li> <li>– [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul> <p>デフォルト設定 : 終了案内のコールハンドラ。</p>
発信者がゼロを押す場合 (If Caller Presses Zero)	<p>発信者が名前入力プロンプトへの応答でゼロを押した場合の、通話の送信先を選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [コールアクション (Call Action)] : 該当するアクションをリストから選択します。[通話を切断する (Hang Up)] が選択されている場合、発信者が電話機で該当するキーを押すと、通話はただちに打ち切られます。</li> <li>• [コールハンドラ (Call Handler)] : 指定したシステムコールハンドラに通話を送信します。コールをコールハンドラ内線番号に転送するか、直接ハンドラのグリーティングに移動するかを指定します。</li> <li>• [ディレクトリハンドラ (Directory Handler)] : 指定したディレクトリハンドラに通話を送信します。</li> <li>• [カンバセーション (Conversation)] : 指定したカンバセーションに通話を送信します。                         <ul style="list-style-type: none"> <li>– [サインイン (Sign-In)] : 通話をユーザのサインインカンバセーションに送信し、IDを入力するよう発信者に要求します。</li> <li>– [ユーザシステム転送 (User System Transfer)] : 通話をカンバセーションに送信して、ユーザが各自の指定する番号に通話を転送できるようにします。ユーザは、プロンプトに従ってサインインした後、Connection ユーザに関連付けられていない番号 (ロビーや会議室の電話機、または組織外部の電話番号など) を入力できます。Connection SRSV では、ユーザの規制テーブルで許可されている場合に限り転送が実行されます。</li> </ul> </li> </ul> <p>デフォルト設定 : オペレータコールハンドラ。</p>

## ディレクトリハンドラのグリーティング

表 10-14 ディレクトリハンドラの [グリーティング (Greeting)] ページ

フィールド	説明
カスタム グリーティングを使用 (Use Custom Greeting)	<p>発信者がディレクトリハンドラに到達したときに、録音したカスタム グリーティングを再生するように Cisco Unity Connection SRSV を設定するには、このチェックボックスをオンにします。カスタム グリーティングの再生または録音には、[録音 (Recording)] フィールドを使用します。</p> <p>発信者がディレクトリハンドラに到達したときに、システムのデフォルト グリーティングを再生するように Connection SRSV を設定するには、このチェックボックスをオフにします。</p> <p>デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。</p>
録音 (Recording)	<p>Cisco Unity Connection SRSV に複数の言語がインストールされている場合、グリーティングは複数の言語で録音することができます。[録音言語 (Recorded Languages)] フィールドには、グリーティングが録音されている各言語が表示されます。</p> <p>ここでグリーティングを再生または録音するには、録音するグリーティングの言語を選択してから、[再生/録音 (Play/Record)] ボタンを選択して Media Master を開きます。あらかじめ録音された WAV ファイルを録音として使用するには、Media Master の [オプション (Options)] メニューにある [ファイルを開く (Open File)] を選択します。</p> <p>グリーティングの録音が複数の言語で可能な場合は、発信者に再生される録音は、そのコールに対して設定された言語によって異なることに注意してください。言語は、ディレクトリハンドラの [コールディレクトリの基本設定の編集 (Edit Call Directory Basics)] ページにある言語設定を介して設定できます。この設定に [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] オプションを選択すると、最後に処理されたコールのコールルーティングルールまたはコールハンドラによって設定された言語に基づき、Connection SRSV によって通話単位で使用する言語が決定されます。(コールを処理するすべてのルールおよびハンドラの言語が [継承 (Inherited)] に設定されている場合にコールがディレクトリハンドラのグリーティングに達すると、システムのデフォルト言語に対応したグリーティングが再生されます)。</p>



# CHAPTER 11

## Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection SRSV のデフォルト コールハンドラの概要」 (P.11-1)
- 「Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail でのコールハンドラ テンプレートの作成、変更、および削除」 (P.11-2)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの作成」 (P.11-4)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの変更」 (P.11-5)
- 「Cisco Unity Connection SRSV のコールハンドラのグリーティングの概要」 (P.11-6)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラのグリーティングの管理」 (P.11-7)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのグリーティング中の発信者入力」 (P.11-8)
- 「Cisco Unity Connection SRSV での電話言語設定の変更」 (P.11-10)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのメッセージの取得」 (P.11-11)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのコールの転送」 (P.11-11)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの削除」 (P.11-12)

## Cisco Unity Connection SRSV のデフォルト コールハンドラの概要

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail には、事前定義済みの次のコールハンドラが用意されています。これらのコールハンドラは変更できますが、削除できません。少なくとも、これらのコールハンドラのグリーティングは修正する必要があります。

### ガイダンス

自動応答として機能します。発信者が組織に電話をかけたときの最初のグリーティングが再生され、指定したアクションが実行されます。ガイダンスコールルーティングルールは、すべての着信コールをガイダンスコールハンドラに転送します。

デフォルトで、ガイダンスコールハンドラは、発信者が \* を押すとサインインカンパセーションに転送し、# を押すとオペレータコールハンドラに転送します。ガイダンスコールハンドラで残されたメッセージは、[ 配信できないメッセージ (Undeliverable Messages) ] 同報リストに送信されます。

<b>オペレータ (Operator)</b>	<p>発信者が「0」を押すか、または何もキーを押さないと、コールはこのコールハンドラにルーティングされます (デフォルト設定)。発信者がメッセージを残したり、人のオペレータに転送できるように、オペレータ コールハンドラを設定できます。</p> <p>デフォルトで、オペレータ コールハンドラは、発信者が * を押すとサインインカンバセーションに転送し、# を押すとガイダンス コールハンドラに転送します。オペレータ コールハンドラで残されたメッセージは、オペレータ ユーザのメールボックスに送信されます。</p>
<b>ありがとうございました (Goodbye)</b>	<p>発信者の入力がなければ、短い終了案内メッセージを再生してから、切断します。</p> <p>デフォルトで、終了案内コールハンドラは、発信者が * を押すとサインインカンバセーションに転送し、# を押すとガイダンス コールハンドラに転送します。グリーティング後のアクションを「通話を切断する」から「メッセージの録音を開始する」に変更した場合、終了案内コールハンドラで残されたメッセージは、[ 配信できないメッセージ (Undeliverable Messages) ] 同報リストに送信されます。</p>

## Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail でのコールハンドラ テンプレートの作成、変更、および削除

Cisco Unity Connection SRSV に追加するコールハンドラは、テンプレートに基づいたものになります。テンプレートの設定は、コールハンドラが作成されるときに適用されます。Connection SRSV には、デフォルト コールハンドラ テンプレートが 1 つ付属しています。この設定は、ほとんどのコールハンドラに適しています。管理者は新しいテンプレートを作成できます。

コールハンドラを作成する前に、使用する予定のテンプレートの設定を確認して、変更が必要かどうか、または新しいテンプレートを作成するかどうかを判断します。各テンプレートで、作成しようとするコールハンドラに必要な転送の有効化、発信者入力、グリーティング、およびメッセージを検討する必要があります。コールハンドラ テンプレートの設定を変更した場合、新しい設定は、このテンプレートを使用して作成される新しいコールハンドラでだけ有効になることに注意してください。テンプレート設定を変更しても、既存のコールハンドラには影響を与えません。

コールハンドラ テンプレートを削除しても、そのテンプレートに基づいて作成されたコールハンドラには影響を与えません。デフォルト テンプレートは削除できません。

次の手順を参照してください。

- 「[コールハンドラ テンプレートの作成方法](#)」 (P.11-2)
- 「[コールハンドラ テンプレートの変更方法](#)」 (P.11-3)
- 「[コールハンドラ テンプレートの削除方法](#)」 (P.11-4)

### コールハンドラ テンプレートの作成方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[ テンプレート (Templates) ] を展開して [ コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates) ] を選択します。
- ステップ 2** [ コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates) ] ページで [ 新規追加 (Add New) ] を選択します。

**ステップ 3** [コールハンドラ テンプレートの新規作成 (New Call Handler Template)] ページで、該当する基本設定を入力します (フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] を選択してください)。



(注) \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。

**ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 5** [コールハンドラ テンプレートの編集 (Edit Call Handler Template)] ページで、該当する設定の入力を続けます。

**ステップ 6** [コールハンドラ テンプレートの編集 (Edit Call Handler Template)] ページの設定の入力が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 7** [編集 (Edit)] メニューで、次の関連ページのいずれか (またはすべて) を選択して、該当する設定を新しいコールハンドラ テンプレートに追加します。

- 転送ルール (Transfer Rules) (詳細は「[Cisco Unity Connection SRSV でのコールの転送](#)」(P.11-11) を参照)
- 発信者入力 (Caller Input) (詳細は「[Cisco Unity Connection SRSV でのグリーティング中の発信者入力の管理](#)」(P.11-8) を参照)
- グリーティング (Greetings) (詳細は「[Cisco Unity Connection SRSV のコールハンドラのグリーティングの概要](#)」(P.11-6) を参照)
- メッセージ設定 (Message Settings) (詳細は「[Cisco Unity Connection SRSV でのメッセージの取得](#)」(P.11-11) を参照)

**ステップ 8** [ステップ 7](#) で示したページのいずれかでデフォルト設定を変更した場合は、ページから移動する前に [保存 (Save)] を選択してください。

### コールハンドラ テンプレートの変更方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[テンプレート (Templates)] を展開して [コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)] を選択します。

**ステップ 2** [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、変更するコールハンドラ テンプレートの表示名を選択します。



(注) 変更するコールハンドラ テンプレートが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページの上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定して、[検索 (Find)] を選択します。

**ステップ 3** [コールハンドラ テンプレートの編集 (Edit Call Handler Template)] で、設定を変更します。(フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] を選択してください)。

**ステップ 4** [コールハンドラ テンプレートの編集 (Edit Call Handler Template)] ページの設定の変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 5** 次の関連ページで、必要に応じていずれか (または、すべて) の設定を変更できます。

- 転送ルール (Transfer Rules) (詳細は「[Cisco Unity Connection SRSV でのコールの転送](#)」(P.11-11) を参照)
- 発信者入力 (Caller Input) (詳細は「[Cisco Unity Connection SRSV でのグリーティング中の発信者入力の管理](#)」(P.11-8) を参照)

- グリーティング (Greetings) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV のコールハンドラのグリーティングの概要」(P.11-6) を参照)
- メッセージ設定 (Message Settings) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV でのメッセージの取得」(P.11-11) を参照)

**ステップ 6** ステップ 5 に表示されたページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを終了する前に [保存 (Save)] を選択してください。

### コールハンドラ テンプレートの削除方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で、[テンプレート (Templates)] を展開して [コールハンドラ テンプレート (Call Handler Templates)] を選択します。

**ステップ 2** [コールハンドラ テンプレートの検索 (Search Call Handler Templates)] ページで、削除するコールハンドラ テンプレートの横にあるチェック ボックスをオンにします。



**(注)** 削除するコールハンドラ テンプレートが検索結果テーブルに表示されない場合は、ページの上部の検索フィールドに適切なパラメータを設定して、[検索 (Find)] を選択します。

**ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。

**ステップ 4** [OK] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの作成

使用を計画しているテンプレートを作成または更新すると、コールハンドラを作成できるようになります。

### コールハンドラの作成方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection の管理で [コール管理 (Call Management)] を展開して [システム コールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。

**ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。

**ステップ 3** [コールハンドラの新規作成 (New Call Handler)] ページで、該当する基本設定を入力します (フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] を選択してください)。



**(注)** \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。

**ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 5** コールハンドラの編集ページで、コールハンドラの設定の入力を続けます。

**ステップ 6** コールハンドラの編集ページでの設定の入力が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 7** [編集 (Edit)] メニューで、次の関連ページのいずれか（またはすべて）を選択して、該当する設定を新しいコールハンドラに追加します。

- 転送ルール (Transfer Rules) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV でのコールの転送」(P.11-11) を参照)
- 発信者入力 (Caller Input) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV でのグリーティング中の発信者入力の管理」(P.11-8) を参照)
- グリーティング (Greetings) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV のコールハンドラのグリーティングの概要」(P.11-6) を参照)
- メッセージ設定 (Message Settings) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV でのメッセージの取得」(P.11-11) を参照)
- コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners)



**(注)** 新しいコールハンドラが基準とするコールハンドラテンプレートの設定方法によっては、追加ページの設定を変更する必要はありません。ただし、少なくとも、コールハンドラ用に名前と 1 つまたは複数のグリーティングを録音する必要があります。

**ステップ 8** **ステップ 7** に表示されたページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを終了する前に [保存 (Save)] を選択してください。

## Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの変更

コールハンドラを作成した後で、設定の調整が必要になることがあります。Cisco Unity Connection SRSV の管理のツールで、同時に単一のコールハンドラを修正できます。また、同時に複数のコールハンドラを変更することもできます。次の、該当する手順に従ってください。

### 単一のコールハンドラの変更方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [コール管理 (Call Management)] を展開して [システムコールハンドラ (System Call Handlers)] を選択します。

**ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers)] ページで、修正するコールハンドラの表示名を選択します。



**(注)** 変更するコールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

**ステップ 3** コールハンドラの編集ページで、設定を変更します（フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] を選択してください）。

**ステップ 4** コールハンドラの編集ページでの設定の変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。

**ステップ 5** 次の関連ページで、必要に応じていずれか（または、すべて）の設定を変更できます。

- 転送ルール (Transfer Rules) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV でのコールの転送」(P.11-11) を参照)

- 発信者入力 (Caller Input) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV でのグリーティング中の発信者入力の管理」(P.11-8) を参照)
- グリーティング (Greetings) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV のコールハンドラのグリーティングの概要」(P.11-6) を参照)
- メッセージ設定 (Message Settings) (詳細は「Cisco Unity Connection SRSV でのメッセージの取得」(P.11-11) を参照)
- コールハンドラの所有者 (Call Handler Owners)

**ステップ 6** ステップ 5 に表示されたページでいずれかの設定を変更した場合は、ページを終了する前に [保存 (Save)] を選択してください。

## Cisco Unity Connection SRSV のコールハンドラのグリーティングの概要

コールハンドラごとに、最大 7 つのグリーティングを使用できます。グリーティング設定では、有効なグリーティング、グリーティングの有効期限、グリーティングの内容、各グリーティング中またはグリーティング後に Connection SRSV が実行する処理を指定します。グリーティングが有効になると、適切な状況で Connection SRSV がグリーティングを再生し、指定された日付および時間になると、グリーティングは自動的に無効になります。無期限に再生するように、グリーティングを有効にすることもできます。

コールハンドラ グリーティングは、複数の言語で録音できます。手順については、「Cisco Unity Connection SRSV での電話言語設定の変更」(P.11-10) を参照してください。

オプショングリーティングが有効にされているコールハンドラへのコールを Connection SRSV が処理する方法をカスタマイズできます。たとえば、オプショングリーティングが有効になっている間、Connection SRSV が次のように動作するように指定できます。

- 自動応答機能またはディレクトリハンドラからユーザの内線にコールが転送された場合、コールハンドラに割り当てられている内線の呼び出し音を鳴らさずに発信者を直接グリーティングに転送する (外部の発信者または別の Connection SRSV ユーザがユーザの内線を直接ダイヤルした場合は、電話の呼び出し音が鳴ります)。
- すべての発信者がグリーティングをスキップすることを禁止します。
- すべての発信者がメッセージを残せないようにする (メッセージを取得するようにコールハンドラが設定されている場合)。

Connection SRSV では、有効にしたグリーティングが適切な状況で再生されます。ただし、一部のグリーティングは、有効にされている場合、他のグリーティングよりも優先されます。

<b>標準 (Standard)</b>	他のグリーティングが優先される場合以外は、常に再生されます。標準のグリーティングは無効にできません。
----------------------	--

時間外 (Closed)	アクティブなスケジュールに定義された営業時間外に再生されます。時間外のグリーティングは標準のグリーティングよりも優先されるため、時間外のグリーティングによって、標準のグリーティングはアクティブなスケジュールに定義された営業時間に制限されます。
エラー (Error)	<p>発信者が無効な数字を入力したときに再生されます。数字が内線と一致しない場合、内線が検索範囲で見つからなかった場合、または発信者がその数字のダイヤルを制限されている場合に、この状態が発生します。エラー グリーティングは無効にできません。</p> <p>システムのデフォルト エラー録音は「入力した値がまちがっています (I did not recognize that as a valid entry)」です。デフォルトでは、Connection はエラー グリーティングが再生された後、発信者が無効な数字を入力したときに再生したグリーティングをもう一度再生します。</p>

コールハンドラの所有者は、Cisco Unity Connection SRSV の管理の [システム コールハンドラ (System Call Handlers) ] > [グリーティング (Greetings) ] ページから、コールハンドラ グリーティングを選択、またはコールハンドラ グリーティングを録音できます。または、Cisco Unity Greetings Administrator を使用して、電話から同じ操作ができます (グリーティングの録音、および Cisco Unity Greetings Administrator の使用方法の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』の「[Managing Recorded Greetings and Recorded Names in Cisco Unity Connection 9.x](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能です)。

## Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラのグリーティングの管理

Cisco Unity Connection SRSV の管理を使用して、または電話で Connection SRSV を呼び出して、コールハンドラ グリーティングを変更できます。Connection SRSV の管理を使用してグリーティングを変更するときは、単一のコールハンドラのグリーティングを変更することも、複数のコールハンドラのグリーティングを同時に変更することもできます。

Cisco Unity Connection SRSV の管理にアクセスできないときにコールハンドラのグリーティングを管理するには、電話で Cisco Unity Greetings Administrator を使用します。詳細については、18-4 ページの「[Setting Up the 9.x Cisco Unity Greetings Administrator](#)」の項および 18-2 ページの「[Using the 9.x Cisco Unity Greetings Administrator to Record or Rerecord Call Handler Greetings](#)」の項を参照してください。

### 単一のコールハンドラのコールハンドラ グリーティングの設定方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [コール管理 (Call Management) ] を展開して [システム コールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。

**ステップ 2** [コールハンドラの検索 (Search Call Handlers) ] ページで、該当するコールハンドラの表示名を選択します。



**(注)** コールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索 (Find) ] を選択します。

**ステップ 3** [編集 (Edit) ] メニューで、[グリーティング (Greetings) ] を選択します。

- ステップ 4** [グリーティング (Greetings)] ページで、セットアップするグリーティングの表示名を選択します。
- ステップ 5** [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページで、適切な設定を入力します。
- ステップ 6** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 7** このコールハンドラの別のグリーティングを設定するには、[ステップ 3](#) から [ステップ 6](#) を繰り返します。

## Cisco Unity Connection SRSV でのグリーティング中の発信者入力の管理

発信者入力設定は、発信者がコールハンドラ グリーティングの途中で電話キーを押したときに、その応答として Cisco Unity Connection SRSV が実行するアクションを定義します。各グリーティングの [グリーティングの編集 (Edit Greeting)] ページでこの設定を使用することによって、グリーティングごとに、グリーティング中に発信者による入力を許可するかどうか、および発信者が転送を実行できるかどうかを指定します。または、コールハンドラの [発信者入力 (Caller Input)] ページを使用して、すべてのコールハンドラ グリーティングに適用する発信者入力キーおよびオプションを定義できます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- 「[コールハンドラ グリーティング中のワンタッチダイヤルの提供](#)」 (P.11-8)
- 「[システム転送の提供](#)」 (P.11-9)
- 「[短縮内線：発信者が入力した内線の先頭への数字追加](#)」 (P.11-10)

### コールハンドラ グリーティング中のワンタッチダイヤルの提供

ワンタッチダイヤルによって、単一の数字がユーザの内線、緊急連絡先番号、コールハンドラ、インタビューハンドラ、またはディレクトリハンドラを表すように指定できます。完全な内線番号を入力する代わりに、発信者は、コールハンドラ グリーティングの途中で単一のキーを押すと、それに応じて Cisco Unity Connection SRSV が応答します。複数のキーを発信者入力オプションとして指定すると、コールハンドラ グリーティングで発信者に選択メニューを提供できます。

コールハンドラの 1 つまたは複数のキーに緊急連絡先番号への転送アクションを設定すると、番号ごとに個別のコールハンドラを作成せずに、電話システム内のユーザ以外の特定の内線または特定の外線番号に転送するために使用できる単純なオーディオテキスト ツリーを簡単に設定できます。発信者を緊急連絡先番号に転送するとき、Connection SRSV は、転送を管理することも、このコールを電話システムから解放することもできます。

発信者は、ワンタッチダイヤルをバイパスできます。ワンタッチダイヤルメニューに従ってシステムがコールをルーティングする前に、一定の秒数、一時停止して追加のキーが押されるのを待つように設定します。このような一時停止により、発信者はハンドラ グリーティングの間でも、完全な内線 ID を押して短縮ダイヤルメニューをバイパスできます。

また、特定のキーをロックして、追加のキーが押されるのを待たずに、そのキーにプログラムされているアクションを直接実行することもできます。ユーザの内線の最初の数字と一致するキーをロックしないように注意してください。ロックした場合、発信者が内線番号を入力してユーザに電話をかけることができなくなります。

### コールハンドラ グリーティング中のワンタッチダイヤルの提供方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システム コールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- ステップ 2** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handler) ] ページの [ 検索結果 (Search Results) ] テーブルで、該当するコールハンドラの表示名を選択します。



(注) コールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。

- ステップ 3** コールハンドラの編集ページ ([ 編集 (Edit) ] メニュー) で、[ 発信者入力 (Caller Input) ] を選択します。
- ステップ 4** [ 単一キーの設定 (Single Key Settings) ] テーブルで、適切な電話キーパッドキーを選択します。
- ステップ 5** 発信者が追加の数字を入力するのを待たず、すぐにキーを処理するように Connection SRSV に指示するには、選択したキーの [ 発信者入力の編集 (Edit Caller Input) ] ページで、[ 追加入力を無視 (ロック) (Ignore Additional Input (Locked)) ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 6** [ アクション (Action) ] で適切なオプションを選択し、設定を変更します。
- ステップ 7** [ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 8** オプションで、発信者がグリーティングの再生中に押すことができるキーを説明するコールハンドラグリーティングを録音できます。
- [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ グリーティング (Greetings) ] を選択します。
  - [ グリーティング (Greetings) ] ページで、修正するグリーティングの表示名を選択します。
  - [ グリーティングの編集 (Edit Greeting) ] ページで、[ 再生/録音 (Play/Record) ] を選択し、グリーティングを録音します。
  - [ 保存 (Save) ] を選択します。

## システム転送の提供

システム転送を使用して、発信者は、ユーザ、連絡先、コールハンドラ、またはその他のエンティティに関連付けられていない番号をダイヤルできます。たとえば、ユーザおよび外部の発信者は、Cisco Unity Connection SRSV に電話をかけて、コールハンドラからロビーの内線、会議室の内線、または Connection SRSV ユーザでない社内の人 (別のサイトから訪問した従業員が、ゲスト用のオフィスを使用している場合など) に割り当てられている内線に転送できると便利ことがあります。

グリーティングの再生中に、Connection SRSV ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号に発信者を転送できるようにコールハンドラグリーティングを個別に設定できます。

詳細については、「[Setting Up System Transfers in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章を参照してください。

## 短縮内線：発信者が入力した内線の先頭への数字追加

コールハンドラおよびユーザ メールボックスの先頭に追加する数字を使用して、短縮内線をシミュレートできます。これらの数字を定義すると、コールハンドラまたはユーザ メールボックスのグリーティングが再生されているときに、発信者がダイヤルした任意の内線の先頭に追加されます。

Cisco Unity Connection SRSV は、まず、先頭に数字を追加した内線にコールをルーティングします。数字を追加した内線が有効でない場合、Connection SRSV は、ダイヤルされた内線にコールをルーティングします。次の例で、Sales というコールハンドラは、数字の 123 を先頭に付けるように設定されています。Sales コールハンドラのグリーティングの再生中に、発信者が 1000 をダイヤルすると、Connection SRSV は内線 1231000 にコールをルーティングします。先頭に数字を追加した内線が有効でない場合、Connection SRSV は内線 1000 にコールをルーティングします（内線 1000 が有効な内線ではなく、ユーザまたはコールハンドラに関連付けられていない番号への転送を許可するように Sales コールハンドラのグリーティングが設定されている場合、Connection SRSV は 1231000 へのリリース転送を実行することに注意してください）。

短縮内線は、ユーザを異なるグループに分割する方法として使用できます。たとえば、会社には開発部とマーケティング部という 2 つの部署があるとします。この会社では 6 桁の内線番号を使用しており、開発部のすべての内線は 10 で始まり、マーケティング部のすべての内線は 11 で始まります。開発部用とマーケティング部用にコールハンドラを作成できます。各コールハンドラは、コールハンドラからダイヤルされた内線に、必要に応じて 10 または 11 を先頭に追加するように構成できます。このように設定すると、ユーザが入力する必要がある内線番号は、ユーザの内線の下 4 桁だけになります。

### 個別のユーザアカウントまたはコールハンドラアカウントでの、先頭に追加する数字の設定方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV の管理で、適切なユーザ、ユーザテンプレート、コールハンドラ、またはコールハンドラテンプレートの [ 発信者入力 (Caller Input) ] ページに移動します。
- ステップ 2 [ ダイヤルされた内線番号の前に数字を追加する (Prepend Digits to Dialed Extensions) ] セクションで、[ 有効 (Enable) ] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 3 [ 先頭に追加する数字 (Digits to Prepend) ] フィールドに、必要な数字を入力します。
- ステップ 4 [ 保存 (Save) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV での電話言語設定の変更

コールハンドラの言語が発信者から継承される場合、コールハンドラグリーティングを複数の言語で録音できます。たとえば、Cisco Unity Connection SRSV がフランス語とスペイン語でプロンプトを再生するように設定されている場合、標準グリーティングを両方の言語で録音して、スペイン語を話す発信者とフランス語を話す発信者にそれぞれの言語でグリーティングを再生できます。

### コールハンドラの電話言語設定の変更方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システムコールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。
- ステップ 2 [ コールハンドラの検索 (Search Call Handler) ] ページの [ 検索結果 (Search Results) ] テーブルで、該当するコールハンドラの表示名を選択します。



(注) コールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

- ステップ 3** コールハンドラの編集ページで、[システムのデフォルト言語を使用 (Use System Default Language)] または [発信者から言語を継承する (Inherit Language from Caller)] を選択するか、[言語 (Language)] リストから言語を 1 つ選択します。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** [編集 (Edit)] メニューで、[グリーティング (Greetings)] を選択します。
- ステップ 6** [グリーティング (Greetings)] ページで、適切なグリーティングを選択します。
- ステップ 7** [グリーティングの編集 (Edit Greetings)] ページで、新しい言語でグリーティングを再録音します。
- ステップ 8** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV でのメッセージの取得

特定のコールハンドラ グリーティングの設定を使用して、グリーティングの再生後にメッセージを取得するようにコールハンドラを設定できます。コールハンドラのメッセージを受信するユーザ、メッセージにディスパッチ配信のマークを付けるかどうか、外部の発信者からのメッセージの最長録音時間、メッセージを残すときに発信者が実行できる操作、自動的に暗号のマークをメッセージに付けるかどうか、メッセージが残された後で次のコールを受信した場合に実行するアクションを指定できます。

統合によっては、発信者がメッセージを録音するときに、許可される最大メッセージ長に到達する前に警告プロンプトを再生するように、Cisco Unity Connection SRSV を設定できます。

## Cisco Unity Connection SRSV でのコールの転送

コールハンドラの着信転送設定は、自動応答機能からコールハンドラに転送されるコールを Cisco Unity Connection SRSV が転送する方法を指定します。各コールハンドラには、カスタマイズできる 3 つの転送ルールがあります。1 つは標準時間用、1 つは時間外 (営業時間外および祝日) 用、もう 1 つは代行転送ルールで、これが有効の場合、標準転送ルールと時間外転送ルールよりも優先され、常に有効になります。コールハンドラにコールが転送されると、Connection SRSV は、まず、適切な転送ルールをチェックして、コールの転送先 (コールハンドラ グリーティングか、内線か) を判断します。

コールハンドラ グリーティングに転送する場合、Connection SRSV は、状況と有効になっているグリーティングに応じて、適切なグリーティング (標準、時間外、祝日、内線、通話中、またはオプション) を再生します。コールハンドラで発信者に対して、録音されたオプションのメニューまたは情報メッセージを再生するには、グリーティングに転送するように転送ルールを設定します。

発信者を特定のユーザまたは別のコールハンドラにルーティングするには、ユーザの内線またはコールハンドラに転送するように転送ルールを設定します。コールをユーザの内線に転送するとき、Connection SRSV は、コールを電話システムにリリースすることも、転送を管理することもできます。Connection SRSV が転送を管理するように設定されている場合、間接通話に対する通話の発信者名確認および通話保留のオプションを提供できます。

- 通話の発信者名確認を使用すると、Connection SRSV は、ユーザに接続する前に発信者の名前を尋ねることができます。ユーザは発信者を確認し、複数のユーザで 1 台の電話機を使用している場合、通話相手を確認できます。次に、コールを受け入れるか、拒否できます。

- 通話保留では、電話が通話中の場合に、Connection SRSV から発信者に電話を切らずに待機するように依頼できます。保留中の発信者はそれぞれ、Connection SRSV ポートと電話システムポートを 1 つずつ使用するため、キューに保留可能な発信者の合計数は常に、利用可能なポートの数によって制限されます。

通話保留キュー内の最初の発信者のデフォルト待機時間は、25 秒です。この時間が経過しても発信者が保留中になっている場合、Connection SRSV は発信者に、保留を続けるか、メッセージを残すか、別の内線を使用するかを尋ねます。発信者が電話キーパッドのキーを押さなかった場合、または保留を続ける、メッセージを残す、または別の内線をダイヤルするというボイス コマンドを発音しなかった場合、発信者はガイダンスに転送されます。保留キューの後続の発信者には、これらのオプションのほかに、その発信者よりも前にいる別の発信者の数が再生されます（通話保留の詳細については、ページ 14-5 の「[Call Holding Wait Time in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の項を参照してください）。

電話の保留が選択されない場合、発信者は、有効になっているユーザ グリーティングまたはハンドラ グリーティング（標準、時間外、祝日、通話中、またはオプション グリーティング）に送信されます。

## Cisco Unity Connection SRSV でのコールハンドラの削除

コールハンドラが Connection SRSV の別のオブジェクトから参照されている場合（そのコールハンドラにコールをルーティングするようにルーティング ルールまたは別のコールハンドラが設定されているなど）、別のオブジェクトの設定を変更して削除するコールハンドラへの参照を削除するまで、そのコールハンドラを削除できません。コールハンドラを参照するオブジェクトの設定を変更せずにコールハンドラを削除しようとすると、削除操作が失敗します。

別のコールハンドラから参照されているコールハンドラを削除する場合は、入力オプションに関する正しい情報が再生されるように、グリーティングを録音し直してください。

### コールハンドラの削除方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ コール管理 (Call Management) ] を展開して [ システム コールハンドラ (System Call Handlers) ] を選択します。

**ステップ 2** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handle) ] ページで、削除するコールハンドラの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。



**(注)** 削除するコールハンドラが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[ 検索 (Find) ] を選択します。

**ステップ 3** [ コールハンドラの検索 (Search Call Handle) ] ページで、削除するコールハンドラの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。

**ステップ 4** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。



**(注)** 検索ページから間違ったコールハンドラを削除することが心配な場合は、表示名を選択して、[ コールハンドラの基本設定の編集 (Edit Call Handler Basics) ] ページに移動します。このページの詳細データを使用して、削除するコールハンドラを確認できます。

**ステップ 5** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[OK] を選択します。

---





# CHAPTER 12

## Cisco Unity Connection SRSV の管理 : ネットワーキング設定インターフェイス

次の項を参照してください。

- 「中央サーバの設定」 (P.12-1)
- 「Cisco Unity Connection SRSV での中央サーバの設定」 (P.12-1)

### 中央サーバの設定

表 12-1 [中央サーバの設定 (Central Server Configuration) ] ページ

フィールド	説明
サーバアドレス (Server Address)	Cisco Unity Connection サーバの完全修飾ドメイン名 (FQDN) アドレス、サーバのホスト名または FQDN。 Connection SRSV ハイ アベイラビリティ機能を実装するには、中央の Connection サーバに対するパブリッシュとユーザの両方に共通の DNS A レコードを指定する必要があります。
テスト (Test)	中央の Connection サーバとの接続を確認します。結果が正常な場合、[中央サーバはアクティブです (Central Server Active) ] のステータスが表示されます。

### Cisco Unity Connection SRSV での中央サーバの設定

次の手順を実行します。

#### カンパセーション設定の設定方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[ネットワーク (Networking) ] を展開し、[中央サーバの設定 (Central Server Configuration) ] を選択します。
- ステップ 2** [中央サーバの設定 (Central Server Configuration) ] ページで、該当する設定を入力します。
- ステップ 3** [保存 (Save) ] を選択します。



(注) ブランチは 1 つの中央 Connection にのみ接続できます。





# CHAPTER 13

## Cisco Unity Connection SRSV の管理：システム設定インターフェイス

次の項を参照してください。

- 「スケジュールの検索」 (P.13-1)
- 「スケジュールの新規作成」 (P.13-2)
- 「スケジュールの基本設定の編集」 (P.13-2)
- 「スケジュールの詳細の新規作成」 (P.13-2)
- 「スケジュールの詳細の編集」 (P.13-3)
- 「エンタープライズ パラメータ」 (P.13-5)
- 「プラグインの検索」 (P.13-5)

### スケジュールの検索

[スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページには、スケジュールの総数とともにステータスが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべてのスケジュールが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、スケジュール名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 13-1 [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。一度に複数のスケジュールを削除できます。

## ■ スケジュールの新規作成

表 13-1 [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページ (続き)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(表示専用) スケジュールの名前。スケジュールを編集するには、表示名を選択します。

## スケジュールの新規作成

表 13-2 [スケジュールの新規作成 (New Schedule)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。

## スケジュールの基本設定の編集

表 13-3 [スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	スケジュールの識別に役立つ名前を入力します。
選択項目の削除 (Delete Selected)	表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。一度に複数のスケジュールを削除できます。
新規追加 (Add New)	[ 新規追加 (Add New) ] ボタンをクリックします。新しいスケジュールに適用するデータを入力する、新しいページが開きます。
名前 (Name)	(表示専用) スケジュールの詳細の名前。スケジュールの詳細の特定のページに移動するには、名前を選択します。
開始時間 (Start Time)	(表示専用) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールがアクティブになる時間。
終了時間 (End Time)	(表示専用) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールが非アクティブになる時間。
アクティブな曜日 (Days Active)	(表示専用) このスケジュールの詳細に基づいて、スケジュールがアクティブになる曜日。

## スケジュールの詳細の新規作成

表 13-4 [スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail)] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	他の管理者がこのスケジュールを使用するときに認識する、識別に役立つ名前を入力します。
開始時間 (Start Time)	リストから、スケジュールがアクティブになる時間、分、および午前または午後を選択して指定します。

表 13-4 [スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail) ] ページ (続き)

フィールド	説明
終了時間 (End Time)	リストから、スケジュールが非アクティブになる時間、分、および午前または午後を選択して指定します。 <b>(注)</b> 終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜 (午前 12:00) の終了時間を指定するには、[業務終了時 (End of Day) ] チェックボックスをオンにします。
業務終了時 (End of Day)	スケジュールが深夜 (当日の終わり) に非アクティブになる場合、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (毎日) (Active Every Day)	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間まで毎日 (週末を含む) スケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (平日) (Active Weekdays)	すべての平日 (月曜日から金曜日まで、週末を除く) にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (月曜) (Active Monday)	毎月曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (火曜) (Active Tuesday)	毎火曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (水曜) (Active Wednesday)	毎水曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (木曜) (Active Thursday)	毎木曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (金曜) (Active Friday)	毎金曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (土曜) (Active Saturday)	毎土曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (日曜) (Active Sunday)	毎日曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。

## スケジュールの詳細の編集

表 13-5 [スケジュールの詳細の編集 (Edit Schedule Detail) ] ページ

フィールド	説明
名前 (Name)	他の管理者がこのスケジュールを使用するときに認識する、識別に役立つ名前を入力します。
開始時間 (Start Time)	リストから、スケジュールがアクティブになる時間、分、および午前または午後を選択して指定します。
終了時間 (End Time)	リストから、スケジュールが非アクティブになる時間、分、および午前または午後を選択して指定します。 <b>(注)</b> 終了時間は開始時間よりも遅くする必要があります。深夜 (12:00 am) の終了時間を指定するには、[業務終了時 (End of Day) ] チェックボックスをオンにします。
業務終了時 (End of Day)	スケジュールが深夜 (当日の終わり) に非アクティブになる場合、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (毎日) (Active Every Day)	このスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間まで毎日 (週末を含む) スケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。

表 13-5 [スケジュールの詳細の編集 (Edit Schedule Detail) ] ページ (続き)

フィールド	説明
アクティブ (平日) (Active Weekdays)	すべての平日 (月曜日から金曜日まで、週末を除く) にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (月曜) (Active Monday)	毎月曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (火曜) (Active Tuesday)	毎火曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (水曜) (Active Wednesday)	毎水曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (木曜) (Active Thursday)	毎木曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (金曜) (Active Friday)	毎金曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (土曜) (Active Saturday)	毎土曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。
アクティブ (日曜) (Active Sunday)	毎日曜日にこのスケジュールの詳細で指定する開始時間から終了時間までスケジュールをアクティブにするには、このチェックボックスをオンにします。

## カンパセーションの設定

表 13-6 [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページ

フィールド	説明
ポート ステータス モニタの出力への接 続を許可する IP ア ドレス (カンマ区切 り) (IP Addresses Allowed To Connect For Port Status Monitor Output (comma-separated))	Cisco Unity Connection SRSV への接続を許可するリモート ポート ステータス モニタ クライアントの IP アドレスを 3 つまで入力します。IP アドレスはカンマまたはセミコロンで区切る必要があります。ここに IP アドレス リストがないクライアントは、Cisco Unity Connection SRSV へのアクセスを拒否されます。
リモート ポート ス テータス モニタの出 力を有効にする (Enable Remote Port Status Monitor Output)	このチェックボックスがオンになっている場合、Cisco Unity Connection SRSV はリアルタイムのポート ステータス情報をポート 5000 からリモート ポート ステータス モニタ クライアントに送信できます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。

## エンタープライズ パラメータ

表 13-7 [エンタープライズ パラメータ (Enterprise Parameters) ] ページ

フィールド	説明
パラメータ名 (Parameter Name)	(表示専用) エンタープライズ パラメータの名前。
パラメータ値 (Parameter Value)	パラメータの値を入力するか、選択します。
推奨値 (Suggested Value)	(表示専用) 推奨されるパラメータ値。
デフォルトに設定 (Set to Default)	すべてのエンタープライズ パラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定 (Set to Default) ] ボタンを選択します。

## プラグインの検索

[プラグインの検索 (Search Plugins) ] ページには、プラグインの総数とともにステータスが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべてのプラグインが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、プラグイン名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

次のフィールドは、Cisco Unified Communications Manager または Cisco Unified Communications Manager Business Edition には適用されません。

表 13-8 [プラグインの検索 (Search Plugins) ] ページ

フィールド	説明
検索 (Find)	使用可能なプラグインを表示するには、[検索 (Find) ] ボタンを選択します。
ダウンロード (Download)	プラグインをダウンロードしてインストールするには、[ダウンロード (Download) ] を選択し、画面上の指示に従います。
プラグイン名 (Plugin Name)	(表示専用) ダウンロードおよびインストールが可能なプラグインの名前。
説明 (Description)	(表示専用) プラグインの説明。





## CHAPTER 14

# Cisco Unity Connection SRSV でのシステム設定の管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの管理」 (P.14-1)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのカンパセーション設定の設定」 (P.14-3)
- 「Cisco Unity Connection SRSV のエンタープライズ パラメータの設定」 (P.14-3)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのプラグインのインストール」 (P.14-7)

## Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの管理

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの作成」 (P.14-1)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの変更」 (P.14-2)
- 「Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの削除」 (P.14-3)

## Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの作成

新規スケジュールを作成するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [スケジュール (Schedules)] を選択します。
- ステップ 2** [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** [スケジュールの新規作成 (New Schedule)] ページで、このスケジュールの表示名を入力します。



(注) \* (アスタリスク) マークの付いたフィールドは必須です。

- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** スケジュールがアクティブになる期間を追加するには、[スケジュールの基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページの [スケジュールの詳細 (Schedule Details)] ボックスで [新規追加 (Add New)] を選択します。

- ステップ 6** [スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail)] ページで、適切な設定を入力します (フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] メニューの [ページ上 (This Page)] を選択してください)。
- ステップ 7** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 8** [スケジュールの編集 (Edit Schedule)] ページに戻るには、[編集 (Edit)] メニューで [スケジュールの基本設定 (Schedule Basics)] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの変更

### スケジュールの変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [スケジュール (Schedules)] を選択します。
- ステップ 2** [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、修正するスケジュールの表示名を選択します。
-  **(注)** 変更するスケジュールが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。
- ステップ 3** [スケジュール基本設定の編集 (Edit Schedule Basics)] ページで、必要に応じて表示名または祝日スケジュールの設定を変更します。
- ステップ 4** [スケジュールの編集 (Edit Schedule)] ページの設定の変更が終了したら、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 5** スケジュールがアクティブになる期間を追加するには、[スケジュールの詳細 (Schedule Details)] ボックスで [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 6** [スケジュールの詳細の新規作成 (New Schedule Detail)] ページでいずれかの設定を変更した場合は、[保存 (Save)] を選択します。[スケジュールの編集 (Edit Schedule)] ページに戻るには、[編集 (Edit)] メニューで [スケジュールの編集 (Edit Schedule)] を選択します。
- ステップ 7** 期間を削除するには、削除するスケジュール詳細の横にあるチェックボックスをオンにして [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。



- (注)** スケジュールからスケジュールの詳細をすべて削除すると、そのスケジュールはアクティブにできなくなります。このスケジュールをデフォルトスケジュールのように使用するコールハンドラとユーザでは、常に時間外転送設定が使用され、祝日グリーティング、内線グリーティング、通話中グリーティング、またはオプショングリーティングによって無効にされない限り、常に時間外グリーティングが再生されます (有効になっている場合)。

## Cisco Unity Connection SRSV でのスケジュールの削除

### スケジュールの削除方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[システム設定 (System Settings)] を展開して [スケジュール (Schedules)] を選択します。

**ステップ 2** [スケジュールの検索 (Search Schedules)] ページで、削除するスケジュールの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。



**(注)** 削除するスケジュールが検索結果テーブルに表示されていない場合は、ページ上部の検索フィールドで適切なパラメータを設定し、[検索 (Find)] を選択します。

**ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。



**(注)** 削除するスケジュールがコール ルーティング テーブルまたはコール ハンドラから参照されている場合は、エラー メッセージが表示されます。この参照を調べて削除するまで、スケジュールを削除できません。

**ステップ 4** 削除の確認を求めるダイアログボックスで、[OK] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV でのカンバセーション設定の設定

### カンバセーション設定の設定方法

**ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [システム設定 (System Settings)] を展開して、[カンバセーション (Conversations)] を選択します。

**ステップ 2** [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページで、該当する設定を入力します。

**ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV のエンタープライズ パラメータの設定

Cisco Unity Connection SRSV のエンタープライズ パラメータは、Cisco Unified Serviceability のすべてのサービスに適用されるデフォルト設定を提供します。

エンタープライズ パラメータを追加または削除することはできませんが、この章で説明する手順を使用して既存のエンタープライズ パラメータを更新することはできます。



(注)

エンタープライズ パラメータの多くは、ほとんど変更の必要がありません。変更しようとしている機能を完全に理解している場合、または Cisco Technical Assistance Center (Cisco TAC) から変更を指示された場合を除き、エンタープライズ パラメータを変更しないでください。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection SRSV での Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズ パラメータの設定」 (P.14-4)
- 「Cisco Unity Connection SRSV のエンタープライズ パラメータの説明」 (P.14-4)

## Cisco Unity Connection SRSV での Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズ パラメータの設定

次の手順を使用して、Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズ パラメータを設定します。

### Cisco Unified Serviceability サービスのエンタープライズ パラメータを設定する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [システム設定 (System Settings)] を展開し、[エンタープライズ パラメータ (Enterprise Parameters)] を選択します。
- ステップ 2** [エンタープライズ パラメータ (Enterprise Parameters)] ページで、該当する設定を入力します。すべてのサービス パラメータをデフォルト値に設定するには、[デフォルトに設定 (Set to Default)] を選択します。
- エンタープライズ パラメータおよびそれらの説明のリストを表示するには、ページの右側にある [?] ボタンを選択します。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV のエンタープライズ パラメータの説明

表 14-1 は、Cisco Unity Connection SRSV で使用できるエンタープライズ パラメータを示しています。

表 14-1 エンタープライズ パラメータの説明

エンタープライズ パラメータ	説明
Max Number of Device Level Trace	<p>Cisco Unified Serviceability の [トレース設定 (Trace Configuration)] でデバイス名ベースのトレースが選択されている場合、同時にトレースできるデバイス数を指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定：12 最小値：0 最大値：256</p>

表 14-1 エンタープライズ パラメータの説明 (続き)

エンタープライズ パラメータ	説明
<b>ローカリゼーション パラメータ</b>	
Default Network Locale	<p>トーンとパルスのデフォルト ネットワーク ロケールを指定します。選択されたネットワーク ロケールは、デバイスまたはデバイス プール レベルでネットワーク ロケールが設定されていない、すべてのゲートウェイおよび電話機に適用されます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> 選択されたネットワーク ロケールが、すべてのゲートウェイおよび電話機にインストールされ、サポートされていることを確認してください。必要に応じて、製品のマニュアルを参照してください。パラメータ変更を反映するには、すべてのデバイスをリセットしてください。</p> <p>デフォルト設定 : United States</p>
Default User Locale	<p>言語選択のデフォルトのユーザ ロケールを指定します。すべてのモデルで、すべてのロケールがサポートされるわけではありません。この設定がサポートされないモデルの場合は、サポートされているロケールを明示的に設定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p><b>(注)</b> パラメータ変更を反映するには、すべてのデバイスをリセットしてください。</p> <p>デフォルト設定 : English United States</p>
<b>ロールバック用のクラスタ準備</b>	
Prepare Cluster for Rollback to Pre 8.0	<p>Cisco Unity Connection クラスタが設定され、それがアップグレードされたものである場合、Connection の以前のバージョンがリリース 7.x だったかどうかを指定します。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : False</p>
<b>トレース パラメータ</b>	
File Close Thread Flag	<p>個別のスレッドを使用して、トレース ファイルを閉じられるようにします。トレース ファイル終了時のシステム パフォーマンスが向上する場合があります。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : True</p>
FileCloseThreadQueueWater Mark	<p>トレース ファイルを閉じるために使用される個別のスレッドが、トレース ファイルを閉じることを停止する上限を定義します。その後は、個々のスレッドを使用せずにトレース ファイルが閉じられます。</p> <p>必須フィールドです。</p> <p>デフォルト設定 : 100 最小値 : 0 最大値 : 500</p>

表 14-1 エンタープライズパラメータの説明 (続き)

エンタープライズパラメータ	説明
<b>クラスタ全体のドメイン設定パラメータ</b>	
Organization Top Level Domain	組織のトップレベルドメインを定義します (たとえば、cisco.com)。 最大長 : 255 許容される値 : 大文字および小文字の英字 (a ~ z, A ~ Z)、数字 (0 ~ 9)、ハイフン (-)、またはピリオド (.) を使用して、最大 255 文字で有効なドメイン (たとえば、cisco.com) を指定します。ピリオドはドメインラベルの区切り文字になります。ドメインラベルの先頭文字をハイフンにすることはできません。最後のラベル (たとえば、.com) の先頭文字を数字にすることはできません。たとえば、Abc.1om は無効なドメインです。
Cluster Fully Qualified Domain Name	このクラスタの 1 つまたは複数の完全修飾ドメイン名 (FQDN) を定義します。複数の FQDN はスペースで区切る必要があります。アスタリスク (*) を使用して、FQDN 内でワイルドカードを指定することができます。たとえば、cluster-1.rtp.cisco.com や *.cisco.com のように定義します。ホスト部分がこのパラメータの FQDN と一致する URL を含む要求 (たとえば、SIP コール) は、このクラスタまたはこのクラスタに接続されたデバイスあるいはその両方に対する要求として認識されます。 最大長 : 255 許容される値 : 1 つ以上の FQDN、または * ワイルドカードを使用した FQDN の一部 (たとえば、cluster-1.cisco.com または *.cisco.com) を指定します。複数の FQDN はスペースで区切る必要があります。大文字および小文字の英字 (a ~ z, A ~ Z)、数字 (0 ~ 9)、ハイフン (-)、アスタリスク (*)、またはピリオド (.) を使用できます。ピリオドはドメインラベルの区切り文字になります。ドメインラベルの先頭文字をハイフンにすることはできません。最後のラベル (たとえば、.com) の先頭文字を数字にすることはできません。たとえば、Abc.1om は無効なドメインです。
<b>Cisco サポートが使用</b>	
Cisco Support Use 1	Cisco TAC だけが使用します。 最大長 : 10
Cisco Support Use 2	シスコテクニカルサポートだけが使用します。 最大長 : 10
<b>Cisco Syslog Agent</b>	
Remote Syslog Server Name 1 to Remote Syslog Server Name 5	Syslog メッセージ受信のために使用する、リモート Syslog サーバの名前または IP アドレスを入力します。Syslog メッセージを受信するためのリモート Syslog サーバを最大 5 つ設定できます。サーバ名が指定されなかった場合、Cisco Unified Serviceability は Syslog メッセージを送信しません。Cisco Unified Communications Manager サーバは別のサーバからの Syslog メッセージを受信しないため、Cisco Unified Communications Manager サーバを宛先として指定しないでください。 最大長 : 255 許容される値 : A ~ Z, a ~ z, 0 ~ 9, ., - で有効なリモート Syslog サーバ名を指定します。

表 14-1 エンタープライズ パラメータの説明 (続き)

エンタープライズ パラメータ	説明
Syslog Severity for Remote Syslog Messages	リモート Syslog サーバの、対象となる Syslog メッセージの重大度を選択します。選択された重大度以上のすべての Syslog メッセージが、リモート Syslog に送信されます。リモート サーバ名が指定されなかった場合、Cisco Unified Serviceability は Syslog メッセージを送信しません。 必須フィールドです。 デフォルト設定：エラー
<b>CUCReports パラメータ</b>	
Report Socket Connection Timeout	別のサーバとの接続を確立しようとするときに使用される最大秒数を指定します。低速ネットワークで接続上の問題が発生する場合は、この時間を長くしてください。 必須フィールドです。 デフォルト設定：10 最小値：5 最大値：120
Report Socket Read Timeout	別のサーバからデータを読み取る際に使用される最大秒数を指定します。低速ネットワークで接続上の問題が発生する場合は、この時間を長くしてください。 必須フィールドです。 デフォルト設定：60 最小値：5 最大値：600

## Cisco Unity Connection SRSV でのプラグインのインストール

アプリケーション プラグインは、Cisco Unity Connection SRSV の機能を拡張するものです。たとえば、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) では、パフォーマンス モニタリング カウンタや Port Monitor などのツールから、リモートでシステムの稼働状態をモニタできます。

次の手順を実行します。



(注)

プラグインをインストールする前に、プラグインのインストール先サーバで実行している、すべての侵入検知やアンチウイルス サービスを無効にする必要があります。

### プラグインのインストール方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[ システム設定 (System Settings) ] を展開して [ プラグイン (Plugins) ] を選択します。
- ステップ 2** [ プラグインの検索 (Search Plugins) ] ページで [ 検索 (Find) ] を選択します。
- ステップ 3** インストールするプラグインに対して [ ダウンロード (Download) ] を選択します。

## ■ Cisco Unity Connection SRSV でのプラグインのインストール

**ステップ 4** 画面の説明に従って、プラグインをインストールします。

---



# CHAPTER 15

## Cisco Unity Connection SRSV の管理：テレフォニー連動設定インターフェイス

次の項を参照してください。

- 「電話システムの検索」 (P.15-1)
- 「電話システムの基本設定」 (P.15-2)
- 「ポート グループの検索」 (P.15-3)
- 「ポート グループの検索」 (P.15-3)
- 「ポート グループの新規作成」 (P.15-4)
- 「ポート グループの基本設定」 (P.15-5)
- 「サーバの編集」 (P.15-6)
- 「詳細設定の編集」 (P.15-8)
- 「コーデックのアダプタイズの編集」 (P.15-9)
- 「ポートの検索」 (P.15-9)
- 「ポートの新規作成」 (P.15-10)
- 「ポートの基本設定」 (P.15-11)
- 「ポート証明書の表示」 (P.15-12)
- 「ルート証明書の表示」 (P.15-13)
- 「SIP 証明書の検索」 (P.15-13)
- 「新規 SIP 証明書」 (P.15-14)
- 「SIP 証明書の編集」 (P.15-15)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの検索」 (P.15-15)
- 「新規 SIP セキュリティ プロファイル」 (P.15-16)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの編集」 (P.15-16)

### 電話システムの検索

[電話システムの検索 (Search Phone Systems)] ページには、電話システムの総数とともにステータスが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべての電話システムが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、電話システムの表示名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 15-1 [電話システムの検索 (Search Phone Systems) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	(表示専用) 電話システムの名前。 [表示名 (Display Name) ] を選択して、電話システムの詳細を開きます。
ポート カウント (Port Count)	(表示専用) 電話システムで使用するために Cisco Unity Connection SRSV で作成されたボイス メッセージ ポートの数。

## 電話システムの基本設定

表 15-2 [電話システムの基本設定 (Phone System Basics) ] ページ

フィールド	説明
電話システムの名前 (Phone System Name)	電話システムの識別に役立つ名前を入力します。
監視転送に対して有効にする (Enable for Supervised Transfers)	監視転送を使用して別の内線番号に転送されたコール、および Connection SRSV に再転送されたコールを Cisco Unity Connection SRSV で DTMF を使用し検出して拒否する場合は、このチェックボックスをオンにします。コール ループが検出されず拒否されない場合、Connection SRSV は、ボイス メッセージを残すためのプロンプトを含んだボイス メッセージを録音します。 デフォルト設定 : チェックボックスはオフです。
発信コールを有効にする (Enable Outgoing Calls)	このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection SRSV は、必要に応じて、電話システムを使用して、通話を発信 (MWI の設定など) します。 デフォルト設定 : オプションは選択されています。
すべての発信コールをすぐに無効にする (Disable All Outgoing Calls Immediately)	このオプションが選択されている場合、Cisco Unity Connection SRSV は通話を発信 (MWI の設定など) しません。このオプションは、保守のために電話システムが発信通話に 응답できない場合に便利です。 デフォルト設定 : オプションは選択されていません。

表 15-2 【電話システムの基本設定 (Phone System Basics)】ページ (続き)

フィールド	説明
次の間のすべての発信コールを無効にする (Disable All Outgoing Calls Between)	このオプションが選択されている場合は、[開始時間 (Beginning Time)] フィールドと [終了時間 (Ending Time)] フィールドで設定された期間中、Cisco Unity Connection SRSV は通話を発信 (MWI の設定など) しません。このオプションは、スケジュールに基づいた保守のために電話システムが発信通話に応答できない場合に便利です。 デフォルト設定：オプションは選択されていません。

## ポートグループの検索

[ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページには、ポートグループの総数とともにステータスが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべてのポートグループが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウンリストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、ポートグループの表示名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 15-3 【ポートグループの検索 (Search Port Groups)】ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ポートグループを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数のポートグループを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ポートグループを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規ポートグループに適用するデータを入力します。
ポートグループ名 (Port Group Name)	ポートグループの識別に役立つ名前。電話システムの設定を表示および編集するには、この名前を選択します。 [ポートグループ名 (Port Group Name)] を選択して、特定のポートグループの詳細を開きます。
電話システムの表示名 (Phone System Display Name)	(表示専用) ポートグループを使用する電話システム。
ポートカウント (Port Count)	(表示専用) ポートグループで使用するために Cisco Unity Connection SRSV で作成されたボイスメッセージポートの数。
連動方法 (Integration Method)	(表示専用) Cisco Unity Connection SRSV と電話システムの接続に使用されている連動方法。
リセットが必要です (Needs Reset)	(表示専用) すべての機能を正常に使用するために、ポートグループのリセットが必要になるかどうかを示します。

## ポートグループの新規作成

表 15-4 [ポートグループの新規作成 (New Port Group)] ページ

フィールド	説明
電話システム (Phone System)	ポートグループを使用する電話システムを選択します。
作成元 (Create From)	次のいずれかを選択します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>[ポートグループタイプ (Port Group Type)] : Connection SRSV は、リストから選択したタイプに基づいて新しいポートグループを作成します。新しいポートグループには、ポートグループタイプで指定したデフォルト設定が適用されます。</li> <li>[ポートグループ (Port Group)] : Connection SRSV は、リストから選択した既存のポートグループに基づいて新しいポートグループを作成します。新しいポートグループには、選択したポートグループの現在の設定が適用されます。</li> </ul>
表示名 (Display Name)	ポートグループの説明的な名前を入力します。
デバイス名プレフィックス (Device Name Prefix)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unified Communications Manager がボイスポートのデバイス名に追加するプレフィックスを入力します。このプレフィックスは、Cisco Unified CM で使用するプレフィックスと一致する必要があります。
IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)	ポートグループの接続先となる電話システムまたは SIP サーバの IPv4 アドレス (またはホスト名) を入力します。 このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。 <b>(注)</b> SCCP ポートで Cisco Unified CM 認証および暗号化を使用する場合は、このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力します。SCCP ポートの Connection と Cisco Unified CM の間の暗号化に使用する CTL ファイルには、IPv6 アドレッシングを使用している場合でも、IPv4 アドレス/ホスト名が必要です。
IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)	ポートグループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの IPv6 アドレス (またはホスト名) を入力します。 このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。 <b>(注)</b> この設定は、Connection だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。 <b>(注)</b> この設定は、Cisco Unified Communications Manager 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。
ポート (Port)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unity Connection の接続先となるプライマリ Cisco Unified Communications Manager サーバの伝送制御プロトコル (TCP) ポートを入力します。デフォルト設定を使用することを推奨します。 デフォルト設定 : 2000

表 15-4 [ポートグループの新規作成 (New Port Group)] ページ (続き)

フィールド	説明
TLS ポート (TLS Port)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unity Connection の連動対象となる Cisco Unified Communications Manager サーバの TLS ポートを入力します。 デフォルト設定：2443



(注) SCCP および SIP ポートグループは、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。ただし、IPv6 アドレスは、Connection プラットフォームがデュアル (IPv4/IPv6) モードで設定されている場合にのみ機能します。IPv6 設定の詳細については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html) から入手可能です。

## ポートグループの基本設定

表 15-5 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	ポートグループの説明的な名前を入力します。
連動方法 (Integration Method)	(表示専用) Cisco Unity Connection SRSV と電話システムの接続に使用されている連動方法。
デバイス名プレフィックス (Device Name Prefix)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) Cisco Unified Communications Manager がボイスポートのデバイス名に追加するプレフィックスを入力します。このプレフィックスは、Cisco Unified CM で使用するプレフィックスと一致する必要があります。
リセットのステータス (Reset Status)	(表示専用) すべての機能を正常に使用するために、ポートグループのリセットが必要になるかどうかを示します。



(注) SCCP および SIP ポートグループは、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。IPv6 設定の詳細については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html) から入手可能です。

## サーバの編集

表 15-6 [サーバの編集 (Edit Servers) ] ページ

フィールド	説明
<b>Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)</b>	
選択項目の削除 (Delete Selected)	サーバを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。一度に複数のサーバを削除できます。
追加 (Add)	サーバを追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。新しい行が表示されます。ここで、新しいサーバに適切なデータを入力します。
順序 (Order)	ポート グループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの優先順位を入力します。数値の最も小さいサーバがプライマリ Cisco Unified CM サーバで、数値がプライマリよりも大きい場合はセカンダリ サーバです。
IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)	<p>ポート グループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの IPv4 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name) ] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p><b>(注)</b> SCCP ポートで Cisco Unified CM 認証および暗号化を使用する場合は、このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力します。SCCP ポートの Connection SRSV と Cisco Unified CM の間の暗号化に使用する CTL ファイルには、IPv6 アドレッシングを使用している場合でも、IPv4 アドレスまたはホスト名が必要です。</p>
IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)	<p>ポート グループの接続先となる Cisco Unified Communications Manager サーバの IPv6 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name) ] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p><b>(注)</b> この設定は、Connection SRSV だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p> <p><b>(注)</b> この設定は、Cisco Unified Communications Manager 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。</p>
ポート (Port)	<p>Cisco Unity Connection SRSV が Cisco Unified Communications Manager サーバへの接続に使用する TCP ポートの番号を入力します。デフォルト設定を使用することを推奨します。</p> <p>デフォルト設定 : 2000</p>
TLS ポート (TLS Port)	<p>Cisco Unified Communications Manager サーバの TLS ポートを入力します。デフォルト設定を使用することを推奨します。</p> <p>デフォルト設定 : 2443</p>
サーバタイプ (Server Type)	<p>Cisco Unity Connection の連動対象となる Cisco Unified Communications Manager サーバのタイプを選択します ([Cisco Unified Communications Manager] または [Cisco Unified Communications Manager Express])。</p> <p>デフォルト設定 : Cisco Unified Communications Manager</p>

表 15-6 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページ (続き)

フィールド	説明
高順位の Cisco Unified Communications Manager が使用可能になったら再接続する (Reconnect To a Higher-Order Cisco Unified Communications Manager When Available)	<p>このチェックボックスをオンにすると、より優先順位の高いサーバで停電が発生した直後に、ポートグループのポートが [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] テーブル内にリストされた優先順位の高いサーバに、Cisco Unity Connection SRSV によって再登録されます。Cisco Unified CM と Connection の間の接続は、Cisco Unified CM によって指定された間隔で送信されるキープアライブによって維持されます。このチェックボックスをオンにすると、キープアライブによってサーバが使用可能なことが示されると、Connection が優先順位の高い Cisco Unified CM サーバにただちに再接続します。</p> <p>このチェックボックスをオフにすると、より優先順位の高いサーバで停電が発生した後も Cisco Unity Connection SRSV が優先順位の低い Cisco Unified CM サーバとの接続を維持します。この接続は、キープアライブによって優先順位の高いサーバが再び使用可能であることが示された場合でも維持されます。</p>
<b>TFTP サーバ (TFTP Servers)</b>	
選択項目の削除 (Delete Selected)	簡易ファイル転送プロトコル (TFTP) サーバを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。複数の TFTP サーバを同時に削除できます。
追加 (Add)	サーバを追加するには、[新規追加 (Add New)] ボタンを選択します。新しい行が表示されます。ここで、新しいサーバに適切なデータを入力します。
順序 (Order)	ポートグループの接続先となる TFTP サーバの優先順位を入力します。数値の最も小さいサーバがプライマリ TFTP サーバで、数値がプライマリよりも大きい場合はセカンダリサーバです。
IPv4 アドレス/ホスト名 (IPv4 Address or Host Name)	<p>ポートグループの接続先となる TFTP サーバの IPv4 アドレス (またはホスト名) を入力します。</p> <p>このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力するか、[IPv6 アドレス/ホスト名 (IPv6 Address or Host Name)] フィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力する必要があります (また、該当する場合は、両方のフィールドに情報を入力します)。両方のフィールドを空白のままにすることはできません。</p> <p><b>(注)</b> SCCP ポートで Cisco Unified CM 認証および暗号化を使用する場合は、このフィールドに IP アドレスまたはホスト名を入力します。SCCP ポートの Connection SRSV と Cisco Unified CM の間の暗号化に使用する CTL ファイルには、IPv6 アドレッシングを使用している場合でも、IPv4 アドレスまたはホスト名が必要です。</p>
<b>IPv6 アドレッシングモード (IPv6 Addressing Mode)</b>	
シグナリングの設定 (Preference for Signaling)	<p>この設定により、SCCP で Cisco Unified Communications Manager に登録する場合、および SIP 要求を開始する場合のコール制御シグナリング設定が決定されます。この設定は、[システム設定 (System Settings)] &gt; [全般設定 (General Configuration)] ページの [IP アドレッシングモード (IP Addressing Mode)] オプションが IPv4 および IPv6 に設定されている場合のみ適用可能です。</p> <p>リストからオプションを選択し、Connection が発信トラフィックを制御する方法を制御します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• IPv4</li> </ul> <p>デフォルト設定 : IPv4</p> <p><b>(注)</b> このページの設定は、Connection SRSV だけに適用可能です。IPv6 は、Cisco Unified Communications Manager Business Edition でサポートされていません。</p> <p><b>(注)</b> この設定は、Cisco Unified CM 連動だけに適用可能です。IPv6 は、他の電話システムとの連動はサポートされていません。</p>



- (注) SCCP および SIP ポートグループは、IPv4 アドレスと IPv6 アドレスの両方をサポートします。IPv6 設定の詳細については、『*Reconfiguration and Upgrade Guide for Cisco Unity Connection*』ガイドの「Adding or Changing the IPv6 Addresses of Cisco Unity Connection」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/upgrade/guide/9xcucrug051.html) から入手可能です。

## 詳細設定の編集

表 15-7 [ 詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings) ] ページ

フィールド	説明
応答後の遅延 _____ ミリ秒 (Delay After Answer _____ Milliseconds)	Connection SRSV にコールが接続された後、Connection がグリーティングを再生するまでの待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定 : 0 ミリ秒
発信ガード時間 _____ ミリ秒 (Outgoing Guard Time _____ Milliseconds)	ボイスメッセージポートが非アクティブになっている場合、そのポートを Connection SRSV が発信通話に使用できるようになるまでの待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定 : 1,000 ミリ秒
発信ダイヤル前遅延 _____ ミリ秒 (Outgoing Pre-Dial Delay _____ Milliseconds)	Connection SRSV が発信通話をダイヤルするまでの待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定 : 0 ミリ秒
発信ダイヤル後遅延 _____ ミリ秒 (Outgoing Post-Dial Delay _____ Milliseconds)	Connection SRSV が発信通話をダイヤルした後の待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定 : 0 ミリ秒
DTMF ダイヤル番号間遅延 _____ ミリ秒 (DTMF Interdigit Delay _____ Milliseconds)	発信者が番号をダイヤルした後、Connection SRSV が受信した番号を処理するまでの待機時間をミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定 : 300 ミリ秒
録音の DTMF クリップ _____ ミリ秒 (Recording DTMF Clip _____ Milliseconds)	メッセージが DTMF タッチトーンで終了している場合に、録音の末尾から切り捨てる時間の長さをミリ秒単位で入力します。 デフォルト設定 : 170 ミリ秒
録音のトーンエキストラクリップ _____ ミリ秒 (Recording Tone Extra Clip _____ Milliseconds)	発信者が電話を切断してメッセージを終了した場合に、録音の末尾から切り捨てる時間の長さをミリ秒単位で入力します。この方法でコールが終了された場合、電話システムはトーン (リオーダー トーンなど) を再生することがあります。 デフォルト設定 : 250 ミリ秒

表 15-7 [詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings)] ページ (続き)

フィールド	説明
オーディオ ノーマライズ (音量均一化) を有効にする (Enable Audio Normalization)	ボイス メッセージとユーザ グリーティングの録音音量を Connection SRSV で自動的に調整して、[ システム設定 (System Settings) ] > [ 全般設定 (General Configuration) ] ページの [ 録音およびメッセージのターゲット デシベル レベル (Target Decibel Level for Recordings and Messages) ] フィールドの設定と同じにする場合は、このチェックボックスをオンにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
ノイズリダクションを有効にする (Enable Noise Reduction)	Connection SRSV でノイズリダクション (低減) フィルタを有効にして、雑音が多い環境での音質および音声認識の正確さを改善する場合は、このチェックボックスをオンにします。このフィルタは、ポート グループ内のボイス メッセージ ポートへのコールにおける音声認識カンパセーションのユーザによるすべての音声発話、および Connection SRSV により録音されるすべての音声に適用されます。ポート グループ内のボイス メッセージ ポートへのコールにおけるすべての発話および録音された音声に対し、このフィルタを無効にする場合は、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。

## コーデックのアドバタイズの編集

表 15-8 [コーデックのアドバタイズの編集 (Edit Codec Advertising)] ページ

フィールド	説明
アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)	このリストには、Cisco Unity Connection SRSV が発信時にアドバタイズする使用可能なコーデック (オーディオ形式) を移動します。別のコーデックを使用する場合は、電話システムで変換する必要があります。
アドバタイズされていないコーデック (Unadvertised Codecs)	このリストには、Cisco Unity Connection SRSV が発信時にアドバタイズしないコーデック (オーディオ形式) を移動します。

## ポートの検索

[ポートの検索 (Search Ports)] ページには、ポートの総数とともにステータスが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべてのポートが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、ポートの表示名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

■ ポートの新規作成

表 15-9 [ポートの検索 (Search Ports)] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	ポートを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。複数のポートを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	ポートを追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規ポートに適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートの識別に役立つ名前。この名前はポート グループの表示名から作成され、以降にハイフン (-) とボイス メッセージ ポートのシーケンス番号が付加されます。
電話システムの表示名 (Phone System Display Name)	(表示専用) ポートを使用する電話システム。電話システムの設定を表示および編集するには、この名前を選択します。
内線番号 (Extension)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートの内線番号 (定義されている場合)。
サーバ (Server)	(表示専用) このポートを処理する Cisco Unity Connection SRSV のサーバまたはノード (Connection クラスタが設定されている場合)。
有効 (Enabled)	(表示専用) 列が X になっている場合、通常運用中にポートが有効になります。
コールに応答する (Answer Calls)	(表示専用) 列が X になっている場合、ポートはコールへの応答用に指定されています。
メッセージの通知 (Message Notification)	(表示専用) 列が X になっている場合、ポートはユーザへのメッセージ通知用に指定されています。
MWI 発信 (Dialout MWI)	(表示専用) 列が X になっている場合、ポートは MWI のオン/オフ用に指定されています。
TRAP 接続 (TRAP Connection)	(表示専用) 列が X になっている場合、ユーザはこのポートを使用することで、電話機を Cisco Unity Connection の Web アプリケーションおよび電子メール クライアントで録音/再生デバイスとして使用できます。通常、[TRAP 接続 (TRAP Connection)] には、最も使用率の低いポートを割り当てます。
セキュリティ モード (Security Mode)	(表示専用) Cisco Unified Communications Manager の認証または暗号化が有効になっているかどうかを示します。

## ポートの新規作成

表 15-10 [ポートの新規作成 (New Port)] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	通常運用中にポートを有効にする場合は、このチェックボックスをオンにします。 ポートを無効にするには、このチェックボックスをオフにします。ポートが無効になっている場合にポートを呼び出すと、呼び出し音は鳴りますが、応答はありません。通常、ポートは、テスト中インスタンスによってだけ無効になります。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
ポート数 (Number of Ports)	追加するボイス メッセージ ポートの数を入力します。 デフォルト設定：1

表 15-10 [ポートの新規作成 (New Port) ] ページ (続き)

フィールド	説明
電話システム (Phone System)	ボイス メッセージ ポートが使用する電話システムを選択します。
ポート グループ (Port Group)	ボイス メッセージ ポートが所属するポート グループを選択します。
サーバ (Server)	Connection SRSV ボイス メッセージング ポート进行处理するサーバ。
コールに応答する (Answer Calls)	ポートをコールへの応答用に指定する場合は、このチェックボックスをオンにします。これらの通話は、識別できない発信者またはユーザからの着信です。 このポートでコールに応答しない場合は、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)	ユーザが Cisco Unity Connection の Web アプリケーションおよび電子メール クライアントで録音 / 再生デバイスとして電話機を使用できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。稼働率が最も低いポートに [TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections) ] を割り当てます。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
セキュリティ モード (Security Mode)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) ボイス メッセージ ポートに使用する Cisco Unified Communications Manager セキュリティ モードを選択します。 デフォルト設定：[非セキュア (Non-secure) ]

## ポートの基本設定

表 15-11 [ポートの基本設定 (Port Basics) ] ページ

フィールド	説明
有効 (Enabled)	通常運用中にポートを有効にする場合は、このチェックボックスをオンにします。 ポートを無効にするには、このチェックボックスをオフにします。ポートが無効になっている場合にポートを呼び出すと、呼び出し音は鳴りますが、応答はありません。通常、ポートは、テスト中インストーラによってだけ無効になります。 デフォルト設定：チェックボックスはオンです。
ポート名 (Port Name)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートの識別に役立つ名前。この名前はポート グループの表示名から作成され、以降にハイフン (-) とボイス メッセージ ポートのシーケンス番号が付加されます。
再起動 (Restart)	ボイス メッセージ ポートを再起動するには、このボタンを選択します。  <b>注意</b> ボイス メッセージ ポートを再起動すると、そのポートで進行中のコールはすべて終了します。Cisco Unity Connection SRSV Serviceability では、ポートでの新しい着信コールの受け入れを [ツール (Tools) ] > [クラスタの管理 (Cluster Management) ] ページで停止できます。
電話システム (Phone System)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートを使用する電話システムの表示名。
ポート グループ (Port Group)	(表示専用) ボイス メッセージ ポートが所属するポート グループ。

表 15-11 [ポートの基本設定 (Port Basics) ] ページ (続き)

フィールド	説明
内線番号 (Extension)	電話システムでポートへの接続に使用される内線番号を入力します。
サーバ (Server)	(Cisco Unified CM SCCP および SIP 連動専用) ボイス メッセージング ポート进行处理する Connection SRSV サーバの名前を選択します。
コールに応答する (Answer Calls)	ポートをコールへの応答用に指定する場合は、このチェックボックスをオンにします。これらの通話は、識別できない発信者またはユーザからの着信です。 このポートでコールに応答しない場合は、このチェックボックスをオフにします。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。
TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)	ユーザが Cisco Unity Connection の Web アプリケーションおよび電子メール クライアントで録音 / 再生デバイスとして電話機を使用できるようにする場合は、このチェックボックスをオンにします。稼働率が最も低いポートに [TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections) ] を割り当てます。 デフォルト設定 : チェックボックスはオンです。
発信ハント順 (Outgoing Hunt Order)	ポートが発信通話に使用される場合の優先順位を入力します (該当する場合)。 使用可能なポートのハント順が同じ値になっている場合、Cisco Unity Connection は最も長時間アイドル状態になっているポートを使用します。
セキュリティ モード (Security Mode)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) ボイス メッセージ ポートに使用する Cisco Unified Communications Manager セキュリティ モードを選択します。 デフォルト設定 : [ 非セキュア (Non-secure) ]
SCCP (Skinny) デバイス名 (SCCP (Skinny) Device Name)	(表示専用) Cisco Unified Communications Manager がボイス メッセージ ポートに割り当てたデバイス名。このデバイス名は、トラブルシューティングで役立つ場合があります。
証明書の表示 (View Certificate)	(Cisco Unified CM SCCP 連動専用) ボイス メッセージ ポートのデバイス証明書データを表示するには、このボタンを選択します。

## ポート証明書の表示

表 15-12 [ポート証明書の表示 (View Port Certificate) ] ページ

フィールド	説明
件名 (Subject)	(表示専用) ポート証明書の [ 件名 (Subject) ] フィールドの内容。
発行元 (Issuer)	(表示専用) ポート証明書の [ 発行元 (Issuer) ] フィールドの内容。
有効期限の開始 (Valid From)	(表示専用) ポート証明書の有効期限の開始日時。
有効期限の終了 (Valid Until)	(表示専用) ポート証明書の有効期限の終了日時。
バージョン (Version)	(表示専用) ポート証明書のバージョン。
シリアル番号 (Serial Number)	(表示専用) ポート証明書のシリアル番号。

表 15-12 [ポート証明書の表示 (View Port Certificate)] ページ (続き)

フィールド	説明
証明書テキスト (Certificate Text)	(表示専用) ポート証明書のテキストの内容。
秘密キー (Private Key)	(表示専用) ポート証明書の暗号化された秘密キー。
新規作成 (Generate New)	すべてのボイス メッセージ ポートについて新しいポート証明書を生成するには、このボタンを選択します。

## ルート証明書の表示

表 15-13 [ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページ

フィールド	説明
件名 (Subject)	(表示専用) ポート証明書の [件名 (Subject)] フィールドの内容。
発行元 (Issuer)	(表示専用) ポート証明書の [発行元 (Issuer)] フィールドの内容。
有効期限の開始 (Valid From)	(表示専用) ルート証明書の有効期限の開始日時。
有効期限の終了 (Valid Until)	(表示専用) ルート証明書の有効期限の終了日時。
バージョン (Version)	(表示専用) ルート証明書のバージョン。
ファイル名 (File Name)	(表示専用) ルート証明書のファイル名。
シリアル番号 (Serial Number)	(表示専用) ルート証明書のシリアル番号。
証明書テキスト (Certificate Text)	(表示専用) ルート証明書のテキストの内容。
秘密キー (Private Key)	(表示専用) ルート証明書の暗号化された秘密キー。
右クリックして証明書をファイルとして保存 (Right-Click to Save the Certificate as a File)	このリンクを右クリックして [対象をファイルに保存 (Save Target As)] を選択すると、ルート証明書を指定位置にファイルとして保存できます。 このファイル名は、表示されている名前と同じものにして、拡張子は <code>htm</code> ではなく <code>0</code> にする必要があることに注意してください。
新規作成 (Generate New)	すべてのボイス メッセージ ポートについて新しいルート証明書と新しいポート証明書を生成するには、このボタンを選択します。

## SIP 証明書の検索

[SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページには、SIP 証明書の総数とともにステータスが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべての SIP 証明書が返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、証明書の表示名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 15-14 [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates) ] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	SIP 証明書を削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。複数の SIP 証明書を同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	SIP 証明書を追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規 SIP 証明書に適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) SIP 証明書の名前。
件名 (Subject Name)	(表示専用) Cisco Unified CM の管理の SIP トランクの SIP 証明書にある件名と一致する件名。

## 新規 SIP 証明書

表 15-15 SIP 証明書の新規作成 (New SIP Certificate)

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	SIP 証明書の識別に役立つ名前を入力します。
件名 (Subject Name)	Cisco Unified CM の管理の SIP トランクの SIP 証明書にある件名と一致する件名を入力します。  <b>注意</b> この件名は、Cisco Unified Communications Manager で使用される SIP 証明書の件名と一致している必要があります。一致していない場合、Cisco Unified CM の認証および暗号化は失敗します。

## SIP 証明書の編集

表 15-16 [SIP 証明書の編集 (Edit SIP Certificate) ] ページ

フィールド	説明
表示名 (Display Name)	SIP 証明書の識別に役立つ名前を入力します。
件名 (Subject Name)	Cisco Unified CM の管理の SIP トランクの SIP 証明書にある件名と一致する件名を入力します。  <b>注意</b> この件名は、Cisco Unified Communications Manager で使用される SIP 証明書の件名と一致している必要があります。一致していない場合、Cisco Unified CM の認証および暗号化は失敗します。
件名 (Subject)	(表示専用) SIP 証明書の [ 件名 (Subject) ] フィールドの内容。
発行元 (Issuer)	(表示専用) SIP 証明書の [ 発行元 (Issuer) ] フィールドの内容。
有効期限の開始 (Valid From)	(表示専用) SIP 証明書の有効期限の開始日時。
有効期限の終了 (Valid Until)	(表示専用) SIP 証明書の有効期限の終了日時。
バージョン (Version)	(表示専用) SIP 証明書のバージョン。
シリアル番号 (Serial Number)	(表示専用) SIP 証明書のシリアル番号。
証明書テキスト (Certificate Text)	(表示専用) SIP 証明書のテキストの内容。
秘密キー (Private Key)	(表示専用) SIP 証明書の暗号化された秘密キー。
新規作成 (Generate New)	新しい SIP 証明書を生成するには、このボタンを選択します。

## SIP セキュリティ プロファイルの検索

[SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles) ] ページには、セキュリティ プロファイルの総数とともにステータスが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべてのセキュリティ プロファイルが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、セキュリティ プロファイルの表示名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 15-17 [SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles) ] ページ

フィールド	説明
選択項目の削除 (Delete Selected)	SIP セキュリティ プロファイルを削除するには、表示名の左側にあるチェックボックスをオンにして、[ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。複数の SIP セキュリティ プロファイルを同時に削除できます。
新規追加 (Add New)	SIP セキュリティ プロファイルを追加するには、[ 新規追加 (Add New) ] ボタンを選択します。新しいページが開くので、このページに新規 SIP セキュリティ プロファイルに適用するデータを入力します。
表示名 (Display Name)	(表示専用) SIP セキュリティ プロファイルの名前。

## 新規 SIP セキュリティ プロファイル

表 15-18 [SIP セキュリティ プロファイルの新規作成 (New SIP Security Profile) ] ページ

フィールド	説明
ポート (Port)	ボイス メッセージ ポートの SIP トランク認証および暗号化で Cisco Unified Communications Manager サーバが使用するポート。 <b>(注)</b> TLS による SIP セキュリティと TLS 以外の SIP セキュリティの両方で、同じポートを使用することはできません。
TLS を実行 (Do TLS)	Cisco Unity Connection と Cisco Unified Communications Manager サーバ間で SIP トランクを使用して送信されるコール シグナリング メッセージを暗号化する場合は、このチェックボックスをオンにします。 Connection と Cisco Unified CM サーバ間で SIP トランクを使用して送信されるコール シグナリング メッセージを暗号化しない場合は、このチェックボックスをオフにします。  <b>注意</b> このチェックボックスをオンにした場合は、Cisco Unified CM サーバでも TLS を有効にする必要があります。有効にしない場合、SIP セキュリティが正常に機能しない可能性があります。

## SIP セキュリティ プロファイルの編集

表 15-19 [SIP セキュリティ プロファイルの編集 (Edit SIP Security Profile) ] ページ

フィールド	説明
ポート (Port)	ボイス メッセージ ポートの SIP トランク認証および暗号化で Cisco Unified Communications Manager サーバが使用するポート。 <b>(注)</b> TLS による SIP セキュリティと TLS 以外の SIP セキュリティの両方で、同じポートを使用することはできません。

表 15-19 [SIP セキュリティ プロファイルの編集 (Edit SIP Security Profile) ] ページ (続き)

フィールド	説明
TLS を実行 (Do TLS)	<p data-bbox="368 378 1497 472">Cisco Unity Connection と Cisco Unified Communications Manager サーバ間で SIP トランクを使用して送信されるコール シグナリング メッセージを暗号化する場合は、このチェックボックスをオンにします。</p> <p data-bbox="368 488 1497 551">Connection と Cisco Unified CM サーバ間で SIP トランクを使用して送信されるコール シグナリング メッセージを暗号化しない場合は、このチェックボックスをオフにします。</p> <hr/> <p data-bbox="368 566 1497 703"> <b>注意</b> このチェックボックスをオンにした場合は、Cisco Unified CM サーバでも TLS を有効にする必要があります。有効にしない場合、SIP セキュリティが正常に機能しない可能性があります。</p>

■ SIP セキュリティ プロファイルの編集



# CHAPTER 16

## Cisco Unity Connection SRSV の電話システム連動の管理



(注)

電話システム、ポートグループ、ポート、およびサーバを追加または削除することによって、電話システムの連動を管理できます。また、既存の電話システム、ポートグループ、ポート、電話、およびサーバの設定を変更することもできます。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection SRSV の電話システムの管理」 (P.16-1)
- 「Cisco Unity Connection SRSV のポートグループの管理」 (P.16-3)
- 「Cisco Unity Connection SRSV のポートの管理」 (P.16-12)
- 「Cisco Unity Connection SRSV のセキュリティ (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)」 (P.16-16)

## Cisco Unity Connection SRSV の電話システムの管理

Cisco Unity Connection SRSV の管理の電話システムのページには、Cisco Unity Connection SRSV と連動する電話システムが示されています。Connection SRSV の管理において、1つの電話システムは1つ以上のポートグループを保持しており、ポートグループはボイスメッセージポートを保持しています。電話システムを管理して、システムのニーズの変化に対応することができます。

次の項を参照してください。

- 「新しい電話システム連動の追加」 (P.16-1)
- 「電話システム連動の削除」 (P.16-2)
- 「電話システムの設定変更」 (P.16-2)
- 「コールループ検出設定の変更」 (P.16-3)

### 新しい電話システム連動の追加

複数の電話システムを Connection SRSV と連動することができます。サポートされている組み合わせについては、

[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.htm](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.htm)にある「Multiple Integration Guide for Cisco Unity Connection」を参照してください。

### 新しい電話システム連動を追加する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開してから、[ 電話システム (Phone System) ] を選択します。
- ステップ 2** [ 電話システムの検索 (Search Phone Systems) ] ページの [ 電話システムの検索結果 (Phone System Search Results) ] で、[ 新規追加 (Add New) ] を選択します。[ 電話システムの新規作成 (New Phone System) ] ページが表示されます。
- ステップ 3** [ 電話システムの新規作成 (New Phone System) ] ページの [ 電話システムの名前 (Phone System Name) ] フィールドに、電話システムのわかりやすい名前を入力し、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 4** [ 電話システムの基本設定 (Phone System Basics) ] ページで該当する設定を入力し、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- 

## 電話システム連動の削除

Connection SRSV で電話システムを使用しなくなった場合は、その電話システムを削除できます。電話システムを削除する前に、削除する電話システムに関連付けられている次のオブジェクトをすべて削除するか、再割り当てする必要があります。

- すべてのユーザ (MWI デバイスおよび通知デバイスを含む)
- すべてのユーザ テンプレート
- すべてのシステム コール ハンドラ
- すべてのコール ハンドラ テンプレート



(注)

電話システムに関連付けられているすべてのユーザのリストは、[ 電話システムに関連付け (Phone System Associations) ] ページで参照できます。手順については、「[コール ループ検出設定の変更 \(P.16-3\)](#)」を参照してください。

---

### 電話システムの連動を削除する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開してから、[ 電話システム (Phone System) ] を選択します。
- ステップ 2** [ 電話システムの検索 (Search Phone Systems) ] ページの [ 電話システムの検索結果 (Phone System Search Results) ] で、削除する電話システムの名前の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。
- ステップ 4** 電話システムを削除するかどうか確認するメッセージが表示されたら [OK] を選択します。
- 

## 電話システムの設定変更

電話システムを Connection SRSV と連動させた後で、電話システムの設定を変更することができます。電話システムの設定では、Connection SRSV と連動する電話システムを特定し、それらの電話システムの機能を調整します (連動の設定は、電話システムに属しているポート グループに保持されます)。

### 電話システムの設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開してから、[ 電話システム (Phone System) ] を選択します。
- ステップ 2** [ 電話システムの検索 (Search Phone Systems) ] ページで、設定を変更する電話システムの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ 電話システムの基本設定 (Phone System Basics) ] ページで必要に応じて設定を変更し、[ 保存 (Save) ] を選択します。

## コール ループ検出設定の変更

ユーザにメッセージが到着したことを通知するなどの目的で、Cisco Unity Connection SRSV が転送したコールが、もう一度 Connection SRSV に戻されることがあります。コール ループの検出を有効にすると、コール ループが発生したときに Connection SRSV によって検出され、そのコールが拒否されません。

コール ループ検出の設定を変更して、確認の対象となるコール タイプを有効または無効にする、Connection SRSV が使用する fourth-column DTMF トーンを設定する、およびガード時間を設定する、といったことができます。

Connection SRSV が転送するコールへの影響が不明な場合は、コール ループ検出の設定は変更しないでください。

### コール ループ検出の設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開してから、[ 電話システム (Phone System) ] を選択します。
- ステップ 2** [ 電話システムの検索 (Search Phone Systems) ] ページで、電話システムの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ 電話システムの基本設定 (Phone System Basics) ] ページの [ DTMF を使用したコール ループの検出 (Call Loop Detection by Using DTMF) ] で、必要に応じて設定を入力して [ 保存 (Save) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV のポート グループの管理

ポート グループは、連動のほとんどの設定、および Connection SRSV の一部またはすべてのボイス メッセージング ポートを保持しています。

Connection SRSV ポート グループには、さまざまなポートのセットに適用できるように、連動の設定に対して柔軟性を実現しています。

次の項を参照してください。

- 「ポート グループの追加」 (P.16-4)
- 「ポート グループの削除」 (P.16-4)
- 「ポート グループの設定の変更」 (P.16-5)
- 「Cisco Unity Connection SRSV がコールに使用するオーディオ形式の変更」 (P.16-5)

- 「セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加」 (P.16-6)
- 「Cisco Unified Communications Manager サーバの削除」 (P.16-7)
- 「Cisco Unified Communications Manager サーバ設定の変更」 (P.16-7)
- 「TFTP サーバの追加」 (P.16-8)
- 「TFTP サーバの削除」 (P.16-8)
- 「TFTP サーバの設定変更」 (P.16-9)
- 「SIP サーバの追加」 (P.16-9)
- 「SIP サーバの削除」 (P.16-10)
- 「SIP サーバの設定変更」 (P.16-10)
- 「ポート グループの詳細設定の変更」 (P.16-11)
- 「ポート グループの詳細設定の変更」 (P.16-11)
- 「正規化の有効化または無効化」 (P.16-11)

## ポート グループの追加

複数のポートグループを追加して、それぞれに固有の連動設定と専用のボイス メッセージング ポート を定義できます。

*Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) のみ* : ポート グループを追加するには、Cisco Unified CM の管理の中に、ポート グループに属していない、既存のメッセージング ポート が存在している必要があります。

### ポート グループの追加方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
  - ステップ 2** [ ポート グループの検索 (Search Port Groups) ] ページの [ ポート グループの検索結果 (Port Group Search Results) ] で、[ 新規追加 (Add New) ] を選択します。
  - ステップ 3** [ ポート グループの新規作成 (New Port Group) ] ページで適切な設定を入力して、[ 保存 (Save) ] を選択します。
- 

## ポート グループの削除

ポートグループを削除すると、そのポートグループに属しているすべてのボイス メッセージング ポート も削除されますが、ポート グループが属している電話システムは削除されません。

### ポート グループの削除方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
  - ステップ 2** [ ポート グループの検索 (Search Port Groups) ] ページの [ ポート グループの検索結果 (Port Group Search Results) ] で、削除するポート グループの横にあるチェックボックスをオンにします。

- ステップ 3** [ 選択項目の削除 (Delete Selected) ] を選択します。
- ステップ 4** ポート グループを削除するかどうか確認するメッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

## ポート グループの設定の変更

ポート グループを追加した後で、ポート グループの設定を変更することができます。設定の変更は、ポート グループに属しているボイス メッセージング ポートだけに影響を与えます。

### ポート グループの設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- ステップ 2** [ ポート グループの検索 (Search Port Groups) ] ページで、設定を変更するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページで必要に応じて変更し、[ 保存 (Save) ] を選択します。

## Cisco Unity Connection SRSV がコールに使用するオーディオ形式の変更

コールに対して、Cisco Unity Connection SRSV は電話システムのメディア ストリームに適したオーディオ形式 (コーデック) をアダプタイズします。オーディオ形式を設定するときは、次の点に注意してください。

- Connection SRSV では、次に示す理由から、電話システムで使用しているオーディオ形式と同じものをメディア ストリームで使用する必要があります。
  - メディア ストリームを、あるオーディオ形式から別の形式に変換する必要性を減らす。
  - Connection SRSV サーバおよび電話システムのパフォーマンスに与える影響を最小限にする。
  - コールの音質を維持する。
- Connection SRSV が、電話システムで使用されているものとは異なるオーディオ形式をアダプタイズした場合、電話システムでメディア ストリームの変換が行われます。

### Cisco Unity Connection がコールに使用するオーディオ形式を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- ステップ 2** [ ポート グループの検索 (Search Port Groups) ] ページで、メディア ストリームのオーディオ形式を変更する電話システムの連動に属している、最初のポート グループを選択します。
- ステップ 3** [ ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ コーデックのアダプタイズ (Codec Advertising) ] を選択します。

- ステップ 4** [コーデックのアドバタイズの編集 (Edit Codec Advertising)] ページで、上向き矢印および下向き矢印を選択してコーデックの順序を変更するか、[アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスと [アドバタイズされていないコーデック (Unadvertised Codecs)] ボックスの間でコーデックを移動します。
- [アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスにあるコーデックが 1 つだけの場合、Connection SRSV はそのオーディオ形式でメディア ストリームを送信します。電話システムがこのオーディオ形式を使用していない場合、電話システムはメディア ストリームを変換します。
- [アドバタイズされているコーデック (Advertised Codecs)] ボックスに複数のコーデックがある場合、Connection SRSV はリストの先頭のコーデックを設定としてアドバタイズしますが、電話システムがリストから選択したオーディオ形式でメディア ストリームを送信します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** (SCCP を除くすべての連動) アドバタイズされているコーデックで使用するパケットのサイズを変更する場合は、[ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページにある [アドバタイズされているコーデックの設定 (Advertised Codec Settings)] で、各コーデックに対して必要なパケット設定を選択し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 7** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 8** メディア ストリームのオーディオ形式を変更する電話システム連動に属す、残りすべてのポートグループに対して、[ステップ 3](#) から [ステップ 7](#) を繰り返します。

## セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加

Cisco Unified Communications Manager の連動で、1 台だけの Cisco Unified CM サーバと連動を作成する場合は、[関連リンク (Related Links)] が役立ちます。クラスタ内のセカンダリ Cisco Unified CM サーバは、連動を作成した後で追加する必要があります。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、セカンダリ Cisco Unified CM サーバをサポートしていません。

### セカンダリ Cisco Unified Communications Manager サーバの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、セカンダリ Cisco Unified CM サーバを追加するポートグループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] で、[追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 5** セカンダリ Cisco Unified CM サーバの設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** 追加する残りのすべての Cisco Unified CM について、[ステップ 4](#) および [ステップ 5](#) を繰り返します。



(注) [Ping] を選択すると、Cisco Unified CM サーバの IP アドレス（またはホスト名）を確認できます。

## Cisco Unified Communications Manager サーバの削除

Cisco Unified Communications Manager サーバが電話システムの連動で使用されなくなった場合に、そのサーバを削除することができます。

Cisco Unified CM サーバを別のポート グループに移動する場合は、元のポート グループから対象の Cisco Unified CM サーバを削除して、別のポート グループに追加する必要があります。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は、Cisco Unified CM サーバの削除をサポートしていません。

### Cisco Unified Communications Manager サーバを削除する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート グループ (Port Group)] を選択します。
- ステップ 2** [ポート グループの検索 (Search Port Groups)] ページで、Cisco Unified CM サーバを削除するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] で、削除する Cisco Unified CM サーバの横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 6** Cisco Unified CM サーバを削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

## Cisco Unified Communications Manager サーバ設定の変更

Cisco Unified CM サーバを追加した後で、サーバの設定を変更することができます。

### Cisco Unified Communications Manager サーバ設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート グループ (Port Group)] を選択します。
- ステップ 2** [ポート グループの検索 (Search Port Groups)] ページで、Cisco Unified CM サーバ設定を変更するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。

- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [Cisco Unified Communications Manager サーバ (Cisco Unified Communications Manager Servers)] で、必要に応じて設定を変更して [保存 (Save)] を選択します。



(注) [Ping] を選択すると、Cisco Unified CM サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

## TFTP サーバの追加

Cisco Unified Communications Manager の連動では、Cisco Unified CM クラスタが Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証および暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要です。

システムで Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証および暗号化を使用する場合は、Cisco Unified CM 電話システムを作成した後で TFTP サーバを追加する必要があります。

### TFTP サーバの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- ステップ 2** [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、TFTP サーバを追加するポートグループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバ (SIP Servers)] で、[追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 5** TFTP サーバの設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** 追加する残りのすべての TFTP サーバについて、[ステップ 4](#) および [ステップ 5](#) を繰り返します。



(注) [Ping] を選択すると、TFTP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

## TFTP サーバの削除

TFTP サーバが電話システムの連動で使用されなくなった場合に、そのサーバを削除することができます。

Cisco Unified Communications Manager の連動では、Cisco Unified CM クラスタが Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証および暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要です。

### TFTP サーバの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。

- ステップ 2** [ポート グループの検索 (Search Port Groups)] ページで、TFTP サーバを削除するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバ (TFTP Servers)] で、削除する TFTP サーバの横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 6** TFTP サーバを削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

## TFTP サーバの設定変更

TFTP サーバを追加した後で、サーバの設定を変更することができます。

Cisco Unified Communications Manager の連動では、Cisco Unified CM クラスタが Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証および暗号化を使用する場合に限り、TFTP サーバが必要です。

### TFTP サーバ設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート グループ (Port Group)] を選択します。
- ステップ 2** [ポート グループの検索 (Search Port Groups)] ページで、TFTP サーバの設定を変更するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポート グループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4** [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [TFTP サーバ (SIP Servers)] で、必要に応じて設定を変更して [保存 (Save)] を選択します。



(注) [Ping] を選択すると、TFTP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

## SIP サーバの追加

SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager と電話システムの連動、または別の SIP サーバと電話システムの連動では、電話システムを作成した後に別の SIP サーバを追加できます。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は SIP サーバをサポートしていません。

### SIP サーバの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート グループ (Port Group)] を選択します。

- ステップ 2 [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、SIP サーバを追加するポートグループの表示名を選択します。
- ステップ 3 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページで、[SIP サーバ (SIP Servers)] の下にある [追加 (Add)] を選択します。
- ステップ 5 SIP サーバの設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6 追加する残りのすべての SIP サーバについて、ステップ 4 およびステップ 5 を繰り返します。



(注) [Ping] を選択すると、SIP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

## SIP サーバの削除

SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager と電話システムの連動、または SIP サーバと電話システムの連動では、ポートグループで SIP サーバが使用されなくなった場合に、その SIP サーバを削除できます。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は SIP サーバをサポートしていません。

### SIP サーバの削除方法

- ステップ 1 Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポートグループ (Port Group)] を選択します。
- ステップ 2 [ポートグループの検索 (Search Port Groups)] ページで、SIP サーバを削除するポートグループの表示名を選択します。
- ステップ 3 [ポートグループの基本設定 (Port Group Basics)] ページの [編集 (Edit)] メニューで、[サーバ (Servers)] を選択します。
- ステップ 4 [サーバの編集 (Edit Servers)] ページの [SIP サーバ (SIP サーバ)] で、削除する SIP サーバの横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 5 [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 6 SIP サーバを削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

## SIP サーバの設定変更

SIP トランクを使用した Cisco Unified Communications Manager と電話システムの連動、または別の SIP サーバと電話システムの連動では、SIP サーバを追加した後に SIP サーバの設定を変更できます。



(注) Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) は SIP サーバをサポートしていません。

### SIP サーバの設定の変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- ステップ 2** [ ポート グループの検索 (Search Port Groups) ] ページで、SIP サーバの設定を変更するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページの [ 編集 (Edit) ] メニューで、[ サーバ (Servers) ] を選択します。
- ステップ 4** [ サーバの編集 (Edit Servers) ] ページの [ SIP サーバ (SIP Servers) ] で、必要に応じて設定を変更して [ 保存 (Save) ] を選択します。



(注) [Ping] を選択すると、SIP サーバの IP アドレス (またはホスト名) を確認できます。

## ポート グループの詳細設定の変更

ポート グループの詳細設定では、遅延や MWI の使用方法など、使用頻度の低い設定を制御します。ポート グループの詳細設定は、デフォルト値のままにしておくことを推奨します。

### ポート グループの詳細設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- ステップ 2** [ ポート グループの検索 (Search Port Groups) ] ページで、詳細設定を変更するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページで、[ 編集 (Edit) ] メニューから [ 詳細設定 (Advanced Settings) ] を選択します。
- ステップ 4** [ 詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings) ] ページの [ ポート グループの詳細設定 (Port Group Advanced Settings) ] で、必要に応じて設定を変更して [ 保存 (Save) ] を選択します。

## 正規化の有効化または無効化

正規化は、メッセージを録音するための自動ボリューム調整を制御します。正規化は有効にしておくことを推奨します。また、[ システム設定 (System Settings) ] > [ 全般設定 (General Configuration) ] ページの [ 録音およびメッセージのターゲット デシベル レベル (Target Decibel Level for Recordings and Messages) ] フィールドの値は変更しないでください。

### 正規化を有効化または無効化する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート グループ (Port Group) ] を選択します。
- ステップ 2** [ ポート グループの検索 (Search Port Groups) ] ページで、詳細設定を変更するポート グループの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ ポート グループの基本設定 (Port Group Basics) ] ページで、[ 編集 (Edit) ] メニューから [ 詳細設定 (Advanced Settings) ] を選択します。
- ステップ 4** [ 詳細設定の編集 (Edit Advanced Settings) ] ページの [ 録音およびメッセージのノーマライズ (音量均一化) (Audio Normalization for Recordings and Messages) ] で、必要に応じて設定を変更して [ 保存 (Save) ] を選択します。
- 

## Cisco Unity Connection SRSV のポートの管理

ボイス メッセージング ポートを使用すると、Cisco Unity Connection SRSV で (メッセージを録音するなど) コールを着信したり、Connection SRSV で (メッセージ通知の送信や MWI の設定などのために) コールを発信することができます。

ボイス メッセージング ポートは、それぞれ 1 つのポート グループだけに属します。ポート グループが複数ある場合、各グループは固有のボイス メッセージング ポートを持っています。すべてのポート グループに属しているボイス メッセージング ポートの合計数は、Connection SRSV のライセンス ファイルで有効になっているボイス メッセージング ポートの最大数を超えることはできません。

次の項を参照してください。

- 「ポートの追加」 (P.16-12)
- 「ポートの削除」 (P.16-13)
- 「ポート設定の変更」 (P.16-13)
- 「ポート証明書の表示」 (P.16-15)

### ポートの追加

ボイス メッセージング ポートは、Cisco Unity Connection SRSV と電話システムと間のコールに接続を提供します。電話システムを作成した後で、ボイス メッセージング ポートを追加できます。追加するボイス メッセージング ポートの数は、Connection SRSV のライセンス ファイルで有効になっているボイス メッセージング ポートの最大数を超えないようにする必要があります。

*Cisco Unified Communications Manager Business Edition (CMBE) のみ* : ポートを追加するには、ポート グループに属していない既存のボイス メッセージング ポートが、Cisco Unified CM Administration に存在している必要があります。

#### 新しいポートの追加方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[ テレフォニー統合 (Telephony Integrations) ] を展開し、[ ポート (Port) ] を選択します。
- ステップ 2** [ ポートの検索 (Search Ports) ] ページの [ ポートの検索結果 (Port Search Results) ] で、[ 新規追加 (Add New) ] を選択します。

**ステップ 3** [ポートの新規作成 (New Port)] ページで該当する設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

**注意**

コールへの応答用に設定したポート数と、発信用に設定したポート数が適切であることを確認します。ポートの数が適切でない場合は、連動が正常に機能しないことがあります。  
[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html) から入手可能な該当する Cisco Unity Connection 連動ガイドの「Planning How the Voice Messaging Ports Will Be Used by Cisco Unity Connection」の項を参照してください。

**ステップ 4** Connection SRSV の管理の [関連リンク (Related Links)] リストで [テレフォニーの設定の確認 (Check Telephony Configuration)] を選択し、[移動 (Go)] を選択して電話システムの連動の設定を確認します。

**ステップ 5** テストが正常に終了しなかった場合は、[タスクの実行結果 (Task Execution Results)] リストに、トラブルシューティングの手順を示したメッセージが 1 つ以上示されます。問題を修正してから、設定をもう一度確認してください。

## ポートの削除

ボイス メッセージング ポートは、Connection SRSV と電話システムと間のコールに接続を提供しません。

### ポートの削除方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] を選択します。
- ステップ 2** [ポートの検索 (Search Ports)] ページの [ポートの検索結果 (Port Search Results)] で、削除するボイス メッセージング ポートの横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 4** 必要に応じて、ポート グループ内の残りのボイス メッセージング ポートで設定を変更し、コールへの応答のために設定されているボイス メッセージング ポートの数と、発信のために設定されているボイス メッセージング ポートの数が適切になるようにします。

## ポート設定の変更

ボイス メッセージング ポートは、Connection SRSV と電話システムと間のコールに接続を提供しません。電話システムの連動を作成した後で、ボイス メッセージング ポートの設定を変更できます。

### ポートの設定を変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] を選択します。
- ステップ 2** [ポート グループの検索 (Search Port Groups)] ページで、設定を変更するボイス メッセージング ポートの表示名を選択します。

**ステップ 3** [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページで必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

電話システムの連動に応じて、表 16-1 の一部またはすべてのフィールドが表示されます。

表 16-1 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページの設定

フィールド	説明
有効 (Enabled)	<p>ポー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。ポートは通常の動作中に有効になります。</p> <p>ポートを無効にするには、このチェックボックスをオフにします。ポートが無効になっている場合にポートを呼び出すと、呼び出し音は鳴りますが、応答はありません。通常、ポートは、テスト中インスタラによってだけ無効になります。</p>
サーバ名 (Server Name)	<p>(<i>Connection SRSV 冗長構成のみ</i>) このポートを処理する Connection SRSV サーバの名前を選択します。</p> <p>等しい数の応答ボイス メッセージ ポートと発信ボイス メッセージ ポートを Connection SRSV サーバに割り当てて、これらのポートがボイス メッセージ トラフィックを等しく共有するようにします。</p>
内線番号 (Extension)	電話システムで割り当てられているように、ポートに対する内線番号を入力します。
コールに回答する (Answer Calls)	ポートを通話への応答用に指定するには、このチェックボックスをオンにします。これらのコールは、外部発信者またはユーザからの着信です。
メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)	ポートをユーザに対するメッセージ通知用に指定するには、このチェックボックスをオンにします。稼働率が最も低いポートに [メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)] を割り当てます。
MWI 要求を送信する (Send MWI Requests) (シリアル連動では不使用)	<p>ポートでの MWI のオン/オフを指定するには、このチェックボックスをオンにします。稼働率が最も低いポートに [MWI 要求を送信する (Send MWI Requests)] を割り当てます。</p> <p>シリアル連動では、このチェックボックスをオフにします。ポートの数が適切でない場合は、連動が正常に機能しないことがあります。</p>
TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)	このチェックボックスをオンにすると、ユーザは Connection SRSV の Web アプリケーションで電話から録音または再生用のポートを使用できます。稼働率が最も低いポートに [TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)] を割り当てます。
発信ハント順 (Outgoing Hunt Order) (SIP 連動では使用不可)	Connection SRSV が発信のときに使用するポートの優先順位を指定します ([メッセージ通知を実行する (Perform Message Notification)]、[MWI 要求を送信 (Send MWI Requests)]、または [TRAP 接続を許可する (Allow TRAP Connections)] のチェックボックスをオンにした場合など)。値の最も大きいポートが最初に使用されます。ただし、複数のポートで [発信ハント オーダー (Outgoing Hunt Order)] の値が同じになっている場合、Connection SRSV は最も長い時間アイドル状態になっているポートを使用します。

表 16-1 [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページの設定 (続き)

フィールド	説明
セキュリティ モード (Security Mode) <i>(Cisco Unified CM SCCP 連動のみで使用可能)</i>	<p>該当するセキュリティ モードを選択します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>[ 非セキュア (Non-secure) ] : コールシグナリング メッセージがクリア (暗号化されていない) テキストとして送信され、認証された TLS ポートではなく、非認証ポートを使用して Cisco Unified Communications Manager に接続されるため、コールシグナリング メッセージの完全性とプライバシーは保証されません。また、メディア ストリームも暗号化されません。</li> <li>[ 認証 (Authenticated) ] : コールシグナリング メッセージは、認証された TLS ポートを使用して Cisco Unified CM に接続されるため、完全性が保証されます。ただし、クリア (暗号化されていない) テキストで送信されるため、コールシグナリング メッセージのプライバシーは保証されません。また、メディア ストリームも暗号化されません。</li> <li>[ 暗号化 (Encrypted) ] : コールシグナリング メッセージは、認証された TLS ポートを使用して Cisco Unified CM に接続され、暗号化されるため、完全性とプライバシーが保証されます。また、メディア ストリームも暗号化されます。</li> </ul>

- ステップ 4** これ以上、設定を変更するボイス メッセージング ポートがない場合は、**ステップ 6** に進みます。変更するものがある場合は、[ 次へ (Next) ] を選択します。
- ステップ 5** 設定を変更する残りすべてのボイス メッセージング ポートについて、**ステップ 3** および**ステップ 4** を繰り返します。
- ステップ 6** [ポート (Port)] メニューで [ポートの検索 (Search Ports)] を選択します。
- ステップ 7** [ポートの検索 (Search Ports)] ページで、コールへの応答用に設定したボイス メッセージング ポートと、発信用に設定したボイス メッセージング ポートの数が適切であることを確認します。必要な場合は、コールへの応答用に設定したボイス メッセージング ポートと、発信用に設定したボイス メッセージング ポートの数を調整します。

## ポート証明書の表示

ボイス メッセージング ポートに対するポート証明書は、Cisco Unified Communications Manager 4.1 以降との SCCP の連動だけで使用され、Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証に必要です。ポート証明書を表示すると、認証および暗号化に関する問題のトラブルシューティングに役立ちます。

### ポート証明書を表示する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で、[テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] を展開し、[ポート (Port)] を選択します。
- ステップ 2** [ポートの検索 (Search Ports)] ページで、デバイス証明書を表示するボイス メッセージング ポートの表示名を選択します。
- ステップ 3** [ポートの基本設定 (Port Basics)] ページで、[証明書の表示 (View Certificate)] を選択します。
- ステップ 4** [ポート証明書の表示 (View Port Certificate)] ウィンドウに、ポートのデバイス証明書に含まれた情報が表示されます。

# Cisco Unity Connection SRSV のセキュリティ (Cisco Unified Communications Manager の連動のみ)

Connection SRSV ボイス メッセージング ポートに対して Cisco Unified Communications Manager の認証と暗号化が設定されている場合は、証明書とセキュリティ プロファイルを管理できます。

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection SRSV ルート証明書の表示」 (P.16-16)
- 「Cisco Unity Connection SRSV ルート証明書のファイルとしての保存」 (P.16-16)
- 「SIP 証明書の追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」 (P.16-17)
- 「SIP 証明書の削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」 (P.16-18)
- 「SIP 証明書の変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」 (P.16-18)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」 (P.16-19)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」 (P.16-19)
- 「SIP セキュリティ プロファイルの変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)」 (P.16-19)

## Cisco Unity Connection SRSV ルート証明書の表示

ルート証明書は、Cisco Unified Communications Manager 4.1 以降との SCCP 連動、および Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク連動で使用され、Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証が必要になります。ルート証明書を表示すると、認証および暗号化に関する問題のトラブルシューティングに役立ちます。

### Cisco Unity Connection SRSV ルート証明書を表示する方法

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[ルート証明書 (Root Certificate)] を選択します。
- ステップ 2** [ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページに、ルート証明書に含まれていた情報が表示されます。
- 

## Cisco Unity Connection SRSV ルート証明書のファイルとしての保存

ルート証明書は、Cisco Unified CM 4.1 以降との SCCP 連動、および Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク連動で使用され、Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証が必要になります。

### Cisco Unity Connection SRSV ルート証明書をファイルとして保存する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[ルート証明書 (Root Certificate)] を選択します。
- ステップ 2** [ルート証明書の表示 (View Root Certificate)] ページで、[右クリックして証明書をファイルとして保存 (Right-Click to Save the Certificate as a File)] のリンク部分を右クリックして、[名前を付けて保存 (Save Target As)] を選択します。
- ステップ 3** [名前を付けて保存 (Save As)] ダイアログボックスで、Connection SRSV ルート証明書をファイルとして保存する場所を参照します。
- ステップ 4** [ファイル名 (File Name)] フィールドで、ファイル名の拡張子が、Cisco Unified CM のバージョンに応じて正しいものになっていることを確認します。
- Cisco Unified CM 5.x 以降では、拡張子が .htm ではなく、.pem になっていることを確認します。
  - Cisco Unified CM 4.x では、拡張子は .htm ではなく、.0 にする必要があります。

**注意**

証明書をファイルとして保存するには、正しい拡張子を使用する必要があります。拡張子が正しくない場合、Cisco Unified CM は証明書を認識しません。

- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** [ダウンロードの完了 (Download Complete)] ダイアログボックスで、[閉じる (Close)] を選択します。
- ステップ 7** これで、Connection SRSV ルート証明書ファイルを、この Cisco Unified CM 電話システム連動のすべての Cisco Unified CM サーバにコピーできる状態になりました。手順については、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products\\_installation\\_and\\_configuration\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/products_installation_and_configuration_guides_list.html) にある、該当する Cisco Unified CM インテグレーション ガイドを参照してください。

## SIP 証明書の追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

SIP 証明書は、Cisco Unified CM 7.0 以降の SIP トランク連動だけで使用され、Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証で必要になります。

### SIP 証明書の追加方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP 証明書 (SIP Certificate)] を選択します。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** [SIP 証明書の新規作成 (New SIP Certificate)] ページの [表示名 (Display Name)] フィールドに、SIP 証明書の表示名を入力します。
- ステップ 4** [件名 (Subject Name)] フィールドに、Cisco Unified CM の管理の SIP トランクに対する SIP セキュリティ プロファイルの X.509 の件名と一致する件名を入力します。

**注意**

この件名は、Cisco Unified CM で使用される SIP セキュリティプロファイルの X.509 の件名と一致している必要があります。一致していない場合、Cisco Unified CM の認証および暗号化は失敗します。

**ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

## SIP 証明書の削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

Cisco Unified CM サーバが Cisco Unity Connection ボイス メッセージング ポートの認証に対して設定されていない場合は、SIP 証明書を削除できます。

### SIP 証明書の削除方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP 証明書 (SIP Certificate)] を選択します。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、削除する SIP 証明書の表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 4** SIP 証明書を削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

## SIP 証明書の変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

SIP 証明書を作成した後で、変更することができます。

### SIP 証明書の変更方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP 証明書 (SIP Certificate)] を選択します。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、変更する SIP 証明書の名前を選択します。
- ステップ 3** [SIP 証明書の編集 (Edit SIP Certificate)] ページで必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。

## SIP セキュリティ プロファイルの追加 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

SIP セキュリティ プロファイルは、Cisco Unified CM 7.0 以降との SIP トランク連動だけで使用され、Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証で必要になります。

### SIP セキュリティ プロファイルの追加方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP セキュリティ プロファイル (SIP Security Profile)] を選択します。
- ステップ 2** [SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページで、[新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** [SIP セキュリティ プロファイルの新規作成 (New SIP Security Profile)] ページの [ポート (Port)] フィールドに、Cisco Unified CM サーバがボイス メッセージング ポートの SIP トランク認証および暗号化で使用するポートを入力します。
- ステップ 4** コール シグナリング メッセージを暗号化するには、[TLS を実行 (Do TLS)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。

## SIP セキュリティ プロファイルの削除 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

Cisco Unified CM サーバが Connection SRSV ボイス メッセージング ポートの認証に対して設定されなくなった場合は、SIP セキュリティ プロファイルを削除できます。

### SIP セキュリティ プロファイルの削除方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP セキュリティ プロファイル (SIP Security Profile)] を選択します。
- ステップ 2** [SIP セキュリティ プロファイルの検索 (Search SIP Security Profiles)] ページで、削除する SIP セキュリティ プロファイルの表示名の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 4** SIP セキュリティ プロファイルを削除するかどうかの確認メッセージが表示されたら、[OK] を選択します。

## SIP セキュリティ プロファイルの変更 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)

SIP セキュリティ プロファイルを作成した後で、変更することができます。

**SIP セキュリティ プロファイルの変更方法 (Cisco Unified Communications Manager SIP トランクの連動のみ)**

- 
- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [テレフォニー統合 (Telephony Integrations)] > [セキュリティ (Security)] を展開し、[SIP セキュリティ プロファイル (SIP Security Profile)] を選択します。
- ステップ 2** [SIP 証明書の検索 (Search SIP Certificates)] ページで、変更する SIP セキュリティ プロファイルの名前を選択します。
- ステップ 3** [SIP セキュリティ プロファイルの編集 (Edit SIP Security Profile)] ページで必要に応じて設定を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
-



# CHAPTER 17

## Cisco Unity Connection SRSV ツールの設定

次の項を参照してください。

- 「カスタム キーパッド マッピングの検索」 (P.17-1)
- 「カスタム キーパッド マッピングの編集」 (P.17-2)

### カスタム キーパッド マッピングの検索

[カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページには、カスタム キーパッド マッピングの総数とともにステータスが表示されます。

デフォルトでは、検索結果には、すべてのキーパッド マッピングが返されます。デフォルトでは、管理者はページごとに 25 レコードを確認でき、ドロップダウン リストから 1 ページの行数を選択できます。1 ページに返される検索結果の最大値は 250 です。管理者は、次のオプションを使用して、カンバセーション名のフィールドでカスタム検索を実行できます。

- が次の文字列で始まる (Begins With)
- が次の文字列を含む (Contains)
- が次の文字列で終わる (Ends With)
- が次の文字列と等しい (Is Exactly)
- が空である (Is Empty)
- が空ではない (Is Not Empty)

表 17-1 [カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページ

フィールド	説明
カンバセーション名 (Conversation Name)	使用可能なカンバセーションから該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。

## カスタム キーパッド マッピングの編集

表 17-2 [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mapping)] ページ

フィールド	説明
メニュー タブ (Menu Tabs)	そのメニューのキャンパセーションをカスタマイズするには、該当するメニュー タブを選択します。カスタマイズ可能なキャンパセーション メニューには、次の 8 つがあります。 <ul style="list-style-type: none"> <li>メイン メニュー (Main Menu)</li> <li>メッセージ ヘッダー (Message Header)</li> <li>メッセージ本文 (Message Body)</li> <li>メッセージ フッター (Message Footer)</li> <li>[メッセージ後 (After Message)] メニュー</li> </ul>
オプション (Option)	選択したメニューに使用されるオプションのリスト。各オプションの詳細については、『 <i>System Administration Guide for Cisco Unity Connection</i> 』Release 9.x の「 <a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html">Custom Keypad Mapping Tool in Cisco Unity Connection 9.x</a> 」の章を参照してください。このドキュメントは、 <a href="http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html">http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html</a> から入手可能です。
キー割り当て (Key Assignment)	各メニュー オプションに割り当てられるキー。次のガイドラインに注意してください。 <ul style="list-style-type: none"> <li>使用可能な文字は 0 ~ 9、*、#、または空白だけです。</li> <li>メニュー オプションごとに最大 3 桁の数字を使用できます。</li> <li>1 つのメニュー内で、重複するキー エントリは使用できません (たとえば、メイン メニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と [メッセージを送信 (Send a Message)] の両方に「1」キーをマッピングすることはできません。ただし、メイン メニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と、[設定 (Settings)] メニューの [グリーティング (Greetings)] の両方に、「1」キーをマッピングできます)。</li> <li>キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。</li> <li>変更を保存すると、このキャンパセーションを使用するすべての新しいコールが新しいキー マッピングの設定に従います。</li> <li>キー割り当てを空白のままにする場合は、[メニューでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Menu)] チェックボックスをオフにします。</li> </ul>
メニューでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Menu)	メニューでオプションを再生するかどうかを示すには、チェックボックスをオンまたはオフにします。この設定は、オプションにキー (複数可) を割り当てるがメニューには表示させない場合に使用できます。割り当てられたキーを押すとオプションは有効なままであり、Cisco Unity Connection は適宜応答しますが、メニューでオプションは再生されません。たとえば、「0」が常に [ヘルプ (Help)] にマッピングされていて、「*」が常に [キャンセル (Cancel)] にマッピングされていることがわかっていても、メニューをできるだけ短くするには一部のメニューでこのオプションが再生されないようにする場合があります。
移動先 (Move To)	メニューでオプションを再生する順番を変更するには、メニュー オプションを選択して [移動先 (Move To)] ボタンまたは上下矢印を使用します。
アクションの説明 (Action Description)	(表示専用) 選択したオプションで実行される操作について説明します。

# Cisco Unity Connection SRSV のカスタム キーパッド マッピング ツールの使用

カスタム キーパッド マッピング ツールは、カスタマイズ可能な 8 つのカンバセーション メニューをそれぞれ表す、8 つのタブに分かれています。各メニュー タブでは、次のような処理を実行できます。

- 各メニュー オプションに割り当てるキーをカスタマイズします。キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。
- メニューでオプションが音声再生されるかどうかを設定します。オプションにはキーを割り当てても、メニューではオプションが再生されないように設定することもできます。オプションがそのメニューで有効であることに変わりはなく、割り当てられているキーが押された場合に Connection は適切に対応しますが、メニューではユーザに対してオプションが再生されません。
- メニュー項目がユーザに示される順序を設定します。そのためには、並べ替える行のオプション ボタンを選択してから、上向きまたは下向き矢印を使用するか、または [移動先 (Move To)] ボタンを使用して、メニュー項目の順序を変更します。ツールにオプションが表示される順序は、電話機でユーザに示される順序になります。各オプションにどのキーがマッピングされているかは関係ありません。

## カスタム キーパッド マッピング ツールを使用してカスタム キーパッド マップを変更する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV の管理で [ツール (Tools)] を展開し、[カスタム キーパッド マッピング (Custom Keypad Mapping)] を選択します。
- ステップ 2** [カスタム キーパッド マッピングの検索 (Search Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するカスタム キーパッド マッピング カンバセーションを選択します。
- ステップ 3** [カスタム キーパッド マッピングの編集 (Edit Custom Keypad Mappings)] ページで、該当するタブを選択し、キー割り当てを変更するメニューを選択します。
- ステップ 4** 必要に応じて、キー割り当てを変更します (割り当て可能なエントリのガイドラインについては、「[キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン](#)」(P.17-3) を参照してください)。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。  
変更が保存されると、このカンバセーションを使用するすべての新しいコールが、新しいキー マッピング設定に従うようになります。
- ステップ 6** カスタマイズするメニューごとに、[ステップ 3](#) から[ステップ 5](#) を繰り返します。

## キーをメニュー オプションに割り当てるためのガイドライン

- 使用可能な文字は 0 ~ 9、\*、#、または空白だけです。
- メニュー オプションごとに最大 3 桁の数字を使用できます。
- 1 つのメニュー内で、重複するキー エントリは使用できません (たとえば、メイン メニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と [メッセージを送信 (Send a Message)] の両方に「1」キーをマッピングすることはできません。ただし、メイン メニューの [新規メッセージを再生 (Hear New Messages)] と、[設定 (Settings)] メニューの [グリーティング (Greetings)] の両方に、「1」キーをマッピングできます)。
- キー割り当てを空白のままにすると、メニューでそのオプションが無効になります。

- キー割り当てを空白のままにする場合は、[メニューでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Menu)] チェックボックスをオフにします。
- 変更が保存されると、このカンパセーションを使用するすべての新しいコールが、新しいキーマッピング設定に従うようになります。

## Cisco Unity Connection SRSV でカスタマイズ可能なカンパセーションメニュー

カスタム キーパッド マッピング ツールは、カスタマイズ可能な 8 つのカンパセーションメニューをそれぞれ表す、8 つのタブに分かれています。[メッセージ再生 (Message Playback)] メニューは 3 つのタブで表示されます。これは、メッセージが異なる 3 つの部分 (メッセージヘッダー、メッセージ本文、およびメッセージフッター) で構成されているためです。これら 3 つのタブのオプションはまったく同じですが、一部はオプションとキーのマッピングを変えることができます。

次のメニューをカスタマイズできます。

- 「メインメニュータブ」(P.17-4)
- 「[メッセージ再生 (Message Playback)] メニュータブ ([メッセージヘッダー (Message Header)] タブ、[メッセージ本文 (Message Body)] タブ、[メッセージフッター (Message Footer)] タブ)」(P.17-5)
- 「[メッセージ後 (After Message)] メニュータブ」(P.17-8)

### メインメニュータブ

メインメニューは、ユーザがサインインしてメッセージ件数を確認 (該当する場合) した直後に再生されます。

マッピング可能なオプションのリストについては、表 17-3 を参照してください。

表 17-3      メインメニュータブ

オプション	説明
新規メッセージを再生 (Play New Messages)	新規 (未読) メッセージスタックに移動します。
古いメッセージを確認 (Review Old Messages)	開封済みメッセージスタックに移動します。該当する場合は、削除済みメッセージを確認することもできます。
キャンセルまたは戻る (Cancel or Back Up)	ユーザ メールボックスを終了します。 デフォルトでは、メールボックスを終了すると、ガイドランス コール ハンドラに移動します。ただし、各ユーザの [電話メニュー (Phone Menu)] ページの [カンパセーション終了後 (When Exiting the Conversation)] 設定を変更することで、終了時の動作をカスタマイズすることもできます。
ヘルプ (Help)	メインメニューのヘルプを再生します。
メニュー オプションを繰り返す (Repeat Menu Options)	メインメニューをもう一度再生します。
番号呼び出し (Call a Number)	ユーザ システム転送カンパセーションにアクセスして、その転送規制テーブルで許可されている任意の番号をダイヤルできます。

## [メッセージ再生 (Message Playback) ] メニュー タブ ([メッセージヘッダー (Message Header) ] タブ、[メッセージ本文 (Message Body) ] タブ、[メッセージフッター (Message Footer) ] タブ)

Cisco Unity Connection ユーザ カンパセーションで再生されるメッセージは、3つの部分（ヘッダー、本文、フッター）に分かれています。デフォルトでは、メッセージヘッダーにメッセージ番号と送信者情報が含まれます。メッセージ本文は、実際に録音されたメッセージです。メッセージフッターはタイムスタンプです。

ヘッダーおよびフッター部分の内容は、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings) ] ページで変更できます。たとえば、メッセージ番号、送信者情報、送信者内線番号、およびタイムスタンプをヘッダーに追加したり、削除することができます。これらの設定は、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings) ] ページの [各メッセージの再生前にアナウンス (Before Playing Each Message, Play) ] セクションのチェックボックスによって制御されます。メッセージフッターについては、メッセージの後にタイムスタンプを再生するというオプションもあります。タイムスタンプは、完全に除外することも、ヘッダーの一部として再生することもできます。このオプションは、[再生メッセージの設定 (Playback Message Settings) ] ページの [各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play) ] セクションのチェックボックスによって制御されます。タイムスタンプをメッセージの後で再生しないことを選択した場合、メッセージにフッターが付かなくなります。Cisco Unity Connection では、[各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play) ] セクションに、メッセージの送信時刻とメッセージの時間に加えて、送信者情報、内線番号または ANI、およびメッセージ番号が表示されるようになりました。

カスタム キーパッド マッピング ツールには、メッセージの各部分に対応したタブがそれぞれ含まれています。これらの3つの部分すべてに対して、各オプションには同じキーをマッピングすることを推奨します。ただし、同じキーを別々の操作にマッピングした方が便利な場合もあります。たとえば、メッセージヘッダーの再生中に「1」キーを押してメッセージ本文の先頭にスキップし、さらにメッセージ本文の再生中に「1」キーを押してメッセージフッターにスキップする場合などです。

新規メッセージ、開封済みメッセージ、および削除済みメッセージを再生するときには、共通のメッセージ再生キー マッピングが使用されます。これらのメッセージスタックごとにそれぞれのマッピングが存在するわけではありません。キー マッピングの設定を決める際には、この点に留意してください。メッセージを新規（未読）または開封済み（既読）としてマークするようなオプションでは特に注意が必要です。

[メッセージ再生 (Message Playback) ] の各オプションは、電話機ではメニュー形式で再生されませんが、ユーザが [ヘルプ (Help) ] オプションにマッピングされたキーを押した場合にリストされます。カスタム キーパッド マッピング ツールを使用すると、ヘルプで再生される項目を設定できます。

マッピング可能なオプションのリストについては、表 17-4 を参照してください。

表 17-4 [メッセージ再生 (Message Playback) ] メニュー タブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す (Repeat Message)	メッセージのヘッダー部分の先頭に移動します。
保存 (Save)	次のメッセージにスキップして、現在のメッセージに開封済みのマークを付けます。
削除 (Delete)	現在再生中のメッセージを削除します。 メッセージは、ユーザのサービス クラスに応じて、削除済みアイテムフォルダに移動されるか、完全に削除されます。

表 17-4 [メッセージ再生 (Message Playback) ]メニュー タブ (続き)

オプション	説明
再生速度を下げる (Slow Playback)	<p>現在再生中のメッセージの再生速度を下げます。マッピングされているキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 低下します。</p> <p>(注) [システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。</p>
音量を変更する (Change Volume)	<p>現在再生中のメッセージの音量を 3 つの音量レベル (標準、大、小) の間で変更します。[システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。</p>
再生速度を上げる (Fast Playback)	<p>現在再生中のメッセージの再生速度を上げます。マッピングされているキーを押すと、メッセージの再生速度が 50% 増加します。もう一度そのキーを押すと、メッセージの再生速度が 100% 増加します。</p> <p>(注) [システム設定 (System Settings)] &gt; [詳細設定 (Advanced)] &gt; [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration)] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User)] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。</p>
巻き戻し (Rewind)	<p>現在再生中のメッセージを巻き戻します。</p> <p>デフォルトでは、メッセージが 5 秒間巻き戻されます。巻き戻しの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。</p>
一時停止/再開 (Pause/Resume)	<p>メッセージの再生を一時停止するか、すでに一時停止されているメッセージの再生を再開します。</p>
早送り (Fast-Forward)	<p>現在再生中のメッセージを早送りします。</p> <p>デフォルトでは、メッセージが 5 秒間早送りされます。早送りの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings)] ページで調整できます。</p>
メッセージ後のメニューにスキップ (Skip to the After Message Menu)	<p>[メッセージ後 (After Message)] メニューに直接移動します。</p>
メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)	<p>スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージをスキップすると、未読として保存されます。開封済みのメッセージをスキップすると、開封済みのままになります。削除済みのメッセージをスキップすると、削除済みのままになります。</p>

表 17-4 [メッセージ再生 (Message Playback) ] メニュー タブ (続き)

オプション	説明
番号でメッセージを再生する (Play Message By Number)	現在のスタック (新規、開封済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージ番号の入力をユーザに求め、そのメッセージに直接移動します。多数のメッセージを持つユーザの場合、この機能はスタック内を前後に移動するときに便利です。  このオプションが示されるのは、[システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンバセーション (Conversation) ] ページで、[メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message) ] 設定が有効になっている場合だけです。
前のメッセージに移動 (Go to Previous Message)	スタック内の前のメッセージに移動します。
次のメッセージに移動 (Go to Next Message)	スタック内の次のメッセージに移動します。直前に再生されていたメッセージの状態 (新規、開封済み、削除済み) は変化しません。[次のメッセージに移動 (Go to Next Message) ] は、[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is) ] オプションと同じ機能を持ちます。
キャンセルまたは戻る (Cancel or Back Up)	メッセージの再生を終了し、1 つ上のメニュー レベルに移動します。新規メッセージまたは開封済みメッセージを再生していたユーザは、メインメニューに移動します。削除済みメッセージを再生していたユーザは、削除済みメッセージのオプションメニューに移動します。
オペレータ (Operator)	メールボックスからログアウトして、オペレータ コール ハンドラに移動します。メッセージの状態は変化しません。
メッセージプロパティを再生する (Play Message Properties)	現在再生中のメッセージのプロパティを再生します。これには、送信者情報 (外部発信者宛ての場合は ANI を含む) やメッセージの送信時刻などが含まれます。
最初のメッセージに移動 (Go to First Message)	メッセージ スタックの最初のメッセージにジャンプします。 Connection では、ユーザに対する音声案内として「最初のメッセージ」というプロンプトが再生されます。
ヘルプ (Help)	キーにマッピングされ、[ヘルプでオプションとして読み上げ (Option Voiced in Help) ] チェックボックスがオンになっている、すべてのオプションに関するヘルプを再生します。
最後のメッセージに移動 (Go to Last Message)	メッセージ スタックの最後のメッセージにジャンプします。 Connection では、ユーザに対する音声案内として「最後のメッセージ」というプロンプトが再生されます。
メッセージ受信者のリスト	現在のメッセージの受信者をすべてリストします。
標準音量にリセット (Reset Volume to Default)	現在再生中のメッセージの音量を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生音量設定にリセットします。  (注) [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンバセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。

表 17-4 [メッセージ再生 (Message Playback) ]メニュー タブ (続き)

オプション	説明
新規メッセージとして保存する (Save as New)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージに新規のマークを付けます。このオプションを選択すると、開封済みまたは削除済みのメッセージの再生がスキップされた場合、そのメッセージは未読としてマークされ、新しいメッセージスタックに移動されます。
再生音量を上げる (Louder Playback)	現在再生中のメッセージの音量を上げます。 <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
速度をデフォルトに戻す (Reset Speed to Default)	現在再生中のメッセージの速度を、ユーザのデフォルトのメッセージ再生速度設定にリセットします。 <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生速度が、ユーザのデフォルトの再生速度として保存されます。
再生音量を下げる (Quieter Playback)	現在再生中のメッセージの音量を下げます。 <b>(注)</b> [システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンパセーションの設定 (Conversation Configuration) ] ページの、[ユーザによる再生速度および音量変更の保存 (Save Speed and Volume Changes Made by User) ] 設定が有効になっている場合は、最後に変更された再生音量が、ユーザのデフォルトの再生音量として保存されます。
最後までスキップ (Skip to End)	メッセージフッターの先頭に移動します。 [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings) ] ページでユーザに対して [各メッセージの再生後にアナウンス (After Playing Each Message, Play) ] オプションが有効になっていない場合にこれらのオプションを選択すると、メッセージの最後にスキップして、[メッセージ後 (After Message) ] メニューに直接移動します。
メッセージを転送する (Forward Message)	メッセージを他のユーザまたは同報リストに転送できます。
再度メッセージを再生する (Replay Message)	メッセージ本文の先頭に移動し、メッセージを再び再生します。メッセージヘッダーに対してこのオプションにキーを割り当てた場合は、ヘッダーをスキップしてメッセージに直接ジャンプできます。

## [メッセージ後 (After Message) ]メニュー タブ

[メッセージ後 (After Message) ]メニューは、メッセージの再生が終わった後で再生されます。マッピング可能なオプションのリストについては、表 17-5 を参照してください。

表 17-5 [メッセージ後 (After Message) ] メニュー タブ

オプション	説明
メッセージを繰り返す (Repeat Message)	もう一度、メッセージをヘッダーから再生します。
保存 (Save)	メッセージを開封済み (既読) としてマークし、スタック内の次のメッセージに移動します。削除済みメッセージを再生している場合にこのオプションを選択すると、そのメッセージは開封済みメッセージ スタックに移動します。
削除 (Delete)	現在再生中のメッセージを削除します。 メッセージは、ユーザのサービス クラスに応じて、削除済みアイテムフォルダに移動されるか、完全に削除されます。
返信 (Reply)	メッセージの送信者に返信します。返信は送信者だけに送られます。元のメッセージの他の受信者には、返信が送られません。 このオプションを使用できるのは、他のユーザからメッセージが届いた場合だけです。外部発信者からのメッセージには返信できません。
新規メッセージとして保存する (Save as New)	メッセージを新規 (未読) としてマークし、スタック内の次のメッセージに移動します。開封済みまたは削除済みメッセージを再生している場合にこのオプションを選択すると、そのメッセージは新規メッセージスタックに移動します。
巻き戻し (Rewind)	メッセージの先頭方向にジャンプします。 デフォルトでは、メッセージが 5 秒間巻き戻されます。巻き戻しの時間は [再生メッセージの設定 (Playback Message Settings) ] ページで調整できます。
メッセージ プロパティを再生する (Play Message Properties)	現在のメッセージのプロパティを再生します。これには、送信者情報 (外部発信者宛ての場合は ANI を含む) やメッセージの送信時刻などが含まれます。
キャンセルまたは戻る (Cancel or Back Up)	[メッセージ後 (After Message) ] メニューを終了し、1 つ上のメニュー レベルに移動します。新規メッセージまたは開封済みメッセージを再生していたユーザは、メインメニューに移動します。削除済みメッセージを再生していたユーザは、削除済みメッセージのオプションメニューに移動します。
ヘルプ (Help)	[メッセージ後 (After Message) ] メニューのヘルプを再生します。
番号でメッセージを再生する (Play Message By Number)	現在のスタック (新規、開封済み、または削除済みメッセージ) 内のメッセージ番号の入力をユーザに求め、そのメッセージに直接移動します。多数のメッセージを持つユーザの場合、この機能はスタック内を前後に移動するときに便利です。 このオプションを使用できるのは、[システム設定 (System Settings) ] > [詳細設定 (Advanced) ] > [カンパセーション (Conversation) ] ページで、[メッセージへの移動を許可する (Enable Go to Message) ] 設定が有効になっている場合だけです。
メッセージ受信者のリスト	現在のメッセージの受信者をすべてリストします。
前のメッセージに移動 (Go to Previous Message)	スタック内の前のメッセージに移動します。

表 17-5 [メッセージ後 (After Message) ]メニュー タブ (続き)

オプション	説明
次のメッセージに移動 (Go to Next Message)	スタック内の次のメッセージに移動します。直前に再生されていたメッセージの状態 (新規、開封済み、削除済み) は変化しません。[ 次のメッセージに移動 (Go to Next Message) ] は、[メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is) ] オプションと同じ機能を持ちます。
そのまま保存する (Save As Is)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージは未読として保存されます。開封済みのメッセージは開封済みのままになります。削除済みのメッセージは、削除済みのままになります。
最初のメッセージに移動 (Go to First Message)	メッセージ スタックの最初のメッセージにジャンプします。 <b>Connection</b> では、ユーザに対する音声案内として「最初のメッセージ」というプロンプトが再生されます。
最後のメッセージに移動 (Go to Last Message)	メッセージ スタックの最後のメッセージにジャンプします。 <b>Connection</b> では、ユーザに対する音声案内として「最後のメッセージ」というプロンプトが再生されます。
オペレータ (Operator)	メールボックスからログアウトして、オペレータ コール ハンドラに移動します。メッセージの状態は変化しません。
メッセージをスキップしてそのまま保存 (Skip Message, Save As Is)	スタック内の次のメッセージにスキップして、メッセージをそのままの状態にしておきます。新規のメッセージをスキップすると、未読として保存されます。開封済みのメッセージをスキップすると、開封済みのままになります。削除済みのメッセージをスキップすると、削除済みのままになります。



# CHAPTER 18

## Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail 9.1(1) での接続のセキュリティ保護

この章では、中央の Connection と Connection SRSV の間の通信をセキュリティで保護する方法について説明します。また、Cisco Unity Connection SRSV の管理と Connection SRSV の間の通信をセキュリティで保護する方法についても説明します。

次の項を参照してください。

- 「自己署名証明書に基づいたアクセスの使用」(P.18-1)
- 「中央の Connection サーバと Connection SRSV の間の接続の保護」(P.18-2)
- 「Connection SRSV の管理と Connection SRSV の間の接続の保護」(P.18-2)
- 「Microsoft 証明書サービスのインストール (Windows Server 2003 の場合のみ)」(P.18-5)
- 「ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 (Microsoft 証明書サービスの場合のみ)」(P.18-6)

### 自己署名証明書に基づいたアクセスの使用

中央の Connection サーバと Connection SRSV の間の通信に自己署名証明書に基づいたアクセスを使用できます。デフォルトでは、中央の Connection サーバと Connection SRSV は自己署名証明書を受け入れません。中央の Connection サーバと Connection SRSV で自己署名証明書を受け入れるには、管理者クレデンシャルを使用して、コマンドプロンプトで次の手順を実行する必要があります。

**ステップ 1** 次のコマンドを実行します。

```
run cuc dbquery unitydirdb EXECUTE PROCEDURE  
csp_ConfigurationModify(pFullName='System.SRSV.AcceptSrsvSelfSignedCertificates',  
pValue='1')
```

**ステップ 2** 次のコマンドを実行して、[System.SRSV.AcceptSrsvSelfSignedCertificates] フィールドの値が 1 に設定されていることを確認します。

```
run cuc dbquery unitydirdb select objectid,fullname,value from vw_configuration  
where fullname like '%SRSV%'
```

[System.SRSV.AcceptSrsvSelfSignedCertificates] の値を 1 に変更したら、Connection Branch Sync Service および Tomcat サービスを再起動して、変更を反映し、自己署名証明書アクセスを許可する必要があります。

Tomcat サービスを再起動するには、次の手順を実行します。

**ステップ 1** SSH アプリケーションを使用して Connection サーバにサインインします。

**ステップ 2** 次の CLI コマンドを使用して Tomcat サービスを再起動します。

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

## 中央の Connection サーバと Connection SRSV の間の接続の保護

Connection SRSV は、セキュア ソケット レイヤ (SSL) と共有秘密の両方を使用して、中央の Connection とブランチ間の通信をセキュリティで保護します。

### 1. SSL 証明書のインストール

Cisco Unity Connection SRSV をインストールすると、ローカル証明書が自動的に作成され、Connection SRSV と Connection の間の通信をセキュリティで保護するためにインストールされます。つまり、Connection SRSV と Connection の間のすべてのネットワーク トラフィック (ユーザ名、パスワード、その他のテキスト データ、およびボイス メッセージを含む) が自動的に暗号化されます。SSL 証明書のインストールの詳細については、『*Security Guide for Cisco Unity Connection*』Release 9.x の「[Using SSL to Secure Client/Server Connections in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、

[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/security/guide/9xcucsecx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/security/guide/9xcucsecx.html) から入手可能です。

### 2. 共有秘密の使用

Connection SRSV は共有秘密を使用して、Connection のアクセスを認証します。共有秘密の詳細については、『*Security Guide for Cisco Unity Connection*』Release 9.x の「[Passwords, PINs, and Authentication Rule Management in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章の「Cisco Unity Connection SRSV Passwords and Shared Secrets」を参照してください。このドキュメントは、

[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/security/guide/9xcucsecx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/security/guide/9xcucsecx.html) から入手可能です。

## Connection SRSV の管理と Connection SRSV の間の接続の保護

Connection SRSV への Connection SRSV の管理のアクセスをセキュリティで保護するためには、次のタスクを実行して、SSL サーバ証明書を作成してインストールする必要があります。

1. Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合は、Microsoft 証明書サービスをインストールします。Windows Server 2003 を実行しているサーバに Microsoft 証明書サービスをインストールする方法については、「[Microsoft 証明書サービスのインストール \(Windows Server 2003 の場合のみ\)](#)」(P.18-5) を参照してください。それ以降のバージョンの Windows Server を実行しているサーバに Microsoft 証明書サービスをインストールする方法については、Microsoft 社のドキュメントを参照してください。

別のアプリケーションを使用して証明書を発行する場合は、そのアプリケーションをインストールします。インストールの方法については、製造元が提供しているドキュメントを参照してください。その後で、タスク 2 に進みます。

外部の認証局を使用して証明書を発行する場合は、タスク 2 に進みます。



**(注)** Microsoft 証明書サービス、または証明書署名要求を作成できる別のアプリケーションをすでにインストールしてある場合は、タスク 2 に進みます。

2. 証明書署名要求を作成します。その後で、Microsoft 証明書サービスまたは証明書を発行する他のアプリケーションをインストールしたサーバに証明書署名要求をダウンロードするか、証明書署名要求を外部の CA に送る際に使用するサーバに要求をダウンロードします。「[証明書署名要求を作成およびダウンロードするには](#)」(P.18-3) の手順を行います。
3. Microsoft 証明書サービスを使用してルート証明書のエクスポートおよびサーバ証明書の発行を行う場合は、「[ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 \(Microsoft 証明書サービスの場合のみ\)](#)」(P.18-6) の手順を実行します。

証明書の発行に別のアプリケーションを使用する場合は、証明書の発行についてアプリケーションの資料を参照してください。

証明書の発行に外部の CA を使用する場合は、外部の CA に証明書署名要求を送信します。外部 CA から証明書が返されたら、タスク 4 に進みます。

Connection SRSV にアップロードできるのは、PEM 形式 (Base-64 エンコードされた DER) の証明書だけです。証明書のファイル名拡張子は .pem であることが必要です。証明書がこの形式でない場合、通常は、OpenSSL など、無償で使用できるユーティリティを使用して PEM 形式に変換できます。

4. ルート証明書とサーバ証明書を Connection SRSV サーバにアップロードします。「[ルート証明書とサーバ証明書を Cisco Unity Connection SRSV サーバにアップロードするには](#)」(P.18-4) の手順を行います。
5. ユーザが Connection SRSV の管理または Connection を使用して Connection SRSV にアクセスするたびにセキュリティ警告が表示されないようにするには、ユーザが Connection SRSV へのアクセスを行うすべてのコンピュータ上で、次のタスクを実行します。
  - タスク 4 で Connection SRSV サーバにアップロードしたサーバ証明書を証明書ストアにインポートします。手順はブラウザによって異なります。詳細については、ブラウザのマニュアルを参照してください。
  - タスク 4 で Connection SRSV サーバにアップロードしたサーバ証明書を Java ストアにインポートします。手順は、クライアント コンピュータ上で実行されているオペレーティング システムによって異なります。詳細については、オペレーティング システムのドキュメントおよび Java ランタイム環境のドキュメントを参照してください。

#### 証明書署名要求を作成およびダウンロードするには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection SRSV サーバで Cisco Unified オペレーティング システムの管理にサインインします。
- ステップ 2** [セキュリティ (Security) ] メニューで [証明書の管理 (Certificate Management) ] を選択します。
- ステップ 3** [証明書の一覧 (Certificate List) ] ページで、[CSR Critical Services の作成 (Generate CSR) ] を選択します。
- ステップ 4** [証明書署名要求の作成 (Generate Certificate Signing Request) ] ページの [証明書の名前 (Certificate Name) ] リストで、[tomcat] を選択します。
- ステップ 5** [CSR の作成 (Generate CSR) ] を選択します。
- ステップ 6** CSR が正常に生成されたことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、[閉じる (Close) ] を選択します。

- ステップ 7** [証明書の一覧 (Certificate List) ] ページで、[CSR のダウンロード (Download CSR) ] を選択します。
- ステップ 8** [証明書署名要求のダウンロード (Download Certificate Signing Request) ] ページの [証明書の名前 (Certificate Name) ] リストで、[tomcat] を選択します。
- ステップ 9** [CSR のダウンロード (Download CSR) ] を選択します。
- ステップ 10** [ファイルのダウンロード (File Download) ] ダイアログボックスで、[保存 (Save) ] を選択します。
- ステップ 11** [名前を付けて保存 (Save As) ] ダイアログボックスの [保存の種類 (Save As Type) ] リストで、[すべてのファイル (All Files) ] を選択します。
- ステップ 12** tomcat.csr ファイルを、Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバ、または外部の認証局に CSR を送信するのに使用できるサーバ上の場所に保存します。
- ステップ 13** [証明書署名要求のダウンロード (Download Certificate Signing Request) ] ページで、[閉じる (Close) ] を選択します。

### ルート証明書とサーバ証明書を Cisco Unity Connection SRSV サーバにアップロードするには

- ステップ 1** 証明書署名要求を作成した Cisco Unity Connection SRSV サーバで、Cisco Unified Operating System の管理にサインインします。
- ステップ 2** [セキュリティ (Security) ] メニューで [証明書の管理 (Certificate Management) ] を選択します。



**(注)** [検索 (Find) ] を選択し、現在そのサーバにインストールされている証明書のリストを表示すると、既存の、自動的に生成された、Tomcat の自己署名証明書が表示されます。この証明書は、この手順でアップロードする Tomcat 証明書とは関係のないものです。

- ステップ 3** ルート証明書をアップロードします。
- a. [証明書の一覧 (Certificate List) ] ページで、[証明書のアップロード (Upload Certificate) ] を選択します。
  - b. [証明書のアップロード (Upload Certificate) ] ページの [証明書の名前 (Certificate Name) ] リストで、[tomcat-trust] を選択します。
  - c. [ルート証明書 (Root Certificate) ] フィールドは空白のままにします。
  - d. [参照 (Browse) ] を選択して、ルート CA 証明書の場所を参照します。  
証明書の発行に Microsoft 証明書サービスを使用した場合は、「[ルート証明書をエクスポートし、サーバ証明書を発行するには](#)」(P.18-7) の手順でエクスポートしたルート証明書がこの場所に保存されます。  
証明書の発行に外部の認証局を使用した場合は、外部の認証局から受け取ったルート CA 証明書がこの場所に保存されます。
  - e. ファイルの名前を選択します。
  - f. [開く (Open) ] を選択します。
  - g. [証明書のアップロード (Upload Certificate) ] ページで、[ファイルのアップロード (Upload File) ] を選択します。
  - h. アップロードに成功したことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、[閉じる (Close) ] を選択します。

**ステップ 4** サーバ証明書をアップロードします。

- a. [ 証明書の一覧 (Certificate List) ] ページで、[ 証明書のアップロード (Upload Certificate) ] を選択します。
- b. [ 証明書のアップロード (Upload Certificate) ] ページの [ 証明書の名前 (Certificate Name) ] リストで、[ tomcat ] を選択します。
- c. [ ルート証明書 (Root Certificate) ] フィールドに、[ステップ 3](#) でアップロードしたルート証明書のファイル名を入力します。
- d. [ 参照 (Browse) ] を選択して、サーバ証明書の場所を参照します。  
証明書の発行に Microsoft 証明書サービスを使用した場合は、「[ルート証明書をエクスポートし、サーバ証明書を発行するには \(P.18-7\)](#)」の[手順](#)で発行したサーバ証明書がこの場所に保存されます。  
証明書の発行に外部の認証局を使用した場合は、外部の認証局から受け取ったサーバ証明書がこの場所に保存されます。
- e. ファイルの名前を選択します。
- f. [ 開く (Open) ] を選択します。
- g. [ 証明書のアップロード (Upload Certificate) ] ページで、[ ファイルのアップロード (Upload File) ] を選択します。
- h. アップロードに成功したことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、[ 閉じる (Close) ] を選択します。

**ステップ 5** Tomcat サービスを再起動します (このサービスは Cisco Unified Serviceability からは再起動できません)。

- a. SSH アプリケーションを使用して Cisco Unity Connection SRSV サーバにサインインします。
- b. 次の CLI コマンドを使用して Tomcat サービスを再起動します。  

```
utils service restart Cisco Tomcat
```

---

### Connection Branch Sync Service の再起動方法

---

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability にログインします。

**ステップ 2** [ ツール (Tools) ] メニューで [ サービス管理 (Service Management) ] を選択します。

**ステップ 3** [ オプション サービス (Optional Services) ] セクションで、Connection Branch Sync Service の [ 停止 (Stop) ] を選択します。

**ステップ 4** Connection IMAP サーバ サービスが正常に停止したことを示すメッセージがステータス エリアに表示されたら、このサービスに [ 開始 (Start) ] を選択します。

---

## Microsoft 証明書サービスのインストール (Windows Server 2003 の場合のみ)

サードパーティの認証局を使用して SSL 証明書を発行する場合や、Microsoft 証明書サービスがすでにインストールされている場合は、この項の手順を省略してください。

Microsoft 証明書サービスを使用して独自の証明書を発行する場合で、Windows Server 2003 を実行しているサーバにこのアプリケーションをインストールする場合に、この項の手順を実行します。

ルート認証局 (Microsoft 証明書サービスの一般的な名称) を Windows Server 2008 サーバにインストールする場合は、Windows Server 2008 のオンライン ヘルプを参照してください。

### Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールするには

- 
- ステップ 1** Connection SRSV ボイス メッセージにアクセスするすべてのクライアント コンピュータで解決できる DNS 名 (FQDN) または IP アドレスを持つサーバ上で、ローカル Administrators グループのメンバーであるアカウントを使用して Windows にログインします。
- ステップ 2** Windows の [スタート (Start)] メニューで、[設定 (Settings)] > [コントロール パネル (Control Panel)] > [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] を選択します。
- ステップ 3** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] の左側のパネルで、[Windows コンポーネントの追加と削除 (Add/Remove Windows Components)] を選択します。
- ステップ 4** [Windows コンポーネント (Windows Components)] ダイアログボックスで、[証明書サービス (Certificate Services)] チェックボックスをオンにします。他の項目は変更しないでください。
- ステップ 5** コンピュータ名の変更やドメイン メンバーシップの変更ができないことを通知する警告が表示されたら、[はい (Yes)] を選択します。
- ステップ 6** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 7** [CA の種類 (CA Type)] ページで、[スタンドアロンのルート CA (Stand-alone Root CA)] を選択し、[次へ (Next)] を選択します。(スタンドアロンの認証局 (CA) とは、Active Directory を必要としない CA です)。
- ステップ 8** [CA の ID 情報 (CA Identifying Information)] ページの [この CA の通常名 (Common Name for This CA)] フィールドに、認証局の名前を入力します。
- ステップ 9** [識別名サフィックス (Distinguished Name Suffix)] フィールドで、デフォルトの値を受け入れます。
- ステップ 10** 有効期間として、デフォルト値の [5 年 (5 Years)] を受け入れます。
- ステップ 11** [次へ (Next)] を選択します。
- ステップ 12** [証明書データベース設定 (Certificate Database Settings)] ページで、[次へ (Next)] を選択してデフォルト値を受け入れます。
- インターネット インフォメーション サービスがコンピュータ上で実行されており、先に進むにはこのサービスを停止する必要があることを通知するメッセージが表示されたら、[はい (Yes)] を選択してこのサービスを停止します。
- ステップ 13** Windows Server 2003 のディスクをドライブに挿入するように求められたら、そのように実行します。
- ステップ 14** [Windows コンポーネントの完了ウィザード (Completing the Windows Components Wizard)] ダイアログボックスで、[終了 (Finish)] を選択します。
- ステップ 15** [プログラムの追加と削除 (Add or Remove Programs)] ダイアログボックスを閉じます。
- 

## ルート証明書のエクスポートとサーバ証明書の発行 (Microsoft 証明書サービスの場合のみ)

Microsoft 証明書サービスを使用して証明書を発行する場合だけ、次の手順を実行します。

## ルート証明書をエクスポートし、サーバ証明書を発行するには

- ステップ 1** Microsoft 証明書サービスをインストールしたサーバで、Domain Admins グループのメンバであるアカウントを使用して Windows にサインインします。
- ステップ 2** Windows の [ スタート (Start) ] メニューで、[ プログラム (Programs) ] > [ 管理ツール (Administrative Tools) ] > [ 証明機関 (Certification Authority) ] を選択します。
- ステップ 3** 左側のパネルで、[ 認証局 (ローカル) (Certification Authority (Local)) ] > < 認証局の名前 > を展開します。 < 認証局の名前 > は、[「Microsoft 証明書サービス コンポーネントをインストールするには」 \(P.18-6\) の手順](#)で Microsoft 証明書サービスをインストールしたときに認証局に付けた名前になります。
- ステップ 4** ルート証明書をエクスポートします。
- 認証局の名前を右クリックし、[ プロパティ (Properties) ] を選択します。
  - [ 全般 (General) ] タブで、[ 証明書の表示 (View Certificate) ] を選択します。
  - [ 詳細 (Details) ] タブを選択します。
  - [ ファイルのコピー (Copy to File) ] を選択します。
  - [ 証明書のエクスポート ウィザードの開始 (Welcome to the Certificate Export Wizard) ] ページで、[ 次へ (Next) ] を選択します。
  - [ エクスポート ファイルの形式 (Export File Format) ] ページで [ 次へ (Next) ] をクリックして、デフォルト値 [ DER Encoded Binary X.509 (.CER) ] を受け入れます。
  - [ エクスポートするファイル (File to Export) ] ページで、.cer ファイルのパスとファイル名を入力します。Connection サーバからアクセス可能なネットワーク上の場所を選択します。パスとファイル名を書き留めます。この情報は後の手順で必要になります。
  - ウィザードでエクスポートが完了するまで、画面に表示される指示に従って操作します。
  - [ OK ] を選択して [ 証明書 (Certificate) ] ダイアログボックスを閉じ、もう一度 [ OK ] を選択して [ プロパティ (Properties) ] ダイアログボックスを閉じます。
- ステップ 5** サーバ証明書を発行します。
- 認証局の名前を右クリックし、[ すべてのタスク (All Tasks) ] > [ 新しい要求の送信 (Submit New Request) ] を選択します。
  - [「証明書署名要求を作成およびダウンロードするには」 \(P.18-3\) の手順](#)で作成した証明書署名要求ファイルの場所に移動し、このファイルをダブルクリックします。
  - [ 認証局 (Certification Authority) ] の左側のパネルで [ 保留中の要求 (Pending Requests) ] を選択します。
  - b. で送信した保留中の要求を右クリックし、[ すべてのタスク (All Tasks) ] > [ 発行 (Issue) ] を選択します。
  - [ 認証局 (Certification Authority) ] の左側のパネルで [ 発行済み証明書 (Issued Certificates) ] を選択します。
  - 新しい証明書を右クリックし、[ すべてのタスク (All Tasks) ] > [ バイナリ データのエクスポート (Export Binary Data) ] を選択します。
  - [ バイナリ データのエクスポート (Export Binary Data) ] ダイアログボックスの [ バイナリ データが含まれている列 (Columns that Contain Binary Data) ] リストで、[ バイナリ 証明書 (Binary Certificate) ] を選択します。
  - [ バイナリ データをファイルに保存 (Save Binary Data to a File) ] を選択します。
  - [ OK ] を選択します。

- j. [バイナリ データの保存 (Save Binary Data) ] ダイアログボックスで、パスとファイル名を入力します。Connection SRSV サーバからアクセス可能なネットワーク上の場所を選択します。

パスとファイル名を書き留めます。この情報は後の手順で必要になります。

- k. [OK] を選択します。

**ステップ 6** [認証局 (Certification Authority) ] を閉じます。

---



## CHAPTER 19

# Cisco Unity Connection SRSV の PIN とパスワードの保護

次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密」 (P.19-1)
- 「Cisco Unity Connection SRSV ユーザ PIN の変更」 (P.19-1)

## Cisco Unity Connection SRSV のパスワードと共有秘密

中央の Connection サーバから Connection SRSV サーバに対するすべての要求では、通信用の Connection SRSV の管理者クレデンシャルが使用されます。一方、Connection SRSV から Connection への要求では認証用の秘密トークンが使用されます。

中央の Connection サーバは、サーバへのアクセスを認証するために Connection SRSV の管理者ユーザ名とパスワードを使用します。Connection SRSV のユーザ名とパスワードは、中央の Connection サーバに新しいブランチを作成する際に Connection データベースに保存されます。

Connection SRSV の各プロビジョニング サイクルの間、中央の Connection サーバは秘密トークンを生成し、Connection SRSV とトークンを共有します。Connection SRSV サイトからのプロビジョニングが完了すると、同じトークンを使用して Connection に通知します。その後、このトークンは、プロビジョニング サイクルが完了するとすぐに Connection サーバと Connection SRSV サーバの両方から削除されます。このラインタイム トークン キーの概念は、共有秘密として知られています。

Connection SRSV の詳細については、『Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) Guide for Cisco Unity Connection』Release 9.x を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/quick\\_start/guide/9xcucqgsrsv.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/quick_start/guide/9xcucqgsrsv.html) から入手可能です。

## Cisco Unity Connection SRSV ユーザ PIN の変更

Connection SRSV ユーザの PIN を変更する場合は、Cisco Unity Connection の管理のインターフェイスを使用して変更できます。選択したユーザの PIN を変更したら、関連するブランチをプロビジョニングして、Connection SRSV データベースのユーザ情報を更新する必要があります。



(注) Cisco Unity Connection SRSV の管理インターフェイスを使用して SRSV ユーザの PIN を変更することはできません。





## CHAPTER 20

# Cisco Unity Connection SRSV サービスの管理

この章では、Connection SRSV の Cisco Unity Connection Serviceability でのサービスの管理に関する情報を提供します。この章の構成は、次のとおりです。

- 「Cisco Unity Connection SRSV サービス」 (P.20-1)
- 「コントロールセンターでのサービスの管理」 (P.20-3)

## Cisco Unity Connection SRSV サービス

Cisco Unity Connection には、表 20-1 に記載されたサービスがあります。

表 20-1 Cisco Unity Connection SRSV サービス

サービス	説明
<b>ステータスのみのサービス</b>	
Connection DB	このサービスは、Connection データベースを有効にします。また、コマンドラインインターフェイス (CLI) を使用してのみ非アクティブ化できます。
Connection License Manager サーバ	このサービスは、Connection サーバのライセンス ステータスを管理します。
Connection サーバ ロール マネージャ	このサービスは、Connection クラスタの設定時にサーバ ステータスを有効にします。また、コマンドラインインターフェイス (CLI) を使用してのみ非アクティブ化できます。
Connection Serviceability	このサービスは、Cisco Unity Connection Serviceability 管理インターフェイスを有効にします。また、コマンドラインインターフェイス (CLI) を使用してのみ非アクティブ化できます。
<b>重要なサービス</b>	
Connection Conversation Manager	このサービスは、Connection によるコール処理を可能にします。このサービスを無効にすると、Connection の機能が低下します。
Connection メッセージ転送エージェント	このサービスは、メッセージストアへのメッセージ配信を有効にします。このサービスを無効にすると、Connection の機能が低下します。

表 20-1 Cisco Unity Connection SRSV サービス (続き)

サービス	説明
Connection Mixer	このサービスは、コール用のオーディオ (メディア ストリーム)、録音メッセージ、およびテキスト/スピーチ (TTS) を有効にします。このサービスを無効にすると、Connection の機能が低下します。
<b>基本サービス</b>	
Connection 管理	このサービスは、Cisco Unity Connection の管理とインターフェイスで保存された設定を有効にします。
Connection DB Event Publisher	このサービスは、Connection データベースへの Connection コンポーネントの変更の通知を有効にします。
Connection Exchange Notification Web Service	このサービスは、Exchange Web サービス ベースの外部サービスからのメッセージ変更通知をシングルインボックスで受信できるようにします。
Connection License Server	このサービスは、インストールされたライセンス ファイルを読み取って、使用中のシート数をトラッキングし、ライセンスされた機能を有効にすることによって、Connection のライセンスングを有効にします。
Connection SNMP エージェント	このサービスは、Cisco-Unity-MIB を使用する簡易ネットワーク管理プロトコル (SNMP) を有効にします。
Connection SRSV の管理	このサービスは、Cisco Unity Connection SRSV の管理とインターフェイスで保存された設定を有効にします。
<b>オプション サービス</b>	
Connection Branch Sync Service	このサービスは、Survivable Remote Site Voicemail (SRSV) 機能を有効にします。
Connection CM Database Event Listener	このサービスは、Cisco Unified Communications Manager データベース内の変更検出を可能にします。
Connection データベース プロキシ	このサービスは、Connection サーバにインストールされていないツール (COBRAS、User Data Dump、Distribution List Builder など) を使用して、ネットワーク上の Windows クライアントから ODBC 経由で Connection データベースに直接アクセスできるようにします。  このサービスはデフォルトでオフになっています。これらのツールのいずれかを使用するには、サービスを有効にし、サービスのタイムアウトを設定し、リモート管理者ロールを持つユーザを作成する必要があります。詳細については、該当するツールのヘルプ ファイルを参照してください。
Connection Diagnostic Portal Service	このサービスは、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) の Diagnostic Portal による Connection SRSV 上のデータへのアクセスを可能にします。
Connection Directory Feeder	サイト間ネットワークでは、このサービスが、ローカルサイトの変更トラッキングデータベースでディレクトリ変更をチェックし、リモートサイト ゲートウェイの Reader タスクからのポーリング要求に応答します。
Connection Realtime Monitoring APIs	このサービスは、Real-Time Monitoring Tool (RTMT) による Connection SRSV 上のデータへのアクセスを可能にします。

表 20-1 Cisco Unity Connection SRSV サービス (続き)

サービス	説明
Connection Reports Data Harvester	このサービスは、ログ ファイル内のデータから、レポートの生成に使用される、レポート データベース内のエントリへの変換を可能にします。
Connection REST サービス	このサービスは、Representational State Transfer (REST) API クライアントを有効にします。
Connection SMTP サーバ	このサービスは、SMTP サーバによる Connection 上のデータへのアクセスを可能にします。
Connection システム エージェント	このサービスは、管理者が Cisco Unity Connection の管理に入力できるシステム タスク (MWI の再同期化など) のスケジュール設定を可能にします。

## コントロールセンターでのサービスの管理

Cisco Unity Connection Serviceability のコントロールセンターを使用すると、次のタスクを実行できます。

- [オプション サービス (Optional Services)] セクションの Connection SRSV サービスをアクティブまたは非アクティブにします。
  - [ステータスのみのサービス (Status Only Services)] セクション内のサービスを除くすべての Connection SRSV サービスを起動または停止します。
- [重要なサービス (Critical Services)] セクション内の Connection SRSV サービスを停止すると、進行中のコールが切断され、Connection SRSV の通常の機能が低下する可能性があります。
- Connection SRSV サービスのステータスを表示します。
  - Connection SRSV サービスのステータスをリフレッシュします。



### ヒント

問題をトラブルシューティングするためには、Cisco Unity Connection Serviceability と Cisco Unified Serviceability の両方のサービスの管理が必要な場合があります。

Cisco Unified Serviceability サービスについては、『*Cisco Unified Serviceability Administration Guide*』を参照してください。

この項では、5 つの手順 (Connection SRSV サービスのアクティブ化、非アクティブ化、起動、停止、またはサービス ステータスのリフレッシュ) について説明します。アクティブ化、非アクティブ化、起動、および停止できるサービスは一度に 1 つだけです。

### コントロールセンターでサービスをアクティブ化する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools (ツール)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2** [サーバ (Server)] ドロップダウン ボックスで、該当する Connection SRSV 選択し、[移動 (Go)] を選択します。
- ステップ 3** [オプション サービス (Optional Services)] の下で、アクティブ化するサービスを探します。

- ステップ 4** [アクティブ化ステータスの変更 (Change Activate Status)] カラムで、[アクティブ化 (Activate)] を選択します。

---

#### コントロールセンターでサービスを非アクティブ化する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools (ツール)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2** [サーバ (Server)] ドロップダウン ボックスで、該当する Connection SRSV 選択し、[移動 (Go)] を選択します。
- ステップ 3** [オプション サービス (Optional Services)] の下で、非アクティブ化するサービスを探します。
- ステップ 4** [アクティブ化ステータスの変更 (Change Activate Status)] カラムで、[非アクティブ化 (Deactivate)] を選択します。

---

#### コントロールセンターでサービスを起動する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools (ツール)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2** [サーバ (Server)] ドロップダウンボックスで、該当する Connection または Cisco Unified CMBE サーバを選択して、[移動 (Go)] を選択します。
- ステップ 3** 起動するサービスを探します。



**(注)** 非アクティブになっているサービスは、アクティブにしてから起動する必要があります。

- ステップ 4** [サービス ステータスの変更 (Change Service Status)] カラムで、[開始 (Start)] を選択します。

---

#### コントロールセンターでサービスを停止する方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools (ツール)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。
- ステップ 2** [サーバ (Server)] ドロップダウン ボックスで、該当する Connection SRSV 選択し、[移動 (Go)] を選択します。
- ステップ 3** 停止するサービスを探します。



**(注)** [ステータスのみのサービス (Status Only Services)] セクション内のサービスは、Cisco Unity Connection Serviceability では起動や停止はできません。こうしたサービスの起動や停止を行うには、コマンドライン インターフェイス (CLI) を使用する必要があります。

**ステップ 4** [サービス ステータスの変更 (Change Service Status)] カラムで、[停止 (Stop)] を選択します。



**(注)** [重要なサービス (Critical Services)] セクション内の Connection SRSV サービスを停止すると、進行中のコールが切断され、Connection SRSV の通常の機能が低下する可能性があります。

アクティブでないサービスは開始も停止もできません。

---

#### コントロールセンターでサービスステータスを更新する方法

---

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Serviceability で、[Tools (ツール)] > [サービス管理 (Service Management)] を選択します。

**ステップ 2** [サーバ (Server)] ドロップダウン ボックスで、該当する Connection SRSV 選択し、[移動 (Go)] を選択します。

**ステップ 3** [更新 (Refresh)] を選択します。  
ステータス情報が更新され、最新のステータスが反映されます。

---





# 電話からの Cisco Unity Connection SRSV へのアクセス

---

このマニュアルでは、シスコが販売するもの、およびお客様が用意するものを含めて、Cisco Unity Connection SRSV でサポートされるプラットフォームについて説明します。

Connection のインストール アプリケーションでは、このマニュアルに示す仕様またはモデルと完全に適合していない限り、サーバにインストールできないようになっています。

## 内容

- 「[Connection SRSV のカンバセーションについて](#)」 (P.1)
- 「[ボイスメールの基本](#)」 (P.2)
- 「[メッセージ ジャンプ オプションを使用したメッセージの検索](#)」 (P.3)
- 「[削除されたメッセージの管理](#)」 (P.4)
- 「[緊急連絡先番号の変更](#)」 (P.5)
- 「[再生設定について](#)」 (P.5)
- 「[Cisco Unity Connection の電話メニュー](#)」 (P.7)

## Connection SRSV のカンバセーションについて

電話で Cisco Unity Connection SRSV にアクセスすると、Connection SRSV のカンバセーションが再生されます。録音された指示とプロンプトに従い、メッセージを受信できます。Connection SRSV へのアクセスには、任意の電話を使用できます。

電話の次の機能を使用して、Connection SRSV を使用できます。

---

電話のキーパッド	電話のキーパッドでキーを押します。
----------	-------------------

---

## Connection SRSV のカンパセッションでの電話のキーパッドの使用

Connection SRSV のカンパセッションにはいくつかのバージョンがあり、それぞれで Connection SRSV メニュー オプションのキーパッドのマッピングが異なります。(たとえば、あるバージョンではメッセージを削除するのに 3 を押しますが、別のバージョンではメッセージを削除するのに 7 を押すことがあります)。

ユーザに対して再生されるカンパセッションのバージョンは、Connection SRSV の管理者が決定します。通常は、ユーザが使い慣れているキーパッド マッピングが設定されたカンパセッションを管理者が選択します。どのカンパセッションを使用するよう設定されているかについては、Connection SRSV の管理者に問い合わせてください。

## ボイスメールの基本

### Cisco Unity Connection SRSV の呼び出し

Cisco Unity Connection SRSV は、デスクフォン、社内の別の電話機から呼び出すことができます。  
手順

- ステップ 1 該当する番号をダイヤルして Connection SRSV を呼び出します。
- ステップ 2 社内の別の電話機から呼び出している場合は、Connection SRSV が応答したら、\* (アスタリスクキー) を押します。
- ステップ 3 指示に従って ID を入力し、# (ポンドキー) を押します。
- ステップ 4 Connection SRSV PIN を入力して、# を押します。

### ボイス メッセージの送信

ボイス メッセージは、内線番号をダイヤルしなくても他の Cisco Unity Connection SRSV ユーザに送信できます。



#### ヒント

Connection SRSV では、すばやく選択できるように、一致リストが再生されます。リストから受信者を選択するには # を押します。前の名前に移動するには 7 を、次の名前に移動するには 9 を押します。リストの最初に移動するには 77 を、リストの最後に移動するには 99 を押します。

### 受信確認の管理

Cisco Unity Connection SRSV を使用して作業している場合は、次のタイプの受信確認を処理する可能性があります。

メッセージを目的の受信者に配信できなかった場合に、通知される不達確認メッセージ。

メッセージを確認する場合、Connection SRSV はその他のメッセージとともに受信確認を再生します。他のメッセージと同じ方法で受信確認を再生して削除します。返信または転送はできません。

開封確認では、送信したメッセージを再生した受信者のリストが Connection SRSV によって再生されます。不達確認 (NDR) では、Connection SRSV によって、メールボックスでメッセージを受け入れなかった受信者が示されます。

Connection SRSV が NDR を再生した後は、元のメッセージを再生し、それを受信できなかった受信者に再送できます。メッセージを再送するときに、コメントを録音したり、受信者リストを変更したり、配信オプションを変更したりすることができます。メッセージを再送すると、Connection SRSV によって NDR が自動的に削除されます。

- 電話のキーパッドを使用した受信確認の管理
- 電話のキーパッドを使用した受信確認の管理

#### 手順

- 
- ステップ 1** コールをして Connection SRSV にログインします。
  - ステップ 2** メイン メニューで、[ 新規メッセージを再生 (Play New Messages) ] オプションを選択し、[ 受信確認 (Receipts) ] を選択します。
  - ステップ 3** 指示に従って、受信確認を管理します。
- 

## メッセージ ジャンプ オプションを使用したメッセージの検索

メッセージを開く際、メッセージ ジャンプ オプションを使用して、メッセージの番号を入力することによって特定のメッセージを検索できます。

- 電話のキーパッドを使用したメッセージ ジャンプでのメッセージの検索
- 電話のキーパッドを使用したメッセージ ジャンプでのメッセージの検索

#### 手順

- 
- ステップ 1** コールをして Connection SRSV にログインします。
  - ステップ 2** メイン メニューで、適切なメニュー オプション ([ 新規メッセージを再生 (Play new messages) ] または [ 古いメッセージを確認 (Review Old Messages) ]) を選択します。
  - ステップ 3** メッセージ ジャンプ ショートカット キーを押します。



#### ヒント

メッセージ番号を入力するプロンプトを再生するために使用するショートカット キーについては、Connection SRSV の管理者にお問い合わせください。

- 
- ステップ 4** 指示に従ってメッセージ番号を入力し、その後に # を入力します。
  - ステップ 5** プロンプトに従って、再生したメッセージを処理します。
-

# 削除されたメッセージの管理

## 削除されたメッセージについて

Cisco Unity Connection SRSV では、削除済みメッセージが保存されるので、再生、復元、または完全に削除できます。

## 削除済みメッセージの完全な削除

メッセージの削除は、特に Cisco Unity Connection SRSV が一定時間の経過後にメッセージを自動的に削除するように設定されていない場合、メールボックスのサイズを削減できる重要な手段です。

メッセージ保持ポリシーを適用するようにシステムが設定されているかどうかを、Connection SRSV の管理者に確認してください。Connection SRSV では、メッセージ保存ポリシーが適用されていても示されず、またポリシーの結果としてメッセージが完全に削除される前に警告は示されません。Connection SRSV に保持ポリシーが設定されていない場合は、定期的にメッセージを完全に削除してください。

## 電話のキーパッドを使用したメッセージの完全削除

### 手順

- 
- ステップ 1** コールをして Connection SRSV にログインします。
  - ステップ 2** メインメニューで、[ 古いメッセージを確認 (Review Old Messages) ]、[ 削除済みメッセージ (Deleted Messages) ] オプションの順に選択します。
  - ステップ 3** 指示に従って、削除されたメッセージの確認と削除を個別に行うか、すべてのメッセージを同時に削除します。
- 

## 削除済みメッセージのチェック

削除済みメッセージは、新しいメッセージや開封済みメッセージと同様に、再生できます。また、削除済みメッセージは、新しいメッセージまたは開封済みメッセージとして復元することもできます。

デフォルトでは、最も新しいメッセージが最初に再生されます。削除されたメッセージでは、メッセージタイプメニューを使用可能にしたり、タイプによって再生順序を指定したりできないことに注意してください。

## 電話のキーボードを使用した削除されたメッセージの確認

### 手順

- 
- ステップ 1** コールをして Connection SRSV にログインします。
  - ステップ 2** メインメニューで、[ 古いメッセージを確認 (Review Old Messages) ]、[ 削除済みメッセージ (Deleted Messages) ] オプションの順に選択します。
  - ステップ 3** プロンプトに従って、再生した削除済みメッセージを処理します。
- 

## 緊急連絡先番号の変更

組織外の緊急連絡先番号を指定するには、外線通話に必要なアクセスコード（たとえば 9）から入力を始めます。

## 再生設定について

再生設定によって、次の再生音量と再生速度を変更できます。

- 再生時の個々のメッセージ。
- 現在の電話セッションのカンバセーション (Connection SRSV がプロンプトを再生している間はいつでも可能)。

個々のメッセージの再生の変更は、同じ電話セッション中に再生する他のメッセージの再生には影響しません。カンバセーションの再生の変更は電話を切るまで有効です。次回 Connection SRSV に発信するときには、再生設定はデフォルトにリセットされます。



---

**(注)** カンバセーションの速度または音量を調整する場合は、ボイスコマンドを使用します。電話のキーボードは使用できません。

---

## 個々のメッセージの再生音量の変更

電話でメッセージを聞く場合には、メッセージの音量を調整できます。音量を変更しても、同じセッションで別のメッセージを聞く場合には、その再生音量には影響しません。

## 電話のキーパッドを使用した個々のメッセージの再生音量の変更

### 手順

再生音量の調整で押すキーは、カンバセーションによって異なります。再生音量の変更用に割り当てられているキーについては、システム管理者に問い合わせてください。メッセージが再生されている間、次の音量設定の間で切り替えを行えます。

オプション	説明
キーを一度押す	音量が上がります。
キーをもう一度押す	音量が下がります。
キーをもう一度押す	音量が標準に戻ります。

## 個々のメッセージの再生速度の変更

メッセージを電話で聞く場合には、メッセージの再生速度を調整できます。速度を変更しても、同じセッションで別のメッセージを聞く場合には、その再生速度には影響しません。

- 電話のキーパッドを使用した個々のメッセージの再生速度の変更
- 電話のキーパッドを使用した個々のメッセージの再生速度の変更

### 手順

再生速度を調整するために押下するキーは、カンバセーションによって異なります。再生速度を変更するためにどのキーが割り当てられているかをシステム管理者に問い合わせてください。メッセージを再生中に、次の速度設定を使用します。

オプション	説明
減速キーを押す	メッセージを低速で再生します。
高速キーを一度押す	メッセージを高速で再生します。
高速キーをもう一度押す	メッセージをより高速で再生します。

## Connection カンバセーションの再生音量の変更

Connection SRSV がプロンプトを再生している間に、いつでもボイス コマンドを使用して、Cisco Unity Connection SRSV のカンバセーションの音量を変更できます。(電話のキーパッドを使用して、カンバセーションの音量を調整することはできません)。

変更は電話を切るまで有効です。次回 Connection SRSV に発信すると、音量はデフォルト設定にリセットされます。

## Connection カンバセーションの再生速度の変更

Connection SRSV がプロンプトを再生している間に、いつでもボイス コマンドを使用して、Cisco Unity Connection SRSV のカンバセーションの速度を変更できます。(電話のキーパッドを使用して、カンバセーションの速度を調整することはできません)。

変更は電話を切るまで有効です。次回 Connection SRSV に発信すると、速度はデフォルト設定にリセットされます。

# Cisco Unity Connection の電話メニュー

## クラシック カンバセーション用電話メニュー

- 「メインメニューとショートカット (クラシック カンバセーション)」 (P.7)
- 「メッセージ再生中のメニューとショートカット (クラシック カンバセーション)」 (P.7)
- 「メッセージ再生後のメニューとショートカット (クラシック カンバセーション)」 (P.8)
- 「録音メニュー (クラシック カンバセーション)」 (P.9)
- 「メッセージ再生後のメニューとショートカット (代行キーパッド マッピング N)」 (P.9)
- 「録音メニュー (代行キーパッド マッピング N)」 (P.9)

### メインメニューとショートカット (クラシック カンバセーション)

メインメニューが再生されている間に、次のキーを押します。

アクション	キー
新しいメッセージを再生する	1
開封済みメッセージを確認する	3、1
削除されたメッセージを確認する (一部のシステムでは使用不可)	3、2

### メッセージ再生中のメニューとショートカット (クラシック カンバセーション)

メッセージが再生されている間に、次のキーを押します。

アクション	キー
最初からメッセージを再生する	1
番号でメッセージを再生する	1 2
前のメッセージを再生する	1 4
次のメッセージを再生する	6

アクション	キー
保存する	2
削除する	3
再生速度を下げる	4
音量を変更する (一部のシステムでは使用不可)	5
再生速度を上げる	6
メッセージの巻き戻し	7
一時停止/再開する	8
早送りする	9
最後まで早送りする	#
開封済みメッセージとして復元する (一部のシステムでは使用不可)	# 2
新規メッセージとして保存/復元する (一部のシステムでは使用不可)	# 6
メッセージ プロパティを再生する	# 9
メッセージをスキップし、そのまま保存する	##
キャンセルまたは戻る	*
ヘルプ	0

## メッセージ再生後のメニューとショートカット (クラシック カンバセーション)

メッセージが再生された後に、次のキーを押します。

アクション	キー
再度メッセージを再生する	1
番号でメッセージを再生する	1 2
前のメッセージを再生する	1 4
開封済みメッセージとして保存/復元する (一部のシステムでは使用不可)	2
削除する	3
メッセージを転送する	5
新規メッセージとして保存/復元する	6
巻き戻す	7
メッセージ プロパティを再生する	9
そのまま保存する	#
キャンセルまたは戻る	*
ヘルプ	0

## 録音メニュー（クラシックカンバセーション）

メッセージを録音するときに、次のキーを使用します。

アクション	キー
一時停止 / 再開する	8
録音を終了する	#

## メッセージ再生後のメニューとショートカット（代行キーパッド マッピング N）

メッセージが再生された後に、次のキーを押します。

アクション	キー
巻き戻す	4
そのまま保存する	6
送信者を呼び出す (一部のシステムでは使用不可)	9
メッセージ プロパティを再生する	7 0
返信する	7 1
再度メッセージを再生する	7 2
メッセージを転送する	7 3
全員に返信する	7 4
削除する	7 6
開封済みメッセージとして保存 / 復元する (一部のシステムでは使用不可)	7 7
新規メッセージとして保存 / 復元する (一部のシステムでは使用不可)	7 8
キャンセルまたは戻る	*
オペレータ	0

## 録音メニュー（代行キーパッド マッピング N）

メッセージ、名前、およびグリーティングを録音するときに、次のキーを使用します。

アクション	キー
一時停止 / 再開する	8
録音を終了する	#





## CHAPTER 22

# Connection 9.1(1) における Cisco Unity Connection SRSV のトラブルシューティング

Cisco Unity Connection Survivable Remote Site Voicemail は、WAN の障害時にボイス メッセージを受信できるバックアップ ボイスメール システムです。Connection SRSV の問題のトラブルシューティングについては、次の各項を参照してください。

- 「[Connection とブランチの接続をテストするとエラー メッセージが表示される](#)」 (P.22-1)
- 「[中央の Connection サーバに証明書の不一致エラーが表示される](#)」 (P.22-2)
- 「[Cisco Unity Connection SRSV の管理 にログインできない](#)」 (P.22-2)
- 「[ブランチ ユーザがテレフォニー ユーザ インターフェイス \(TUI\) 経由でログインできない](#)」 (P.22-2)
- 「[プロビジョニングのステータスが長時間 \[ 処理中 \(In Progress\) \] のままである](#)」 (P.22-3)
- 「[中央の Connection サーバからブランチへのプロビジョニングが機能しない](#)」 (P.22-3)
- 「[プロビジョニングのステータスが \[ 一部成功 \(Partial Success\) \] である](#)」 (P.22-3)
- 「[プロビジョニング/ボイスメールのアップロードが長時間 \[ スケジュール済み \(Scheduled\) \] 状態のままである](#)」 (P.22-4)
- 「[テレフォニー ユーザ インターフェイス \(TUI\) 経由でブランチ ユーザに到達できない](#)」 (P.22-4)
- 「[WAN の障害時に、ブランチ ユーザにボイス メッセージを送信できない](#)」 (P.22-4)
- 「[\[ ブランチの同期結果 \(Branch Sync Results\) \] ページにエラー メッセージが表示される](#)」 (P.22-4)
- 「[ログがクリアされていない、または SRSV 機能が正しく動作しない](#)」 (P.22-5)
- 「[ブランチのバックアップ/復元操作を実行できない](#)」 (P.22-5)
- 「[中央の Connection サーバが \[ 違反 \(Violation\) \] 状態に移行する](#)」 (P.22-5)
- 「[中央の Connection サーバでの不達確認 \(NDR\)](#)」 (P.22-5)

## Connection とブランチの接続をテストするとエラー メッセージが表示される

Connection とブランチの接続をテストすると、Cisco Unity Connection の管理の [ ブランチの編集 (Edit Branch) ] ページに次のエラー メッセージが表示されることがあります。

- 「認証に失敗しました。ユーザ名とパスワードが正しくありません (Authentication failed. Incorrect Username and Password)」: 中央の Connection サーバとブランチの接続をテスト中に、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページに「認証に失敗しました。ユーザ名とパスワードが正しくありません (Authentication failed. Incorrect Username and Password)」エラー メッセージが表示される場合は、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで入力したブランチのユーザ名とパスワードが正しいことを確認してください。
- 「ブランチに到達できません (Branch is unreachable)」: 中央の Connection サーバとブランチの接続をテスト中に、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページに「ブランチに到達できません (Branch is unreachable)」エラー メッセージが表示される場合は、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで指定した PAT ポート番号が正しいことを確認してください。
- 「サーバアドレスが無効です (Server Address is Invalid)」: [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページに「サーバアドレスが無効です (Server Address is Invalid)」エラーが表示される場合は、[ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで入力したブランチの FQDN/IP アドレスが正しいことを確認してください。DNS が設定されている場合は、ブランチの IP アドレスが DNS に追加されていることを確認します。

## 中央の Connection サーバに証明書の不一致エラーが表示される

[Connection 管理 (Connection Administration)] ページの [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページに「ブランチのプロビジョニングを開始できません。メッセージ=証明書の不一致 (Unable to start provisioning of the branch:: Message=Certificate Mismatch)」エラーが表示される場合は、中央の Connection サーバにインストールされている証明書に記載されているブランチのホスト名が正しいことを確認してください。

## Cisco Unity Connection SRSV の管理 にログインできない

Connection 管理の [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページで、ブランチの正しくない管理者ユーザ名とパスワードを 3 回入力すると、Connection SRSV の管理 はロックされます。Connection SRSV の管理 のインターフェイスのロックを解除するには、`utilsreset_application_ui_administrator_password` CLI コマンドを使用して、ブランチの管理者クレデンシャルをリセットする必要があります。このコマンドの詳細については、『*Command Line Interface Reference Guide for Cisco Unified Communications Solutions, Release 9.0(1)*』の「[Utils commands](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/cucm/cli\\_ref/9\\_0\\_1/CUCM\\_BK\\_C3A58B83\\_00\\_cucm-cli-reference-guide-90\\_chapter\\_01001.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/cucm/cli_ref/9_0_1/CUCM_BK_C3A58B83_00_cucm-cli-reference-guide-90_chapter_01001.html) から入手可能です。

## ブランチ ユーザがテレフォニー ユーザ インターフェイス (TUI) 経由でログインできない

ブランチ ユーザが TUI 経由でログインできない場合は、次の点を確認してください。

- 中央の Connection サーバで入力した PIN がプロビジョニングによってブランチと同期されていることを確認します。

- ブランチ ユーザが TUI 経由で初めてログインしている場合は、ユーザが中央の Connection サーバに PIN を設定していて、プロビジョニングが正常に行われていることを確認します。

## プロビジョニングのステータスが長時間 [ 処理中 (In Progress) ] のままである

Cisco Unity Connection の管理のプロビジョニングのステータスが長時間 [ 処理中 (In Progress) ] のままの場合は、次の点を確認してください。

- 中央の Cisco Unity Connection サーバとブランチのネットワーク接続を確認します。
- 中央の Connection サーバの詳細がブランチに正しく入力されているかどうかを確認します。
- **Connection Branch Sync Service** が、中央の Connection サーバとブランチの両方でアクティブであるかどうかを確認します。Connection SRSV に必要なサービスの詳細については、『*Cisco Unified Serviceability Administration Guide*』Release 9.x の「[Managing Cisco Unity Connection Services in Version 9.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/serv\\_administration/guide/9xcucservagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/serv_administration/guide/9xcucservagx.html) から入手可能です。
- REST サービスが、中央の Connection サーバとブランチでアクティブであるかどうかを確認します。

## 中央の Connection サーバからブランチへのプロビジョニングが機能しない

中央の Connection サーバからブランチへのユーザのプロビジョニングが機能しない場合は、中央の Connection サーバのライセンス ステータスが [ 期限切れ (Expire) ] でないことを確認します。中央の Connection サーバのライセンス ステータスが [ 期限切れ (Expire) ] の場合は、中央の Connection サーバに必要なライセンスをインストールして、ライセンス ステータスを [ 準拠 (Compliance) ] にして、プロビジョニングを開始する必要があります。ライセンス要件の詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』Release 9.x の「[Managing Licenses in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能です。

## プロビジョニングのステータスが [ 一部成功 (Partial Success) ] である

[ ブランチの同期結果 (Branch Sync Results) ] ページのプロビジョニングのステータスが [ 一部成功 (Partial Success) ] の場合は、次の点を確認します。

- ブランチの管理者の名前がブランチに関連付けられている中央の Connection サーバのユーザの名前と同じでないことを確認します。
- ブランチのコールハンドラの内線が中央の Connection サーバでブランチ ユーザの内線として使用されていないことを確認します。

- 中央の Connection サーバの削除されたユーザがブランチ サーバで使用されていないことを確認します。たとえば、Connection のブランチ ユーザが Connection SRSV のオペレータとして使用されている場合は、ブランチのオペレータを変更してから、中央の Connection サーバでユーザを削除してください。
- 中央の Connection サーバの削除した同報リストがブランチで使用されていないことを確認します。たとえば、同報リストがブランチのコールハンドラで使用されている場合は、コールハンドラの同報リストを変更してから、その同報リストを削除してください。

## プロビジョニング/ボイスメールのアップロードが長時間 [スケジュール済み (Scheduled)] 状態のままである

ユーザのプロビジョニングまたはボイスメールのアップロードが長時間 [スケジュール済み (Scheduled)] 状態のままの場合は、**Connection Branch Sync Service** が中央の Connection サーバでアクティブになっていることを確認します。

## テレフォニー ユーザ インターフェイス (TUI) 経由でブランチ ユーザに到達できない

TUI 経由でブランチ ユーザに到達できない場合は、関連するパーティションが中央の Connection サーバの [サーチ スペース (Search Space)] に追加されていることを確認します。

## WAN の障害時に、ブランチ ユーザにボイス メッセージを送信できない

WAN の障害時に、ブランチ ユーザにボイス メッセージを送信できない場合は、ビジュアル ボイス メール (VVM) が電話機にインストールされていないことを確認します。VVM は Cisco Unified SRST モードではサポートされていません。詳細については、電話サービス プロバイダにお問い合わせください。

## [ブランチの同期結果 (Branch Sync Results)] ページにエラー メッセージが表示される

ブランチのユーザ名とパスワードが [ブランチの編集 (Edit Branch)] ページに正しく入力されていない場合、ユーザのプロビジョニングとボイスメールのアップロードは動作せず、Cisco Unity Connection の管理の [ブランチの同期結果 (Branch Sync Results)] ページの [説明 (Description)] フィールドに次のエラー メッセージまたはステータスが表示されます。

- ブランチのプロビジョニングを開始できません。メッセージ = 認証に失敗しました (Unable to start Provisioning of the branch:: Message = Authentication failed)
- ブランチのボイスメールのサマリーをフェッチできません。メッセージ = 認証に失敗しました (Unable to fetch voice mail summary of the branch:: Message = Authentication failed)

ブランチのプロビジョニングを開始したときに、Cisco Unity Connection の管理の [ブランチの同期結果 (Branch Sync Results)] ページに「ブランチのプロビジョニングを開始できません。メッセージ = CUCE に中央サーバが設定されていません (Unable to start provisioning of the branch:: Message=Central Server is not Configured on CUCE)」エラー メッセージが表示される場合は、Cisco Unity Connection SRSV の管理 の中央の Connection サーバの正しい FQDN/IP アドレスを入力して、問題を解決します。

## ログがクリアされていない、または SRSV 機能が正しく動作しない

ブランチのログが生成されない、または SRSV 機能が正常に動作しない場合、この問題を解決するには、**Connection Branch Sync Service** と REST API をブランチ サイトと Connection サイトの両方で再起動する必要が生じる場合があります。

## ブランチのバックアップ/復元操作を実行できない

ブランチのバックアップ/復元操作を実行できない場合は、ブランチでバックアップ サーバが正しく設定されていることを確認します。

## 中央の Connection サーバが [違反 (Violation)] 状態に移行する

中央の Connection サーバが [違反 (Violation)] 状態に移行する場合は、Connection 機能 (SpeechView や Connection SRSV など) のライセンスの数がその上限を超えていないことを確認します。ライセンスの詳細については、『*System Administration Guide for Cisco Unity Connection*』Release 9.x の「[Managing Licenses in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章を参照してください。このドキュメントは、  
[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/administration/guide/9xcucsagx.html) から入手可能です。

## 中央の Connection サーバでの不達確認 (NDR)

中央の Connection サーバで NDR を受信し、同じ電子メールがブランチに配信されている場合は、NDR コードを確認し、必要に応じてアクションを実行します。たとえば、ユーザ A がブランチからユーザ B に電子メールを送信する場合、電子メールはブランチのユーザ B に正常に配信されます。ただし、中央の Connection サーバでは、ユーザ A は、ユーザ B のメールボックス クォータがその上限を超えたことを示す「4.2.2」NDR コードを受信します。この場合、ユーザ B は、以降の電子メールを受信するために、既存の電子メールの削除やメールボックス クォータの拡張など、適切なアクションを実行する必要があります。NDR コードの詳細については、このマニュアルの「[Troubleshooting Non-Delivery Receipts in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章を参照してください。





## CHAPTER 23

# アラーム カテゴリ : イベント

---

この章では、次のアラームの詳細について説明します。

- 「アラーム名 : EvtBranchNotReachable」 (P.23-1)
- 「アラーム名 : EvtBranchProvisioned」 (P.23-1)
- 「アラーム名 : EvtBranchProvisioningFailed」 (P.23-2)
- 「アラーム名 : EvtBranchProvisioningFailedMaxRetries」 (P.23-2)
- 「アラーム名 : EvtBranchProvisioningFailedMaxWait」 (P.23-2)
- 「アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUpload」 (P.23-3)
- 「アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUploadFailed」 (P.23-3)
- 「アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUploadPartial」 (P.23-3)
- 「アラーム名 : EvtCentralNotReachable」 (P.23-3)

## アラーム名 : EvtBranchNotReachable

重大度 : ERROR\_ALARM

内容 : Branch[name= %1, address= %2] is not reachable. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] に到達できません。)

ルート先 : イベント ログ、アラート ログ

説明 : 中央の Connection サーバと指定したブランチの間の接続に問題があります。

推奨アクション : 中央の Connection サーバとブランチ オフィス間に接続がない場合は、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm) 1 から入手可能です。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

## アラーム名 : EvtBranchProvisioned

重大度 : INFORMATIONAL\_ALARM

内容 : The branch[name= %1, address= %2] has been successfully provisioned. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] が正常にプロビジョニングされました。)

ルート先 : イベント ログ、アラート ログ

説明 : ブランチが中央の Connection サーバに正常に関連付けられました。

## ■ アラーム名：EvtBranchProvisioningFailed

推奨アクション：なし

## アラーム名：EvtBranchProvisioningFailed

重大度：WARNING\_ALARM

内容：Provisioning for branch[name= %1, address= %2] has failed. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のプロビジョニングが失敗しました。)

ルート先：イベント ログ、アラート ログ

説明：ブランチのプロビジョニングが失敗しました。

推奨アクション：中央の Connection サーバとブランチ オフィス間に接続がない場合は、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm) から入手可能です。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

## アラーム名：EvtBranchProvisioningFailedMaxRetries

重大度：ERROR\_ALARM

内容：Provisioning for branch[name= %1, address= %2] has failed after maximum %3 retries. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のプロビジョニングが、最大 %3 回の再試行後に失敗しました。)

ルート先：イベント ログ、アラート ログ

説明：ブランチのプロビジョニングがすべての試行で失敗しました。

推奨アクション：中央の Connection サーバとブランチ オフィス間に接続がない場合は、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm) から入手可能です。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

## アラーム名：EvtBranchProvisioningFailedMaxWait

重大度：ERROR\_ALARM

内容：A provisioning completion notification was not received for branch[name= %1, address= %2] within the maximum wait time of %3 minutes. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のプロビジョニングの完了通知を最大 %3 分の待機時間内に受信しませんでした。)

ルート先：イベント ログ、アラート ログ

説明：ブランチのプロビジョニングが失敗しました。ブランチは定義された期間内にプロビジョニングの完了ステータスを返しませんでした。

推奨アクション：中央の Connection サーバとブランチ オフィス間に接続がない場合は、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm) から入手可能です。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

## アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUpload

重大度 : INFORMATIONAL\_ALARM

内容 : Voice mail upload for branch[name= %1, address= %2] completed successfully. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のボイスメールのアップロードが正常に完了しました。) %3 メッセージがアップロードされました。

ルート先 : イベント ログ

説明 : ブランチからのボイスメールが中央の Connection サーバにアップロードされました。

推奨アクション : なし

## アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUploadFailed

重大度 : ERROR\_ALARM

内容 : Voice mail upload for branch[name= %1, address= %2] has failed. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のボイスメールのアップロードが失敗しました。)

ルート先 : イベント ログ

説明 : ブランチから中央の Connection サーバにボイスメールをアップロードできませんでした。

推奨アクション : 中央の Connection サーバとブランチ オフィス間に接続がない場合は、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm) から入手可能です。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

## アラーム名 : EvtBranchVoiceMailUploadPartial

重大度 : WARNING\_ALARM

内容 : Voice mail upload for branch[name= %1, address= %2] partially completed. (ブランチ [名前 = %1、アドレス = %2] のボイスメールのアップロードが部分的に完了しました。) %4 の内 %3 メッセージがアップロードされました。

ルート先 : イベント ログ

説明 : ブランチから中央の Connection サーバにすべてのボイスメールをアップロードできませんでした。

推奨アクション : 中央の Connection サーバとブランチ オフィス間に接続がない場合は、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.htm) から入手可能です。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。

## アラーム名 : EvtCentralNotReachable

重大度 : ERROR\_ALARM

内容 : Cenral connection[address= %1] is not reachable. (中央の Connection サーバ [アドレス = %1] に到達できません。)

## ■ アラーム名: EvtCentralNotReachable

ルート先: イベント ログ、アラート ログ

説明: 中央の Connection サーバと指定したブランチの間の接続に問題があります。

推奨アクション: 中央の Connection サーバとブランチ オフィス間に接続がない場合は、『*Troubleshooting Guide for Cisco Unity Connection*』を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/docs/voice\\_ip\\_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.html](http://www.cisco.com/en/US/docs/voice_ip_comm/connection/9x/troubleshooting/guide/9xcuctsgx.html) から入手可能です。問題が解決しない場合は、Cisco TAC にお問い合わせください。



# CHAPTER 24

## Cisco サバイバブル リモート サイト ボイス メール (SRSV) API

この章の内容は、次のとおりです。

- 「ブランチの一覧表示」 (P.24-1)
- 「個々のブランチのデータの表示」 (P.24-3)
- 「ブランチの作成」 (P.24-5)
- 「ブランチの更新」 (P.24-6)
- 「ブランチの削除」 (P.24-7)
- 「ブランチへのユーザの割り当て」 (P.24-8)
- 「ブランチのユーザの削除」 (P.24-8)
- 「特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示」 (P.24-8)
- 「ブランチのコールハンドラの作成」 (P.24-9)

### ブランチの一覧表示

次に、Connection サーバに存在するブランチを一覧表示する \*GET\* 要求の例を示します。

GET <https://<connection-server>/vmrest/branches>

次は、前述の \*GET\* 要求からの応答例です。実際の結果は、ユーザが提供した情報によって異なります。

応答コード : 200

```
<Branches total="2">
  <Branch>
    <URI>/vmrest/branches/1e0ed69d-028d-4156-9d68-f14a90438448</URI>
    <ObjectId>1e0ed69d-028d-4156-9d68-f14a90438448</ObjectId>
    <IsAlive>true</IsAlive>
    <IsDisabled>>false</IsDisabled>
    <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
    <Port>443</Port>
    <ProvisionState>0</ProvisionState>
    <ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
    <SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
    <SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
    <UserName>admin</UserName>
    <VmUploadState>0</VmUploadState>
```

```

<DisplayName>Branch1</DisplayName>
<PartitionObjectId>d6ac04c5-fb36-4e21-9e60-d15e0f9c6971</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/d6ac04c5-fb36-4e21-9e60-d15e0f9c6971</PartitionURI>
<SmtpDomain>mysrsv.cisco.com</SmtpDomain>
</Branch>
<Branch>
<URI>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</URI>
<ObjectId>c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</ObjectId>
<IsAlive>true</IsAlive>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ProvisionState>0</ProvisionState>
<ServerAddress>mysrsv1.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>Branch2</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionURI>
<SmtpDomain>mysrsv1.cisco.com</SmtpDomain>
</Branch>
</Branches>

```

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 24-1 データ フィールドの説明：ブランチの一覧表示

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
ObjectId	読み取り/書き込み	objectid	中央の Connection サーバにあるブランチのオブジェクト ID。
IsAlive	読み取り	true/false	中央の Connection サーバとブランチの Connection SRSV サーバ間の接続ステータス。
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	中央の Connection サーバのブランチの無効ステータス。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	objectid	中央の Connection サーバのブランチのオペレータ ユーザとして割り当てられているユーザのオブジェクト ID。
Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチ サーバの PAT ポート番号。
ProvisionState	読み取り/書き込み	0：アイドル 1：スケジュール済み 2：進行中	中央の Connection サーバのブランチの現在のプロビジョニング ステータス。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチ サーバのアドレス。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ユーザのグリーティングの同期を有効または無効にするオプション。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ユーザの音声名の同期を有効または無効にするオプション。

表 24-1 データ フィールドの説明 : ブランチの一覧表示 (続き)

フィールド名	読み取り / 書き込み	有効な値	説明
UserName	読み取り / 書き込み	文字列	中央の Connection とブランチの Connection SRSV サーバ間の REST 通信に使用されるユーザ名。
VmUploadState	読み取り / 書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	中央の Connection サーバのブランチの現在のボイスメールのアップロードステータスが表示されます。
DisplayName	読み取り / 書き込み	文字列	中央の Connection サーバ上のブランチの Connection SRSV サーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り / 書き込み	ObjectId	中央の Connection サーバのブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtDomain	読み取り / 書き込み	ドメイン名 (Domain Name)	ブランチの Connection SRSV サーバの SMTP ドメイン。

## 個々のブランチのデータの表示

次に、中央の Connection サーバに存在する個々のブランチのプロパティを一覧表示する \*GET\* 要求の例を示します。

GET <https://<connection-server>/vmrest/branches/<objectid>>

次は、前述の \*GET\* 要求からの応答例です。実際の結果は、ユーザが提供した情報によって異なります。

応答コード : 200

```
<Branch>
<URI>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</URI>
<ObjectId>c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42</ObjectId>
<IsAlive>>true</IsAlive>
<IsDisabled>>false</IsDisabled>
<OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
<Port>443</Port>
<ProvisionState>0</ProvisionState>
<ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
<SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
<SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
<UserName>admin</UserName>
<VmUploadState>0</VmUploadState>
<DisplayName>branch16</DisplayName>
<PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
<PartitionURI>/vmrest/partitions/765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionURI>
<SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
</Branch>
```

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 24-2 データ フィールドの説明 : 個々のブランチのデータの表示

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
URI	読み取り	ブランチにアクセスするための URL。	特定のブランチのサーバ アドレス。
ObjectId	読み取り/書き込み	オブジェクト ID	中央の Connection サーバにあるブランチのオブジェクト ID。
IsAlive	読み取り/書き込み	true/false	中央とブランチの Connection サーバ間の接続ステータス。
IsDisabled	読み取り/書き込み	true/false	中央の Connection サーバのブランチの無効ステータス。
OperatorObjectId	読み取り/書き込み	Objectid	中央の Connection サーバのブランチのオペレータ ユーザとして割り当てられているユーザのオブジェクト ID。
Port	読み取り/書き込み	ポート番号	ブランチ サーバの PAT ポート番号。
Provision	読み取り/書き込み	状態 0 = アイドル、1 = スケジュール済み、2 = 進行中	中央の Connection サーバのブランチの現在のプロビジョニング ステータス。
ServerAddress	読み取り/書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチの Connection サーバのアドレス。
SyncGreetings	読み取り/書き込み	true/false	ユーザのグリーティングの同期を有効または無効にするオプション。
SyncVoiceName	読み取り/書き込み	true/false	ユーザの音声名の同期を有効または無効にするオプション。
UserName	読み取り/書き込み	文字列	特定のブランチの管理者のユーザ名。
VmUploadState	読み取り/書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	中央の Connection サーバのブランチの現在のボイスメールのアップロード ステータス。
DisplayName	読み取り/書き込み	文字列	中央の Connection サーバ上のブランチサーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り/書き込み	ObjectId	中央の Connection サーバのブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
PartitionURI	読み取り/書き込み	URL パーティション	中央の Connection サーバのブランチに関連付けられている URL。
SmtDomain	読み取り/書き込み	ドメイン名 (Domain Name)	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。

## ブランチの作成

次に、中央の Connection サーバにブランチを作成するために使用される \*POST\* 要求の例を示します。

POST <https://<connection-server>/vmrest/branches>

```
<Branch>
  <IsDisabled>>false</IsDisabled>
  <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
  <Port>443</Port>
  <ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
  <SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
  <SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
  <UserName>admin</UserName>
  <Password>test</Password>
  <DisplayName>branch16</DisplayName>
  <PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
  <SmtpDomain>mysrsv.cisco.com</SmtpDomain>
</Branch>
```

必須プロパティは、ServerAddress、UserName、Password、DisplayName、PartitionObjectId、および SmtpDomain です。

この API に返される成功の応答コードは 201 です。エラー応答コードとデータは、ユーザが指定する情報によって異なります。

応答コード : 201

/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 24-3 データ フィールドの説明 : ブランチの作成

フィールド名	読み取り / 書き込み	有効な値	説明
IsDisabled	読み取り / 書き込み	true/false	ブランチを有効化、つまりアクティブにします。
OperatorObjectId	読み取り / 書き込み	オペレータのオブジェクト ID。	ブランチの Connection サーバで受信したメッセージを同期するために使用する必要があるオペレータまたはユーザ。
Port	読み取り / 書き込み	ポート番号	ブランチが Cisco Unity Connection と通信するために使用するポート番号。
ServerAddress	読み取り / 書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチの Connection SRSV サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN)。
SyncGreetings	読み取り / 書き込み	true/false	ブランチの Connection SRSV サーバのユーザに対するグリーティングを同期します。

表 24-3 データ フィールドの説明：ブランチの作成（続き）

SyncVoiceName	読み取り / 書き込み	true/false	ブランチの Connection SRSV サーバのユーザの録音された音声名を同期します。
UserName	読み取り / 書き込み	文字列	ブランチの Connection サーバの管理者のユーザ名。
Password	読み取り / 書き込み	文字列	ブランチの Connection サーバの管理者のパスワード。
DisplayName	読み取り / 書き込み	文字列	中央の Connection サーバ上のブランチサーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り / 書き込み	ObjectId	中央の Connection サーバのブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtDomain	読み取り / 書き込み	ドメイン名 (Domain Name)	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。

## ブランチの更新

次に、中央の Connection サーバのブランチを更新するために使用される \*PUT\* 要求の例を示します。

PUT <https://<connection-server>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42>

```
<Branch>
  <IsDisabled>>false</IsDisabled>
  <OperatorObjectId>159bb671-cbba-4964-b06b-871f990e1de8</OperatorObjectId>
  <Port>443</Port>
  <ServerAddress>mysrsv.cisco.com</ServerAddress>
  <SyncGreetings>>false</SyncGreetings>
  <SyncVoiceName>>false</SyncVoiceName>
  <UserName>admin</UserName>
  <Password>test</Password>
  <DisplayName>branch16</DisplayName>
  <PartitionObjectId>765cd618-0cff-43a4-b781-efdba282dba4</PartitionObjectId>
  <SmtDomain>mysrsv.cisco.com</SmtDomain>
  <ProvisionState>1</ProvisionState>
  <VmUploadState>0</VmUploadState>
</Branch>
```

この \*PUT\* 要求は、ブランチでのプロビジョニングおよびボイスメールのアップロードのスケジュールリングにも使用されます。前述の XML に示されているプロパティのみ、ブランチの修正時に書き込み可能です。任意の時点において、1 つのブランチにスケジュール設定できるのは、プロビジョニングとボイスメール アップロードのいずれか一方だけです。そのため、ProvisionState プロパティと VmUploadState プロパティを同時に要求 XML に指定することはできません。これらのフィールドの値は 1 のみです。

この API に返される成功の応答コードは 201 です。エラー応答コードとデータは、ユーザが指定する情報によって異なります。

応答コード：201

[/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42](https://<connection-server>/vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42)

次の表は、データ フィールドの一覧です。

表 24-4 データ フィールドの説明 : ブランチの更新

フィールド名	読み取り / 書き込み	有効な値	説明
IsDisabled	読み取り / 書き込み	true/false	ブランチを有効化、つまりアクティブにします。
OperatorObjectId	読み取り / 書き込み	オペレータのオブジェクト ID。	ブランチの Connection サーバで受信したメッセージを同期するために使用する必要があるオペレータまたはユーザ。
Port	読み取り / 書き込み	ポート番号	ブランチが Cisco Unity Connection と通信するために使用するポート番号。
ServerAddress	読み取り / 書き込み	FQDN、IP アドレス	ブランチの Connection サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名 (FQDN)。
SyncGreetings	読み取り / 書き込み	true/false	ブランチのユーザに対するグリーティングを同期します。
SyncVoiceName	読み取り / 書き込み	true/false	ブランチのユーザの録音された音声名を同期します。
UserName	読み取り / 書き込み	文字列	ブランチの Connection SRSV サーバの管理者のユーザ名。
Password	読み取り / 書き込み	文字列	ブランチの Connection SRSV サーバの管理者のパスワード。
DisplayName	読み取り / 書き込み	文字列	中央の Connection サーバ上のブランチサーバの表示名。
PartitionObjectId	読み取り / 書き込み	ObjectId	中央の Connection サーバのブランチに関連付けられているパーティションのオブジェクト ID。
SmtptDomain	読み取り / 書き込み	ドメイン名 (Domain Name)	ブランチ サーバの SMTP ドメイン。
ProvisionState	読み取り / 書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	中央の Connection サーバのブランチの現在のプロビジョニング ステータス。
VmUploadState	読み取り / 書き込み	0 : アイドル 1 : スケジュール済み 2 : 進行中	中央の Connection サーバのブランチの現在のボイスメールのアップロード ステータス。

## ブランチの削除

次に、中央の Connection サーバのブランチを削除するために使用される Delete 要求の例を示します。

```
DELETE /vmrest/branches/c3816faf-8dc6-48f3-9c6a-b8e93bba1c42
```

ブランチは、プロビジョニングやボイスメールのアップロードが進行中状態でない場合に、この API を使用してのみ削除できます。

この API に返される成功の応答コードは 201 です。エラー応答コードとデータは、ユーザが指定する情報によって異なります。

応答コード : 201 データ : NA

## ブランチへのユーザの割り当て

次に、ブランチのパーティションを割り当てることでユーザにブランチを割り当てるために使用される PUT 要求の例を示します。

```
PUT /vmrest/users/<userObjectId>
```

```
<User>
  <PartitionObjectId>partitionObjectIdMappedToBranch</PartitionObjectId>
</User>
```

ブランチのパーティション情報を取得する場合は、API を使用してブランチの詳細を表示できます。詳細については、「[個々のブランチのデータの表示](#)」(P.24-3) を参照してください。この項の応答 XML に指定されている PartitionObjectId 要素はブランチにマッピングされるパーティションを表します。

応答コード : 204

## ブランチのユーザの削除

次に、ユーザのパーティションをブランチにマッピングされていない他のパーティションに変更して、ブランチからユーザを削除するために使用される PUT 要求の例を示します。

```
PUT /vmrest/users/<userObjectId>
```

```
<User>
  <PartitionObjectId>partitionObjectIdNotMappedToBranch</PartitionObjectId>
</User>
```

ブランチのパーティション情報を取得する場合は、API を使用してブランチの詳細を表示できます。詳細については、「[個々のブランチのデータの表示](#)」(P.24-3) を参照してください。この項の応答 XML に指定されている PartitionObjectId 要素はブランチにマッピングされるパーティションを表します。

応答コード : 204

## 特定のブランチに属しているすべてのユーザの一覧表示

次に、ブランチのパーティション オブジェクト ID で検索して、特定のブランチに属しているユーザを一覧表示するために使用される GET 要求の例を示します。

```
GET /vmrest/users?query=(PartitionObjectId is partitionObjectIdMappedToBranch)
```

応答コード : 200

```
<Users total="10">
```

```

<User>
  <URI>/vmrest/users/cb13e6a9-7322-45fa-91cd-7a0b1e21b754</URI>
  <ObjectId>cb13e6a9-7322-45fa-91cd-7a0b1e21b754</ObjectId>
</User>
</Users>

```

表 24-5 データ フィールドの説明 : 特定のブランチに属しているすべてのユーザーの一覧表示

フィールド名	読み取り/書き込み	有効な値	説明
URI	読み取り	ブランチにアクセスするための URL。	特定のブランチのサーバ アドレス。
ObjectId	読み取り/書き込み	オブジェクト ID	中央の Connection サーバにあるブランチのオブジェクト ID。

## ブランチのコールハンドラの作成

次に、コールハンドラを作成するために使用される PUT 要求の例を示します。

```
POST /vmrest/handlers/callhandlers?templateObjectId=<callhandlerTemplateObjectId>
```

```

<Callhandler>
  <DisplayName>Test</DisplayName>
</Callhandler>

```

これは、ブランチでも使用できるコールハンドラを作成するための既存の API です。

応答コード : 201

```
/vmrest/handlers/callhandlers/<callhandlerObjectId>
```

■ ブランチのコールハンドラの作成



## CHAPTER 25

# Cisco サバイバブル リモート サイト ボイスメール (SRSV) の制限事項と制約事項

この章の内容は、次のとおりです。

- 「ボイスメールの制限事項と制約事項」 (P.25-1)
- 「自動アテンダントの制限事項」 (P.25-2)
- 「ネットワーク アドレス変換 (NAT) の制限事項」 (P.25-2)
- 「バックアップと復元の制限事項」 (P.25-2)
- 「同報リスト」 (P.25-3)

## ボイスメールの制限事項と制約事項

- 次の機能は Cisco Unity Connection SRSV ではサポートされていません。
  - ファクス サポート
  - 連絡先のアドレス指定
  - ディスパッチ メッセージ
  - スケジュール ベースのサービス (オプション グリーティングや通知など)
  - 高度なテレフォニー機能 (通話の発信者名確認など)
  - タッチトーン カンバセーション ユーザ機能を使用した音声名、同報リスト、または PIN の更新
  - タッチトーン カンバセーション ユーザ管理インターフェイス (ブロードキャストやグリーティングの管理など)
  - プライベート同報リスト
  - 音声合成または音声認識機能
  - Connection SRSV のタッチトーン カンバセーション ユーザ (TUI) のボイスメール フローのカスタマイズ
  - VPIM
  - IMAP
  - シングル インボックス
  - Cisco Personal Communication Assistant (CPCA) および Web Inbox

- ボイス メッセージの作成、転送、および返信機能は Connection SRSV ではサポートされていません。無応答/話中転送機能のみサポートされています。
- ボイスメールの同期は、中央の Connection サーバ経由でのみサポートされています。中央の Connection サーバで受信されたボイス メッセージは、Connection SRSV にレプリケートされません。
- Connection SRSV のメッセージ受信インジケータ (MWI) はサポートされていません。
- ボイス メッセージのアップロードは、Cisco Unified Communications Manager にリホームされる電話とは同期されません。
- 中央の Connection サーバのいくつかのサービス クラス (COS) 機能 (同報リスト アクセスやメッセージの削除動作など) は、すべての Connection SRSV のユーザに対してプロビジョニングされません。
- ユーザは、それぞれのボイスメールの設定を中央の Connection サーバで設定するまで、Cisco Unity Connection SRSV の管理にログインできません。
- ライブ録音およびライブ応答機能はサポートされていません。

## 自動アテンダントの制限事項

自動アテンダントの設定は、ブランチ サイトでのみ行われます。中央の Connection サーバから同期を行う必要はありません。

次の自動アテンダント機能がサポートされています。

- ローカル ユーザのみの検索

次の自動アテンダント機能に対するサポートはありません。

- パーティションまたはサーチ スペース
- 高度な発信機能 (通話の発信者名確認など)
- インタビュー ハンドラ
- ディスパッチ メッセージ

## ネットワーク アドレス変換 (NAT) の制限事項

- NAT はブランチ ロケーションでのみサポートされていて、中央の Connection サーバではサポートされていません。
- 各 NAT サイトでは、1 つの Connection SRSV のみプロビジョニングできます。
- スタティック NAT およびポート アドレス変換 (PAT) のみサポートされています。ダイナミック NAT はサポートされていません。

## バックアップと復元の制限事項

重複した電子メール メッセージの作成を防ぐために、Connection SRSV のデータのバックアップの作成はお勧めしません。

## 同報リスト

- サバイバル モードで同報リストに送信されたボイス メッセージは、WAN の復旧後に初めてメンバーに送信されます。
- 音声名での同報リストのプロビジョニングは行われません。
- 同報リストの録音名のプロビジョニングは行われません。
- パブリック同報リストのみサポートされています。



©2008 Cisco Systems, Inc. All rights reserved.

Cisco、Cisco Systems、およびCisco Systems ロゴは、Cisco Systems, Inc. またはその関連会社の米国およびその他の一定の国における登録商標または商標です。本書類またはウェブサイトに掲載されているその他の商標はそれぞれの権利者の財産です。

「パートナー」または「partner」という用語の使用はCiscoと他社との間のパートナーシップ関係を意味するものではありません。(0809R)

この資料の記載内容は2008年10月現在のものです。

この資料に記載された仕様は予告なく変更する場合があります。



シスコシステムズ合同会社

〒107-6227 東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー

<http://www.cisco.com/jp>

お問い合わせ先: シスコ コンタクトセンター

0120-092-255(フリーコール、携帯・PHS含む)

電話受付時間: 平日 10:00~12:00、13:00~17:00

<http://www.cisco.com/jp/go/contactcenter/>